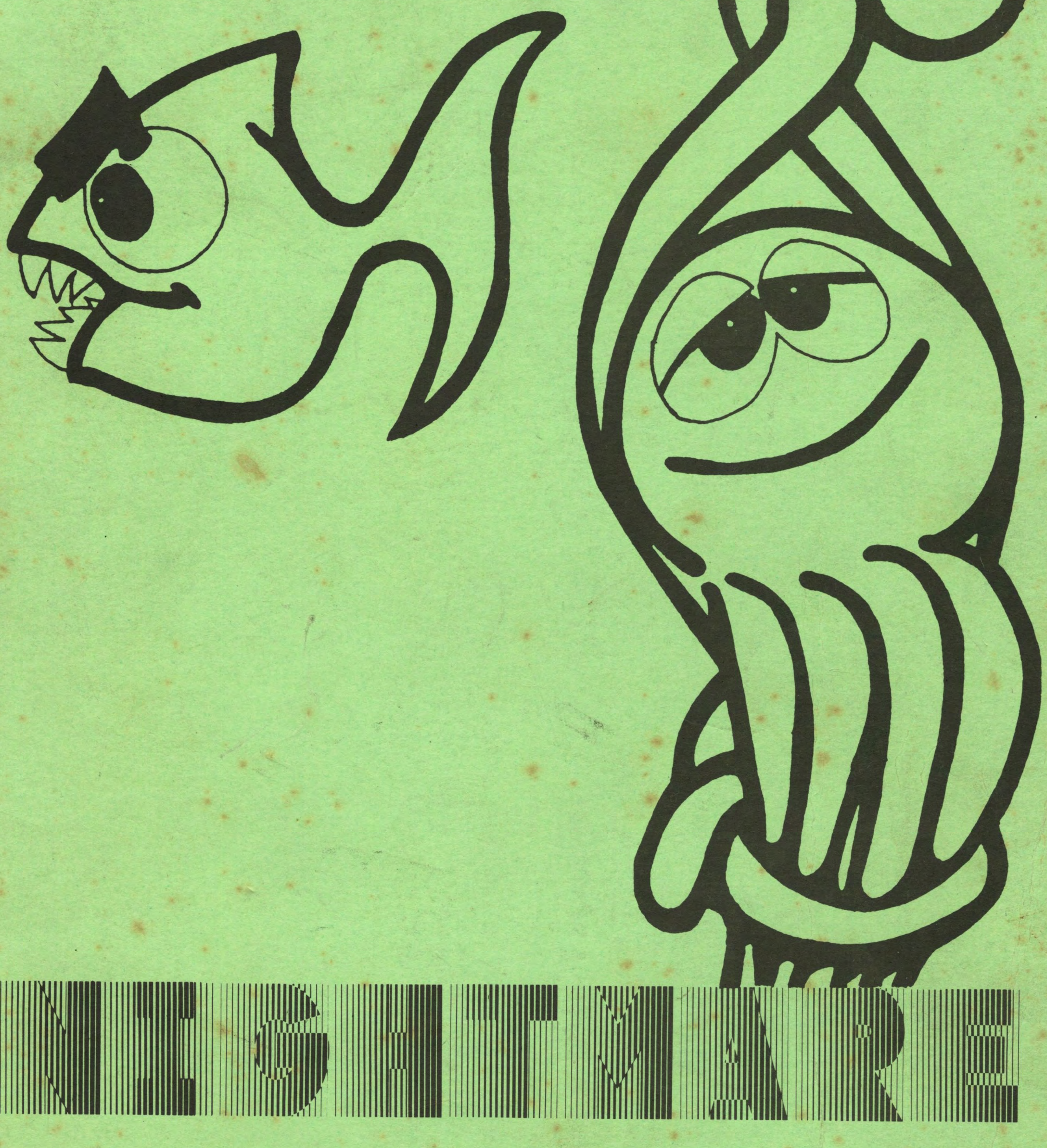
playmatic



MANTENIMIENTO

operación y mantenimiento:

INDICE

INDICE 1

FUNCIONAMIENTO 3

INSTALACION 7

PUESTA EN MARCHA 7

GAME OVER 7

TEST Y AJUSTES 8

JUEGO 10

ESCRITURA 11

MANTENIMIENTO 12

CAMBIO DE TENSION 13

SUSTITUCION DE PLACAS 13

SUSTITUCION DEL TUBO 14

SUSTITUCION DEL FLUORESCENTE 14

SUSTITUCION PLASTICO DE MANDOS 14

AJUSTE MONITOR 15

ESQUEMAS 18

INDICE 1
FUNCIONAMIENTO 3

INSTALACION 7
PUESTA EN MARCHA 7
GAME OVER 7
TEST Y AJUSTES 8
JUEGO 10
ESCRITURA 11

MANTENIMIENTO 12

CAMBIO DE TENSION 13
SUSTITUCION DE PLACAS 13
SUSTITUCION DEL TUBO 14
SUSTITUCION DEL FLUORESCENTE 14
SUSTITUCION PLASTICO DE MANDOS 14
AJUSTE MONITOR 15

ESQUEMAS 18

FUNCIONAMIENTO

PELIGRO:

ANTES DE MANIPULAR EN EL INTERIOR DE ESTA MAQUINA, EXAMINAR ATENTAMENTE LA DISTRIBUCION DE TENSIONES (figura 1).

EN LOS PUNTOS SEÑALADOS CON « ⚡ » HAY VOLTAJES ELEVADOS INCLUSO CON LA MAQUINA DESCONECTADA.

FUNCIONAMIENTO

PELIGRO:

ANTES DE MANIPULAR EN EL INTERIOR DE ESTA MAQUINA, EXAMINAR ATENTAMENTE LA DISTRIBUCION DE TENSIONES (figura 1).

EN LOS PUNTOS SEÑALADOS CON « ☞ » HAY VOLTAJES ELEVADOS INCLUSO CON LA MAQUINA DESCONECTADA.



