

Bujaki Fox Kiddie Rides

UNIWERSALNA INSTRUKCJA OBSŁUGI I EKSPLOATACJI



Instrukcja oryginalna, wersja: 4.2.018.

Copyright © by FOX GROUP s.c., Poland, 2018

Copyright © by Fox Games, Poland, 2018

www.foxgame.eu

Original instruction

All Rights Reserved



Ogólne zasady bezpieczeństwa

1. Bujaki serii Fox Kiddie Rides mogą być eksploatowane zarówno w pomieszczeniach zamkniętych, jak i na zewnątrz, w przestrzeni otwartej.
2. Urządzenie należy umieszczać na twardym i stabilnym podłożu, z zachowaniem minimum 0,5 metra odstępu (dla: Fox Car Cabrio Standard, Fox Speedy Car, Fox Car Cabrio Cadillac, Fox King Cross Quad, Fox Funny Bus, Fox Dolphins Boat) oraz minimum 1.2 metra odstępu (for: Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero) od ścian, meblowania i wszelkich innych przedmiotów oraz urządzeń, we wszystkich kierunkach, licząc od najbardziej skrajnego obrysu bryły bujaka.
3. Bujak powinien być chroniony przed bezpośrednim oddziaływaniem wody i innych cieczy. W przypadku zmoczenia urządzenia (np. przez opady atmosferyczne), przed przystąpieniem do eksploatacji należy je osuszyć przez wytarcie wszystkich dostępnych powierzchni suchą tkaniną. Podczas tych czynności urządzenie musi pozostawać odłączone od zasilania.
4. Uwaga: szyny w modelach Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor i Fox Fire Hero znajdują się pod napięciem od momentu włączenia zasilania urządzenia. Napięcie zasilania wynosi 24V AC. Co do wartości jest to napięcie bezpieczne, jednakże ze względu na dużą wydajność prądową źródła zasilania istnieje możliwość chwilowego wystąpienia łuku elektrycznego w razie zwarcia szyn jakimkolwiek przewodzącym przedmiotem. Może to stać się przyczyną poważnych obrażeń lub pożaru. Przed włączeniem zasilania należy zawsze upewnić się, że żaden przedmiot nie leży na szynach!
5. Użytkowanie urządzeń jest dozwolone w zakresie temperatur od -10°C do $+45^{\circ}\text{C}$, a magazynowane mogą być w zakresie temperatur od -20 do $+60^{\circ}\text{C}$, w obu przypadkach bez kondensacji wilgoci.
6. Soczewki optycznych czujników bezpieczeństwa, umieszczonych z przodu nadwozia w modelach Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor i Fox Fire Hero należy chronić przed kurzem i uszkodzeniami.
7. Przewód zasilający i jego otulina ochronna (jeśli występuje) oraz przewód zasilania szyn (w modelach Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor i Fox Fire Hero) powinny być poddawane codziennej inspekcji. W razie stwierdzenia jakichkolwiek uszkodzeń powinny zostać niezwłocznie wymienione przez posiadający odpowiednie kwalifikacje personel serwisowy.
8. W razie konieczności wymiany bezpieczników stosować wyłącznie wkładki o parametrach zgodnych z zaleceniami producenta. Podczas ich wymiany odłączyć zasilanie bujaka!
9. W okresie użytkowania urządzenie powinno być regularnie czyszczone.
10. Do czyszczenia urządzenia nie używać syntetycznych detergentów o agresywnym działaniu ani środków o działaniu ściernym. Zabrania się mycia bujaka przy użyciu myjek ciśnieniowych.
11. Nie wchodzić na obudowę urządzenia poza miejscami pełniącymi rolę progów i siedzeń.
12. Urządzenie nie jest przeznaczone dla dzieci w wieku od lat 0 do 3 (włącznie). Dzieci w wieku powyżej lat 3 do 8 (włącznie) mogą korzystać z bujaka tylko pod bezpośrednim i stałym nadzorem ich pełnoletnich opiekunów. Dzieci w wieku powyżej lat 8 mogą korzystać z bujaka pod nadzorem pełnoletniego opiekuna lub samodzielnie po wcześniejszym poinstruowaniu.
13. Wszystkie osoby o ograniczonych zdolnościach manualnych, lokomocyjnych, percepcyjnych lub umysłowych mogą korzystać z bujaka wyłącznie pod stałym i bezpośrednim nadzorem pełnoletniego opiekuna.

