

# Guerreros Mágicos II T.S.K.

## Manual en español

### AUDITORIA (REGISTRO DEL SISTEMA Y REGISTRO DIARIO)

Presionar [ K1 ] luego encender la maquina. Presionar [ JUGAR ] → **REGISTRO SISTEMA**



UTILIDAD TOTAL DE LA MAQUINA  
MONTO CREDITOS INGRESADOS  
CANTIDAD DE PARTIDAS GANADAS  
CANTIDAD DE PARTIDAS DOBLADAS  
MONTO TOTAL DOBLADO  
%PORCENTAJE PRINCIPAL  
% AL DOBLAR  
INGRESO TOTAL  
SALIDA DE MONEDAS  
CANTIDAD DE ENCENDIDOS

Presionar [ PAGAR ] :Para cambiar a REGISTRO DIARIO

Presionar [ JUGAR ] : Para SALIR



UTILIDAD TOTAL DE LA MAQUINA  
MONTO CREDITOS INGRESADOS  
CANTIDAD DE PARTIDAS GANADAS  
CANTIDAD DE PARTIDAS DOBLADAS  
MONTO TOTAL DOBLADO  
%PORCENTAJE PRINCIPAL  
% AL DOBLAR  
INGRESO TOTAL  
SALIDA DE MONEDAS  
CANTIDAD DE ENCENDIDOS

Presionar [ PAGAR ] : Para cambiar a REGISTRO DEL SISTEMA (SYSTEM RECORD)

Presionar [ JUGAR ] : Para salir

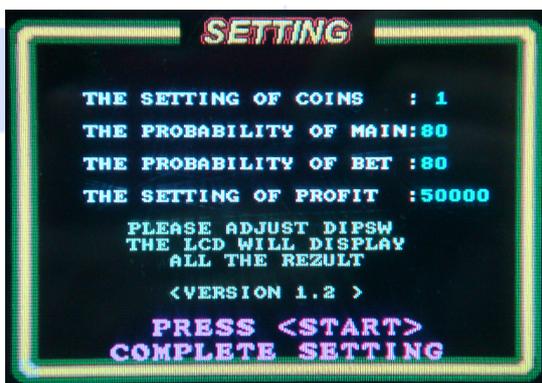
Presionar [ SMALL ] : Para Borrar el registro diario

## 1. RESETEO

Presionar (K2) Y encender la maquina, Luego presionar **JUGAR** .Luego los display mostrarán [8], lo que significa que se ha completado el reseteo.



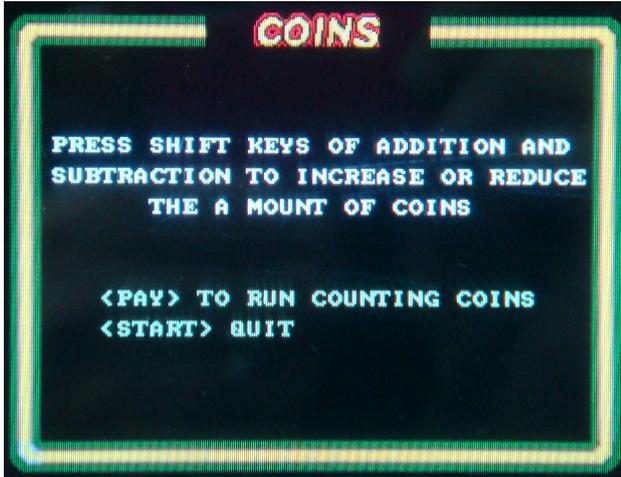
2. Para ajustar la configuración Presionar (K3) y ajustar los DIPSWITCH



