

TARZAN II

INSTRUCTIVO DE INSTALACIÓN

PASO 1

Observe la placa por el frente y localice el mini motor dentro del rectángulo..

PASO 2

Coloque el acrílico sobre la placa y ajústela a esta con los tornillos. Debe llevar 3 tornillos en cada lado de la placa y 2 tornillos que van en el medio de la placa, cerca del mini motor. Esto es necesario para que la superficie del acrílico esté plana y evitar que la “flecha” haga contacto con el acrílico.

PASO 3

Coloque la flecha dentro del círculo plástico negro, cuidando que la flecha ensamble correctamente.

IMPORTANTE: Observe que en la parte trasera de la flecha hay una guía, que es un pequeño orificio rectangular que debe ensamblar en un cuadrado del mismo tamaño que está en el eje de plástico negro del mini motor.

PASO 4

¡Instalación completa!

Sólo tenga cuidado de que la flecha no roce con el acrílico de monedero (o de protección).

MANUAL DE OPERACIÓN

Al encender la máquina el motor automáticamente ajusta la flecha a la posición de “tigre”. Si la flecha no se colocó en el “tigre”, probablemente no se instaló adecuadamente la flecha por lo que deberá reinstalarla de forma correcta.

I. CHECAR CUENTAS

Primero mantenga presionado el botón “**KO**” mientras enciende la máquina.

Debajo de la MANZANA se mostrará el no. de función. Presione la tecla “**JUGAR**” para cambiar de función.

Bajo las figuras **BAR**, **77 Y DOBLE ESTRELLA**, se mostrará la cantidad registrada de acuerdo al la función solicitada.

CODIGO DE FUNCIONES:

00	UTILIDAD TOTAL DE LA MAQUINA
01	TOTAL DE CREDITOS APOSTADOS
02	TOTAL GANADOS
03	TOTAL APOSTADO EN DOBLAR
04	TOTAL GANADO EN DOBLAR
05	PROBABILIDAD DE GANAR EN NORMAL
06	PROBABILIDAD DE GANAR EN DOBLAR
07	TOTAL DE ENTRADAS
08	TOTAL DE SALIDAS
09	SUMA DE BONOS ALTOS GANADOS
10	SUMA DE BONOS BAJOS GANADOS

II. AJUSTES

1. INICIALIZAR

Mantenga presionado el botón “**K1**” mientras enciende la máquina.

Bajo las figuras BAR, 77 Y DOBLE ESTRELLA, se mostrará un número de código de 6 dígitos. Si éste número es igual al que se encuentra en la etiqueta de uno de los integrados de la parte trasera de la placa, entonces presione la tecla “JUGAR”.

Apague y vuelva a encender la máquina y va a sonar una alarma; si el numero era correcto entonces se mostrará el no. “8” en todas las figuras, pero si era incorrecto se mostrará “95”.

2. CONTAR MONEDAS

Mantenga presionado el botón “**K2**” mientras enciende la máquina.

Luego presione el botón “COBRAR” . La máquina mostrará “200” al empezar este proceso. Puede modificar esta cantidad presionando “BONUS” o “CREDITOS” para aumentar o disminuir la cantidad que desea contar o retirar.

3. AJUSTANDO LA UTILIDAD

Mantenga presionado el botón “**K3**” mientras enciende la máquina.

La utilidad total aparecerá en el display de “CRÉDITO” y el de “PREMIO”.

En adición usted puede alterar la cantidad desde 50,000 hasta 100,000 para hacer que la máquina quiebre, mientras presiona izquierda o derecha para incrementar o reducir el dinero. Después de confirmar la cantidad presione “JUGAR”. Entonces se mostrará el no. “8” y se escuchará el sonido de “OK”.

Apague y encienda la máquina.

III. SOLUCIONANDO PROBLEMAS

Numero	Problema
...11...	Falla en el sistema de displays.
...22...	Falla en motor de hopper o sensor.
...33...	Falla en monedero.
...44...	Falla en sensor de hopper.
...55...	Falla en los integrados de control de créditos.
...66...	Falla en los integrados de la memoria.
...77...	El ciclo de utilidad de la máquina finalizó. Re-inicialize.
...95...	Error en el no. de serie del chip.
...99...	Re-inicialize la placa.

