PM1064

GUIA PARA PROPIETARIOS

Y

MANUAL DE REFERENCIA TECNICA

PUB TIME™

DARTS

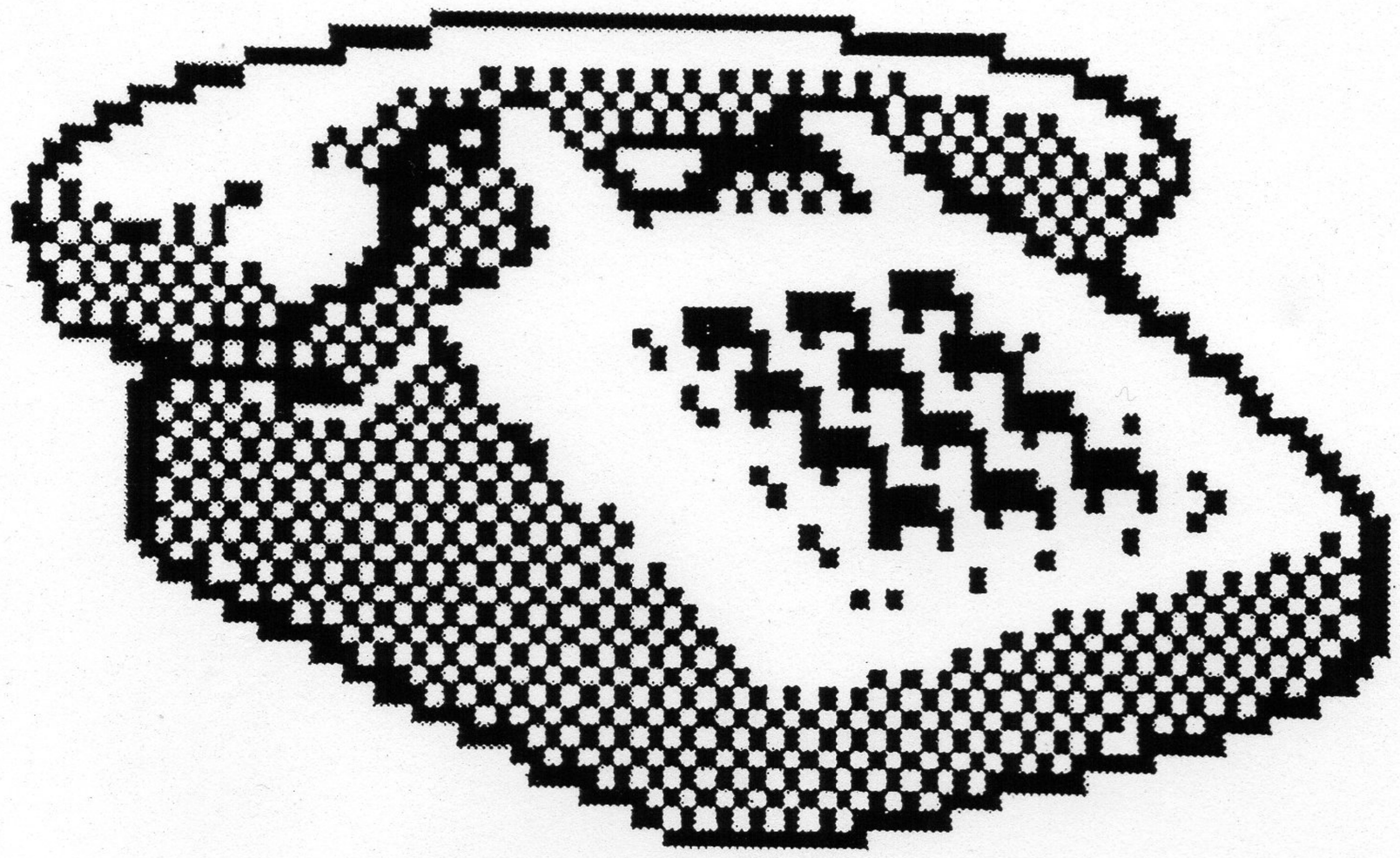
II PLUS 2

CON

SOLO™ Challenger

© 1990 Merit Industries, Inc.
Todos Los Derechos Reservados
Patente Pendiente

PRESENTING THE MOST POWERFUL TROUBLESHOOTING TOOL AT YOUR DISPOSAL:



FOR TECHNICAL ASSISTANCE

CONTACT:

Merit Industries, inc., Customer Service

Entire USA and Canada call toll free:

1-800-445-9353

Outside of USA and Canada call: (215) 639-4700

FAX: (215) 639-5346 TELEX: 831897

2525 State Road, P.O. Box 5004, Bensalem, PA 19020-8529

INTRODUCCIÓN 1
PROPIEDAD 1
ADVERTENCIA DE LA FCC 1
SITUACIÓN DEL DOCUMENTO 2
GARANTÍA LIMITADA PARA LAS MAQUINAS DE DARDOS 3

SECCIÓN 1 PREPARACIÓN DEL LUGAR
1.1 Información general 1-1
1.2 Precauciones de seguridad 1-1
1.2.1 Consejos para el ensamblaje 1-1
1.2.2 Consejos para el juego independiente de pie 1- 1
1.2.3 Consejos sobre asistencia cualificada 1-1

SECCIÓN 2 ENSAMBLAJE DE LA UNIDAD
2.1 Inspección e inventario de las piezas 2-1
2.2 Ensamblaje de las secciones 2-1
2.3 Conexión de los cables internos 2-2

SECCIÓN 3 MODOS DE PRUEBA
3.1 Información general 3-1
3.2 Prueba inicial de la toma de corriente 3-1
3.3 Entrada al modo de prueba 3-1
3.4. Descripciones de las pruebas 3-1
3.5. Preparación a la medida de los dispositivos mecánicos y electrónicos para monedas 3-4
3.6 Despeje del contador de los libros 3-4

SECCIÓN 4 MANTENIMIENTO
4.1 Garantía y servicio 4-1
4.2 Reemplazo de bombillas 4-1
4.3 Mantenimiento del blanco 4-1
4.4 Limpieza del gabinete 4-1

SECCIÓN 5 OPERACIÓN DEL JUEGO

5.1 Modo de reposo 5-1
5.1.1 Atraer 5-1
5.1.2 Alarma del blanco 5-1
5.1.3 Depósito de monedas 5-1
5.1.4 Modo de prueba 5-1
5.1.5 Juego gratis (Free Play) 5-1
5.1.6 Despeje de créditos 5-1
5.2 Modo de selección de juegos (Game Select Mode) . . .5-1
5.2.1 Período de precalentamiento 5-2
5.2.2 Desafío individual (Solo Challenger) 5-2
5.3 Instrucciones de juego 5-2
5.4 Cómo se juega 5-3
5.4.1 Cambio automático de jugador 5-3
5.4.2 Detector de dardos perdidos 5-3
5.5 Modo de triunfo 5-3

SECCIÓN 6 OPCIONES

6.0 Opciones de los interruptores DIP 6-1

SECCIÓN 7 GUÍA PARA RESOLVER PROBLEMAS

7.0 Sugerencias para resolver problemas 7-1

FIGURAS

2-1 Sección de ensamblaje del blanco a la sección de base 2-3
2-2 Adición de la sección superior a la sección del blanco 2-4
2-3 Cables internos de la sección del blanco 2-5
2-4 Conexión del arnés del mecanismo para monedas 2-6
2-5 Instalación de la correa de tierra 2-7
3-1 Panel superior y distribución de botones en Pubtime II PLUS 2 3-6

6-1 Ajuste del interruptor DIP 6-2
APÉNDICE A LISTA DE REPUESTOS
APÉNDICE B ESQUEMAS

ESTA PÀGINA SE DEJÓ INTENCIONALMENTE EN BLANCO

INTRODUCCIÓN

El juego PUBTIME II PLUS 2 de Merit Industries es un juego de dardos contabilizado electrónicamente que proporciona el entretenimiento del juego tradicional y de equipo.

PUBTIME II PLUS 2 ofrece las siguientes características:

A) Pruebas de autodiagnóstico incorporadas para asegurar el funcionamiento adecuado.

B) Una pantalla superior LED capaz de mostrar el juego de equipo.

C) Se puede conectar un aceptor de billetes o un mecanismo electrónico individual para monedas a una de las entradas para mecanismos para monedas.

D) Una utilidad de preparación a la medida para el mecanismo para monedas (en el modo de prueba) el cual permite al operador fijar una variedad de relaciones entre monedas y créditos en los mecanismos para monedas.

E) Opciones para el interruptor DIP:

Cambio automático del jugador.

Detección de dardos perdidos.

Blanco dividido/total.

Límites estándares o extendidos de vueltas para cada juego.

Pantalla de estadísticas en modo de triunfo.

PROPIEDAD

LA INFORMACIÓN AQUÍ CONTENIDA ES PROPIEDAD EXCLUSIVA DE MERIT INDUSTRIES INCORPORATED Y NO PODRÁ USARSE, DISEMINARSE O REPRODUCIRSE, EN FORMA TOTAL O PARCIAL, SIN EL CONSENTIMIENTO POR ESCRITO DE MERIT INDUSTRIES INCORPORATED.

ADVERTENCIA DE LA FCC

ESTE EQUIPO CUMPLE CON LOS REQUISITOS INDICADOS EN LA SECCIÓN 15 DEL REGLAMENTO LA FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos de América) PARA DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES DE LA CLASE A. LA OPERACIÓN DE ESTE EQUIPO EN UN AREA RESIDENCIAL PUEDE CAUSAR INTERFERENCIA INACEPTABLE A LA RECEPCIÓN RADIAL O TELEVISIVA QUE REQUERIRÁ QUE EL OPERADOR TOME LAS MEDIDAS NECESARIAS PARA CORREGIR DICHAS INTERFERENCIAS.

SITUACIÓN DEL DOCUMENTO

Esta publicación oficial de la Guía del propietario y Manual de referencia técnica de PUBTIME II PLUS 2 corresponde a la referencia de programa: 4378-07.

Este manual proporciona al propietario u operador toda la información para instalar, probar y prestar servicio de mantenimiento a la unidad.

El contenido de este manual está sujeto a revisión sin previo aviso.

A pesar de que el equipo se ha diseñado para no presentar problemas, puede obtener asistencia adicional de su distribuidor.

GARANTÍA LIMITADA PARA LAS MAQUINAS DE DARDOS

Merit Industries, Inc. garantiza que sus máquinas de dardos operadas con monedas están libre de defectos, en cuanto a los materiales o manufactura se refiere, por un período de seis meses desde la fecha de entrega o siete meses desde la fecha de embarque desde sus instalaciones, sea cual fuere la que ocurra primero. La garantía cubre todos los componentes eléctricos (excepto los fusibles y las bombillas), tarjetas de circuitos impresos, tomas de energía, dispositivos de imágenes incluyendo monitores de vídeo, componentes moldeados del blanco e interruptores matriciales.

Queda excluida específicamente la falla debido al mal uso, vandalismo, abuso excesivo o intencional, funcionamiento en condiciones diferentes a las especificadas (incluso pero sin limitarse al uso inadecuado de la fuente apropiada de energía), incendio, daño causado por agua, motivo de fuerza mayor, guerra externa o interna.

Los productos Merit se inspeccionan cuidadosamente y se prueban completamente antes de embalarse y embarcarse. Cualquier daño que se descubra al recibir los bienes, ya sea obvio o no, debe informarse inmediatamente a la compañía de transportes y cualquier reclamo debe hacerse ante esa misma firma. Merit no asume ninguna responsabilidad por daños una vez el producto abandona sus instalaciones y cualquier disputa relacionada con daños debido al transporte debe resolverse con la(s) correspondiente(s) compañía(s) de transporte.

Merit reparará o reemplazará, a su discreción, cualquier componente, parte o subensamblaje que falle durante la garantía, siempre que la pieza defectuosa se devuelva al centro de reparaciones de Merit con los cargos de embarque pagados y que se notifique a Merit de la falla dentro del período de garantía. Merit se reserva el derecho de requerir los números de serie del artículo o juego que resulte defectuoso y copias de las facturas de ventas, conocimientos de embarque u otros documentos que se requieran para determinar la validez de la cobertura de la garantía.

Como se indica anteriormente, la obligación de Merit se limitará a la reparación o reemplazo y deberá excluir específicamente cualquier responsabilidad por daño consecuente o pérdida de ganancias. Merit podrá, a su discreción y bajo la garantía, proporcionar partes de repuesto antes de recibir las partes

defectuosas sin incurrir por ello en ninguna obligación de extender tales facilidades.

Los términos y las condiciones anteriores constituyen la única obligación, escrita o implícita, de Merit Industries bajo su cobertura de garantía.

SECCIÓN 1 PREPARACIÓN DEL LUGAR

1.1 Información general

Al determinar el lugar para instalar su máquina PUBTIME II PLUS 2, se debe considerar la ubicación de una toma de corriente eléctrica adecuada. Como el juego es un dispositivo computarizado, si fuera posible, éste debería tener un circuito completamente separado. Si no existe un circuito disponible, se debe tomar la precaución de proporcionarle un voltaje limpio y constante. Como regla básica, nunca conecte la unidad a un circuito que también le proporciona energía a congeladores, refrigeradores u otro equipo de alto consumo eléctrico y que genere un alto nivel de ruido eléctrico.

El área deberá estar ubicada en un lugar prominente para atraer la atención, pero donde no se interrumpan los juegos cuando empleados o clientes transiten en su área vecina.

Una línea de lanzamiento (que se incluye con cada juego) debe colocarse a 2,37 metros del frente del blanco. Ambos costados del fondo del gabinete tienen una marca desde donde medir la distancia de 2,37 metros.

1.2 Precauciones de seguridad

1.2.1 Consejos para el ensamblaje

SIEMPRE QUE SEA POSIBLE, EL EQUIPO LO DEBEN ENSAMBLAR DOS PERSONAS EN EL LUGAR. TRANSPORTAR UN JUEGO PREVIAMENTE ENSAMBLADO PUEDE RESULTAR EN DAÑO O DESALINEAMIENTO DE PIEZAS INTERNAS A RAÍZ DE LA TENSIÓN EXCESIVA EN EL GABINETE.

1.2.2 Consejos para el juego independiente de pie

SI UN JUEGO NO SE COLOCA APOYADO EN LA PARED, SE RECOMIENDA UTILIZAR UN ESTABILIZADOR POSTERIOR. Ordene la pieza Nº NKT 2713 de Merit. AJUSTE LOS NIVELADORES DE LAS PATAS, EN LA BASE DEL JUEGO, DE TAL MANERA QUE ESTE QUEDE NIVELADO Y ESTABLE; EN CASO CONTRARIO SE PUEDEN CAUSAR LESIONES.

1.2.3 Consejos sobre asistencia cualificada

LAS REPARACIONES O LOS AJUSTES SOLAMENTE DEBERÁN LLEVARSE A CABO POR PERSONAL DE SERVICIO CUALIFICADO; EN CASO CONTRARIO SE PUEDEN PRODUCIR HERIDAS PERSONALES O DAÑO A LA MAQUINA.

ESTA PÀGINA SE DEJÓ INTENCIONALMENTE EN BLANCO

SECCIÓN 2 ENSAMBLAJE DE LA UNIDAD

2.1 Inspección e inventario de las piezas

Antes de desembalar inspeccione las cajas de embarque para buscar evidencia de mal manejo, manchas de agua u otro daño antes o durante el transporte. Si cualquier daño es aparente, notifique tales condiciones al transportista y a su distribuidor.

Haga un inventario de todas las piezas para asegurarse de poder completar el ensamblaje. Si faltan piezas, comuníquese con su distribuidor para obtener su reemplazo inmediato. La bolsa de la tornillería debe contener: 5 tornillos ranurados 1/4-20x1-3/4", 4 tornillos ranurados 1/4-20x3/4", 5 arandelas planas, 5 arandelas de seguridad a prueba de sacudimiento y 2 abrazaderas de base a blanco.

2.2 Ensamblaje de las secciones

1- Quite las dos abrazaderas de madera de la caja de embarque e inserte las patas niveladoras (las cuales se encuentran en una bolsa dentro del juego) en la base del gabinete. Ajuste las 4 patas niveladoras para compensar el desnivel del piso.

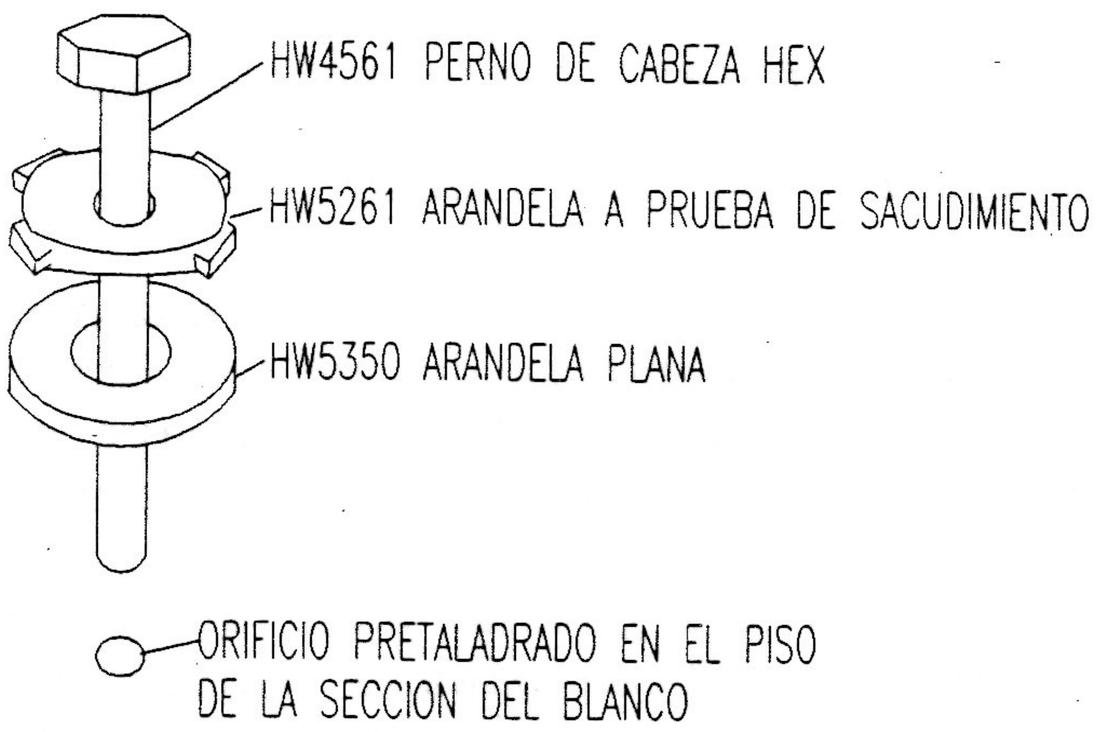
2- Saque los cuatro pernos de 3/4" y las dos abrazaderas de base a blanco de la bolsa de la tornillería.

3- Entre dos personas, levante la sección del blanco y colóquela sobre la base del gabinete (Figura 2-1).

4- Utilizando los cuatro pernos de 3/4" y mientras una persona sostiene la sección del blanco, una las dos abrazaderas a través de los orificios que se encuentran en el respaldo de las secciones del blanco y de la base (Figura 2-1).

5- Quite el seguro de la puerta de la sección del blanco. Saque dos pernos de 1-3/4", dos arandelas planas y dos arandelas de seguridad a prueba de sacudimiento de la bolsa de la tornillería.

6- Inserte los dos pernos de 1-3/4" a través de los dos orificios para las tuercas-T (T-nuts) que se encuentran en el piso de la sección del blanco como se demuestra en Figura 2-1 usando las arandelas a prueba de sacudimiento, según se muestra a continuación.



7- Antes de apretar los pernos a las tuercas-T (T- nuts), asegúrese de que las dos secciones parezcan niveladas en todos los lados donde se unen y de que la puerta de la sección del blanco se puede abrir, cerrar y cerrar con llave libremente; entonces apriete las tuercas.

8- Saque tres pernos de 1-3/4", tres arandelas planas y tres arandelas de seguridad a prueba de sacudimiento de la bolsa de la tornillería. Entre dos personas coloque la cubierta de iluminación encima de la sección del blanco de tal manera que la luz fluorescente quede sobre el blanco para los dardos.

9- Alinee los orificios de las tuercas-T (T-nuts) en la cubierta de iluminación con los orificios en la sección del blanco e inserte los pernos, arandelas de seguridad y las planas por los orificios de las tuercas que se encuentran en el fondo de la cubierta de iluminación a través de los orificios en el fondo de la cubierta de iluminación.

10-Antes de apretar las tuercas, asegúrese de que la cubierta de iluminación parezca nivelada en todos lados donde se unen las dos secciones; entonces apriete los pernos.

