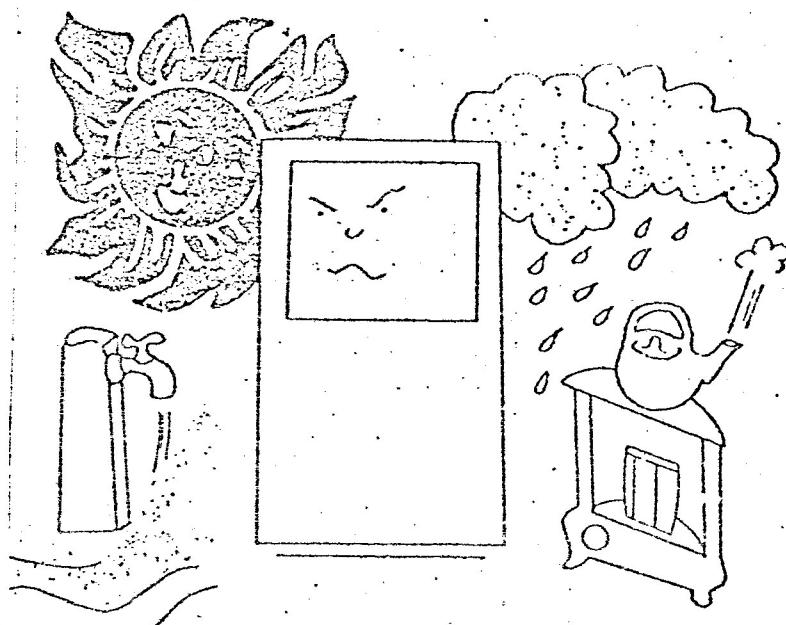


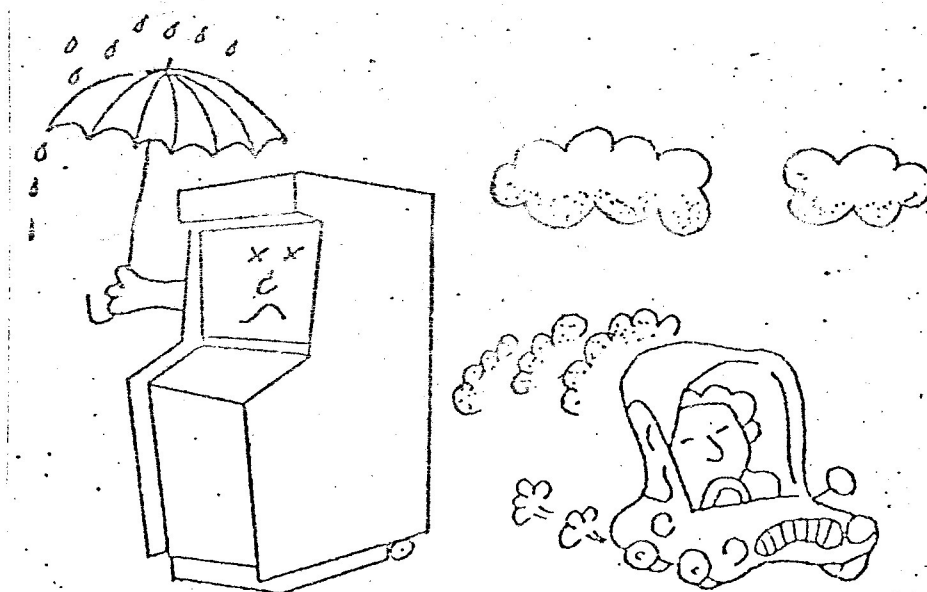
BERZERK!

Sonic

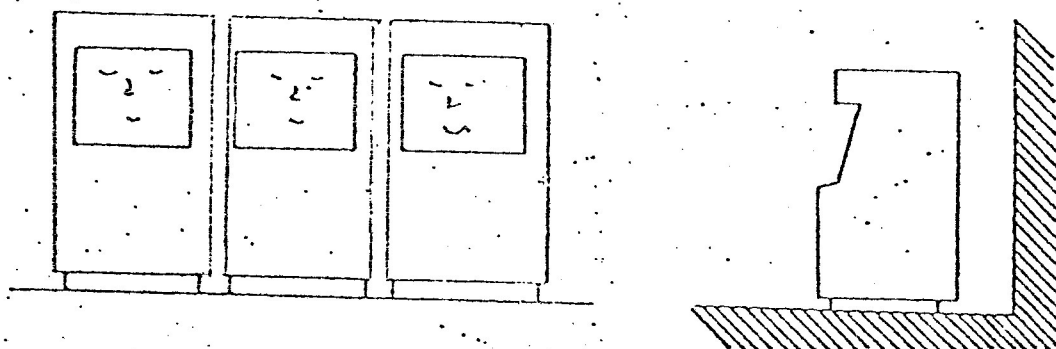
INSTALACION



NO SOMETA LA MAQUINA A TEMPERATURAS EXTREMAS, EVITE LOS RAYOS DEL SOL A TRAVES DE CRISTALES. EVITE SITUAR LA MAQUINA FRENTE O MUY CERCA DE UN ACONDICIONADOR DE AIRE.



NO DEBE SER INSTALADA EN EXTERIORES.

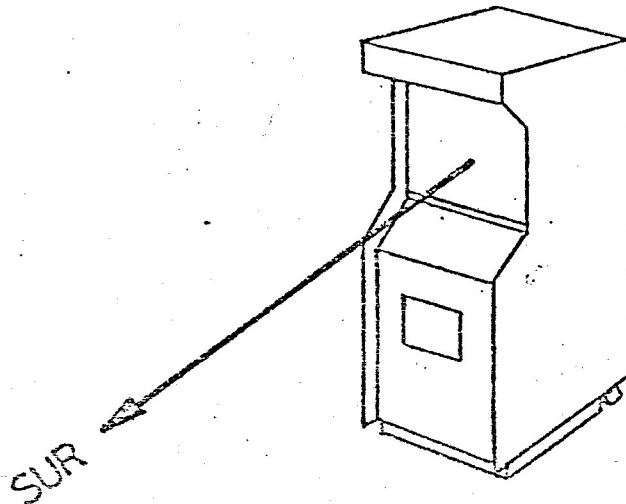


FACILITE LA LIBRE CIRCULACION DEL AIRE TANTO POR LOS COSTADOS
COMO POR LA ZONA POSTERIOR DEJANDO UN PEQUEÑO ESPACIO ENTRE PA-
REDES Y MAQUINAS.



UNA ADECUADA INSTALACION DE LA MAQUINA LE PERMITIRA UNA MAYOR
RENTABILIDAD Y UN MAYOR TIEMPO DE SERVICIO, CON UN MENOR GASTO
DE MANTENIMIENTO.

