

PIN-BALL

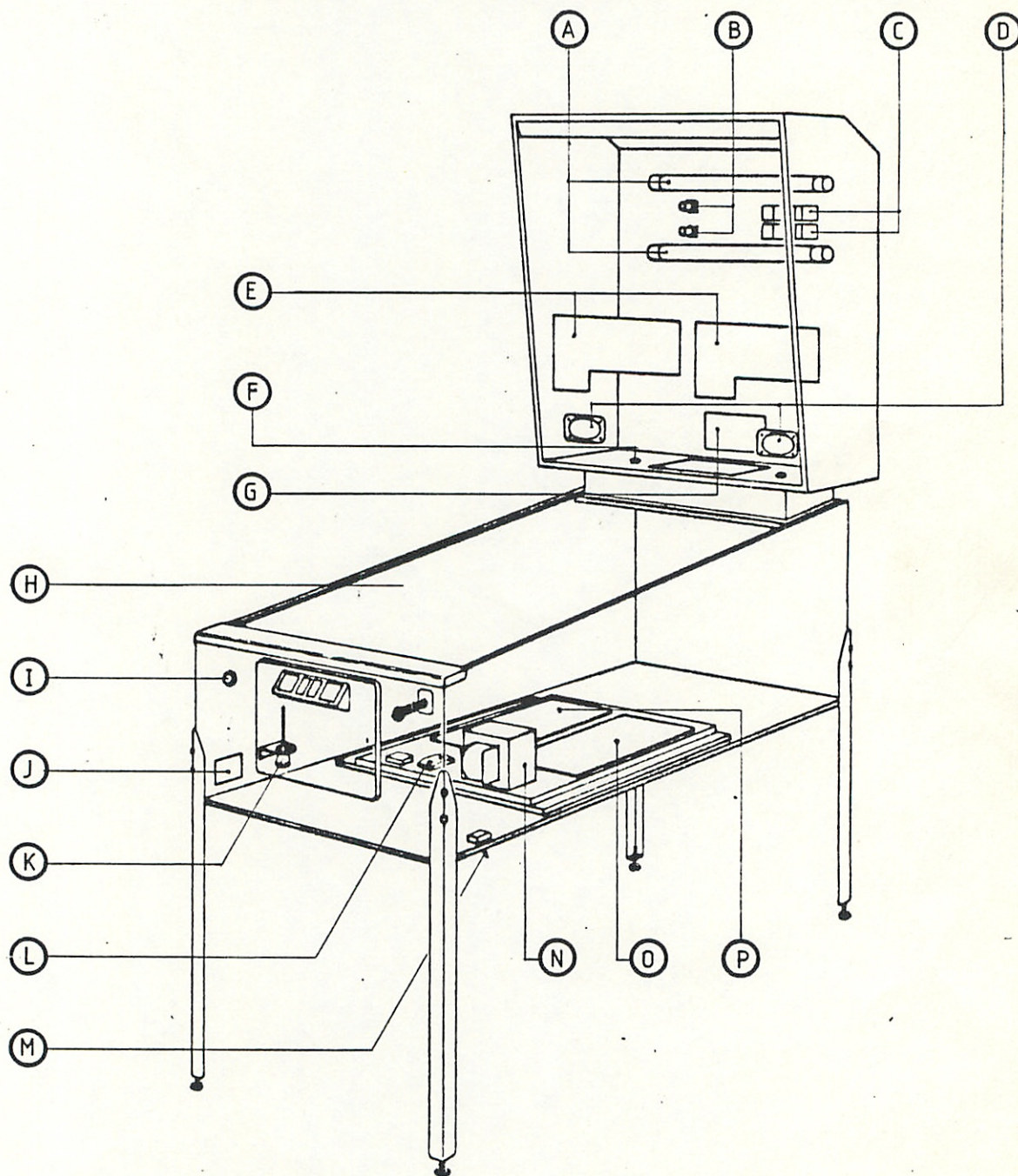
Shield

MANUAL DE INSTRUCCIONES

bani

INSTRUCCIONES

SITUACION DE ELEMENTOS EN LA MAQ.



A- FLUORESCENTE 15W.
 B- CEBADOR 25W.220V.
 C- REACTANCIA 15W.220V.
 D- ALTAVOZ 4 OHM
 E- PLACA DISPLAYS
 F- TORNILLO FIJ.CABEZAL
 G- PLACA SONIDO
 H- TIRADOR

I- PULSADOR PARTIDA
 J- PLACA PROGRAMACION
 K- TILD
 L- BASE AUXILIAR 220V.
 M- INTERRUPTOR RED
 N- TRANSFORMADOR
 O- PLACA FUENTE ALIMENTACION
 P- PLACA C.P.U.

INSTALACION PIN-BALL

1º.- Montar la Máquina, para fijar el cabezal y las patas, utilizar los tornillos que se encuentran dentro del cajón de las monedas, junto con la bola de juego.

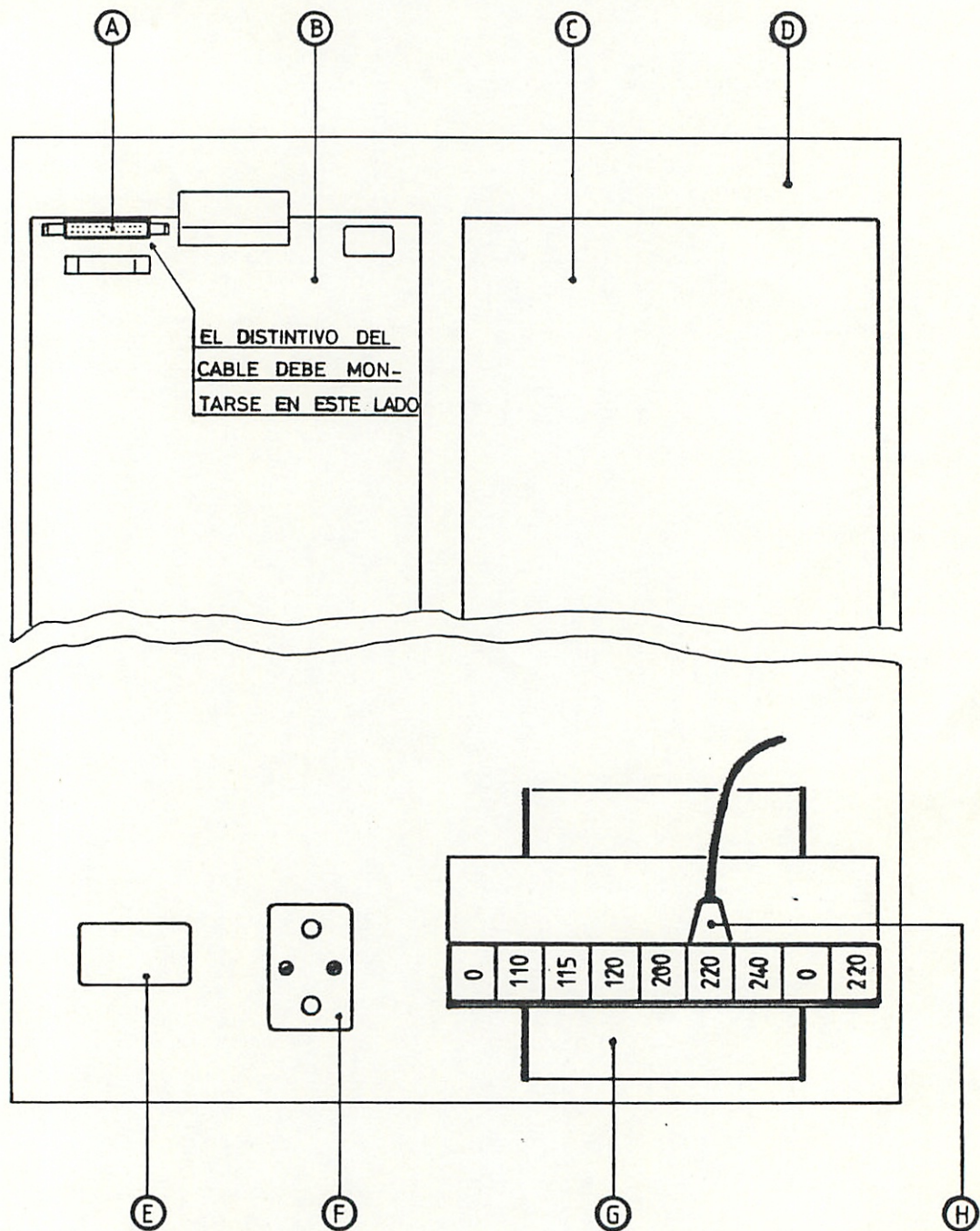
2º.- Conectar las dos conexiones aéreas del cabezal, así como el conector del cable plano en la placa C.P.U. fig.2 (A) ASEGURESE DE LA POSICION CORRECTA DEL CONECTOR, según se indica en dicha figura.

