

# INSTRUCCIONES

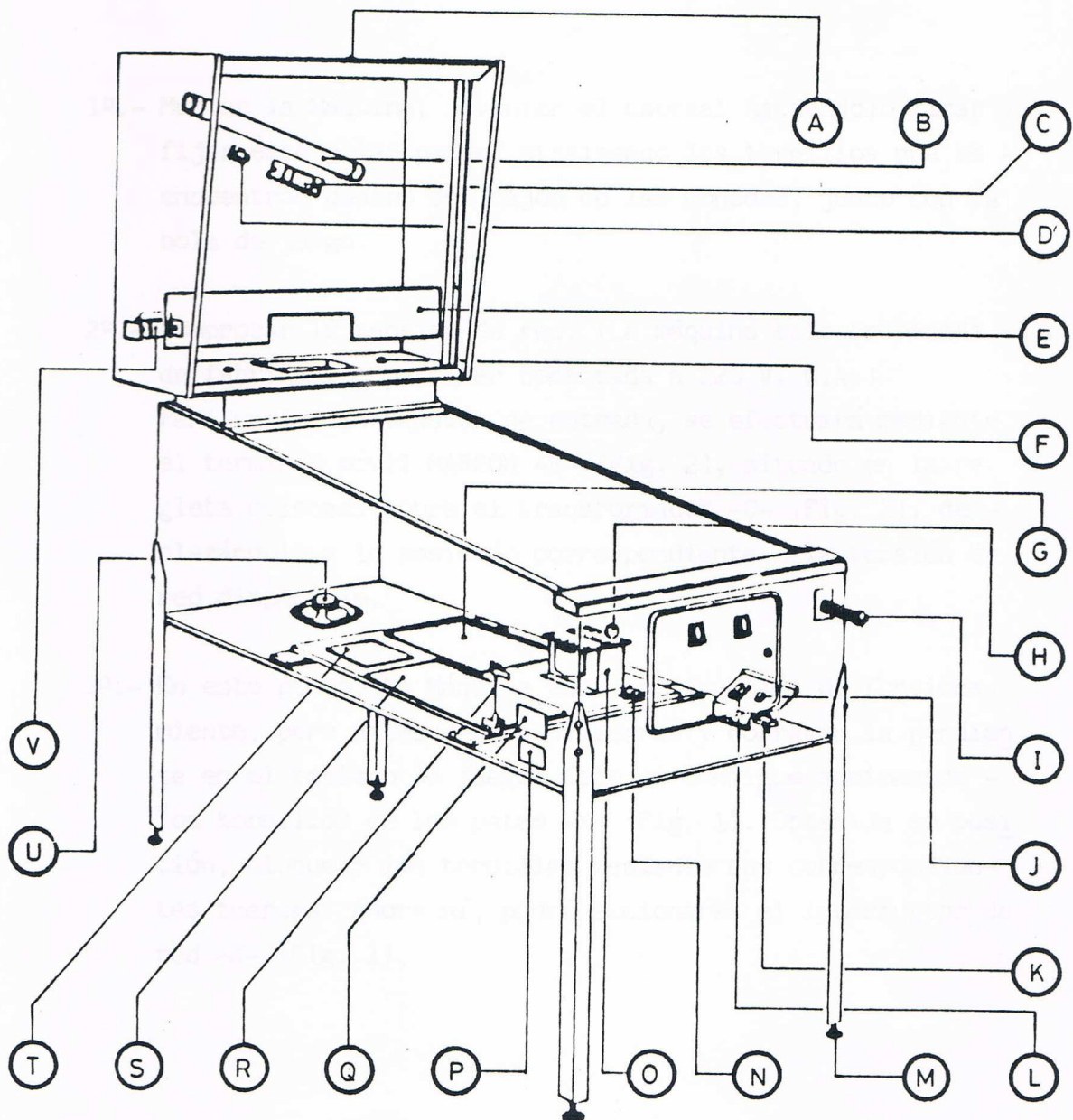
---

1- OBJETIVO DEL MAQ  
2- DESCRIPCION DEL MAQ  
3- FUNCIONES DEL MAQ  
4- PARTES DEL MAQ  
5- MATERIALES DEL MAQ  
6- TIPO DE MAQ  
7- CARACTERISTICAS DEL MAQ  
8- CONDICIONES DE USO DEL MAQ  
9- MANTENIMIENTO DEL MAQ  
10- SEGURIDAD DEL MAQ

11- CONCLUSIONES DEL MAQ  
12- RECOMENDACIONES DEL MAQ  
13- BIBLIOGRAFIA DEL MAQ  
14- ANEXOS DEL MAQ  
15- GLOSARIO DEL MAQ  
16- INDICE DEL MAQ  
17- FUENTES DEL MAQ  
18- OTROS DATOS DEL MAQ

