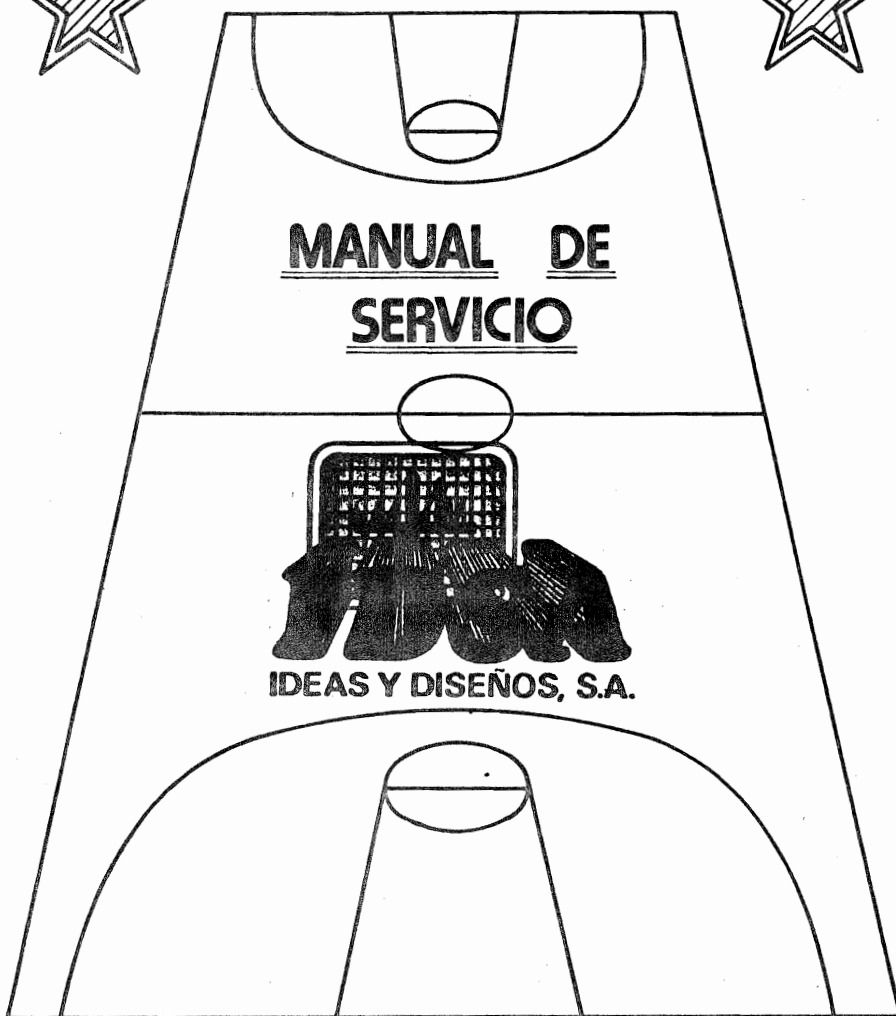




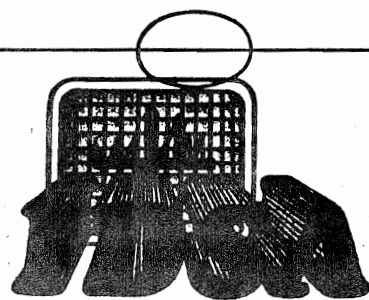
BASKETBALL



PINBALL →



MANUAL DE
SERVICIO



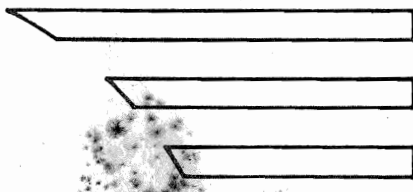
IDEAS Y DISEÑOS, S.A.

FABRICADA POR: IDEAS Y DISEÑOS S.A.

ADMINISTRACION Y FABRICACION

AVD. DE LA CONSTITUCION, 146
TORREJON DE ARDOZ (MADRID)

TLF. 6562346



BASKET BALL

INDICE

	PAG.
TEST DE LUCES Y DE CONTACTOS _____	3
ESQUEMA GENERAL DE JUEGO _____	4
ERRORES Y SITUACION DE BOBINAS _____	5
LUCES Y CONTACTOS _____	6
ESQUEMA ELECTRICO GENERAL _____	7
PLACA DRIVERS _____	8
PLACA C.P.U. _____	10
PLACA UNIDAD DE DISPLAYS _____	12
PLACAS DISPLAYS Y BUMPERS _____	14
REGULACIONES MICROSWICHT 1 _____	17
REGULACIONES MICROSWICHT 2 _____	18

TEST DE LUCES Y DE CONTACTOS

— PARA PASAR AL MODO TEST PONER EL DIP NUMERO 8 DEL MICROSWICHT I EN ON Y ENCENDER LA MAQUINA, SEGUIDAMENTE APARECERA EN EL DISPLAY PBI-FO Y SE ENCENDERAN SOLAMENTE LAS LUCES QUE APARECEN CON UNA R EN EL ESQUEMA DE TEST DE LUCES Y DE CONTACTOS.

— PULSANDO EL FLIPPER IZQUIERDO CAMBIARA SUCESIVAMENTE SEGUN LA TABLA TEST DE LUCES (LETRAS).

— PULSANDO EL FLIPPER DERECHO SE CAMBIA DE TEST DE LUCES A TEST DE CONTACTOS, PULSANDO A CONTINUACION CUALQUIER CONTACTO APARECERA EN LOS DISPLAYS DE CREDITO EL NUMERO DEL CONTACTO PULSADO SEGUN EL ESQUEMA DE TEST DE CONTACTOS (NUMEROS).

— EL TEST TERMINA CON EL CONTACTO SALIDA DE BOLAS.

— EL TEST PONE AUTOMATICAMENTE LA MEMORIA RAM A CERO.

— PARA SALIR DEL MODO TEST COLOCAR EN OFF EL DIP NUMERO 8 DEL MICROSWICHT I.