3º.- Comprobar la tensión de red (la máquina sale preparada de fabricación para ser conectada a 220V.C.A.).

Para variar la tensión de entrada, se efectuará mediante el terminal móvil (MARRON) fig.2 (H) situado en la regleta, colocada sobre el transformador fig.2 (G), desplazándolo a la posición correspondiente a la tensión de red disponible. La Base de toma auxiliar fig.2 (F) situado en la plataforma del transformador es de 220 V. y no se ve afectada sea cual sea la tensión de entrada.

4º.- En éste punto la Máquina está en situación de funcionamiento, pero antes deberá nivelarse y corregir la pendiente en el tablero de juego, ésto se consigue accionando los tornillos de las patas; obtenida su posición, bloquear los tornillos mediante sus correspondientes tuercas. Ahora sí, podrá accionarse el interruptor de red fig.1 (M) ASEGURESE DE TENER CONECTADO EL CABLE PLANO, ANTES DE PONER EN MARCHA LA MAQUINA.

Fig. 2



A- CONECTOR CABLE PLANO
B- PLACA C.P.U.
C- PLACA FUENTE ALIMENTACION
D- PLATAFORMA TRANSFORMADOR

E- FILTRO RED
F- BASE AUXILIAR 220V.
G- TRANSFORMADOR
H- TERMINAL MOVIL

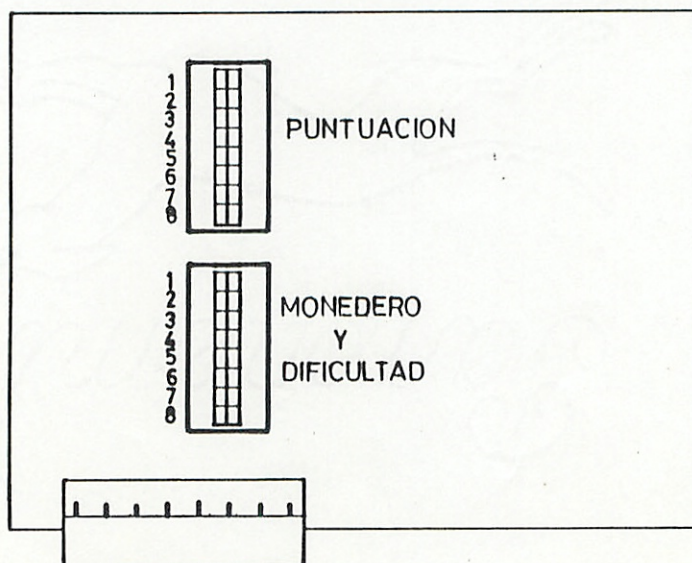
PROGRAMACION EN PUNTUACION

OFF	ON					
☐	☐	☐	☐	1	——	1.800.000 puntos partida
☐	☐	☐	☐	2	——	1.600.000 " "
☐	☐	☐	☐	3	——	1.400.000 " "
☐	☐	☐	☐	4	——	1.200.000 " "
☐	☐	☐	☐	5	——	1.000.000 " "
☐	☐	☐	☐	6	——	800.000 " "
☐	☐	☐	☐	7	——	600.000 " "
☐	☐	☐	☐	8	——	400.000 " "

PROGRAMACION MONEDERO (1-4)

PROGRAMACION DIFICULTAD (5-8)

OFF	ON					
☐	☐	☐	☐	1	——	1 PARTIDAS 50 Pts. 3 PARTIDAS 100 Pts.
☐	☐	☐	☐	2	——	2 PARTIDAS 25 Pts. 8 PARTIDAS 100 Pts.
☐	☐	☐	☐	3	——	1 PARTIDA 25 Pts. 5 PARTIDAS 100 Pts.
☐	☐	☐	☐	4	——	1 PARTIDA 25 Pts. 4 PARTIDAS 100 Pts.
☐	☐	☐	☐	5	——	A-B-C NO CORRELATIVO — A-B-C CORRELATIVO
☐	☐	☐	☐	6	——	MAS LOTERIA — MENOS LOTERIA
☐	☐	☐	☐	7	——	3 BOLAS — 5 BOLAS
☐	☐	☐	☐		——	



INSTRUCCIONES PARA HACER EL TEST DE LA MAQUINA

Para entrar la Máquina en TEST, active el INTERRUPTOR de TEST Fig.3 (G) situado a la derecha de los monederos, parte interior de la puerta Fig.3 (F) y en el display de créditos Fig.3 (C) se visualizará el número del TEST.

Apretando el pulsador de partida Fig.3 (E), repetidamente ira avanzando el cambio en el TEST.

En el visualizador del display del tercer jugador Fig.3 (B), le indicará que está en TEST al aparecer la palabra **TEST**

En el visualizador del display del primer jugador Fig.3 (A), le indicara el paso en las posiciones del TEST.