14. W żadnym wypadku nie należy obciążać urządzenia wagą większą niż podane w niniejszej instrukcji i na tabliczkach znamionowych obciążenie dopuszczalne.
15. Przed podłączeniem przewodu zasilającego należy upewnić się co do wartości napięcia zasilającego – powinno ono wynosić 230V AC.
16. Nie dotykać wtyczki przewodu zasilającego wilgotnymi lub mokrymi dłońmi.
17. Podczas podłączania i odłączania bujaka nie ciągnąć i nie szarpać za przewód zasilający.
18. Przewód zasilający chronić przed naprężeniem i przygnieceniem, nie układać go w miejscach narażonych na stałe zawilgocenie lub zalanie.
19. Gniazdo zasilania, do którego podłączony będzie bujak, musi posiadać podłączony bolec (lub styk) uziemiający.
20. Podczas wszelkich prac konserwacyjnych i serwisowych urządzenie powinno być odłączone od zasilania.
21. Gdy bujak jest podłączony do źródła zasilania nie wkładać rąk oraz żadnych przedmiotów pomiędzy karoserię bujaka a osłonę podstawy lub pomiędzy karoserię a ramę podwozia
22. Przemieszczanie i transport:
 - a. przed przemieszczeniem urządzenia należy upewnić się, że zostało odłączone od źródła zasilania
 - b. podczas przemieszczania środkami transportu należy bujak unieruchomić w stabilnej pozycji i chronić przed urazami mechanicznymi używając odpowiednich materiałów i opakowań ochronnych
 - c. elementy składowe modeli Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor i Fox Fire Hero powinny zostać rozłączone i rozmontowane zgodnie z instrukcją. Sposób przewozu tych elementów zależy od pojemności użytych środków transport.
23. Producent nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, wypadki i wszelkie inne niepożądane wydarzenia, wynikłe na skutek niewłaściwego lub niezgodnego z niniejszą instrukcją użytkowania urządzenia, braku nadzoru osób odpowiedzialnych wymienionych w punktach 12 i 13 powyżej, wykorzystania urządzeń niezgodnie z ich przeznaczeniem, wystąpienia klęsk żywiołowych, aktów terroru, nieautoryzowanych przeróbek i adaptacji oraz napraw wykonanych przez niewykwalifikowany personel.

UWAGA:

1. Praktyczne wykorzystanie informacji zawartych w niniejszej instrukcji wymaga posiadania przez użytkownika minimum wiedzy technicznej i doświadczenia lub wcześniejszego zapoznania z obsługą urządzenia. Wszelkie niejasne przypadki związane z obsługą bujaków należy skonsultować z autoryzowanym serwisem.
2. Producent zastrzega możliwość zmian w parametrach technicznych, funkcjach elementów manipulacyjnych płyty głównej, struktury programu i funkcji menu bez uprzedzenia, w sposób odbiegający od opisanego w niniejszej instrukcji. Zaktualizowane wersje instrukcji dostępne będą u producenta na żądanie Nabywcy.
3. Rzeczywisty wygląd urządzeń opisanych w tej instrukcji może różnić się od ich wizerunków zaprezentowanych na zdjęciach na okładce.

Podstawowe dane techniczne i ukończenie dostawy

Seria bujaków Fox Kiddie Rides obejmuje następujące modele:

1. Fox Car Cabrio – bujaki dla jednego lub dwojga dzieci będące imitacją samochodu z nadwoziem kabriolet, dostępne w następujących wersjach nadwozia:
 - Model I: Standard, z odmianami Classic, Police i Fire Fighter,
 - Model II: Speedy Car,
 - Model III: Cadillac.
2. Fox Funny Bus – bujak dla 1-3 dzieci będący imitacją autobusu
3. Fox King Cross Quad – bujak dla jednego dziecka z opiekunem lub dwojga dzieci starszych, będący imitacją pojazdu typu Quad
4. Fox Dolphins Boat – bujak dla jednego lub dwojga dzieci, będący stylizowaną imitacją statku retro
5. Fox Kiddie Train – dla jednego lub dwojga dzieci, ruchoma imitacja lokomotywy parowej z wagonem, szynami i dekoracją
6. Fox Fire Hero – dla jednego lub dwojga dzieci, ruchoma imitacja pojazdu straży pożarnej z przyczepą, szynami i dekoracją
7. Fox Farm Tractor – dla jednego lub dwojga dzieci, ruchoma imitacja traktora rolniczego z przyczepą, szynami i dekoracją

Podstawowe dane techniczne modeli stacjonarnych:

Model Parametr	Fox Car Cabrio Standard	Fox Speedy Car	Fox Car Cabrio Cadillac	Fox Funny Bus	Fox King Cross Quad	Fox Dolphins Boat
Długość	172 cm	190 cm	133 cm	180 cm	228 cm	248 cm
Szerokość	84 cm	96 cm	87 cm	105 cm	140 cm	110 cm
Wysokość	107 cm	102 cm	108 cm	140 cm	133 cm	200 cm
Waga	116 kg	117 kg	112 kg	190 kg	193 kg	192 kg
Zasilanie	230V/50-60Hz AC	230V/50-60Hz AC	230V/50-60Hz AC	230V/50-60Hz AC	230V/50-60Hz AC	230V/50-60Hz AC
Pobór mocy	550W	550W	550W	650W	600W	550W
Obciążenie dopuszczalne	80 kg	80 kg	80 kg	70 kg	130 kg	90 kg

Podstawowe dane techniczne modeli Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero i pochodnych (bujaki z torowiskiem):

Parametr	Wariant toru	
	Kołowy	Owalny
Długość / średnica torowiska	Ø3170 mm	5170 mm
Szerokość torowiska		3170 mm
Długość całkowita zestawu lokomotywa + sprzęg + wagon	2300 mm	
Waga całkowita urządzenia (torowisko + dekoracja centralna + lokomotywa + sprzęg + wagon)	206 kg	295 kg
Zasilanie	AC 230V 50/60Hz	
Pobór mocy	450W max	
Całkowite obciążenie dopuszczalne (1 pasażer w lokomotywie + 1 pasażer w wagonie)	60 kg	

Ukompletowanie dostawy obejmuje:

- bujak kompletny (wszystkie elementy składowe wybranego wariantu lub zestawu) z okablowaniem – 1 kpl.
- uniwersalna instrukcja eksploatacji – 1 szt.
- klucze do zamka (zamków) – 1 kpl
- pilot sterownika efektów RGB (opcjonalnie) – 1 lub 2 szt.

