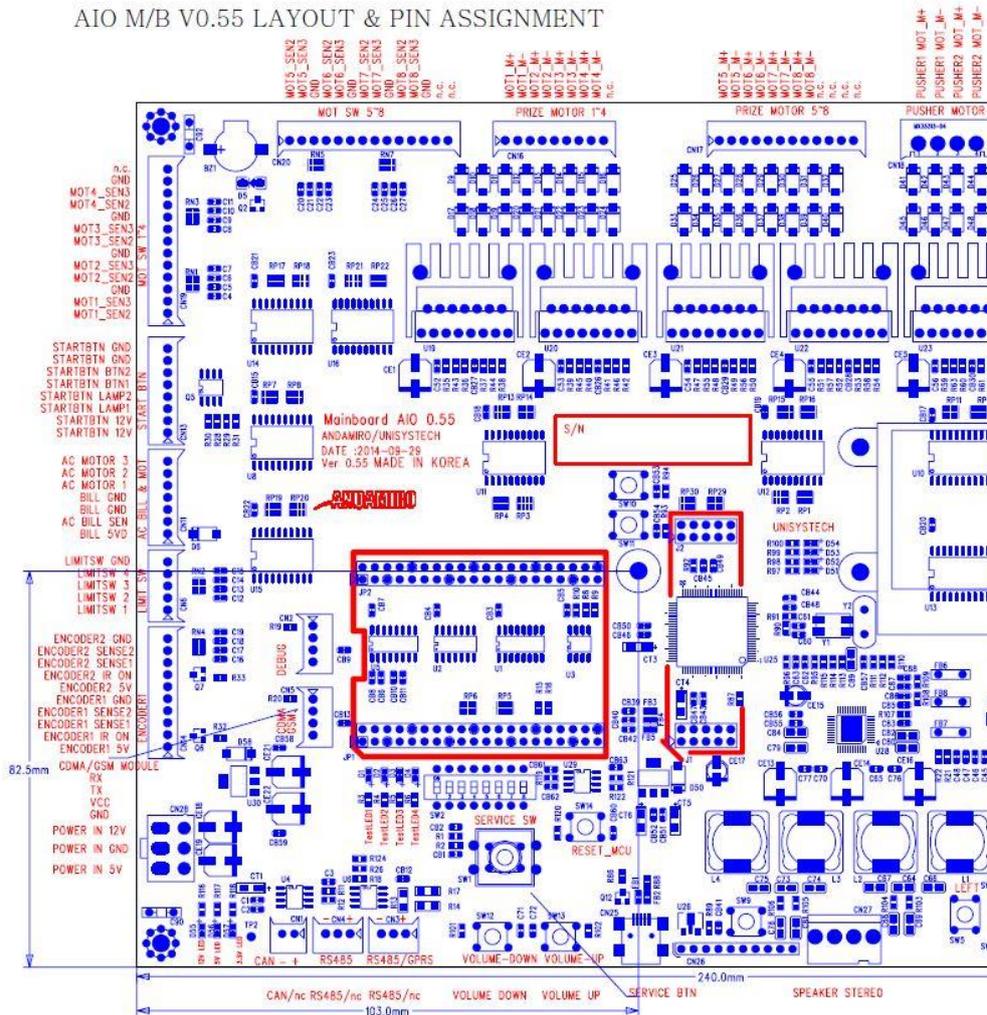


SUPER STAR KOR User's Manual Ver. 1

※ 게임(HOLE) STATUS를 보기위해서, 또는 SETUP MODE로 진입하기 위해서 4 DI

AIO Mainboard Layout

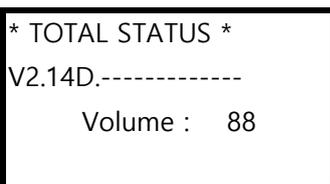


1. Sound Volume

AIO(All-In_One) Mainboard에는 하단 좌측부에 게임기의 Sound Volume을 조정하는 좌측 Button은 소리를 작게 하고, 우측Button은 소리를 크게 합니다.

기본설정값은 **88**입니다. 2단위로 변경되며, 0~100 까지 설정 가능합니다.

TOTAL STATUS Window에서 Button을 누르면, Volume값이 아래 Window처럼 잠깐



2. Service Button

AIO Mainboard에는 CPU 하단부에 Credit을 무상제공하거나, Test시 게임을 진행할

있는 Service Button이 있습니다. 누를 때 마다 Play Credit이 1 씩 증가합니다. CO

3. SETUP LCD와 설정 Button

AIO Mainboard의 우측부에 위치한 SETUP LCD는 게임기의 상태를 보거나 게임기의 저장하고, 테스트할 수 있는 기능을 갖고 있습니다

전원을 ON하면 아래화면이 나오고, 프로그램 Version이 표시됩니다.



CDMA VER.



[1] Button 사용설명:

UP/DOWN/LEFT/RIGHT/SELECT/CLEAR의 6개 Button으로 구성되며, 모든 Button은 일반 Button과 Long-Key(장시간 누름)로 구분 작동 됩니다.

