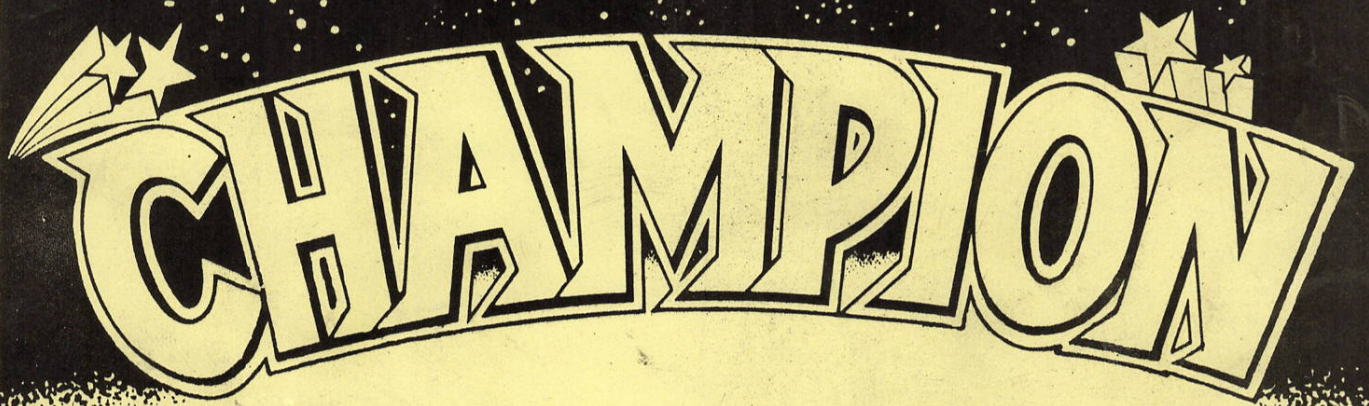


PIN-BALL



CHAMPION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

*barni*

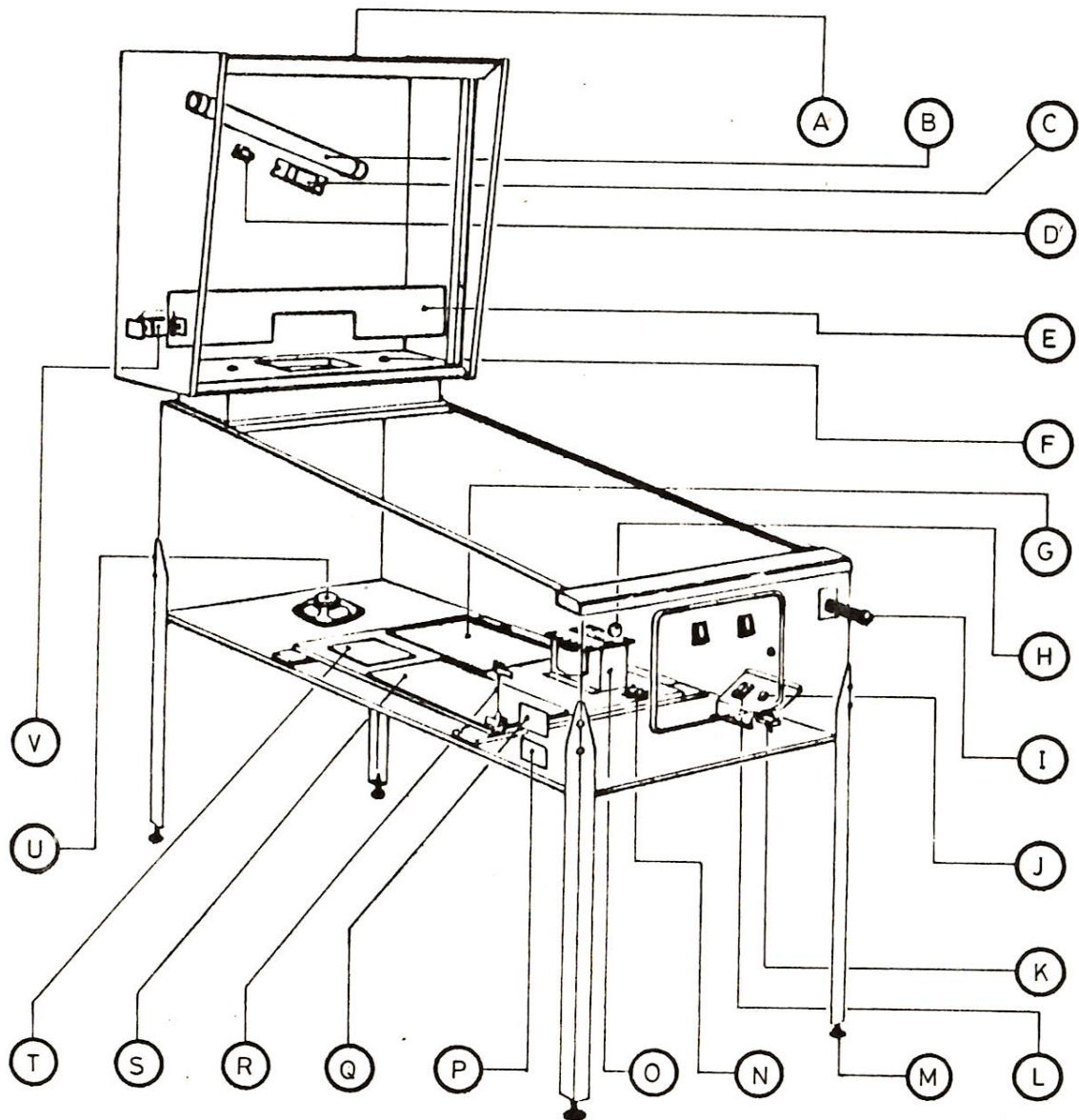
BARNI, S. A.

# **INSTRUCCIONES**

---

# SITUACION DE ELEMENTOS EN LA MAQ.

Fig. 1



A- CERRADURA BLOQUEO CRISTAL.

B- FLUORESCENTE 15W. 220V.

C- REACTANCIA 15W 220V.

D- CEBADOR 25W.

E- PLACA DISPLAYS.

F- TORNILLO FIJ. CABEZAL.

G- PLACA FUENTE ALIMENTACION.

H- PULSADOR PARTIDA.

I- TIRADOR.

J- FUSIBLE RED 10 Amp.

K- INTERRUPTOR RED.

L- BASE AUXILIAR RED.

M- TORNILLO NIVELADOR.

N- FILTRO DE RED.

O- TRANSFORMADOR.

P- PLACA PROGRAMACION.

Q- PLACA AMPLIF. SONIDO.

R- TILT.

S- PLACA C.P.U.

T- PLACA SONIDO.

U- ALTAVOZ 4 Ohms. 10W.

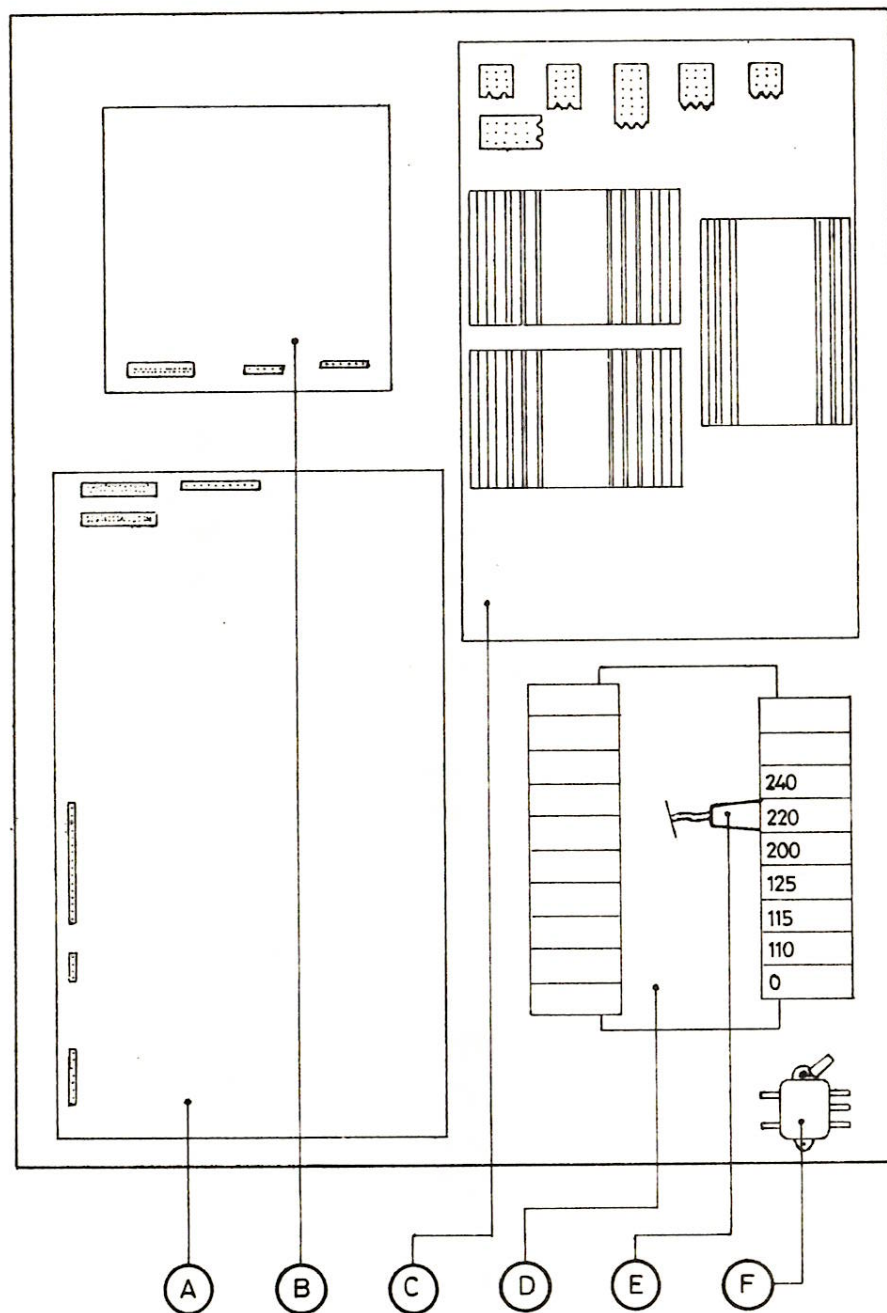
V- TAKA.