# 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.

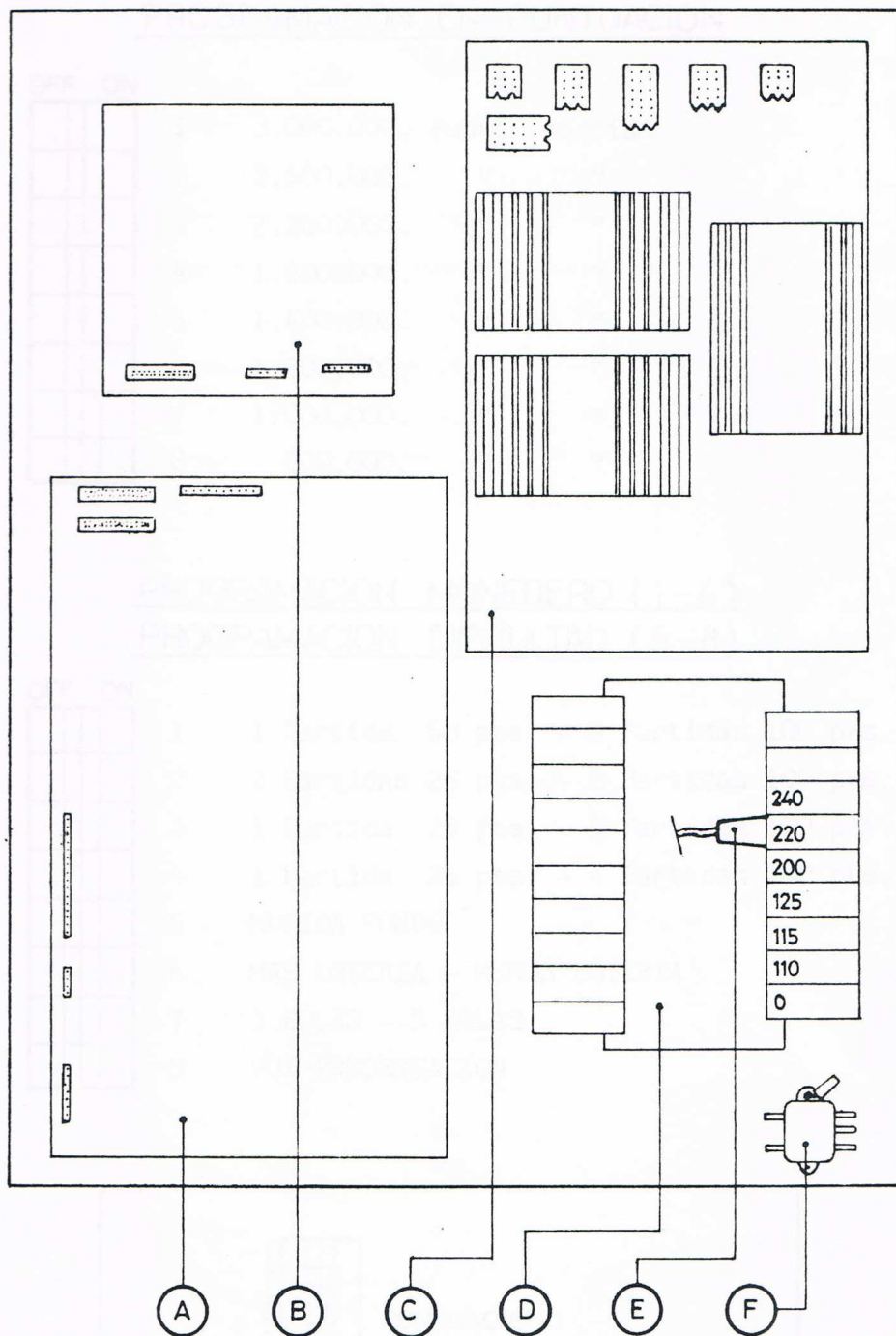
V- TAKA.

## 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.

# PROGRAMACION PIN - BALL

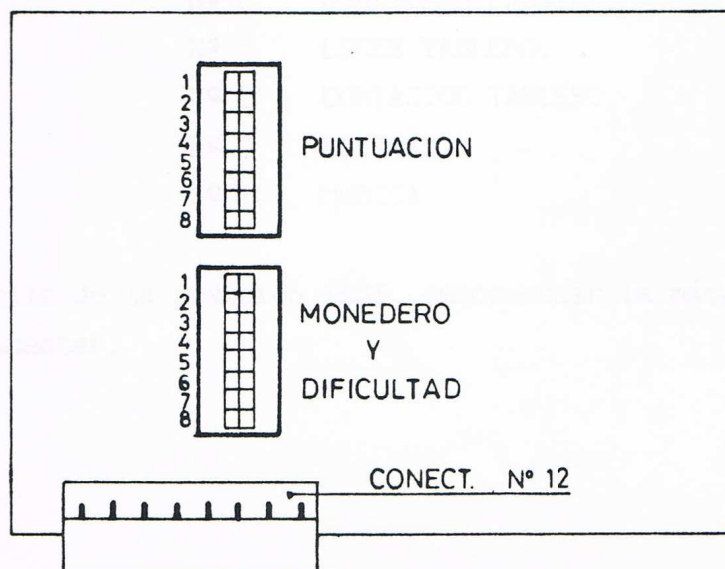
## PROGRAMACION EN PUNTUACION

OFF	ON	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 3.000.000. Puntos partida
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 2.600.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 2.200.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 1.800.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 1.400.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 1.200.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 1.000.000. " "
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 800.000. " "