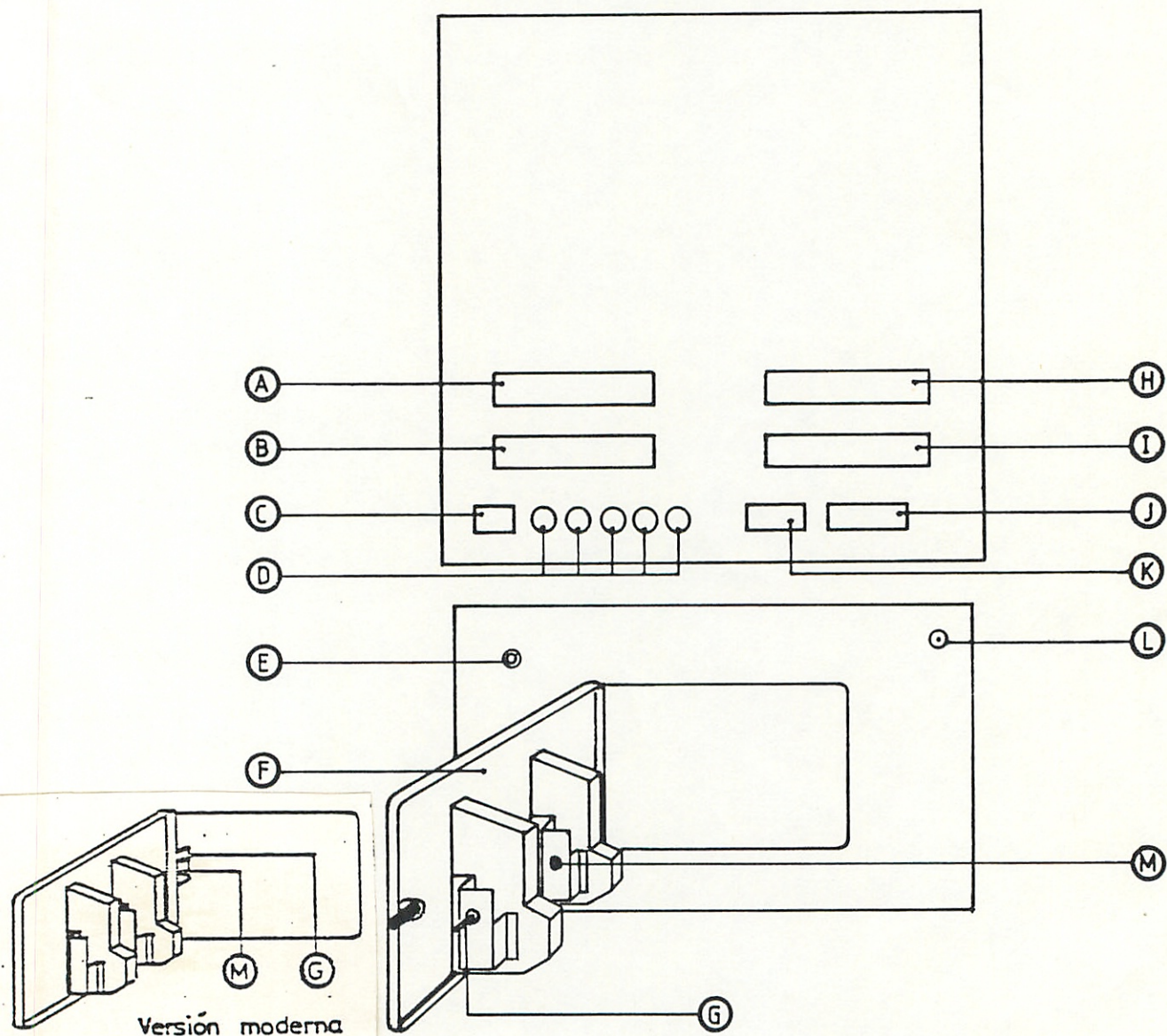
En el visualizador del display del segundo jugador Fig.3 (H), le indicará si está activado o no hay función.

Si el operador quiere cambiar de número de TEST, sin leerlo y pasar al siguiente, deberá accionar el pulsador de TEST Fig.3 (M), situado en el monedero de la izquierda, parte interior puerta.

TEST	Nº 1	ROM	
	Nº 2	RAM	
	Nº 3	DISPLAY	
	Nº 4	SWITCHES	
	Nº 5	CONTABILIDAD	
	Nº 6	BOMBILLAS FRONTAL	
	Nº 7	LEDS	
	Nº 8	LUCES TABLERO	
	Nº 9	CONTACTOS TABLERO	(Para salir de éste TEST y pasar al siguiente, accionar el pulsador de TEST (M).)
	Nº 10	BOBINAS	
	Nº 11	MUSICA	

Para salir de la posición TEST, desconectar la Máquina y volverla a conectar, - habiendo desactivado antes el INTERRUPTOR de TEST.

Fig. 3



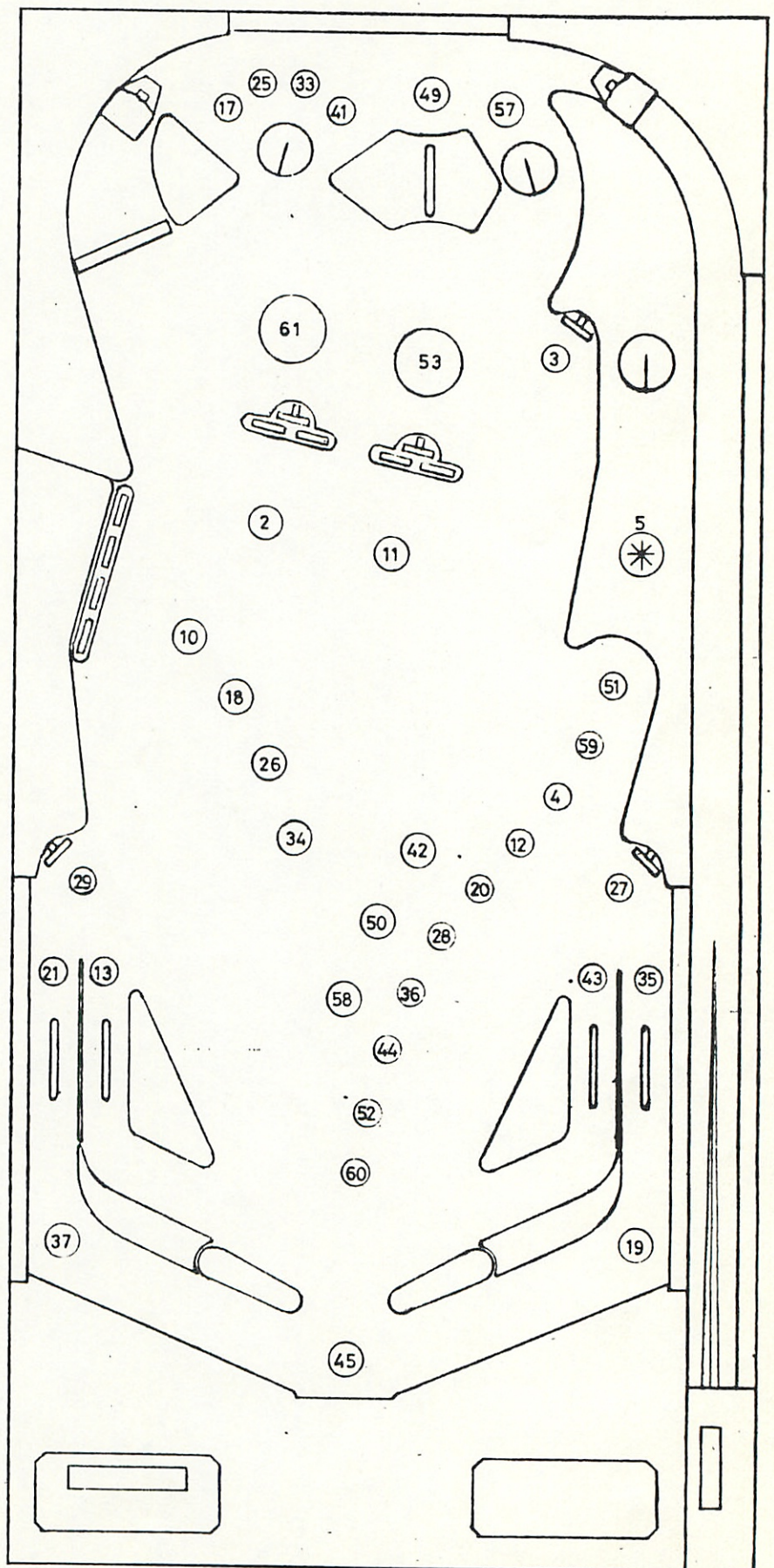
A- DISPLAY 1º JUGADOR
 B- DISPLAY 3º JUGADOR
 C- DISPLAY CREDITOS
 D- NUMERO BOLAS
 E- PULSADOR PARTIDA
 F- PUERTA