2.3 Conexión de los cables internos

1- Abra la puerta de la sección del blanco.

2- Localice el cable de cinta de J7 de la RDP01 (tarjeta CPU). Pase el cable por los orificios de acoplamiento de las secciones del blanco y la superior y conéctelo al conector de cinta de 20 patillas que se encuentra en la tarjeta de la pantalla superior (RDP02). Vea figura 2-3.

3- Localice el cable de cambio automático de jugador (si su máquina está equipada con él) y páselo por el orificio de acoplamiento desde la sección superior a la sección del blanco y únalo al J10 de la tarjeta del cambio automático de jugador (RDP17). Vea figura 2-3.

4- Localice el cordón de la guarnición de alumbrado y páselo por el orificio de acoplamiento desde la sección superior a la sección del blanco y conéctelo al conector de 3 alambres de la toma de corriente (CA). Vea figura 2-3.

5- Pase el arnés del mecanismo para monedas por el orificio de acoplamiento desde la sección del blanco a la sección de la base. Conecte el conector de 15 patillas del arnés del mecanismo para monedas con su acoplamiento en la sección de la base. Vea figura 2-4.

6- Pase la correa de conexión a tierra por los orificios de acoplamiento de las secciones del blanco y de la base. Utilizando una arandela de estrella, asegure la correa al mecanismo para monedas como se indica en figura 2-5.

7- Cierre con llave la puerta del mecanismo para monedas y la puerta de la sección del blanco.

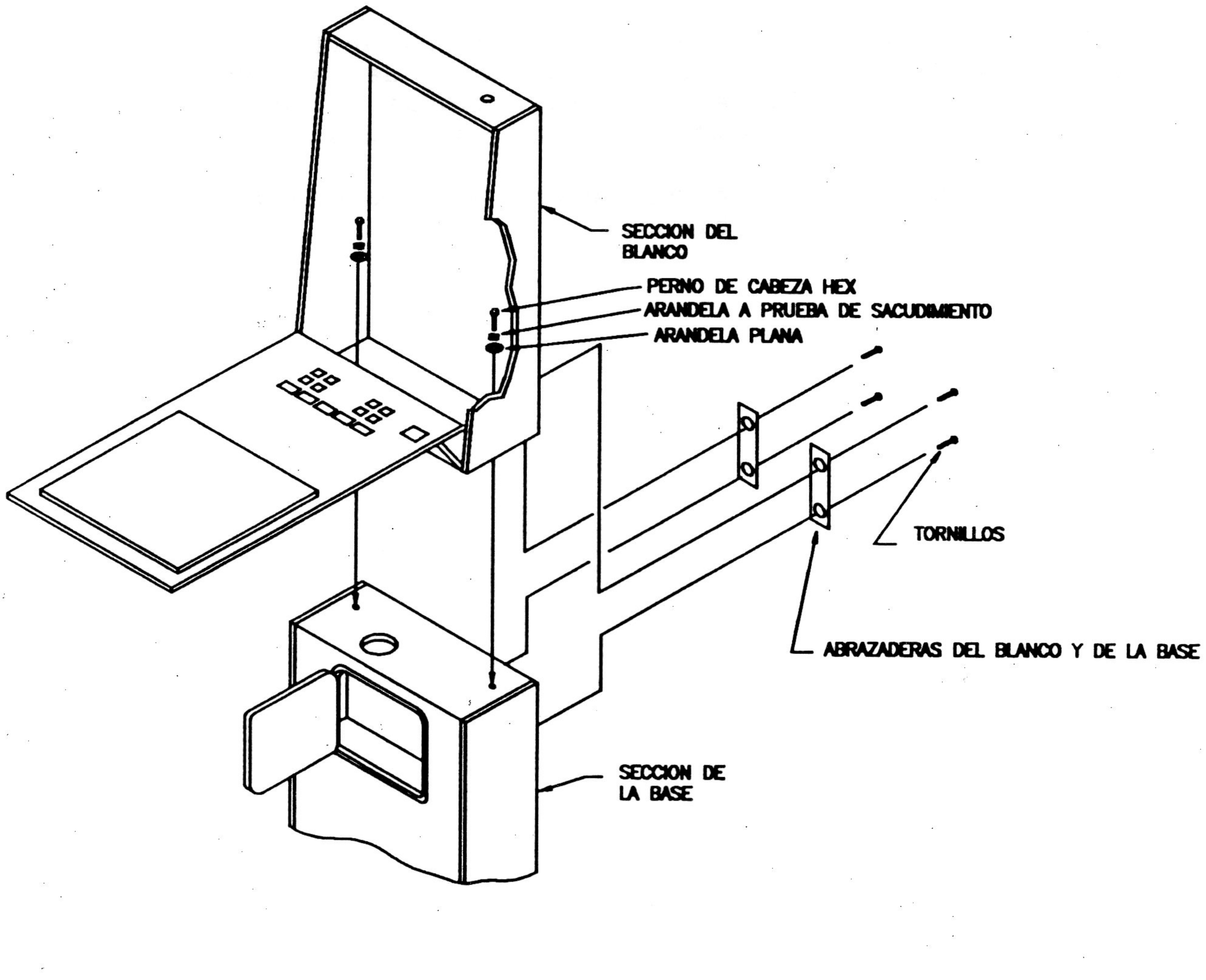


FIGURA 2-1 ENSAMBLAJE DE LA SECCIÓN DEL BLANCO A LA SECCIÓN DE LA

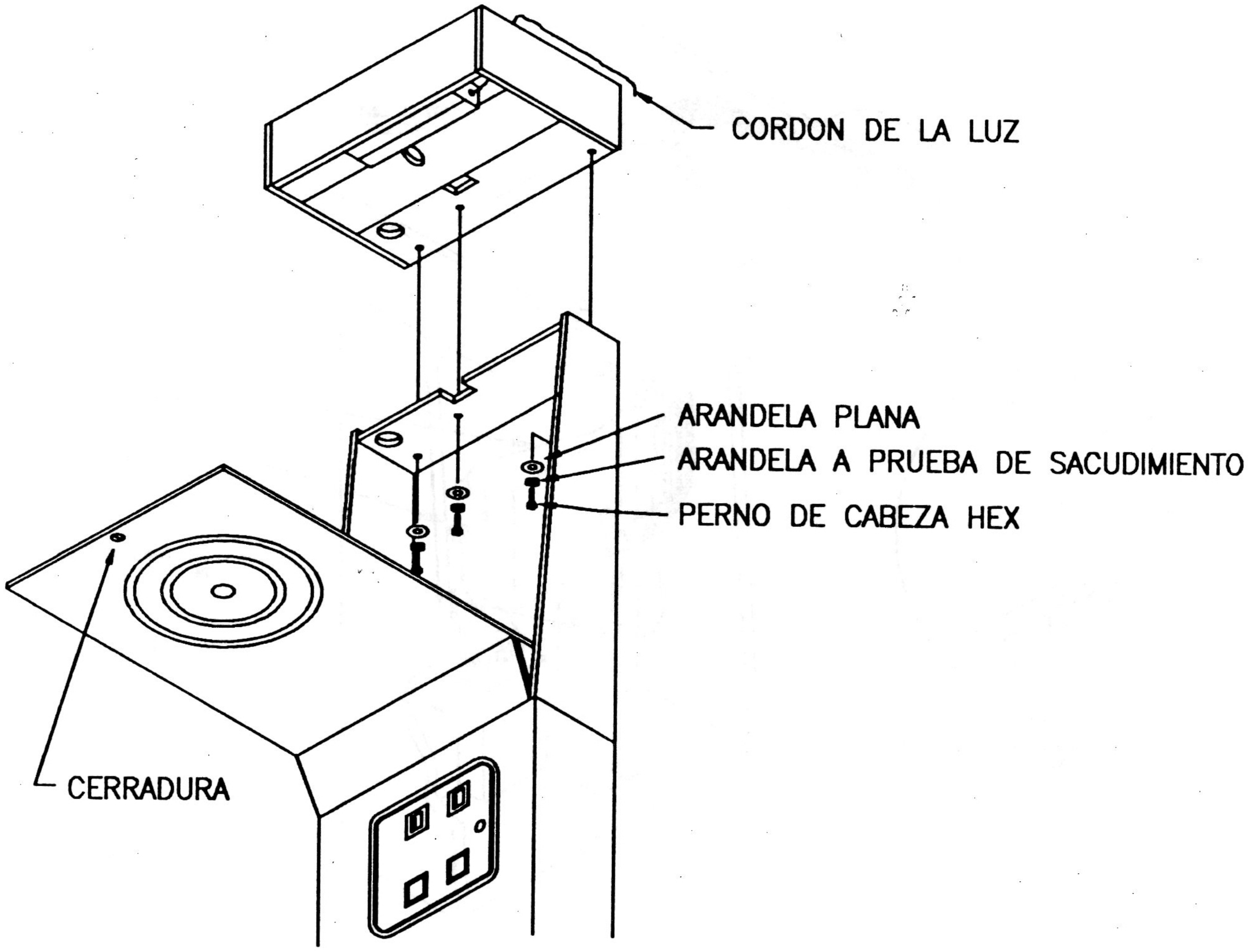


FIGURA 2-2 ENSAMBLAJE DE LA SECCIÓN DE ENCIMA A LA SECCIÓN DEL BL

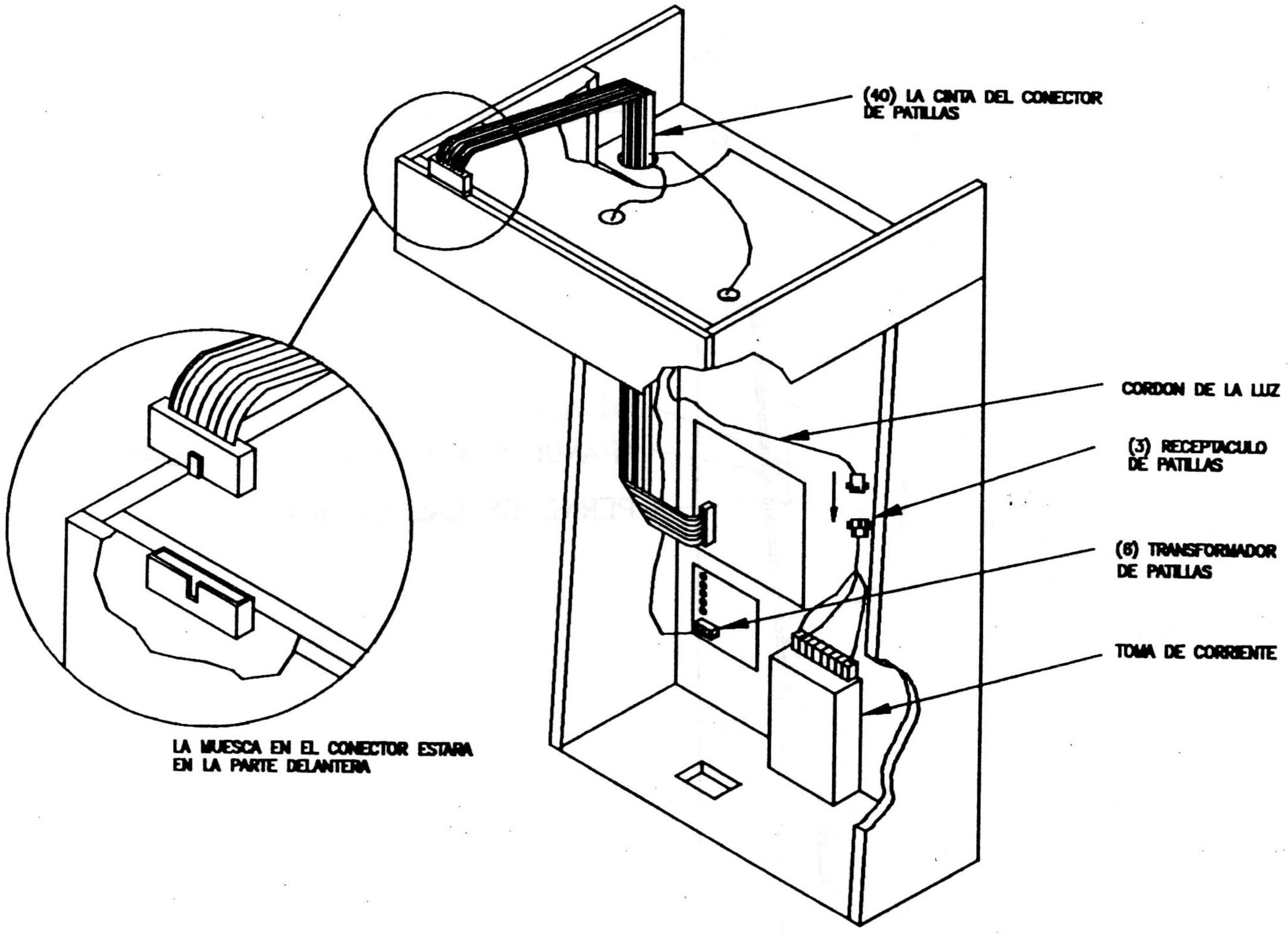


FIGURA 2-3 EL ALAMBRADO INTERNO DE LA SECCIN DEL BLANCO

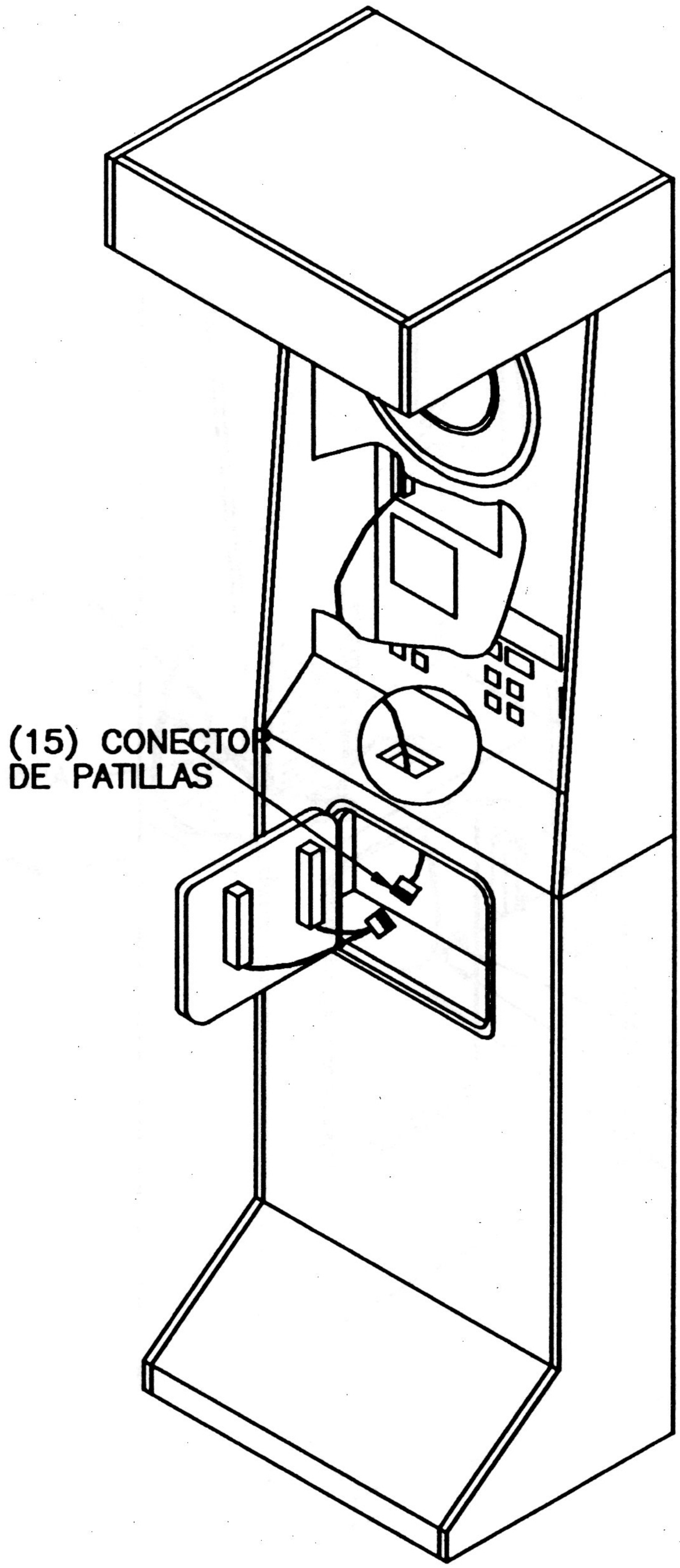


FIGURA 2-4 CONEXIONES DEL MECANISMO PARA MONEDAS

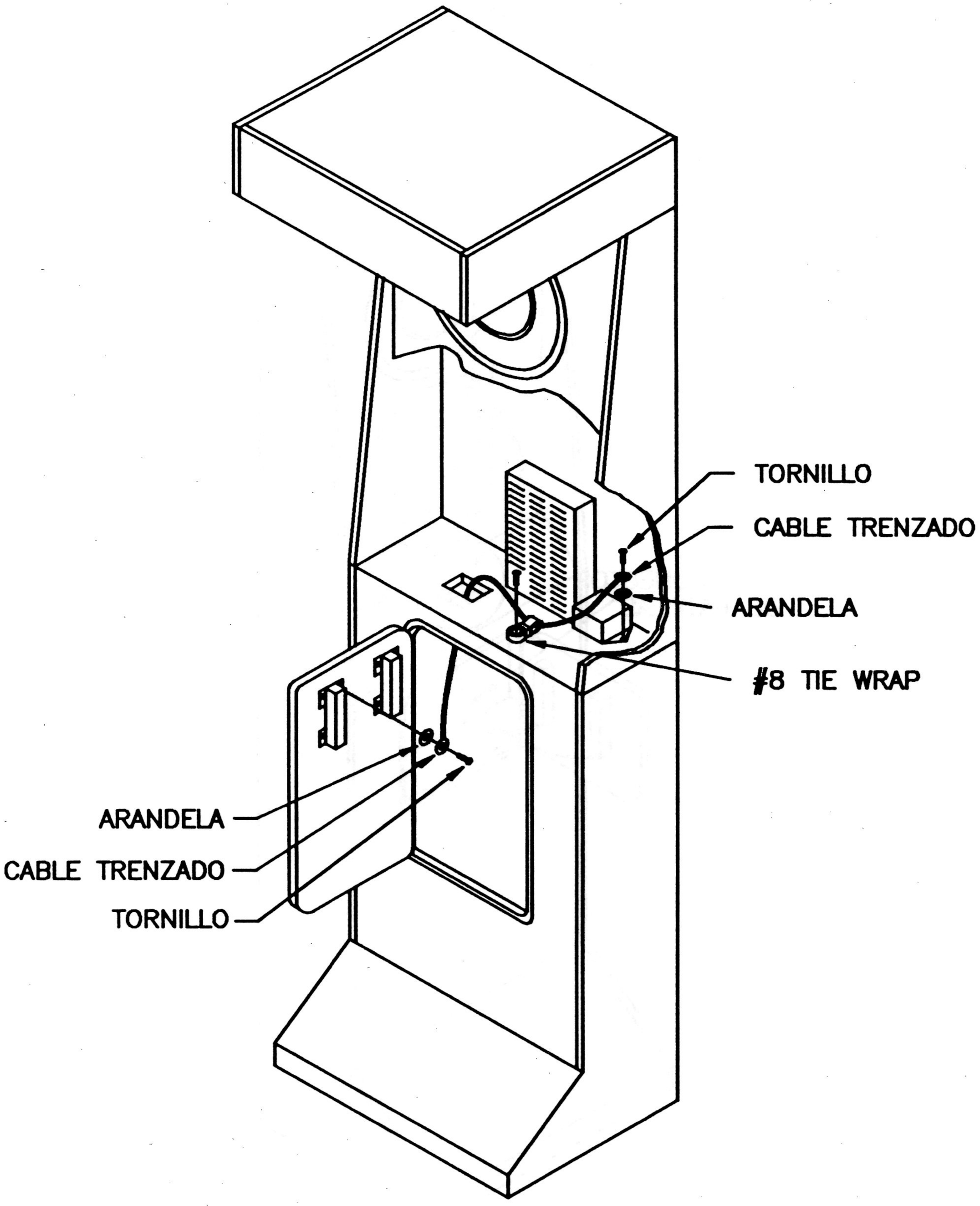


FIGURA 2-5 TREXZA DEL CABLE DE CONEXI N A TIERRA DEL MECANISMO PARA MONEDAS

SECCIÓN 3 MODOS DE PRUEBA

3.1 Información general

PUBTIME II PLUS 2 tiene funciones internas de prueba que le permiten al operador probar individualmente cada aspecto del funcionamiento del juego sin tener que jugar realmente a todos los juegos.