## INSTALACION DEL PIN-BALL

- 1º.- Montar la Máquina, levantar el cabezal haciéndolo girar y fijar éste y las patas, utilizando los tornillos que se encuentran dentro del cajón de las monedas, junto con la bola de juego.
  
- 2º.- Comprobar la tensión de red. (La máquina sale preparada - de fabricación para ser conectada a 220 V. C.A.)  
Para variar la tensión de entrada, se efectuará mediante el terminal móvil MARRON -E- (Fig. 2), situado en la regleta colocada sobre el transformador -D- (Fig. 2), desplazándolo a la posición correspondiente a la tensión de red disponible.
  
- 3º.- En este punto, la Máquina está en situación de funcionamiento, pero antes deberá nivelarse y corregir la pendiente en el tablero de juego. Esto se consigue accionando - los tornillos de las patas -M- (Fig. 1). Obtenida su posición, bloquear los tornillos mediante sus correspondientes tuercas. Ahora sí, podrá accionarse el interruptor de red -K- (Fig. 1).

# MONTAJE PLACAS Y TRANSF. EN TABLILLA

Fig. 2



A - PLACA C.P.U.  
B - PLACA SONIDO.  
C - PLACA ALIMENTACION.

D - TRANSFORMADOR.  
E - TERMINAL MOVIL.  
F - FILTRO RED.

# INSTRUCCIONES PARA EL TEST MAQUINA

La máquina dispone de dos pulsadores -T y U- (Fig. 3), situados a la izquierda de los monederos, parte interior de la puerta -J- (Fig. 3). Para situar la máquina en Test, active el pulsador superior -T-, apareciendo en el display del tercer jugador -D- (Fig. 3), la palabra **TEST**, y el número correspondiente del mismo. A partir de esta situación es posible avanzar y retroceder el número de test con los pulsadores superiores, -T- retroceso e inferior -U- avance.

Una vez situado en el número de test deseado, con el pulsador de partida -I- (Fig. 3) se ejecutan las distintas pruebas de dicho test que aparecen en el display del primer jugador -B- (Fig. 3).

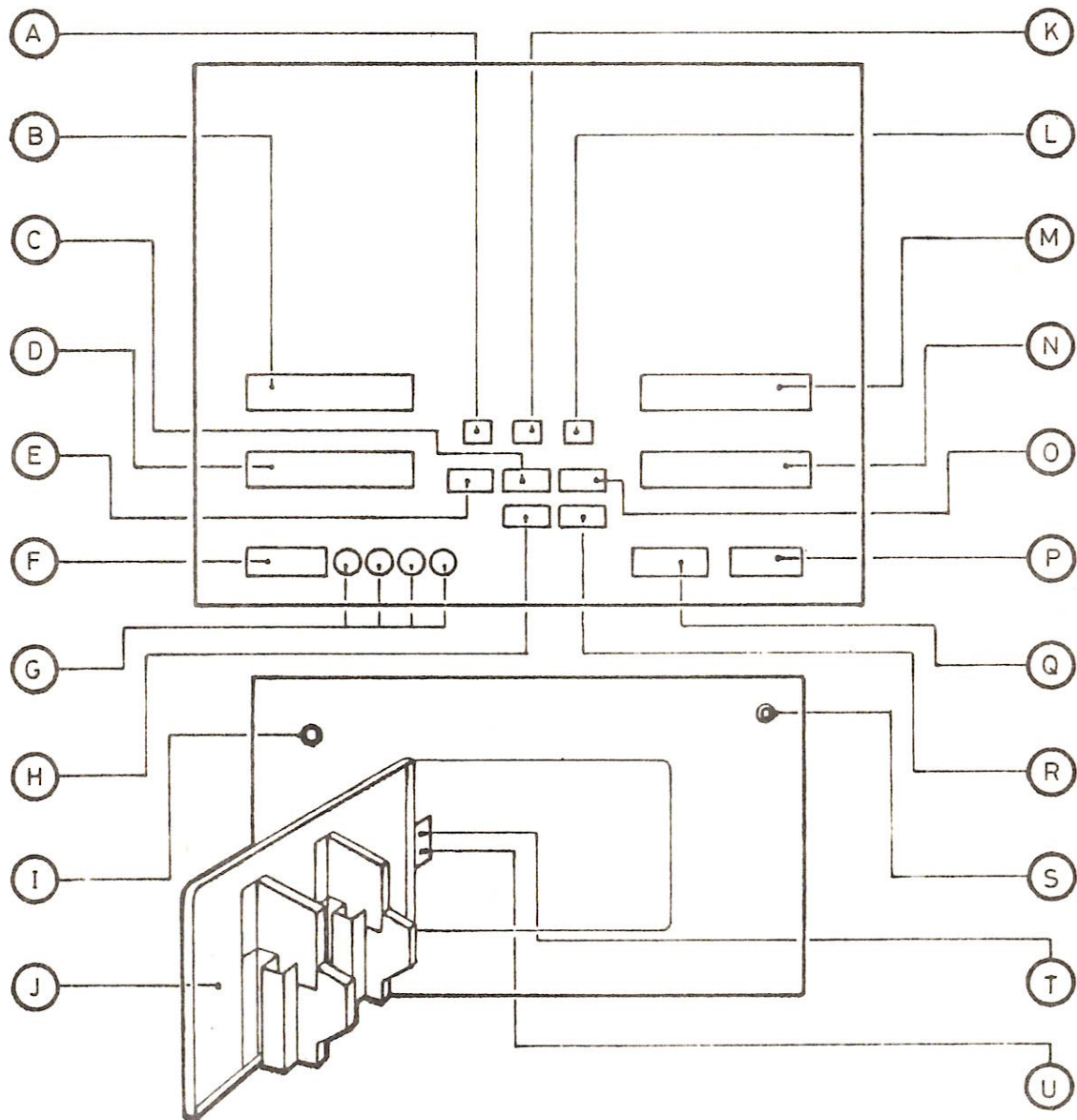
En el display del segundo jugador -M- (Fig. 3), se indica si la prueba ejecutada está activada o no.

TEST Nº 1	ROM.
Nº 2	RAM.
Nº 3	DISPLAY.
Nº 4	SWITCHES.
Nº 5	CONTABILIDAD.
Nº 6	BOMBILLAS FRONTAL.
Nº 7	LUCE TABLERO.
Nº 8	CONTACTOS TABLERO.
Nº 9	BOBINAS.
Nº 10	MUSICA.

Para salir de la posición TEST, desconectar la máquina y volverla a conectar.

# FUNCIONES ELEMENTOS FRONTAL

Fig. 3

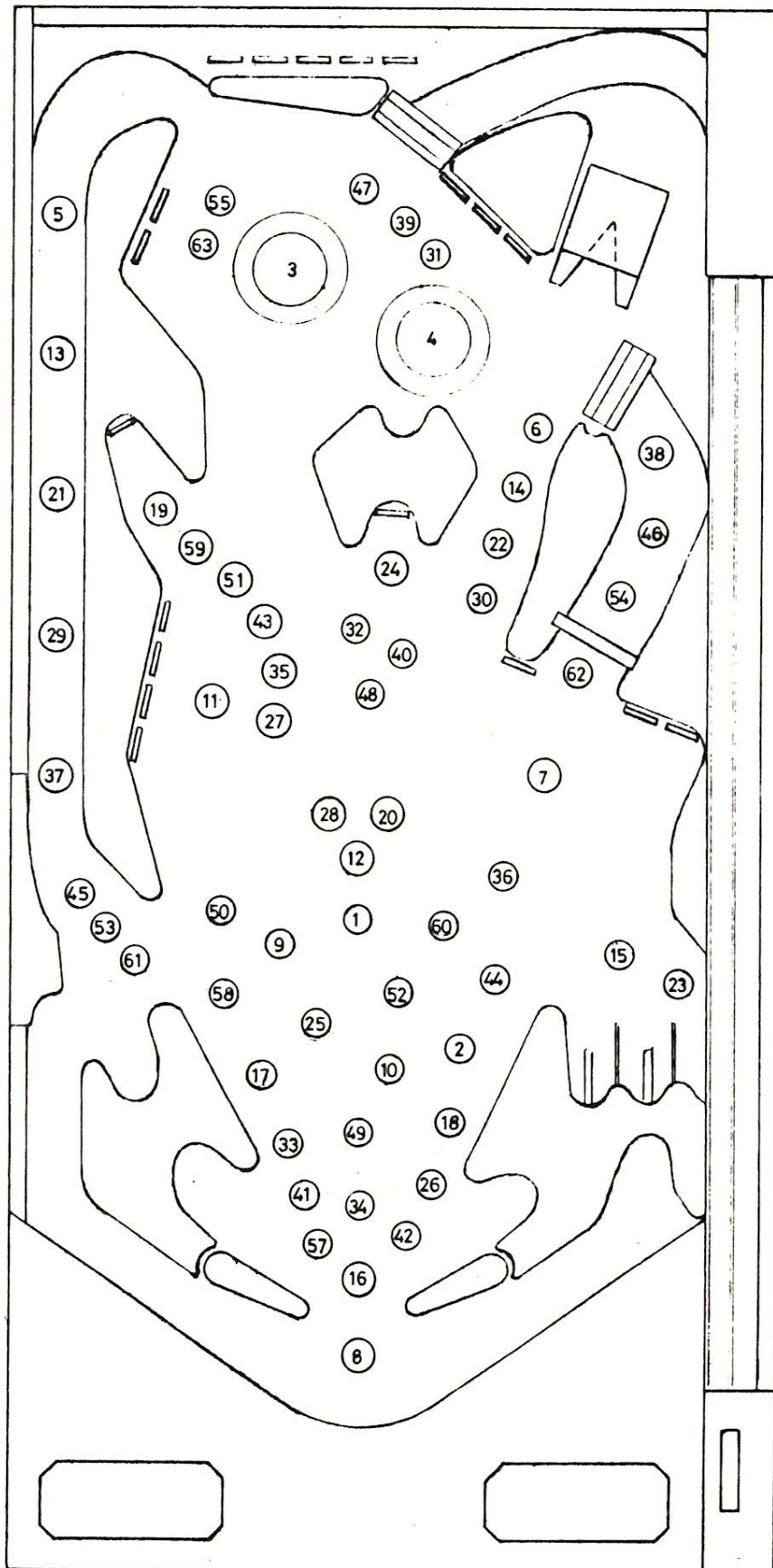


- A- DISPLAY CREDITOS
- B- DISPLAY 1<sup>er</sup> JUGADOR.
- C- INDICADOR ACUMULA TIEMPO ULTIMA BOLA.
- D- DISPLAY 3<sup>er</sup> JUGADOR.
- E- INDICADOR CREDITOS.
- F- INDICADOR JUGADORES.
- G- INDICADOR NUM. JUGADORES.
- H- INDICADOR DESCUENTA TIEMPO ULTIMA BOLA,
- I- PULSADOR PARTIDA.
- J- PUERTA MONEDEROS.
- K- DISPLAY TIEMPO ULTIMA BOLA.

