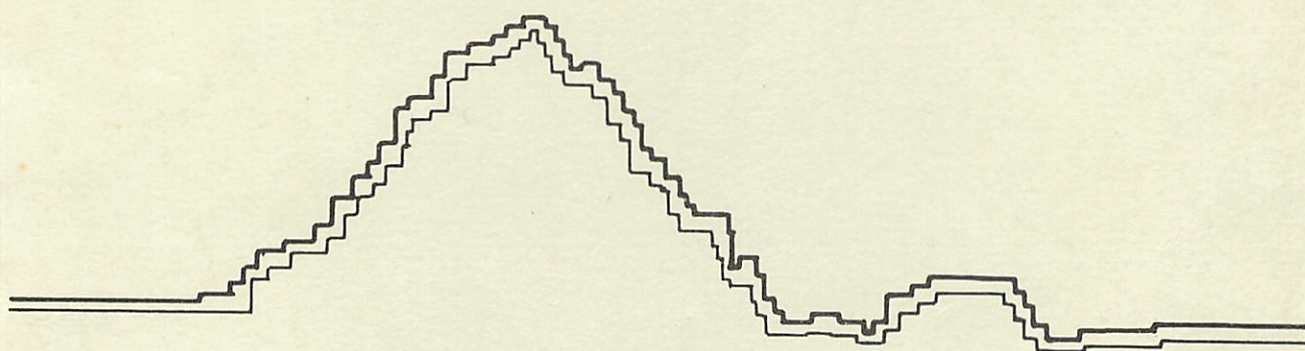
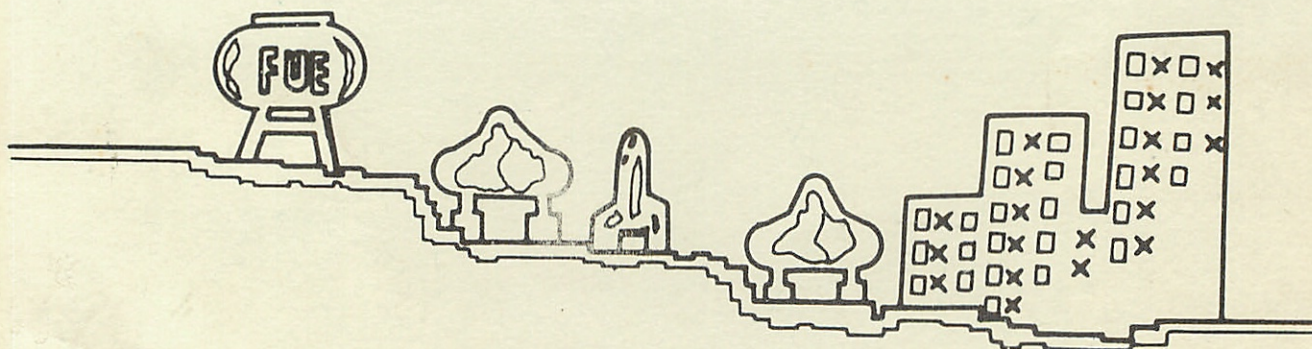