CREDITOS POR MONEDA  
 PORCENTAJE PRINCIPAL %  
 PORCENTAJE PARA DOBLAR %  
 LIMITE PARA RESETEO

Dip Switch		1	2	3	4	5	6	7	8
Porcentaje para DOBLAR	80%						ON		
	85%						OFF		
Porcentaje PRINCIPAL	80%			OFF	OFF	OFF			
	82%			ON	OFF	OFF			
	84%			OFF	ON	OFF			
	86%			ON	ON	OFF			
	88%			OFF	OFF	ON			
	90%			ON	OFF	ON			
	92%			OF	ON	ON			
Créditos por moneda	1	OFF	OFF						
	2	ON	OFF						
	5	OFF	ON						
	10	ON	ON						
LIMITE DE CREDITOS PARA RESETEAR.	5000							OFF	OFF
	6000							ON	OFF
	7000							OFF	ON
	8000							ON	ON

### 3. CONTAR MONEDAS



Presionar (K4) Luego prender la fuente y presionar **COBRAR** para comenzar. Se contarán 200 monedas de inicio presionar **BONUS** o **CREDITO** para reducir o incrementar las monedas.

### 4. Ajustar pantalla LCD

Presionar al mismo tiempo (K3+K4) luego presionar WIN para ajustar contraste. Presionar (←) reducir ; Presionar (→) incrementar (Default=8)  
Presionar CREDITOS para ajustar brillo ◦ Presionar CREDITO IZQUIERDO(←) para reducir ; Presionar CREDITO DERECHO (→) incrementar ◦ (Default=64)

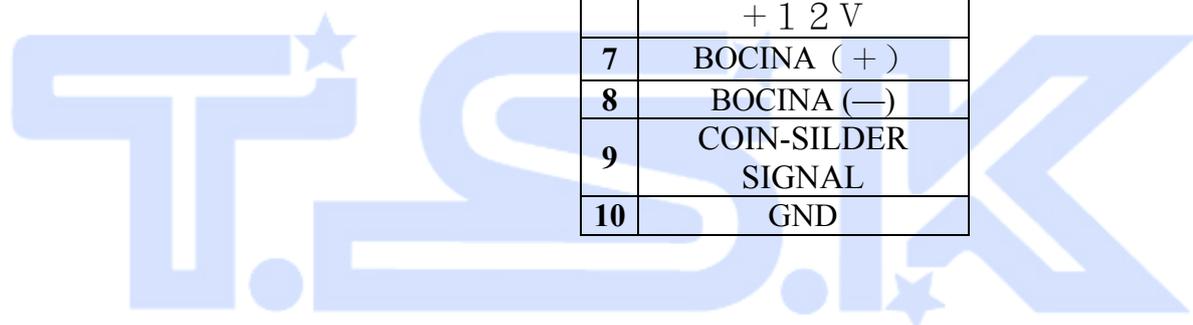
[www.tskgame.com.tw](http://www.tskgame.com.tw)

### 5. CODIGOS DE FALLA

Numero	Error
...11...	NO HAY MONEDAS EN EL HOPPER PARA PAGAR
...33...	FALLA DE MONEDERO
...44...	CONTADOR DE MONEDAS O HOPPER DESCOMPUESTO
...55...	El sistema de créditos iniciales tiene falla
...66...	FALLA EN MEMORIA
...77...	LIMITE DE CREDITOS ALCANZADO, SE REQUIERE RESETEO
...99...	RESETEAR LA MAQUINA

## 6. DIAGRAMA DE CABLEADO

JP1		JP2		JP3		JP4	
1	N.C.	1	+5V	1	SEÑAL DE MONEDAS ENTRANTES	1	TECLADO
2	GND	2	+5V	2	SEÑAL DE SALIDA DE MONEDAS	2	
3	HOPPER GND	3	GND	3	GND	3	
4	N.C.	4	GND	4	GND	4	
5	N.C.	5	SSR	5	MONEDAS ENTRANTES + 1 2 V	5	
6	SEÑAL DE HOPPER	6	+12V	6	MONEDAS SALIENTES + 1 2 V	6	
7	INICIADOR DE CREDITOS			7	BOCINA ( + )	7	
8	N.C.			8	BOCINA ( — )	8	
9	N.C.			9	COIN-SILDER SIGNAL	9	
10	HOPPER ( +5V )			10	GND	10	



www.tskgame.com.tw