

INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

BUJAKI DLA DZIECI

MODELE: TURBO, SPARK, STONE CAR ORAZ BUGGY CAR



TURBO



SPARK



BUGGY CAR



STONE CAR

INSTRUKCJA OBSŁUGI STEROWNIKA ELEKTRONICZNEGO URZĄDZEŃ:

TURBO, SPARK, JULIETTA, STONE CAR ORAZ BUGGY CAR

Dostęp do panelu kontrolnego poprzez drzwi serwisowe znajdujące się w kokpicie bujaka.

Po załączeniu sterownika na wyświetlaczu LCD pojawia się komunikat :

„*BUJAK v x.yy*”- gdzie x.yy oznacza numer wersji programu oraz „Credit : XXX,-”- aktualna wartość kredytów

1. Obsługa sterownika



Do nawigacji wykorzystywane są klawisze <+> , <-> , <F>. Komunikaty wyświetlane są na wyświetlaczu LCD 2x16 .

2. Parametry sterownika - tryb MENU

a) wejście w tryb MENU - wcisnąć i przytrzymać klawisz <F> do momentu pojawienia się komunikatu „>>MENU„

b) wybór parametru - klawisze <+>, <->

c) wejście w tryb odczytu, ustawiania wartości parametru - klawisz <F>

- zmiana wartości parametru - klawisze <+>, <->

- zatwierdzanie wartości parametru - klawisz <F>

d) wyjście z trybu MENU - wybrać opcję 12. EXIT_MENU – wcisnąć klawisz <F>

Wartości wszystkich parametrów i ustawień pamiętane są w trwałej pamięci EEPROM.

1. Counter 1- licznik kasowalny

- kasowanie stanu licznika - wejść w odczyt wartości licznika <F>, wcisnąć i przytrzymać klawisze <+> <->, aż do momentu wyzerowania wartości licznika

2. Counter 2 - licznik niekasowalny

3. Volume DEMO (0..100 %) - ustawianie głośności dźwięku dla trybu DEMO

4. Volume GAME (0..100 %) - ustawianie głośności dźwięku dla trybu GAME

5. TIM_BR_DEMO (1..60 minut) - ustawianie czasu przerwy w odtwarzaniu dźwięku w trybie DEMO

6. TIM_GAME (1..25 minut) - ustawianie czasu gry (bujania)

7. COIN ACCEPT. - konfiguracja wrzutnika monet

CH_1(0.0 .. 25.0) - wartość kanału 1 dla sumowania kwoty, liczba impulsów na sumator

CH_2(0.0 .. 25.0) - wartość kanału 2 dla sumowania kwoty, liczba impulsów na sumator

CH_3(0.0 .. 25.0) - wartość kanału 3 dla sumowania kwoty, liczba impulsów na sumator

CH_4(0.0 .. 25.0) - wartość kanału 4 dla sumowania kwoty, liczba impulsów na sumator

Cr. CH_1 (0.0 .. 25.0) - wartość kanału 1 dla sumowania kredytów

Cr. CH_2 (0.0 .. 25.0) - wartość kanału 2 dla sumowania kredytów

Cr. CH_3 (0.0 .. 25.0) - wartość kanału 3 dla sumowania kredytów

Cr. CH_4 (0.0 .. 25.0) - wartość kanału 4 dla sumowania kredytów

Po zatwierdzeniu wartości kanału Cr. CH_4- następuje powrót do głównego MENU

UWAGA!

Wartości CH_1..CH_4 powinny odpowiadać dokładnie wartościom wrzucanych monet.

Wartości Cr. CH_1..Cr. CH_4 odpowiadają dokładnie wartościom kredytu, co pozwala na wprowadzenie bonusów.

Przykład

Jeżeli cena gry – parametr 8. GAME PRICE – ustawiony jest na 1.0 i chcemy mieć 3 gry (bonus) po wrzuceniu monety 5.0, to dla kanału CH_x odpowiadającego monecie o wartości 5.0 należy ustawić CH_x= 5.0 a dla Cr. CH_x= 3 co odpowiada 3 kredytom.

Sumator elektromechaniczny oraz liczniki elektroniczne zliczają wartości ustawione wCH_1..CH_4!

8. GAME PRICE(0.0 .. 25.0) - cena gry , ustawienie wartości 0. 0 ustawia automat w tryb „FREE PLAY”, co umożliwia granie bez kredytów. Uruchomienie gry w trybie FREE PLAY następuje zawsze po wciśnięciu przycisku START.