AJUSTES DE COLOR



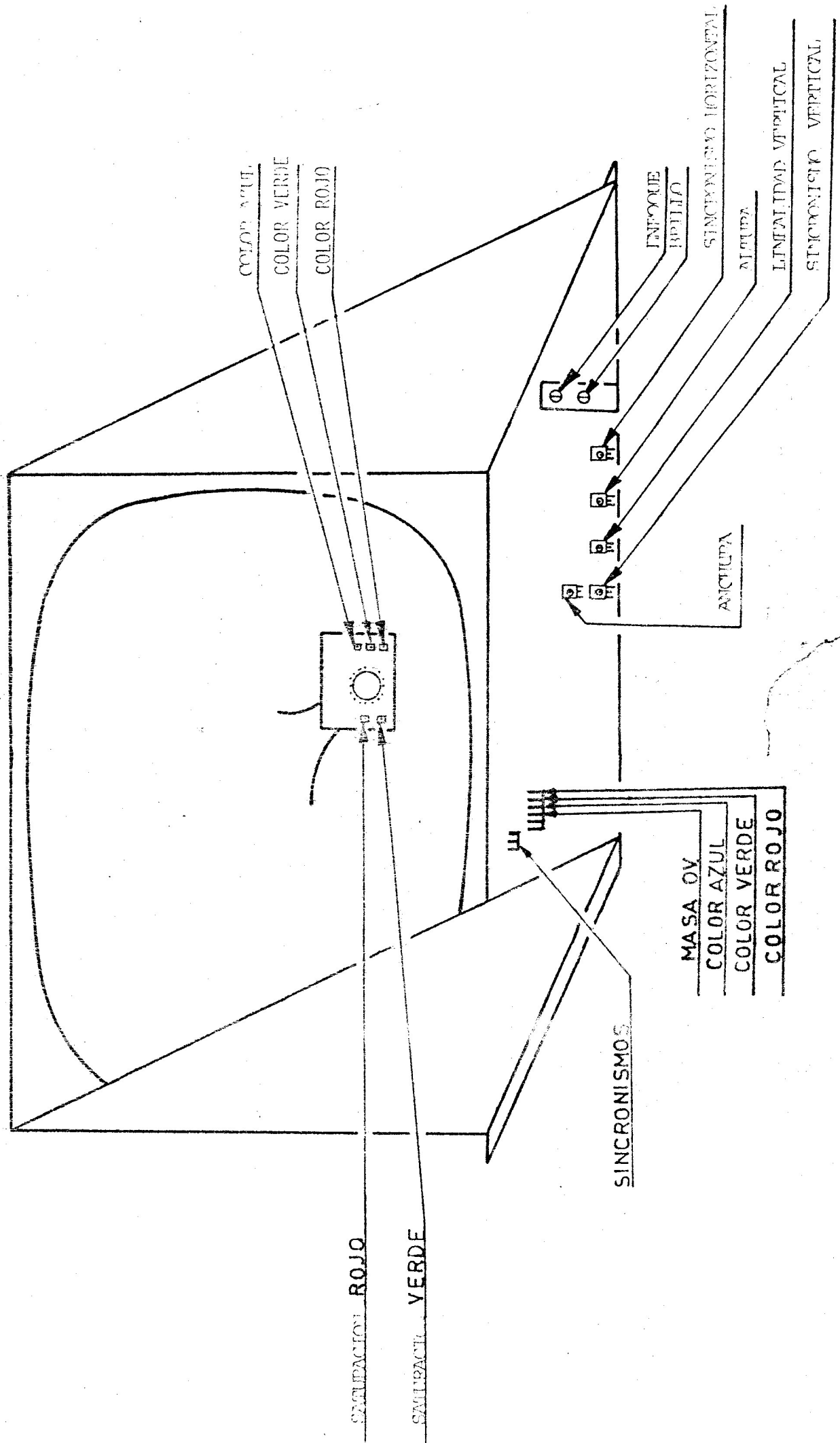
Antes de realizar algún tipo de ajuste de color en el monitor de TV, es recomendable comprobar que el frontal de la máquina esta orientado al punto SUR ya que es donde se consigue el mejor rendimiento de colores de su máquina; no obstante, en algunas zonas y bajo determinadas condiciones puede variar el sentido de orientación, ello es debido a que el eje magnético terrestre, modifica los propios campos magnéticos del televisor, variando de esta forma los tonos e intensidad de los colores del monitor de TV.

Estas diferencias de color se hacen presentes, generalmente al cambiar la máquina de emplazamiento, cuando ésto le ocurra, basta girar la máquina hasta conseguir el mejor resultado de color.

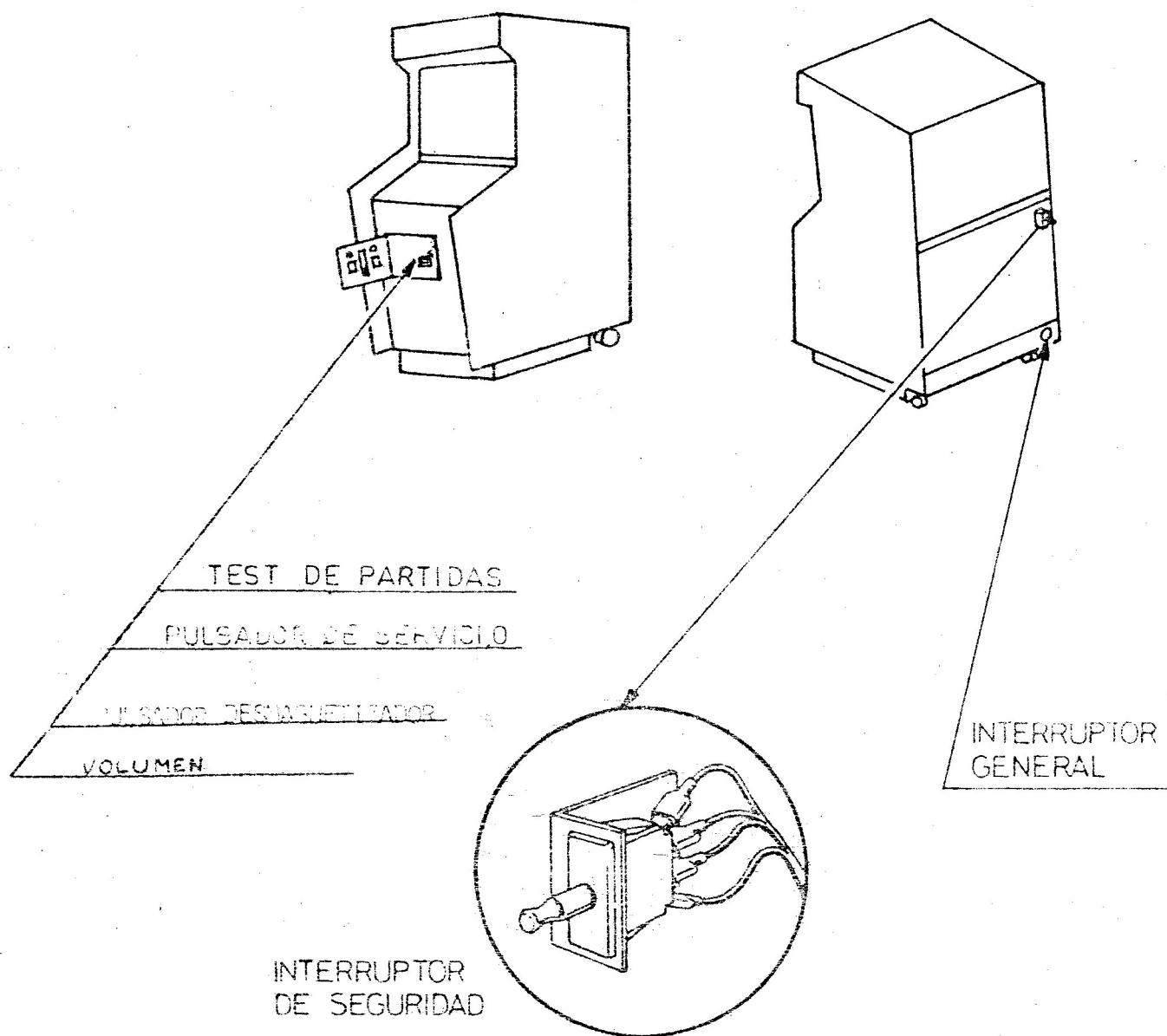
Si con estas pruebas preliminares, no consigue el resultado apetecido, proceda entonces a reajustar los colores.

Cuando sea necesario corregir el magnetizado de la pantalla haga uso del pulsador desmagnetizador.

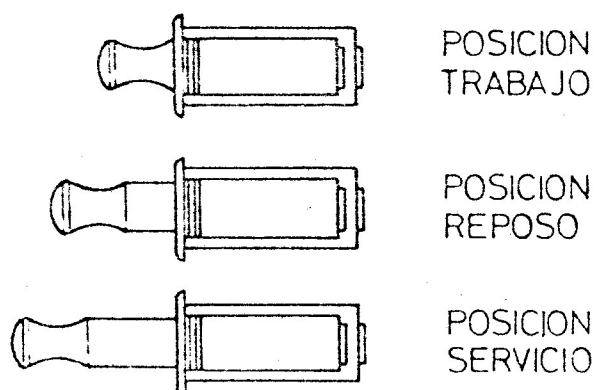
AJUSTES DEL T.V.C.