FIG 1

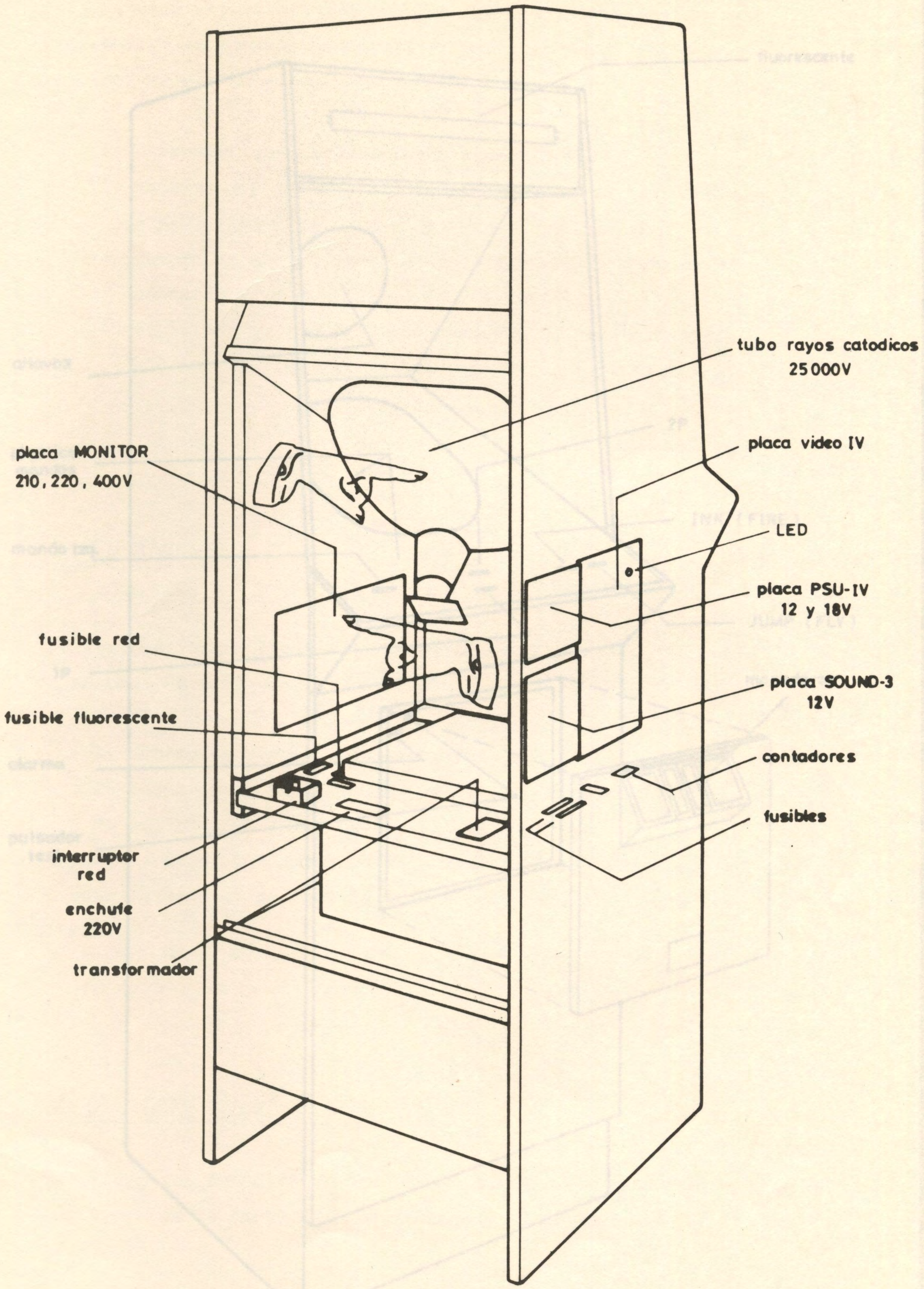

tubo rayos catodicos
25000V
placa video IV
LED
placa PSU-IV
12 y 18V
placa SOUND-3
12V
contadores
fusibles
placa MONITOR
210, 220, 400V
fusible red
fusible fluorescente
interruptor
red
enchufe
220V
transformador

FIG. 1

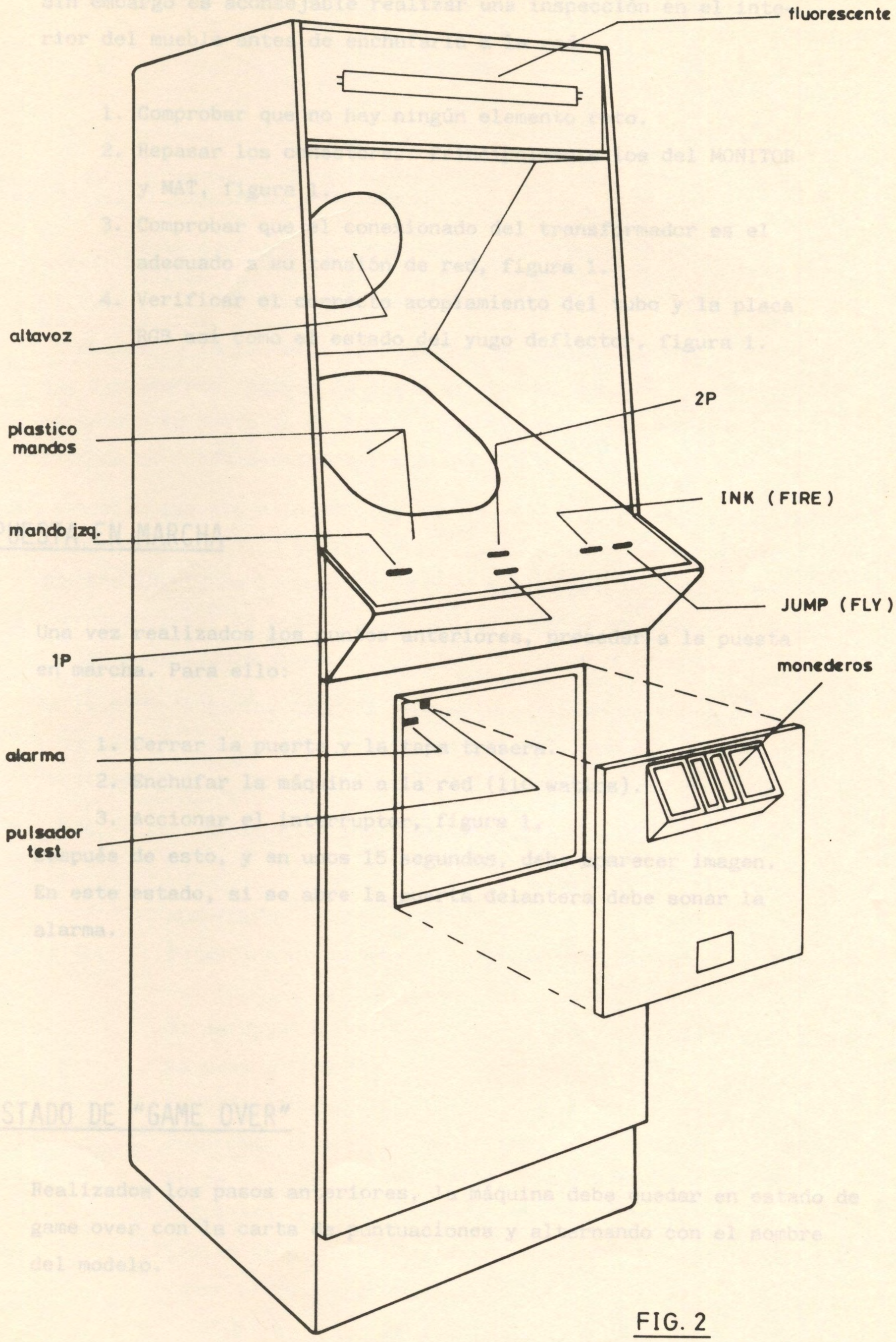

fluorescente
altavoz
plastico mandos
mando izq.
1P
alarma
pulsador test
2P
INK (FIRE)
JUMP (FLY)
monederos

FIG. 2

INSTALACION

Esta máquina está lista para jugar despues de ser desembalada. Sin embargo es aconsejable realizar una inspección en el interior del mueble antes de enchufarla a la red:

1. Comprobar que no hay ningún elemento roto.
2. Repasar los conectores. Principalmente los del MONITOR y MAT, figura 1.
3. Comprobar que el conexionado del transformador es el adecuado a su tensión de red, figura 1.
4. Verificar el correcto acoplamiento del tubo y la placa RGB asi como el estado del yugo deflector, figura 1.

PUESTA EN MARCHA

Una vez realizados los puntos anteriores, proceder a la puesta en marcha. Para ello:

1. Cerrar la puerta y la tapa trasera.
2. Enchufar la máquina a la red (110 watios).
3. Accionar el interruptor, figura 1.

Después de esto, y en unos 15 segundos, debe aparecer imagen. En este estado, si se abre la puerta delantera debe sonar la alarma.

ESTADO DE "GAME OVER"

Realizados los pasos anteriores, la máquina debe quedar en estado de game over con la carta de puntuaciones y alternando con el nombre del modelo.

En este estado se pueden realizar los ajustes de la máquina.

DESCRIPCION DE TEST Y AJUSTES

Con la máquina en GAME OVER , si se pulsa el botón de TEST se entra en esta parte del programa, figura 2.

Inicialmente la pantalla se ilumina ejecutando una serie de imágenes que simplemente indican la buena marcha del proceso. A continuación se pasa a la pantalla de TEST, en la que se indica si los circuitos integrados fundamentales del sistema son o no son correctos.

Para ello aparece el número de cada circuito seguido de la letra G si es bueno (GOOD) o B si es malo (BAD). Además pueden probarse todos los INPUTS de la máquina de modo que si uno se activa, el bit correspondiente se pone a 1. Al pulsar 1P y 2P se pasa a la pantalla de ajustes, figura 2.

En la parte superior aparecen todos los colores de ambos generadores y la suma de ambos, en la zona central. Ello junto a la retícula, permiten ajustar la geometria y colores del MONITOR.