- L-DISPLAY BOLA EN JUEGO Y LOTERIA.
- M-DISPLAY 2<sup>o</sup> JUGADOR.
- N-DISPLAY 4<sup>o</sup> JUGADOR.
- O-INDICADOR N<sup>o</sup> DE BOLA EN JUEGO.
- P- INDICADOR FINAL PARTIDA.
- Q-INDICADOR FALTA.
- R-INDICADOR LOTERIA.
- S-TIRADOR.
- T-PULSADOR TEST Y RETROCESO TEST.
- U-PULSADOR AVANCE TEST.

# TEST LUCES

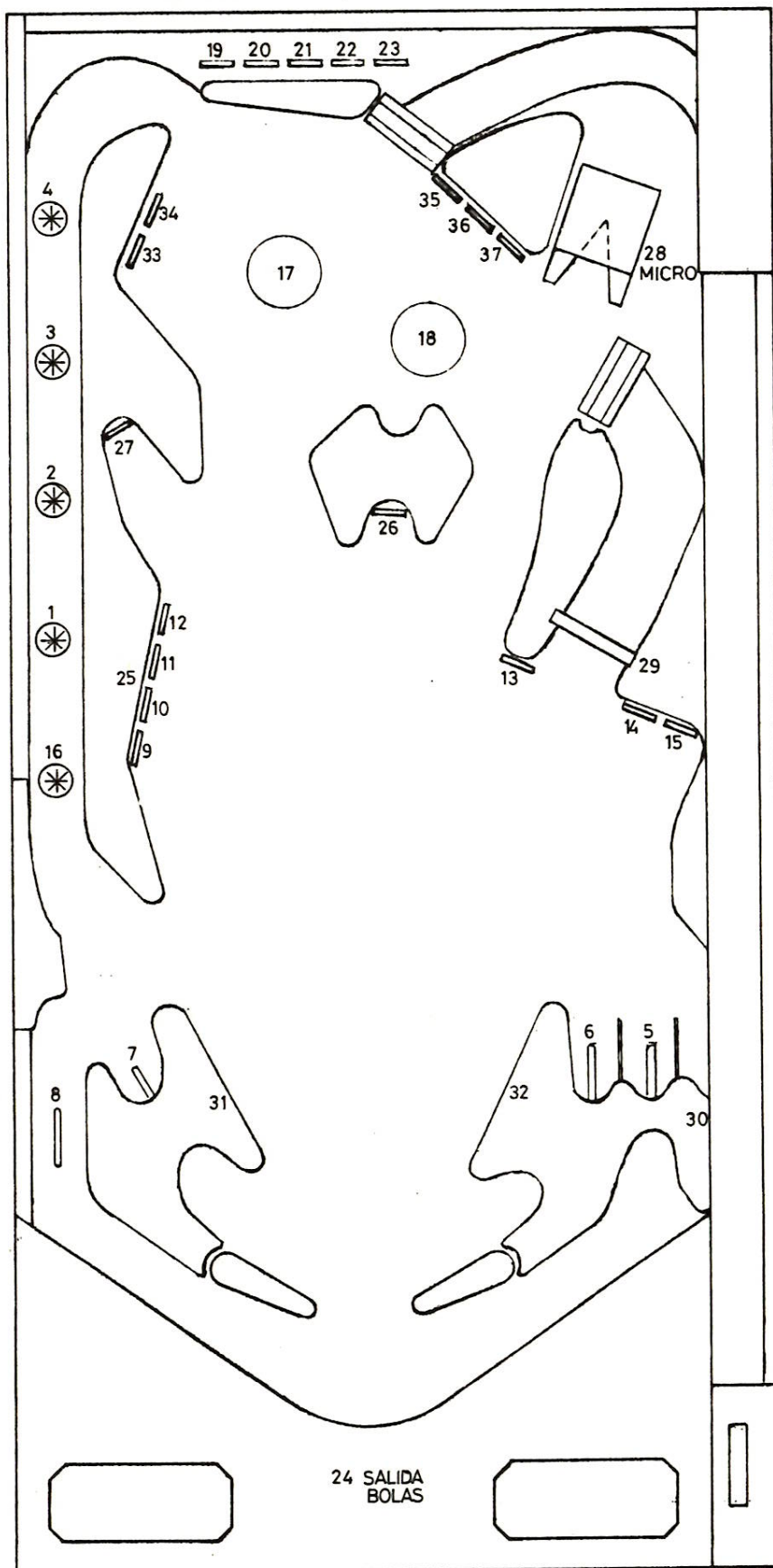