Zasady i sposób użytkowania

1. W pierwszej kolejności należy zapoznać się z rozdziałem „Ogólne zasady bezpieczeństwa” i danymi technicznymi wybranego modelu.
2. Urządzenie dostarczane jest z ustawieniami programu wprowadzonymi przez producenta, odpowiadającymi ogólnie stosowanej praktyce rynkowej w zakresie kredytowania i pojedynczego cyklu pracy w stosunku do wprowadzonego kredytu.
3. Urządzenie włącza się i wyłącza poprzez włożenie/wyjęcie wtyczki kabla zasilającego do gniazda zasilania 230V/50-60Hz AC.
4. Po włączeniu zasilania, przez kilka sekund trwa wczytywanie programu – nie należy w tym czasie wkładać monet do wrzutnika! (mogą nie zostać zaliczone).
5. Bujak jest wyposażony w wielonominałowy wrzutnik elektroniczny, przyjmujący monety o nominałach zgodnych z zamówieniem klienta, lub w jednonominałowy wrzutnik mechaniczny (zależnie od wersji).
6. Po wczytaniu programu uruchamia się samoczynnie tryb prezentacji (demo), wraz z towarzyszącym podkładem dźwiękowym i efektami świetlnymi. Od momentu uruchomienia się trybu prezentacji urządzenie jest gotowe do pracy.
7. Użytkownik (Operator) ma możliwość ingerencji w ustawienia programu bujaka w szerokim zakresie funkcji, zgodnie z własnymi preferencjami – patrz rozdział: „Opis menu ustawień”.
8. Aby uruchomić bujak należy włożyć do wrzutnika monetę o właściwym nominale. Wrzut monety zostanie potwierdzony dźwiękiem, a następnie włączy się odtwarzanie podkładu dźwiękowego w oczekiwaniu na start. Przycisk START (środkowy) zostanie podświetlony.
9. Po naciśnięciu przycisku START (lub – zależnie od modelu - po upływie określonego, ustawialnego czasu) uruchomiony zostanie napęd bujaka na czas zaprogramowany w ustawieniach płyty głównej, odtwarzany będzie podkład dźwiękowy oraz włączony pełny zestaw efektów świetlnych. Podczas pracy urządzenia, poprzez naciśnięcie przycisku istnieje możliwość odtwarzania dodatkowych dźwięków, zależnych od wersji bujaka.
10. Po upływie zaprogramowanego czasu bujak wyłączy się samoczynnie i przejdzie w tryb oczekiwania (bez dźwięku i z ograniczonym zestawem efektów świetlnych), z okresowym odtwarzaniem sekwencji demo.

UWAGA: Szczegółowe opisy konstrukcji z materiałem ilustracyjnym, rozszerzone zestawy danych technicznych, opisy procedur naprawczych i wykazy części zamiennych znajdują się w aneksach serwisowych opracowanych dla poszczególnych modeli bujaków. Aneksy serwisowe dostępne są u producenta dla nabywców lub użytkowników dysponujących własnym wykwalifikowanym personelem serwisowym, na zamówienie.

Opis menu ustawień

W rodzinie urządzeń Fox Kiddie Rides wykorzystywane są dwa różne programy sterujące:

1. płyta główna AGP02.02, software ver. 1.14.T7. (w urządzeniach: Fox Car Cabrio Standard, Fox Speedy Car, Fox Car Cabrio Cadillac, Fox King Cross Quad, Fox Funny Bus, Fox Dolphins Boat)
2. płyta główna RETI, software ver. 1.0 (w urządzeniach: Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero)

A. Menu ustawień dla urządzeń z programem sterującym AGP02.02 (Fox Car Cabrio Standard, Fox Speedy Car, Fox Car Cabrio Cadillac, Fox King Cross Quad, Fox Funny Bus, Fox Dolphins Boat)

Wejście do poszczególnych zakładek menu programu następuje poprzez kolejne naciśnięcia przycisku SETUP na płycie głównej. Wartość parametru w danej zakładce wskazywana jest na wyświetlaczu symbolem strzałki. Do zmiany wielkości lub znaczenia wskazywanego parametru służą przyciski „-„ i „+”. Wyjście z menu następuje poprzez restart automatu (wyłączenie i ponowne włączenie).

Zależnie od ustawienia przełącznika nr 2 na bloku przełączników, uzyskujemy dostęp do 2 różnych warstw menu umożliwiających stosowne ustawienie wartości kredytu, jego odwzorowania na liczniku i odpowiadającego im czasu jazdy.