SCRAMBLE

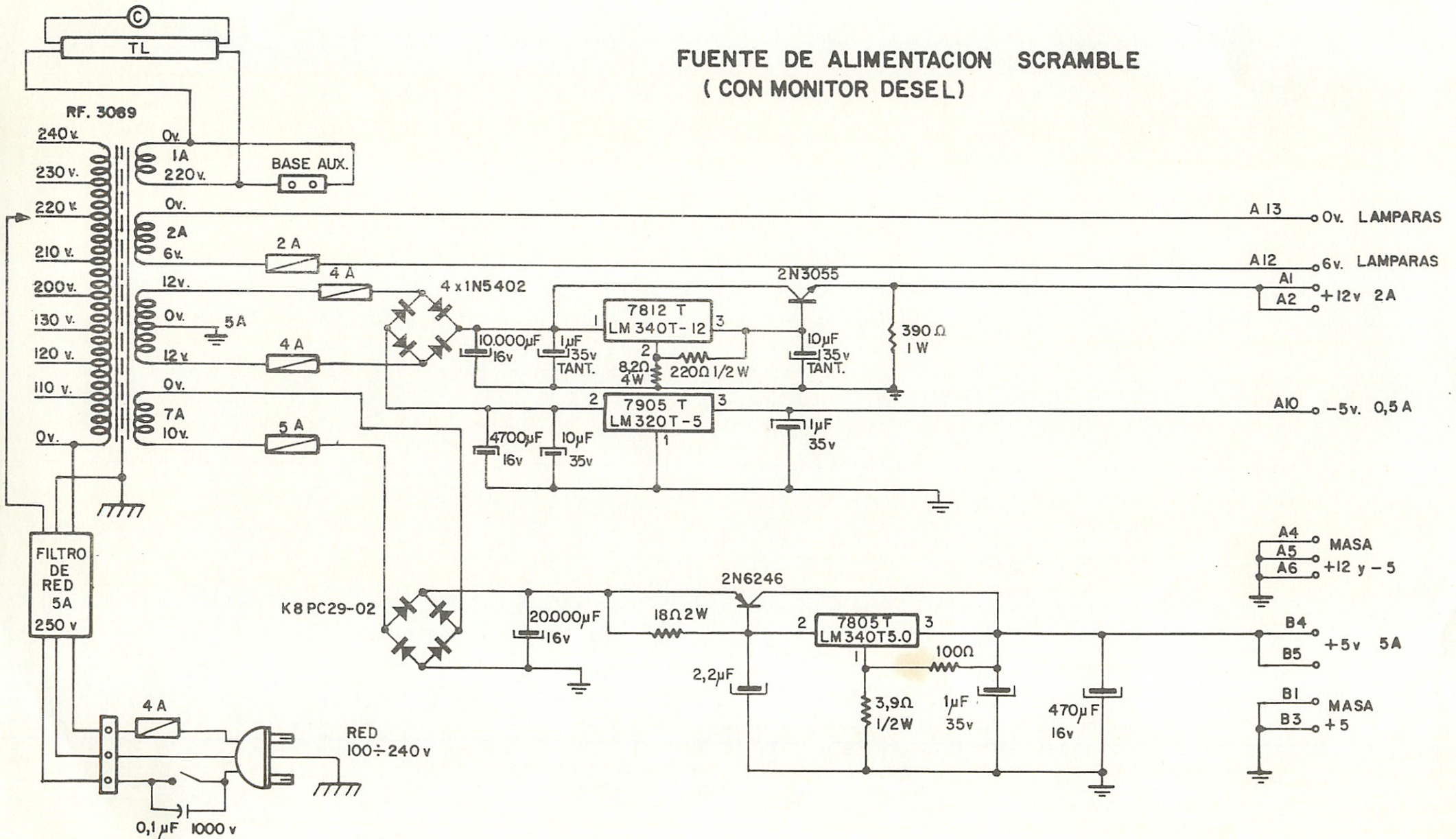


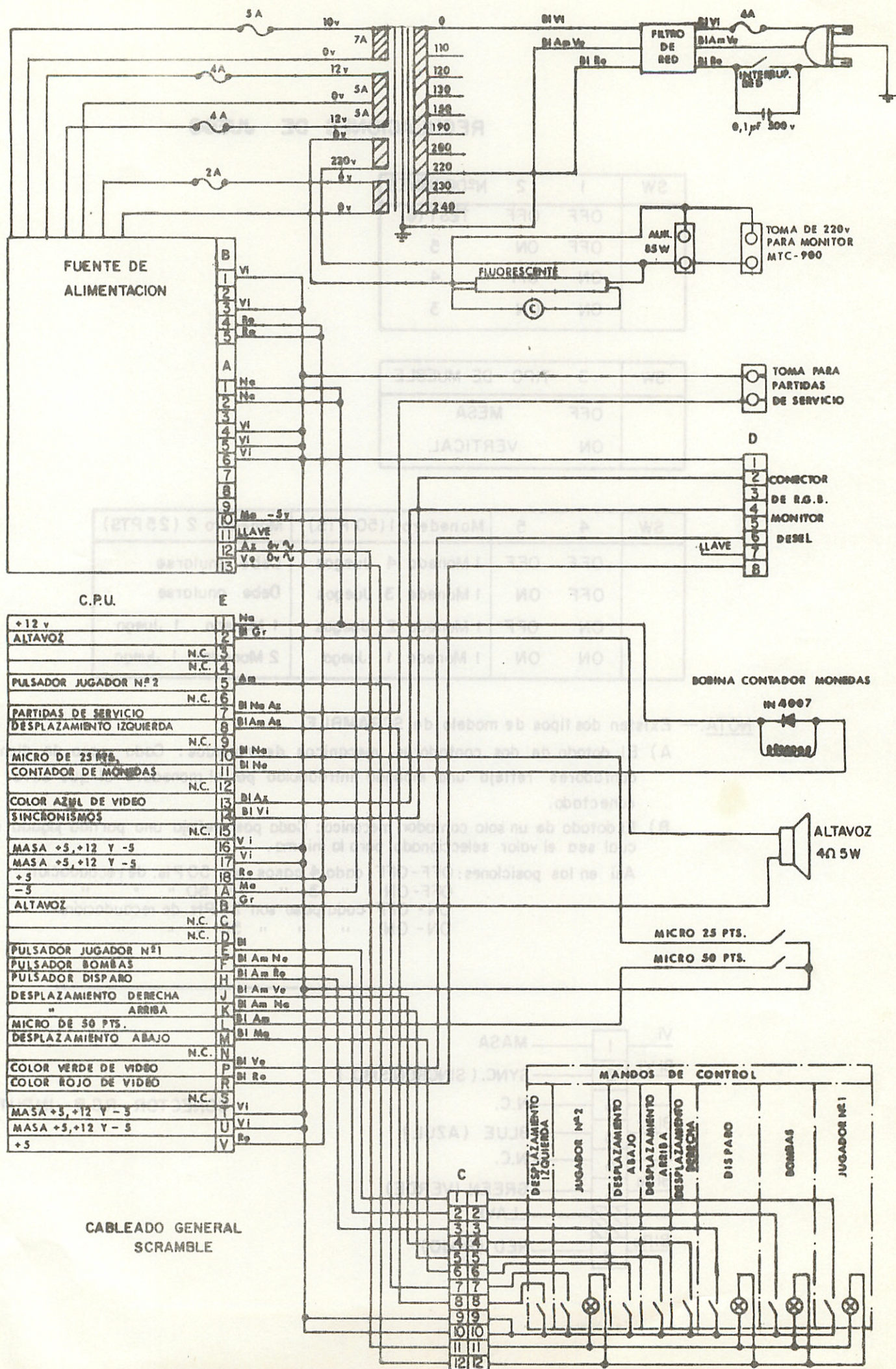
MANUAL DE UTILIZACION

RECREATIVOS FRANCO, S.A.



FUENTE DE ALIMENTACION SCRAMBLE
(CON MONITOR DESEL)





REGULACIONES DE JUEGO

SW	1	2	Nº DE NAVES
	OFF	OFF	TEST (6)
	OFF	ON	5
	ON	OFF	4
	ON	ON	3

SW	3	TIPO DE MUEBLE
	OFF	MESA
	ON	VERTICAL

SW	4	5	Monedero 1 (50 PTS.)	Monedero 2 (25 PTS.)
	OFF	OFF	1 Moneda 4 Juegos	Debe anularse
	OFF	ON	1 Moneda 3 Juegos	Debe anularse
	ON	OFF	1 Moneda 2 Juegos	1 Moneda 1 Juego
	ON	ON	1 Moneda 1 Juego	2 Monedas 1 Juego

NOTA.— Existen dos tipos de modelo de SCRAMBLE :

- A) El dotado de dos contadores mecánicos de monedas: Cada paso de dichos contadores refleja una moneda introducida por el monedero al que está conectado.
- B) El dotado de un solo contador mecánico: Cada paso refleja una partida jugada, sea cual sea el valor seleccionado para la misma.