N° 7





# TEST CONTACTOS

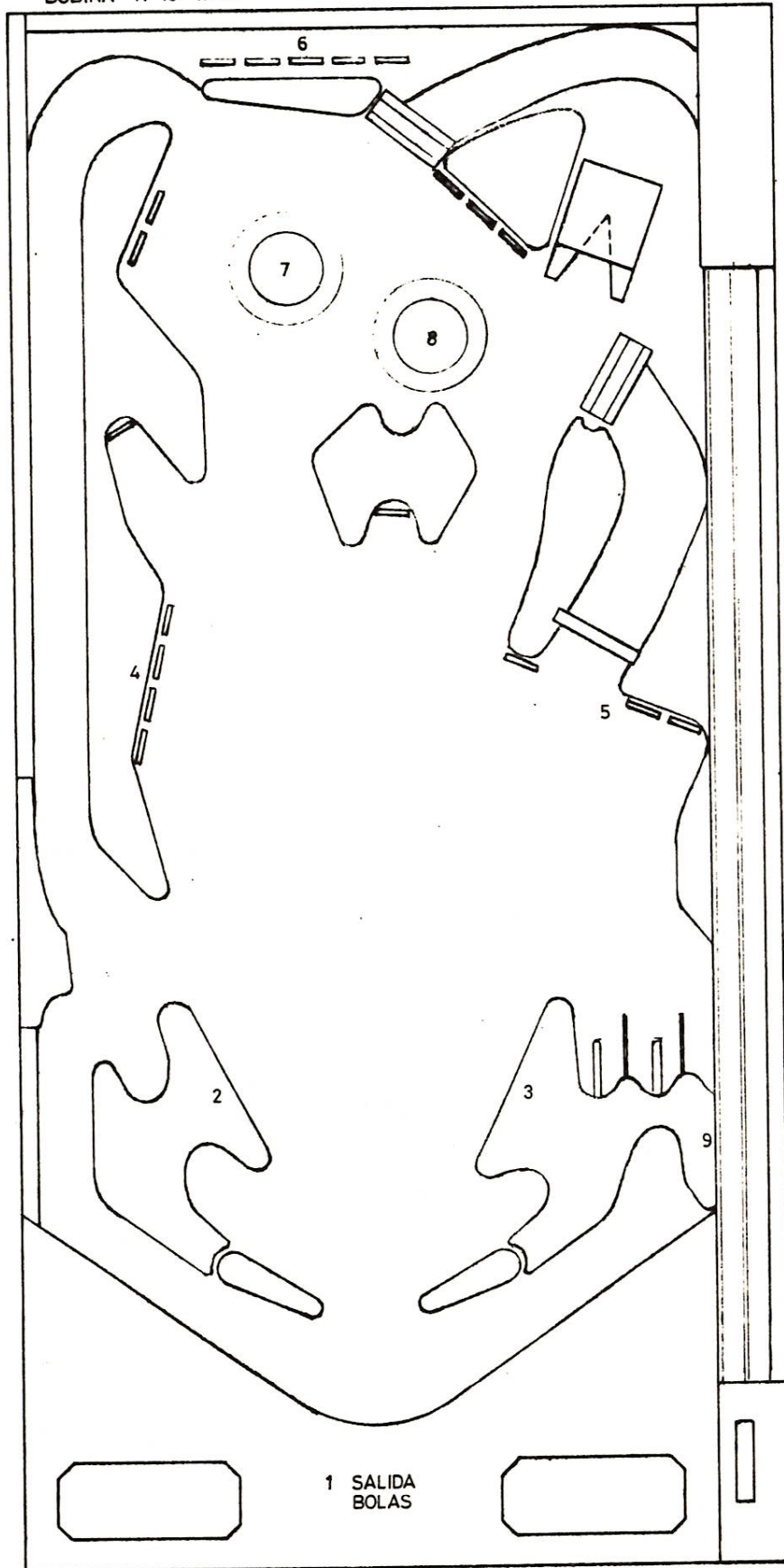
N° 8



# TEST BOBINAS

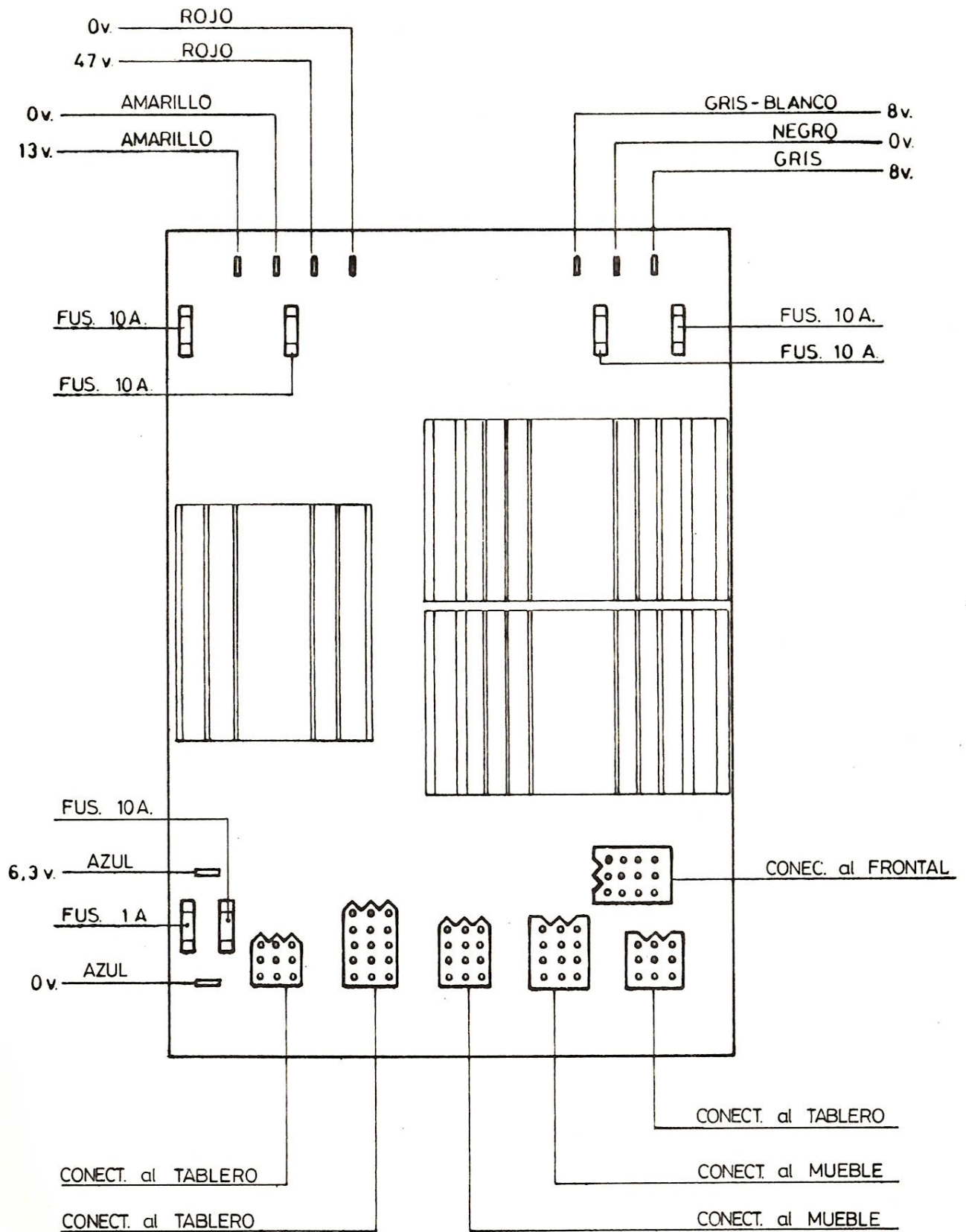
Nº 9

BOBINA Nº 10 TAKA



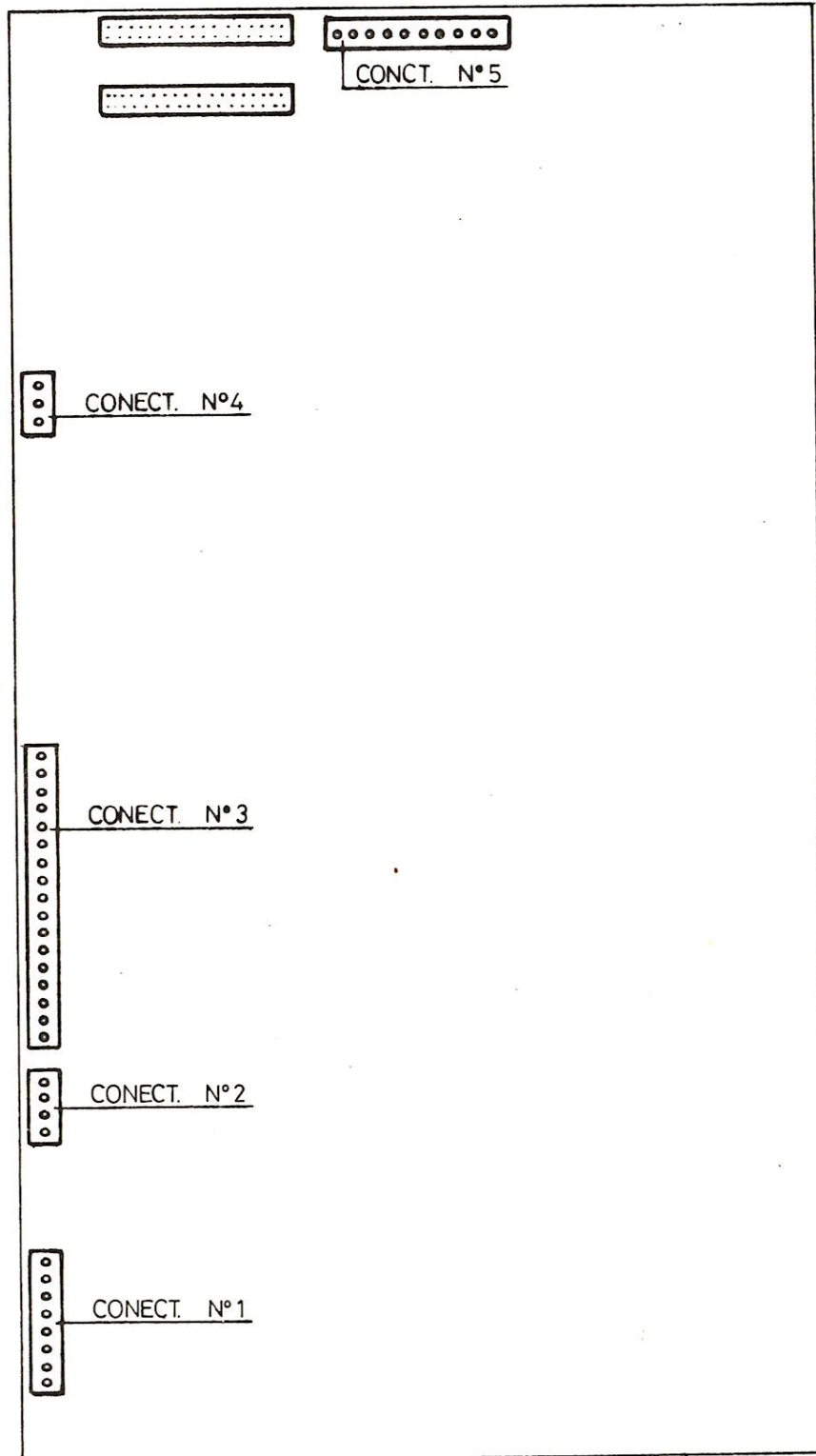
# Placa FUENTE ALIMENTACION

(SITUACION CONECTORES)



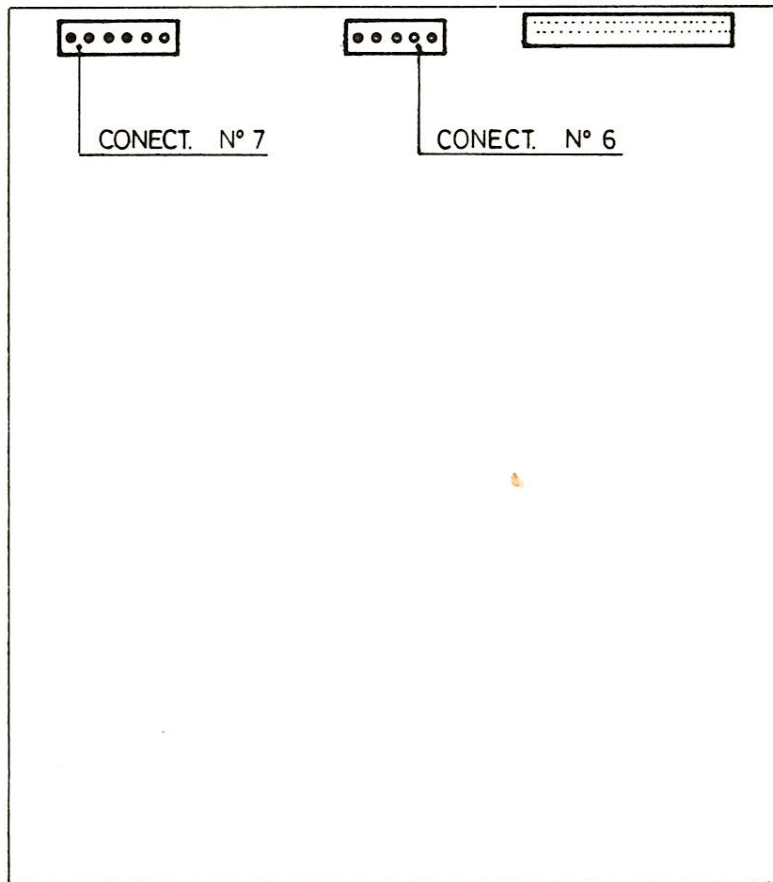
# Placa C. P. U.

