

12. ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ EG-TEL8



Описание кнопок пульта управления

Кнопки [START] (СТАРТ) [STOP] (СТОП): С помощью этих кнопок можно запускать и останавливать все включенные продукты одновременно. В целях безопасности команда СТОП отправляется немедленно. **Кнопка [STOP] (СТОП) имеет максимальный приоритет по отношению ко всем другим кнопкам, если они нажаты одновременно.**

Кнопка [STOP] (СТОП): если удерживать эту кнопку нажатой около 3 секунд, все устройства в диапазоне радиосвязи будут выключены (завершение игры).

Кнопка [1]: если удерживать эту кнопку нажатой около 3 секунд, 1 беспроводная монета будет отправлена на все устройства в диапазоне радиосвязи.

Кнопка [2]: если удерживать эту кнопку нажатой около 3 секунд, 2 беспроводные монеты будут отправлены на все устройства в диапазоне радиосвязи.

Клавиша [3]: если удерживать эту кнопку нажатой около 3 секунд, все продукты в диапазоне радиосвязи будут настроены на запуск при вставке монеты. В этом случае пульт дистанционного управления можно использовать для остановки всех продуктов в случае чрезвычайной ситуации. Кнопка [START] (СТАРТ) перезапустит их всех после команды остановки.

Кнопка [4]: если удерживать эту кнопку нажатой около 3 секунд, все устройства в диапазоне радиосвязи будут настроены на запуск по команде старта пульта дистанционного управления. В этом случае после вставки монеты устройство ожидает команды СТАРТ пульта дистанционного управления.

Кнопки [Стрелка вверх] [Стрелка вниз]: Эти клавиши не работают в данной версии программного обеспечения.

Батарейки

Пульт дистанционного управления питается от 2 обычных батареек типа AAA 1,5 В. Замена батареек производится легко. Нижнюю часть корпуса можно снять, открутив 2 винта, которые крепят ее в верхней части корпуса (требуется крестообразная отвертка).



ВАЖНО

Во время замены, пожалуйста, следите за направлением полярности батареек. Неправильное положение может привести к повреждению пульта дистанционного управления. Чтобы избежать проблем, вызванных возможной утечкой кислоты, извлеките батарейки, если пульт дистанционного управления будет храниться неиспользованным в течение длительного времени.



13. ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ EG09TEL

Функции

Данный пульт дистанционного управления позволяет дистанционно настраивать продукты, на которых установлен "Цифровой таймер EG09". Команды "Беспроводная монета", "Старт", "Стоп" или "Завершение игры" могут быть отправлены на все продукты или на один продукт. Продукты можно обозначить собственным номером от 1 до 32.

Стандартному продукту присваивается номер "1" во время производства. Если требуется управление отдельным продуктом, параметр конфигурации "RemoteControl" (ДистанционноеУправление) в цифровом таймере EG09 должен быть установлен соответствующим образом. В этом случае в каждом доступном продукте должен быть установлен другой номер (для получения дополнительной информации, пожалуйста, ознакомьтесь с Руководством по настройке цифрового таймера EG09).

В качестве примера, здесь вы можете ознакомиться с частью руководства по настройке цифрового таймера EG09.

RemoteControl=01 (Дистанционное управление=01)	Номер устройства для функций дистанционного управления (от 1 до 32). Если требуется управление одним устройством, этот номер должен отличаться для любого устройства. Если устройствам не присвоены уникальные номера, то могут возникнуть проблемы со связью с пультом дистанционного управления.
---	--

Кроме того, когда всем продуктам присвоен уникальный номер, по-прежнему можно использовать команды "START" (СТАРТ), "STOP" (СТОП) и другие функции с номером назначения "ALL" (ВСЕ). Эта опция позволяет управлять всеми продуктами одновременно.