TEST DE LUCES

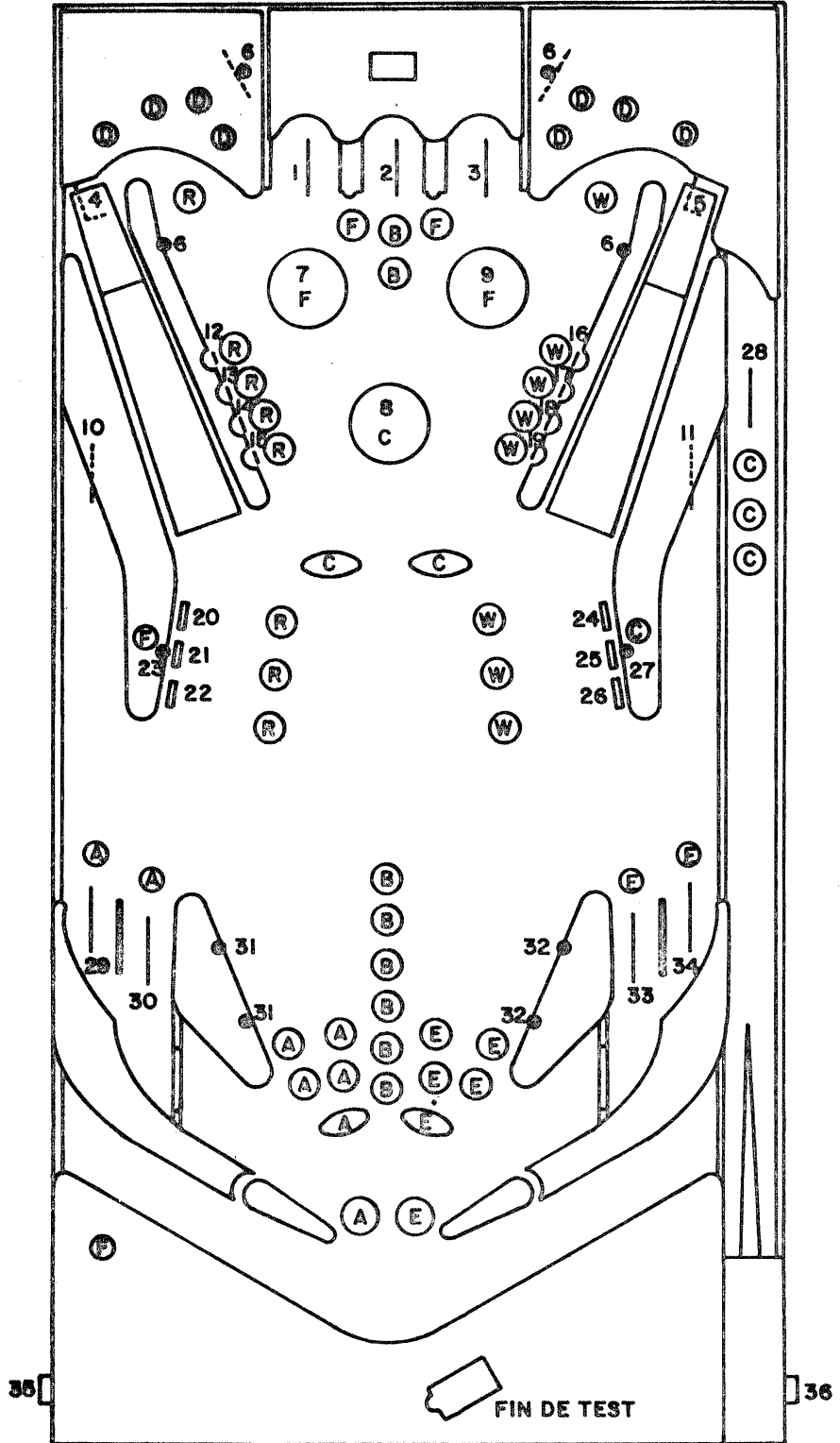
Pbi-FO	LUCES	LETRA	— R
Pbi-FI	"	"	— A
PA2-FO	"	"	— B
PA2-FI	"	"	— W
Pb2-FO	"	"	— C
Pb2-FI	"	"	— D
Pc2-FO	"	"	— E
Pc2-FI	"	"	— F

TEST DE CONTACTOS

LOS NUMEROS QUE APARECEN EN LOS CONTACTOS DEL ESQUEMA GENERAL DE JUEGO SE CORRESPONDEN CON LOS QUE SE ILUMINAN EN LOS DISPLAYS DE CREDITOS AL HACER EL TEST DE CONTACTOS.

ESQUEMA GENERAL DE JUEGO

TEST DE LUCES Y CONTACTOS

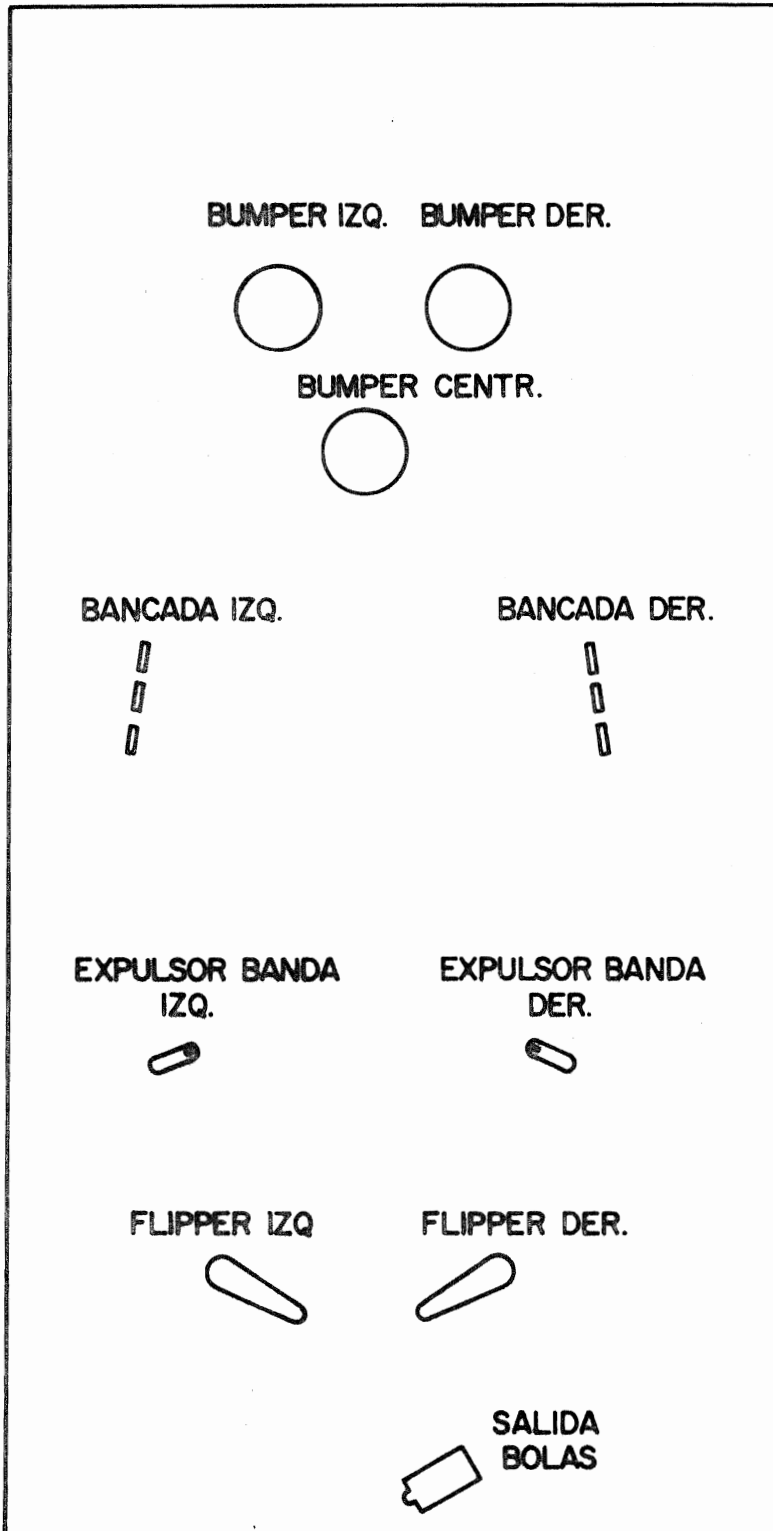


ERRORES

SITUACION DE BOBINAS

ERRORES.— AL QUEDARSE PEGADO EL CONTACTO DE ALGUNA DE LAS BOBINAS, LA MAQUINA AUTOMATICAMENTE QUITA LA TENSION DE LAS BOBINAS IMPIDIENDO