G- INTERRUPTOR TEST
 H- DISPLAY 2º JUGADOR
 I- DISPLAY 4º JUGADOR
 J- GAME OVER
 K- TILD
 L- TIRADOR
 M- PULSADOR PASO TEST

SHIELD

barni

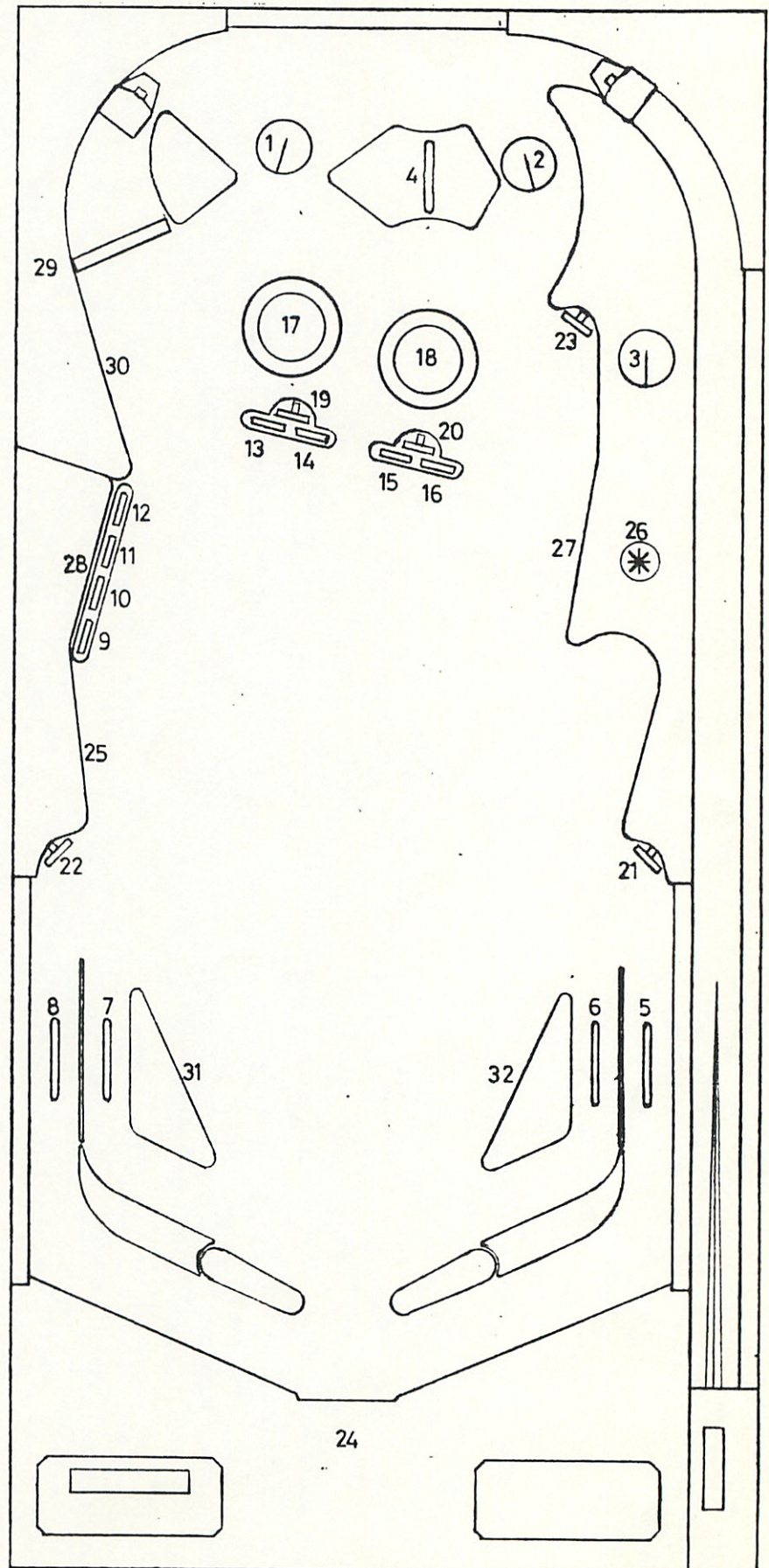
TEST LUCES
(n° 8)



SHEILD

barni

TEST CONTACTOS
(n° 9)