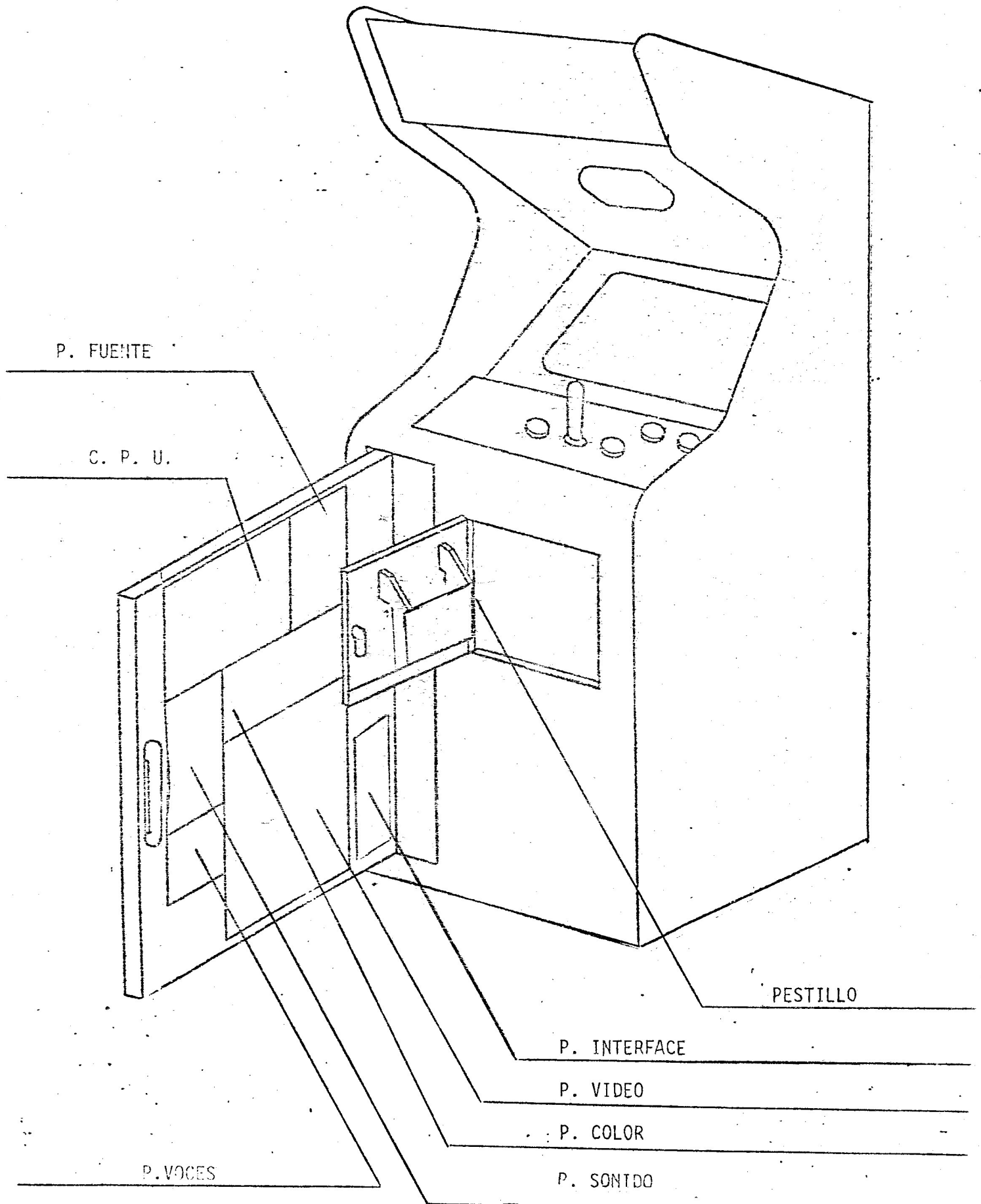
SITUACION DE INTERRUPTORES



INTERRUPTORES DE SEGURIDAD

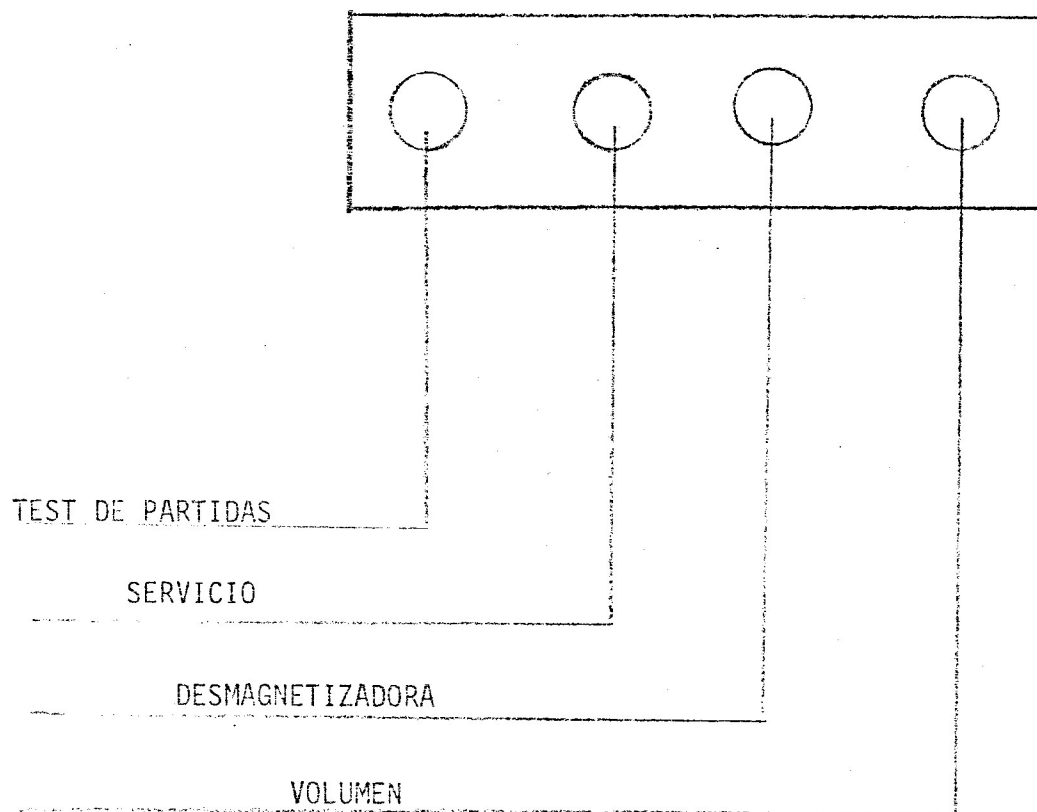


SITUACION DE PLACAS



B E R Z E R K

FUNCION DE PULSADORES DE TRAMPILLA



T E S T D E J U E G O

=====

Al conectar la máquina a la red, un test comienza a funcionar examinando placas y memorias; cuando se ha completado dicho test, la máquina queda en servicio.

Un diodo LED situado en la Placa CPU destella un instante por cada pitido que se haga presente en el altavoz, de forma que si solo suenan tres pitidos hay un problema en la placa "SISTEMA DE VIDEO" o si solo suena un pitido, el problema esta en la placa "CPU".

LED

<u>PITIDO Y DESTELLO</u>	<u>AVERIA EN PLACA</u>
NO HAY PITIDOS NI DESTELLOS	CPU O ALIMENTACION
1 PITIDO 1 DESTELLO Y PARA	CPU (ROM'S MAL)
2 PITIDOS 2 DESTELLOS Y PARA	CPU (RAM'S MAL)
3 PITIDOS 3 DESTELLOS Y PARA	
0 CONTINUA DESTELLANDO.....	PLACA SISTEMA VIDEO MAL
4 PITIDOS 4 DESTELLOS Y PARA	PLACA SISTEMA COLOR MAL
5 PITIDOS 5 DESTELLOS Y PARA.....	PLACA SISTEMA DE VIDEO MAL
6 PITIDOS 6 DESTELLOS Y PARA.....	PLACA SISTEMA DE VIDEO MAL
7 PITIDOS 7 DESTELLOS Y PARA	NMI O INTERRUPT.
8 PITIDOS 8 DESTELLOS Y PARA	ALIMENTACION

-0-0-0-0-0-

TEST DE CONTACTOS

=====

Este test de contactos, también permite visualizar en pantalla una carta en la que se verifica el estado de los contactos, si están abiertos o cerrados, si las células de la palanca de control trabajan correctamente y el ajuste de monedas, partidas y humanoides extras.