UP/DOWN Button: SELECT Button를 누른 후에는 값 변경(-/+) 기능, ON/OFF 변경:

Long key로 누를 경우 값이 크게 변함

LEFT/RIGHT Button: 설정 항목 변경

[SELECT] Button: 기능 선택

값 변경/설정

[CLEAR] Button: 설정값을 초기화 함

Calibration 기능 실행

***** SUPER STAR는 이동, 설치 후 처음 구동할 때, 제일 먼저 할 일은 초기화는 제품 구성품의 기본적인 기능을 테스트하는 것이며, 게임기 제품의 초기화는 TEST MENU의 Factory Initialize를 실행하면 됩니다**

제품의 모든 기능은 Calibration Data를 근간으로 동작됩니다.

[2] STATUS MODE : 게임 시 상시 표시

1, 코인카운트

TOTAL STATUS

V2.14D.-----

TODAY : 0

TOTAL : 0

'TODAY'는 필드에서 관리자가 항목 초기화 이후 투입된 코인수량을 표시합니다

- 1). 필드에서 Operator가 [Clear] Button을 길게 눌러 초기화하거나,
- 2) "Initialize setup"을 실행할 경우 초기화 됩니다.

'TOTAL'은 투입된 Coin 총수량이며, 지울 수 없으며, 지워지지 않습니다

2. 상품 당첨 총횟수/ 게임 총횟수

TOTAL STATUS

V2.14D.-----

TOTAL PRIZEOUT:00000

TOTAL PLAY :0000000

'TOTAL PRIZEOUT'은 배출된 경품의 총수량입니다.

- 1). 필드에서 Operator가 [Clear] Button을 길게 눌러 초기화하거나,
- 2) "Initialize setup"을 실행할 경우 초기화 됩니다.

성공하였을 경우, 해당 홀의 상품이 배출되며, 푸셔바가 원점으로 복귀 시점에 10

'TOTAL PLAY'는 게임을 한 총 횟수를 표시하며, 서비스게임도 합산합니다. 지울 수

3. 크레딧 카운트

TOTAL STATUS

V2.14D.-----

CREDIT COUNT

00 +00

2자리 표시, Set Menu에서 설정한 Credit Limit 까지 표시 됩니다

앞의 00은 실제 코인 투입 수량이고, 뒤 +00은 서비스코인의 수량입니다.

게임기 전면부의 Credit FND에는 합산한 수량이 표시됩니다.

다음 항목으로 내려가면, 관리자 모드로 ,아래의 WINDOW가 나오며, 미리 설정된
PASSWORD는 SET MENU의 Input Password항목에서 설정/변경할 수 있
를 거치지 않고, SET MENU로 진입할 수 있습니다.

AUTHENTICATION

V2.14D.-----

* Input Password *

PASS NO: [0000]

1) 기본설정은, "[0000]"로 설정되어 있습니다.

2) {Up},{Dn}Button으로 값을 변경합니다.

{Up} : 증가, {Dn} : 감소

3) 값을 변경한다음 ,{<},{>}Button으로 위치를 이동한 후, 위와 같이 값을 변경합니

{<} : 좌로 이동, {>} : 우로 이동

4) 값을 다 바꾼후에 [SELECT] Button을 누릅니다. Password가 맞으면 다음화면이 Password가 틀리면, "Password denied"가 화면에 표시되고, 맞는 Password를

```
AUTHENTICATION
--000000000000-----
Password Accepted
```

5) ROW STATUS의 다음화면이 나옵니다. (여기서 [SELECT] Button를 Longkey로

PASSWORD를 입력하지 않고, TOTAL STATUS MODE로 빠져나가려면, [CLEAR

4. Hole 게임 진행 상황 (1~7까지 HOLE번호)

<pre>* HOLE STATUS:1 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>	<pre>* HOLE STATUS:2 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>	<pre>* HOLE STATUS:3 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>
		<pre>* HOLE STATUS:4 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>
<pre>* HOLE STATUS:5 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>	<pre>* HOLE STATUS:6 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>	<pre>* HOLE STATUS:7 * V2.14D----- n RND, CNT, PRZ, TOTAL 200 0 0 00000</pre>

Hole의 게임진행상태를 보여준다.

n : Lock Status / o : Unlock Status

RND: 확률

CNT: 확률 LOT 당 시도 횟수

PRZ: 당첨 횟수

TOTAL: 전체 시도 횟수

A OR B는 확률이전의 과배출되는 경우에만 표시 ,A는 1회, B는 2회

{Up},{Dn}Button으로 Hole 변경

5. Error Tilt 발생 횟수

```
* ERROR TILT=00X *
V2.14D-----
CREDIT COUNT
00 +00
```

X : Error Tilt 발생 횟수

Tilt Error는 게임기가 외부 충격을 받을 경우, Tilt 1회이상 접촉 시 Error Event 를

Tilt Error 발생횟수 초기화 : "Credit Count " 화면에서 [CLEAR] Button 길게 누름

이 때 Credit이 들어 있는 경우, 함께 초기화됩니다.

Credit 이 들어 있는 경우에는 가능하면 초기화를 실행하지 마세

"Initialize setup"을 실행할 경우에도 초기화 됩니다.