QUE ALGUNA SE QUEME Y MUESTRA EN LOS DISPLAYS UN NUMERO DE ERROR QUE SE CORRESPONDE CON LA SIGUIENTE TABLA:



ERROR 1— SALIDA BOLAS.

ERROR 2— BANCADA IZQ.

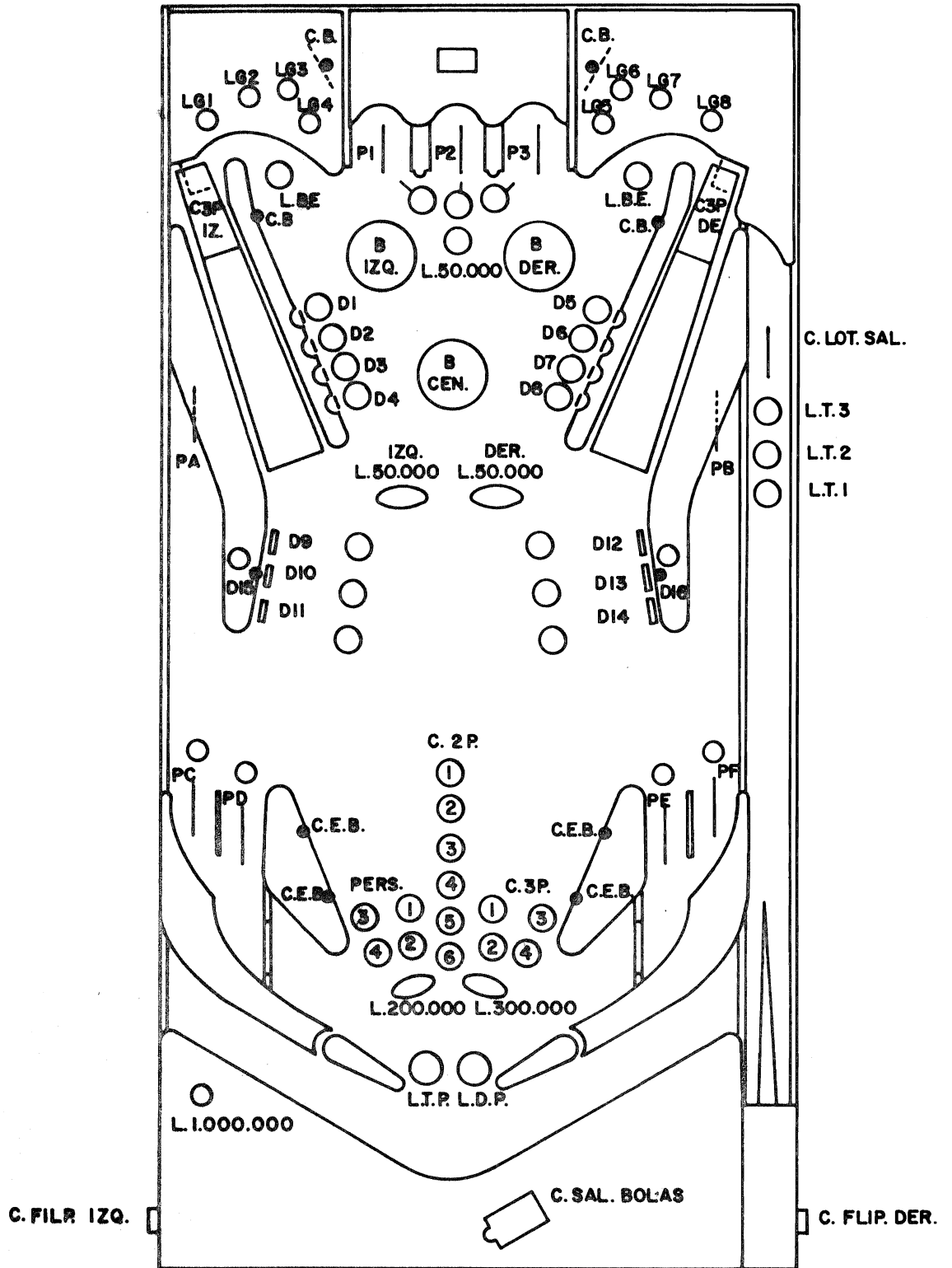
ERROR 3— BANCADA DER.