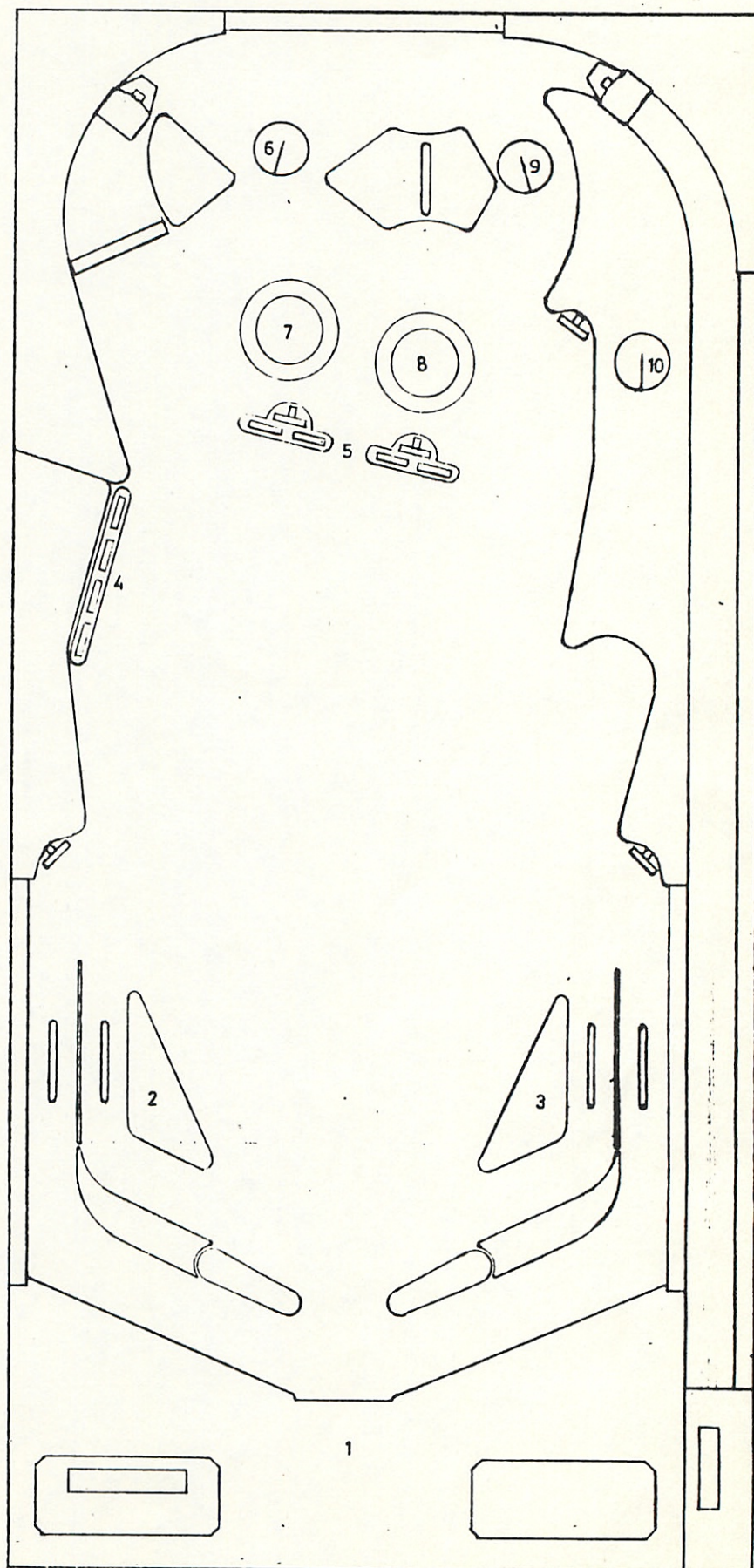
SHEILD

barni

TEST BOBINAS

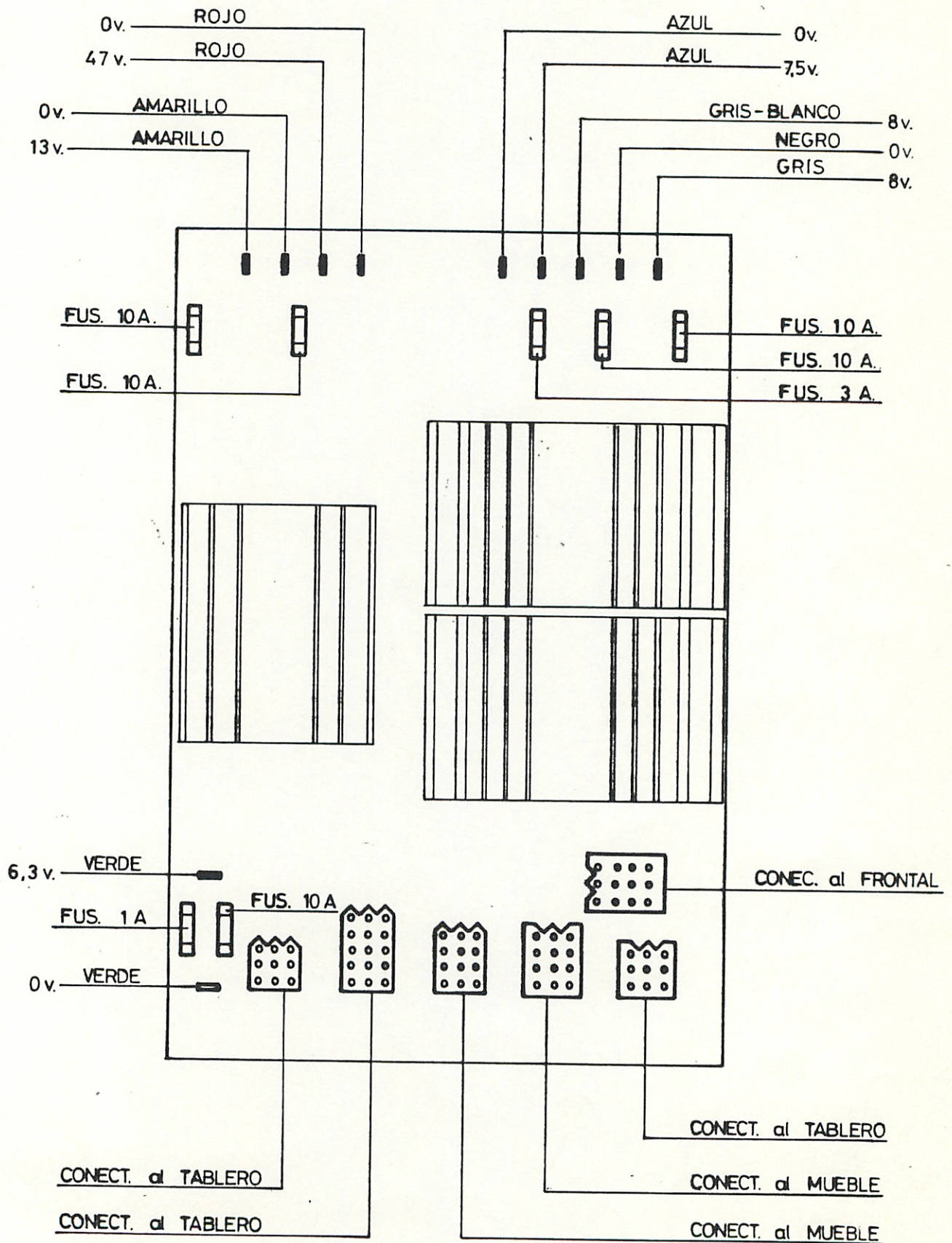
(n° 10)

BOBINA DE TACA N°11
(en frontal)

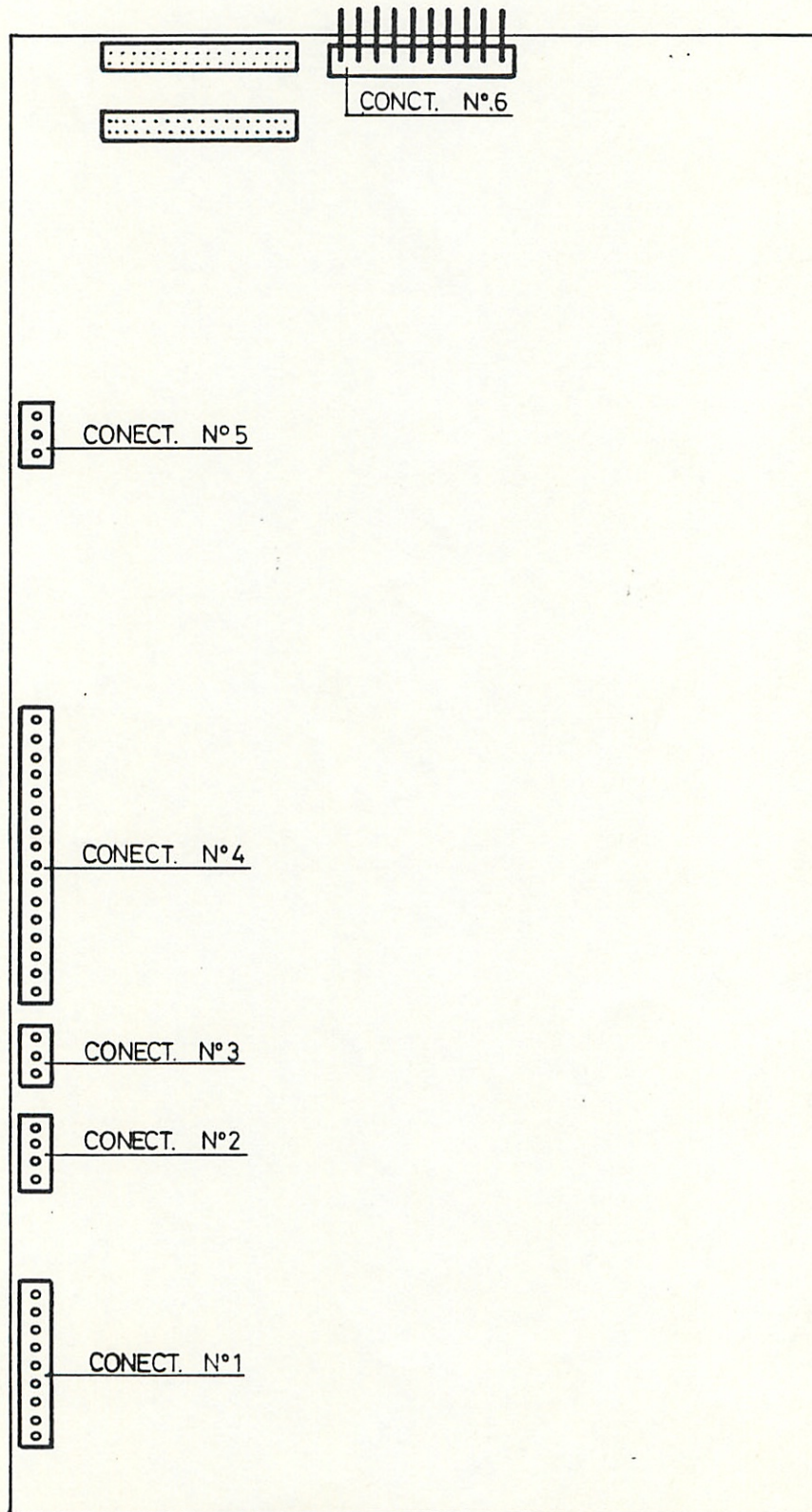


Placa FUENTE ALIMENTACION

(SITUACION COMPONENTES)