[2] SET MENU: STATUS MODE에서 [SELECT] Button를 Longkey로

**** 이 때 ,아래의 WINDOW가 나오며, 미리 설정된 PASSWORD를 입력해야 , 다시에는 "0000" 이며, SET MENU의 Input Password항목에서 설정/변경할 수 있습니다**

```
AUTHENTICATION
V2.14D.-----
* Input Password *
PASS NO: [0000]
```

- 1) 기본설정은, "[0000]"로 설정되어 있습니다.
- 2) {Up},{Dn}Button으로 값을 변경합니다.
{Up} : 증가, {Dn} : 감소
- 3) 값을 변경한다음 ,{<},{>}Button으로 위치를 이동한 후, 위와 같이 값을 변경합니다
{<} : 좌로 이동, {>} : 우로 이동
- 4) 값을 다 바꾼후에 [SELECT] Button을 누릅니다. Password가 맞으면 다음화면이 Password가 틀리면, "Password denied"가 화면에 표시되고, 맞는 Password를

```
AUTHENTICATION
V2.14D.-----
Password Accepted
```

1. 버전 표시

```
*SET MENU *
V2.14D.-----
*** SUPER STAR ***
ANDAMIRO V2.14D.
```

2. 확률 설정

```
*SET MENU *
V1.4xPG.--0000000000
Hole X-N
0999 +/- 1
```

A) 확률 변경방법

***** 확률은 1~9999까지 설정 가능하며, 단위별로 숫자를 변경할 수 있습니다.**

기본값은 999 입니다.

- 1) [SELECT] Button을 누르면 확률 변경모드로 들어가며, "[0999]"로 표시됩니다.
- 2) {<},{>}Button으로 단위를 변경, 맨 오른쪽의 1단위가 10단위, 100단위, 1000단위
- 3) 원하는 단위로 간 다음, {Up},{Dn}Button으로 값을 변경합니다. 0~9까지 변경됩니다
{Up} : 증가, {Dn} : 감소
- 4) 확률값을 다 바꾼후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

B) PrizeLoader Remove Function

게임기의 기능중에 PrizeLoader의 기능에 문제가 발생할 경우, 즉 MOTOR, FRON 부품의 고장으로 인해 기능을 수행할 수 없는 경우가 발생할 경우, 해당 PrizeLoac 기능을 정지시킬 수 있습니다.

***** Player 가 기능이 정지된 Hole을 시도할 경우, 해당 Hole 전체영역에서, 정지 전진 안 하고 , Home으로 Return 합니다. Credit는 1 감소합니다.**

- 1) [SELECT] Button을 누르면 확률 변경모드로 들어가며, "[0999]"로 표시됩니다.
- 2) {<},{>}Button으로 단위를 변경, 맨 오른쪽의 1단위가 10단위, 100단위, 1000단위
- 3) 원하는 단위로 간 다음, {Up},{Dn}Button으로 값을 변경합니다. 0~9까지 변경될
{Up} : 증가, {Dn} : 감소
- 4) **확률값을 0으로 변경**하면 화면이 다음과 같이 표시됩니다.(예로 HOLE 1)

```
*SET MENU *
[Disabled: 1      ]
Hole X-1
      [Disabled]
```

- 5) 정지기능을 확신하면 [SELECT] Button을 누르면 됩니다.
- 6) 정지된 PrizeLoader는 모든 화면에 표시됩니다.

```
* TOTAL STATUS *
[Disabled: 1      ]
TODAY :      0
TOTAL :      0
```

- 7) PrizeLoader를 수리하고, 기능을 회복시키려면 해당 HOLE의 확률을 원하는 값.

```
*SET MENU *
[Disabled: 1      ]
Hole X-1
      [Disabled]
```

- 4) 정지기능을 확신하면 [SELECT] Button을 누르면 됩니다.
- 5) 정지된 PrizeLoader는 모든 화면에 표시됩니다.

```
* TOTAL STATUS *
[Disabled: 1      ]
TODAY :      0
TOTAL :      0
```

- 6) PrizeLoader를 수리한 후, 기능을 회복시키려면 해당 HOLE의 설정을 변경하시던

3. Calibration 초기 위치 변경

```
*SET MENU *
V2.14D.-----
Offset: 0
```

"Calibration" 실행시 최초 실행포인트가 첫번째 타깃 좌측면보다 우측일 경우, 위치

- 1) 기본값은 0이며, -20~+20까지 변경가능
- 2) [SELECT] Button을 누르면 변경모드로 들어가며, "[0]"로 표시됩니다.
- 3) [Up],[Dn]Button으로 값을 변경합니다.

[Up] : 증가, [Dn] : 감소

- 4) (-)값으로 설정하면, 원점이 기본위치보다 좌로 이동하고, (+)값으로 설정하면,
- 5) 값을 변경한 후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

4. 1 Play 코인 수

```
*SET MENU *
V2.14D.-----
Credit Set
1 Credit 2 Coin
```

기본값은 1 Play에 1000원권 1매/ 500원동전 2개/100원동전 10개 setting일 경우
(COIN기 자체에서 100원 동전 5개/500원 동전 1개 들어오면
(현재 장착된 COIN CW302 는 DIP SW. 1,2,3 ON 설정)

**** BONUS 게임 지급 : 상기처럼 1 Play 에 1000원 설정 시, 5000원권이 투입되면,
BONUS 게임 지급은 5000원의 배수 단위로 지급됩니다. 1000
1000원권을 5장 투입 시에는 BONUS 게임이 지급되지 않습니다

- 1) [SELECT] Button을 누르면 변경모드로 들어가며, "[2]"로 표시됩니다.
- 2) [Up],[Dn]Button으로 값을 변경합니다.