3.2 Prueba inicial de toma de corriente

El RAM se revisará para ver si se está desarrollando un juego. Si un juego está en vía de realizarse cuando se reajusta el sistema, éste se restaurará hasta 1 dardo de la condición anterior. Si no hay juego que esté en vía de realizarse, el juego continuará al modo de reposo (Idle) si no hay créditos o bien, si hay créditos continuará al modo de selección de juego (Game Select).

Al encender el juego, este calculará una suma de números seleccionados de ROM y la comparará al número en reserva. Si los números no coinciden el juego parpadeará lentamente todas luces y pantallas hasta que el problema se corrija. Si la suma del repaso está correcta, se escuchará el sonido del encendido y los números del programa y de la versión se visualizarán en las regiones de puntos. La prueba de firma de 3 dígitos será exhibida en la región de puntuación temporal (Temporary Score). Estos números se visualizarán por aproximadamente 2 segundos.

Ahora el juego verificará si hay segmentos, botones o mecanismos para monedas atascados. Si se encuentra un segmento atascado, el número del segmento será exhibido en la pantalla de puntuación temporal y TARGET (Blanco) parpadeará en las pantallas de puntuación de los jugadores 1 y 2 (PLAYER 1 y PLAYER 2). Si se encuentra un botón atascado, la luz de ese botón parpadeará y STUC BUTTON (botón atascado) parpadeará en las pantallas de puntuación. Si se encuentra un mecanismo para monedas atascado, las regiones de puntuación de los jugadores 1 y 2 mostrarán COIN # (número de moneda) del mecanismo que está atascado. Todas estas condiciones tienen que ser corregidas antes de poder continuar el juego.

La siguiente verificación de encendido se hará en el RAM no volátil. El RAM se verificará para asegurar la validez de sus datos. Si se descubre un error, se comprobará el RAM. Si esta

prueba falla, las luces y pantallas parpadearán muy rápidamente hasta que se corrija el problema.

3.3 Entrada al modo de prueba

Para entrar al modo de prueba, el juego debe estar en el modo en reposo o en el modo selección de juego. Se puede entrar al modo de prueba al oprimir el botón de prueba que se encuentra en la tarjeta principal del CPU o el botón de prueba de la puerta de monedas. Al oprimir el botón de prueba en cualquier momento, el juego volverá automáticamente a su modo anterior.

Al entrar el modo de prueba, la pantalla Vuelta/Crédito (ROUND/CREDIT) procederá con una prueba de ciclos numéricos desde 00 hasta 99. Al cumplirse el ciclo, la pantalla Vuelta/Crédito mostrará el número actual de prueba 00 y entonces empezará esa prueba. El botón Cambiar Jugador (PLAYER/CHANGE) ahora se usa para escoger las pruebas que quedan:

00- Pantalla ajuste a la medida de monedas/libros
01- 10 7 segmentos. Pruebas de pantallas, LEDs y lámpara
11- Prueba del blanco
12- Prueba de botón/lámpara
13- Prueba de dardo perdido/cambio automático de jugador (si está activada esa opción)
14- Prueba del interruptor DIP
15- Pantalla de la versión del programa

3.4 Descripciones de las pruebas

Prueba 00 - La pantalla ajuste a la medida de monedas/libros

La pantalla ajuste a la medida de monedas/libros, le permite al operador cambiar los ajustes de mecanismos de monedas/créditos, cambiar el ajuste de precio por juego y revisar la información de los libros. Primero se visualiza el ajuste para el mecanismo para monedas. Cada prueba se activa con un botón diferente en el panel frontal.

DOUBLE IN- juste mecanismo mecánico para monedas/créditos
MASTERS- Ajuste mecanismo electrónico para monedas/créditos
DOUBLE OUT- Popularidad de desafío individual (Solo Challenger)
TEAM- Niveles de porcentajes del desafío individual (Solo Challenger)

1 PLAYER START- Cuentas actuales de los libros
2 PLAYER START- Cuentas acumulativas de los libros
3 PLAYER START- Popularidad del juego

Ajuste mecanismo mecánico para monedas/créditos:

Consulte la sección 3.5 para obtener mayores detalles.

Ajuste mecanismo electrónico para monedas/créditos:

Consulte la sección 3.5 para obtener mayores detalles.

Popularidad de desafío individual (Solo Challenger):

La pantalla de puntuación temporal mostrará "SOL" para indicar la cuenta de popularidad del Desafío Individual. La popularidad de Desafío Individual mostrará el número de veces en que se ha jugado cada juego de Desafío Individual. Cada juego se selecciona oprimiendo el botón de ese juego. Se encenderá la lámpara correspondiente al juego.

Niveles de porcentajes del desafío individual (Solo Challenger):

La pantalla de puntuación temporal mostrará "Pct" para indicar niveles de porcentaje del Desafío Individual. El nivel de porcentaje de Desafío Individual es el porcentaje de juego en cada nivel para cada juego. Cada juego se selecciona al oprimir el botón correspondiente al juego. Se encenderá la lámpara correspondiente al juego. Cada nivel se muestra en la correspondiente pantalla de puntuación como porcentaje de las veces en que ese nivel se jugó para ese juego.

Cuentas actuales de los libros:

La pantalla de puntuación temporal mostrará* "cur" para indicar la cuenta actual de monedas. Las cuentas actuales de monedas se mostrarán en las pantallas de puntuación del jugador. La cuenta del mecanismo para monedas 1 se muestra en las pantallas para los jugadores 1 y 2. La cuenta del mecanismo para monedas 2 se muestra en las pantallas para los jugadores 3 y 4.

Cuentas acumulativas de los libros:

La pantalla de puntuación temporal mostrará* "LIF" para indicar la cuenta acumulativa de monedas. Las cuentas acumulativas de monedas se mostrarán en las pantallas de puntuación del jugador.

La cuenta del mecanismo para monedas 1 se muestra en las pantallas para los jugadores 1 y 2. La cuenta del mecanismo para monedas 2 se muestra en las pantallas para los jugadores 3 y 4.

*NOTA: los contadores Actual, Acumulativa y Popularidad del juego se comprueban con programas de corrección de errores para asegurar cuentas precisas. Si por alguna razón los contadores se corrompen, el programa detectará y guardará el error. Si las cuentas de monedas "Actual" y "Acumulativa" aparecen parpadeando en las pantallas de libros, significa que se ha detectado un error. Todos los contadores "Actual", "Acumulativa" y "Popularidad del juego" se reinician desde el punto en que ocurrió el error. Vea la sección 3.6 para obtener mayores detalles.

Popularidad del juego:

La pantalla de puntuación temporal mostrará "POP" para indicar las cuentas de popularidad del juego. La popularidad del juego mostrará la cantidad de veces que se ha jugado el juego. Cada juego se selecciona al oprimir el botón correspondiente al juego. Se encenderá la lámpara correspondiente al juego.

Prueba 01

- 1 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "20"
- lámpara "PLAYER 1"
- LED "PLAYER 1 Cricket"
- primera fila de los LEDs de Cricket
- lámpara "THROW"

Prueba 02

- 2 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "19"
- lámpara "PLAYER 2"
- LED "PLAYER 2 Cricket"
- segunda fila de LEDs de Cricket
- lámpara "ROUND"

Prueba 03

- 3 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "18"
- lámpara "PLAYER 3"
- LED "PLAYER 3 Cricket"
- tercera fila de LEDs de Cricket
- lámpara "CREDIT"

Prueba 04

- 4 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "17"
- lámpara "PLAYER 4"
- LED "PLAYER 4 Cricket"
- cuarta fila de LEDs de Cricket
- lámpara "REMOVE"

Prueba 05

- 5 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "16"
- lámpara "DART 1" (DARDO 1)
- primera columna de todos los LEDs de números de Cricket

Prueba 06

- 6 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "15"
- lámpara "DART 2"
- segunda columna de todos los LEDs de números de Cricket.

Prueba 07

- 7 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara "BULL(eye)" (centro del BLANCO)
- lámpara "DART 3"
- tercera columna de todos los LEDs de números de Cricket

Prueba 08

- 8 en cada una de las siete pantallas de segmentos
- lámpara COIN MECH 1 (primer mecanismo para monedas)

Prueba 09

- 9 en cada una de las pantallas de segmentos
- lámpara COIN MECH 2 (segundo mecanismo para monedas)

Prueba 10

- 0 en cada una de las pantallas de segmentos

Prueba 11 - Prueba del blanco

En la prueba del blanco, se mostrará en la pantalla de puntuación temporal el valor de cada segmento oprimido. El tiempo de cierre de cada presión se mostrará en las pantallas de puntuación de los jugadores 1 y 2. Cuando se descubre un cierre en un segmento se emitirá una señal. Cuando se releve el segmento se escuchará otra señal. Las pantallas de los jugadores 3 y 4 mostrarán "TARGET".

Prueba 12 - Prueba de botones/lámpara

La prueba de botones/lámpara iluminará la lámpara de cada botón oprimido. Por cada botón oprimido se escuchará una señal. (NOTA: cada vez que se oprima el botón Cambiar Jugador (PLAYER/CHANGE), se iluminará la lámpara y se escuchará una señal).

Prueba 13 - Prueba de dardos perdidos/cambio automático de jugador

Cuando se golpee la parte frontal de la sección del blanco, la prueba de dardos perdidos iluminará la lámpara del botón 301. Al descubrir una persona delante del juego, parpadeará la lámpara del botón 501, cambio automático de jugador. La pantalla de puntuación del jugador mostrará "dArt" si está activado el detector de dardos perdidos y "AutoP.C." si está activado el cambio automático de jugador. Si ninguno está activado, la pantalla mostrará "NU".

Prueba 14 - Prueba del interruptor DIP

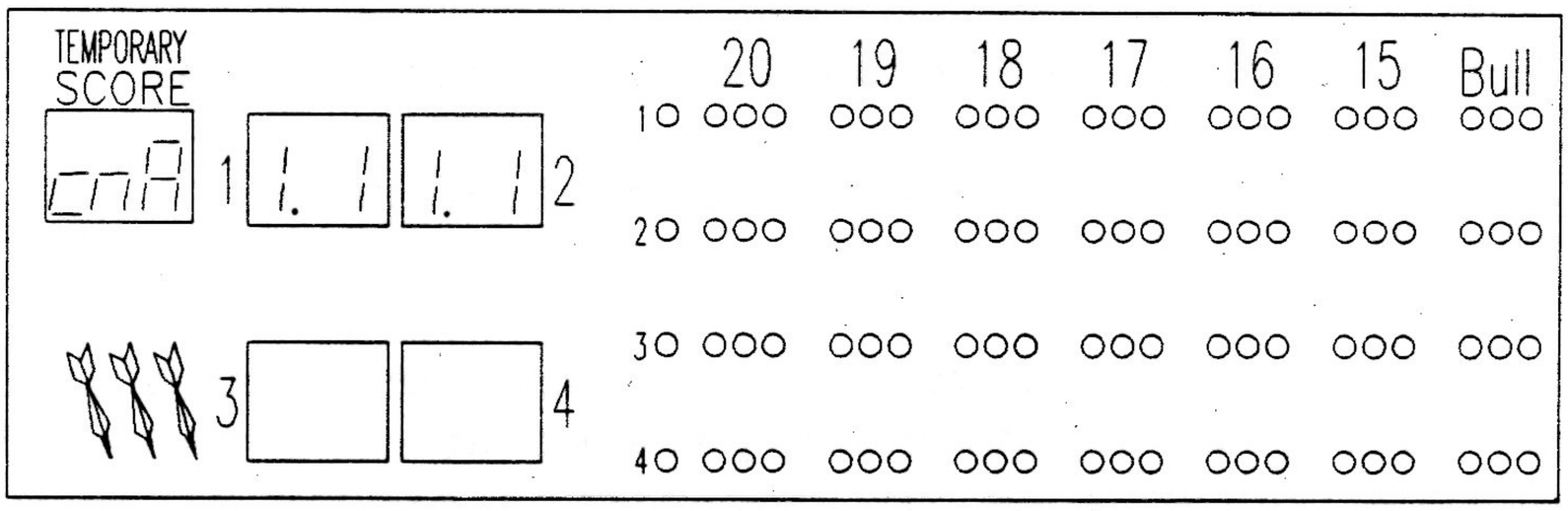
La pantalla de puntuación temporal mostrará "DIP" para indicar la prueba. Los ajustes del interruptor DIP se mostrarán con barras verticales en las pantallas de puntuación de los jugadores, el grupo de interruptores 1 en las áreas de puntuación de los jugadores 1 y 2, con el interruptor 1 a la izquierda. El grupo de interruptores 2 en las áreas de puntuación de los jugadores 3 y 4, con el interruptor 1 a la izquierda. Se iluminará una barra vertical en la parte superior por cada interruptor DIP que esté en la posición encendido (ON). Una barra vertical en la parte inferior indicará que el interruptor DIP está en la posición apagado (OFF).

Prueba 15 - Pantalla de la versión del programa

"Pro" se hallará en la sección de puntuación temporal indicando la versión y el número del programa en la pantalla Jugador 1. El nivel actual de la versión se mostrará en la pantalla Jugador 2. El número del programa se mostrará en las pantallas de los jugadores 3 y 4.

3.5 Ajuste a la medida de mecanismos mecánicos y electrónicos para monedas

El ajuste a la medida para monedas (Custom Coin Setup - CCS) permite que nueve monedas generen hasta 99 créditos (o cualquier combinación intermedia entre monedas y créditos). Una vez que se oprime el botón DOUBLE IN, se presenta la siguiente pantalla:



La pantalla anterior se define de la siguiente manera:

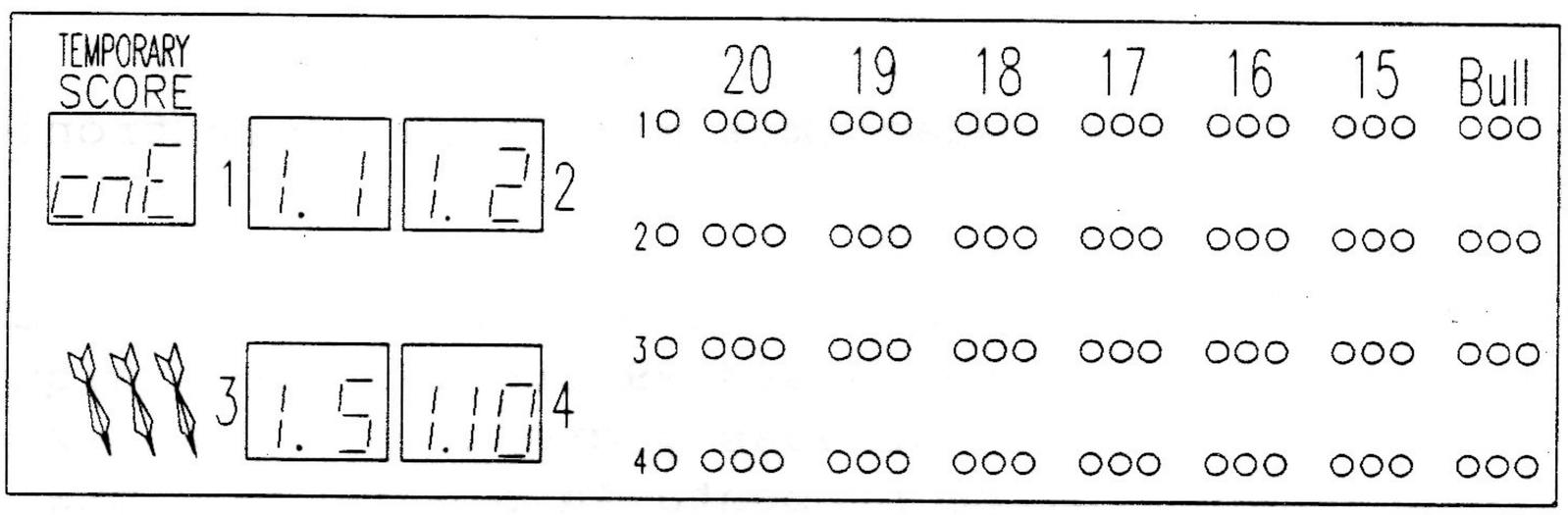
Ajuste a la medida de mecanismos mecánicos para monedas/créditos:

La pantalla de puntuación temporal mostrará "cnA" para indicar un ajuste de mecanismo mecánico para monedas. El dígito de las

centenas del Jugador 1 muestra el número de monedas, los dígitos de las decenas y unidades muestran el número correspondiente de créditos. El Jugador 2 muestra las monedas y créditos para el segundo mecanismo. Si se oprimen segmentos del blanco durante esta visualización cambiará los valores, que permiten entre 1 y 9 monedas y entre 1 y 99 créditos por cada mecanismo. Para los valores de las monedas, al presionar un segmento sencillo aumentará la cuenta en 1. Para los valores de los créditos, al presionar un segmento sencillo aumentará la cuenta en 1, un segmento doble restará 1 de la cuenta y un segmento triple agregará 10 a la cuenta. La tabla de segmentos del blanco muestra los segmentos que debe presionar para cada mecanismo:

Mecanismo 1 - monedas: segmento(s) "1"
Mecanismo 1 - créditos: segmento(s) "11"
Mecanismo 2 - monedas: segmento(s) "2"
Mecanismo 2 - créditos: segmento(s) "12"

Al oprimir el botón MASTERS se presenta la siguiente pantalla:



La pantalla anterior se define de la siguiente manera:

Ajuste a la medida de mecanismos electrónicos para monedas/créditos:

La pantalla de puntuación temporal mostrará "cnE" para indicar un ajuste de mecanismo electrónico para monedas. Esta prueba opera las cuatro entradas de los mecanismos electrónicos para monedas. La tabla de segmentos del blanco muestra los segmentos que debe presionar para cada entrada:

Entrada 1 - monedas: segmento(s) "1"
Entrada 1 - créditos: segmento(s) "11"
Entrada 2 - monedas: segmento(s) "2"
Entrada 2 - créditos: segmento(s) "12"

Entrada 3 - monedas: segmento(s) "3"

Entrada 3 - créditos: segmento(s) "13"

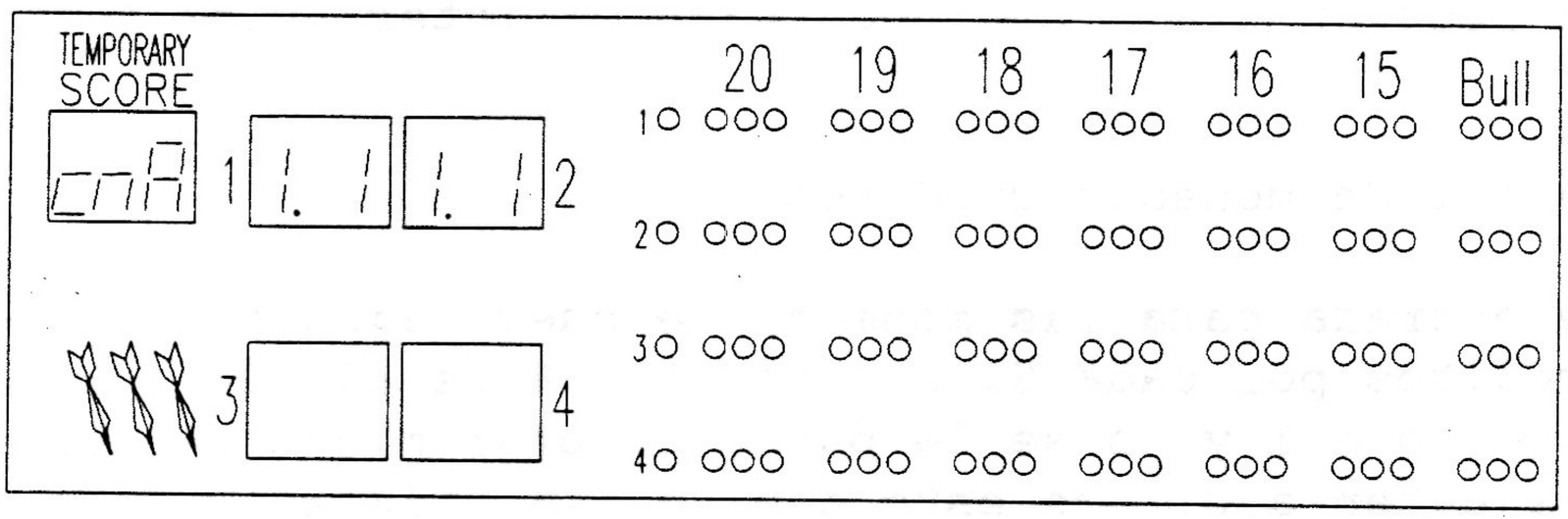
Entrada 4 - monedas: segmento(s) "4"

Entrada 4 - créditos: segmento(s) "14"

Cuando se oprime el segmento correcto, se actualizan los datos asociados y se ilumina por aproximadamente 1/4 de segundo la lámpara Número de jugadores correspondiente. La iluminación de la lámpara del número de jugadores es una indicación visual de que el segmento oprimido fue detectado por el juego.