Opis funkcji menu

Lp.	Nazwa funkcji	Opis
1	Coin 1 Channel 1 – Credits -	<ul style="list-style-type: none"> - Górny wiersz: ustawianie liczby impulsów podawanych na licznik po zaliczeniu kredytu w pierwszym kanale pierwszego wrzutnika. - Dolny wiersz: ustawianie liczby kredytów przydzielanych za impuls kredytowy w pierwszym kanale wrzutnika. - Jeżeli przełącznik nr 2 na OFF, to ustawianie czasu jazdy za impuls kredytowy z pierwszego kanału wrzutnika monet.
2	Coin 1 Channel 2 – Credits -	Jak wyżej, dla drugiego kanału wrzutnika.
3	Coin 1 Channel 3 – Credits -	Jak wyżej, dla trzeciego kanału wrzutnika.
4	Coin 1 Channel 4 – Credits -	Jak wyżej, dla czwartego kanału wrzutnika.
5	Coin 2 Channel 1 – Credits -	<ul style="list-style-type: none"> - Górny wiersz: ustawianie liczby impulsów podawanych na licznik po zaliczeniu kredytu w pierwszym kanale drugiego wrzutnika (lub akceptora banknotów). - Dolny wiersz: ustawianie liczby kredytów przydzielanych za impuls kredytowy w pierwszym kanale drugiego wrzutnika lub akceptora. - Jeżeli przełącznik nr 2 na OFF, to ustawianie czasu jazdy za impuls kredytowy z pierwszego kanału drugiego wrzutnika lub akceptora. <p>UWAGA: w standardowym wykonaniu automatu akceptor banknotów nie występuje.</p>
6	Coin 2 Channel 2 – Credits -	Jak wyżej, dla drugiego kanału.
7	Coin 2 Channel 3 – Credits -	Jak wyżej, dla trzeciego kanału.
8	Coin 2 Channel 4 – Credits -	Jak wyżej, dla czwartego kanału.

Opis funkcji menu – c.d.

9	Free Play	Włączenie/wyłączenie darmowej gry.
10	Play Game Time	Jeżeli przełącznik nr 2 na ON: ustawianie czasu jazdy w zakresie od 0 do 600 s. ze skokiem 10 s.
11	Presentation Time	Ustawianie czasu trwania trybu prezentacji (demo) w zakresie od 5 do 60 min. ze skokiem 5 min.
12	Total Counter Value	Elektroniczny licznik kredytów, narastająco od początku eksploatacji automatu, niekasowalny.
13	Payoff Counter Value	Elektroniczny licznik zużytych (wykorzystanych) kredytów, kasowalny przyciskiem „-”,
14	Number Sound	Możliwość wyboru wersji tła dźwiękowego, dostępne dwie wpisane w program wersje.

Opis funkcji bloku przełączników DIP-SW

Nr przełącznika	Pozycja przełącznika	
	ON	OFF
1	Tryb roboczy programu – nie przełączać	---
2	Cena jazdy: za pojedynczy kredyt możliwa jedna jazda o czasie trwania ustawialnym w menu programu. Przy większej liczbie kredytów możliwa odpowiednio większa liczba pojedynczych jazd, każda o takim samym czasie trwania.	Cena jazdy: za określony nominal możliwa jedna jazda o czasie trwania ustawialnym w menu programu. Przy wyższych nominałach odbywa się również jedna jazda, jednakże o czasie wydłużonym proporcjonalnie do wartości wrzuconej monety, ustawialnym w menu programu dla poszczególnych nominałów monet.
3	Dźwięk w trybie prezentacji (demo) - włączony	Dźwięk w trybie prezentacji (demo) – wyłączony
4	Nie używany	Nie używany

Uwaga: zmiana ustawienia któregośkolwiek przełącznika na bloku przełączników każdorazowo wymaga restartu automatu (po dokonaniu zmian) w celu wczytania przez program nowych ustawień.

Uwagi praktyczne do ustawiania i wyboru opcji kredytowania oraz czasu jazdy:

1. Wprowadzanie własnych ustawień najlepiej wykonać poczynając od menu dostępnego przy przełączniku nr 2 ustawionym na ON
2. W pierwszej kolejności należy ustalić, jaka ma być bazowa cena za pojedyncze użycie bujaka i jaki ma być dla tej ceny czas bujania – przykładowo przyjmujemy, że ma to być 2 PLN za 90 sekund
3. Przyciskiem SETUP wchodzimy w menu programu i ustawiamy (adekwatnie do przyjętego wyżej przykładu):
 - coin1 channel1 – w górnym wierszu wartość 1 (aby licznik przesunął się o 1 po wrzuceniu złotówki), a w dolnym wierszu 0,5 (pół kredytu), gdyż przyjęta cena bazowa wynosi 2 zł, a więc trzeba wrzucić jeszcze raz 1 zł aby móc uruchomić bujak
 - coin1 channel2 – w górnym wierszu wartość 2 (aby licznik przesunął się o 2 po wrzuceniu dwóch złotych), w dolnym wierszu 1 (bo za 2 zł jest 1 kredyt)
 - coin1 channel3- w górnym wierszu wartość 5 (aby licznik przesunął się o 5 po wrzuceniu pięciu złotych), w dolnym wierszu – przykładowo 3 (za wrzut pięciozłotowy gracz uzyskuje bonus: płaci za 2,5 kredytu, a dostaje 3 kredyty)
 - w zakładce Play Game Time – ustawiamy: 90 (sek.)