## PROGRAMACION MONEDERO (1-4)

## PROGRAMACION DIFICULTAD (5-8)

OFF	ON	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 1 Partida 50 pts. - 3 Partidas 100 pts.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2 2 Partidas 25 pts. - 8 Partidas 100 pts.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 1 Partida 25 pts. - 5 Partidas 100 pts.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4 1 Partida 25 pts. - 4 Partidas 100 pts.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5 MUSICA FONDO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 MAS LOTERIA - MENOS LOTERIA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7 3 BOLAS - 5 BOLAS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8 VOZ PRESENTACION



## 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).

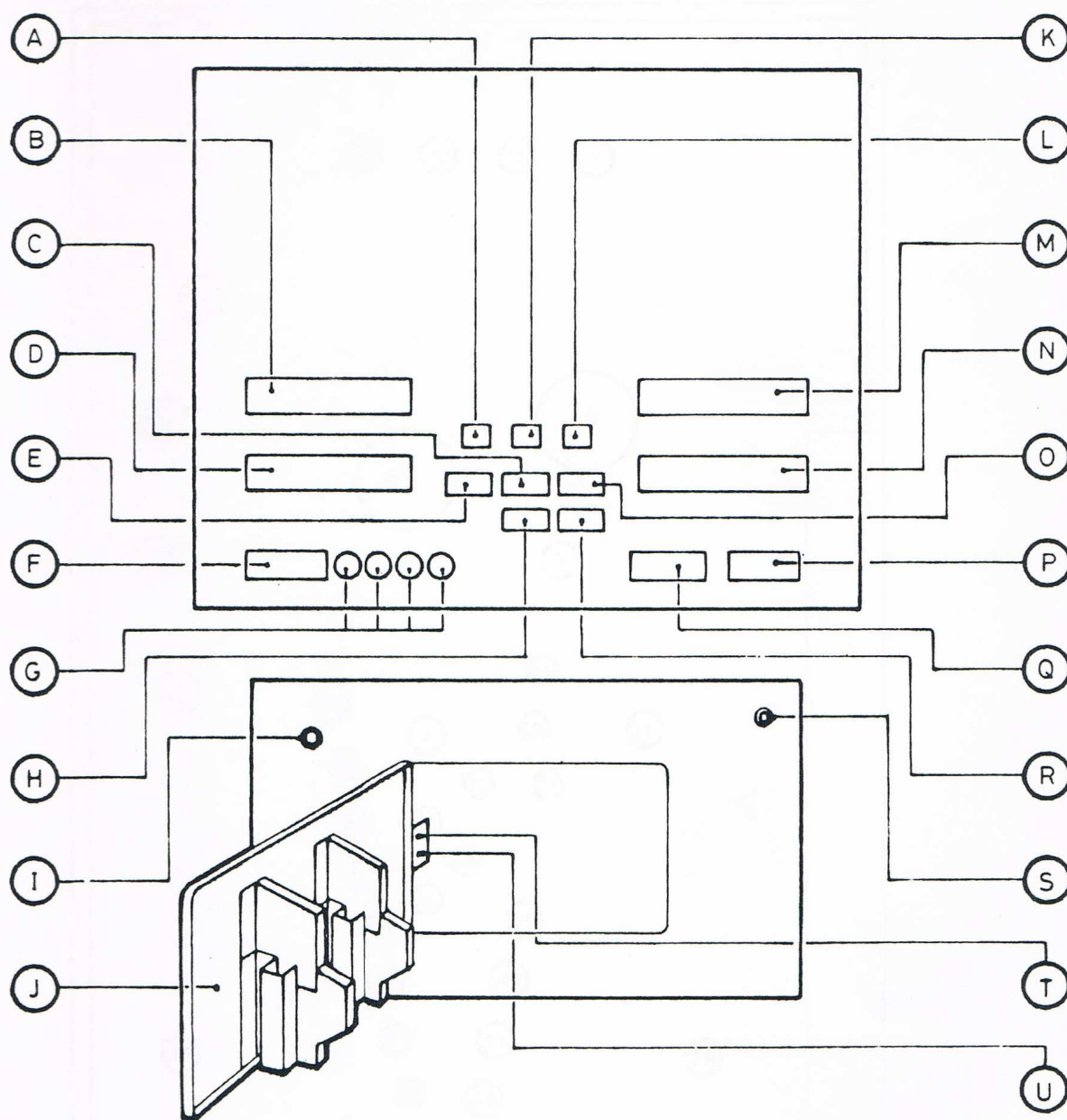
En el display del segundo jugador -M- (Fig. 3), se indica si la prueba ejecutada está activada o no.

TEST Nº 1	ROM.
Nº 2	RAM.
Nº 3	DISPLAY.
Nº 4	SWITCHES.
Nº 5	CONTABILIDAD.
Nº 6	BOMBILLAS FRONTAL.
Nº 7	LUCES 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