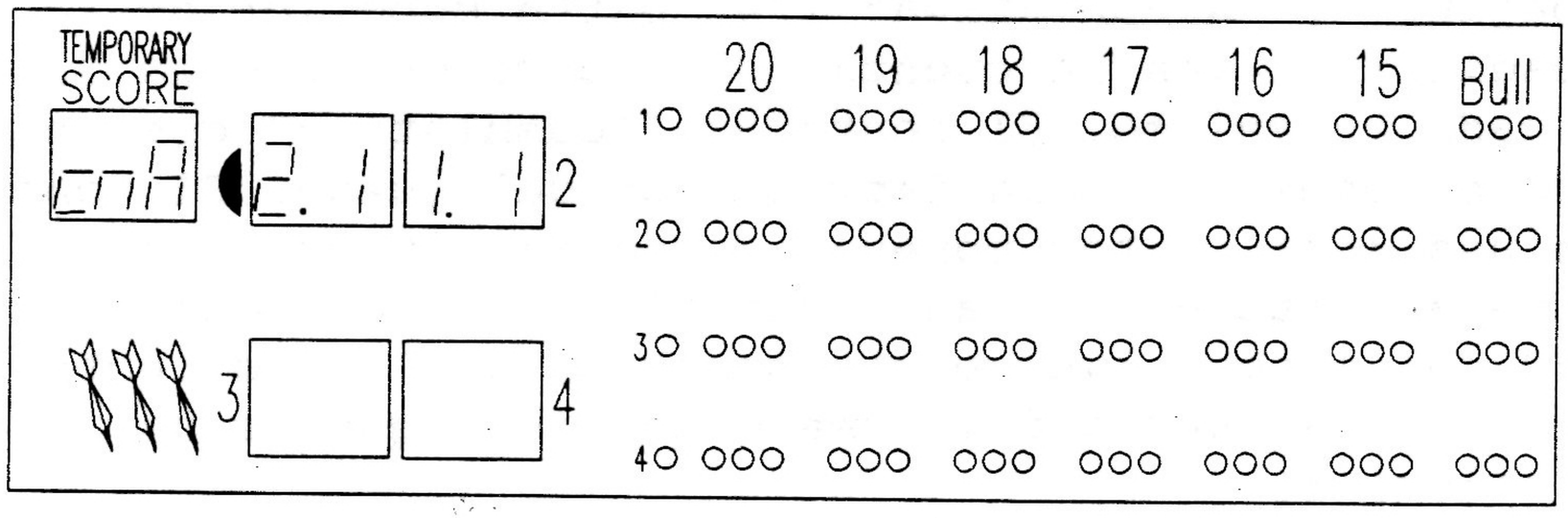
EJEMPLO: CAMBIO DEL AJUSTE DEL MECANISMO (MECÁNICO) Nº 1 PARA MONEDAS/CRÉDITOS

Se supone que el juego está en el modo de prueba después de oprimir el botón de prueba (TEST BUTTON). Al oprimir el botón DOUBLE IN se muestra:

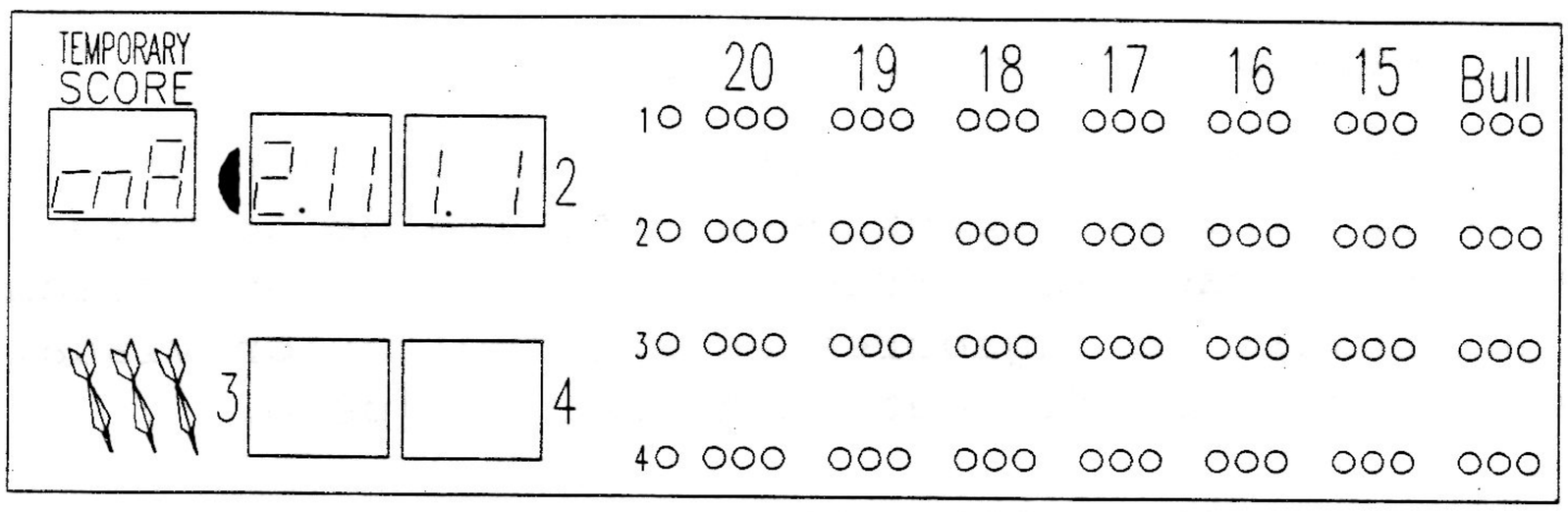


Los siguientes pasos se sugieren para cambiar el ajuste de monedas y créditos del mecanismo mecánico para monedas Nº 1 a 2 monedas/11 créditos.

1- Oprima un segmento Sencillo de la sección "1" del blanco. Se iluminará temporalmente la lámpara Jugador 1 y aparecerá la siguiente pantalla:



2- Oprima un segmento Triple de la sección "11" del blanco. Se iluminará temporalmente la lámpara Jugador 1 y aparecerá la siguiente pantalla:



NOTA: para que la información sobre el ajuste a la medida para monedas se retenga en la memoria del juego, ponga el interruptor 1 del Interruptor DIP 1 en la posición apagado para evitar que el NVRAM se elimine al encenderlo. Para obtener más información consulte la sección 6.0 - Opciones para el Interruptor DIP en este manual.

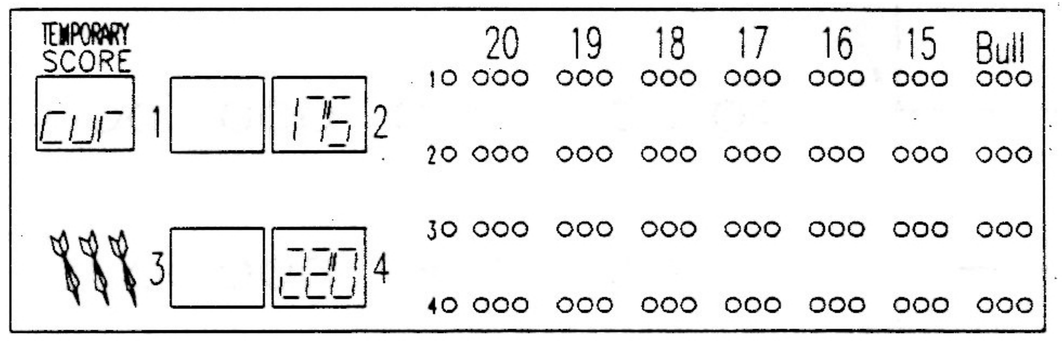
Ajuste especial de monedas/créditos:

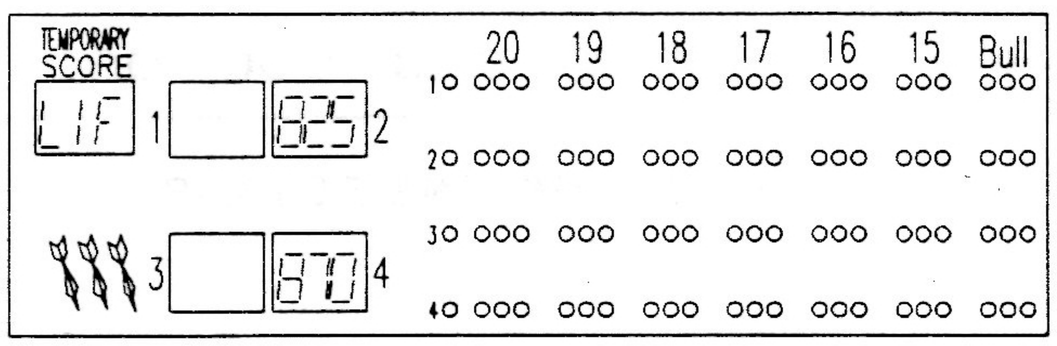
El valor de entrada para las monedas se puede ajustar a 0 para los tres créditos por cada $1 de entrada. Este ajuste forzará el valor de crédito a 1 y no se le puede alterar mientras las monedas se ajusten a 0. Con este ajuste, la primera moneda introducida producirá 1/2 crédito. La pantalla de créditos parpadeará indicando el 1/2 crédito y se escuchará la melodía de la moneda. La segunda moneda producirá otro 1/2 crédito, la tercera y cuarta monedas producirán un crédito completo cada una, haciendo que el crédito base cueste 33 centavos.

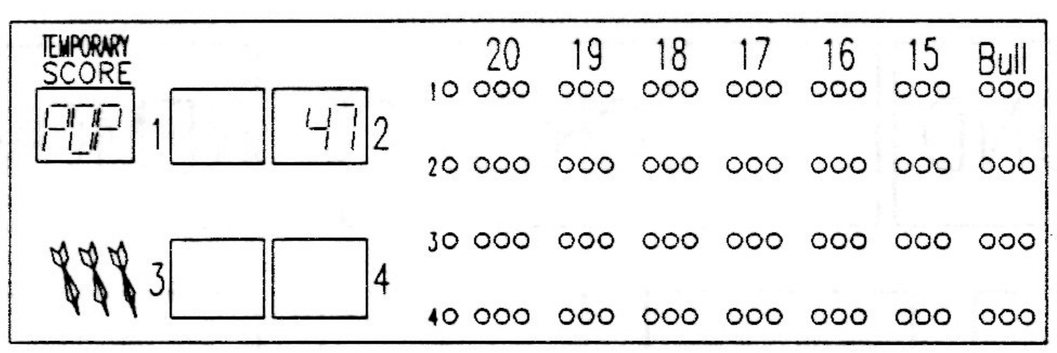
3.6 Despeje de los contadores de libros

Los contadores de monedas "Actual" (ver parte superior de la siguiente página) y "Acumulativa" (ver parte superior de la siguiente página) llevan la cuenta del número de monedas introducidas en cada mecanismo. El contador "Acumulativa" comienza la cuenta desde el momento de la fabricación del juego. El contador "Actual" se usa para contar monedas desde la última colección y se debe despejar después de cada colección. El contador "Popularidad del juego" (ver parte superior de la siguiente página) mantiene la cuenta del número de veces que se ha jugado un juego particular.

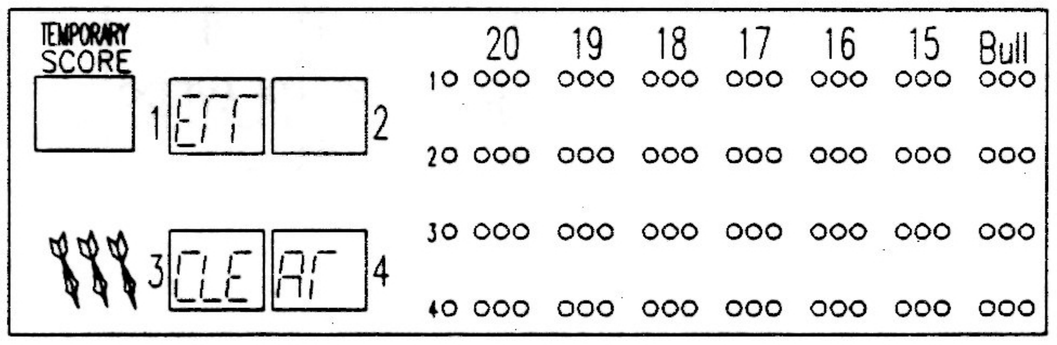
Los contadores son vigilados por programas de corrección de errores, lo que asegura cuentas precisas. Si por alguna razón los contadores se corrompen, el programa detectará y guardará el error. Si las cuentas de monedas "Actual" y "Acumulativa" aparecen parpadeando en las pantallas de libros, significa que se ha detectado un error. Todos los contadores "Actual", "Acumulativa" y "Popularidad del juego" se reinician desde el punto en que ocurrió el error.







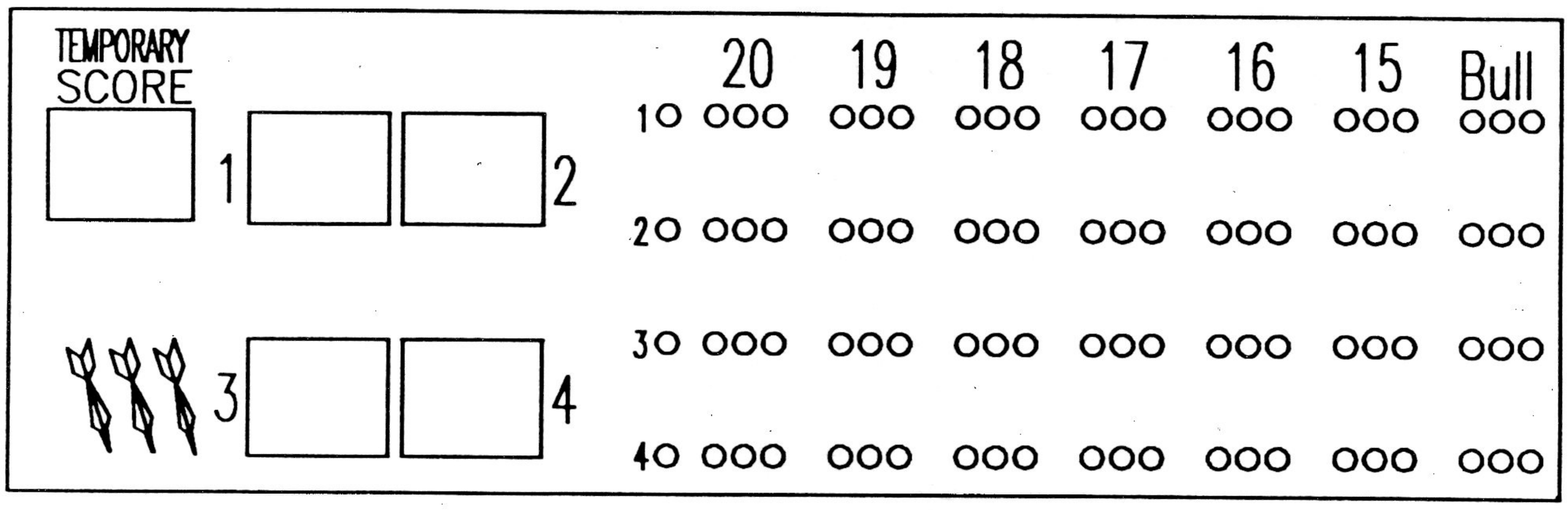
La condición de error se debe restablecer al oprimir y mantener oprimido durante 3 segundos el botón Cambio de jugador mientras se visualizan los números intermitentes. La intermitencia se detendrá con los números todavía en la pantalla. Después de 3 segundos, la pantalla superior mostrará:



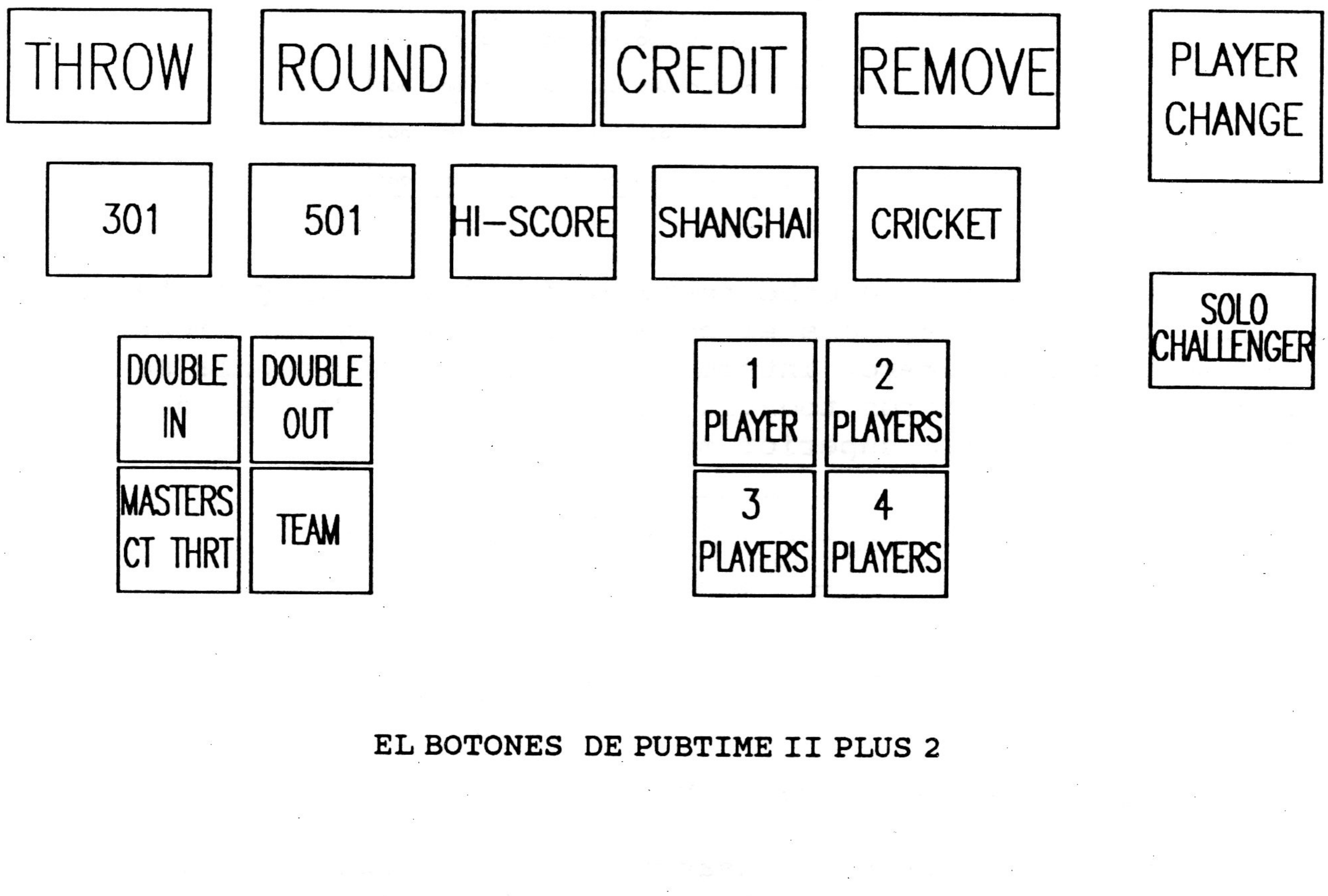
indicando que el error se ha restablecido.

Si el error no se restablece usando el botón Cambio de jugador, el juego continuará contando los puntos. En cualquier ocasión en que se visualizan los contadores "Actual" y "Acumulativa", los

números siguen parpadeando. La intermitencia se puede detener sólo si se usa el botón Cambio de jugador. De esta manera se asegura que el operador estará siempre al tanto de que ha ocurrido un error.



LA PANTALLA DE PUBTIME II PLUS 2



EL BOTONES DE PUBTIME II PLUS 2

SECCIÓN 4 MANTENIMIENTO

4.1 Garantía y servicio

PUBTIME II PLUS 2 está garantizado por Merit Industries, Inc. según la declaración de garantía que se encuentra en la página 2 de este manual. En caso de que ocurra algún problema, éste deberá ser atendido por un técnico de servicio cualificado que esté familiarizado con equipos en base a microprocesadores. En caso de que un técnico cualificado no se encuentre disponible y con el fin de procesar rápidamente el equipo que necesite reparación, éste debe devolverse a su distribuidor y no a Merit Industries, Inc. directa ente. Siguiendo este procedimiento se asegura que su equipo volverá a estar en operación al más breve plazo posible.