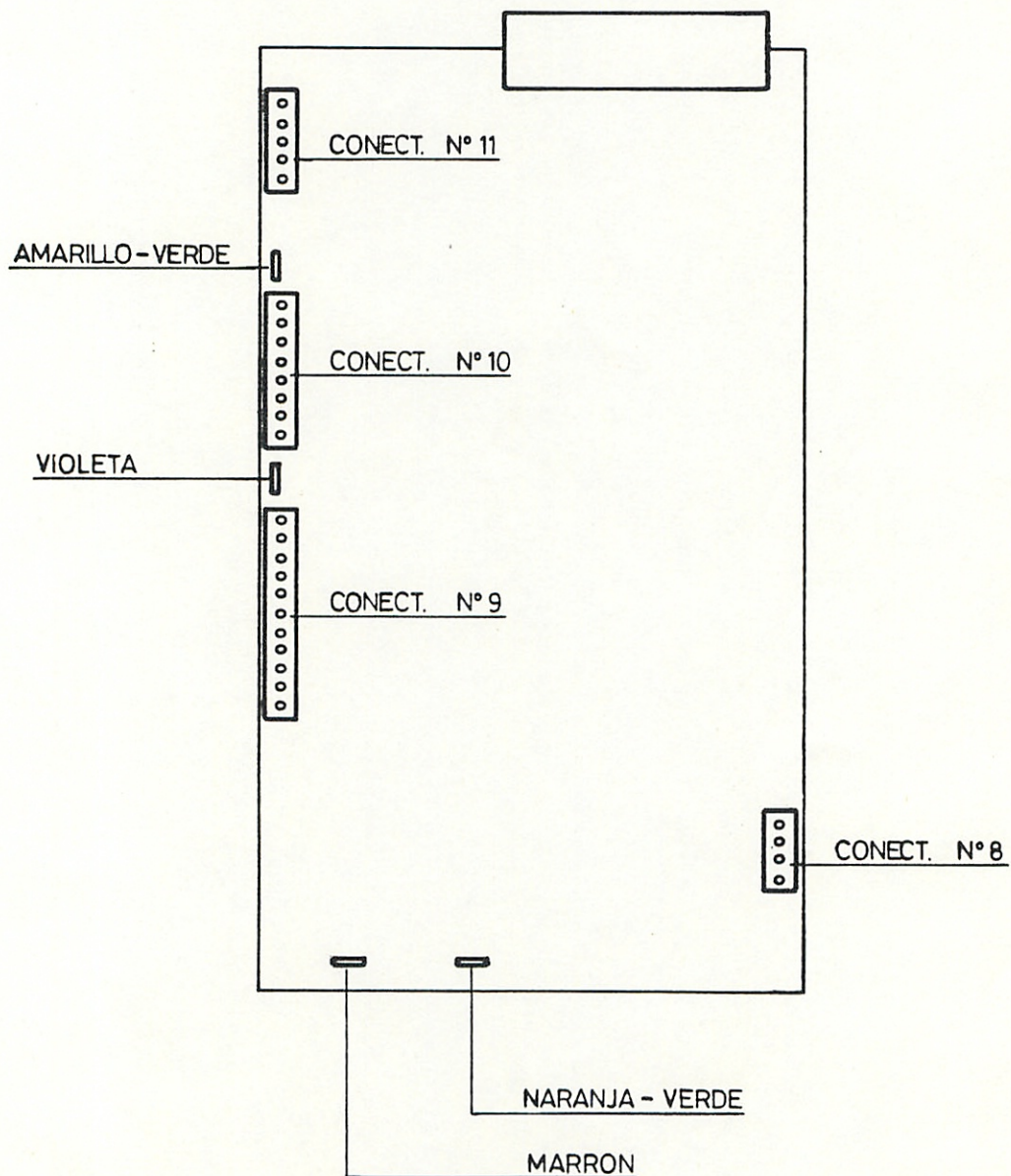


Placa C. P. U.
(SITUACION CONECTORES)