[Up] : 증가, [Dn] : 감소

- 3) 값을 변경한 후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

5. 1 Bill 당 코인 수

```
*SET MENU *
V0.40J -----
Coin per Bill
1 Bill= 2 Coin
```

지폐기에 1000원권 지폐가 투입되었을 때 발생하는 동전/지폐 수치이며, 기본값은
(지폐기 자체에서 1 Pulse/1000원권 으로 설정, 삼덕지폐기 기

- 1) [SELECT] Button을 누르면 변경모드로 들어가며, "[2]"로 표시됩니다.
- 2) [Up],[Dn]Button으로 값을 변경합니다.

[Up] : 증가, [Dn] : 감소

- 3) 값을 변경한 후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

6. Credit 제한 설정

```
*SET MENU *
```

```
V2.14D.-----  
Credit Limit  
Max Credit= 60
```

기본값은 **60**이며, **1~100**까지 변경가능

설정값 이상으로 코인/지폐가 들어 올 경우 "Inhibit" 됩니다

- 1) [SELECT] Button을 누르면 변경모드로 들어가며, "[60]"로 표시됩니다.
- 2) [Up],[Dn]Button으로 값을 변경합니다.
[Up] : 증가, [Dn] : 감소
- 3) 값을 변경한 후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

7. 게임 제한 시간 설정

```
*SET MENU *  
V2.14D.-----  
Time Limit  
30 Sec
```

1 Play의 게임시간을 설정/변경합니다. 기본값은 **30**이며, **10~60**까지 변경가능

- 1) [SELECT] Button을 누르면 변경모드로 들어가며, "[60]"로 표시됩니다.
- 2) [Up],[Dn]Button으로 값을 변경합니다.
[Up] : 증가, [Dn] : 감소
- 3) 값을 변경한 후에 [SELECT] Button을 누릅니다.

8. 데모 시 사운드 설정

```
*SET MENU *  
V2.14D.-----  
Demo Sound  
On
```

Demo Sound On/Off 설정/변경
Default=**On**

9. 게임 시 PrizeLoader 예시 설정

게임 시 Pusher Bar를 특정 홀 위치에 정지 시켰을 경우, 해당 홀의 PrizeLoader 앞

```
*SET MENU *  
V2.14D.-----  
Prize Show-off  
On
```

PrizeLoader 예시전진 모드 On/Off 설정입니다.

Default=**On (조금 앞으로 나왔다 들어 가는 예시기능)**

10. PASSWORD 설정

*** 관리자 모드나 SET MENU로 들어가기 위해서는 비밀번호를 입력해야 합니다.

*** 설정된 비밀번호는 어느 경우에도 삭제할 수 없습니다. 변경할 수 있습니다. 잊0

```
*SET MENU *
```

```
V1.4xPG.--00000000000
Register Passwd
SELECT to Register
```

1) [SELECT] Button을 누르면, 다음화면이 나옵니다.

```
PASSWD REGISTER
V1.4xPG.--00000000000
* Input Password *
PASS NO: [0000]
```

2) 기본설정은, "0000"로 표시됩니다.

3) {Up},{Dn}Button으로 값을 변경합니다.

{Up} : 증가, {Dn} : 감소

4) 값을 변경한다음 ,{<},{>}Button으로 위치를 이동한 후, 위와 같이 값을 변경합니

{<} : 좌로 이동, {>} : 우로 이동

5) 값을 다 바꾼후에 [SELECT] Button을 누르면, 설정한 Password를 다시 입력하리

```
PASSWD REGISTER
V1.4xPG.--00000000000
* Reinput Passwd *
PASS NO: [0000]
```

6) 값을 다 입력한 후에 [SELECT] Button을 누르면, Password설정이 끝납니다

7) 입력한 password 와 다른 번호를 입력한 후에 [SELECT] Button을 누르면, 다음화

```
PASSWD REGISTER
-----
Password Error.
PASS NO: [0000]
```

11. 설정 저장 및 빠져나감

```
*SET MENU *
V2.14D.-----
Save or Cancel
Press [SEL] & [CLR]
```

[SELECT]Button를 눌러 설정을 저장하고 빠져나감

[CLEAR]Button를 Long-Key로 누르면 저장하지 않고 빠져나감

[3] TEST MENU: 일반 모드에서 상/하 Button를 동시에 Long-Key로

1. 홀 위치 전체 확인

*** Calibration 홀 위치를 검사합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Test All Holes
```

Press CLEAR Button

[CLEAR]Button을 누르면 테스트를 시작합니다.

Calibration 실행 시 게임기 전면부의 FND에 "ts"가, TIME FND에 "tn" 이 표시됩니다. 완료되면, 테스트 메뉴 진입의 기본화면이 표시됩니다.

실패할 경우, 위치가 틀어진 경우이므로, Calibration을 실행해야 합니다.

2. Calibration

*** 게임기의 홀 위치를 calibration 합니다. Calibration 관련 데이터만 변경저장됩니다

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Calibration
0 (CLR=Reset)
```