4.2 Reemplazo de bombillas

Para reemplazará las bombillas eléctricas de "REMOVE DARTS" (RETIRAR DARDOS), "THROW DARTS" (LANZAR DARDOS), "CREDIT" (CRÉDITO) y "ROUND" (VUELTA):

1- Quite el seguro y abra la puerta de la sección del blanco.
2- Saque la tarjeta que está sujeta por las grapas.
3- Localice la bombilla defectuosa.
4- Hale la lámpara para sacarla.
5- Sáquela y reemplácela con una nueva bombilla GE #79.

Para reemplazar las bombillas eléctricas de los interruptores de los botones a presión:

1- Quite el seguro y abra la puerta de la sección del blanco.
2- Localice y saque la bombilla defectuosa.
3- Reemplácela con una nueva bombilla GE #555.

Para reemplazar la bombilla fluorescente superior:

1- Saque la cubierta de plástico de la cubierta superior
2- Reemplácela con una nueva lámpara.
3- Vuelva a colocar la cubierta de plástico.

Para reemplazar las bombillas de la pantalla superior:

1- Saque los dos tornillos que sujetan el bisel a su armazón y sáquelo del receptáculo.
2- Localice la bombilla defectuosa.
3- Hale la lámpara para sacarla.
4- Sáquela y reemplácela con una nueva bombilla GE#79.
5- Vuelva a colocar el bisel y sujételo con los dos tornillos.

4.3 Mantenimiento del blanco

Algunas veces, las puntas quebradas de los dardos pueden ser empujadas dentro de la cavidad detrás del segmento. Si una punta quebrada queda atrapada entre la parte posterior de un segmento y la cubierta protectora de goma del respaldo del blanco (causando que se atasque un segmento) será necesario sacar el ensamblaje de los interruptores matriciales del respaldo del tablero. Abra la puerta de la sección del blanco y saque las cuatro tuercas de mariposa. Saque cuidadosamente la tarjeta del respaldo y límpiela de puntas quebradas de los dardos. Monte de nuevo el respaldo del tablero, asegurándose de que las tuercas de mariposa no estén sobreajustadas.

4.4 Limpieza del gabinete

El gabinete, el panel de exhibición de Lexan y calcomanía del frente de la base de la máquina deben limpiarse con una tela húmeda y detergente suave. El panel de Lexan puede limpiarse con una solución para superficies de Plexiglass o acrílicas.

SECCIÓN 5 OPERACIÓN DEL JUEGO

5.1 Modo de reposo

5.1.1 Atraer

El juego mostrará varias características de Atraer, incluyendo el parpadear de la lámpara, siete efectos de la pantalla de segmentos, y efectos de la marca de Críquet. El ciclo del modo de reposo alternará entre las secuencias de Atraer y las puntuaciones de los juegos anteriores, dando aproximadamente 20 segundos a cada secuencia.

5.1.2 Alarma del blanco

Si se lanza algún dardo mientras el juego está en el modo de reposo, sonará una alarma del blanco. Se puede inhabilitar esta característica usando un interruptor DIP.

5.1.3 Depósito de monedas

Cuando se depositan monedas mientras esté en el modo de reposo, el juego procederá al modo GAME SELECT (SELECCIONAR JUEGO).

5.1.4 Modo de prueba

Durante el modo de reposo, el juego avanzará al Modo de Prueba si se oprimen cualesquiera interruptores de prueba.

5.1.5 Juego gratis (Free Play)

Durante el modo de reposo, el juego avanzará al modo GAME SELECT si cualquiera de los botones delanteros del panel esté oprimido.

5.1.6 Despeje de créditos

Los créditos se pueden despejar al encender el juego mientras se mantiene oprimido el botón de cambio de jugador. Cuando aparece el mensaje STUC BUTTON en la pantalla superior, libere el botón y los créditos se despejan. Esta característica permite despejar los créditos sin borrar los libros con el interruptor DIP para despejar el NVRAM.

5.2 Modo de seleccionar juegos (Game Select Mode)

Se puede entrar al modo Game Select (Seleccionar Juego) al añadir créditos o al oprimir cualquier botón del panel delantero mientras uno esté en el Modo de Juego Gratis (Free Play Mode). En el modo Game Select, el jugador primero selecciona el juego que desea jugar, las opciones deseadas y el número de jugadores. Se puede cambiar selección hasta que se de por comenzado el juego con el lanzamiento de un dardo.

Cuando se introduzca el juego seleccionado, las 5 lámparas del juego parpadearán y se debe seleccionar un juego. Una vez que se haya hecho esta selección, la pantalla superior mostrará la cantidad de créditos por jugador necesarios para jugar el juego, y las lámparas de opciones válidas y del inicio de juego quedarán intermitentes.

La tabla siguiente da una lista de las combinaciones de opciones disponibles:

JUEGO	COMBINACIONES DE OPCIONES
301/501	DOUBLE IN (Sólo Dobles)
	DOUBLE OUT (Doble Final)
	DOUBLE IN/DOUBLE OUT
	MASTERS (Maestros)
	TEAM (Equipo)-Use con cualquiera de las de arriba.
HI-SCORE (Alta puntuación)	NINGUNO
SHANGAI	NINGUNO
CRICKET (Críquet)	CUT-THROAT (Implacable)
	TEAM (Equipo)
	CUT-THROAT CRÍCKET/TEAM

Nota: cuando se seleccionada la opción TEAM para '01 ó para juegos de Críquet, el juego se limita a 4 jugadores.

Para cada opción válida seleccionada, la luz de la lámpara a la que corresponde se encenderá continuamente. Todas las opciones se alternan. Cada vez que se oprime un botón de opciones válidas, la luz de la lámpara se alternará entre intermitente y continua.

Cuando se oprime un botón PLAYER START (Inicio de jugador), las puntuaciones iniciales de todos los jugadores seleccionados se mostrarán. El juego comenzará el ciclo de Retirar Dardos de 3 segundos y la lámpara REMOVE DARTS (RETIRAR DARDOS) parpadeará. El ciclo terminará con la lámpara THROW DARTS (LANZAR DARDOS) encendida. Si en este momento se lanza un dardo, el juego estará activo (si hay créditos suficientes), de otro modo sonará la alarma del blanco.

Durante el modo de Seleccionar Juego, si un jugador o unos jugadores seleccionan opciones que cuestan más que el número de créditos disponibles, el juego emitirá una melodía "uh-oh" y mostrará el número de créditos requeridos para jugar en la pantalla ROUND/CREDIT. Los créditos requeridos se mostrarán en un formato negativo. Si se requiere 1 crédito, se mostrará un "-1". Si se requieren más de 9 créditos, la pantalla repasará los créditos requeridos por la pantalla. Mientras se entran los créditos y se cambian las selecciones, se actualizará la pantalla CREDIT (CRÉDITOS).

Pantalla de 1/2 crédito:

Si el juego ha sido configurado con un ajuste especial de 3 créditos por $1, cuando se registre medio crédito, la pantalla de créditos parpadeará para indicar el medio crédito.

5.2.1 Período de precalentamiento

Una vez que se seleccione un juego, comenzará un período de precalentamiento de 3 minutos en el que los jugadores pueden lanzar cuantos dardos deseen sin que suene la alarma del blanco. Después de esos tres minutos, la alarma del blanco estará nuevamente activada.

5.2.2 Desafío individual (Solo Challenger)

El desafío individual se inicia después de seleccionar el juego y las opciones deseados. Desafío individual puede jugarlo sólo un jugador contra la máquina; por lo tanto, no se permiten opciones de equipo. La primera vez que se oprime el botón Desafío individual comenzará el juego en el nivel 1. Las siguientes veces que se oprima cambiará el nivel del juego entre 1 y 4, donde 1 es el más fácil. Si se oprime el botón cuando se está en el nivel 4, devolverá al nivel 1. El desafío individual se puede inhabilitar al oprimir cualquier botón de inicio, opción o juego. El jugador siempre lanza primero en el desafío individual.

5.3 Instrucciones de juego

Cada jugador lanza 3 dardos por vuelta. Se computan y se exhiben automáticamente las puntuaciones.

Saque los dardos del blanco después de cada turno. El próximo jugador lanza cuando la luz verde de THROW (LANZAR) aparezca.

301: cada jugador empezará con una puntuación de 301 puntos. Cada dardo que se lance disminuirá la puntuación siempre que fuera un dardo que calificara. Los jugadores deberán tratar de alcanzar un puntaje exactamente de cero puntos. Si un jugador se pasa de cero, "FALLARA" y mantendrá la calificación que tenía al comienzo de la vuelta.

En los juegos 301 y 501, si el último dardo es un doble o triple final, el juego mostrará en forma intermitente el valor del dardo a lanzar en la puntuación del jugador. Por ejemplo, en un juego 301 Doble final, si el jugador queda con una puntuación de 40, el juego alternará el lanzamiento final "d20" con la puntuación del jugador.

301 MASTERS (MAESTROS): se juega igual que el 301, excepto que los jugadores deben llegar a cero anotando un "Doble", un "Triple" o dando en el CENTRO DEL BLANCO con su último dardo.

301 DBL/IN/OUT (Sólo Dobles/Doble Final): se juega igual que el 301, excepto que los jugadores no pueden empezar a anotar hasta que anoten un "DOBLE". Un "DOBLE" se obtiene ubicando un dardo en el anillo exterior más lejano del centro del blanco. Los jugadores deben llegar a cero anotando un "DOBLE" con su último dardo. NOTA: si el juego está establecido con un centro de blanco dividido, el segmento interior del blanco contará como "DOBLE", de otro modo, todo el centro del blanco se contará como "DOBLE". Para obtener información sobre el establecimiento de los interruptores DIP, consulte la sección 6.

301 TEAM (EQUIPO): se juega con las mismas reglas que el 301, excepto que los jugadores 1 y 3, y los jugadores 2 y 4 forman dos equipos. La regla de Freeze-out (congelar) está en efecto. Cuando se usan las reglas estándares de equipo (ver tabla de Interruptor DIP) cuando un jugador congelado sale del juego, el otro equipo gana. Cuando se usan las reglas alternativas de equipo, si un jugador Congelado sale del juego, ese jugador fallará.

Un jugador está Frozen (Congelado) del juego si la puntuación de su compañero de equipo excede la suma de la puntuación del otro equipo.

501: se juega igual que el 301 excepto que los jugadores comienzan el juego con 501 puntos.

501 MASTERS (MAESTROS): se juega igual que el 301 MASTERS excepto que los jugadores comienzan el juego con 501 puntos.

501 DBL IN/OUT (SÓLO DOBLES/DOBLE FINAL): se juega igual que el 301 DBL IN/OUT excepto que los jugadores comienzan el juego con 501 puntos.

HIGH SCORE (ALTA PUNTUACIÓN): los jugadores comienzan con cero puntos. Después de siete vueltas, el jugador con la puntuación más alta gana el juego.

SHANGHAI (SHANGAI): los jugadores empiezan con una puntuación de cero. En cada vuelta los jugadores tratan de acertarle a números consecutivos entre el 1 y el 20. Un "SHANGAI" (tres números consecutivos en una vuelta, uno de cada uno: un "SENCILLO", un "DOBLE" y un "TRIPLE") es un ganador automático. En caso contrario, la puntuación más alta después de siete vueltas o el primer jugador que llegue a 20, gana el juego.

CRICKET (CRÓQUET): los jugadores lanzan a los segmentos entre el 15 y el 20 y al centro del blanco. Un número se CIERRA al anotar tres ACIERTOS en ese número. Los TRIPLES anotan tres ACIERTOS, los DOBLES dos ACIERTOS y los SENCILLOS un ACIERTO. Los aciertos adicionales en un número cerrado anotarán puntos solamente si el oponente todavía no cierra ese número. El primer jugador que cierre todos los seis números, el centro del blanco y que tenga la puntuación más alta, gana el juego.

TEAM CRICKET (EQUIPOS DE CRÓQUET): jugando Críquet con solamente 4 jugadores, los jugadores 1 y 3 forman el equipo A, y los jugadores 2 y 4 forman el equipo B. Se pueden anotar puntos en un número con tal que ambos compañeros de equipo lo hayan cerrado y el otro equipo lo tenga abierto. Usando las reglas estándares de equipo (ver tabla de Interruptor DIP) el primer jugador que cierre todos los números y que tenga la más alta puntuación de equipo gana el juego. Usando reglas alternativas de equipos, ambos jugadores deben tener cerrados todos los números y tener la puntuación de equipo más alta para ganar.

CUT-THROAT CRICKET (CRÍQUET IMPLACABLE): se juega igual que el Críquet excepto que los aciertos en un número cerrado le transfiere los puntos al oponente que no haya cerrado ese número. El primer jugador en cerrar todos los números y tener la puntuación más baja, gana el juego.

TEAM CUT-THROAT CRICKET (CRÍQUET IMPLACABLE DE EQUIPOS): las mismas reglas que el Críquet Implacable, los jugadores 1 y 3 forman el equipo A, y los jugadores 2 y 4 forman el equipo B. Se pueden anotar puntos en un número con tal que ambos compañeros de equipo lo hayan cerrado y el otro equipo lo tenga abierto. Usando las reglas estándares de equipo (ver tabla de Interruptor DIP) el primer jugador que cierre todos los números y que tenga la más baja puntuación de equipo gana el juego. Usando reglas alternativas de equipos, ambos jugadores deben tener cerrados todos los números y tener la puntuación de equipo más baja para ganar.

5.4 Cómo se juega

El juego empieza una vez que el botón PLAYER START (INICIO DE JUGADOR) haya sido oprimido. Por 3 segundos (se puede elegir con un interruptor DIP) la lámpara REMOVE DARTS (RETIRAR DARDOS) parpadeará y después se apagará y se encenderá la lámpara THROW DARTS (LANZAR DARDOS). Cualesquiera dardos que sean lanzados mientras que la lámpara REMOVE DARTS esté parpadeando serán pasados por alto. Todos dardos lanzados que dan en el blanco se anotarán según las reglas del juego. Los dardos que no dan al blanco serán contados y se anotarán como cero puntos por detector de dardos perdidos (si se ha activado con un interruptor DIP).

Cuando se hayan lanzado 3 dardos, el juego indicará con una melodía que debe hacerse un cambio de jugador. Para indicarlo, el juego apagará la lámpara THROW DARTS, prenderá las lámparas REMOVE DARTS y PLAYER/CHANGE y tocará la melodía de fin del juego. Al caminar hacia el juego y retirar los dardos, el Cambio Automático de Jugador, si ha sido activado, detectará el jugador y realizará la función del cambio de jugador.

Si el Cambio Automático de Jugador no ha sido activado, el jugador deberá oprimir el botón PLAYER/CHANGE después de haber retirado los dardos. Si se lanzan o se anotan menos de 3 dardos, el jugador deberá oprimir el botón PLAYER/CHANGE al final del turno.

Al final de cada turno y vuelta, el juego revisa las puntuaciones y el número de la vuelta actual a ver si se ha acabado el juego y quién haya ganado.

5.4.1 Cambio automático de jugador

La característica del Cambio Automático de Jugador (si esta característica ha sido activada) detectará automáticamente el retirar los dardos del juego y realizará un cambio de jugador.

Cuando el juego está en el modo lanzar (el indicador THROW está encendido) y se detecta al jugador caminando hacia el blanco, el indicador PLAYER CHANGE parpadea rápidamente. Se desconecta automáticamente el detector de dardos perdidos de tal manera que cualquier acierto en el juego no tenga ningún impacto en la operación del mismo.

Después de que el jugador haya vuelto a la línea de lanzamiento, se activa el detector de dardos perdidos y se apaga la lámpara PLAYER CHANGE.

5.4.2 Detector de dardos perdidos

El detector e dardos perdidos (ver tabla de Interruptor DIP) detectará los dardos que erraron el blanco e impactaron en el frente del juego. Estos dardos se cuentan igual que aquéllos que dan en el blanco pero no obtienen puntuación. Todos los dardos perdidos se consideran en las estadísticas de puntuación.

5.5 Modo de triunfo

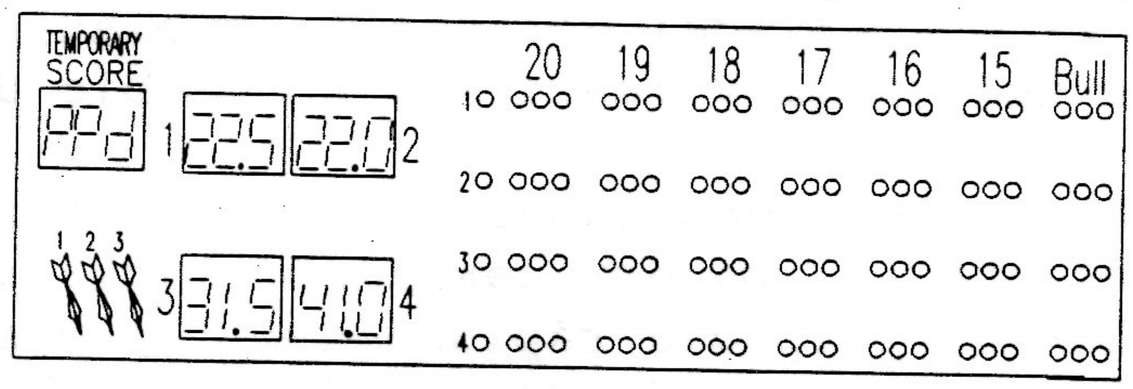
El modo de triunfo parpadeará la lámpara y la puntuación del(de los) jugador(es) victorioso(s) durante la melodía de triunfo. Si ya no quedan créditos en el juego, las puntuaciones se mostrarán durante aproximadamente 3 minutos y el juego volverá al modo de reposo. Si todavía quedan créditos, las puntuaciones se mostrarán durante aproximadamente 3 minutos y las lámparas OPTION y START quedarán intermitentes. En este momento el juego funcionará al igual que en Game Select Mode (Modo de Seleccionar Juego). Cuando expira el tiempo del modo de triunfo, el juego vuelve al modo de selección de juego.

Si se han activado las estadísticas y se juega Hi-Score, '01 ó Críquet, las pantallas de las puntuaciones alternarán entre las puntuaciones del juego y las estadísticas a aproximadamente 10

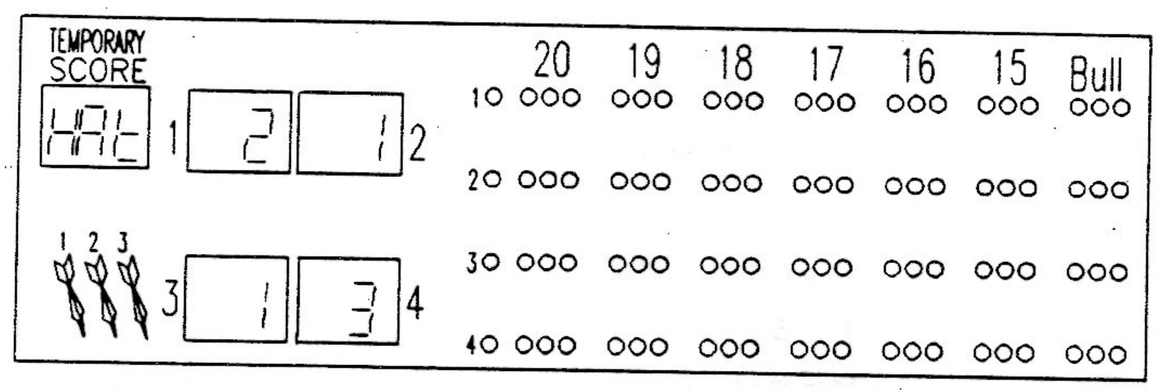
segundos por pantalla. Se mostrarán las estadísticas según el juego:

'01, Hi-Score ('01, Alta Puntuación):

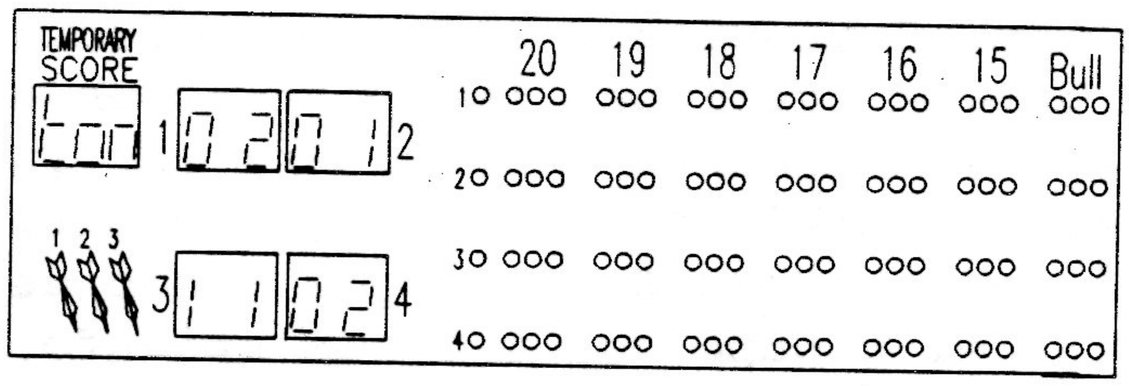
PPd - El promedio de los puntos por dardo en TEMPORARY SCORE, el ppd de cada jugador en sus pantallas respectivas de puntuación.