Para poner en marcha este test hay que poner en "ON" el SWITCH F3 nº1 y pulsar el F 1 RESET.

En pantalla aparecen una serie de cuadros que representan a cada uno de los conmutadores excepto el F 1 (RESET) y el F 7 y el pulsador test de partidas.

Si desplaza la palanca a cada posición se iluminará el cuadro correspondiente dentro de la pantalla, así como cuando se accione ya sean el pulsador de disparos, arranque de uno o de dos jugadores o micros de mandos o botón de servicio.

Para dejar la máquina en servicio poner F 3 Nº 1 en OFF y pulsar F 1 (RESET).

La máquina mantiene todo el sistema de memoria incluso con la red desconectada con una duración mínima de un año, si desea borrar algo de esta información, vea la página TEST DE PARTIDAS.

-0-0-0-0-0-0-0-

T E S T D E P A R T I D A S =====

Al accionar este pulsador en la pantalla del Monitor de TV. van a aparecer una serie de datos relativos a monedas partidas y tiempos y tanteos registrados por la máquina.

Al accionar el pulsador una línea de color verde aparece en el ángulo izquierdo inferior de la pantalla conteniendo el número de créditos (si los hay), de que dispone la máquina.

<u>PULSAR UNA VEZ</u>	<u>FUNCION</u>
	CREDITS TOTAL CREDITOS
PULSAR OTRA VEZ	CHUTE #1 TOTAL MONEDAS
" " "	CHUTE #2 NO REGISTRA
" " "	CHUTE #3 TOTAL CREDITOS ENTRADOS DESDE EL PULSADOR DE SERVICIO.
PULSAR OTRA VEZ	PLAYS TOTAL DE JUGADAS
" " "	SCORE LA SUMA DE TODOS LOS TANTEOS.
" " "	TIME PLAYED..... TOTAL DE SEGUNDOS JUGADOS
" " "	HIGH SCORE EL MAXIMO TANTEO
" " "	FINALIZA EL TEST Y DEJA LA MAQUINA EN SERVICIO.

Si desea dejar a cero los totales registrados por este test, basta accionar el pulsador de disparo y los datos contenidos en la línea verde quedan borrados.

Si la máquina no entra en servicio, accionar el pulsador azul RESET situado en la placa CPU.

FUNCION DE LOS CONMUTADORES DE AJUSTE

SITUACION	F 2...	SW N°1.....	SOLO PARA AJUSTE EN FABRICA
"	F 2...	SW N°2.....	NO UTILIZADO
"	F 2...	SW N°3.....	N/U
"	F 2...	SW N°4.....	N/U
"	F 2...	SW N°5.....	N/U
"	F 2...	SW N°6.....	N/U
"	F 2...	SW N°7.....	HUMANOIDE EXTRA A 5.000 P.
"	F 2...	SW N°8.....	" " A 10.000 P.

SITUACION	F 3...	SW N°1.....	VISUALIZA EL TEST DE SWITCH
"	F 3...	SW N°2.....	CORTA DE AJUSTE TV.
"	F 3...	SW N°3.....	NO UTILIZADO
"	F 3...	SW N°4.....	N/U
"	F 3...	SW N°5.....	N/U
"	F 3...	SW N°6.....	N/U
"	F 3...	SW N°7.....	INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL
"	F 3...	SW N°8.....	" " "

SITUACION	F 4...	SW N°1.....	AJUSTE MONEDAS Y PARTIDAS
"	F 4...	SW N°2.....	AJUSTE MONEDAS Y PARTIDAS
"	F 4...	SW N°3.....	AJUSTE MONEDAS Y PARTIDAS
"	F 4...	SW N°4.....	AJUSTE MONEDAS Y PARTIDAS
"	F 4...	SW N°5.....	NO UTILIZADO
"	F 4...	SW N°6.....	N/U
"	F 4...	SW N°7.....	N/U
"	F 4...	SW N°8.....	N/U

SITUACION	F 5...	SW N°1.....	NO UTILIZADO
"	F 5...	SW N°2.....	N/U
"	F 5...	SW N°3.....	N/U
"	F 5...	SW N°4.....	N/U
"	F 5...	SW N°5.....	N/U
"	F 5...	SW N°6.....	N/U
"	F 5...	SW N°7.....	N/U
"	F 5...	SW N°8.....	N/U

SITUACION	F 6...	SW N°1.....	NO UTILIZADO
"	F 6...	SW N°2.....	N/U
"	F 6...	SW N°3.....	N/U
"	F 6...	SW N°4.....	N/U
"	F 6...	SW N°5.....	N/U
"	F 6...	SW N°6.....	N/U
"	F 6...	SW N°7.....	N/U
"	F 6...	SW N°8.....	N/U



AJUSTE MONEDAS Y PARTIDAS				
1 MONEDAS 1 PARTIDAS				
1	"	2	"	
1	"	3	"	
1	"	4	"	
1	"	5	"	
1	"	6	"	
1	"	7	"	
1	"	10	"	
1	"	14	"	
2	"	1	"	
2	"	3	"	
2	"	5	"	
2	"	7	"	
4	"	3	"	
4	"	5	"	
4	"	7	"	

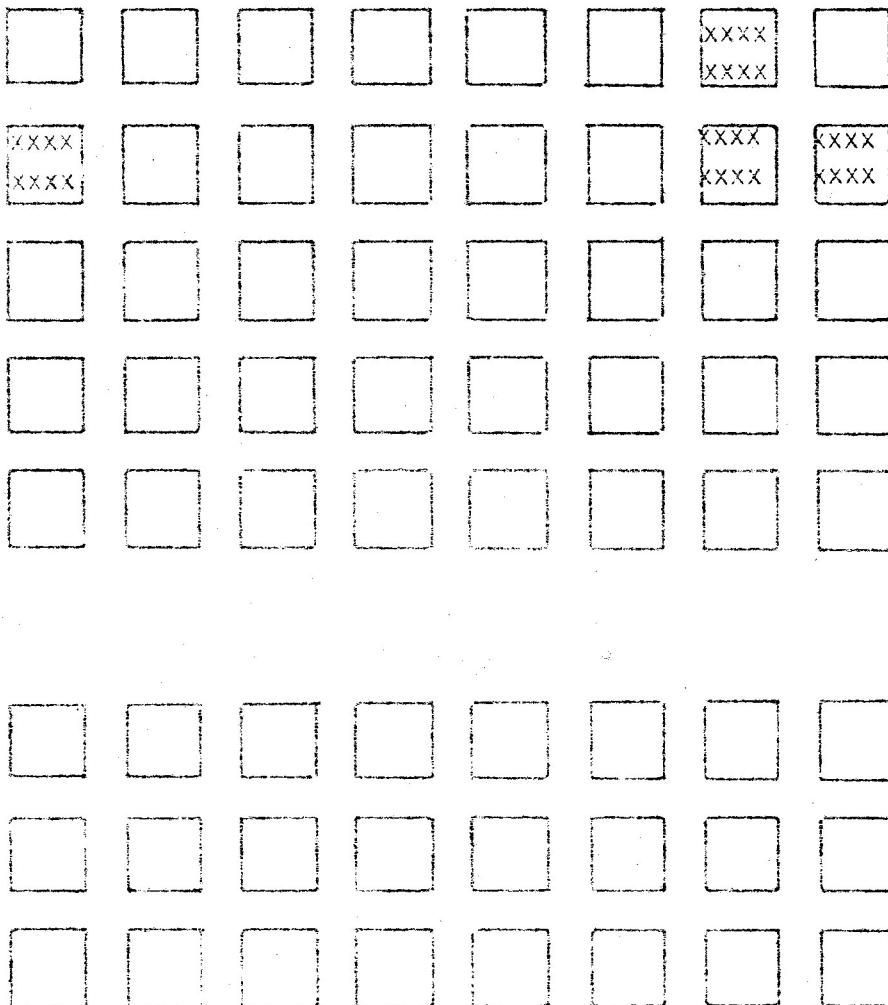
SECUENCIA DE CREDITOS POR MONEDA				
	1 Mon.	2 Mon.	3 Mon.	4 Mon.
1	0	1		
2	0	5		
2	0	7		
0		1	0	2
1		1	1	2
1		2	1	3