[CLEAR] Button을 누르면, 먼저, 게임기 하단의 Prize Door를 4회 여닫습니다,

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Progress...
```

Calibration화면은 아래와 같고, 각 Hole의 성공횟수를 나타냅니다. **2~6회**를 기본 값

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
HOL: 1 2 3 4 5 6 7
CNT: 0 0 0 0 0 0
```

Calibration 실행 시 게임기 전면부의 FND에 "Ca"가, TIME FND에 "tn" 이 표시됩니다. 뜻합니다.

완료되면, 게임기 전면부의 FND에 "do"가, TIME FND에 "nE " 가 표시됩니다.

[SELECT]Button를 눌러 마무리하여, 항목모드로 나갑니다.

Notice 1 : 각 홀의 1번째 시도 시, 실패없이 바로 성공하거나, 2회 째 성공하면, 해당 화면에 표시하고, Error Event가 진행되며 , FND에 "EE CA" Error Code를 띄우고, 게임기를 Off시킨 후, Arrow를 조정한 후, 다시 Calibration을 진행하세요. 진행과정은 위와 같습니다.

Notice : 각 홀의 성공횟수가 6회를 초과 하면, 해당 홀의 성공횟수를 화면에 표시하고 Error Event가 진행되며 , FND에 "EE CA" Error Code를 띄우고, 게임기는 정지됩니다. 게임기를 Off시킨 후, Arrow의 마모나 파손상태를 체크한 후, Arrow를 교환한 후, 진행과정은 위와 같습니다.

3. Prize Motor Test

*** Prize Motor Test는 상품을 배출하는 각각의 PrizeLoader에 설치된 모터/Switch를

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Prize Motor
ALL (CLR=PUSH)
```

1) 기본값은 "ALL"이며, [CLEAR]Button을 누르면 PrizeLoader 7개의 모터가 동시에 진행합니다. PrizeLoader 7개 모두가 PrizeLoader내의 Front SW를 스위칭하면

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Prize Motor
ALL (CLR=PUSH)
```

원점으로 복귀시키기 위해 , 다시 [CLEAR]Button을 누르면 PrizeLoader 7개의 PrizeLoader 7개 모두가 PrizeLoader내의 Rear SW를 스위칭하면, 멈춥니다. [CLEAR]Button을 누를 때마다 반복 테스트합니다.

2) PrizeLoader를 지정하기 위해서 [SELECT] Button을 누르면 PrizeLoader 선택모드

3) [Up],[Dn]Button으로 테스트하고자 하는 PrizeLoader를 설정하여 [CLEAR]Button을 누르면 전진하며 상기 프로세싱과 동일한 진행합니다.

4. Pusher Box의 Motor/Sensor Test

*** Pusher Box의 Motor/Sensor Test는 Pusher Box를 좌우 또는 전후로 이동시킵니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Motor Test
Press SELECT Button
```

[SELECT] Button을 누르면 다음화면이 나오며, Test Mode가 활성화 되고, Prize Out Door가 닫혀 있고, 원점이 센싱되었음을 의미합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
-- S2 X0 RL --
Press CLEAR to Exit
```

1) Prize out Door Test

상기 화면 상태에서 게임기 전면부의 게임 [Start] Button을 누르면, Prize out Door Button을 누르면, Prize out Door가 닫히면서 S2가 표시됩니다.

S1 : Door Open SW ON 상태, S2 : Door Close SW ON 상태

2) Pusher Box Motor/Sensor Test

2-A) Pusher Box를 테스트하기 위해, Pusher Box를 이동시키기 위한 Button Func

[<] : 좌로 이동, [>] : 우로 이동

[Up] : 전진 , [Dn] : 후퇴

2-B) Pusher Box를 이동하여 센서가 센싱되면, 해당 센서가 표시되고, 센싱효과음; 다시 이동하여 다른센서가 센싱되면, 먼저 센싱된 센서는 "--"로 표시됩니다.

2-C) 4가지 항목이 표시되는데,

X0: Origin Sensor, RL:Rear Sensor, ML: Middle Sensor(Fail), FL: Front Sens

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
S1 S2 X0 RL ML FL
Press CLEAR to Exit
```

3) Motor/Sensor Test가 끝나면, [CLEAR]Button를 누르면 [Motor Test]항목화면으로

5. Aging Test

*** Aging Test는 설정된 확률을 적용하여 정상적인 게임루틴에 따라, 순서대로 각 게임기의 신뢰성을 테스트하는 Aging Test를 실행합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
1/10-Aging Test
Press SELECT Button
```

1) [SELECT] Button을 누르면 다음화면이 나오며, Aging Test를 실행합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Entering Aging Test
```

2) Aging Test는 전원을 끌 때까지 반복 진행됩니다.

3) Aging Test는 HOLE STATUS의 값을 변경시키므로, 실행 후 반드시 ' Initialize Se 하여야 합니다.

6. 공장 초기화 설정

*** 모든 설정이 **공장 출하 초기 상태**로 설정되면서 Calibration합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
Factory Initialize
Press CLEAR Button
```