Con el resto se obtienen los tipicos ajustes de máquina:

1. MONEDEROS 1/2:
   Determina el número de partidas por moneda en cada monedero. Puede ajustarse desde 0,1 a 9,9.
   Si se ajustan ambos en 0,0 y 0,0 automáticamente la máquina pasa a FREE PLAY.
2. RESERVA EXTRA:
   Determina la puntuación a alcanzar para conseguir una nueva reserva. Ajustable de 1000 a 99000.
3. RESERVAS:
   Indica el número total de reservas de que se dispone durante el juego. Ajustable de 1 a 9.
4. DIFICULTAD:
   Colocando el ajuste en 1 es como si ya se hubiese pasado la primera vuelta completa, en 2 la segunda y 3 la tercera. Ajustable de 0 a 3.

5. COCKTAIL:
   Ajustable Y (yes) o N (no).
   Con ajuste en YES, el segundo jugador siempre juega con la pantalla invertida. Recuerdese que esto precisa un segundo conjunto de mando y pulsadores de JUMP/INK.

Al pulsar 1P los ajustes quedan permanentemente memorizados hasta que se realice un nuevo ajuste y naturalmente independiente de que se desconecte la máquina de la red.

Si se deja permanentemente pulsado el botón de TEST, al cabo de unos 15 segundos entra en un test especial en el que no realiza visualización en pantalla del resultado del mismo. Pero se indica el estado de los I.C. mediante el LED colocado en la placa de juego, figura 1.

La indicación se realiza mediante 23 parpadeos de dicho LED, en el orden siguiente: I.C.11,12,13,14,15,16,7,18,19,20,21,22,23,24,25,32,33, 34,35,36,37,38,39.
Si un I.C. es malo, el tiempo de ON ES LARGO. Si es bueno dicho tiempo es corto.
Una vez iniciado este ciclo, se puede dejar de pulsar el botón de TEST. Al finalizar los 23 parpadeos se apaga un momento y repite continuamente dicha secuencia.

Para salir de este TEST, es necesario parar y volver a poner en marcha la máquina.

ESPECIALES:

Cuando la máquina se pone en marcha y hace la primera partida del programa, lo interpreta como que se inicia un nuevo dia e incrementa un contador interno de dias.

Por otra parte cada vez que se escribe un nuevo nombre en el HIGH SCORE, este contador se pone a cero. Si este contador alcanza el valor de 15 dias; lo que representa que en ese lapso de tiempo nadie ha conseguido superar el HIGH SCORE y por tanto apuntarse para dar mayor aliciente al juego, cuando se alcanza dicho valor se borran automaticamente los nombres para que se puedan apuntar nuevos jugadores.
Al efectuar un ajuste se borran también los nombres.

De cara a demostraciones se ha previsto que si una vez "iniciada" una partida se deja permanentemente pulsado el botón de TEST se evita la muerte del jugador.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Basicamente el juego consiste en coger los diez premios distribuidos en distintas zonas de la pantalla, salvando para ello la oposición de los enemigos. Para coger los premios basta que el jugador pase por encima de ellos.

Para su defensa el jugador dispone de dos elementos, JUMP e INK, fig. 2.

Con el INK el jugador elimina a los enemigos,siempre y cuando, no se hayan convertido en PIRAÑAS, en dicho caso sólo los ahuyenta pero no los elimina.

Con el JUMP se puede saltar por encima de ellos sin que ello provoque la muerte del jugador, además permite el salto de las barreras rojas del laberinto y es imprescindible su uso para saltar por encima de los agujeros que existen en los pasillos del laberinto, puesto que si pasa a marcha normal lo matan. Si se utiliza el JUMP cerca de los premios el jugador pasa por encima del mismo sin recogerlo.

Los enemigos siempre son cuatro. Cuando se elimina uno, reaparece inmediatamente por uno de los túneles laterales de la pantalla que esté más alejado del jugador. Estos enemigos van apareciendo uno a uno por los túneles laterales.

El tiempo de salida entre uno y otro es mayor en la primera pantalla y va disminuyendo progresivamente hasta quese hace minimo en la última pantalla.

Al inicio tienden a ejecutar un recorrido aleatorio por el laberinto pero a medida que avanza el tiempo de juego, (y según el ajuste de dificultad), van persiguiendo al jugador y convirtiendose en PIRAÑAS.

En la primera vuelta dejuego (8 pantallas) unicamente un enemigo se convierte en PIRAÑA, dos en la segunda vuelta y asi sucesivamente.

En las pantallas 6,7 y 8 hay ciertas partes del laberinto con premios que sólo son accesibles por el jugador si hace uso del ascensor. Para ello debe introducirse en la zona negra del mismo sin tocar la zona coloreada. Una vez dentro aunque no toque el mando de movimiento, sigue la propia marcha del ascensor.Para salir bastará con que toque el mando en sentido este/oeste, siempre y cuando, exista una obertura de salida.

ESTADO DE ESCRITURA

Se entra en este estado, cuando se ha superado el HIGH SCORE. En este modo de operación el jugador puede escribir su nombre.

Para ello se utiliza el mando de la izquierda, figura 2. Este mismo mando, hacia derecha e izquierda se utiliza como posicionador; hacia arriba o hacia abajo, como selector de letra.

Para volver al estado de GAME OVER apretar el pulsador de 1 jugador, figura 2.

Los nombres de los 4 jugadores que consigan la máxima puntuación, quedan acumulados.

MANTENIMIENTO

CAMBIO DE TENSION

El cambio de tensión se realiza sobre el transformador y debe ocupar la posición correspondiente a la tensión de red disponible, figura 1.

Al ventilador y al fluorescente les llegan siempre 220V, figura 2.

En el enchufe interior, situado en la tablilla del transformador, la tensión es la de la red y no es afectada por el interruptor de la misma, figura 1.

SUSTITUCION DE PLACAS

En general es aconsejable desconectar las mangas en orden de tensión decreciente y conectarlas en orden de tensión creciente.

A. JUEGO,SOUND: No requieren precauciones especiales salvo las necesarias para garantizar la integridad de las placas. figura 1.

B. RGB: Desconectar el cable de foco. Para ello utilizar el conector aéreo. Desconectar el resto. figura 1.

C. MONITOR: Realizar los pasos siguientes:

1.- Desconectar MAT, FOCO, RED, TERMISTENCIAS, DEFLECTORAS, MANGA DE RGB, en este orden.

2.- Manipular la placa sin tocar partes metálicas con las manos o con alguna herramienta.

3.- Descargar el condensador C55 mediante una resistencia (por ejemplo 100 ohmios/2W) cuidando de no tocar los terminales con los dedos.

4.- Al montar, hacer el paso 1 a la inversa.

SUSTITUCION DEL TUBO

El tubo y su soporte se retiran integramente por la parte trasera.
No es necesario pues sacar el filtro ni el plástico de mandos.

A.- Desconectar las mangas y la placa RGB.

B.- Retirar el conjunto soporte y tubo.

C.- Desenroscar las tuercas y sacar el tubo

SUSTITUCION DEL FLUORESCENTE

El fluorescente se saca por la parte delantera:

A.- Quitar tornillos del embellecedor superior

B.- Retirar embellecedor y plástico frontal

SUSTITUCION DEL PLASTICO DE MANDOS

A.- Sacar palomillas que sujetan el embellecedor delantero

B.- Coger el embellecedor y tirar hacia arriba

C.- Coincidir encajes y tirar hacia si.

D.- Desmontar conjunto pulsador

AJUSTE DEL MONITOR

Si por algún motivo se quiere ajustar al MONITOR partiendo de cero, desconectar la placa SYNCRO de la placa base y realizar los pasos que se citan a continuación.

Si simplemente se desea efectuar un ajuste final, remitase a las normas de reajuste.

