

MANUAL

Space Master

I. AJUSTAR LA RULETA

Después de encender la máquina, la ruleta central girará 1 o 2 veces para probar si funcionan bien el motor y el sensor. Si funcionan bien, la imagen del **DIAMANTE** de la ruleta se detendrá debajo del indicador luminoso. Si no, significa que la ruleta no fue instalada correctamente. Hay que instalar y probar la ruleta de nuevo, o va a afectar a la exactitud de ganar .

II. AUDITORIA

Presione **K1** KEYSW de IC tarjeta al encender la maquina, y luego presione **START**.

Códigos según los tipos de auditoría:

Códigos (Manzana)	Mensajes BAR + 77 + Estrellas + Sandía
00	LA UTILIDAD TOTAL DE LA MÁQUINA
01	EL TOTAL DE CRÉDITOS
02	EL TOTAL DE PREMIOS
03	EL TOTAL QUE SE INTENTÓ "DOBLAR"
04	EL TOTAL DE LOS PREMIOS AL "DOBLAR"
05	LA PROBABILIDAD (%) DE GANAR
06	LA PROBABILIDAD (%) DE GANAR AL DOBLAR
07	EL TOTAL INPUT DEL CONTADOR
08	EL TOTAL OUTPUT DEL CONTADOR
09	LA SUMA DEL BONO DE ARRIBA
10	LA SUMA DEL BONO DE ABAJO

*Los botones K1,K2,K3,K4 se encuentran localizados en la parte trasera de la placa y son redondos. La máquina se debe queda apagada antes los ajustes.

III. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA

1. Reinicializar la máquina (RESET)

Presione **K2** KEYSW de IC tarjeta sin soltar al encender la maquina. En este momento, el número del serie de la tarjeta (6 digitos) muestra en los LED displays de de **BAR, 77,y Estrella**, igual que el de la la tarjeta. Si son iguales, presione **START** y va a sonar el sonido "OKAY". Si se escuchará el sonido de alarma y los LED displays van a mostrar [88], la máquina ha sido reinicializada. Si el número del serie no es correcto, va a mostrar [95] o [99]

2. Conteo de monedas (Retirar monedas de la máquina)

Presione **K3** KEYSW de IC tarjeta sin soltar al encender la maquina. Luego, presione el botón **PAY** y el display de **WIN** va a mostrar 200 (esto significa 200 monedas.) Puede presionar **BONUS** o **CREDIT** para reducir o aumentar las monedas que desees retirar de la máquina.

3. Ajustar la utilidad de la máquina (%)

Presione **K4** KEYSW de IC tarjeta sin soltar al encender la maquina. Los LED displays de **BAR + 77 + Estrellas** van a mostrar el nivel de utilidad de la máquina. Puedes ajustar el suma de 50,000 a 100,000 mediante presionar **BONUS** o **CREDIT**. Para confirmar por favor presione **START**.

IV. CÓDIGOS DE ERROR

Estos pueden aparecer al encender la máquina y pueden indicar un problema.

CÓDIGOS DE ERROR	PROBLEMA
...11...	No hay monedas para cobrar.
...22...	El motor o el sensor de motor está dañado
...33...	El monedero está dañado o mal conectado.
...44...	El switch de hopper(sensor de contador de moneda) está dañado.
...55...	El switch de keyout o el contador está dañado.
...66...	La memoria RAM está dañada.
...77...	La utilidad de la máquina está fuera de rango. Por favor, reinicialice (RESET) la máquina.
...95...	El número de serie de la máquina no coincide con la etiqueta de LETRAS ROJAS en la parte trasera de la placa.
...99...	El RAM se ha dañado o está interferido. Por favor, reinicialice (RESET) la máquina.

V. AJUSTAR LAS FUNCIONES DE DIP SWITCH

Dip Switch		1	2	3	4	5	6	7	8
La función de KEYIN	No	ON							
	Yes	OFF ●							
Créditos de KEYIN	200		ON						
	100		OFF ●						
El probabilidad de ganar al DOBLAR	80%			ON ●					
	90%			OFF					
La probabilidad de ganar	80%				OFF ●	OFF ●	OFF ●		
	82%				OFF	OFF	ON		
	84%				OFF	ON	OFF		
	86%				OFF	ON	ON		
	88%				ON	OFF	OFF		
	90%				ON	OFF	ON		
	92%				ON	ON	OFF		
94%				ON	ON	ON			
Créditos por moneda	1							OFF ●	OFF ●
	2							OFF	ON
	5							ON	OFF
	10							ON	ON

VI. INFORMACIÓN DETALLADA DEL CABLEADO

JP1

1	SEÑAL DE BILLETERO
2	GND
3	GND
4	N.C.
5	BILLETERO 12V
6	SEÑAL DE HOPPER
7	KEYOUT
8	KEYIN
9	CONTROLADOR DEL BILLETERO
10	HOPPER (+5V)

JP2

1	VCC +5V
2	VCC +5V
3	GND
4	GND
5	SSR
6	+12V

JP3

1	SEÑAL DEL CONTADOR (INPUT)
2	SEÑAL DEL CONTADOR (OUTPUT)
3	GND
4	GND
5	CONTADOR(INPUT)+12 V
6	CONTADOR(OUTPUT)+12 V
7	BOCINA (+)
8	BOCINA (-)
9	SEÑAL DE MONEDERO
10	GND

JP4

1	TECLADO
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

JP7

1	PARTY-LINE 1★
2	PARTY-LINE 2◎
3	WIN◎
4	START◎
5	DOUBLE DERECHA◎
6	DOUBLE ISQUIERDA◎
7	
8	PAY◎
9	
10	MANZANA★
11	NARANJA★
12	LIMÓN★
13	CAMPANA★
14	CREDIT◎
15	BAR★
16	77★
17	ESTRELLA★
18	SANDÍA★