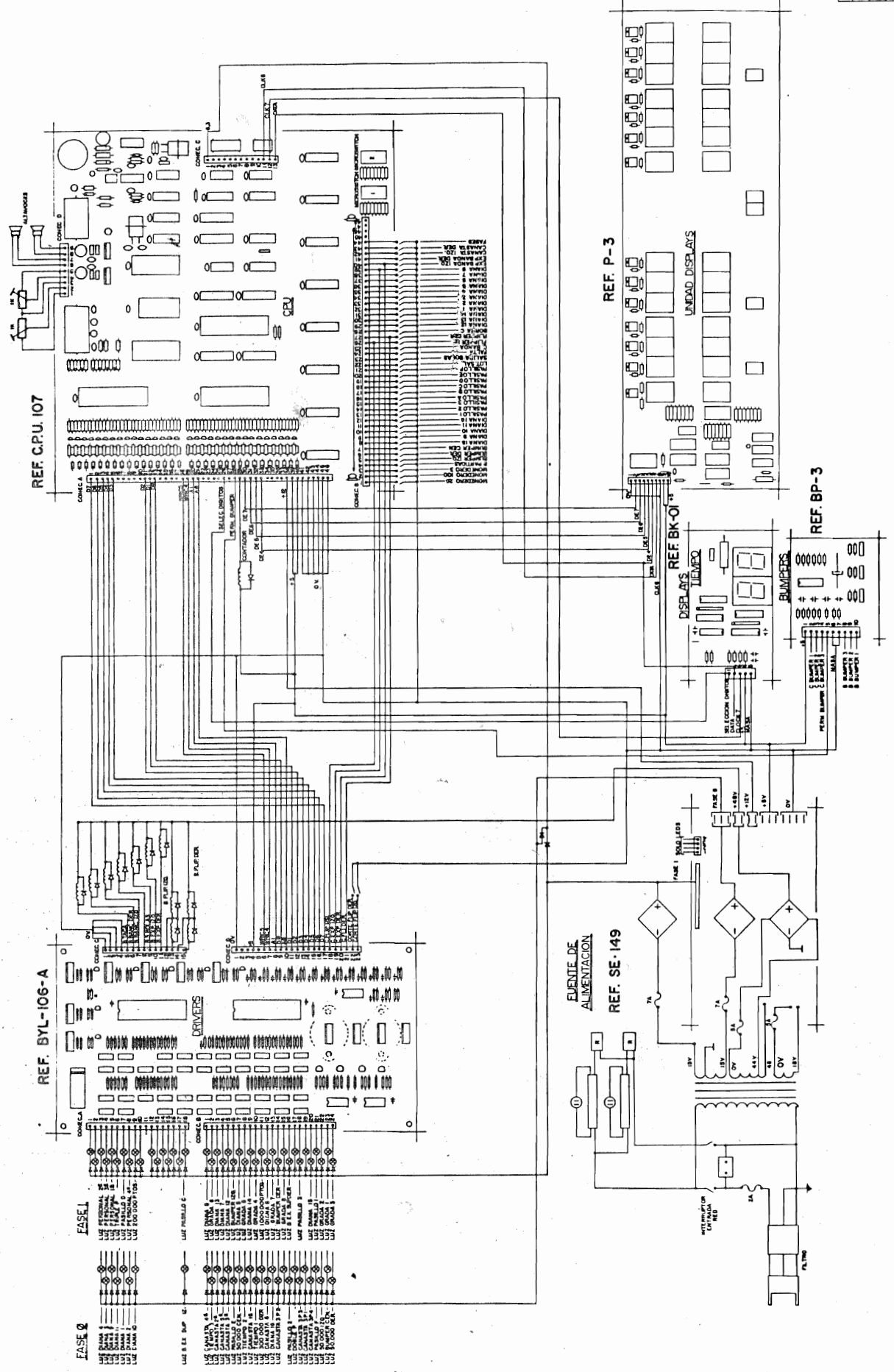
ERROR 4— BUMPERS.

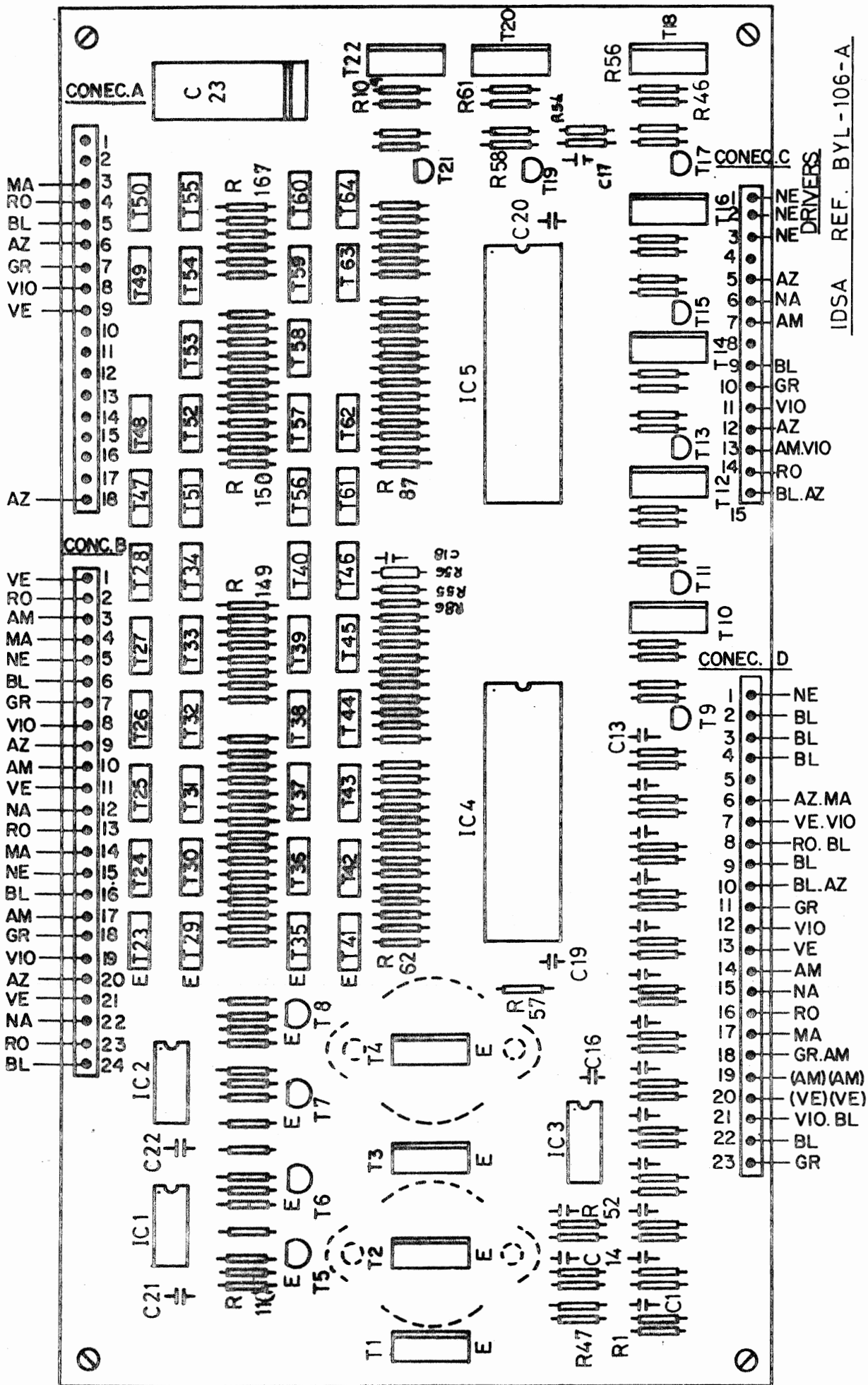
ERROR 5— ERROR EN MEMORIA.

ERROR 6— EXPULSORES BANDA.