Po takim sformatowaniu ustawień możemy przejść do warstwy menu dostępnej po przerzuceniu przełącznika nr 2 na OFF i pozostając w zgodzie z przyjętymi powyżej przykładowymi założeniami, ustawiamy:

- coin1 channel1 – 45 sekund (kanał odpowiada monecie 1 zł, a skoro za 2 zł przyjęliśmy wcześniej 90 sekund, to za 1 zł dostępna jest połowa tego czasu)
- coin1 channel2 – 90 sekund (odpowiada wrzutowi monety 2 zł)

- coin1 channel3 – 225 sekund (proporcjonalnie 2,5 raza dłużej niż za 2 zł), lub 270 sekund (z bonusem, czyli 3 razy więcej niż za 2 zł)

Należy pamiętać, że przy przełączniku nr 2 ustawionym na OFF wielkość wrzuconego nominału decyduje o czasie trwania pojedynczej jazdy. Po wrzuceniu monety wrzutnik zostaje zablokowany i nie będzie przyjmował kolejnych monet. Dopiero po naciśnięciu przycisku START i wykorzystaniu czasu bujania odpowiadającego wrzuconemu nominałowi wrzutnik ulega odblokowaniu i możliwa jest kolejna jazda.

Uwagi odnośnie przywracania urządzenia z powrotem do pracy zarobkowej po okresie pracy w trybie „Free Play”:

W starszych wersjach oprogramowania niekiedy zdarza się, że po wyjściu z trybu „Free Play” pozostaje bardzo duża ilość (dziesiątki tysięcy) kredytów do wykorzystania. Należy wówczas wykonać następujące czynności:


1. zanotować lub zapamiętać wszystkie robocze ustawienia menu (zostaną skasowane lub zmienione) i ustawienie robocze przełączników DIP-SWITCH na płycie głównej
2. wyłączyć urządzenie i na płycie głównej ustawić wszystkie przełączniki DIP-SWITCH w pozycję OFF
3. włączyć urządzenie i poczekać aż na wyświetlaczu programu pojawi się napis „Default Settings”
4. przycisnąć krótko jeden raz przycisk „Setup” na płycie programu
5. na wyświetlaczu pojawią się kolejno informacje „please wait”, a następnie „is done”; nastąpi reset pamięci, zostaną załadowane ustawienia domyślne menu, liczniki nie zostaną skasowane
6. odczekać jeszcze około 10 sekund, wyłączyć bujak, ustawić przełączniki DIP-SWITCH do pozycji roboczej i włączyć bujak
7. przyciskiem Setup wejść w menu i przywrócić wszystkie ustawienia zgodnie z preferencjami użytkownika
8. ponownie wyłączyć i włączyć bujak – gotowe.

B. Menu ustawień dla urządzeń z programem sterującym RETI v.1.0 (Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero i pochodne)

Wejście do menu programu następuje poprzez jednoczesne przyciśnięcie i przytrzymanie przycisków ESC i ENTER. Przyciski należy puścić gdy na wyświetlaczu pojawi się napis MENU (w górnym wierszu) i TEST (w dolnym wierszu). Pomiędzy poszczególnymi zakładkami menu można przemieszczać się naciskając przyciski DOWN i UP. Wejście do ustawień w danej zakładce: przyciskiem ENTER. Ustawianie lub zmiana wartości w wybranej zakładce menu: przyciskami DOWN i UP. Zatwierdzenie nowej wartości i powrót do menu: przyciskiem ENTER. Wyjście z danej zakładki bez zatwierdzania parametrów i powrót do menu: przyciskiem ESC. Wyjście z menu: przyciskiem ESC.

Kasowanie niewykorzystanych kredytów: wyłączyć zasilanie urządzenia, nacisnąć i trzymać wciśnięte przyciski ESC i ENTER, włączyć zasilanie urządzenia, puścić przyciski gdy na wyświetlaczu pojawi się napis RESET CREDIT.

Opis funkcji menu

TEST -  **UWAGA - NIEBEZPIECZEŃSTWO:** użycie tej funkcji spowoduje natychmiastowe uruchomienie napędu urządzenia!
Opcja przeznaczona wyłącznie dla wykwalifikowanego personelu serwisowego. W czasie normalnej eksploatacji funkcja nieużywana. Szczegółowy opis opcji w aneksie serwisowym do instrukcji eksploatacji.
Aby zakończyć funkcję TEST należy wcisnąć przycisk **ESC**.