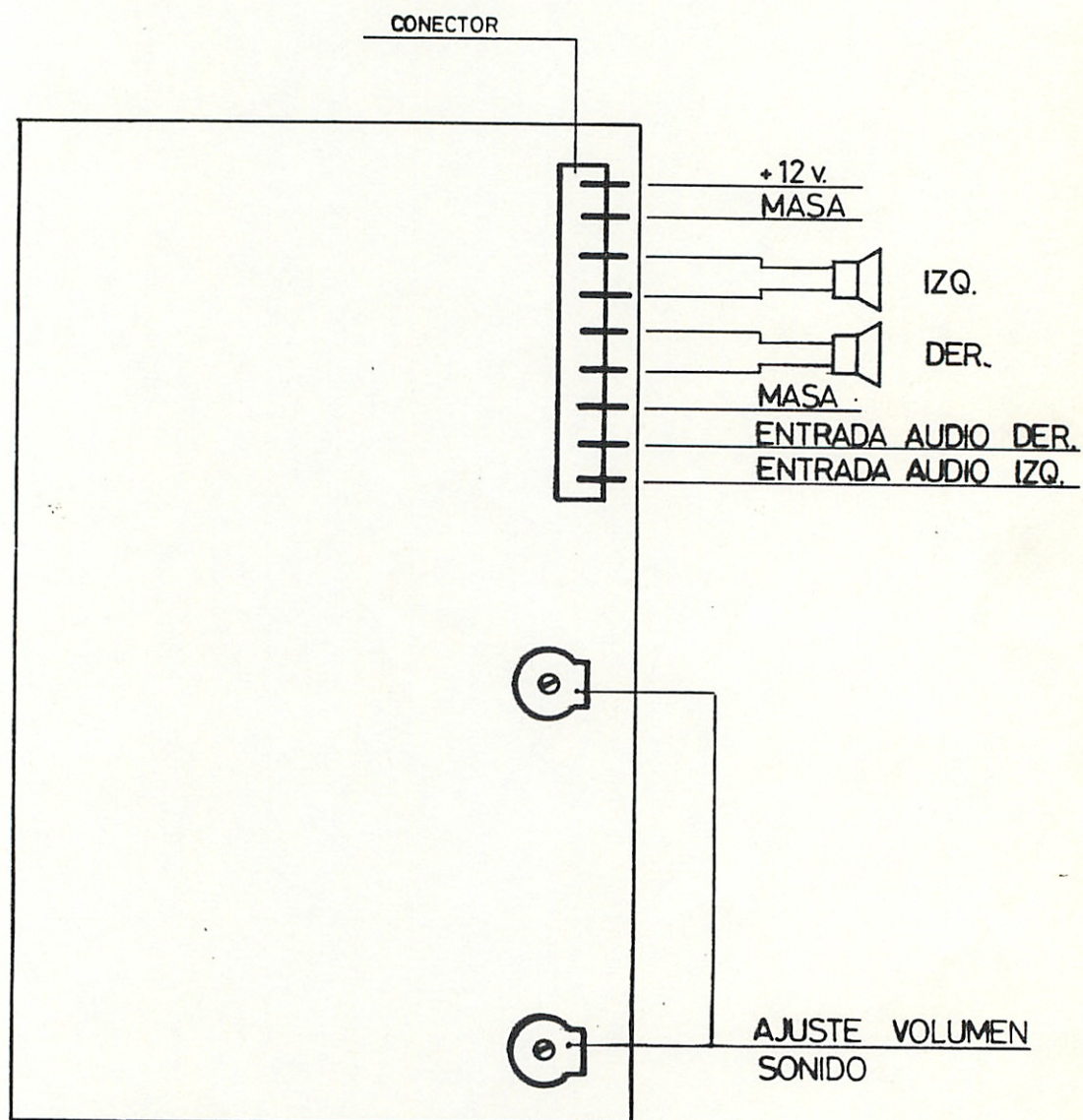
Placa DRIVERS TABLERO

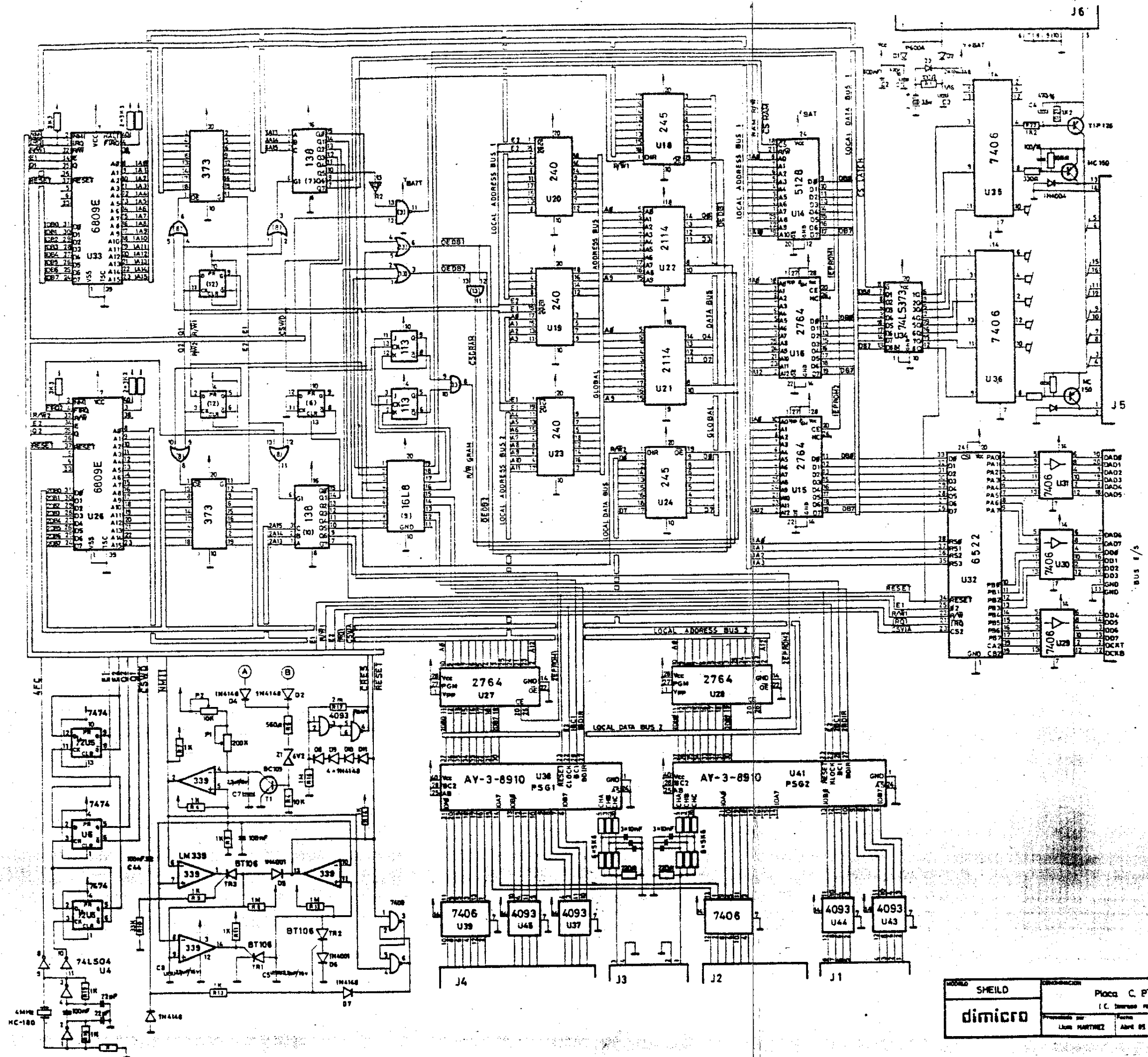
(SITUACION CONECTORES)



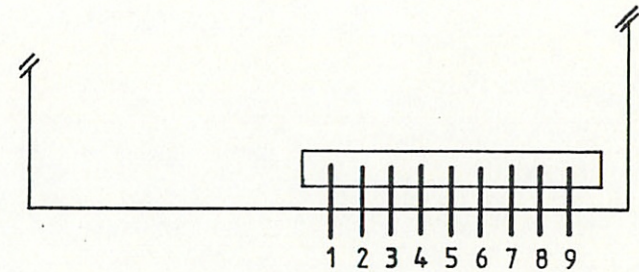
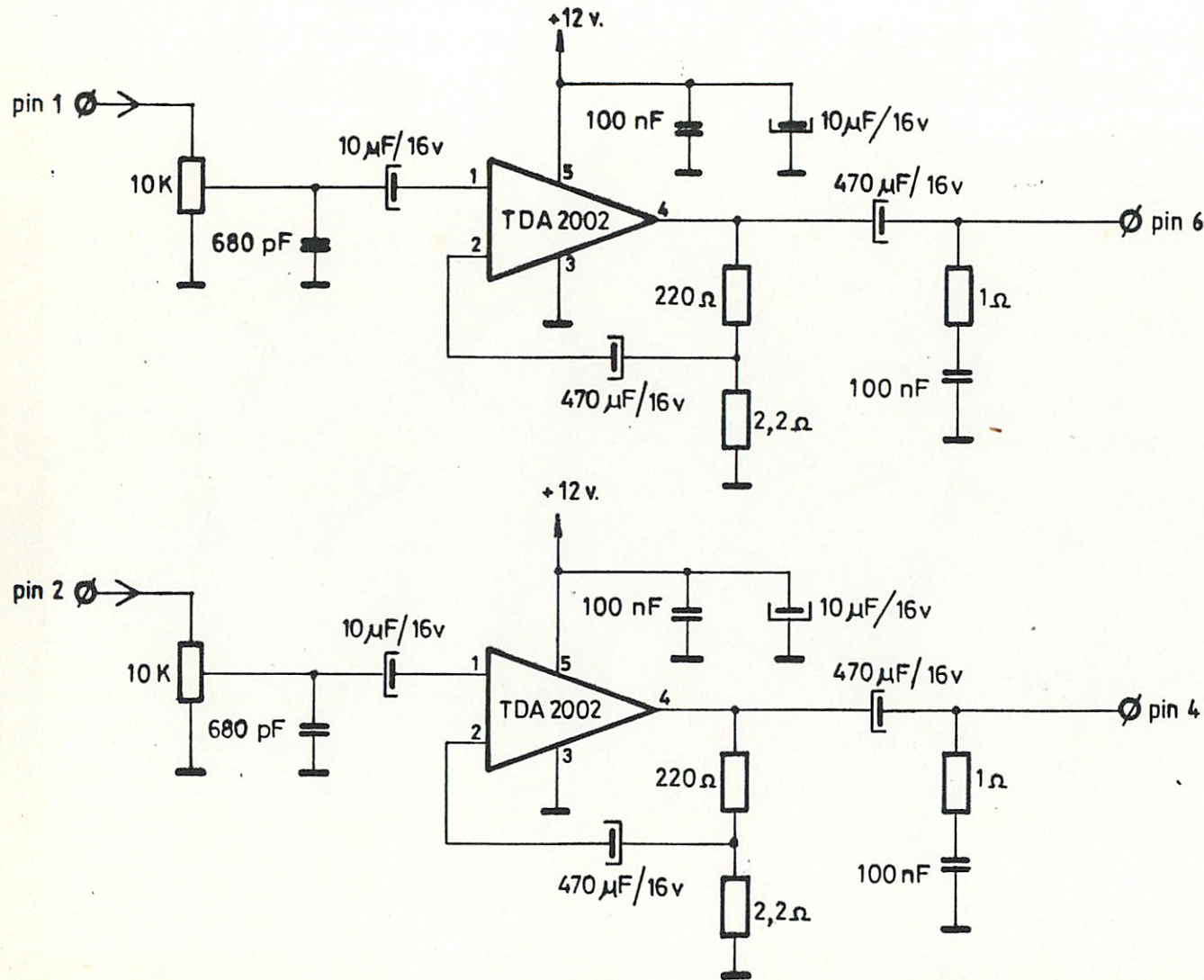
Placa AMPLIFICADOR SONIDO