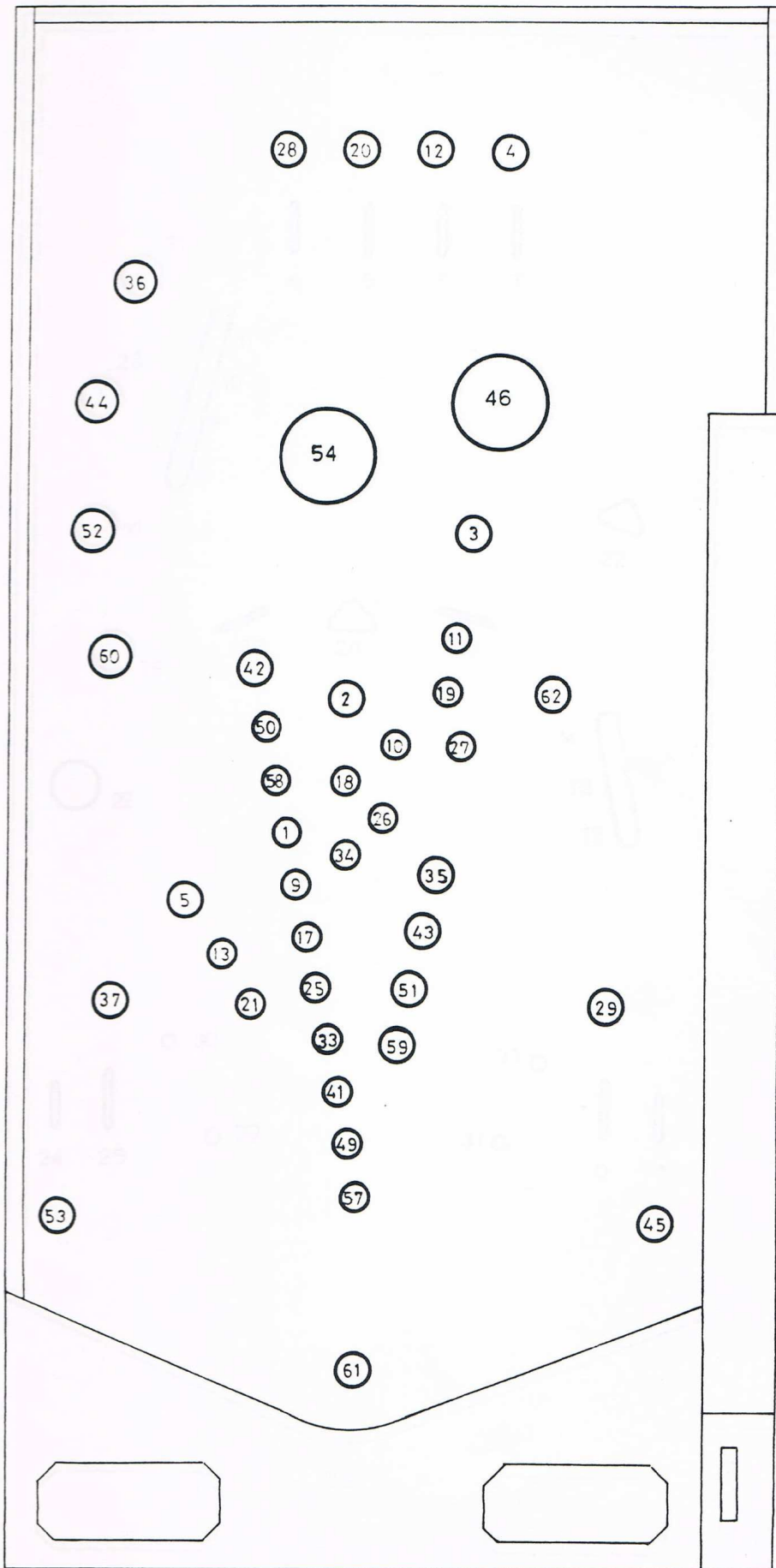
Fig. 3



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.