HAt - Hat trick (tres triunfos seguidos) en TEMPORARY SCORE, el Hat Trick de cada jugador en sus pantallas respectivas de puntuación. Se anota un hat trick al dar en el centro del blanco 3 veces en una sola vuelta.

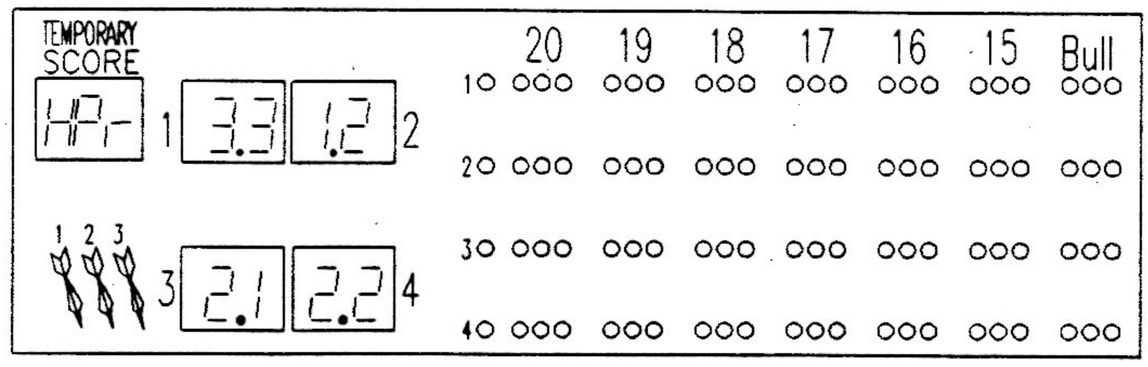


ton - Ton en TEMPORARY SCORE, las cuentas altas y bajas de ton se exhiben en las pantallas respectivas de cada jugador. Ton altos son vueltas anotando más que 150 puntos y se exhiben en la posición de las centenas. Los ton bajos son vueltas anotando 100-149 puntos y se exhiben en la posición de las unidades. Nota: los Hat Tricks no se anotan como un ton.



Cricket (Críquet):

HPr - Los aciertos por vuelta en TEMPORARY SCORE; las cuentas de los aciertos por turno de cada jugador se exhiben en las pantallas respectivas de puntuación.



ESTA PÀGINA SE DEJÓ INTENCIONALMENTE EN BLANCO

SECCIÓN 6 OPCIONES

6.1 Opciones de los interruptores DIP

El juego contiene 2 interruptores DIP localizados en la tarjeta RDP01 del CPU. Las definiciones de los interruptores son las siguientes:

Interruptor 1

1- Despejar el NVRAM: al despejar el NVRAM limpiará todos los libros actuales y restablecerá el ajuste a la medida para monedas a la configuración de fábrica.

2- Alarma del blanco: la alarma del blanco se activa cuando los dardos se detectan en el blanco y no se está jugando realmente un juego, es decir, está en modo en reposo o selección de juego después del período de precalentamiento de 3 minutos.

3- Juego gratis: Todos los juegos y sus opciones se pueden jugar gratis. Se puede activar selección de juego desde el modo en reposo al oprimir cualquier botón en el frente del juego.

4- Detector de dardos perdidos: detecta los dardos que impactan el frente del juego fuera del blanco. Debe tener instalada la tarjeta RDP15 para poder activarse.

5- Cambio automático de jugador: realiza el cambio automático de jugador cuando se retiran los dardos del blanco. Debe tener instalada la tarjeta RDP17 para poder activarse.

6- Críquet centro del blanco dividido: si está dividido, los aciertos en el centro del blanco obtienen 1 marca ó 25 puntos si acierta al sector exterior ó 2 marcas ó 50 puntos si acierta al sector interior. Si es sencillo obtiene 1 marca y 25 ó 50 puntos por ambos dependiendo del ajuste del interruptor 6.

7- Críquet centro del blanco sin dividir: si el interruptor 6 está ajustado para sencillo, anota 25 ó 50 puntos por todo el centro del blanco.

8- Centro del blanco dividido en otros juegos: obtiene puntos para otros juegos que se juegan con el centro del blanco dividido y sin dividir.

Puntos por aciertos en el centro del blanco:

Juego	Sencillo	Interior dividido	Exterior dividido
301	50	50	25
501	50	50	25
Hi-Score	50	50	25
Shangai	--	--	--
Críquet	50/25(1 marca)	50(2 marcas)	25(1 marca)

Interruptor 2

1- Límites de vuelta: permite que los juegos '01 y Críquet se puedan detener después de un cierto número de vueltas o jugarlos hasta que se pueda determinar un ganador según las reglas del juego.

Límites de vuelta estándares:

Juego	Límite de vuelta
301	10
501	15
Hi-Score	7/10
Shangai	7
Críquet	20
Críquet Implacable	20

2- Extensión a los límites de vuelta: agrega hasta 5 vueltas a los juegos de '01 y de Críquet si los límites de vuelta están activados.

3- Costo adicional por opciones: requiere un crédito adicional por jugador para poder jugar las opciones Sólo Dobles, Doble Final y Maestros en los juegos 301 y 501.

4- Límite de vuelta para Hi-Score: permite limitar la vuelta regular a 7 ó 10 vueltas en Hi-Score.

5- Reglas de equipo: las reglas de equipo estándares para '01 donde un jugador congelado falla, el equipo contrario gana y, en Críquet, solamente un miembro del equipo necesita cerrar todos los números para ganar. Con reglas alternativas de equipo en '01 si un jugador congelado sale, ese jugador falla y, en Críquet, ambos miembros del equipo deben tener todos los números cerrados para ganar.

6- Pantalla de estadísticas: se visualizan las estadísticas del juego para 301, 501, Hi-Score y Críquet.

7- Costes para desafío individual: selecciona si habrá un cargo por el desafío individual o no. Los costes se controlan con el interruptor 8.

8- Costes para desafío individual: el coste por desafío individual es 1 crédito extra o el doble del cargo por el juego que se está jugando. El interruptor 7 debe estar encendido (ON) para efectuar el cobro por desafío individual.

AJUSTE DEL INTERRUPTORES 1 Y 2 PARA PROGRAMA 4378-07

● – CONFIGURACIONES DE BRECHA DEL JUEGO ESTAN APAGADOS

		INTERRUPTOR DIP 1
		OFF ON
NVRAM VACIADO AL ENCENDER EL JUEGO	1	● NO SI
ALARMA DEL BLANCO EN MODO REPOSO	2	NO SI ●
MODO DE JUEGO GRATIS	3	● NO SI
DETECTOR DE DARDOS PERDIDO A€TIVO *	4	NO SI ●
CAMBIO AUTOMATICA DE JUGADOR ACTIVO *	5	NO SI ●
CENTRO DE BLANCO DIVIDIDO EN JUEGOS DE CRIQUET	6	NO SI ●
CENTRO DE BLANCO SENCILLO PUNTOS	7	● 25 50
CENTRO DE BLANCO DIVIDO TODOS JUEGOS	8	● NO SI

* DEBE TENER INSTALADA LA CAMBIO AUTOMATICA DE JUGADOR Y/O DETECTOR DE DARDOS PERDIDOS.

		INTERRUPTOR DIP 2
		OFF ON
LIMITES DE VUELTAS ACTIVO	1	● NO SI
LIMITES EXTENDIDOS DE VUELTAS ACTIVO	2	● NO SI
OPCIONES DE JUEGO SON EXTRA	3	● NO SI
LIMITES DE ALTA PUNTUACION	4	● 7 10
(A) – '01 CONGELADO FALLA/1 JUGADOR GANA – CRIQUET EQUIPO (B) – '01 CONGELADO SALE/2 JUGADORES GANA – CRIQUET EQUIPO	5	● A B
EXHIBIR ESTADISTICAS EN MODO DE TRIUNFO	6	NO SI ●
COSTES PARA DESAFIO INDIVIDUAL	7	NO SI ●
1 CREDITO EXTRA O EL DOBLE DEL CARGO	8	● +1 X2

Sugerencias para resolver problemas

PROBLEMA	ACCIÓN
Falta de sonido, imagen o luz superior.	-Revise la toma de corriente CA. -Revise si los fusibles están fundidos.
Funciones de sonido y de vídeo, pero no luz superior.	-Revise que los cables de la lámpara superior estén bien conectados. -Revise el tubo fluorescente. -Revise el interruptor de la lámpara.
No hay sonido ni se muestra vídeo al encender el juego, pero la lámpara superior sí se enciende.	-Revise todas las conexiones a la toma de corriente, a la entrada a CA, a las salidas de -5V, +5V y 12V. La salida de +5V debe ajustarse para +5.1V. -Revise las conexiones de corriente de J1 a la tarjeta RDP01.

El sonido y la lámpara superior sí funcionan al encender el juego, pero no funciona el LED.

-Revise las conexiones apropiadas para toma de la tarjeta RDP02.

-Reemplace RDP02 cuando sea necesario.

Falta de sonido.

-Ajuste el control de volumen R25 en la tarjeta RDP01.

-Revise las conexiones al altavoz.

-Revise la presencia de +12V en la toma de corriente.

-Reemplace la tarjeta RDP01 ó el altavoz cuando sea necesario.

Restablecimiento de RAM en cada encendido.

-En la tarjeta RDP01, revise que la posición 1 del interruptor DIP 1 esté apagada.

-Revise la integridad del interruptor DIP 1.

-Reemplace la tarjeta RDP01 cuando sea necesario.

No se iluminan las lámparas de botones de presión.	-Revise la conexión apropiada del conector J4 de lámparas en RDP01. -Revise la trenza del cable negro de conexión a tierra de cada lámpara. -Revise y reemplace los mecanismos ICs U12 y U14 en la tarjeta RDP01.
No se iluminan las lámparas superiores.	-Revise la conexión apropiada del conector J1. -Revise la trenza del cable negro de conexión a tierra de cada lámpara. -Revise que hayan +5V en la toma de corriente. -Revise y reemplace el mecanismo ICs de lámparas en la tarjeta RDP02.
Lámparas individuales no encienden.	-Revise la bombilla. -Revise el conector de la lámpara que no funcione. -Revise los contactos del casquillo de la lámpara. -Revise que hayan 5V en la salida de la aguja IC para la lámpara. -Reemplace el mecanismo IC cuando sea necesario.

No funcionan las entradas ni los botones de monedas.

-Revise que el conector del interruptor J3 esté correctamente conectado.

-Revise la trenza del cable verde de conexión a tierra de cada interruptor.

-Reemplace cada interruptor por si existe un posible cortocircuito.

-Reemplace U9 y U10 en la tarjeta RDP01 cuando sea necesario.

El interruptor o botón de las monedas no funcionan.

-Revise que el interruptor esté correctamente asentado en la unidad de botones.

-Revise que el botón opere libremente.

-Revise el cable de conector del interruptor J3 al contacto normalmente abierto.

-Revise el interruptor por si existe un posible cortocircuito.

Pantalla de monedas atascadas.

-Revise el interruptor del mecanismo de monedas por si hay una moneda atascada.

-Revise el propio interruptor de monedas por si hay una palanca atascada.

	-Revise que el tendido de cables del interruptor se conecte al contacto normalmente abierto.
Pantalla de segmento atascado.	
	-Revise que las tuercas de mariposa que sostienen el respaldo del tablero del blanco estén apretadas a mano. -Revise si hay puntas quebradas de dardos detrás de un segmento.
No se detectan los dardos perdidos.	
	-La posición 4 del interruptor DIP 1 debe estar encendida. -No se ha conectado correctamente RDP15 al RDP01 o a la toma de corriente. -Reemplace la tarjeta RDP15.
No funciona el cambio automático de jugador. La posición 5 del interruptor DIP 1 debe estar encendida.	
	-¿Está conectado correctamente el cable del transductor ultrasónico a la tarjeta RDP17? -Revise las conexiones del transductor ultrasónico. -Revise las conexiones de RDP17 a RDP01. -Reemplace la tarjeta RDP04.

ESTA PÀGINA SE DEJÓ INTENCIONALMENTE EN BLANCO

APÉNDICE A

LISTA DE REPUESTOS DE PUBTIME II PLUS 2

LÁMPARAS E INTERRUPTORES

LB 1126	BOMBILLA PARA LA TARJETA DE LUZ (GE #79 Paq. de 10)
LB 1155	BOMBILLA PARA INTERRUPTORES Y MECANISMOS (GE #555 Paq. de 10)
LB 2100	TUBO FLUORESCENTE DE 15"
SW 1601	BOTÓN/CUERPO ÁMBAR 1" CUAD. SÓLO DOBLES
SW 1602	BOTÓN/CUERPO ÁMBAR 1" CUAD. DOBLE FINAL
SW 1603	BOTÓN/CUERPO ÁMBAR 1" CUAD. MAESTROS/IMPLACABLE
SW 1604	BOTÓN/CUERPO ÁMBAR 1" CUAD. EQUIPO
SW 1610	BOTÓN/CUERPO AMARILLO 1" CUAD. JUGADOR 1
SW 1611	BOTÓN/CUERPO AMARILLO 1" CUAD. JUGADOR 2
SW 1612	BOTÓN/CUERPO AMARILLO 1" CUAD. JUGADOR 3
SW 1614	BOTÓN/CUERPO AMARILLO 1" CUAD. JUGADOR 4
SW 1621	BOTÓN/CUERPO ROJO 2" CUAD. CAMBIO DE JUGADOR
SW 1630	BOTÓN/CUERPO ROJO RECTANGULAR 301
SW 1631	BOTÓN/CUERPO ROJO RECTANGULAR 501
SW 1632	BOTÓN/CUERPO ROJO RECTANGULAR HI-SCORE
SW 1633	BOTÓN/CUERPO ROJO RECTANGULAR SHANGAI
SW 1634	BOTÓN/CUERPO ROJO RECTANGULAR CRIQUET
SW 1650	BOTÓN/CUERPO AMARILLO RECTANGULAR DESAF@O INDIVIDUAL

CALCOMANÍAS

GL 2650	MARQUESINA PLEXI DARDOS DE PUBTIME II PLUS 2
GL 2601-C	BLANCO DE LEXAN DARDOS DE PUBTIME II PLUS 2
GL 2653-0A	CALCOMANÓA DE LA BASE DARDOS DE PUBTIME II PLUS 2
GL 2603-0C	PANTALLA DE INST/LEXAN DARDOS DE PUBTIME II PLUS 2
GL 2604-0A	PANTALLA DE BISEL VINILO Nº 22 PUBTIME II PLUS

PANEL SUPERIOR

GL 2605	PLEXI/DISP VUELTA/CRÉDITO CON YL REV 0
GL 2651-0D	BLANCO DE LEXAN DARDOS DE PUBTIME II PLUS 2
GL 2709	DESAFÍO INDIVIDUAL PARA PUBTIME II PLUS 2
GL 3002	AUTOADHESIVO DE PRECIOS

ENSAMBLAJES DEL BLANCO

DS 2001	ANILLO DE CAPTURA CON SEGMENTO NEGRO
DS 2009	TAPA NEGRA DEL ANILLO DE CAPTURA DE DARDOS
DS 0010-0A	SEGMENTO INTERIOR AZUL DEL CENTRO DEL BLANCO
DS 0020-0A	SEGMENTO EXTERIOR ROJO DEL CENTRO DEL BLANCO
DS 0030-0A	SEGMENTO AZUL DEL BLANCO
DS 0031-0A	SEGMENTO ROJO DEL BLANCO
DS 0040-0A	SEGMENTO AZUL DE TRIPLE DEL BLANCO
DS 0041-0A	SEGMENTO ROJO DE TRIPLE DEL BLANCO
DS 0050	SEGMENTO DEL BLOQUE AZUL DEL BLANCO
DS 0051	SEGMENTO DEL BLOQUE ROJO DEL BLANCO
DS 0060	SEGMENTO AZUL DE DOBLE DEL BLANCO
DS 0061	SEGMENTO ROJO DE DOBLE DEL BLANCO
DS 0070	CONTORNO BLANCO DEL BLANCO
SA 8704	INTERRUPTOR MATRICIAL & ENSAMBLAJE DE MADERA
HW 8012	LAMINA DE NEOPRENO (PARA USARSE CON LO ANTERIOR)

COMPONENTES ELÉCTRICOS

SA 1771	ENSAMBLAJE DE PC RDPO1 PROBADO
SA 1780	ENSAMBLAJE DE PC RDP02 PROBADO
SA 1782	ENSAMBLAJE DE PC RDP05 PROBADO
SA 1784	ENSAMBLAJE DE PC RDP07 PROBADO
SA 1795	ENSAMBLAJE DE PC RDP15 PROBADO
SA 1797	ENSAMBLAJE DE PC RDP17 PROBADO
SB 1411	ENSAMBLAJE DE CUBIERTA 120V/60HZ CON CONEXIÓN A TIERRA.
EC 7526	TOMA DE CORRIENTE ALTERNANTE 11A
SB 1529	ENSAMBLAJE DE TRANSDUCTOR

EC 9252	ALTAVOZ 5" 8 OHMIOS 4-7 WATTS
SB 1526	ENTRADA EST NDAR 120V
SA 4029-0A	ENSAMBLAJE DEL FILTRO DE L@NEA

ARN S Y CABLES

EC 2313-0A	CABLE RB 4 COND. 16" RD 2
EC 2180-0A	RB/CABLE CPU VUELTA/PANTALLA
EC 2181-0A	RB/CABLE CPU LED/PANTALLA
EC 2184-0B	RB/CABLE CPU MATRICIAL
SB 1510-0D	ARN S PRINCIPAL
SB 1511-0B	ARN S DE PODER
SB 1560	ARN S DE DESAF@O INDIVIDUAL
SB 1530	ARN S PIEZO EL CTRICO
SB 1515-0B	ARN S DEL MECANISMO PARA MONEDAS
SB 1436	ENSAMBLAJE DEL CABLE CPU/ULTRAS@NICO