- Cred.Ch1** – Ustawianie ilości kredytów przypisanych do pierwszego kanału wrzutnika, od 1 do 20.
- Cred.Ch2** – Ustawianie ilości kredytów przypisanych do drugiego kanału wrzutnika, od 1 do 20.
- Cred.Ch3** – Ustawianie ilości kredytów przypisanych do trzeciego kanału wrzutnika, od 1 do 20.
- CredFree** – Ustawianie ilości kredytów przypisanych do darmowej gry FREE PLAY, od 1 do 20.
- TimeCred** – Czas jednego kredytu, ustawiany od 20 sekund do 90 sekund, z krokiem 2 sekund.
- TIME AUD** - Czas przerwy pomiędzy kolejnymi dźwiękami które są odtwarzane podczas demo. Ustawiany w zakresie od 1 do 90 minut, z krokiem 1 minuta.
- DEMO AUD** - Włączenie lub wyłączenia dźwięków podczas demo.
- DEMO LED** - Włączenie lub wyłączenia dema świetlnego. Jeżeli ta opcja będzie włączona to podczas demo wyjścia od 1 do 3 będą się zapalały według określonej sekwencji ustawianej w osobnej opcji.
- FreePlay** - Włączenie lub wyłączenie darmowej gry FREE PLAY.
- OUT 1-3** – Ustawienie sposobu działania wyjść od 1 do 3 podczas gry i demo.
OFF – Wyłączone.
RANDOM – Losowe.
1 OF 3 – Wyjścia będą włączane po kolei od pierwszego do trzeciego z około jednosekundowym odstępem, efekt krążącego punktu (ustawienie zalecane)
- OUT 4** – Ustawienie sposobu działania wyjścia 4.
OFF – Cały czas wyłączone.
ON – Cały czas włączone (ustawienie zalecane)
GAME – Włączone tylko w czasie gry.
START – Działa jako podświetlanie przycisku START gdy jest włączona odpowiednia opcja w menu.
- IN 1** – Ustawienie sposobu działania wejścia IN 1.
IN 1 – Jako zwykle wejście włączające dźwięki podczas gry (opcja nieużywana w urządzeniach serii Fox...)
ZONE – Jako wejście czujnika strefy bezpieczeństwa. Dla urządzenia Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero i pochodnych obowiązujące jest ustawienie opcji IN1 jako ZONE i nie wolno go zmieniać!
- GameType** – Ustawienie trybu pracy sterownika podczas gry.
CONTINUE – Po wybraniu tej opcji sterownik nie będzie brał pod uwagę ilości kredytów tylko całkowity czas zabawy. Nie będzie żadnych przerw podczas korzystania z bujaka tak jak w opcjach opisanych poniżej. Całkowity, ciągły czas zabawy będzie uzależniony od ilości wykupionych kredytów pomnożonych przez ilość czasu odpowiadającą jednemu kredytowi.
MANUAL – Po wrzuceniu monety (monet) o wartości jednego lub więcej kredytów i uruchomieniu urządzenia, gdy zostanie odmierzony czas równy czasowi jednego kredytu, inaczej mówiąc; zostanie wykorzystany jeden kredyt, to sterownik zatrzyma bujaka do czasu wciśnięcia przycisku START (jeżeli jeszcze są niewykorzystane kredyty) lub urządzenie przejdzie do trybu demo w oczekiwaniu na wrzut kolejnej monety.
- END GAME** – Ustawienie sposobu w jaki bujaka ma się zatrzymywać.
END – Automat zatrzyma się automatycznie po skończeniu czasu gry (opcja nieużywana w urządzeniach serii Fox...)
LEVEL – Automat zatrzyma się w odpowiednim miejscu które będzie wyznaczone umieszczonym na torach indeksem pozycji urządzenia. Dla urządzenia

- Fox Kiddie Train, Fox Farm Tractor, Fox Fire Hero i pochodnych obowiązujące jest ustawienie opcji END GAME jako LEVEL i nie wolno go zmieniać!
- START** – Ustawienie czasu po jakim bujak ma ruszyć samoczynnie gdy jest włączona opcja startu manualnego ale nie zostanie wciśnięty przycisk START. Ustawiany od 0 sekund do 40 sekund, z krokiem 1 sekunda. Jeżeli ustawiona zostanie wartość 0, to urządzenie uruchomi się samoczynnie, nie czekając na naciśnięcie przycisku START
- RESUME** – Ustawienie czasu po jakim bujak ma ruszyć po przerwie spowodowanej zadziałaniem czujnika strefy bezpieczeństwa. Ustawiany od 2 sekund do 20 sekund, z krokiem 1 sekunda.
- DISPLAY** – Wybór zawartości wyświetlacza.
- LOGO** – Wyświetlane będzie logo producenta.
- COUNTER** – Wyświetlany będzie sumaryczny stan licznika z trzech kanałów czyli ilość monet Ch1 X nominał Ch1 + ilość monet Ch2 X nominał Ch2 + ilość monet Ch3 X nominał Ch3. Liczniki te mogą być kasowane tylko w menu ADMIN, które jest zabezpieczone hasłem.
- CoinMode** – Wybór rodzaju wrzutnika monet podłączonego do sterownika.
- STANDARD** – Elektroniczny wrzutnik z transmisją równoległą, lub wrzutnik mechaniczny.
- SERIAL** – Wrzutnik elektroniczny z transmisją szeregową. Sterownik będzie zliczał ilość impulsów na kanale pierwszym i porównywał je w wartościach które można ustawić w osobnych opcjach, jeżeli ilość impulsów będzie taka sama jak przypisana do kanału Ch1, Ch2 lub Ch3 to zostanie włączona gra na czas odpowiedni danemu kanałowi. Zliczanie impulsów zaczyna się od pierwszego impulsu i trwa maksymalnie 3 sekundy. Jeżeli ilość impulsów zliczonych w tym czasie nie będzie się zgadzała z ilością impulsów przypisanych do któregoś kanału to sterownik pozostanie w demo.
- Imp. Ch1** – Ustawianie ilości impulsów przypisanych do pierwszego kanału wrzutnika, od 1 do 10. Jeśli powyższa opcja „CoinMode” jest ustawiona jako SERIAL to zliczane impulsy są z nią porównywane.
- Imp. Ch2** – Ustawianie ilości impulsów przypisanych do drugiego kanału wrzutnika, od 1 do 10. Jeśli powyższa opcja „CoinMode” jest ustawiona jako SERIAL to zliczane impulsy są z nią porównywane.
- Imp. Ch3** – Ustawianie ilości impulsów przypisanych do trzeciego kanału wrzutnika, od 1 do 10. Jeśli powyższa opcja „CoinMode” jest ustawiona jako SERIAL to zliczane impulsy są z nią porównywane.
- COUNTER** – Pokazuje aktualny stan każdego z czterech liczników ogólnie dostępnych. Wartości tych liczników wyświetlane są po kolei, każdy po trzy sekundy a na koniec następuje powrót do MENU.
- Licznik pierwszy pokazuje w pierwszej linii ilość monet z pierwszego kanału wrzutnika, a w drugiej linii pokazuje wartość tych monet czyli ilość monet Ch1 X nominał Ch1.
 - Licznik drugi pokazuje w pierwszej linii ilość monet z drugiego kanału wrzutnika, a w drugiej linii pokazuje wartość tych monet czyli ilość monet Ch2 X nominał Ch2.
 - Licznik trzeci pokazuje w pierwszej linii ilość monet z trzeciego kanału wrzutnika, a w drugiej linii pokazuje wartość tych monet czyli ilość monet Ch3 X nominał Ch3.
 - Licznik czwarty pokazuje w pierwszej linii sumę monet z trzech kanałów wrzutnika, a w drugiej linii pokazuje całkowitą wartość tych monet czyli ilość