( SITUACION CONECTORES )



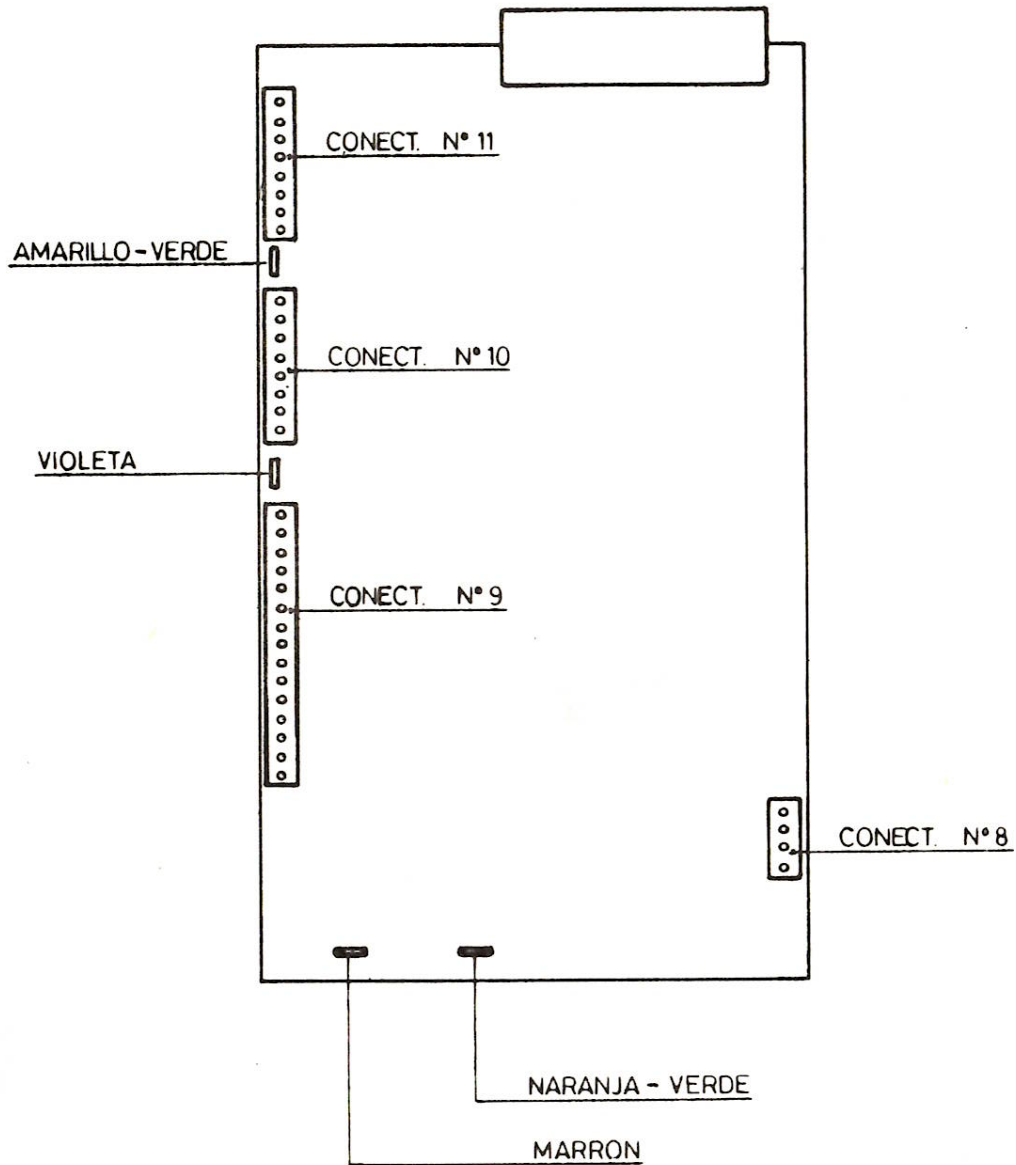
# Placa SONIDO

( SITUACION CONECTORES )



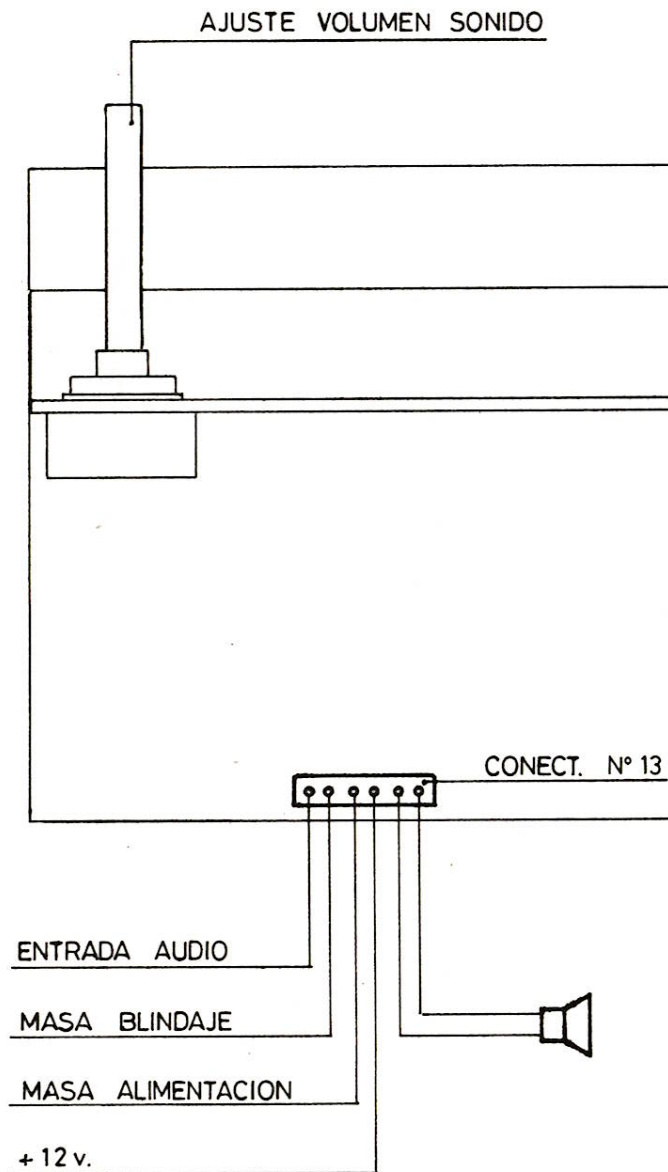
# Placa DRIVERS TABLERO

(SITUACION CONECTORES)



# Placa AMPLIFICADOR SONIDO

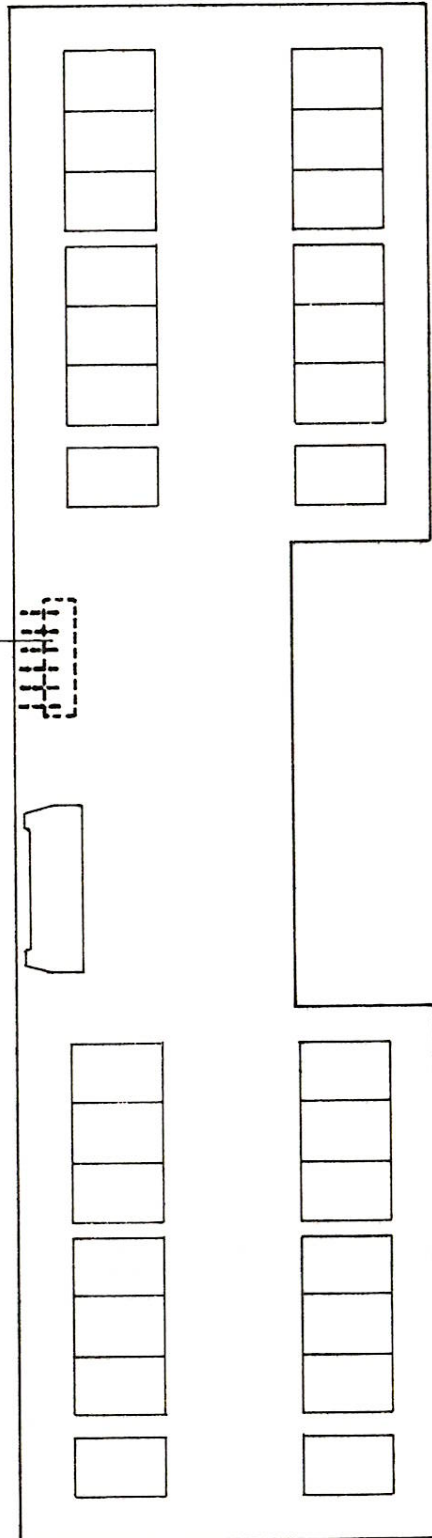
( SITUACION CONECTORES )



# Placa DISPLAYS

( SITUACION CONECTORES )

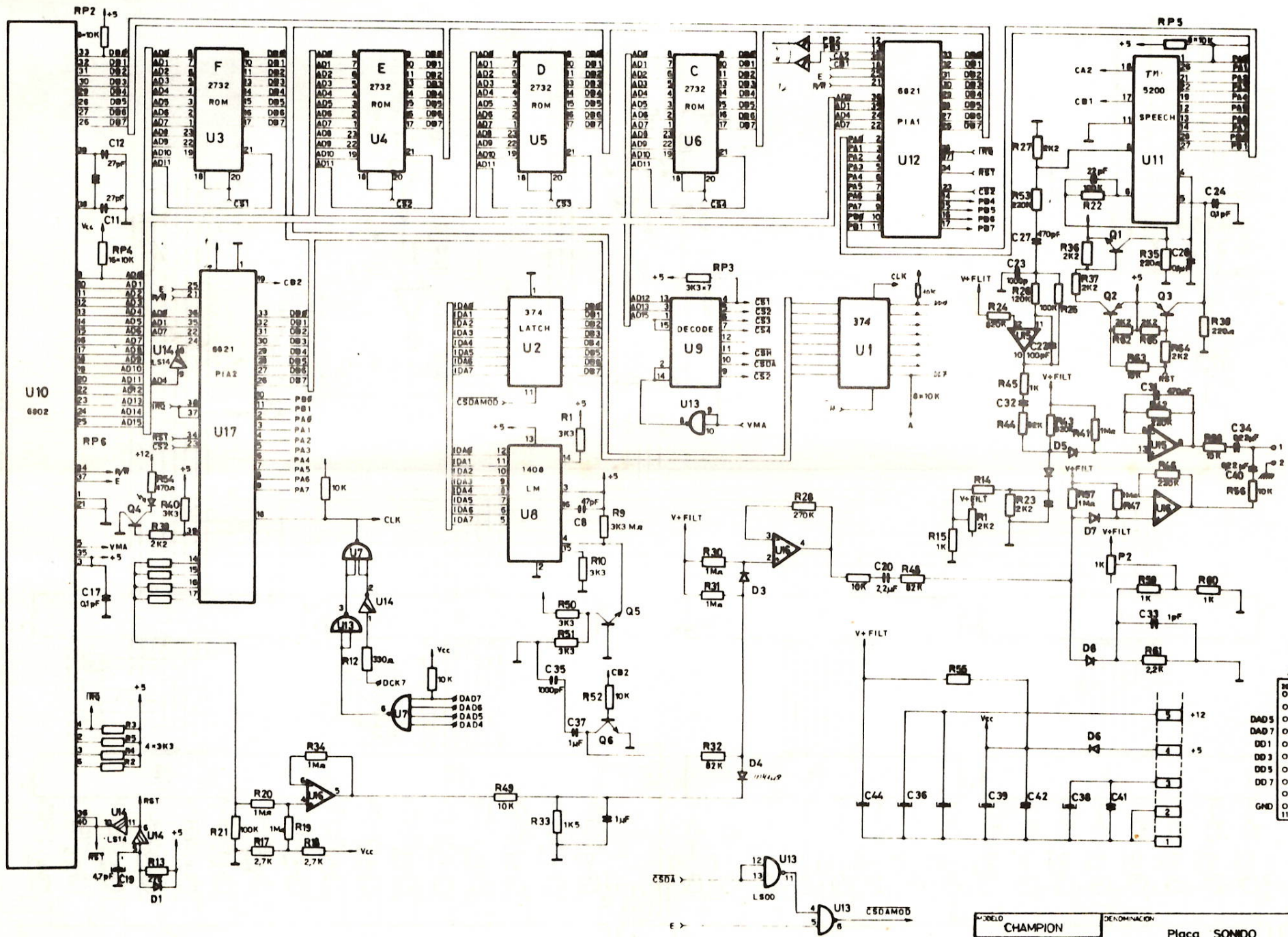
CONNECT. N° 14 ( Montado en cara posterior )