(SITUACION COMPONENTES)

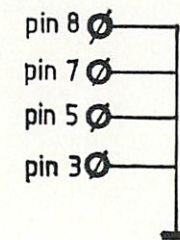




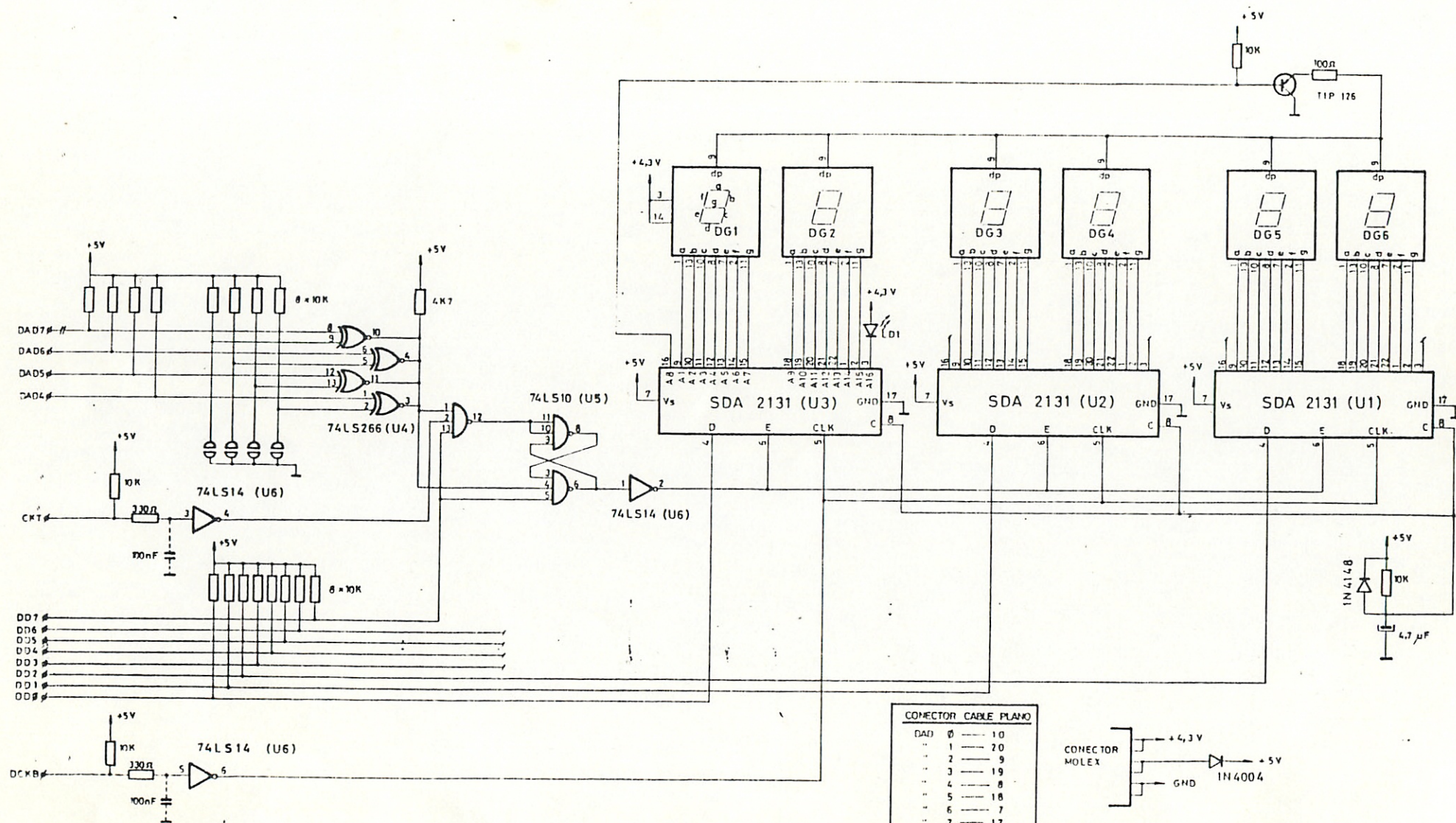
SHIELD		Placa C. P. U.	
dimicro		(C. Intercon. ref. 80485)	
Elaborado por	Revisado	Fecha de Elaboración	Fecha de Revisión
Luis MARTINEZ	ABR 85	1	1



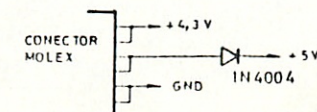
pin 9 $\rightarrow$ +12 v.



MODELO	DENOMINACION				
SHIELD	Placa AMPLIFICADOR SONIDO				
dimicro	(C. Impreso ref. 207035)				
	Proyectado por :	Fecha	Dib. n°	Plano n°	N° planos
	Lluís DIB	Abril 85	1	1	



CONECTOR CABLE PLANO		
DAD	0	10
"	1	20
"	2	9
"	3	19
"	4	8
"	5	18
"	6	7
"	7	17
DD	0	6
"	1	16
"	2	5
"	3	15
"	4	4
"	5	14
"	6	3
"	7	13
DCKT	2	
DCKB	12	
GND	1	
"	11	



MODELO	SHIELD	DENOMINACION
dimicro		Placa DISPLAYS TABLERO (C. Impreso ref. 01085)
Proyectado por:		Fecha
Lluís MARTÍNEZ		Mayo 85
Dis. nº		Plano nº
1		1



• Aragón, 115
08015 BARCELONA
Tel. 223 14 37
Telex 93.408 BARN E