monet Ch1 X nominał Ch1 + ilość monet Ch2 X nominał Ch2 + ilość monet Ch3 X nominał Ch3.

RES.COUN - Opcja w której można wyzerować liczniki np. po wyciągnięciu monet z kasetki. Zeruje ona liczniki monet i kwoty, ale tylko te widoczne w menu użytkownika, nie kasuje liczników widzianych w menu administratora.

Opis funkcji menu ADMIN

Wejście do menu ADMIN: Opcja ta jest chroniona hasłem. Fabryczne hasło to: **11111**. Przyciskami **DOWN** i **UP** wybieramy pierwszy znak hasła i zatwierdzamy przyciskiem **ENTER**, następnie wybieramy drugi znak hasła, naciskamy **ENTER** i tak po kolei aż wpiszemy wszystkie sześć znaków hasła. Migający kursor informuje o aktualnym numerze znaku hasła. Można cofnąć się do poprzedniego znaku hasła przyciskiem **ESC**. Jeżeli hasło będzie poprawne to wejdziemy do menu **ADMIN** którego opcje są opisane poniżej. Jeżeli hasło będzie niepoprawne to pojawi się napis **WRONG PASSWORD** i nastąpi powrót do menu użytkownika.

COUNTER – Pokazuje aktualny stan każdego z kolejnych czterech liczników, tak samo jak w menu użytkownika, ale liczniki te można wyzerować tylko z poziomu menu **ADMIN**.

GameFree - Wyświetla ilość gier darmowych w trybie **FREE PLAY**.

ERROR – Wyświetla ilość błędnie wpisanych haseł do menu administratora. Umożliwia to sprawdzenie, czy osoby nieuprawnione nie próbowały uzyskać dostępu do menu **ADMIN**.

CoinsCh1 – Ustawienie wartości nominału pierwszego kanału wrzutnika, w zakresie: 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000.

CoinsCh2 – Ustawienie wartości nominału drugiego kanału wrzutnika, w zakresie: 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000.

CoinsCh3 – Ustawienie wartości nominału trzeciego kanału wrzutnika, w zakresie: 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000.

Prawidłowa konfiguracja wartości w opcjach **CoinsCh1-3** jest ważna z uwagi na poprawność kwotowych wskazań liczników, zarówno w menu użytkownika jak i w menu **ADMIN**.

RES.COUN – Opcja ta zeruje liczniki monet i kwoty widoczne w menu administratora. Nie zeruje ona liczników dostępnych w menu użytkownika.

RES.Free – Opcja ta zeruje licznik ilości darmowych gier w trybie **FREE PLAY**.

RES.Err. – Opcja ta zeruje licznik ilości błędnie wpisanych haseł administratora.

PASSWORD – Opcja w której możemy zmienić hasło do menu **ADMIN**. Musi mieć ono długość sześciu znaków i może się składać z cyfr **0 - 9** i liter **A - Z**. Jeżeli wybierzemy tą opcję to na wyświetlaczu pojawi się napis **NEW PASSWORD** i potem domyślne hasło **11111**, które możemy zmienić na inne używając do wyboru znaków przycisków **UP** i **DOWN**. Przyciskiem **ENTER** zatwierdzamy kolejne wybrane znaki nowego hasła, a przycisk **ESC** umożliwia cofnięcie się do poprzedniego znaku w celu jego zmiany. Po wpisaniu wszystkich sześciu znaków nowego hasła pojawi się napis **CONFIRM PASSWORD** i następnie znowu wyświetlone będzie hasło domyślne. Należy wtedy powtórzyć hasło które wpisaliśmy przed chwilą w ten sam sposób jak jest opisany powyżej. Po dwukrotnym poprawnym wpisaniu nowego hasła zostanie wyświetlony napis **PASSWORD OK** i hasło zostanie zmienione. Jeżeli nowe hasło zostało źle powtórzone to zostanie przywrócone hasło fabryczne **11111** i na wyświetlaczu pojawi się napis **PASSWORD DEFAULT**.