Описание кнопок пульта управления

[ON/OFF] (ВКЛ./ВЫКЛ.): Если удерживать эту кнопку нажатой около 4 секунд, дисплей пульта дистанционного управления включится или выключится. При повторном кратковременном нажатии подсветка будет включена или выключена. Если пульт дистанционного управления не используется, он автоматически выключается примерно через 10 минут.

[START/STOP] (СТАРТ/СТОП): Эти кнопки посылают команду запуска или остановки включенным продуктам. Их можно использовать, когда пульт дистанционного управления включен. В этом случае, команда будет отправлена всем включенным продуктам. Если пульт дистанционного управления включен, команда будет отправлена на выбранное устройство. Параметр "Device Selected" (Выбранное устройство) на экране можно изменить на значение "ALL" (ВСЕ) или на определенный номер устройства. Примечание: Команды запуска и остановки будут отправлены при отпускании кнопок.

Если кнопка "**START**" (СТАРТ) удерживается нажатой около 4 секунд и отпущена, на выбранное устройство отправляется "Беспроводная монета".

Если кнопка "**STOP**" (СТОП) удерживается нажатой в течение примерно 4 секунд и отпущена, на выбранное устройство отправляется команда "Завершение". Запущенный продукт остановится с условием окончания времени. Эта функция может быть доступна не во всех продуктах.

[ALL] (ВСЕ): Выбирает опцию "ALL" (ВСЕ) в параметре "Device Selected" (Выбранное устройство). Пульт дистанционного управления будет готов к отправке команды на все доступные и включенные продукты.

[+ / -]: Кнопки [+] и [-] выполняют разные функции. Можно выбрать пункт меню или изменить конкретное значение параметра конфигурации (для получения дополнительной информации, пожалуйста, ознакомьтесь с Руководством по настройке цифрового таймера EG09).

[SEL] (ВЫБР.): Эта кнопка выполняет ту же функцию, что и кнопки [ENTER] (ВВОД) на цифровом таймере EG09, при включенном режиме программирования.



[PROG]: (ПРОГ.) Эта кнопка включает или отключает режим программирования.



ВНИМАНИЕ

Переход в режим программирования осуществляется только тогда, когда машина не используется. Использование пульта дистанционного управления для проверки или изменения настроек параметров во время работы машины может привести к неправильной конфигурации и некорректному функционированию.

Описание дисплея

На дисплее отображается полезная информация: версия внутреннего программного обеспечения, "BAT=" (БАТ=) уровень заряда батареи, "Device Selected:" (Выбранное устройство) Выбранный продукт для передачи последующей команды, "LastCommand=" (Последняя Команда) информация о последней отправленной команде.

```
EuroGames  
Eg09Tel Version 0.7  
Bat=096%  
Device Selected : ALL  
LastCommand=ALL STOP
```

Конфигурация цифрового таймера EG09 – "ALL" (ВСЕ) устройства

Чтобы настроить одновременно все устройства, необходимо выбрать опцию "ALL" (ВСЕ). Нажмите кнопку [PROG] (ПРОГ.), чтобы включить режим программирования. На дисплее высветились параметры конфигурации. Кнопки [+] и [-] позволяют выбрать необходимый параметр, а кнопка [SEL] (ВЫБР.) включает режим редактирования. В режиме редактирования отображается черный мигающий курсор. Значение можно изменить с помощью кнопок [+] и [-]. Новое значение отправляется на устройство при повторном нажатии кнопки [SEL] (ВЫБР.) для выхода из режима редактирования. Пожалуйста, обратите внимание, что все продукты с питанием в диапазоне передачи получают новую конфигурацию параметров.

```
EuroGames  
Eg09Tel Version 0.7  
Bat=096%  
Device Selected : ALL  
*****  
* Game-Time=060s *  
*****
```

Ниже вы можете найти список примеров параметров, которые могут быть изменены с помощью пульта дистанционного управления при выборе опции "ALL" (ВСЕ). Важно: доступные параметры могут отличаться из-за возможного обновления программного обеспечения без предварительного уведомления (для получения дополнительной информации, пожалуйста, ознакомьтесь с конфигурацией цифрового таймера EG09).