B E R Z E R K =====

EN CPU

F 1
Reset

EN PANTALLA



ON							
F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2
1	2	3	4	5	6	7	8

ON				ON			
F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3
1	2	3	4	5	6	7	8

F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4
1	2	3	4	5	6	7	8

F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5
1	2	3	4	5	6	7	8

F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6
1	2	3	4	5	6	7	8

F 7

EJEMPLO DE COMO QUEDAN LOS CONMUTADORES Y LA PANTALLA EN LA OPCION DE:

1 MONEDA 1 PARTIDA

1 HUMANOIDE A 5.000 PUNTOS

PARA DEJAR LA MAQUINA EN SERVICIO PONER F 3 N°1 EN OFF Y PULSAR F 1 (RESET)

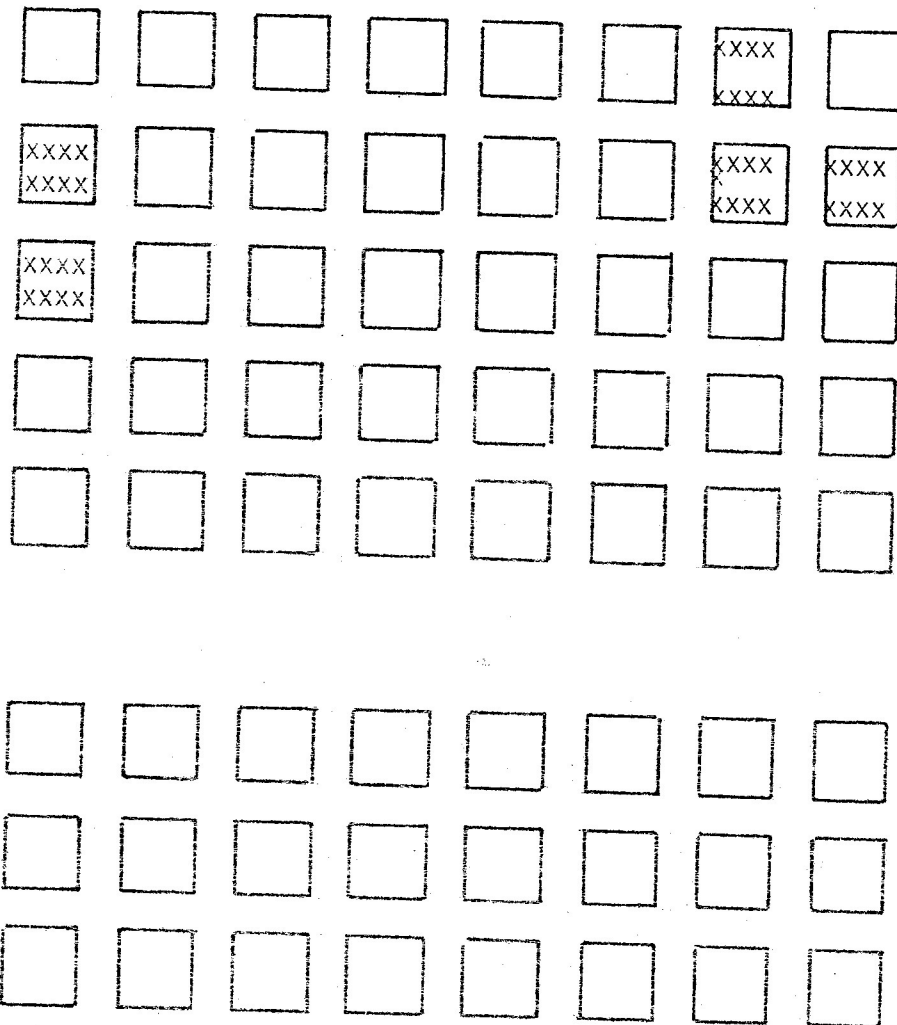
BERZERK

=====

EN CPU

F 1
Rese

EN PANTALLA



ON							
F2.	F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2
1	2	3	4	5	6	7	8

ON				ON			
F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3
1	2	3	4	5	6	7	8

ON							
F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4
1	2	3	4	5	6	7	8

F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5
1	2	3	4	5	6	7	8

F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6
1	2	3	4	5	6	7	8

F 7

EJEMPLO DE COMO QUEDAN LOS CONMUTADORES Y LA PANTALLA EN LA OPCION DE:

1 MONEDA 2 PARTIDAS

1 HUMANOIDE a 5.000 PUNTOS

PARA DEJAR LA MAQUINA EN SERVICIO PONER F 3 N°1 EN OFF y PULSAR F 1 (RESET)

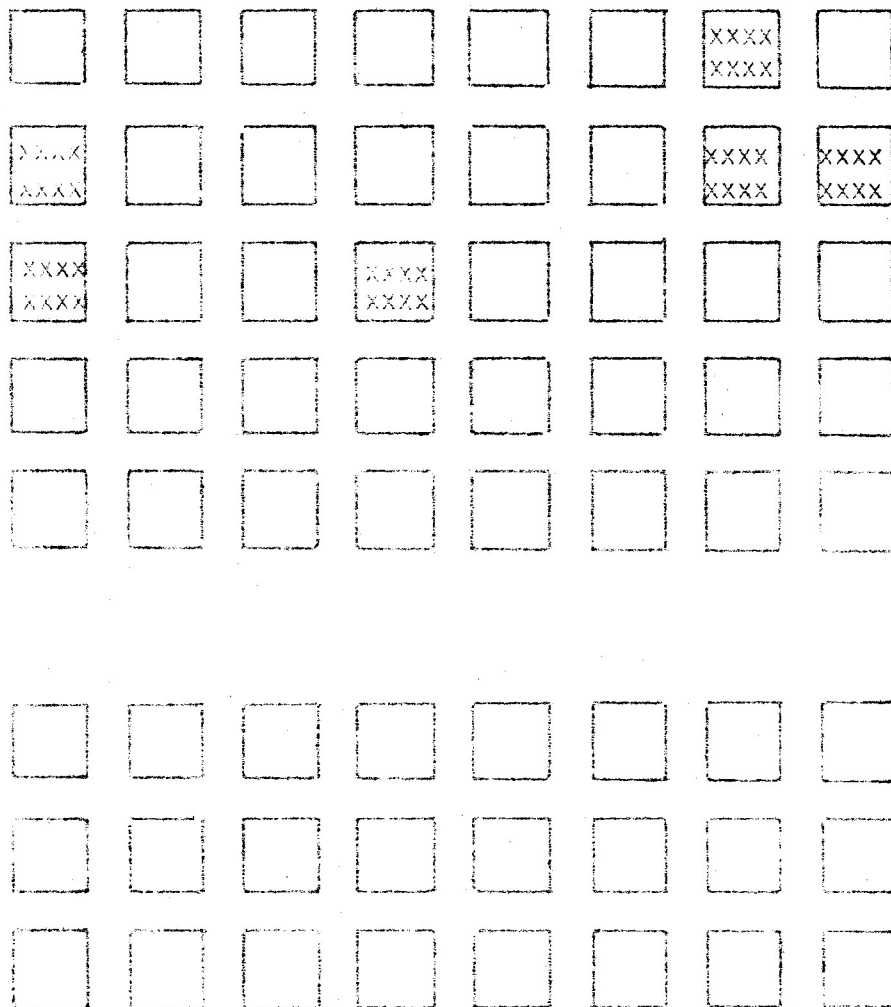
B E R Z E R K

=====

F 1
Reset

EN CPU

EN PANTALLA



ON							
F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2
1	2	3	4	5	6	7	8
ON				ON ON			
F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3
1	2	3	4	5	6	7	8
ON				ON			
F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4
1	2	3	4	5	6	7	8
F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5
1	2	3	4	5	6	7	8
F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6
1	2	3	4	5	6	7	8

F7

EJEMPLO DE COMO QUEDAN LOS COMNUTADORES Y LA PANTALLA EN LA OPCION DE:

2 MONEDAS 1 PARTIDA
1 HUMANOIDE A 5.000 PUNTOS

PARA DEJAR LA MAQUINA EN SERVICIO PONER F3 N° 1 EN OFF, y PULSAR F 1 (RESET).