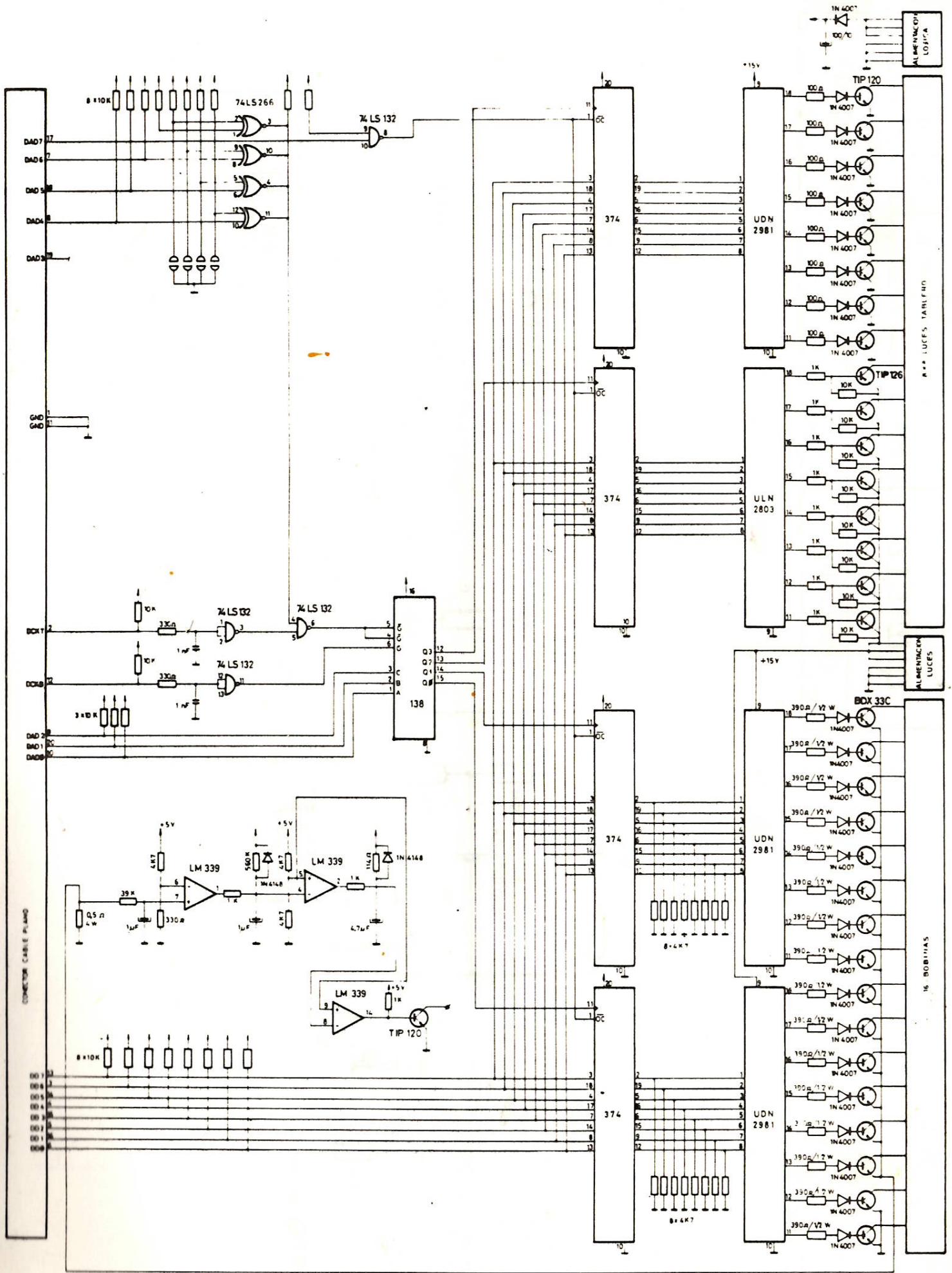




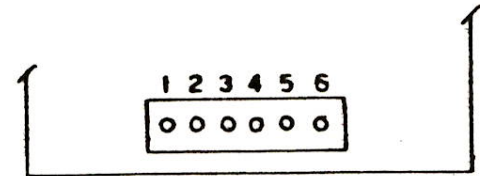
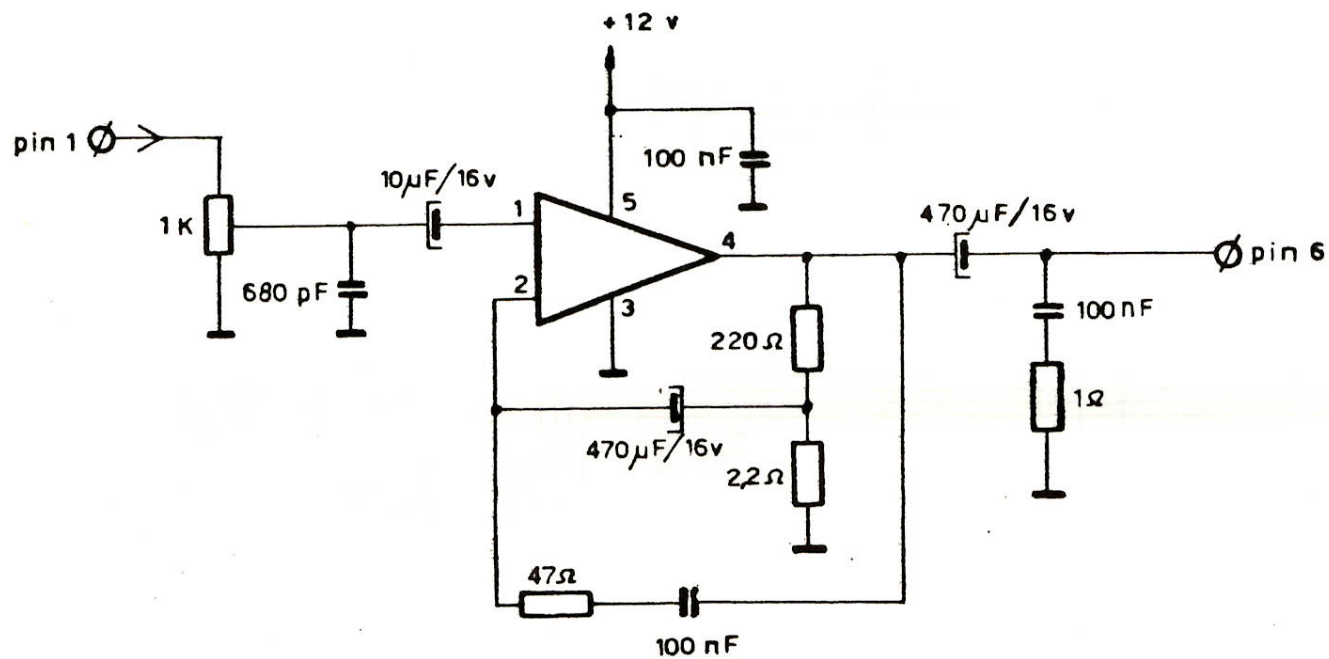


MODELO	CHAMPION	DENOMINACION	Placa SONDO			
			(C Impreso ref 00685)			
Proyectado por		Fecha	Dis. de	Plan. de	Pr. planis	
		Nov 85	1	1	1	