Game-Time (Игровое-Время), Game-Coins (Игровые-Монеты), Coin-Mode(Режим-Монет), Volume (Громкость), Speed-High (Скорость-Высокая), Speed-Low (Скорость-Низкая), Auto-Brake (Автом.-Торможение), End-Brake (Конец-Торможение), EndBrakeDelay (КонецЗадержкаТорможение), TelBrakeDelay (ЗадержкаСтопТорможение), End-Sensor (Конец-Сенсор), EndSensTime (Конец-Сенсор-Время), Acceleration (Ускорение), Deceleration (Торможение), Low- Battery (НизкийЗаряд-Батарея), Free Coins (Бесплатные Монеты), Max Speed (Максимальная Скорость), EndGame Stop (КонецИгры Стоп).

Конфигурация цифрового таймера EG09 – Одно устройство

Чтобы настроить одно устройство, его конкретный номер должен быть выбран в опции "Device Selected" (Выбранное Устройство). Нажмите кнопку [PROG] (ПРОГ.), чтобы включить режим программирования. В этом случае пульт дистанционного управления получает значение параметра конфигурации непосредственно от выбранного цифрового таймера EG09, входящего в комплект продукта. В режиме "Single" (Одиночный) настройки можно изменить все параметры конфигурации, включенные в цифровой таймер EG09.

Кнопки [+] и [-] позволяют выбрать необходимый параметр, а кнопка [SEL] (ВЫБР.) включает режим редактирования. В режиме редактирования отображается черный мигающий курсор. Значение можно изменить с помощью кнопок [+] и [-]. Новое значение немедленно отправляется на устройство. Нажмите кнопку [SEL] (ВЫБР.), чтобы выйти из режима редактирования.

Если пульт дистанционного управления не обнаруживает сообщения о передаче от устройства, на дисплее отображается сообщение "** No Signal "** (* Нет Сигнала *). В этом случае проверьте питание и номер устройства.

Конфигурация игровой системы “Hyper Bumper” (Гипер Бампер)

Чтобы настроить игровую систему “Hyper Bumper” (Гипер Бампер) (обычно она находится в корпусе монитора), выберите значение 32 в разделе “Выбранное устройство” и нажмите кнопку [PROG] (ПРОГ.). На дисплее появятся параметры конфигурации. Используйте кнопки [+] и [-] для выбора требуемого параметра, а кнопку [SEL] (ВЫБР.) - для входа или выхода из режима редактирования. Мигающий квадратный курсор появится при активации режима редактирования. Если параметр можно редактировать, его значение можно изменить с помощью кнопок [+] и [-]. При выходе из режима редактирования измененный параметр записывается.

Если пульт дистанционного управления находится в пределах досягаемости игровой системы “Hyper” (Гипер), на дисплее появится следующее:

```
*****  
* - HYPER BUMPER - *  
*****
```

Если не удастся установить соединение между пультом дистанционного управления и игровой системой “Hyper” (Гипер), на дисплее появится сообщение “* No Signal *” (* Нет Сигнала *). Если это произошло, убедитесь, что игровая система “Hyper” (Гипер) включена и что на пульте дистанционного управления выбрано значение 32.

Ниже приведен список параметров, которые можно изменить с помощью пульта дистанционного управления.

[MODE] (РЕЖИМ): (HYPER) (ГИПЕР) выбор режима игры. В настоящее время доступна только опция “Hyper” (Гипер). Режим “Hyper” (Гипер) является стандартным боевым режимом Free for All (Каждый сам за себя). Первый игрок, при условии что не было ничьи, набравший максимальный “Record” (Рекорд) балл, установленный с помощью параметра “Record” (Рекорд), выигрывает бесплатную поездку (при условии, что параметр “Record” (Рекорд) имеет значение, отличное от 0).

[TIME] (ВРЕМЯ): (мин. 30 сек.) задает продолжительность поездки.