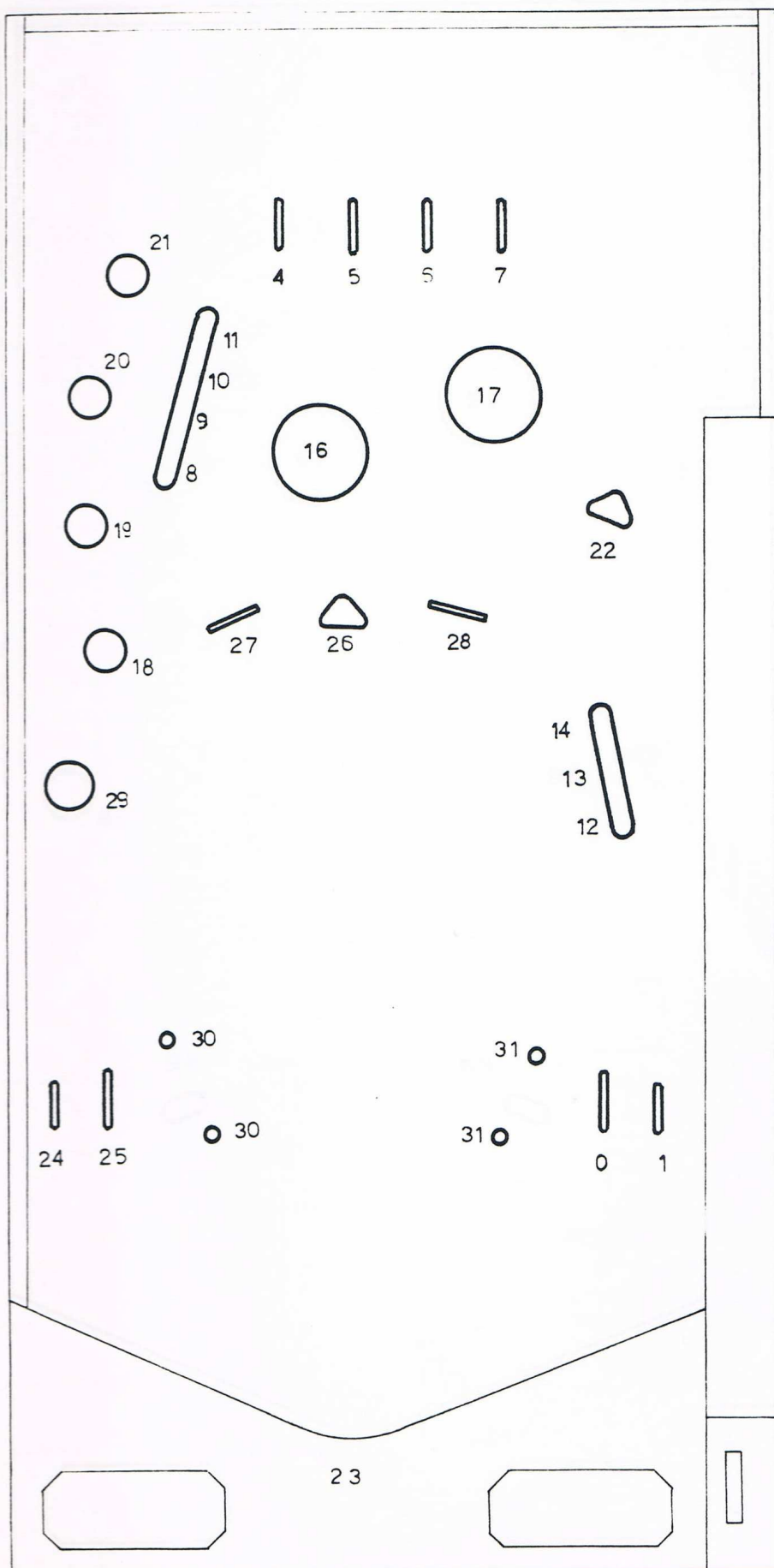
L-DISPLAY BOLA EN JUEGO Y LOTERIA.  
 M-DISPLAY 2º JUGADOR.  
 N-DISPLAY 4º JUGADOR.  
 O-INDICADOR Nº DE BOLA EN JUEGO.  
 P- INDICADOR FINAL PARTIDA.  
 Q-INDICADOR FALTA.  
 R-INDICADOR LOTERIA.  
 S-TIRADOR.  
 T-PULSADOR TEST Y RETROCESO TEST.  
 U-PULSADOR AVANCE TEST.