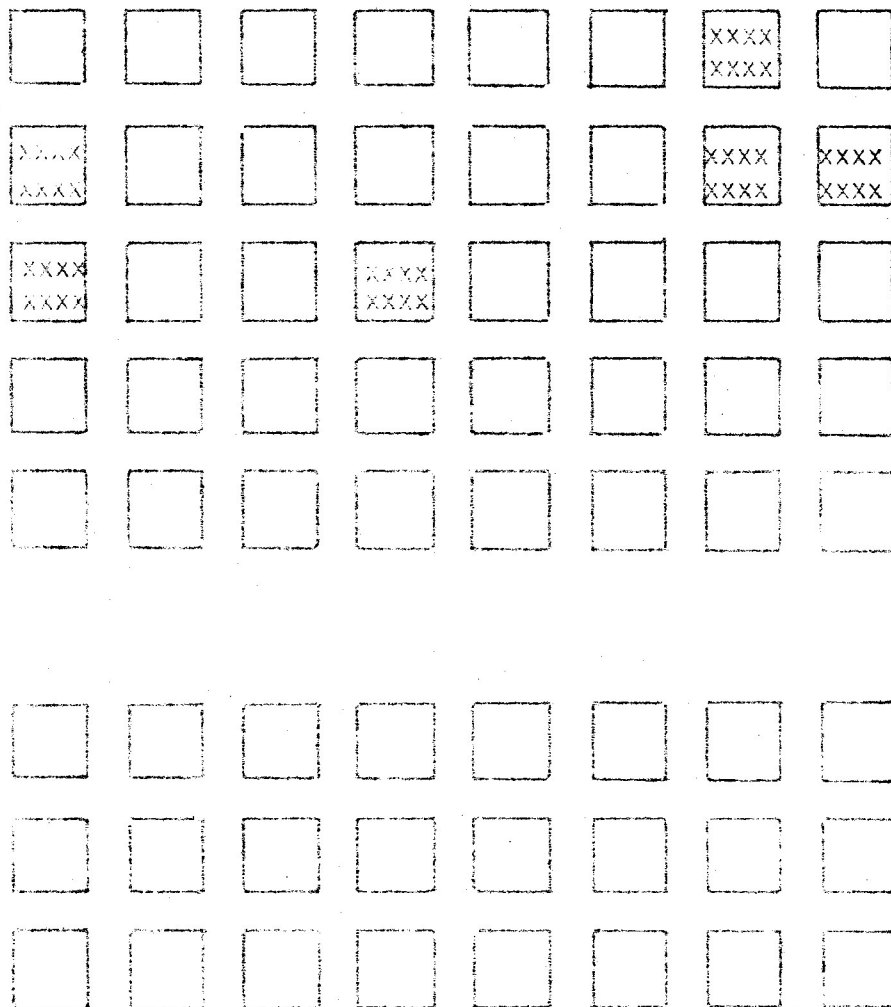
B E R Z E R K

=====

F 1
Reset

EN CPU

EN PANTALLA



ON							
F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2	F2
1	2	3	4	5	6	7	8

ON				ON ON			
F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3	F3
1	2	3	4	5	6	7	8

ON				ON			
F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4	F4
1	2	3	4	5	6	7	8

F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5	F5
1	2	3	4	5	6	7	8

F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6	F6
1	2	3	4	5	6	7	8

F7

EJEMPLO DE COMO QUEDAN LOS COMNUTADORES Y LA PANTALLA EN LA OPCION DE:

2 MONEDAS 1 PARTIDA

1 HUMANOIDE A 5.000 PUNTOS

PARA DEJAR LA MAQUINA EN SERVICIO PONER F3 N° 1 EN OFF, y PULSAR F 1 (RESET).

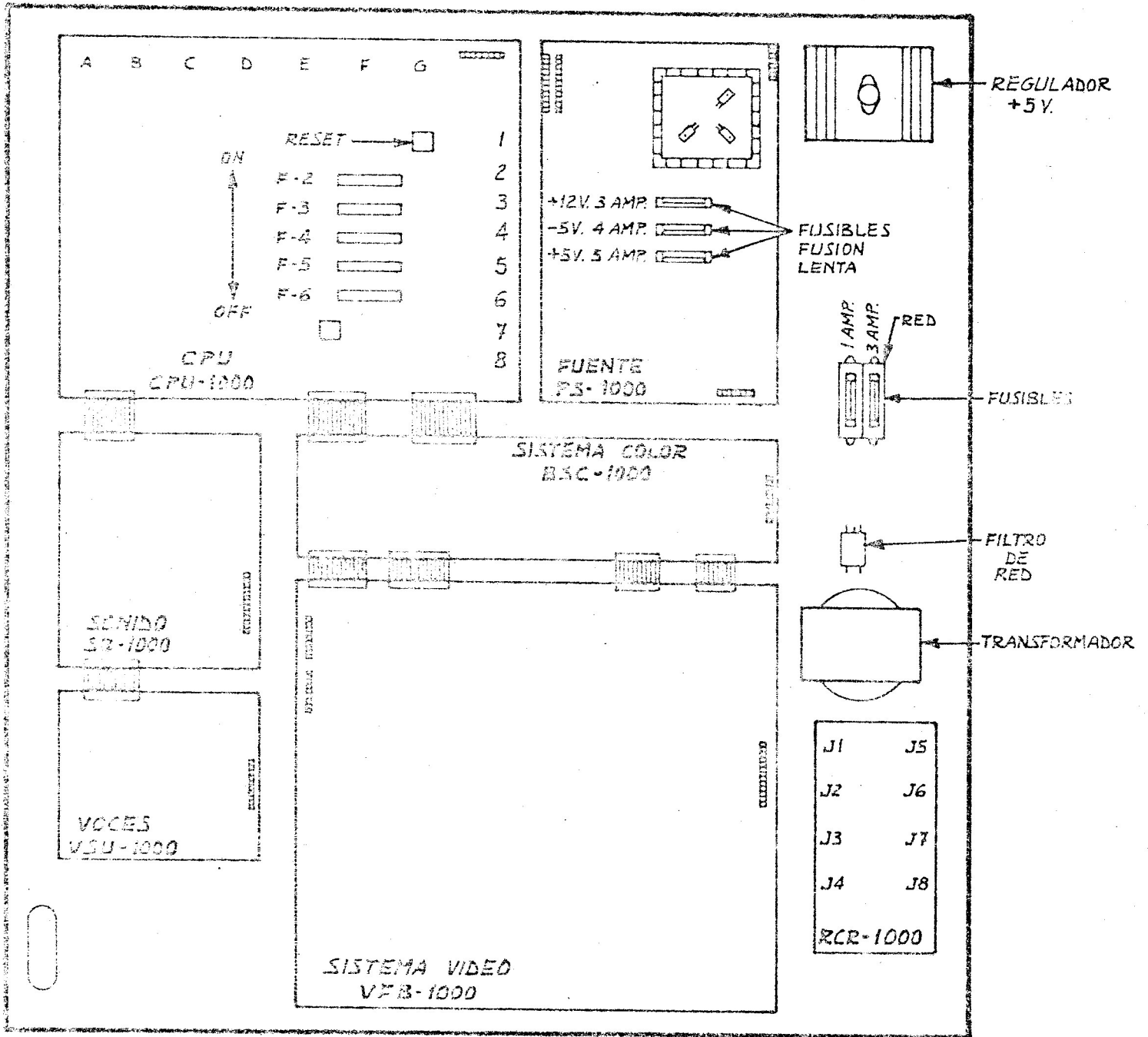
AJUSTE DE INSTRUCCIONES, TEXTOS, MONEDAS Y PARTIDAS

1 Solo para fabrica	2 n/u	3 n/u	4 n/u	5 n/u	6 n/u	7 Humanoide extra a 5.000 p.	8 Humanoide extra a 10.000 p.	F-2
1 Test de Swich	2 Carta de Ajuste	3 n/u	4 n/u	5 n/u	6 n/u	7 Textos en Español	8 Textos en Español	F-3
1 Ajuste de monedas y partidas	2	3	4	5 n/u	6 n/u	7 n/u	8 n/u	F-4
1 n/u	2 n/u	3 n/u	4 n/u	5 n/u	6 n/u	7 n/u	8 n/u	F-5
1 n/u	2 n/u	3 n/u	4 n/u	5 n/u	6 n/u	7 n/u	8 n/u	F-6