[RECORD] (РЕКОРД): (мин. 0) устанавливает минимальный балл, который необходимо набрать, чтобы выиграть бесплатную поездку. Если значение равно 0, бесплатная поездка не присуждается.

[BUMPERS] (БАМПЕРЫ): (мин. 1) задает количество “Гипер Бамперов” в игре. Этот параметр позволяет системе оптимизировать обработку всех элементов в игре. Значение этого параметра не должно быть ниже фактического количества Бамперов на трассе. **Важно:** Нумерация Бамперов должна последовательно увеличиваться с 1. Если один или несколько Бамперов остановлены или удалены с трассы, этот параметр все равно должен быть установлен так, чтобы отражать максимальное количество Бамперов в игре.

[WINNER] (ПОБЕДИТЕЛЬ): Если для этого параметра установлено значение “SINGLE” (ОДИН), единственный игрок, который превысил рекордный балл и набрал хотя бы на одно очко больше, чем другие игроки, получит бесплатную игру. Если у двух или более игроков одинаковый счет, бесплатная игра назначена не будет. Если для этой опции установлено значение “MULT” (НЕСКОЛЬКО), все игроки, превысившие рекордное количество очков, получают бесплатную игру.

[LANGUAGE] (ЯЗЫК): (IT, UK, FR) (ИТАЛЬ., АНГЛ., ФРАНЦ.) выбирает игровой язык. Сообщения, появляющиеся на дисплее каждого бампера, будут отображаться на выбранном языке.

Сообщение “* - END - *” (* КОНЕЦ *) будет отображаться в конце доступных параметров.

Батарейки

Пульт дистанционного управления питается от 2 батареек типа AA 1,5 В. Замена батареек можно легко провести, убрав небольшую крышку для батареек, расположенную в нижней части корпуса.



ВАЖНО

Во время замены, пожалуйста, следите за направлением полярности батареек. Неправильное положение может привести к повреждению пульта дистанционного управления. Чтобы избежать проблем, вызванных возможной утечкой кислоты, извлеките батарейки, если пульт дистанционного управления будет храниться неиспользованным в течение длительного времени.

Не подключайте какой-либо блок питания к разъемам пульта дистанционного управления во избежание его повреждения.

14. ЗАРЯДНОЕ УСТРОЙСТВО АККУМУЛЯТОРА

Технические характеристики

Зарядное устройство состоит из окрашенного огнеупорного корпуса, содержащего от одной до десяти групп следующих элементов: электрический трансформатор, электронная плата, вилка и шнур питания, для одновременной зарядки одной "Бамперной машинки" или нескольких продуктов.

Особенности любой отдельной группы заключаются в следующем:

Ширина	15 см
Высота	9,5 см
Глубина	18 см
Вес	3,5 Кг
Потребляемая мощность	300 Вт
Источник питания	100-240 В переменный ток 50/60 Гц

Зарядное устройство является неотъемлемой частью и поставляется вместе с продуктом "Автоматические игры", питаемым от аккумулятора, для серии "Бамперная машинка"



Рис. 25

Использование зарядного устройства



Рис. 26

Зарядное устройство было разработано для установки в общественных местах, таких как игровые залы, торговые центры, парки развлечений и аттракционов и общественные сады со специальными трассами для продукта "Автоматические игры" серии "Бамперная машинка" от Eurogames S.r.l.

Чтобы зарядить аккумуляторы продукта "Автоматические игры" серии "Бамперная машинка", выполните следующие действия:

- Поставьте переключатель (E) в определенное положение в зависимости от типа перезаряжаемого аккумулятора: **Свинцово-кислотный или AGM / Герметичный / Гелевый**



ВНИМАНИЕ

НЕ ЗАРЯЖАЙТЕ герметичные AGM/ГЕЛЕВЫЕ аккумуляторы с переключателем, установленным в СВИНЦОВО-КИСЛОТНЫЙ режим, так как они могут быть повреждены.