LUCES Y CONTACTOS







BASKET BALL
ABRIL 1987

IDSA REF. BYL-106-A

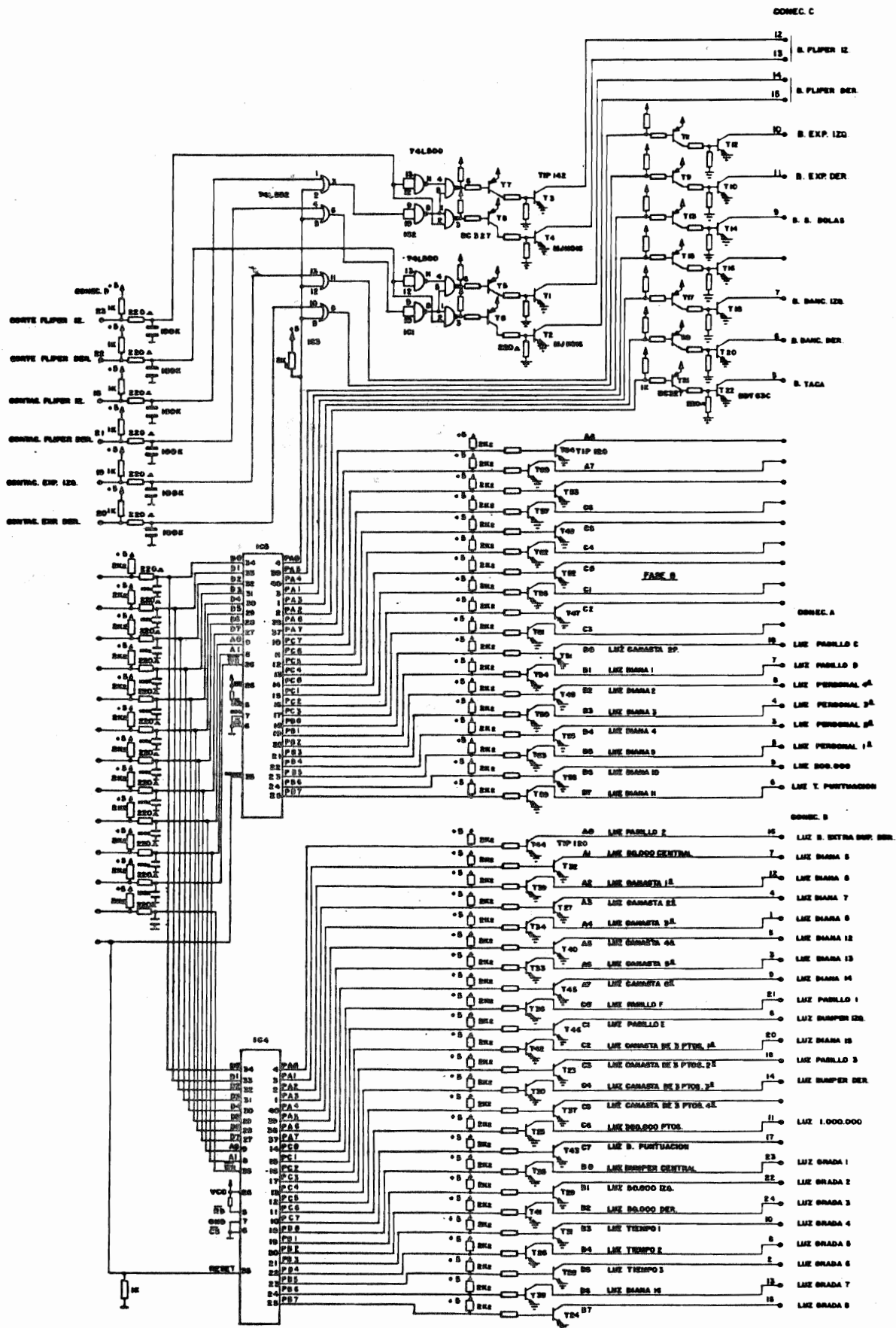
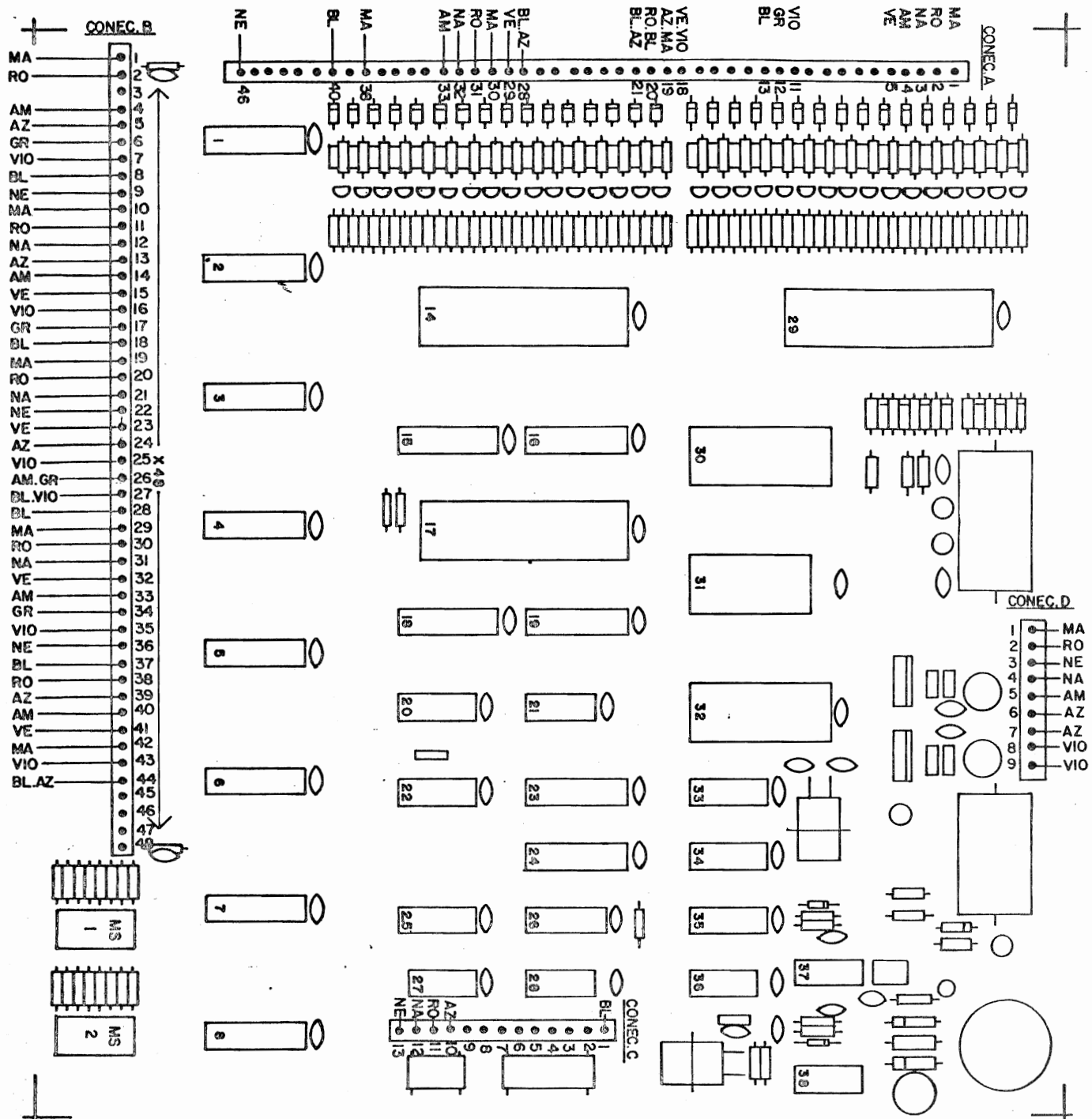