UWAGA: jeżeli użytkownik (administrator) zmieni hasło, a następnie je zapomni, to nieodwracalnie zostanie utracona możliwość dostępu do menu ADMIN.

Sterowniki przesyłane do serwisu muszą mieć przywrócone hasło fabryczne lub posiadać naklejkę z zapisanym nowym hasłem.

Zalecane regularne czynności konserwacyjno – obsługowe

Czynność	Okres powtarzania	Sposób wykonania
Czyszczenie elementów zewnętrznych	Według potrzeb, zależnie od stanu urządzenia, zalecane codziennie	Używać miękkich tkanin lub ręczników papierowych, wody i delikatnych detergentów. Z podłogi usuwać piasek i inne zanieczyszczenia, szczególną uwagę zwrócić na czystość przycisków.
Czyszczenie elementów wewnętrznych	Zależnie od stanu urządzenia, nie rzadziej niż raz w miesiącu, w środowisku mocno wilgotnym codziennie	Odkurzyć lub osuszyć wnętrze metalowych kaset zawierających wrzutnik, pojemnik kasy i płytę główną programu
Sprawdzenie kabla zasilającego	Codziennie	Oględziny kabla i wtyczki pod kątem ewentualnych uszkodzeń i zawilgocenia
Czyszczenie elektronicznego wrzutnika monet	Zależnie od potrzeb, nie rzadziej niż raz w miesiącu, w środowisku wilgotnym codziennie	Przy użyciu miękkiej tkaniny lub ręcznika papierowego (suche lub lekko zwilżone czystą wodą) przetrzeć tor przelotu monety pod uchyloną klapką wrzutnika w celu jego wyczyszczenia lub osuszenia. Nie używać żadnych detergentów, rozpuszczalników i alkoholi
Przegląd zespołu napędu i przekładni	Raz w roku, w środowisku silnie zapyłonym co 6 miesięcy.	Ułożyć bujak na boku zapewniając mu miękkie podparcie, chroniące przed zgnieceniem kloszy lamp. Dokonać oględzin elementów transmisji napędu: paska zębatego lub łańcuchów. Sprawdzić ich naprężenie. Zużyte elementy wymienić według opisu w aneksie serwisowym (tylko wykwalifikowany personel!). Oczyszczyć z kurzu przeguby, gniazda łożysk, osłony i kratki wentylacyjne..

Usuwanie niektórych awarii i usterek

Objawy awarii (usterki)	Zalecane działanie
Po podłączeniu przewodu zasilania do gniazda urządzenie się nie włącza	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić obecność napięcia 230V w gnieździe - sprawdzić stan kabla zasilającego - sprawdzić/wymienić lub odblokować bezpiecznik wejściowy zasilania - sprawdzić/wymienić bezpiecznik płyty głównej programu (w obudowie płyty głównej)
Wrzutnik mechaniczny nie przyjmuje monet	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić/wyczyścić tor przelotu monety we wrzutniku
Wrzutnik elektroniczny nie przyjmuje monet	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić/wyczyścić tor przelotu monety we wrzutniku - osuszyć wrzutnik - sprawdzić okablowanie wrzutnika
Wrzutnik mechaniczny przyjmuje monety lecz nie przydziela kredytu	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić poprawność działania switcha na wylocie wrzutnika - sprawdzić okablowanie switcha - sprawdzić ustawienia opcji kredytowania w menu płyty głównej
Wrzutnik elektroniczny przyjmuje monety lecz nie przydziela kredytu	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić drożność okablowania wrzutnika - sprawdzić ustawienia opcji kredytowania w menu płyty głównej
Nie świeci któraś z lamp bujaka	<ul style="list-style-type: none"> - wymienić żarówkę LED - w przypadku lamp opartych na zintegrowanej matrycy LED – wymienić całą lampę
Nie działa któryś z przycisków	<ul style="list-style-type: none"> - upewnić się, że przycisk funkcjonuje swobodnie i nie jest zaklinowany w położeniu wciśniętym, w razie potrzeby rozebrać i wyczyścić przycisk - sprawdzić switch przycisku i jego okablowanie wraz z przyłączem do płyty głównej - wymienić switch lub przycisk
Brak podkładu audio	<ul style="list-style-type: none"> - upewnić się, że zespół audio jest zasilany i włączony - upewnić się, że odtwarzanie dźwięku nie jest wyciszone potencjometrami na obudowie płyty głównej - sprawdzić połączenia toru audio
Po wrzuceniu monety i naciśnięciu przycisku START nie uruchamia się napęd bujaka	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdzić poprawność funkcjonowania przycisku START i jego okablowanie - sprawdzić obwody zasilania i sterowania napędu (<u>Tylko wykwalifikowany personel!</u>) - wyciszyć podkład audio i sprawdzić, czy słyszalna jest praca silnika napędowego - przechylić bujak i sprawdzić stan elementów transmisji napędu (<u>Tylko wykwalifikowany personel!</u>)