- Подключите зарядное устройство к сети низкого напряжения (220 В).
- Подключите кабель зарядного устройства к продукту "Автоматические игры" (рис. 19), используя специальный предохранительный разъем с функцией предотвращения переключения полюсов.
- Состояние зарядного устройства сигнализируется включением/выключением цветных сигнальных огней на передней панели, а именно:

Позиция	Пример	Сигнал	Значение
A	Готов	Желтый мигающий	Батарея отсоединена - режим ожидания
B	Заряжается	Немигающий красный	Заряд батареи
C	Окончание зарядки	Зеленый мигающий	Окончание зарядки
C	Окончание зарядки	Немигающий зеленый	Аккумулятор заряжен
D	Ошибка	Красный мигающий	Состояние: ошибка

- Зарядное устройство переходит в режим ошибки:
 - когда аккумулятор разряжен;
 - когда полюса были неправильно соединены;
 - когда напряжение аккумулятора отличается от требуемого;
 - при повреждении аккумулятора;
 - в случае перегрева зарядного устройстваВ таких случаях обратитесь к инструкциям в руководстве зарядного устройства.
- После подзарядки и если вам не нужно подзаряжать какой-либо другой продукт "Автоматические игры", отсоедините зарядное устройство от машинки и от электросети и храните его соответствующим образом.

Безопасность



ВНИМАНИЕ

- **Аккумулятор не следует погружать в воду или помещать рядом с мокрыми частями.**
- **Перед перемещением зарядного устройства отсоедините шнур питания.**
- **Убедитесь, что шнур питания зарядного устройства надежно защищен и не поврежден.**
- **Подключайте зарядное устройство только после того, как убедитесь, что напряжение сети соответствует напряжению, указанному на табличке, расположенной на внешнем корпусе зарядного устройства.**
- **Не подключайте зарядное устройство к промышленной электросети. Это подключение может нарушить соответствие единым стандартам электромагнитной совместимости; как следствие, оно может привести к электромагнитным помехам и вызвать аналогичные перебои которые могут поставить под угрозу функционирование других приборов. Перед подключением убедитесь, что розетка защищена тепловое реле с силой тока, соответствующей силе, указанной на табличке, расположенной на зарядном устройстве, и дифференциальным выключателем с подходящей мощностью отключения и чувствительностью. Не подключайте больше зарядных устройств к одному и тому же термовыключателю. Условия установки и использования зарядного устройства необходимо проверять не реже одного раза в 15 дней и после любого длительного периода простоя.**
- **Периодически проверяйте состояние кабеля и вилки, а также эффективность дифференциальной защиты зарядного устройства (каждые 15 дней).**

- Пользователь не должен как-либо изменять зарядное устройство. Продукты EuroGames соответствуют установленным стандартам. Ремонтные работы должны выполняться только специализированными и авторизованными специалистами. Любые ремонтные работы, выполняемые неквалифицированными или неуполномоченными лицами, могут привести к ущербу иди несчастным случаям пользователей. Перед любыми действиями убедитесь, что выключатель перед вилкой, соединяющей зарядное устройство с линией питания, выключен.
- Не кладите тяжелые предметы на шнур питания. Не подвергайте шнур питания возможным повреждениям.
- Не накрывайте зарядное устройство во время работы; не закрывайте вентиляционные решетки корпуса пластины.

15. ОБСЛУЖИВАНИЕ



ВНИМАНИЕ

Все без исключения операции по техническому обслуживанию “Бамперных машинок” должны выполняться только квалифицированными специалистами, уполномоченными владельцем или менеджером.