Así en las posiciones: OFF- OFF: cada 4 pasos son 50 Pts. de recaudación.

OFF- ON : " 3 " " 50 " " "

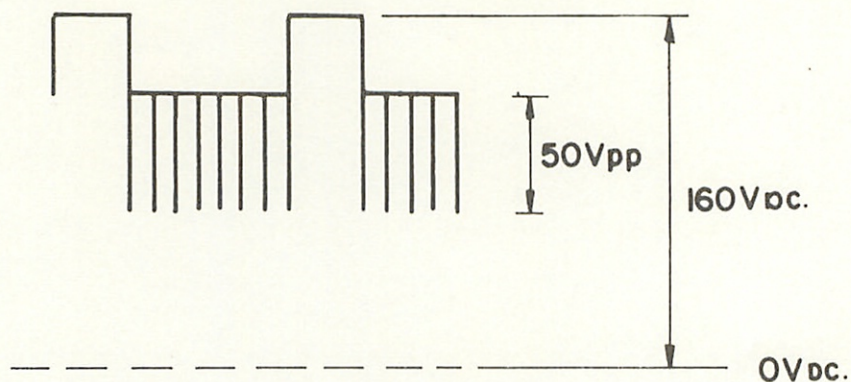
ON- OFF: cada paso son 25 Pts. de recaudación.

ON- ON : " " " 50 " " "

Vi	1	MASA
Bi Vi	2	SYNC. (SINCRONISMO)
	3	N.C.
BIAz	4	BLUE (AZUL)
	5	N.C.
BIVe	6	GREEN (VERDE)
	7	LLAVE
BiRo	8	RED (ROJO)

CONECTOR R.G.B. INPUT

AJUSTE DE VIDEO EN LOS CAÑONES DEL T.R.C. MONITOR COLOR



— CON LOS POTENCIOMETROS DE NIVEL DE 1K SITUADOS EN LA BASE AMPLIFICACION SE LLEVARA EL NIVEL DE BLANKING A 160v EN LOS TRES CAÑONES ACTUANDO RESPECTIVAMENTE SOBRE CADA UNO.

— CON LOS POTENCIOMETROS P_1 , P_2 , P_3 DE 1K SITUADOS EN EL MODULO PREVIO AVR SE AJUSTARA EL CONTENIDO DE VIDEO A 50v EN LOS TRES CAÑONES ACTUANDO RESPECTIVAMENTE.