NORMAS DE AJUSTE

Con todas las mangas que van al MONITOR desconectadas iniciar la siguiente secuencia:

1. Girar todos los potenciometros de las tres tarjetas (BASE,RGB y SYNCRO) a tope, en sentido antihorario.
2. Alimentar con 220V en la tarjeta BASE (conector J17) y comprobar que en el cátodo del diodo rectificador de 115V (D14) hay tensión. En el cátodo del diodo (D13) debe haber aproximadamente el doble.En el cátodo del diodo (D15) debe haber aproximadamente cinco veces menos. En el cátodo del diodo (D16) debe haber aproximadamente siete veces menos.
3. Cortar la alimentación de 220V e insertar la tarjeta de SYNCRO.
   Conectar deflectoras TRC (conector J14).
   Conectar tarjeta RGB al tubo (TRC).
   Conectar tarjeta RGB (conector J101)a la tarjeta BASE (conector J15).
   Conectar MAT.
   Conectar tarjeta RGB (conector J102)a la tarjeta de juego (conector J4).
4. Alimentar con 220V. La pantalla no debe iluminarse.
   El filamento del TRC debe encenderse.
   Aplicar señal de carta de ajuste, mediante pulsador TEST.
5. Ajustar la tensión del cátodo del rectificador (D14) A 115V por el potenciometro (P7) de la fuente de alimentación.
   Verificar las tensiones de los diodos (D13,D15,D16) que deben ser de 210,25 y 17V respectivamente, dentro de un margen del 10%.

6. Ajustar la tensión de la reja 2 a 390V (patilla central del potenciometro (P6), mediante dicho potenciometro.
7. Girar los potenciometros de nivel de negro de la tarjeta RGB, hasta que se ilumine la pantalla.
   Cruzar a masa la base del transistor SC148 (T8) de la tarjeta SYNCRO y ajustar el potenciometro de frecuencia horizontal, hasta que la imagen sea estable.
   Quitar el cruce a masa. La imagen debe quedar sincronizada horizontalmente.
   Ajustar el potenciometro de frecuencia vertical (P2) (BASE), hasta que la imagen sincronice verticalmente. Debe quedar al máximo posible en sentido horario.
   Retocar el mando de foco, situado en el triplicador, para enfocar.
8. Ajustar amplitud (P3) y linealidad vertical (P1) placa BASE, para que la imagen tenga el ancho necesario y todos los cuadros tengan la misma amplitud.
   Retocar el ajuste de la frecuencia vertical (P2).
9. Para ajustar la amplitud horizontal, retocar el núcleo de la bobina AZ3520.
10. Si el centrado horizontal es incorrecto, retocar el núcleo de la bobina AZ3520.
    Si el centrado vertical es incorrecto, retocar la resistencia de 180-220 ohms 1W (R56), en el circuito de deflexión vertical.
11. Desconectar el borrado (cruzar a masa la base del transistor SC148 (T7) de la tarjeta RGB), conectar a masa las entradas RGB (conector J102).
    Ajustar los tres cañones KG, KR, KB, a 150V, por medio de los potenciometros de nivel de negro, de la placa RGB.
12. Conectar de nuevo señal de ajuste y retocar los potenciometros de ganancia de los tres cañones (placa RGB) hasta obtener el blanco.
13. Realizar el repaso final del ajuste, siguiendo los pasos anteriores.