[CLEAR] Button를 누르면, 모든 설정이 **공장 출하 초기 상태**로 설정되면서 Calibration 먼저, 게임기 하단의 Prize Door를 4회 여닫습니다,

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
*Factory Initializing*
Wait a Moment...
```

Calibration화면은 아래와 같고, 각 Hole의 성공횟수를 나타냅니다. **2~6회**를 기본 값

```
* TEST MENU *
V2.14D.-----
HOL: 1 2 3 4 5 6 7
CNT: 0 0 0 0 0 0
```

Calibration 실행 시 게임기 전면부의 FND에 "Ca"가, TIME FND에 "tn" 이 표시됩니다 뜻합니다.

완료되면, 게임기 전면부의 FND에 "do"가, TIME FND에 "nE " 가 표시됩니다.

[SELECT]Button를 눌러 마무리하여, 항목모드로 나갑니다.

Notice 1 : 각 홀의 1번째 시도 시, 실패없이 바로 성공하거나, 2회 째 성공하면, 해당 화면에 표시하고, Error Event가 진행되며 , FND에 "EE CA" Error Code를 띄우고, 계

게임기를 Off시킨 후, Arrow를 조정 한 후, 다시 Calibration을 진행하세요.

진행과정은 위와 같습니다.

Notice : 각 홀의 성공횟수가 6회를 초과 하면, 해당 홀의 성공횟수를 화면에 표시하
Error Event가 진행되며 , FND에 "EE CA" Error Code를 띄우고, 게임기는 정지됩니
게임기를 Off시킨 후, Arrow의 마모나 파손상태를 체크한 후, Arrow를 교환한 후,
진행과정은 위와 같습니다.

8. 설정값 초기화

*** "Set Menu"의 모든 설정과 일부 게임데이터를 초기화 합니다.

```
* TEST MENU *
V2.14D-----
Initialize Setup
Press CLEAR Button
```

[CLEAR] Button을 누르면, "Set Menu"의 모든 설정과 일부 게임데이터를 초기화 합
Calibration/Total은 제외됩니다.

9. 테스트 메뉴 저장 및 빠져나감

*** 설정을 저장하고 빠져나감