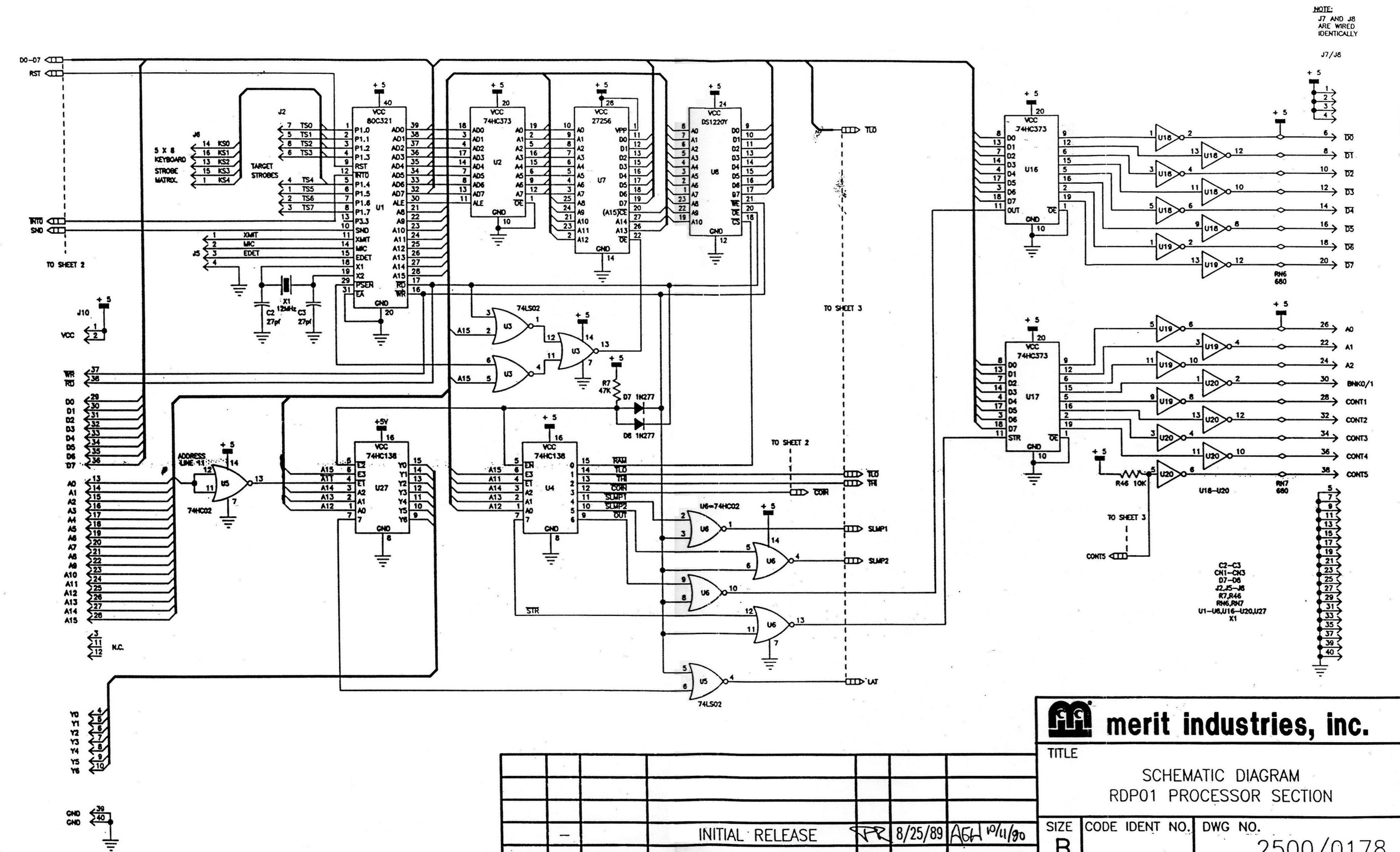
DARDOS, PUNTAS Y ACCESORIOS

DT 1120	PUNTA BLANCA DE DARDO DE 1/4" (500 POR BOLSA)
DT 1121	PUNTA NEGRA DE DARDO DE 1/4" (500 POR BOLSA)
DT 1000	BARRA ROJA PARA DARDOS (3 POR PAQUETE)
DT 1002	BARRA AZUL PARA DARDOS (3 POR PAQUETE)
DT 1003	BARRA AMARILLA PARA DARDOS (3 POR PAQUETE)
DT 0998	BARRA VERDE PARA DARDOS (3 POR PAQUETE)
DT 0999	BARRA ANARANJADA PARA DARDOS (3 POR PAQUETE)
SB 1643	PAQUETE DE DARDOS NEGROS/PUNTAS DE LAT@N
GL 4075	L NEA DE LANZAMIENTO DE 8 PIES "THE BULL STARTS HERE"
PM 3803	CALCOMAN A LANZA DARDO, MARCA DE 8 PIES
KT 2713	CONJUNTO ANTI-PUNTA
PM 1064	GU A PARA PROPIETARIOS Y MANUAL DE REFERENCIA T CNICA DE DARDOS PUBTIME II PLUS 2

PARTES DEL GABINETE

HW 8985	CUBIERTA SUPERIOR MOLDEADA
HW 8202	RETENEDOR DE MONEDAS NEGRO CON AMARILLO
HW 8960	NIVELADOR DE PATAS, ROSCAS DE 3/8"
MW 4105-0B	CAJA PARA MONEDAS DE DARDOS PUBTIME II PLUS 2
HW 4106-0B	TAPA PARA CAJA DE MONEDAS
WD 2953-0J	CUBIERTA DEL GABINETE DE DARDOS PUBTIME II PLUS 2
WD 2954-0G	GABINETE DEL BLANCO DE DARDOS PUBTIME II PLUS 2
WD 2955-0G	BASE DEL GABINETE DE DARDOS PUBTIME II PLUS 2
HW 8711	PLANCHA PARA CERRADURA CAM
HW 8716	CERRADURA CAM N 564 BARRIL DE 1-7/16"
MW 4135	ESCUDO DE LA TOMA DE CORRIENTE CON V@LVULA
MW 4011-0B	CUBIERTA DE LA TOMA DE CORRIENTE #22
MW 1541	PLANCHA REFORZADA DEL ORIFICIO DE CERRADURA
MW 4014-0A	SOPORTE (BRKT) PARA EL PESTILLO DE LA PUERTA DELANTERA
HW 8180	SIMPLE 5/8' DUAL $.25
PM 5903	ETIQUETA DE ADVERTENCIA DE ALTO VOLTAJE
PM 5904	ETIQUETA DE ADVERTENCIA PARA NIVELAR EL JUEGO
PM 2423	ETIQUETA DE ADVERTENCIA, USAR ABRAZADERA ANTI- PUNTA
PM 5100	AUTOADHESIVO DEL REGLAMENTO DE LA FCC

APÉNDICE B



merit industries, inc.

TITLE

SCHEMATIC DIAGRAM
RDP01 PROCESSOR SECTION

ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	–		INITIAL RELEASE	[illegible]	8/25/89	AGH 10/11/90

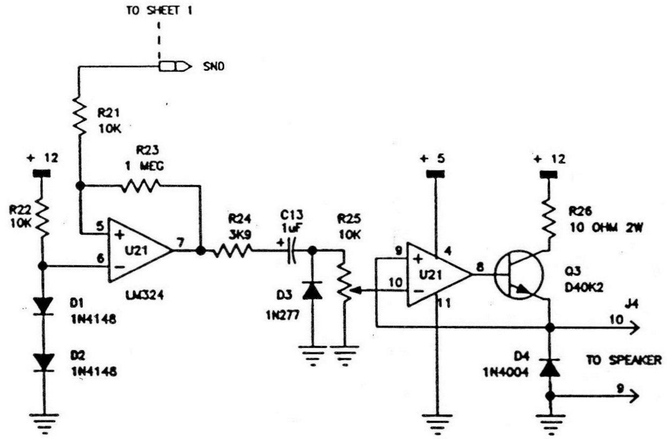
REVISIONS

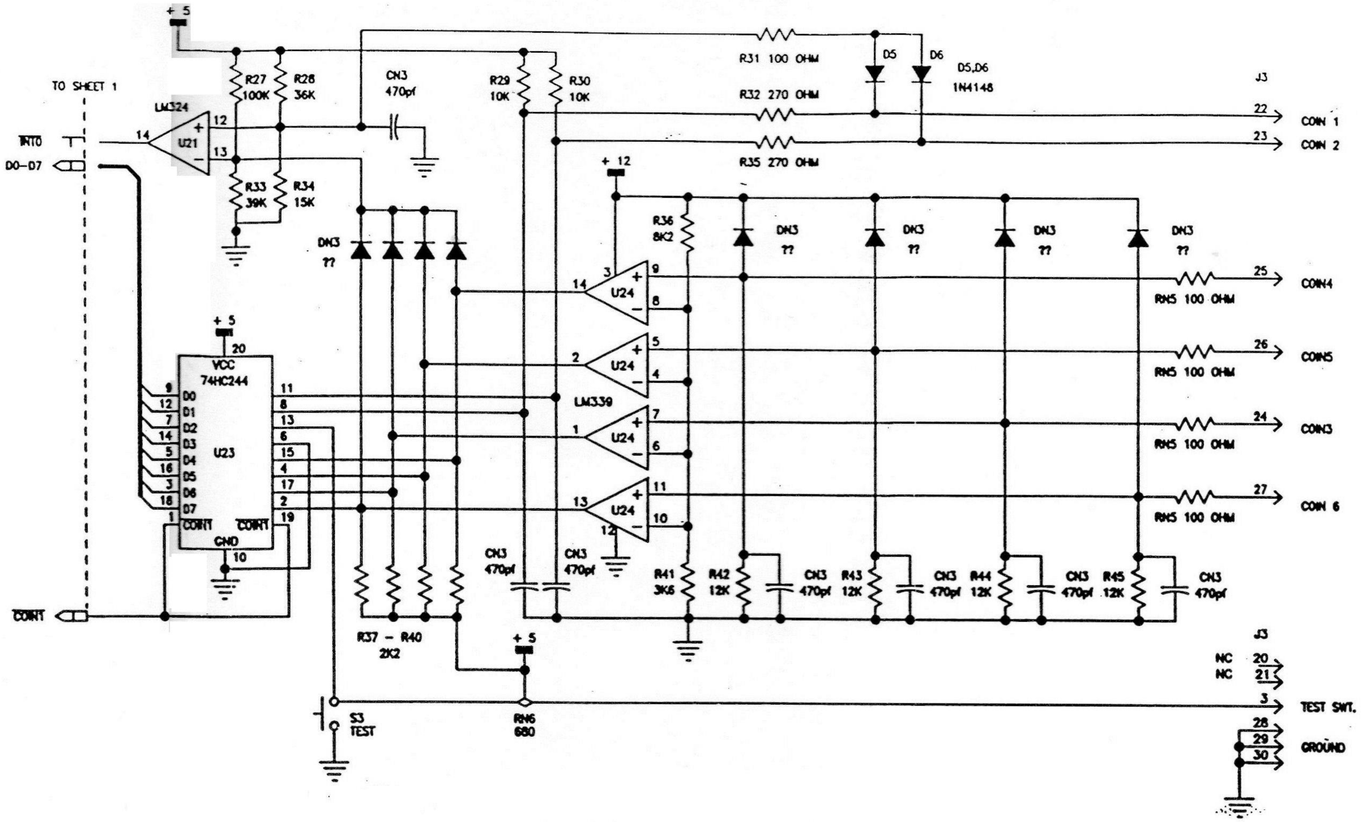
SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0178

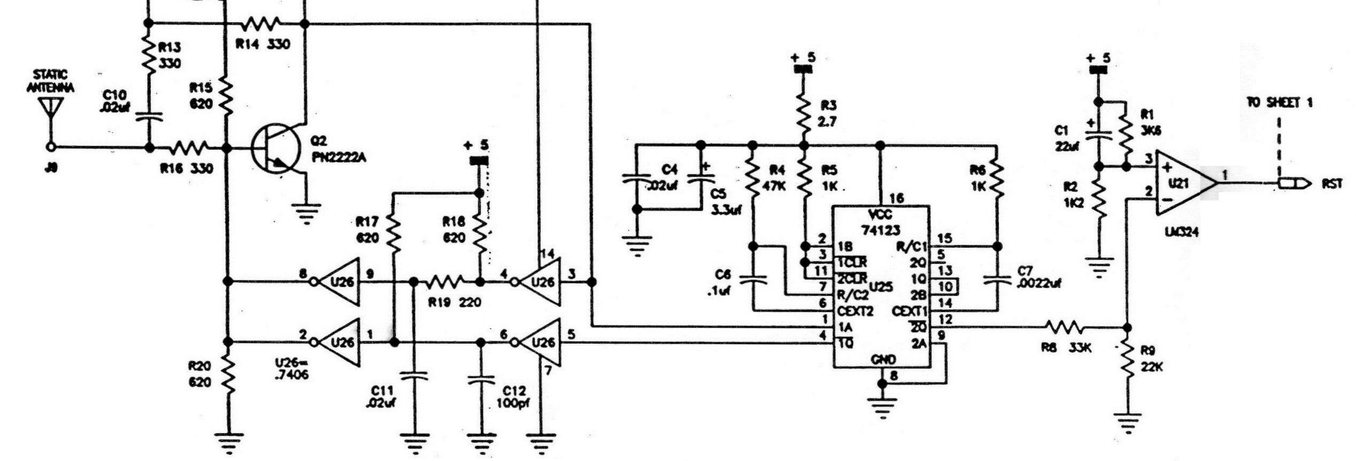
SCALE	WEIGHT	SHEET
NA		1 OF 3

DO NOT SCALE THIS PRINT

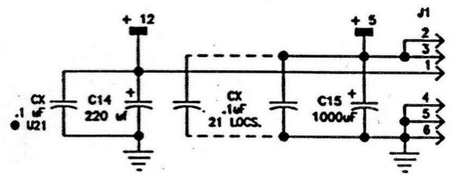
5 4

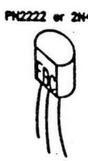






C1,C4,C6,C7,C9–C15
CN3
D1–D6
DN3
J1,J3,J4,J8
RN5,RN6
U21,U23,U24,U26
Q1–Q3





ADD PIX FOR D40K2 XSTOR
ADD CONNS FOR J10 EXPANSION CONN.

ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
.	—		INITIAL RELEASE	.	8/28/89	AEH 10/11/90

REVISIONS

merit industries, inc.

TITLE
SCHEMATIC DIAGRAM RDP01 P.C.BOARD
AUDIO AMP, STATIC DET. & COIN IN CIRCUITS

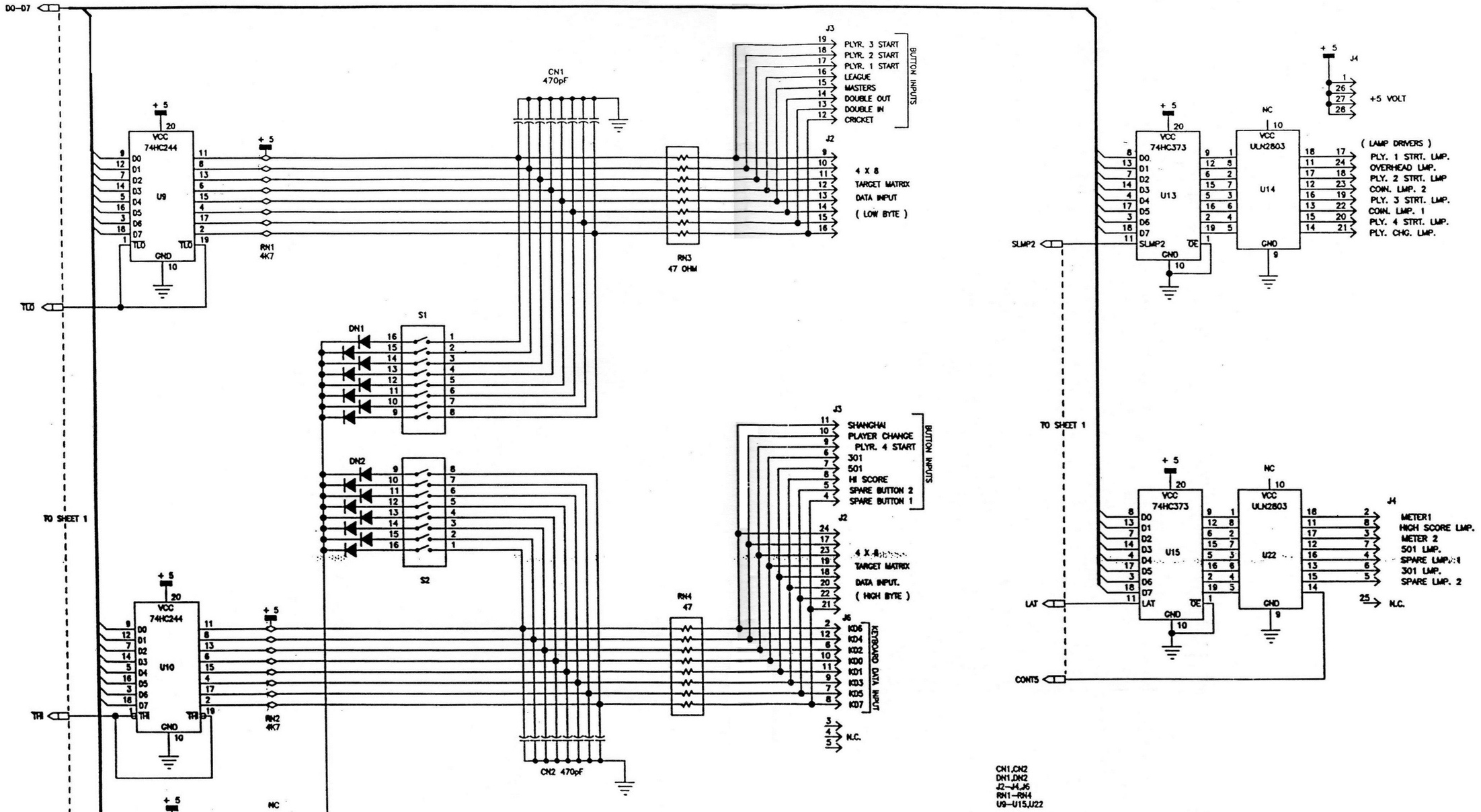
SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0178

SCALE	WEIGHT	SHEET
NA		2 OF 3

DO NOT SCALE THIS PRINT

DWG NO. 2500/0178

5 4



ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	—		INITIAL RELEASE		8/25/89	AEA 10/11/90

REVISIONS

merit industries, inc.

TITLE

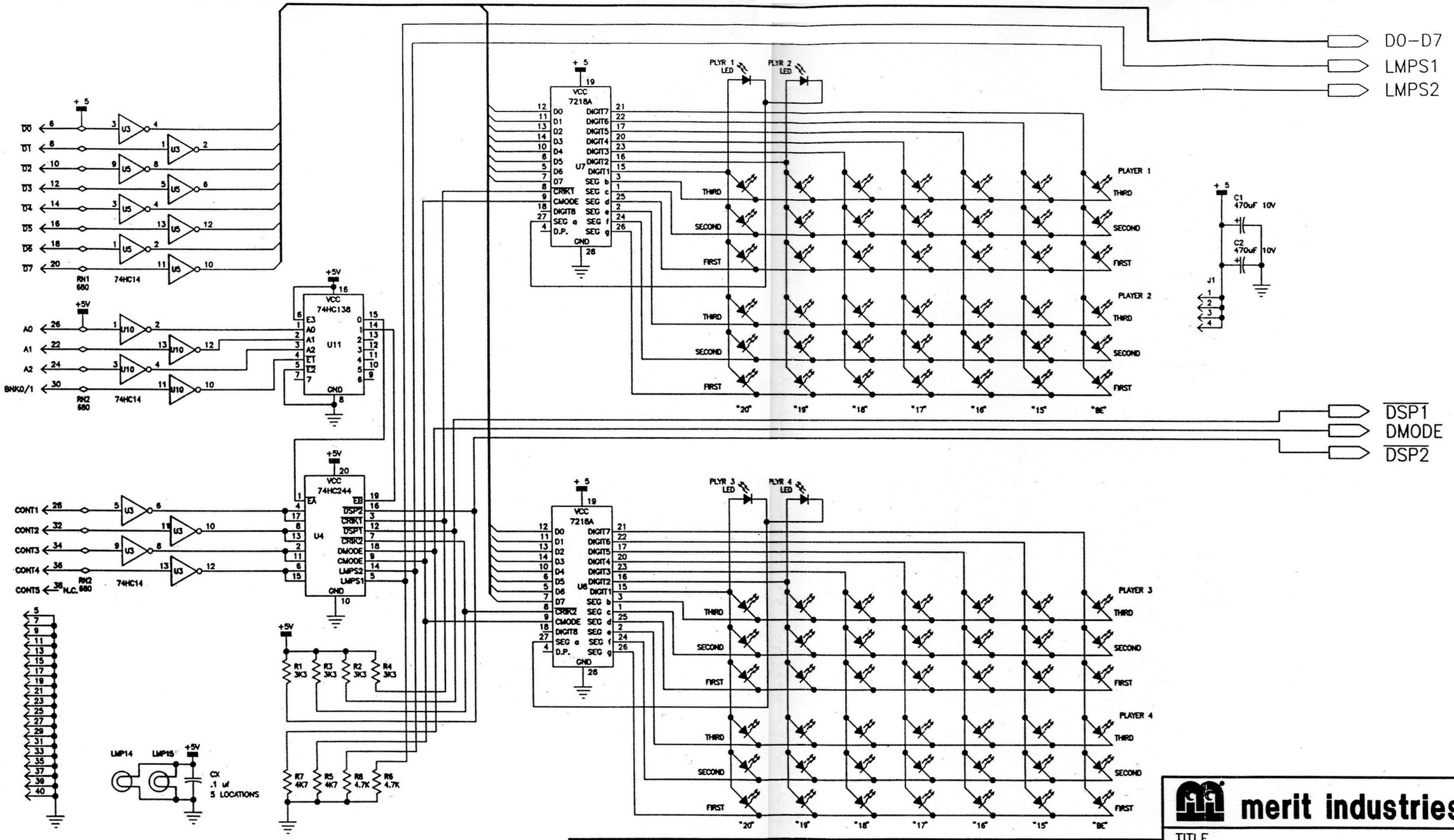
SCHEMATIC DIAGRAM
RDP01 I/O SECTION

SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0178

SCALE	WEIGHT	SHEET
NA		3 OF 3

DO NOT SCALE THIS PRINT

5 4



ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	02		*HC* WAS *LS*		8-22-89	JWH 8/24/89
	01		LMP16 WAS LMP7 (SHT 2)		8-17-89	
	—		INITIAL RELEASE		8/1/89	JWH 8-8-89

REVISIONS

merit industries, inc.