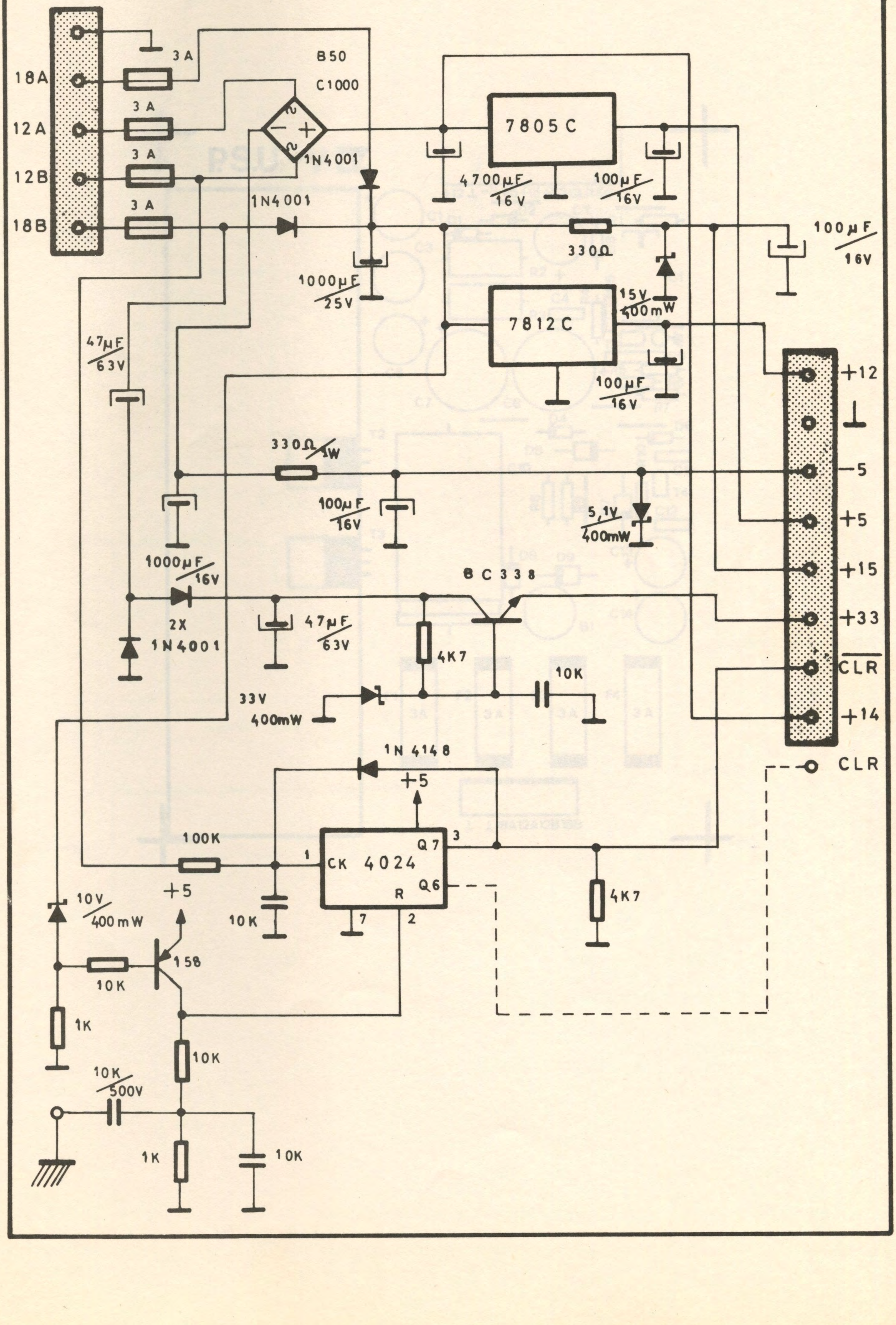
NORMAS DE REAJUSTE

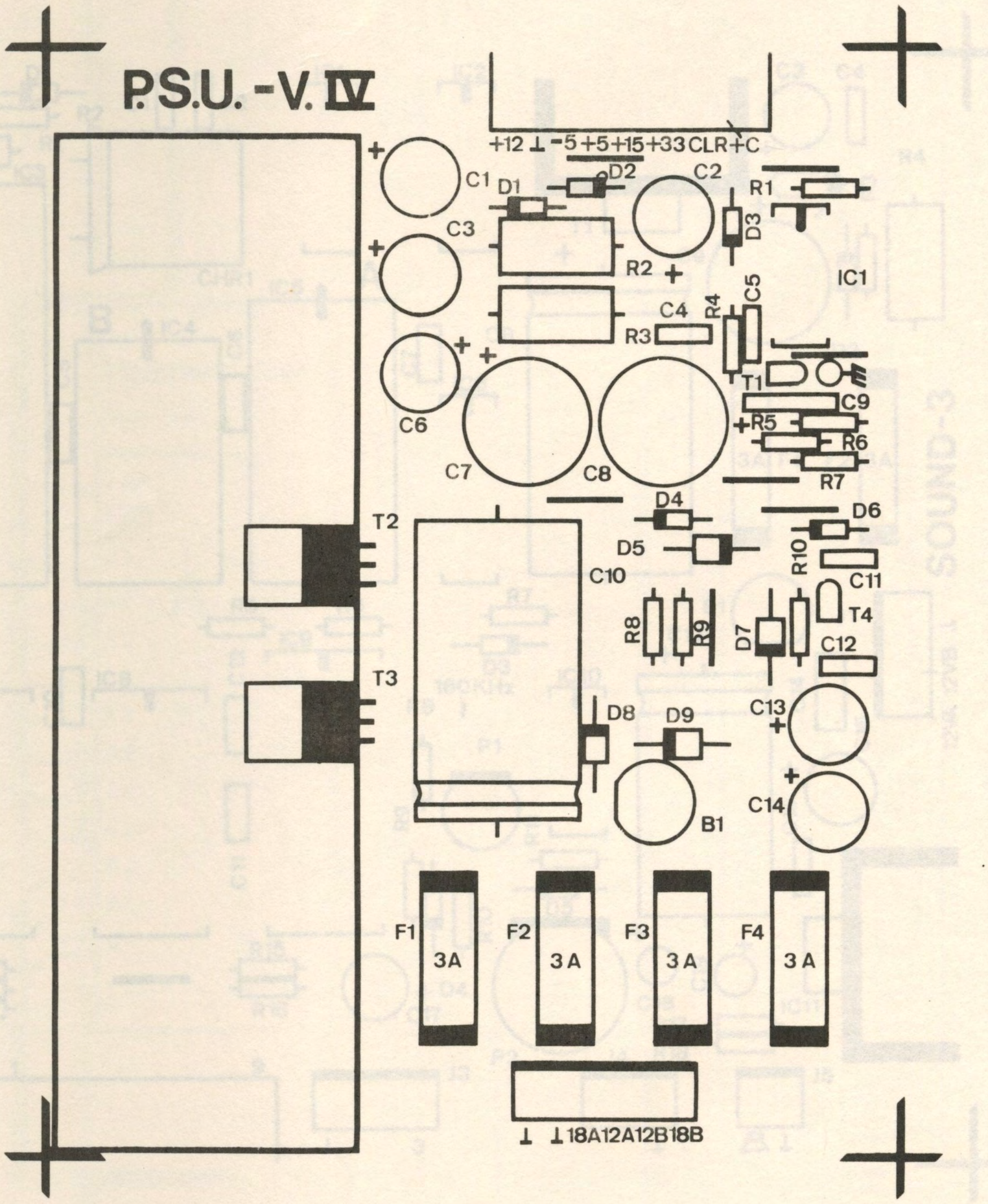
1. Si la imagen es inestable, apareciendo descompuesta en franjas diagonales, retocar el potenciometro de frecuencia horizontal, de la tarjeta SYNCRO.
2. Si la imagen es inestable, saltando lateralmente, retocar el potenciometro de frecuencia vertical (P2) de la tarjeta BASE.
3. Si el brillo es excesivo o insuficiente, retocar el potenciometro de brillo (P6) de la tarjeta BASE.
4. Si la imagen está desenfocada, retocar el potenciometro de foco, situado en el triplicador, prestando mayor atención a las palabras GAME OVER.
5. Si alguno de los colores es dominante o insuficiente, retocar el potenciometro de ganancia correspondiente al color, situados en la tarjeta RGB y que corresponden: G para el verde, B para el azul y R para el rojo. No tocar en ningún caso, los potenciometros de ajuste del nivel de negro, situados en esta misma tarjeta.

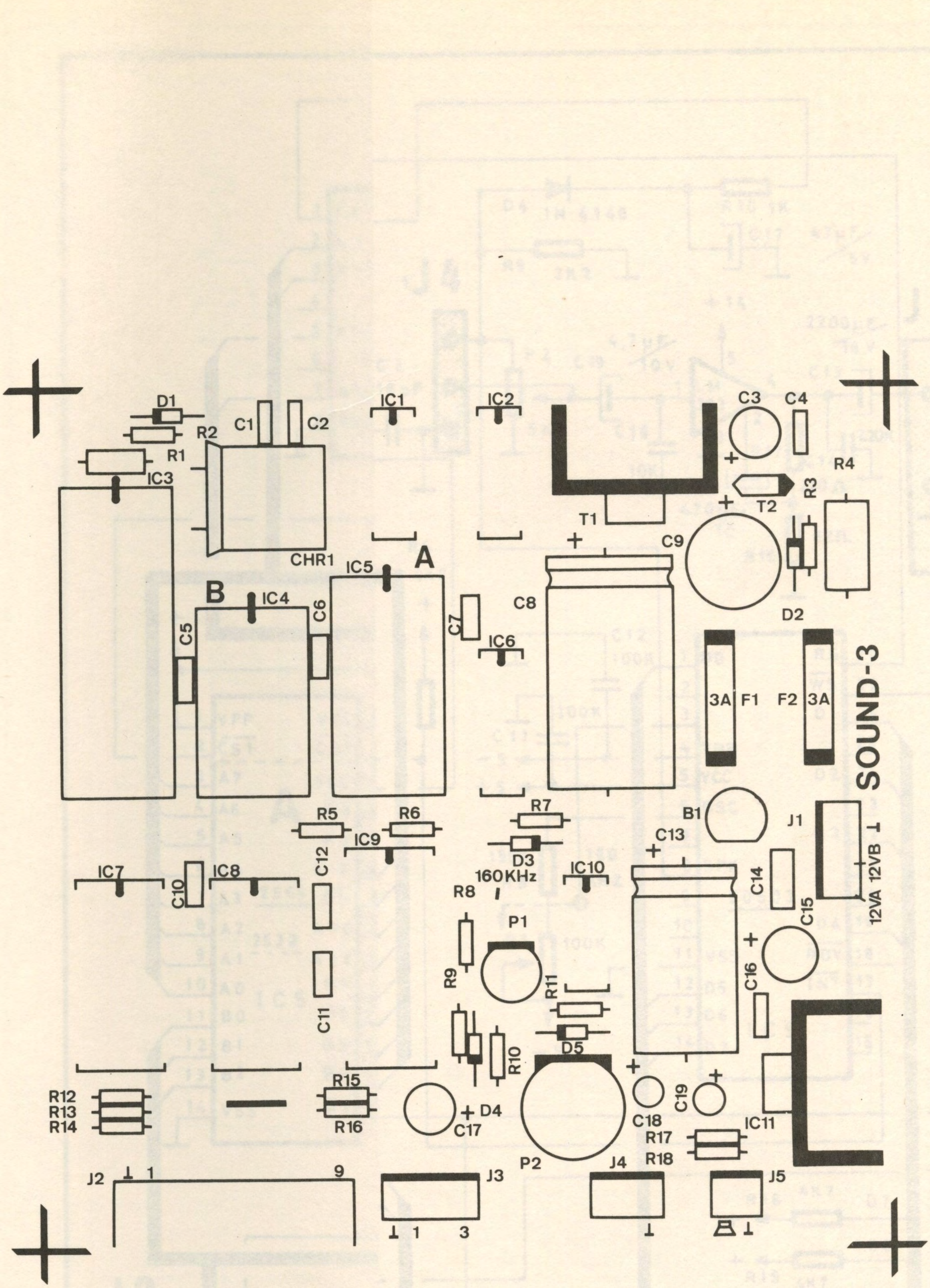
ESQUEMAS

ESQUEMAS

EFO SA	P.S.U.-IV	PROYECTADO	10-8-81	F.YAGO
		DIBUJADO	12-12-81	J.Y.G.