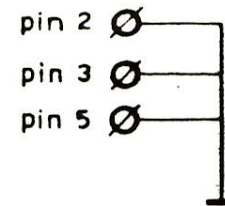
dimicro



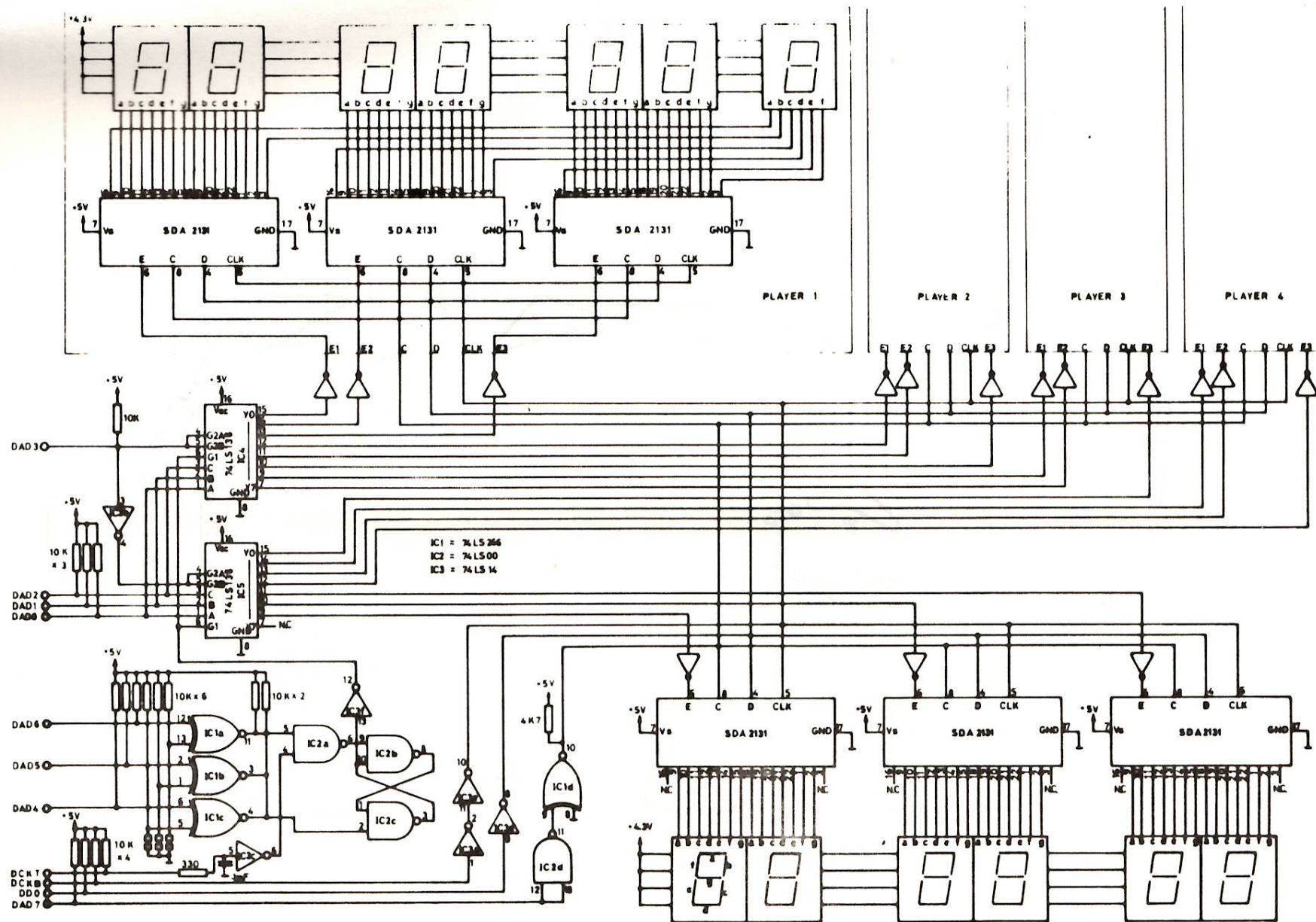
MODELLO	CHAMPION	DESCRIZIONE	PICCOLI DRIVER A LED			
			(C. Impreso ref. 00545)			
dimicro		Progettato per	Luca MARTINEZ	Febbraio	1985	1



pin 4  $\rightarrow$  +12v



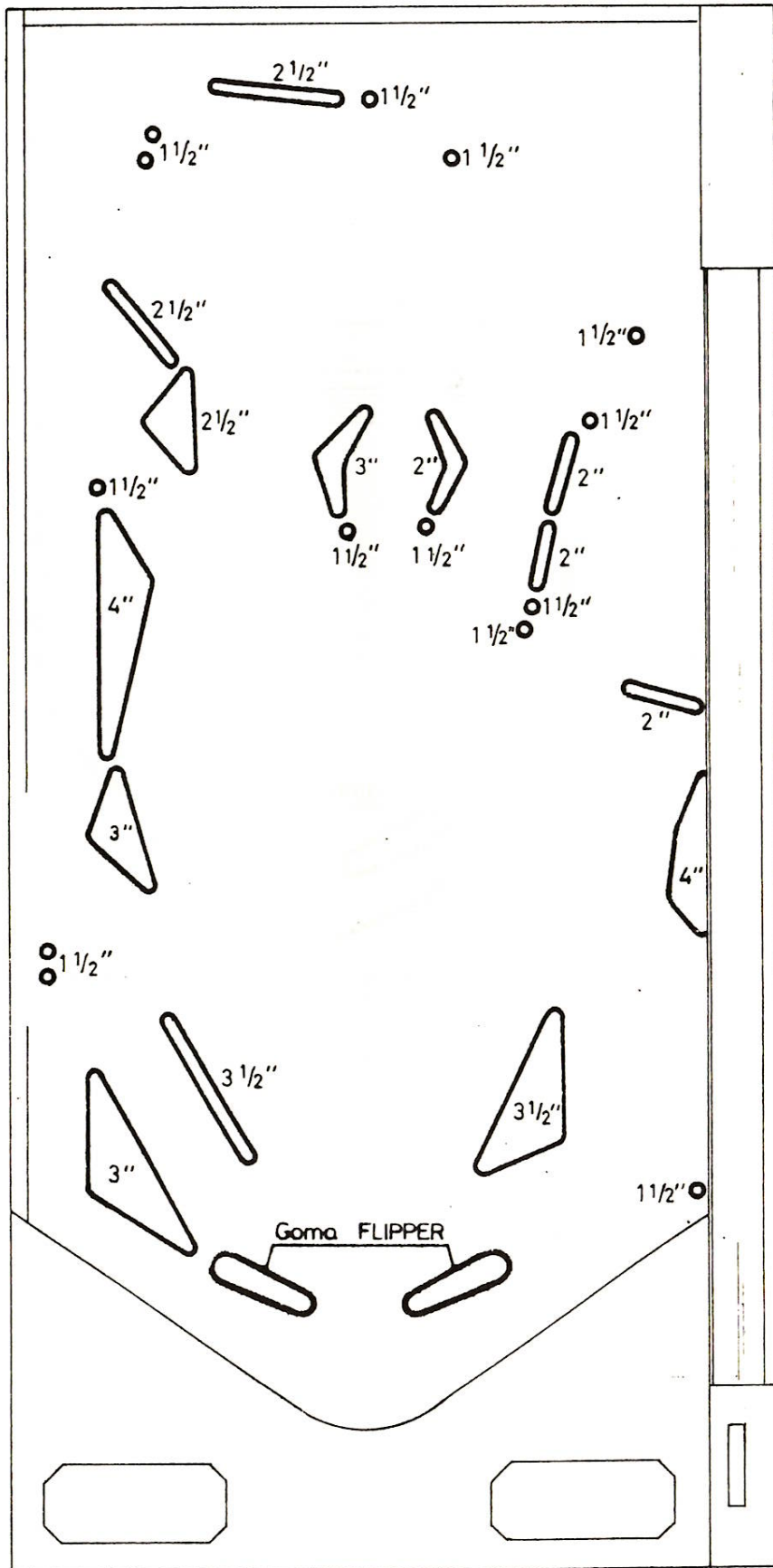
MODELO	DENOMINACION				
CHAMPION	Placa AMPLIFICACION SONIDO				
	( C. Impreso ref. 01985 )				
dimicro	Proyectado por	Fecha	Dib. nº	Plano nº	Nº planos
	Lluís DIB	Nov. 85	1	1	1



MODELO	CHAMPION	DENOMINACION			
		Placa DISPLAYS			
		(C. Impreso ref. 01085)			
		Preparado por	Fecha	Hoj. nº	Plano nº
			Octb. 85	1	1