```
* TEST MENU *
V2.14D-----
Save & Cancel
Press [SEL] or [CLR]
```

[SELECT]Button을 눌러 설정을 저장하고 빠져나감

[CLEAR]Button을 Long-Key로 누르면 저장하지 않고 빠져나감

[4]. ERROR CODE & TROUBLESHOOTING

SUPER STAR는 게임기 운용 중에 ERROR가 발생할 경우, 게임기 전면부의 FND에 별
ERROR CODE를 보여 줍니다.

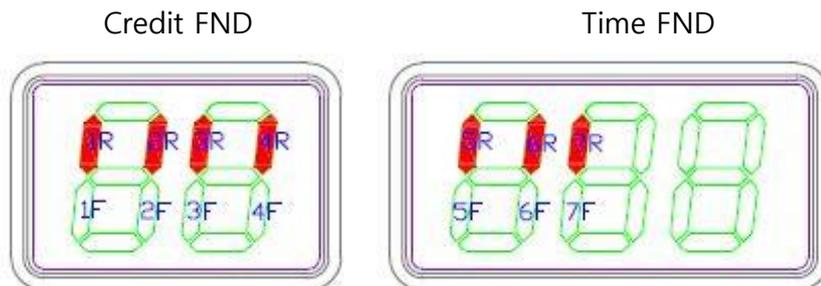
ERROR CODE와 내용, 조치사항은 다음과 같습니다.

1. EE-12	Home(Origin) Return Error 전원을 켜올 때, 혹은 게임 중에 PusherBox가 원점(출발 가 불량이어서, 원점 체크가 안될 때, 발생하는 Error Co 스위치를 점검, 교체하세요.
2. EE-AC	Prize Out Door Error (스위치 모두가 눌러졌가 전원을 켜올 때, Prize Door가 닫혀 있거나, 혹은 게임 중 야 하는데, 동작하지 않을 경우, 발생하는 Error Code입!
3. 	Prize Out Door Close SW. Error 전원을 켜올 때, Prize Door가 닫혀 있거나, 혹은 게임 중 합니다. 정상적 위치에 서 있지 않거나, 정상적으로 동작 의 스위치(Front SW.)를 점검, 교체하세요.
4. 	Prize Out Door Open SW. Error

	전원을 켜고 초기화 과정에서, Prize Loader의 front 을 배출할 때, 게임기 아래 부분의 Prize Door를 열게 되는데, 이 때 Motor나 열림위치의 스위치(Rear SW.)를 점검, 교체
5. EE-Ln	PrizeLoader Front S/W, Rear S/W Error n: Hole 1. 전원을 켜고 초기화 과정에서, Prize Loader의 Front SW.나 데모 모드에서 Front SW.와 Rear SW.가 동시에 체크해당 PrizeLoader 내부의 Front SW., Rear SW.를 점검, 교체
6. EE-Fn	PrizeLoader Front S/W or Motor Error n: Hole N 게임 중에 성공할 경우, PrizeLoader가 경품을 배출키고 PrizeLoader 연결된 Motor나 앞쪽에 PrizeLoader의 스위치
7. EE-rn	PrizeLoader Rear S/W or Motor Error n: Hole N 게임 중에 성공할 경우, PrizeLoader가 경품을 배출 후 다. 해당 PrizeLoader 연결된 Motor나 뒤쪽에 PrizeLoa
8. EE-06	Pusherbox Front/Back Moving Error, Rear SW ER 게임 중에 PusherBox의 Bar는 성공할 경우, 안쪽으로 전 발생하는 Error Code입니다. PusherBox 내부의 모터나
9. EE-08	Pusherbox Front/Back Moving Error, Front SW EF 전원을 켜고, 혹은 게임 중에 PusherBox의 Bar는 전진 는 Error Code입니다. PusherBox 내부의 모터나 Front
10. EE-15	TILT 발생 Error 게임기에 충격을 가하거나, 흔들었을 때, 발생하는 Error
11. EE-CA	Calibration Error Notice 1 : 각 홀의 1번째 시도 시, 실패없이 바로 성공되 며 , FND에 "EE CA" Error Code를 띄우고, 게임기는 정지 Notice 2 : 각 홀의 성공횟수가 4회를 초과 하면, 해당 홀 를 띄우고, 게임기는 정지됩니다. 게임기를 Off시킨 후, 하세요.

※ Prize Box(Loader) Motor관련 SW. Test (양산 시 유익한 Function)

게임기 내부의 7개의 Prize Front/Rear SW.의 연결상태를 Test하는 Function입니다 "Test Menu" Mode에서만 동작하며, Prize Box의 이동위치에 따라 FND의 Segment "Test Menu"Mode Button 2개를 누르면 게임기 전면부의 FND에 아래 화면이 표시 FND 각각의 Segment의 기능은 다음 화면과 같습니다.

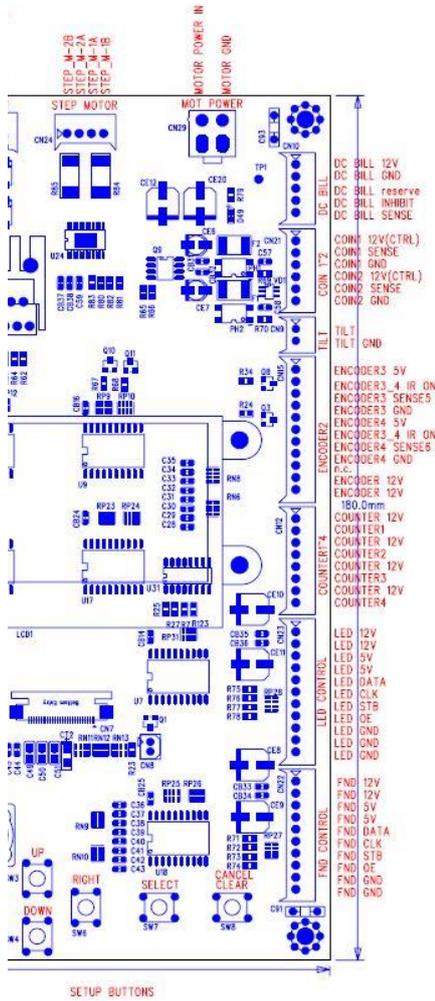


상기와 같이 표시 되면, 7개의 PrizeLoader Rear SW.가 눌러진 상태로 정상입니다. 각각의 숫자 다음은 F 는 Front SW.를 R 는 Rear SW.를 의미합니다.

예로, 3번 PrizeLoader가 전진하여, Front SW.가 체크되면 Time FND의 3F Segme
정상이라면, 켜져야 하는 7개의 Segment 중 안 켜진 Segment는 관련 Prize Loac
SW.가 불량이거나 , 기구조립불량으로 인한 접촉불량이거나, Wire가 잘못된것입니

1.1XD /2018 10 15

IGIT PASSWORD를 입력해야 합니다.



≡ Button이 2개 있습니다.

! 표시되었다가 원래 화면으로 복귀됩니다.

수 있는 Credit을 제공할 수

UNT METER는 증가되지 않습니다.

이 사용자 설정값을 변경,

기능

이, 제품을 초기화 하는 것입니다.

의 데이터운용에 영향을 줄 수 있습니다.

나.

이 증가됩니다.

수 없으며, 지워지지 않습니다