Проверки и осмотры

- Общие:** Регулярно проверяйте состояние машинки и, прежде всего, все места соединения и детали, подверженные износу. Немедленно заменяйте любую неисправную деталь, используя только оригинальные запасные части EuroGames.
- Электрические:** Соблюдая осторожность, регулярно проверяйте электрическое оборудование, соединения розеток и защитные колпачки после отсоединения аккумулятора, чтобы предотвратить поражение электрическим током. При обнаружении каких-либо дефектов, “Бамперная машинка” не может использоваться и, прежде всего, не может быть подключена к зарядному устройству.
- Свинцово-кислотный аккумулятор:** Регулярно проверяйте состояние аккумулятора. Во время работы, после каждых 2 часов использования, аккумулятор необходимо заряжать в течение 12 часов. Периодически проверяйте уровень жидкости и, при необходимости, доливайте дистиллированную воду. Не допускайте чрезмерной зарядки аккумулятора, заряжайте его, когда об этом будет свидетельствовать звуковой и визуальный сигнал (LOW BATTERY) (РАЗРЯЖЕННЫЙ АККУМУЛЯТОР) устройства. Если устройство не используется в течение длительного времени, аккумулятор необходимо периодически заряжать, по крайней мере, раз в месяц.



ВНИМАНИЕ

- Срок службы батареи составляет около 18 месяцев.
- Разряженный аккумулятор должен быть утилизирован в авторизованном центре.
- Осматривайте “Бамперную машинку” много раз в день и ежедневно проверяйте ее работоспособность.
- “Бамперная машинка” не должна быть модифицирована или изменена клиентом.
- Ремонтные работы должны выполняться только взрослыми, квалифицированными и уполномоченными людьми, чтобы предотвратить несчастные случаи и ущерб пользователям.
- Продукт “Автоматические игры” серии “Бамперная машинка”, поставляемые EuroGames S.r.l., и зарядное устройство были изготовлены в соответствии с директивами ЕС; если местные законы требуют особых условий установки, убедитесь, что эти положения не подразумевают изменения характеристик “Бамперной машинки” или зарядного устройства.

16. УХОД

Эту операцию необходимо выполнять ежедневно, когда “Бамперная машинка” находится на стоянке. Влажной губкой или тряпкой и, при необходимости, подходящими домашними моющими средствами очистите только внешнюю поверхность “Бамперной машинки”, затем высушите. Содержите внутреннюю часть корпуса в чистоте и особенно область педалей. Чистите джойстик не реже двух раз в день гигиеническим средством. Убедитесь, что прорезь для монет не засорена.



ВНИМАНИЕ

При чистке машинки не используйте острые, заостренные или абразивные предметы и/или абразивные, растворяющие или разъедающие вещества.

Сбор монет

Откройте ящик для сбора монет с помощью прилагаемого ключа и извлеките его из корпуса.

17. ХРАНЕНИЕ

После тщательной очистки и смазки всех механических частей “Бамперную машинку” необходимо поместить в сухое место и соответствующим образом защитить от непогоды и пыли.

Если машинка не используется в течение длительного времени, заряжайте аккумуляторы не реже одного **раза в месяц**.



ВНИМАНИЕ

- *Не накапливайте большое число продуктов “Автоматические Игры”.*
- *Прежде чем поставить “Бамперную машинку” на хранение, отсоедините кабели, извлеките аккумулятор и установите чехлы на клеммы. Не выполняйте эту операцию голыми руками.*
- *Не переворачивайте аккумулятор вверх дном.*
- *Во время хранения, храните аккумулятор в сухом месте и заряжайте его не реже одного раза в месяц.*

18. ЗАМЕНА ШИН

Для замены шины:

1. Спустите надувной резиновый бампер, сняв колпачок **A** и нажав на красный клапан **B** (рис. 20а). Надавите на надувной резиновый бампер, чтобы его было легче спустить.
2. Немного приподнимите “Бамперную машинку” и поместите несколько зажимов под раму.
3. Чтобы заменить шину, отвинтите гайку ключом 24 размера (рис. 19).