# TEST LUCES

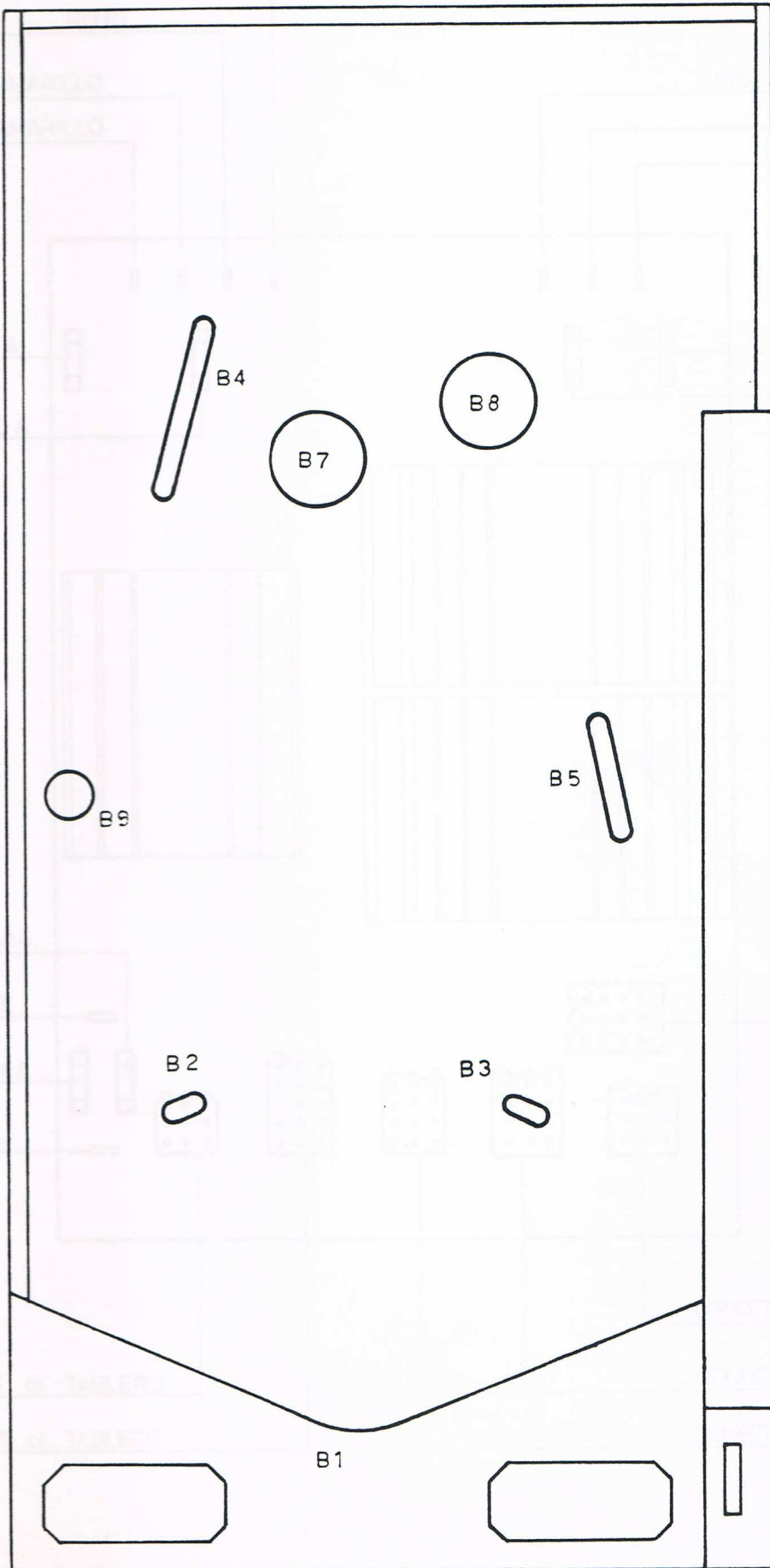




# TEST CONTACTS

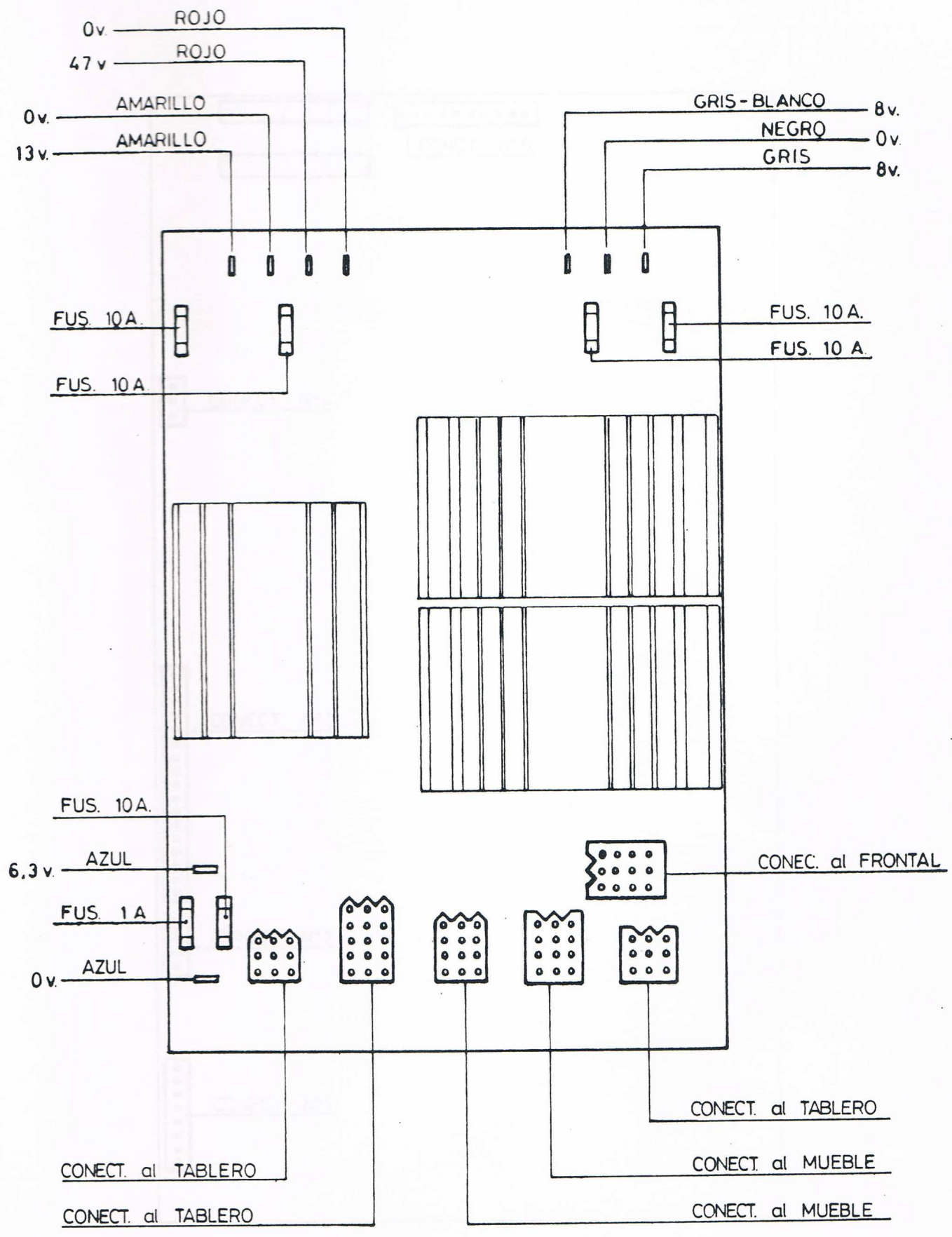