P.S.U. -V. IV
+12 ⊥ -5 +5 +15 +33 CLR +C
C1
D1
D2
C2
R1
D3
C3
R2
IC1
C4
R4
C5
R3
T1
C6
C9
R5
R6
C7
C8
R7
D4
D6
D5
R10
C10
C11
T2
R8
R9
D7
T4
C12
T3
D8
D9
C13
C14
B1
F1
3A
F2
3A
F3
3A
F4
3A
⊥ ⊥ 18A 12A 12B 18B


D1
R2
R1
IC3
C1
C2
CHR1
IC1
IC2
C3
C4
R4
R3
T2
T1
C9
D2
IC5
A
B
IC4
C5
C6
C7
IC6
C8
3A F1
F2 3A
SOUND-3
R5
R6
IC9
R7
D3
160KHz
IC7
IC8
C10
C12
C11
R8
P1
R9
IC10
C13
B1
J1
12VA 12VB
C14
C15
C16
R11
D5
R10
R12
R13
R14
R15
R16
C17
D4
C18
C19
IC11
R17
R18
P2
J2
1
9
J3
1 3
J4
J5

IC 2 1859 — CK, A2, A3, A10, A11, VSS, VDD, EN, A5, CE0, CE1

IC 1 1859 — CK, A0, A1, A8, A9, VSS, VDD, EN, A4, A5, CE0, CE1

2,95 MHZ

C1 18pF

10 MΩ R1

C2 18pF

J4

J5

D4 1N 4148

R9 2K2

R10 1K

C17 47µF/6V

P2 5K

C19 4,7µF/10V

C16 10K

LM 383

C13 2200µF/16V

C14 220K

R17 220Ω

C15 470µF/10

R18 22Ω

+14

R6 4K7

R5 4K7

C12 100K

C11 100K

+5 −5

150K R8

160 KHZ

P1 100K

−5

IC 5 2532 / 2564 — A

IC 4 2532 — B

IC 6 1824

R2 10K

D1 1N 4148

IC 3 90435

IC 9 90503

R16 4K7 D7

R15 4K7 D6

J2

IC 7 1852 INPUT

IC 8 1852

J1 12V a / 0V / 12V b

3A F1

3A F2

B1 B50 C1000

C8