Рис. 19

Замена надувного резинового бампера

Чтобы заменить надувной резиновый бампер, выполните следующие действия:

1. Спустите надувной резиновый бампер, сняв колпачок **A** и нажав на красный клапан **B** (рис. 20а). Надавите на надувной резиновый бампер, чтобы его было легче спустить.
2. Когда надувной резиновый бампер будет полностью спущен, отсоедините электрические провода от вилки зарядки аккумулятора и от двух блоков управления.
3. Выверните крепежные винты **C** (рис. 20b) пневмоупоров, удерживающих корпус приподнятым.
4. Снимите стяжки **D**, которыми кабели питания корпуса кузова крепятся к шасси.
5. Снимите крепежный болт **E**.
6. Осторожно положите корпус кузова на землю, не повредив его.
7. Снимите надувной резиновый бампер и установите его на место.
8. Надуйте надувной резиновый бампер с помощью прилагаемого насоса (рис. 20d).

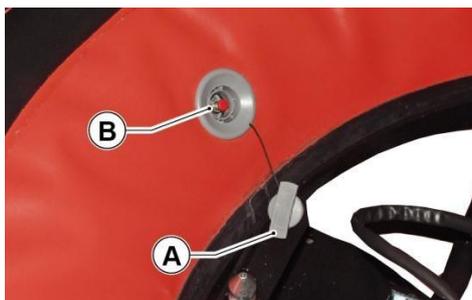


Рис. 20а

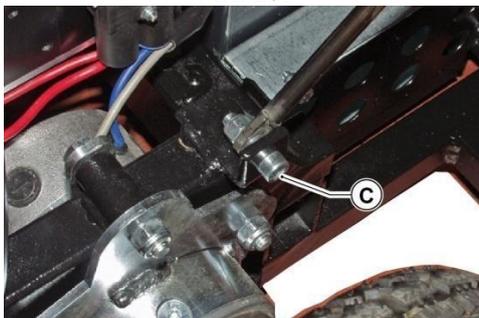


Рис. 20b

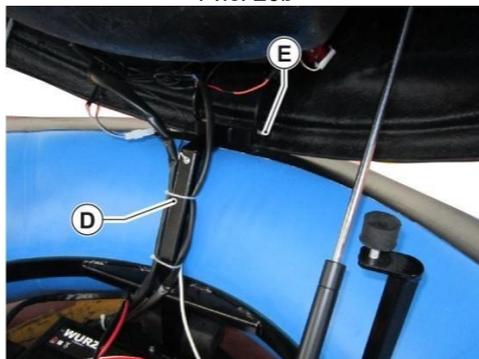


Рис. 20с



Рис. 20d

Регулировка опорных резиновых блоков кузова

В некоторых точках рамы присутствуют резиновые блоки E (рис.21). Они предназначены для того, чтобы избежать прямого контакта между корпусом и железной рамой.

При закрытии корпуса, корпус должен полностью прилегать к резиновым блокам. Если этого не произойдет, отрегулируйте их, как описано ниже:

1. Поднимите корпус кузова.
2. Отвинтите гайку F резинового блока для регулировки.
3. Завинтите или отвинтите резиновый блок, чтобы отрегулировать его высоту.
4. Закрепите гайку F.
5. Закройте корпус и убедитесь, что он идеально прилегает. При необходимости повторите операцию регулировки.

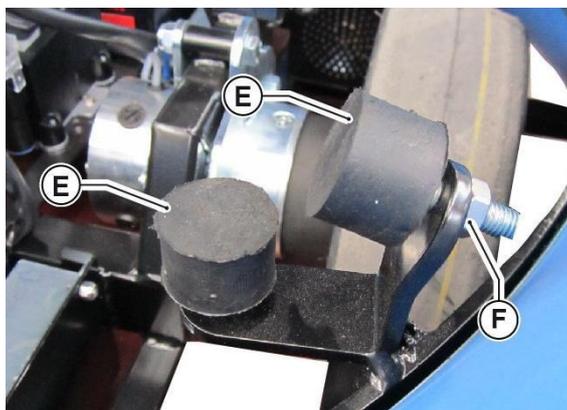


Рис. 21