TITLE
RDP02
OVERHEAD SCHEMATIC

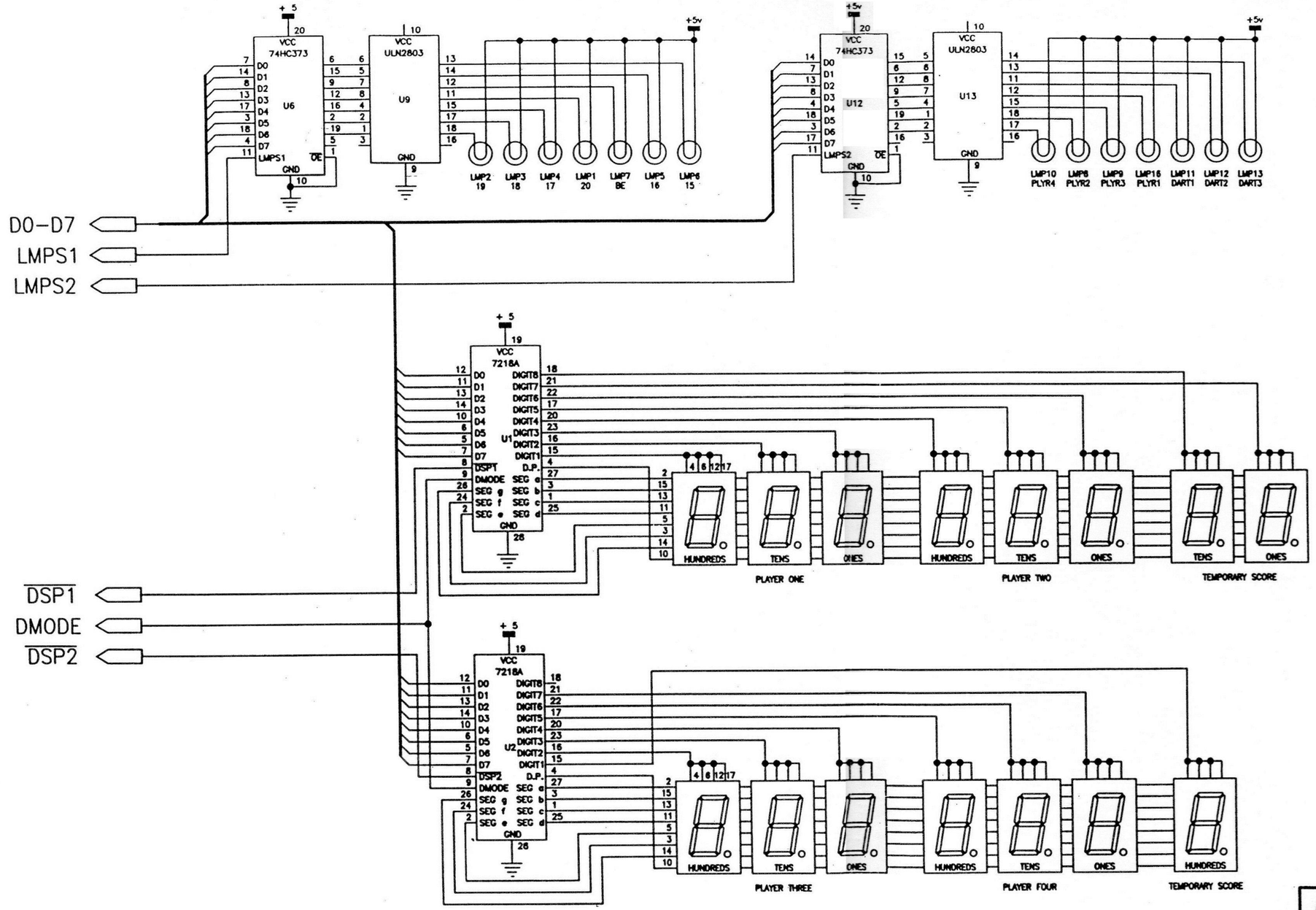
SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0181

SCALE	WEIGHT	SHEET
NTS		1 OF 2

DO NOT SCALE THIS PRINT

DWG NO. 2500/0181

5 4



ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	02		*HC* WAS *LS*		8-22-89	JWH 8/24/89
	01		SEE SHEET #1		8-17-89	
	—		INITIAL RELEASE		8/1/89	JWH 8-8-89

REVISIONS

merit industries, inc.

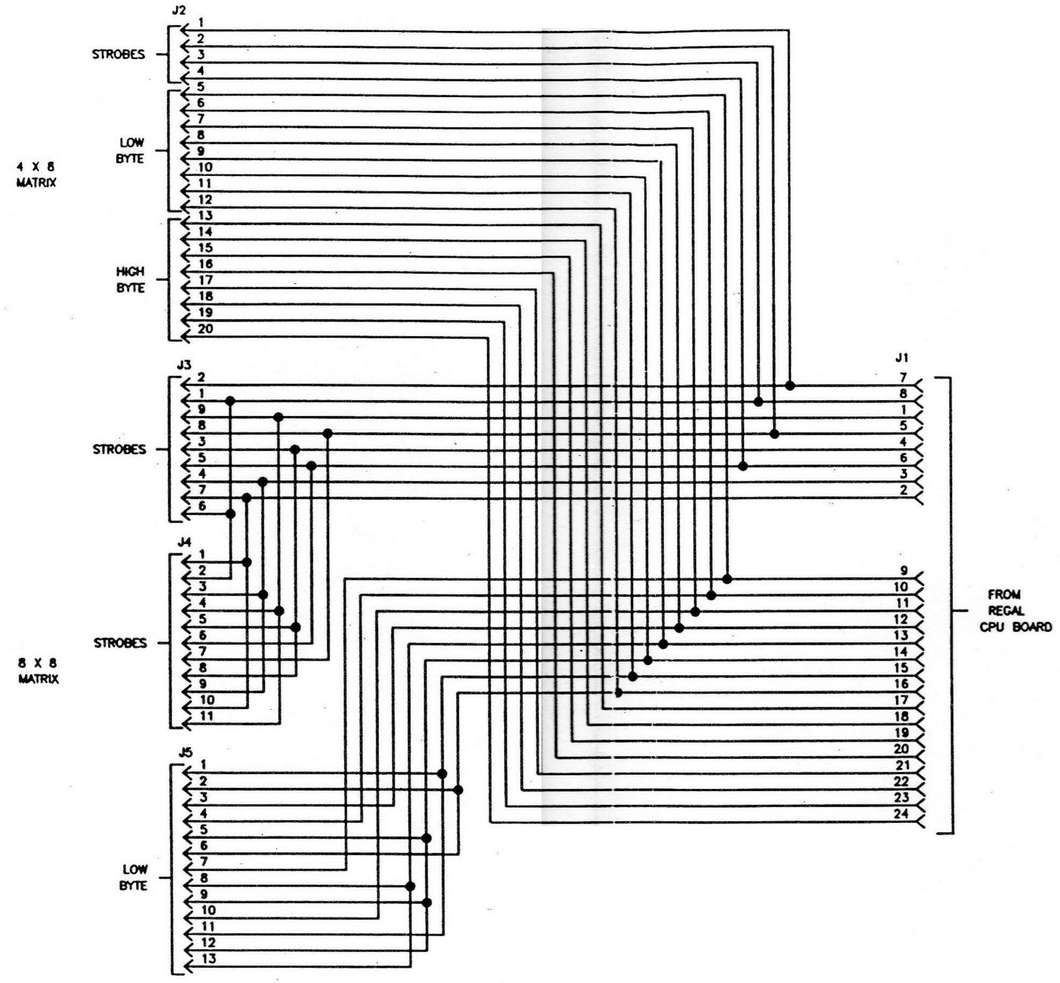
TITLE

RDP02
OVERHEAD SCHEMATIC

SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0181

SCALE	WEIGHT	SHEET
NTS		2 OF 2

DO NOT SCALE THIS PRINT — 01 02



ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	—		INITIAL RELEASE		8-23-89	8/24/89

REVISIONS

merit industries, inc.

TITLE
SCEMATIC DIAGRAM
RDP07 P.C. BOARD

SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0190

SCALE	WEIGHT	SHEET
NONE		1 OF 1

DO NOT SCALE THIS PRINT

5 4

J6) FUTURE USE
CONNECTOR = (2 X 8) .100" CTR, .025" SQR

1) KS4	9) KD3
2) KD6	10) KD0
3) N.C.	11) KD1
4) N.C.	12) KD4
5) N.C.	13) KS2
6) KD2	14) KS0
7) KD5	15) KS3
8) KD7	16) KS1

J2) – TARGET (4 X 8 MATRIX)
CONNECTOR = SINGLE ROW FLEX CIRCUIT.

1) STROBE 1	11) DRT.DATA 6
2) STROBE 2	12) DRT.DATA 7
3) STROBE 3	13) DRT.DATA 8
4) STROBE 4	14) DRT.DATA 9
5) DRT.DATA 0	15) DRT.DATA 10
6) DRT.DATA 1	16) DRT.DATA 11
7) DRT.DATA 2	17) DRT.DATA 12
8) DRT.DATA 3	18) DRT DATA 13
9) DRT.DATA 4	19) DRT DATA 14
10) DRT.DATA 5	20) DRT.DATA 15

4 X 16 TARGET MATRIX.

8 X 8 TARGET MATRIX

20 CONDUCTOR FLEX CKT.

THREE SEPARATE FLEX CIRCUITS

J2 (J3,J4,J5)
TARGET INTERFACE BOARD RDP07

J1

INTERFACE CABLE #NEC1953-16" #NEC1954-36"

(J3, J4, J5) – TARGET (8 X 8 MATRIX)
CONNECTORS DEFINED BELOW

J3 (9 PIN FLEX)	J4 (11 PIN FLEX)	J5 (13 PIN FLEX)
1) TS2	1) TS6	1) TL–DB6
2) TS0	2) TS2	2) TL–DB7
3) TS4	3) TS7	3) TL–DB3
4) TS7	4) TS5	4) TL–DB1
5) TS3	5) TS4	5) TL–DB5
6) TS2	6) TS3	6) TL–DB7
7) TS6	7) TS1	7) TL–DB0
8) TS1	8) TS4	8) TL–DB4
9) TS5	9) TS7	9) TL–DB5
	10) TS6	10) TL–DB2
	11) TS5	11) TL–DB6
		12) TL–DB5
		13) TL–DB4

J2) TARGET INPUT.
CONNECTOR = (2 X 12) (.100" CTR.) (.025" SQR.)

1) TS5	9) D0 LOW BYTE	17) D4 HIGH BYTE
2) TS6	10) D1 LOW BYTE	18) D1 HIGH BYTE
3) TS7	11) D2 LOW BYTE	19) D0 HIGH BYTE
4) TS4	12) D3 LOW BYTE	20) D3 HIGH BYTE
5) TS1	13) D4 LOW BYTE	21) D7 HIGH BYTE
6) TS3	14) D5 LOW BYTE	22) D5 HIGH BYTE
7) TS0	15) D6 LOW BYTE	23) D2 HIGH BYTE
8) TS2	16) D7 LOW BYTE	24) D6 HIGH BYTE

J9) MIC/ULTRA POWER IN

1) –5 VOLTS
2) +5 VOLTS
3) GROUND

ULTRASONICS/ MICROPHONE BOARD. RDP04 PART# NSA1402

NEC1753 CABLE

J6 J2 J7 J5 J8 J1 J3 J4

CPU / LAMP MAIN BOARD. RDP01

40 CONDUCTOR RIBBON CABLE #NEC1600

ROUNDS/ CREDIT DISPLAY RDP05

40 CONDUCTOR RIBBON CABLE #NEC1950–38" #NEC1952–18"

J7/J8 – PERIPHERAL MAIN RIBBON CABLE.

1) +5 VOLTS	11) GROUND	21) GROUND	31) GROUND
2) +5 VOLTS	12) D3 DATA	22) A1 ADDR.	32) CONT 2
3) +5 VOLTS	13) GROUND	23) GROUND	33) GROUND
4) +5 VOLTS	14) D4 DATA	24) A2 ADDR.	34) CONT 3
5) GROUND	15) GROUND	25) GROUND	35) GROUND
6) D0 DATA	16) D5 DATA	26) A0 ADDR.	36) CONT 4
7) GROUND	17) GROUND	27) GROUND	37) GROUND
8) D1 DATA	18) D6 DATA	28) CONT 1	38) CONT 5
9) GROUND	19) GROUND	29) GROUND	39) GROUND
10) D2 DATA	20) D7 DATA	30) BNK 0/1	40) GROUND

PERIPHIAL CABLE #NEC1951

#NEC1600

OVERHEAD DISPLAY BOARD RDP02

J5) ULTRASONIC/MICROPHONE ON BOARD CONNECTOR.

1) XMIT ENABLE
2) MIC. INPUT
3) EDGE DETECT
4) GROUND

J10) ULTRA BRD. CONNECTOR

1) XMIT ENABLE
2) MIC. INPUT
3) EDGE DETECT
4) GROUND

POWER HARNESS #NSA3021

COIN LAMPS 1 & 2

COIN MECH. INPUT LINES

COIN MECH. HARNESS CONN.

1.) +5v
2.) COUNTER 1
3.) COUNTER 2
4.) COIN LAMP 1
5.) COIN LAMP 2
6.) TEST BUTTON
7.) COIN 1
8.) COIN 2
9.) COIN 3
10.) COIN 4
11.) COIN 5
12.) COIN 6
13.) NC
14.) NC
15.) GROUND

J4 – LAMP DRIVE / SPEAKER
CONNECTOR = 1 X 26 (.156" CTR.) (.045" SQR.)

1) +5V COMMON	11) SHANGHAI LMP.	21) PLY.CHG.LMP.
2) METER 1	12) CRICKET LMP.	22) COIN LMP.1
3) METER 2	13) DOUBLE IN LMP.	23) COIN LMP.2
4) SPARE LMP.1	14) DOUBLE OUT LMP.	24) OVERHEAD LMP.
5) SPARE LMP.2	15) MASTERS LMP.	*25) N.C.
6) 301 LMP.	16) LEAGUE LMP.	26) +5 VOLT COMMON (JUMPER)
7) 501 LMP.	17) PLY.1 STRT.LMP.	
8) HI SCORE LMP.	18) PLY.2 STRT.LMP.	*27) +5 VOLT
9) SPK.GRD.	19) PLY.3 STRT.LMP.	*28) +5 VOLT
10) SPK.OUT	20) PLY.4 STRT.LMP.	

* FUTURE EXPANSION

SPEAKER OUTPUT WITH GRD.

MAIN HARNESS DEFINITION ENCLOSED. PART# NSA3020

J1 – POWER INPUT
CONNECTOR = 6 POSITION (.093" INSULATED MOLEX)

1) +12 VOLTS
2) +5 VOLTS
3) +5 VOLTS
4) GROUND
5) GROUND
6) GROUND

POWER ENTRY 115 VAC

SWITCH POWER SUPPLY.

OVERHEAD LIGHT

BUTTON/ SWITCH INPUTS.

LAMP DRIVERS.

J3 – SWITCH INPUTS
CONNECTOR = 1 X 30 (.156" CTR.) (.045" SQR.)

1) SWT. STROBE	11) SHANGHAI	21) N.C.
2) N.C.	12) CRICKET	22) COIN 1
3) TEST SWT.	13) DOUBLE IN	23) COIN 2
4) SPARE BUT.1	14) DOUBLE OUT	24) COIN 3
5) SPARE BUT.2	15) MASTERS	25) COIN 4
6) 301	16) LEAGUE	26) COIN 5
7) 501	17) PLY.1 STRT.	27) COIN 6
8) HI SCORE	18) PLY.2 STRT.	28) GROUND
9) PLY.4 STRT.	19) PLY.3 STRT.	29) GROUND
10) PLY.CHG.	20) N.C.	30) GROUND

ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION –– SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	02		MISC. TYPO CORRECTIONS	TPR	10/10/90	AEH 19/11/90
	01		RDP05 WAS RDP04 ; RDP04 WAS RDP05		8/30/89	
	—		INITIAL RELEASE		7/29/89	JWH 8-2-89

REVISIONS

merit industries, inc.

TITLE: RD/PT2 INTERCONNECTION DIAGRAM

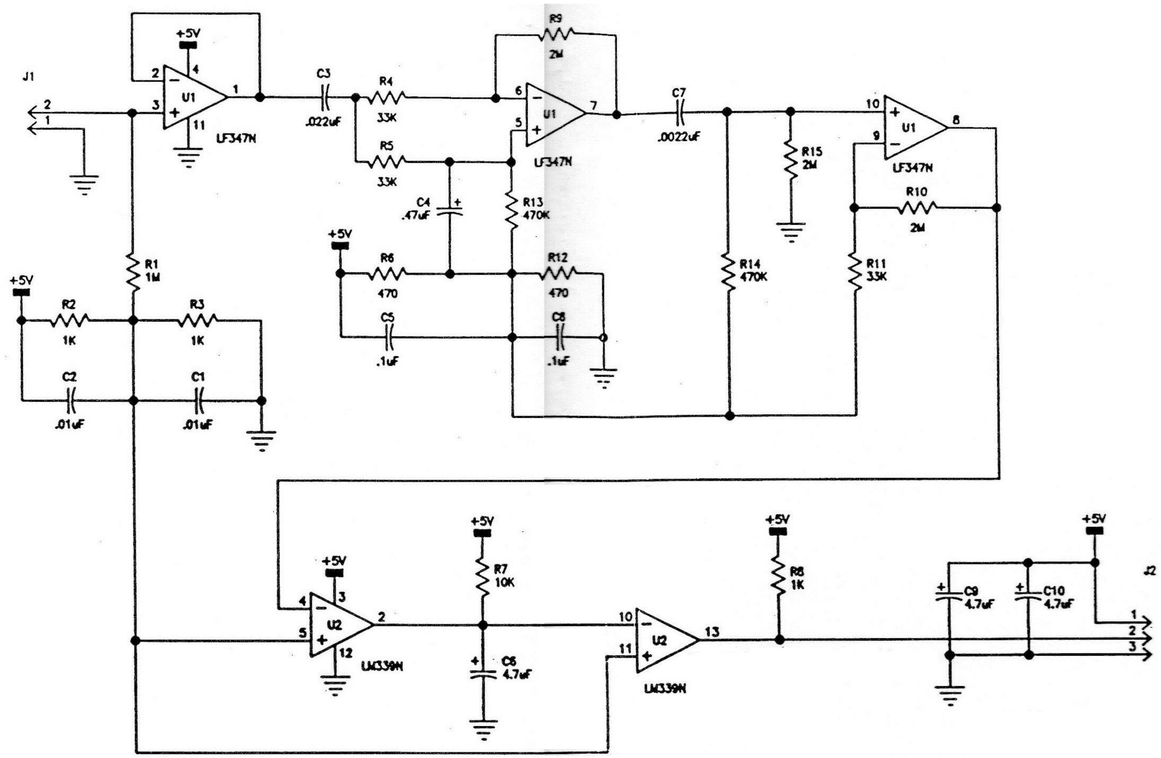
SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0193

SCALE NTS | WEIGHT | SHEET 1 OF 1

DO NOT SCALE THIS PRINT – 01 02

DWG NO. 2000/0193

5 4 D C



SUB-ASSEMBLY NO. SA____
ARTWORK DWG. NO. 2400/0077

PART NO.

ZONE	LTR	ECN. NO.	DESCRIPTION -- SEE ECN	CHK	DATE	APPROVED
	0		PRELIMINARY ONLY	TR	10/10/90	AGH 10/11/90

REVISIONS

UNLESS OTHERWISE SPECIFIED
DIMENSIONS IN INCHES TOL. ON
2 PLACE DECIMALS ± | 3 PLACE DECIMALS ± | ANGLES ±
SURFACE FINISH NOTT TO EXCEED 125√
REMOVE BURRS AND BREAK SHARP EDGES
MATERIAL:

		DATE
LAYOUT		
DRAFTSMAN	Pat Rydell	10/10/90
CHECKER		
ENGINEER	Tom Fluck	10/11/90
APPROVAL	AGH	10/11/90

merit industries, inc.

TITLE
SCHEMATIC DIAGRAM
RDP15 P.C. BOARD

SIZE	CODE IDENT NO.	DWG NO.
B		2500/0264

SCALE NA | WEIGHT | SHEET 1 OF 1

DO NOT SCALE THIS PRINT 0

5 4