4700µF/16V

C9 1000µF/16V

T1 7805

MC150 T2

R4 220Ω 1W

C3 100µF/10V

C4 10K

D2 9,1V

R3 4K7

C18 1µF/6V

1N 4148 D5

D3 7,5V

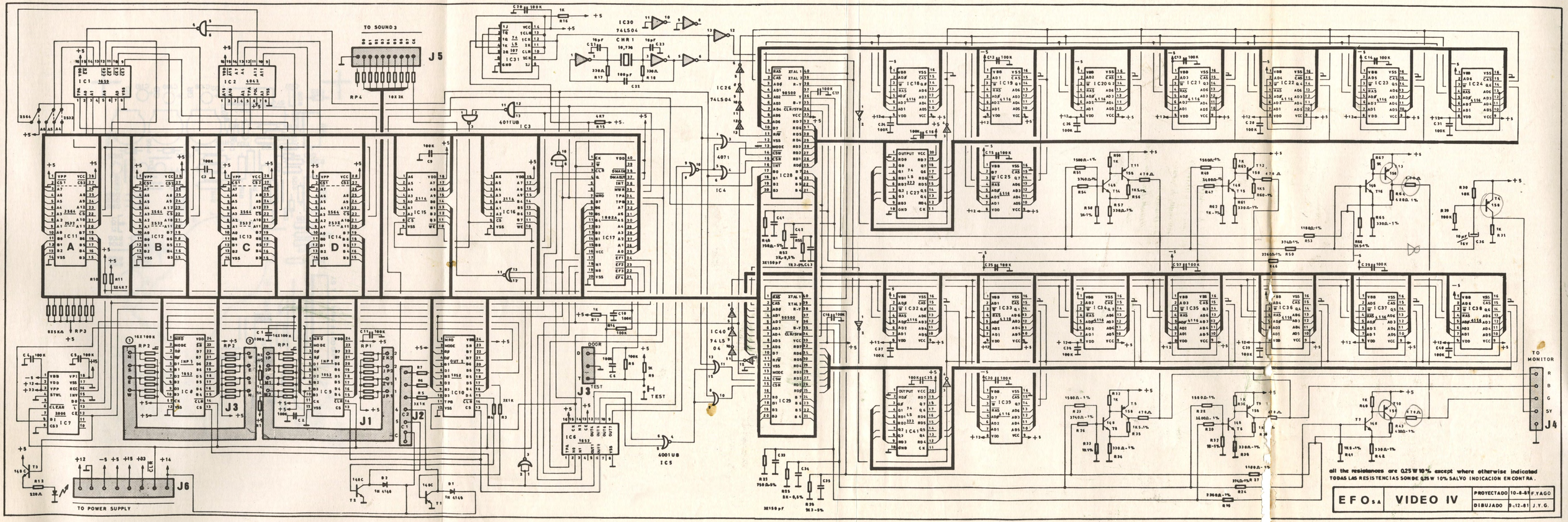
R11 1M

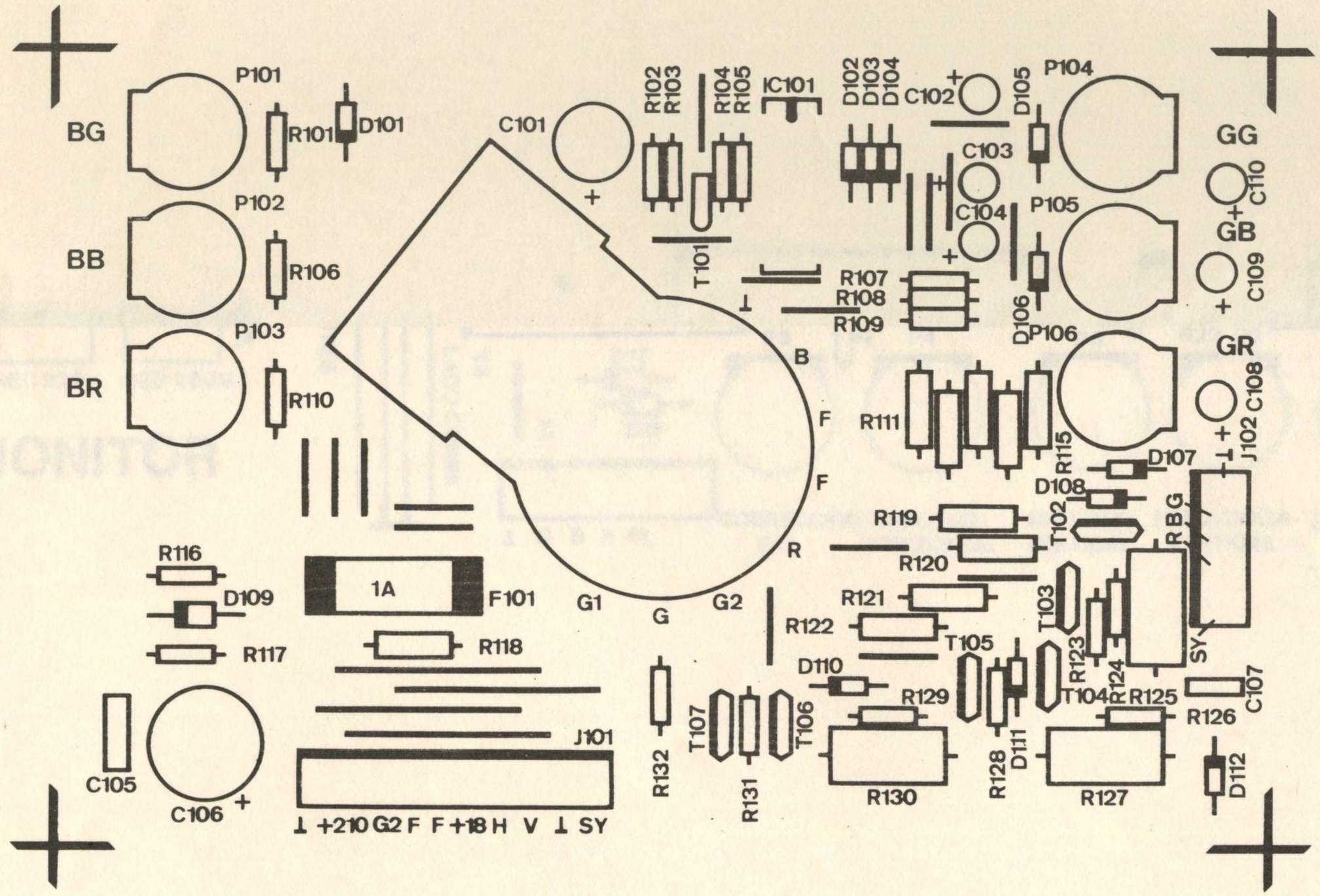
R7 1K

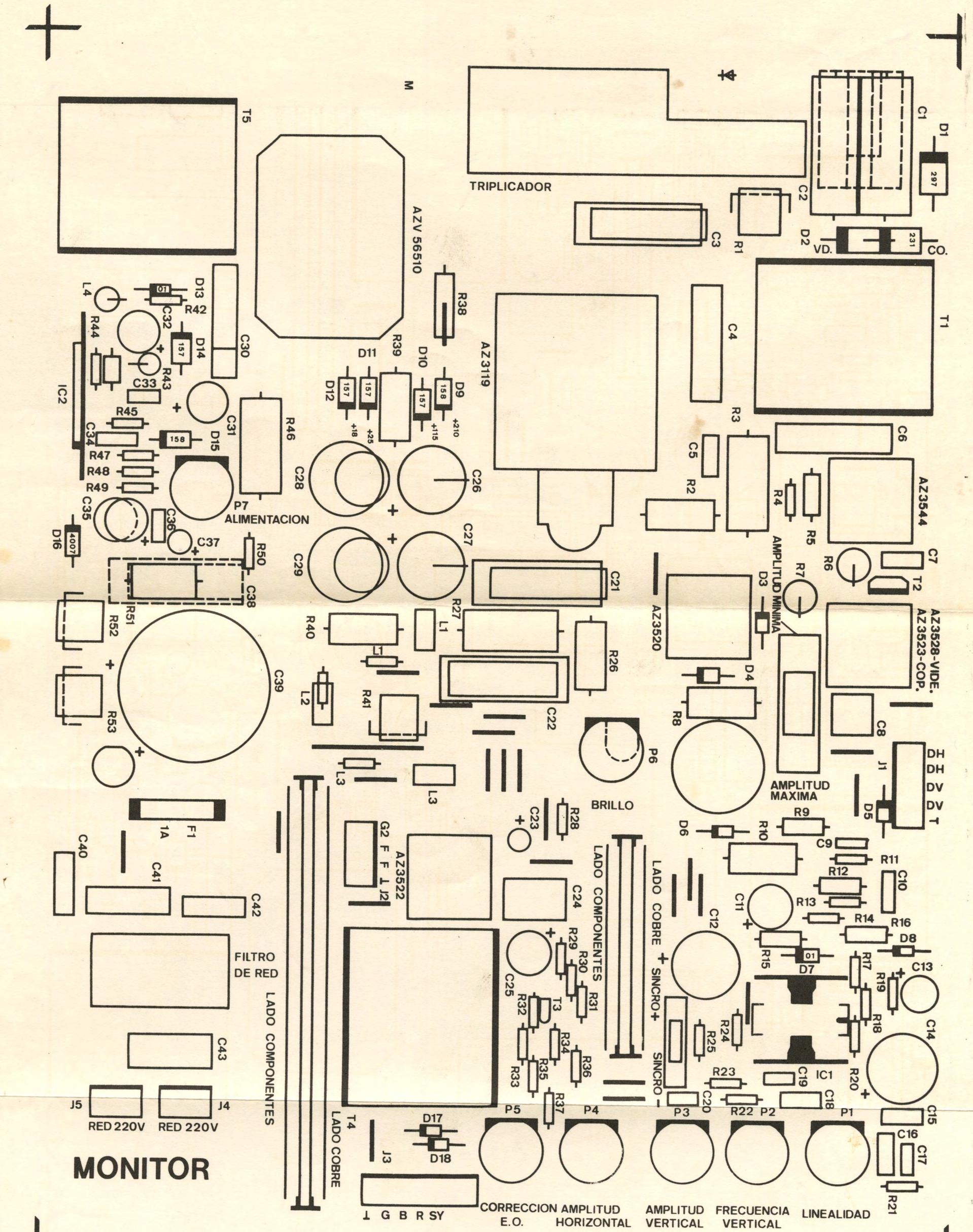
EFO SA - SOUND 3	PROYECTADO	9-8-81	F YAGO
	DIBUJADO	28-10-81	J Y G

VIDEO IV

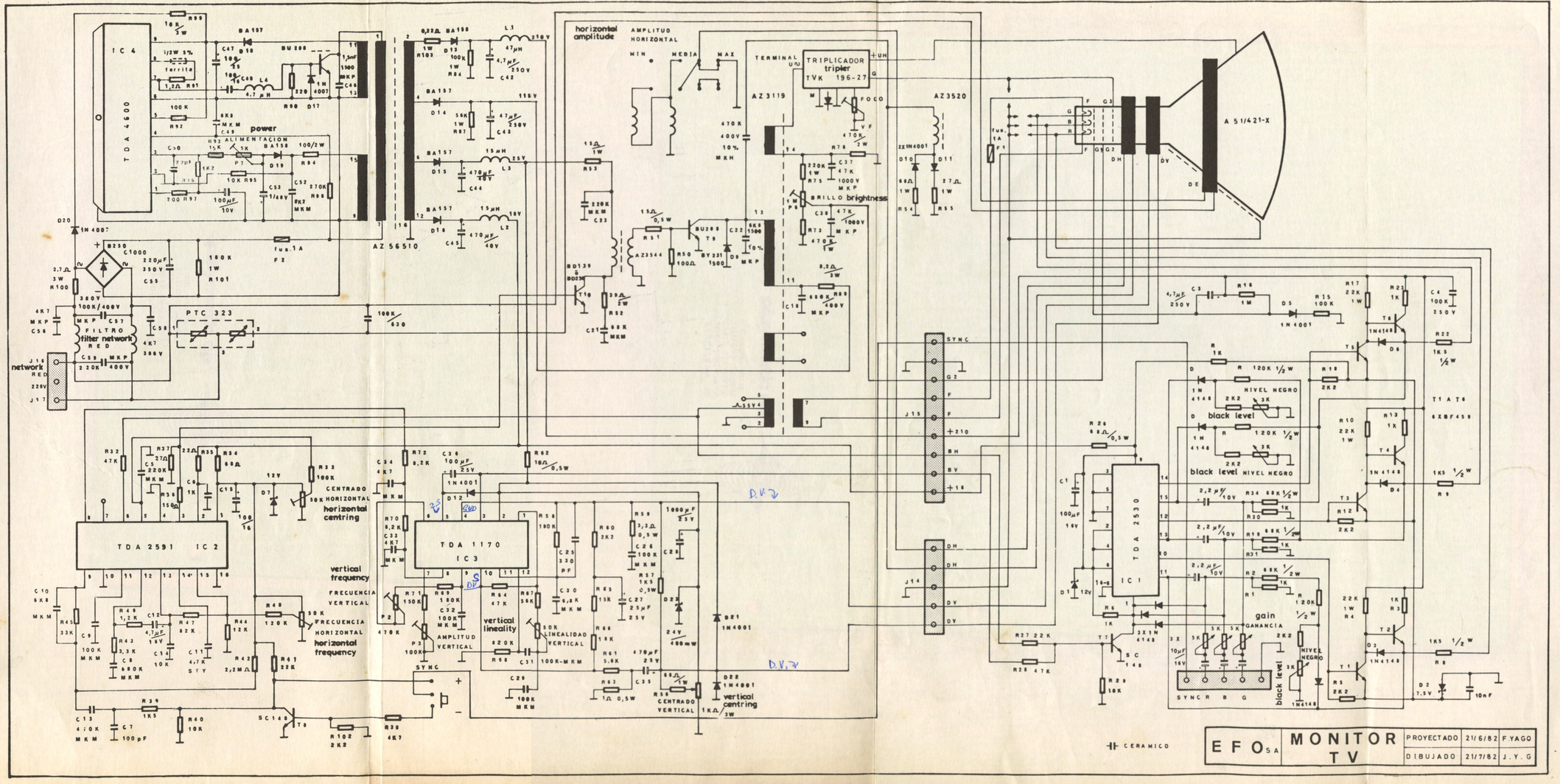
J1 7 … 0
J2 5 … 1 +C
T1 T2 R3 R7 D1 D2
RP1 C1 C2
J3 0 … 7 D ⊥ T
R1 R2 RP2
IC8 IC9 IC10
IC11 A IC12 B C3 C IC13 D IC14
C11
C10 R13 R14 RP3
C12 C13 C14 C15 C16 C17 C18 CHR1
IC18 IC19 IC20 IC21 IC22 IC23 IC24 IC25 IC26 IC27 IC28 IC29
IC1 IC2 IC3 IC4 IC5 IC6 IC7
C4 C5 C6 R8 R9 R10 R11 TEST C7 C8
T3 R12
IC15 C9 IC16
IC17
IC30 C19 R15 IC31 C20 R16
C21 R17 C22 C23 R18
R19 T4 C36 R31
C24 C25 C26 C27 C28 C29 C30 C31 C32
IC32 IC33 IC34 IC35 IC36 IC37 IC38 IC39 IC40 IC41
C33 T5 D3 R36 C34 T6 D4 C35 R40 T7 R44
R32 T8 T9 T10 D5
R45 T11 D7 T12 R62 D8 T13 R67
D6 R56 T14 R68 T15 T16
R46 R47 R48 C41 R49 R50 R51 R52 C42 C43
R53 R54 R55
J4 SY R B G ⊥
+12 ⊥ −5 + +15 +33 CLK
J6 +C
C37 C38 C39 C40
RP4
9 … 1 ⊥ J5