dimicro

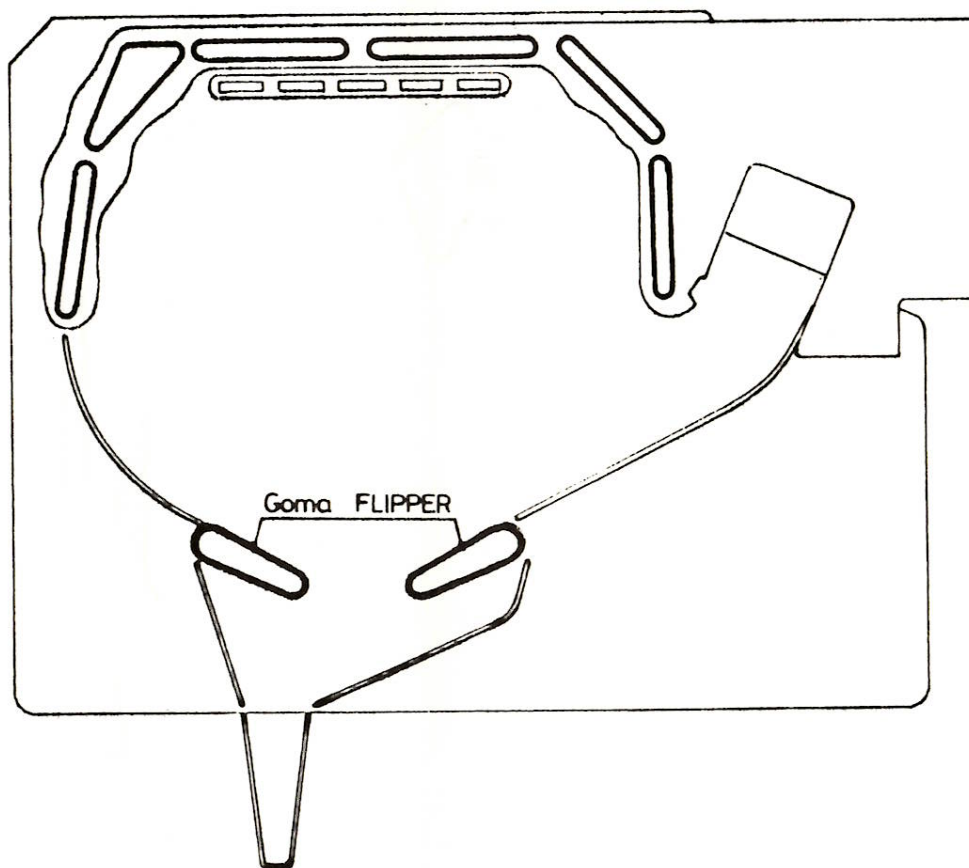
REFS. GOMAS TABLERO



# PISO SUPERIOR

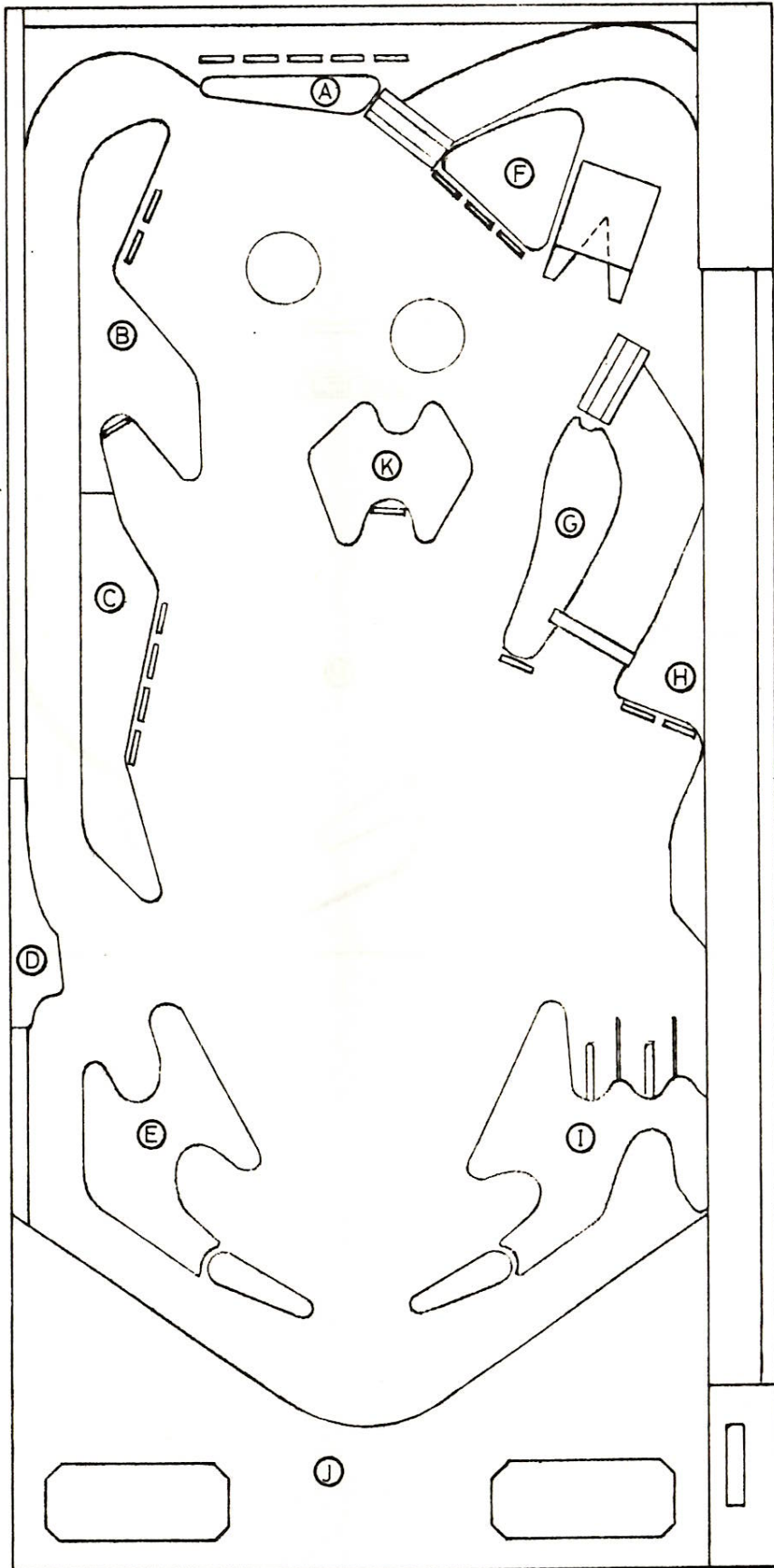
## REFERENCIAS GOMAS

LAS SEIS GOMAS SON DE 2 1/2"



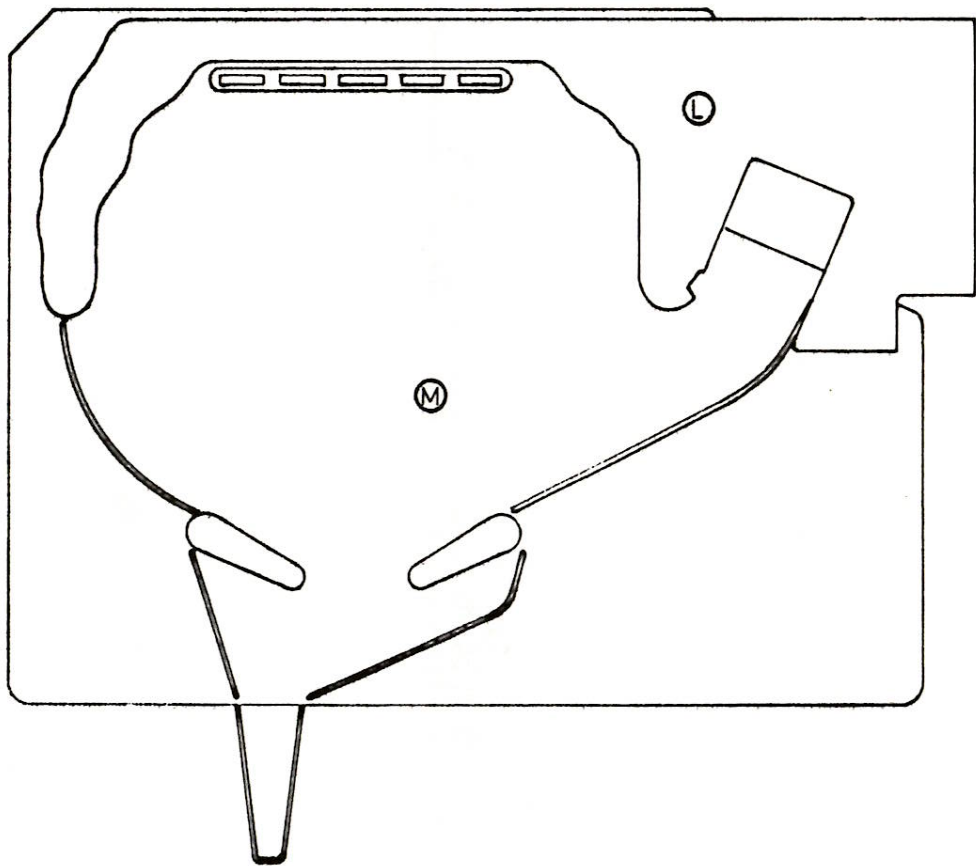


REFS. PLASTICOS RECORTABLES

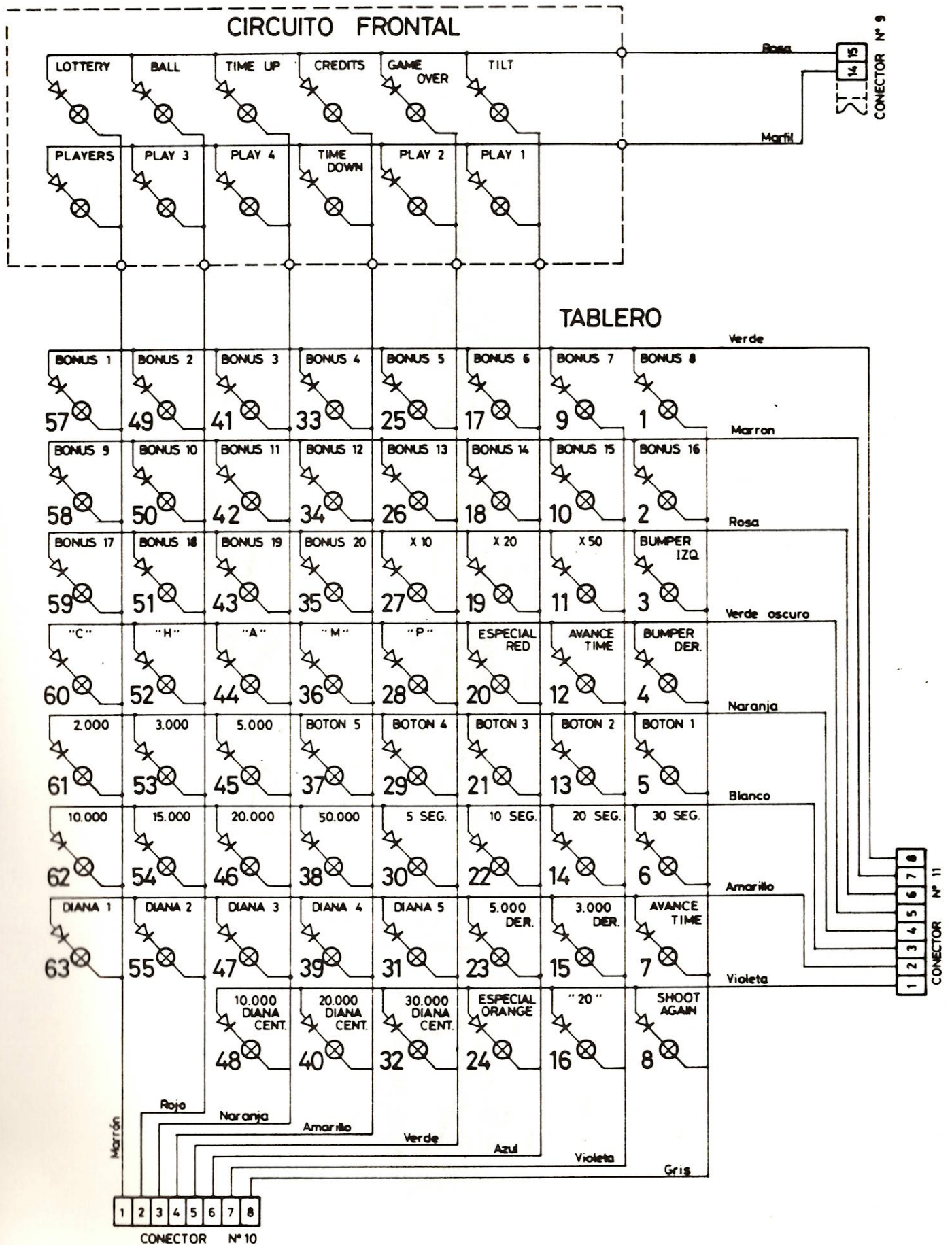


PISO SUPERIOR

REFERENCIAS PLASTICOS



# CIRCUITO DE LUCES



# CONTACTOS TABLERO



CONECTOR Nº 3

Ptas.     partidas     Ptas.     partidas

bolas

partidas     puntos

partidas     puntos

partidas     puntos

El "tilt" penaliza la bola en juego.

*barni*

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