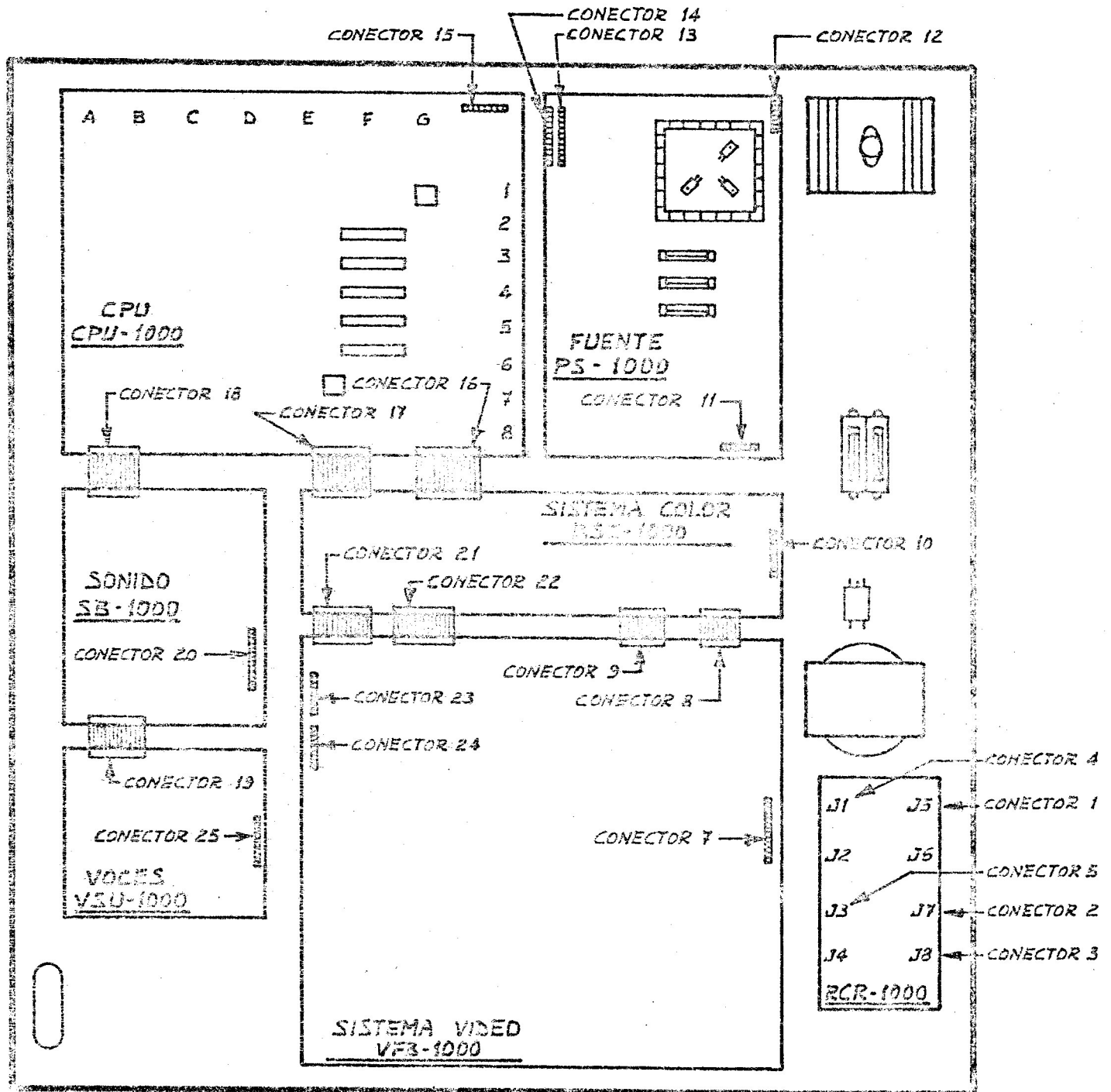
PANEL DE MANDOS Y MICROS

Mando Izquierda	Mando Derecha	Mando Arriba	Mando Abajo	Pulsador Fuego	n/u	n/u	n/u
Arranque de 1 Jugador	Arranque de 2 Jugadores	n/u	n/u	n/u	Pulsador de Servicio	n/u	Micro de Monedas
n/u	n/u	n/u	n/u	n/u	n/u	n/u	n/u

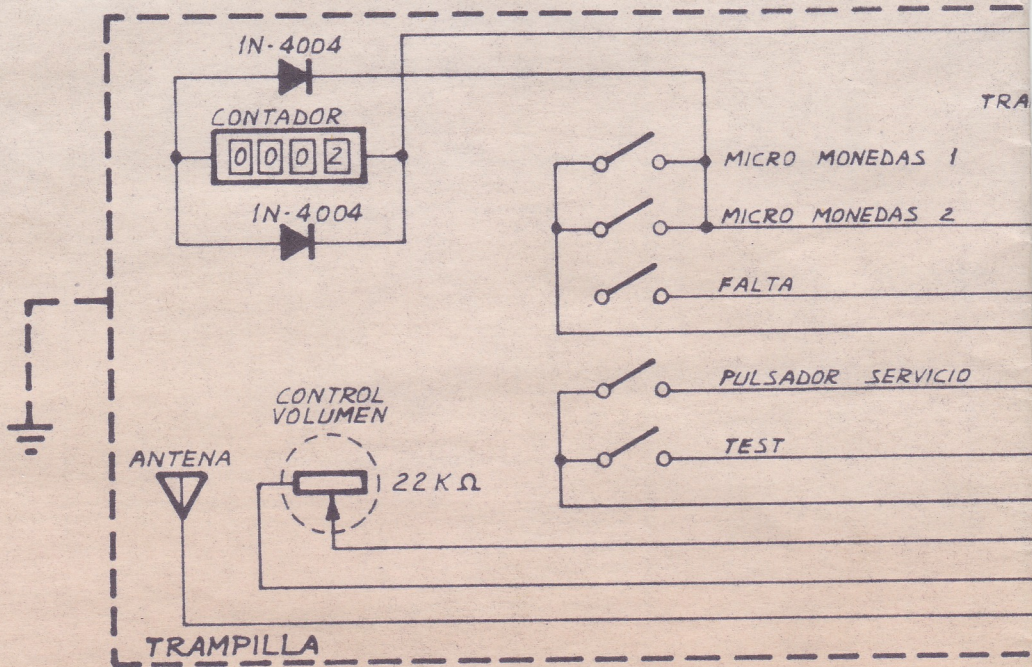
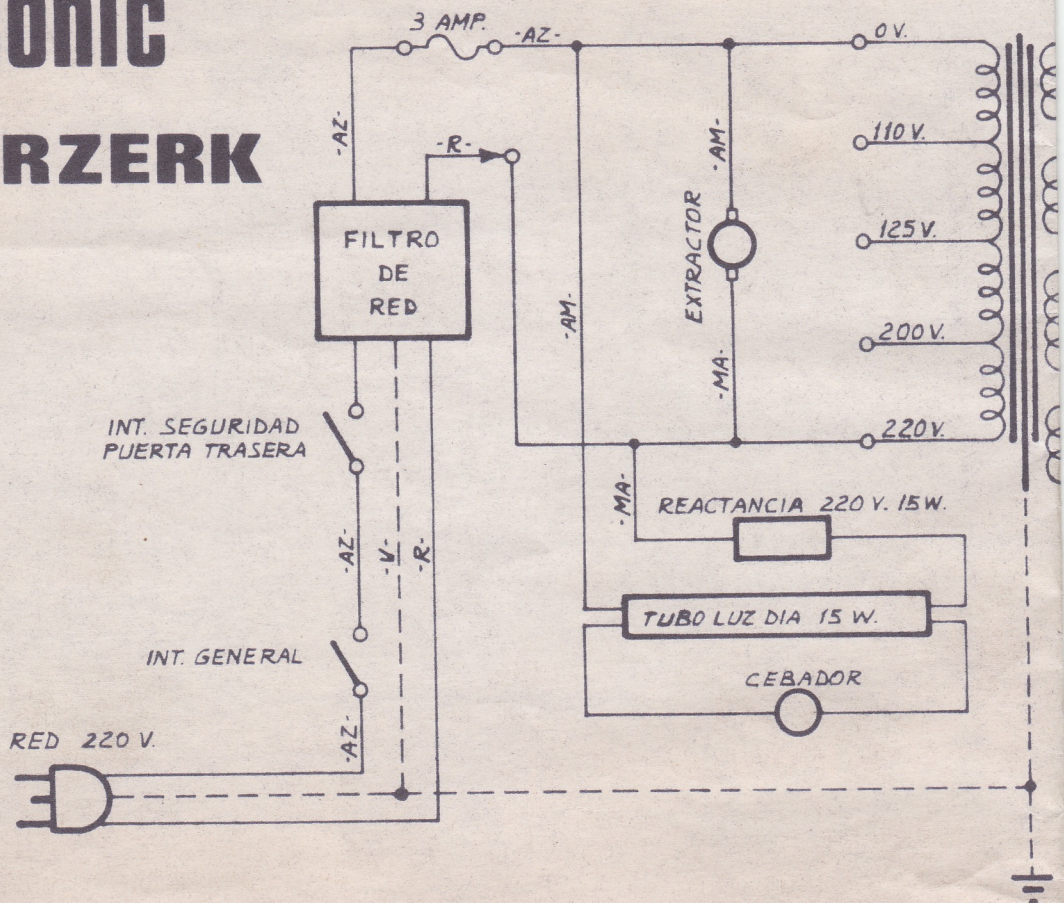
BERZERK