TO SOUND 3
J5
RP4
10x 2K
IC1 1853
IC2 4043
IC30 74LS04
CHR 1 10,738
IC26 74LS04
4071
IC4
4011UB IC3
IC28
IC17
IC40 74LS04
IC5 4001UB
DOOR
TEST
J3
J2
J1
J6
TO POWER SUPPLY
TO MONITOR
R
B
G
SY
J4
A
B
C
D
IC11
IC12
IC13
IC14
IC15
IC16
IC7
IC8
IC9
IC10
IC18
IC19
IC20
IC21
IC22
IC23
IC24
IC25
IC27
IC29
IC31
IC32
IC33
IC34
IC35
IC36
IC37
IC38
IC39
IC41
all the resistances are 0,25 W 10% except where otherwise indicated
TODAS LAS RESISTENCIAS SON DE 0,25 W 10% SALVO INDICACION EN CONTRA.
EFOS.A
VIDEO IV
PROYECTADO 10-8-81 F.YAGO
DIBUJADO 9-12-81 J.Y.G.


P101
BG
R101
D101
P102
BB
R106
P103
BR
R110
C101
R102
R103
R104
R105
IC101
T101
D102
D103
D104
C102
C103
C104
D105
P104
P105
D106
P106
R107
R108
R109
GG
C110
GB
C109
GR
C108
J102
B
F
F
R
G
G1
G2
R111
R115
D107
D108
R119
R120
T102
RBG
R121
R122
T105
T103
R123
R124
R125
SY
C107
R126
D110
R129
T104
T107
T106
R132
R131
R130
R128
D111
R127
D112
R116
D109
R117
1A
F101
R118
J101
C105
C106
⊥ +210 G2 F F +18 H V ⊥ SY


TRIPLICADOR
C1
D1
297
C2
D2
VD.
231
CO.
C3
R1
T1
C4
AZ3119
R3
C5
R2
C6
AZ3544
R4
R5
R6
C7
T2
AMPLITUD MINIMA
R7
D3
AZ3520
AZ3528-VIDE.
AZ3523-COP.
D4
R8
C8
J1
DH
DH
DV
DV
T
AMPLITUD MAXIMA
D5
D6
R9
R10
C9
R11
R12
C10
C11
R13
R14
R16
D8
R15
D7
C13
R17
R19
R18
C14
R24
R25
C19
IC1
R20
R23
C20
R22
C18
C15
C16
C17
R21
P1
P2
P3
P4
P5
P6
BRILLO
LADO COMPONENTES
LADO COBRE
+ SINCRO +
SINCRO -
M
T5
AZV 56510
R38
D11
D10
R39
D9
D12
157
157
157
158
+18
+25
+115
+210
C28
C26
C27
C29
C21
R27
L1
R40
L1
R26
C22
L2
R41
L3
L3
C23
R28
AZ3522
G2 F F ⊥ J2
C24
C25
R29
R30
R31
T3
R32
R33
R34
R35
R36
R37
T4
J3
D17
D18
⊥ G B R SY
D13
61
L4
R42
C32
R44
D14
157
C30
C33
R43
IC2
R45
C34
158
D15
C31
R46
R47
R48
R49
C35
C36
C37
P7
ALIMENTACION
D16
4007
R50
C38
R51
R52
C39
R53
F1
1A
C40
C41
C42
FILTRO DE RED
C43
J5
J4
RED 220V
RED 220V
LADO COMPONENTES
LADO COBRE
CORRECCION E.O.
AMPLITUD HORIZONTAL
AMPLITUD VERTICAL
FRECUENCIA VERTICAL
LINEALIDAD

MONITOR


IC 4
TDA 4600
power
AZ 56510
horizontal amplitude
AMPLITUD HORIZONTAL
MIN
MEDIA
MAX
AZ3119
AZ3520
TRIPLICADOR tripler TVK 196-27
TERMINAL
FOCO
BRILLO brightness
A 51/421-X
PTC 323
FILTRO filter network RED
network RED
220V
TDA 2591 IC 2
TDA 1170 IC 3
TDA 2530 IC 1
horizontal centring
CENTRADO HORIZONTAL
vertical frequency
FRECUENCIA VERTICAL
horizontal frequency
FRECUENCIA HORIZONTAL
vertical linearity
LINEALIDAD VERTICAL
CENTRADO VERTICAL
vertical centring
AMPLITUD VERTICAL
SYNC
black level
NIVEL NEGRO
gain
GANANCIA
CERAMICO
EFOSA
MONITOR TV
PROYECTADO 21/6/82 F.YAGO
DIBUJADO 21/7/82 J.Y.G

spanish	english	spanish	english
RO =	RD	VE =	GR
AZ =	BL	AM =	YE
NE =	BLK	BL =	WH
MA =	MA	GR =	SL
VI =	PUR		

with condenser CEBADOR
fluorescent Light
FLUORESCENTE 1 W
reactance
REACTANCIA
VENTILADOR
ENCHUFE
socket
MA
RO-BL
0V
18V A
12V A
0
12V B
18V B
125V
220V
AZ
VE
3A
GR-NE
loud-speaker
ALTAVOZ
0V NE 12-R
12V B VE-R
12V A AZ-R
BL
BL
TEST
N-R COMUN
BL-AZ PUERTA
door
BL-RO WEST
GR-VE EST
BL-VE DW
BL-AM UP
BL-AZ FIRE
INK
BL-RO FLY
JUMP
GR-VE MICRO 2
BL-VE MICRO 1
coin chutes
BL-AM 2PLAYERS
AZ-VE 1PLAYER
BL-RO
GR-VE
VE
FOCO
focus
RGB
SOUND 3
MONITOR
AM
VE
RO
MA
NE
DM
DV
MALLA
TV
MA-R
VE-R
AZ-R
BL-R
NE-R
0V
0V
18VA
12VA
12VB
18VB
VIDEO IV
PSU IV
CONTADOR
CONTADOR
COUNTERS
220V
NE MA RO NA AM VE AZ VI GR BL
TERMISTENCIA
thermistor
VIDEO IV board
PLACA JUEGO
AM
NA
RO
MA
NE
R.G.B
PLACA R.G.B
R.G.B. board

playmatic sa

TUCUMAN, 26-28
TELEFONO *345 85 04
CABLE: PLAYMATIC
TELEX: 53912 PLAY E
BARCELONA - 30