! PASSWORD를 입력해야 , 다음 항목을 볼수 있습니다. 관리자 모드로 들어 가면, PASSWORD 단계

이다. 0~9까지 변경됩니다.

나오고, 다음 Stage로 넘어갑니다.
다시 입력해야 합니다.

누르면 SET MENU로 갈 수도 있습니다.)

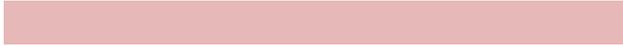
Button을 누르면됩니다.



· 10초간 진행 후 , 정상모드로 전환됩니다.



요.



누름

음 항목을 볼수 있습니다. PASSWORD는 미 변경
니다.

이다. 0~9까지 변경됩니다.

PASSWORD INPUT 기능추가

나오고, 다음 Stage로 넘어갑니다.
다시 입력해야 합니다.

위로 표시됩니다
니다.

T/REAR SW.같은
der Module의

위치에서 Pusher의 Bar가

위로 표시됩니
다.

으로 변경하시면 됩니다.

변 됩니다.

를 보정하는 기능

원점이 기본위치보다 우로 이동합니다.

· 2이며, 1~10까지 변경가능
(1PULSE 전송)

· 보너스게임이 지급되어 6 Play를 할 수 있습니다.
· 10원권을 넣으면, 12 Play를 할 수 있습니다.
· 이다.

· 2 이며, 1~4까지 변경가능
(준 DIP SW NO.1 만 ON 설정)

으로 조금 전진/후퇴시키는 모드 설정입니다..

버리지 않도록 관리를 잘 해야 합니다.

PASSWORD INPUT 기능추가

이다. 0~9까지 변경됩니다.

하는 화면이 나옵니다

화면이 나오며, 다시 입력해야 합니다.

누름

다. "n"은 각 홀의 숫자를

다.

으로 합니다.

다. "n"은 각 홀의 숫자를

당 홀의 성공횟수를
임기는 정지됩니다.

고,

다.

다시 Calibration을 진행하세요.

를 테스트합니다.

| 구동되어 전진하며 테스트를
!, 멈춥니다.

모터가 동시에 후퇴하며

으로 들어가며, "[ALL]"로 표시됩니다.
1를 누르면 해당 PrizeLoader가

Pusher Box내에 설치된 모터 및 센서를 테스트합니

oor가 열리면서, S1이 표시되고, 다시 [Start]

:tion은 아래와 같습니다.

을 내며,

or(Success)을 의미합니다.

이 이동합니다.

홀을 시도하며,

step'을 실행하여 값을 초기화

tion합니다.

으로 합니다.

다. "n"은 각 홀의 숫자를

당 홀의 성공횟수를
임기는 정지됩니다.

고,
다.

다시 Calibration을 진행하세요.

니다.

발생한 ERROR 내용에 해당하는

	게임기 STATUS
	ERROR EVENT, STOP
점으로 복귀되어, 원점스위치가 감지되어야 하는데, 모터가 불량이거나, 원점스위치 de입니다. 게임기 내부 표적 아크릴 뒷편의 PusherBox와 연결된 Motor나 출발지점의	
나, 체크가 안되었을 때)	ERROR EVENT, STOP
에 성공할 경우, 경품을 배출하기 위해 게임기 아래 부분의 Prize Door가 열고 닫혀 니다. Prize Door에 연결된 Motor와 스위치를 점검, 교체하세요.	
	ERROR EVENT, STOP
에 성공할 경우, 경품을 배출한 후, 게임기 아래 부분의 Prize Door는 닫혀 있어야 하지 않을 때, 발생하는 Error Code입니다. Prize Door에 연결된 Motor나 열림위치	
	ERROR EVENT, STOP

SW도 체크하는데 붙어 있는 경우 혹은 게임 중에 성공할 경우, PrizeLoader가 경품 는데, 정상적으로 동작하지 않을 때, 발생하는 Error Code입니다. Prize Door에 연결 하세요.	
No.	ERROR EVENT, STOP
Front SW와 Rear SW가 동시에 체크되는 경우, 될 때, 발생하는 Error Code입니다. 교체하세요.	2. 게임 모드 3.
O.	ERROR EVENT, STOP
뒤로 전진하는데, 경품배출이 안될 경우,, 발생하는 Error Code입니다. 해당 위치(Front SW.)를 점검, 교체하세요.	
P.	ERROR EVENT, STOP
원점으로 복귀하기 위해 뒤쪽으로 후진하는데, 안될 경우,, 발생하는 Error Code입니 Prize Door의 스위치(Rear SW.)를 점검, 교체하세요.	
Q	ERROR EVENT, STOP
진하여 성공스위치(Rear SW)를 체크하게 되는데, 이 때 Rear SW. 가 체크 안될 경우, Rear SW.를 점검, 교체하세요.	
R	ERROR EVENT, STOP
진했다가 Player쪽에 있어야 합니다. 이 위치에서 Front SW.가 인식 안 될경우, 발생하 SW.를 점검, 교체하세요.	
	ERROR EVENT, NORMAL OPERATION
Error Code입니다. ERROR EVENT 10초 진행 후 게임기는 정상 동작합니다.	
	ERROR EVENT, STOP
하거나, 2회 째 성공하면, 해당 홀의 성공횟수를 화면에 표시하고, Error Event가 진행 되지됩니다. 게임기를 Off시킨 후, Arrow를 조정한 후, 다시 Calibration을 진행하세요.	
홀의 성공횟수를 화면에 표시하고, Error Event가 진행되며 , FND에 "EE CA" Error Code Arrow의 마모나 파손상태를 체크한 후, Arrow를 교환한 후, 다시 Calibration을 진행	

n)

가 변경됩니다.

됩니다.

ent가 커집니다.

der의

이다.