9. Copy SD Card - kopiowanie plików *.mp3 z karty Micro SD/SDHC do pamięci DATA FLASH. Podczas kopiowania plików wyświetlany jest postęp kopiowania (0..100%).

Po przekopiowaniu plików kartę SD można usunąć z gniazda.

10. Start option- wybór trybu startu gry (jeżeli są kredyty)

„MANUAL”- start gry następuje zawsze po wciśnięciu przycisku START - podświetlenie przycisku pulsuje, po starcie gry świeci w sposób ciągły

„AUTO” - start gry następuje w sposób automatyczny, aż do momentu wyczerpania wszystkich kredytów

11. Set V_min (0..100 %) - pozwala ustawić minimalną wartość prędkości silnika bujania

Jeżeli automat wyposażony jest w pedał gazu to podczas gry możliwa jest płynna zmiana prędkości od V_min do V=100%.

UWAGA !

Jeżeli BUJAK nie jest wyposażony w układ regulacji, (czujnik optyczny z tarczą 50 imp.) to należy ustawić V_min = 100%

12. EXIT_MENU - wyjście z trybu MENU

3. Tryby pracy sterownika

a) tryb MENU - tryb ustawiania parametrów - patrz pkt 2.

b) tryb DEMO - aktywny jeżeli brak kredytów. Podczas trybu DEMO odtwarzane są cyklicznie dźwięki DEMO1..DEMO4 z przerwą ustawioną w menu 5. TIM_BR_DEMO

- jeżeli zgromadzona kwota jest równa 0 przycisk START jest podświetlony w sposób ciągły, wciskanie przycisku START generuje komunikat PUTM.mp3 o konieczności wrzucenia monety

- jeżeli zgromadzona kwota jest > 0 ale mniejsza niż cena gry (8. GAME PRICE) podświetlenie przycisku START pulsuje.

Wciskanie przycisku START generuje komunikat PUTM.mp3 o konieczności wrzucenia kolejnej monety.

- zgromadzenie kwoty równej 8. GAME PRICE powoduje przejście do trybu GAME

c) tryb GAME - możliwe są 3 tryby : MANUAL, AUTO, FREE_PLAY MANUAL - uruchomienie każdej gry następuje po wciśnięciu przycisku <START> - podświetlenie przycisku pulsuje

AUTO - uruchomienie każdej gry następuje w sposób automatyczny, aż do momentu wykorzystania wszystkich kredytów

FREE_PLAY - tryb aktywny jeżeli parametr 8. GAME PRICE ustawiony zostanie na 0 . Pozwala grać bez kredytów, działa jak tryb MANUAL.

Czas trwania gry ustawiany jest w 6. TIM_GAME . Podczas gry można używać przycisków KEY1..KEY4 (w zależności od wyposażenia automatu) co powoduje generowanie odpowiednich dźwięków MP3 skojarzonych z przyciskami.

d) wyposażenie dodatkowe

Pedał GAZ :

Jeżeli podłączony jest pedał GAZ : wciskanie pedału generuje dźwięk GAZ.mp3 oraz zwiększa stopniowo prędkość bujania od wartości parametru 11. Set V_min do wartości 100 %, w zależności od czasu naciskania pedału. Zwolnienie pedału powoduje stopniowe zmniejszanie prędkości do wartości 11. Set V_min

Pedał HAMULEC :

Jeżeli podłączony jest pedał HAMULEC : naciskanie pedału generuje dźwięk HAMULEC.mp3 oraz zmniejsza stopniowo prędkość bujania do wartości 0% - zatrzymanie. Zwolnienie pedału powoduje zwiększenie prędkości do wartości parametru 11. Set V_min

4. Przygotowanie karty Micro SD/SDHC

Na karcie Micro SD/SDHC należy umieścić pliki z dźwiękami w formacie MP3 (bit rate max. 128 kbit/sec). Pliki powinny posiadać następujące nazwy, w zależności od liczby wykorzystywanych przycisków (KEY1..KEY4) oraz stosowania pedału HAMULEC i pedału GAZ :

COIN.mp3 – dźwięk wrzutu monety

DEMO1.mp3 - dźwięk odtwarzany w trybie DEMO DEMO2.mp3 - dźwięk odtwarzany w trybie DEMO