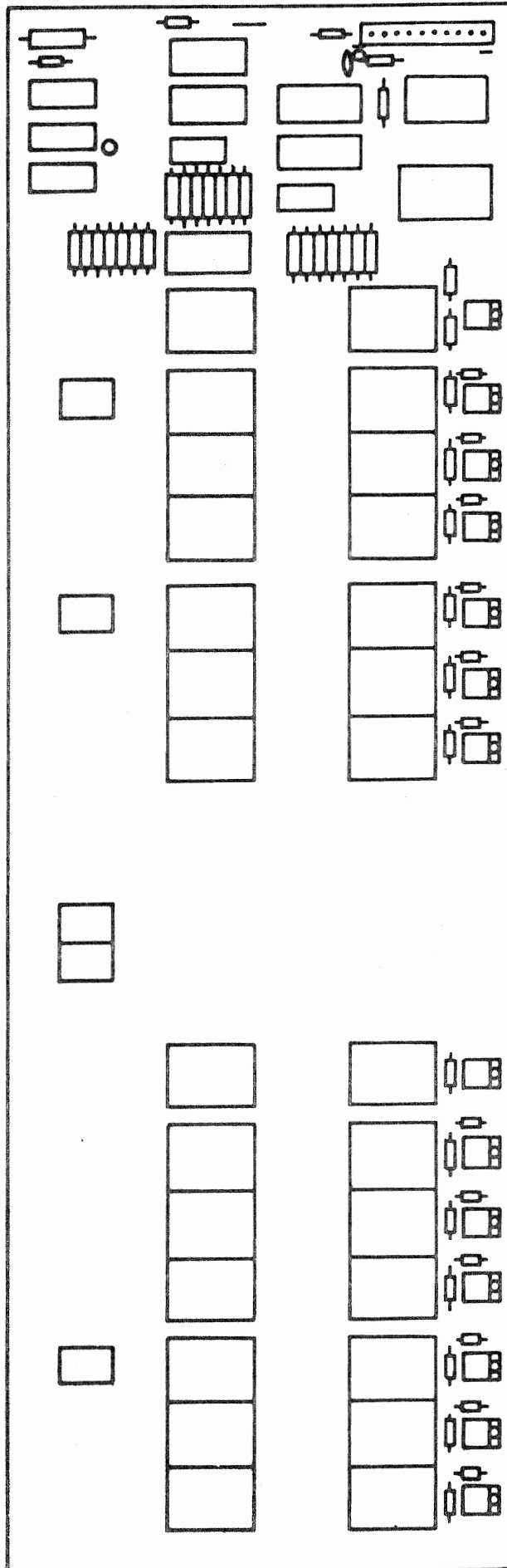
FIG. 1

BYL 106 A DRIVER
PROYECTO 1DSA
FECHA ABRIL 87
SEÑALA
MODELO BASKET BALL

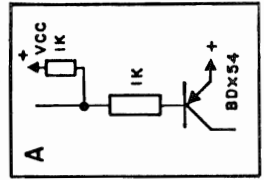
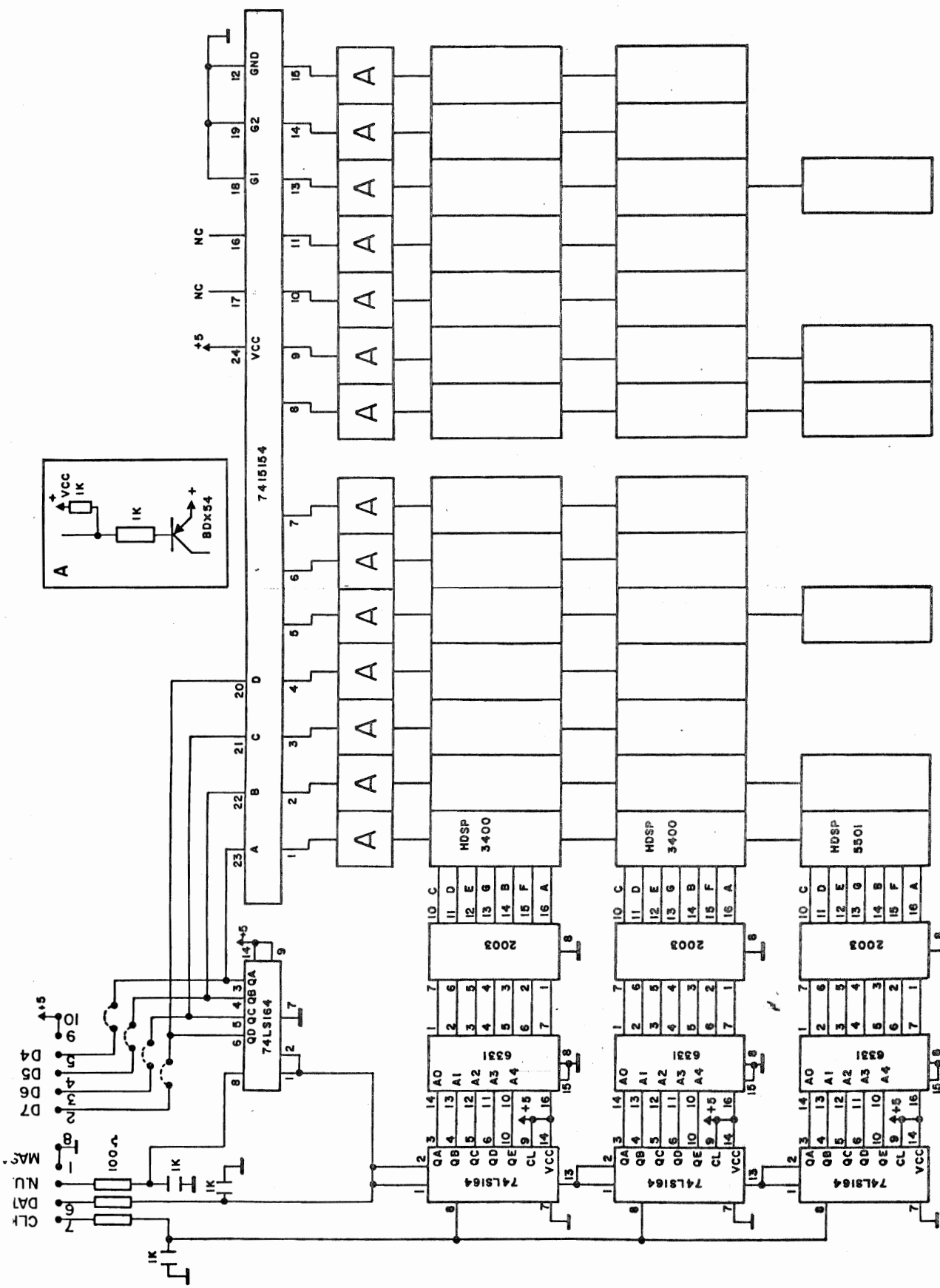