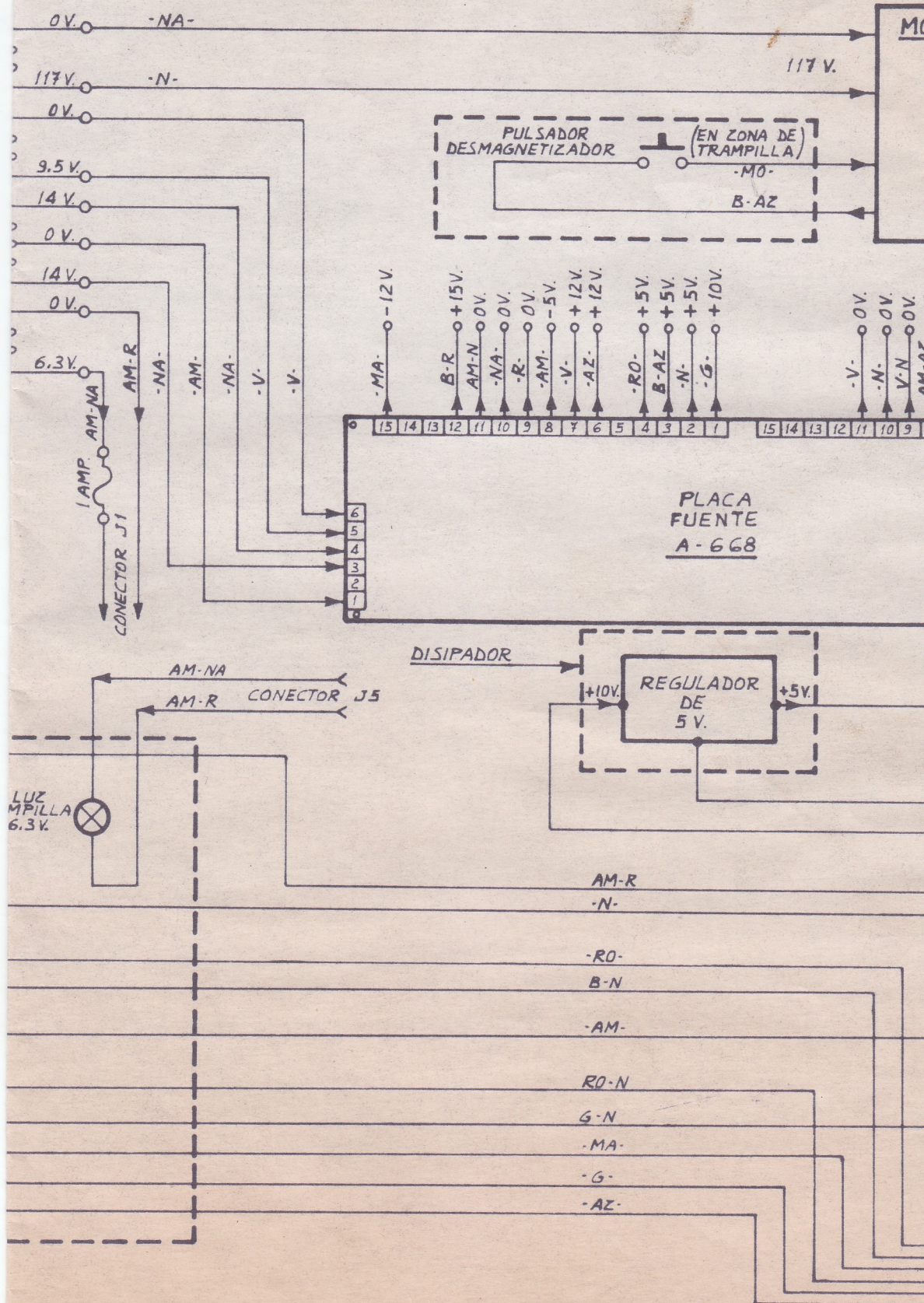


BERZERK



sonic BERZERK





ALTAVOZ 8 Ω

OR TVC

VOCES

PLACA

A-708

23
VIAS

+5V.

0V.

-12V.

-B-

-RO-

-AM-N

-MO-

-MA-

+15V.

-B-R

VIDEO

PLACA

A-660

-MO-

-MA-

-AM-

-N-

-G-

-R-

-AZ-

-MA-N

-RO-

+12V.

-5V.

0V.

+5V.

SINCRONISMO

-N- MASA TV

-MO- VIDEO AZUL

-V- VIDEO VERDE

-R- VIDEO ROJO

-B- SINCRONISMOS

AZ-AM

-AZ-

-N-

-AZ-

-V-

-R-

B-N

AZ-N

AM-R

MA-N

-AZ-

-R-

-G-

-RO-

-MO-

-MA-

-AZ-

-AM-

J-4

J-3

PLACA
A-788

INT

J-8

J-7

B-N MASA

AM-R -5V.

MA-N ABAJO

-AZ- ARRIBA

-R- DERECHA

-G- IZQUIERDA

-RO- DISPAROS

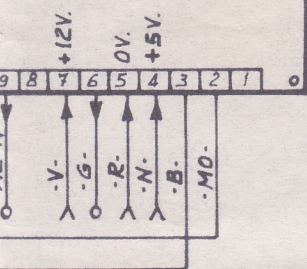
-AM- 1 JUGAD.

-MA- 2 JUGAD.

-AZ-

-AM-

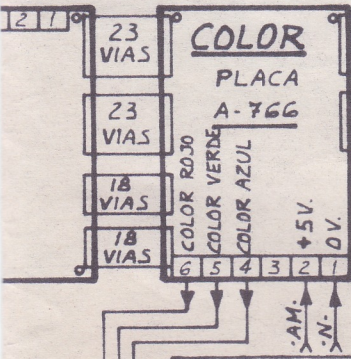
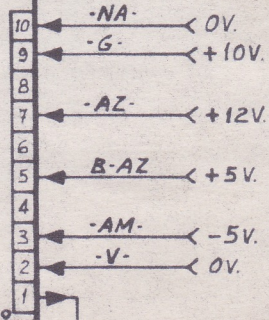
SONIDO
PLACA
A-665



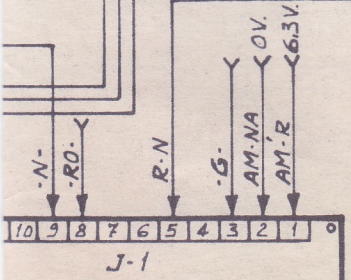
23 VIAS

C.P.U.

PLACA
A-661



23 VIAS
23 VIAS
18 VIAS
18 VIAS



INTERFACE