DEMO3.mp3 - dźwięk odtwarzany w trybie DEMO DEMO4.mp3 - dźwięk odtwarzany w trybie DEMO

EXIT.mp3 - dźwięk odtwarzany na zakończenie gry

GAZ.mp3 - dźwięk odtwarzany podczas wciskania pedału GAZ

HAMULEC.mp3 - dźwięk odtwarzany podczas wciskania pedału HAMULEC

KEY1.mp3 - dźwięk skojarzony z przyciskiem KEY1 –START wciskany podczas gry (np. dźwięk klaksonu)

KEY2.mp3 - dźwięk skojarzony z przyciskiem KEY2

KEY3.mp3 - dźwięk skojarzony z przyciskiem KEY3 (pedał HAMULEC)

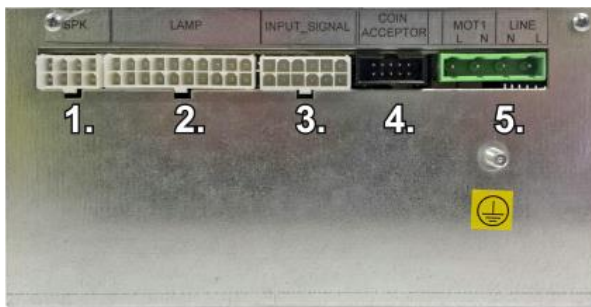
KEY4.mp3 - dźwięk skojarzony z przyciskiem KEY4 (pedał GAZ)

PLAY.mp3 - dźwięk odtwarzany w czasie gry

PUTM.mp3 - dźwięk odtwarzany przy wciskaniu przycisku KEY1 START lub po wrzuceniu monety, jeżeli uzbierana kwota jest mniejsza niż cena gry

START.mp3 - dźwięk uruchamiany po rozpoczęciu gry

5. Sterownik



1. Głośniki – złącze wyjścia
2. Oświetlenie – złącze wyjścia
3. Optyka – złącze wejścia
4. Wrzutnik monet – złącze wyjścia
5. Zasilanie silnika (pin 1-2) oraz zasilanie 230V (pin 3-4)



6. Gniazdo karty MICRO SD
7. Przyciski serwisowe
8. Wyświetlacz menu



9. Mechaniczny licznik kredytów
10. Przycisk zasilania
11. Bezpiecznik 4A

AKTUALIZACJE I MODYFIKACJE:

Wszelkiego rodzaju zmiany i uaktualnienia przeprowadzane są przez serwis producenta.

OŚWIETLENIE:

W zależności od modelu, bujaki Magic Play, wyposażone są w dwa rodzaje świateł.

- a. 12V – 3-5W, E-14
- b. 12V – 3-5W, E-10

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW:

- a. Maszyna nie uruchamia się, brak zasilania:
 - sprawdź przewód zasilający lub źródło zasilania
- b. Brak dźwięku:
 - sprawdź poziom głośności.
- c. Brak oświetlenia:
 - sprawdź stan żarówek
 - sprawdź przewody za pośrednictwem których podłączone są światła

Nabywca:
Data:
Numer seryjny:
Sprzedawca:

WARUNKI GWARANCJI:

Firma Magic Play sp. z o.o. udziela gwarancji na BUJAKI MAGIC PLAY przez okres jednego roku od dnia dostawy do odbiorcy. Gwarancja nie obejmuje uszkodzenia żarówek, osłon żarówek oraz obudowy bujaka. W wypadku uszkodzenia elementów objętych gwarancją przed upływem okresu gwarancyjnego, firma Magic Play:

- 1: Zapewni pomoc przy naprawie uszkodzonego elementu poprzez doradztwo telefoniczne lub przesłanie potrzebnych części
- 2: Zastąpi uszkodzony element podobną, nową lub używaną, częścią

Gwarancja zostanie zrealizowana jeśli:

- 1: Producent zostanie poinformowany o usterce natychmiast po jej wystąpieniu. Uszkodzona część powinna być jak najszybciej dostarczona do producenta.
- 2: Producent sprawdzi czy błąd nie został wywołany przez niewłaściwe użytkowanie, nieautoryzowane modyfikacje, naprawy, ustawienia lub testowania.
- 3: Gwarancji podlegają jedynie części rekomendowane i akceptowane przez producenta Magic Play sp. z o.o. nie ponosi odpowiedzialności za straty finansowe oraz przypadkowe uszkodzenie maszyny.