REF. C.P.U. 107

CIRCUITO INT. PARA PM-BALL	
PROYECTO	C.P.U.
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	
MODELO	BASKET BALL



IDSA
 BASKET BALL
 UNIDAD DE DISPLAYS
 ABRIL 1987
 REF. P-3

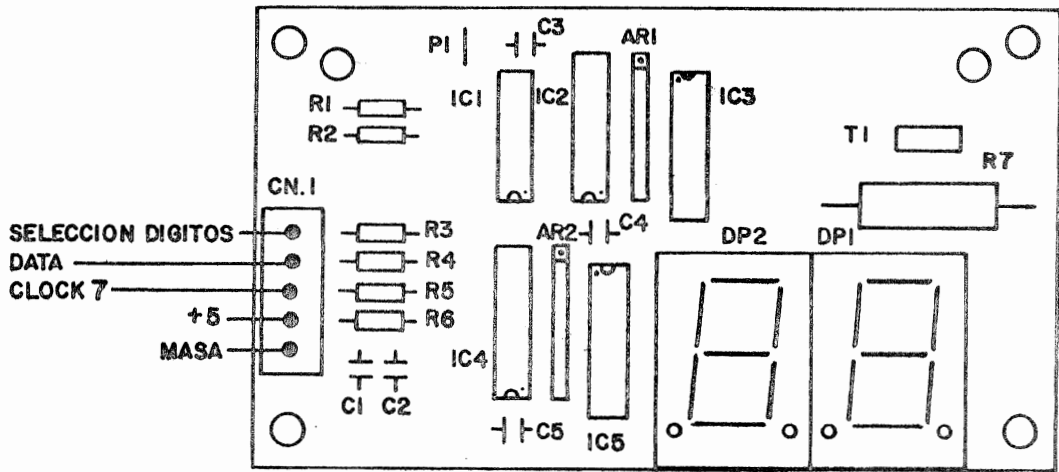


UNIDAD DE DISPLAYS	
PROYECTO	IDSA
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	
MODELO	BASKET BALL

REF. P-3

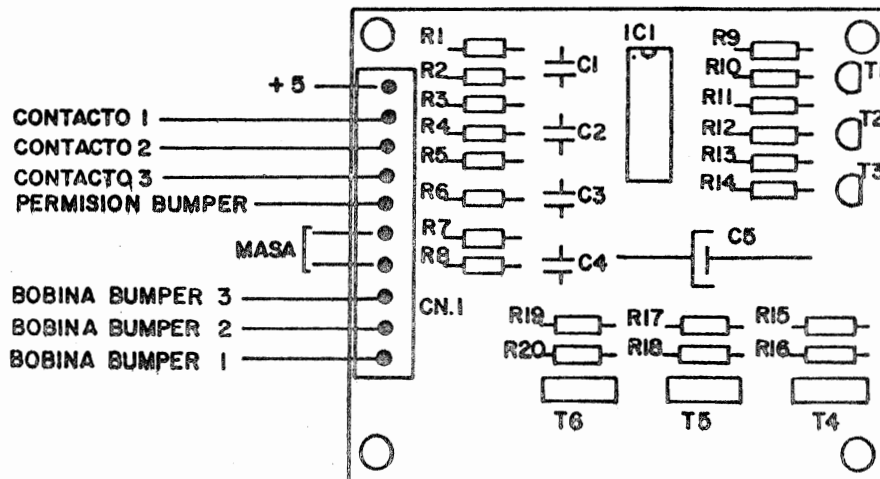
PLACA DISPLAYS

REF. BK-01



PLACA BUMPERS

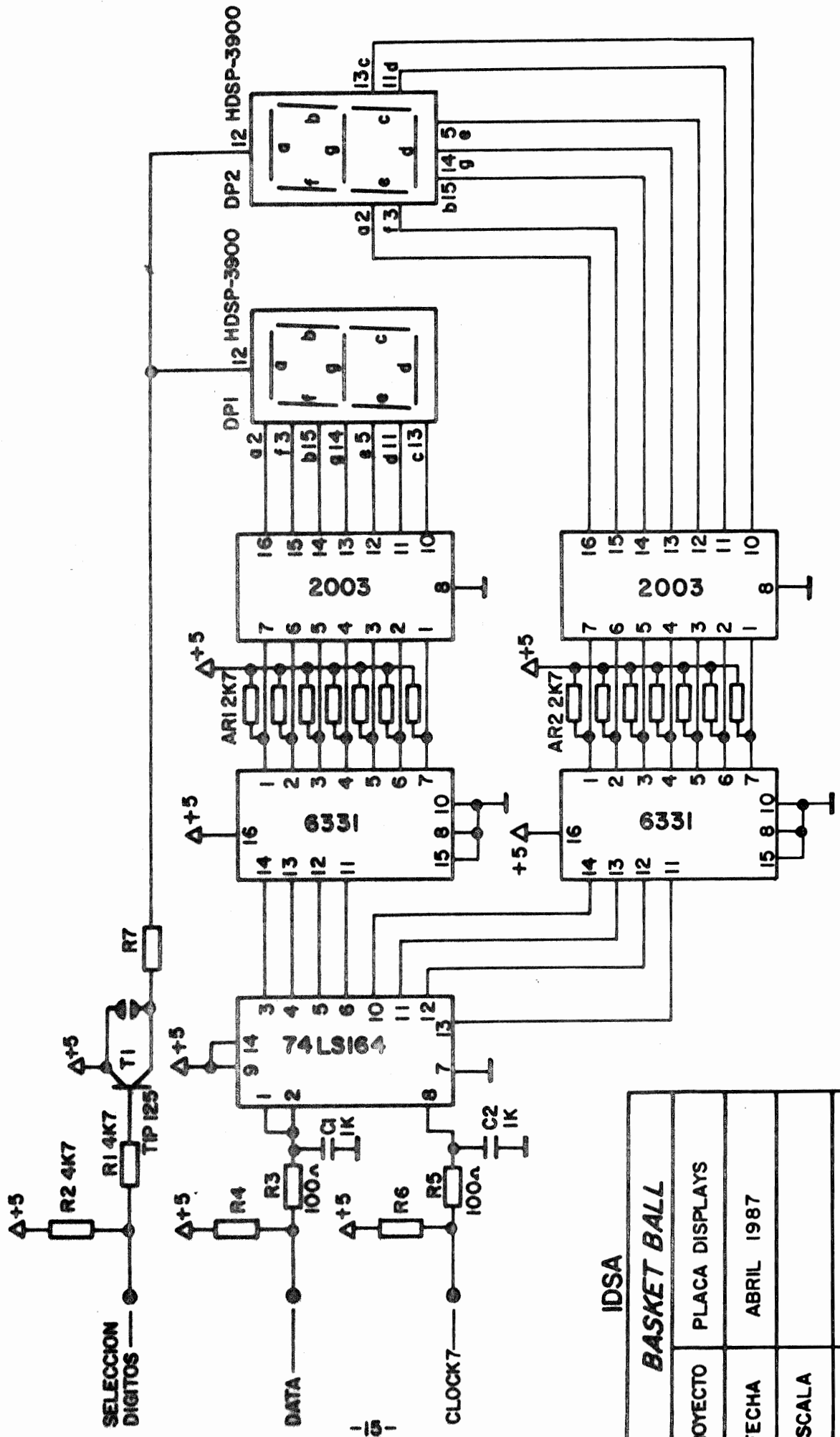
REF. BP-3



IDSA

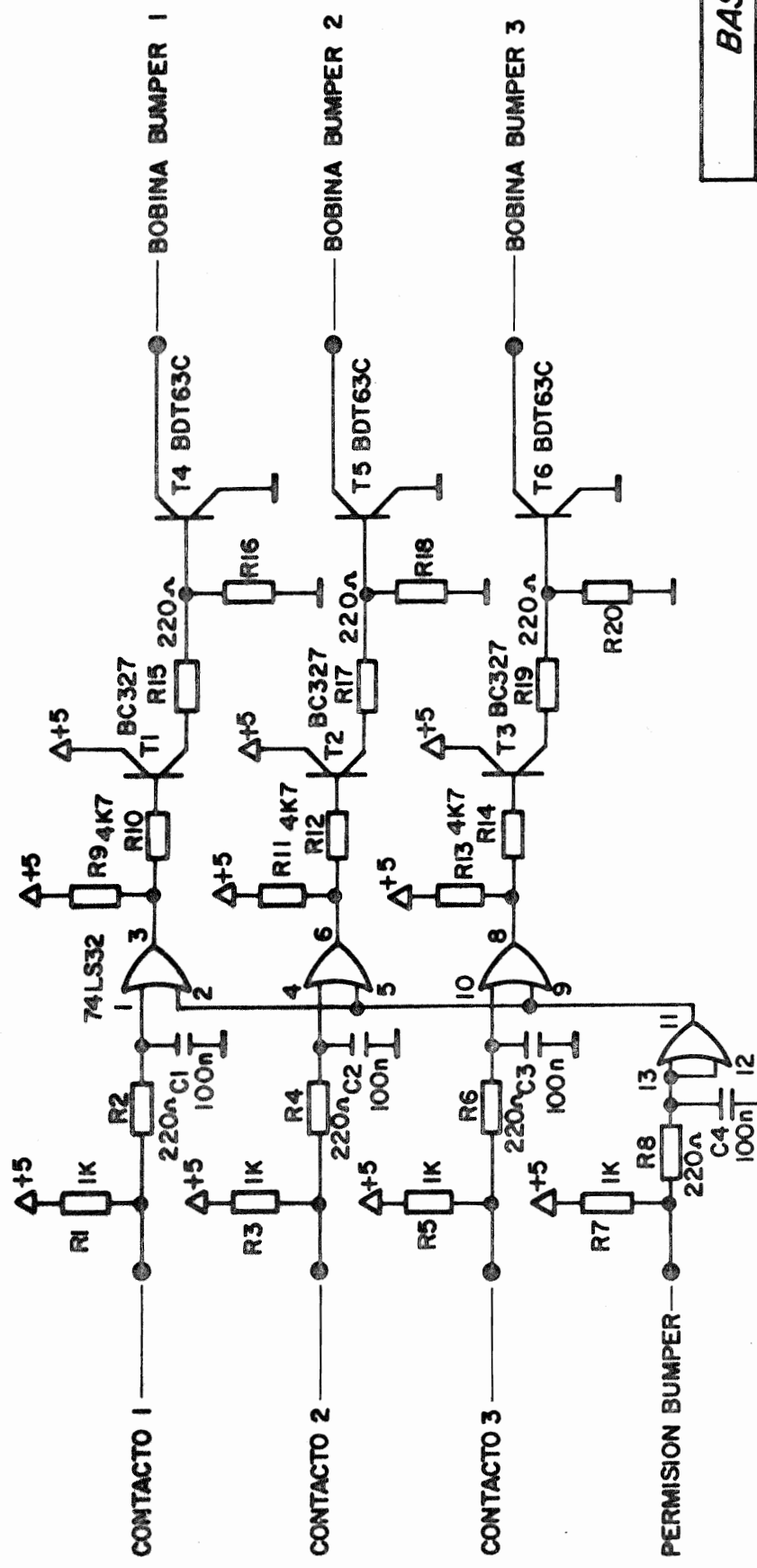
BASKET BALL

PROYECTO	PLACAS PIN-BALL
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	1/1
REF.	BK-01 Y BP-3



IDSA

BASKET BALL	
PROYECTO	PLACA DISPLAYS
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	
REF.	BK-01



IDSA

BASKET BALL	
PROYECTO	PLACA BUMPERS
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	
REF.	BP-3

MICROSWICHT I

MONEDERO 25	1	2	3	4	5	6	7	8
1 MONEDA 1 PARTIDA	ON	ON						
1 MONEDA 2 PARTIDAS	OFF	ON						
2 MONEDAS 3 PARTIDAS	ON	OFF						