# TEST BOBINAS

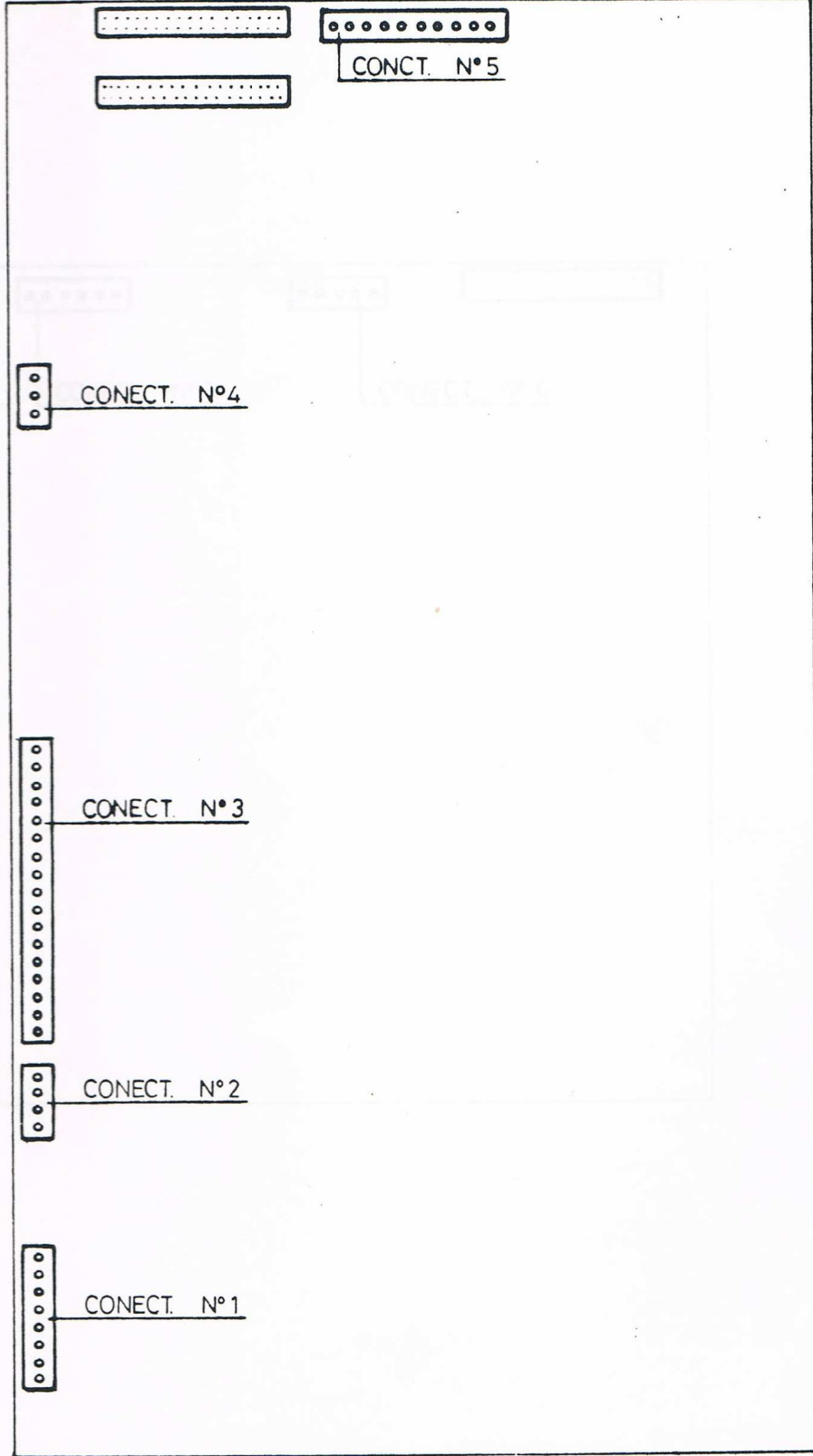


# Placa FUENTE ALIMENTACION

(SITUACION CONECTORES)