2 MONEDAS 1 PARTIDA	OFF	OFF						
MONEDERO 100								
1 MONEDA 2 PARTIDAS			ON	ON				
1 MONEDA 3 PARTIDAS			OFF	ON				
1 MONEDA 4 PARTIDAS			ON	OFF				
1 MONEDA 5 PARTIDAS			OFF	OFF				
MONEDERO 3								
1 MONEDA 1 PARTIDA					ON	ON		
2 MONEDAS 1 PARTIDA					OFF	ON		
3 MONEDAS 1 PARTIDA					ON	OFF		
3 MONEDAS 2 PARTIDAS					OFF	OFF		
RECLAMO								
SI							ON	
NO							OFF	
TEST								
SI								ON
NO								OFF

MICROSWICHT 2

PARTIDAS POR PUNTOS	1	2	3	4	5	6	7	8
1.500.000 Y 2.000.000	ON	ON	ON					
1.500.000 Y 2.300.000	OFF	ON	ON					
1.800.000 Y 2.300.000	ON	OFF	ON					
1.800.000 Y 2.500.000	OFF	OFF	ON					
2.100.000 Y 2.600.000	ON	ON	OFF					
2.500.000 Y 1.600.000	OFF	ON	OFF					
2.500.000 Y 3.200.000	ON	OFF	OFF					
3.300.000 Y 3.800.000	OFF	OFF	OFF					
BOLAS POR PARTIDA								
2 BOLAS				ON	ON			
3 BOLAS				OFF	ON			
4 BOLAS				ON	OFF			
5 BOLAS				OFF	OFF			
TIEMPO DE BOLA								
23 SEGUNDOS						ON	ON	
25 SEGUNDOS						OFF	ON	
30 SEGUNDOS						ON	OFF	
37 SEGUNDOS						OFF	OFF	
PERMITE INSCRIBIRSE								
SI								ON
NO								OFF