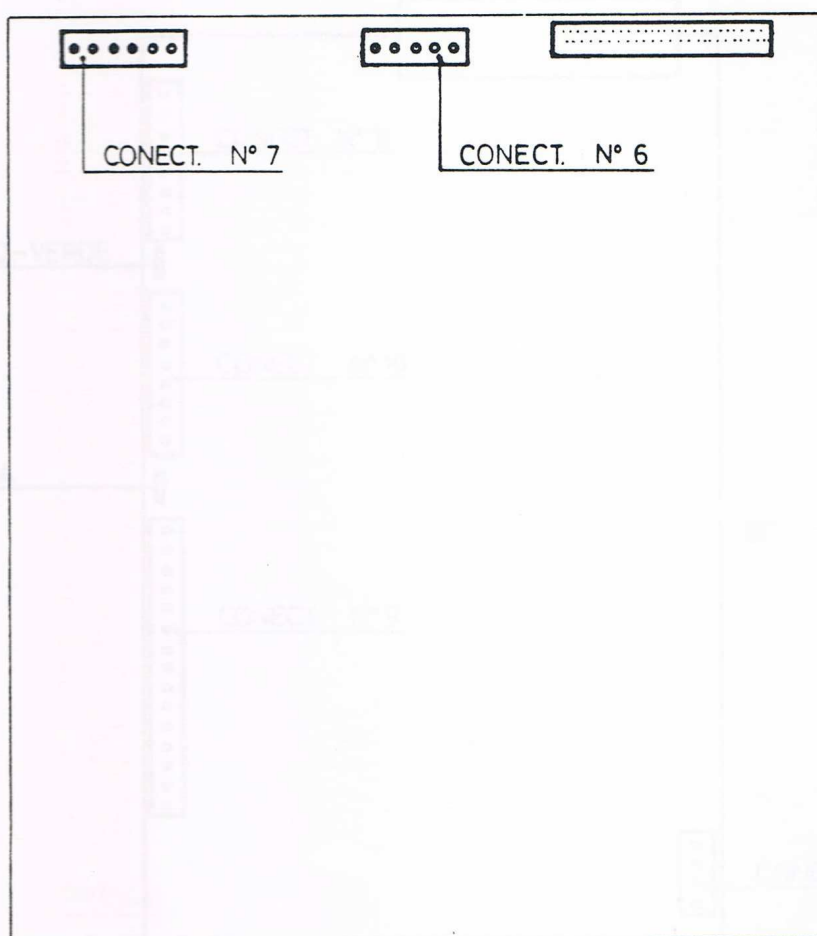


# Placa C. P. U. ( SITUACION CONECTORES )



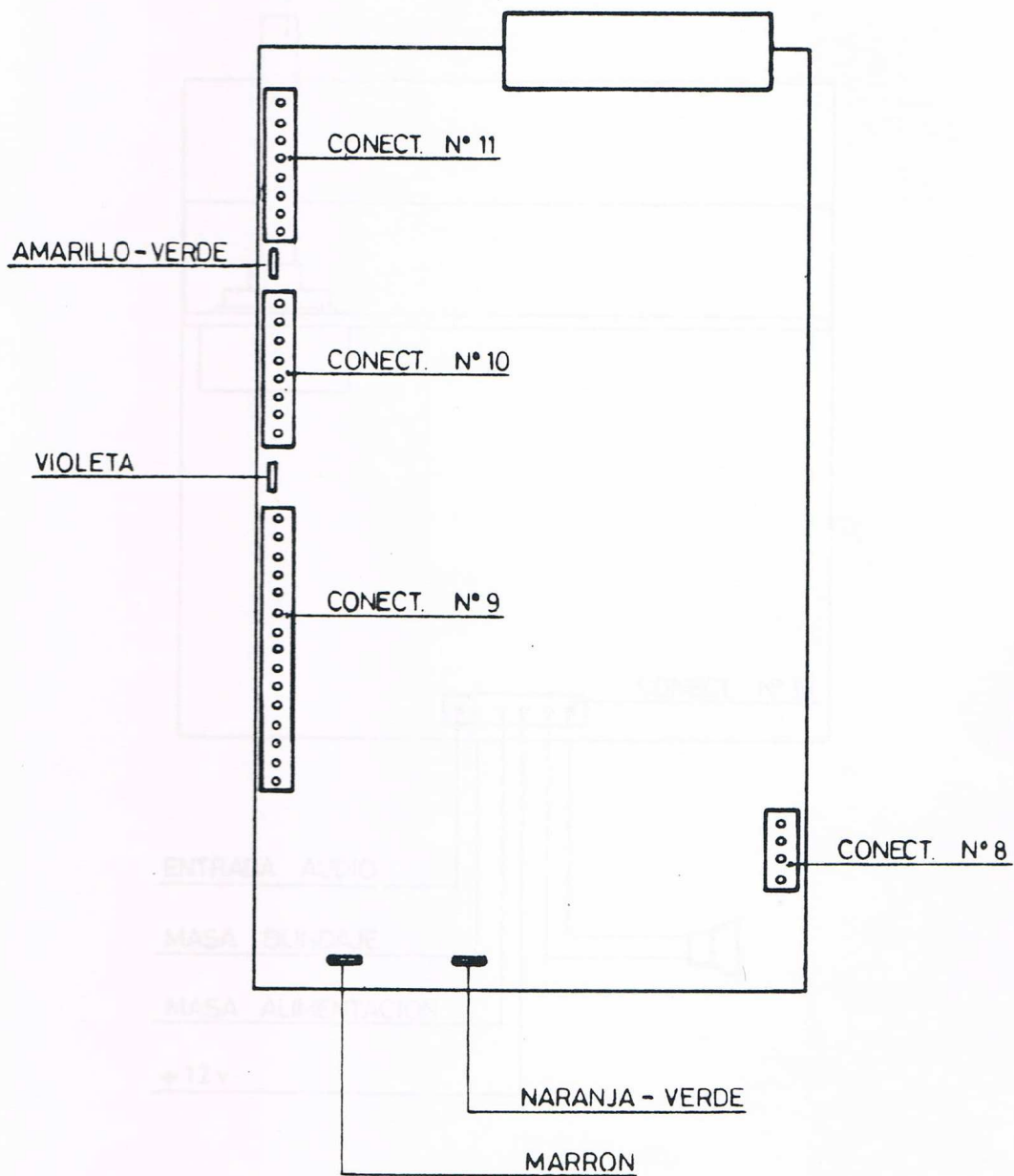
# Placa SONIDO

( SITUACION CONECTORES )



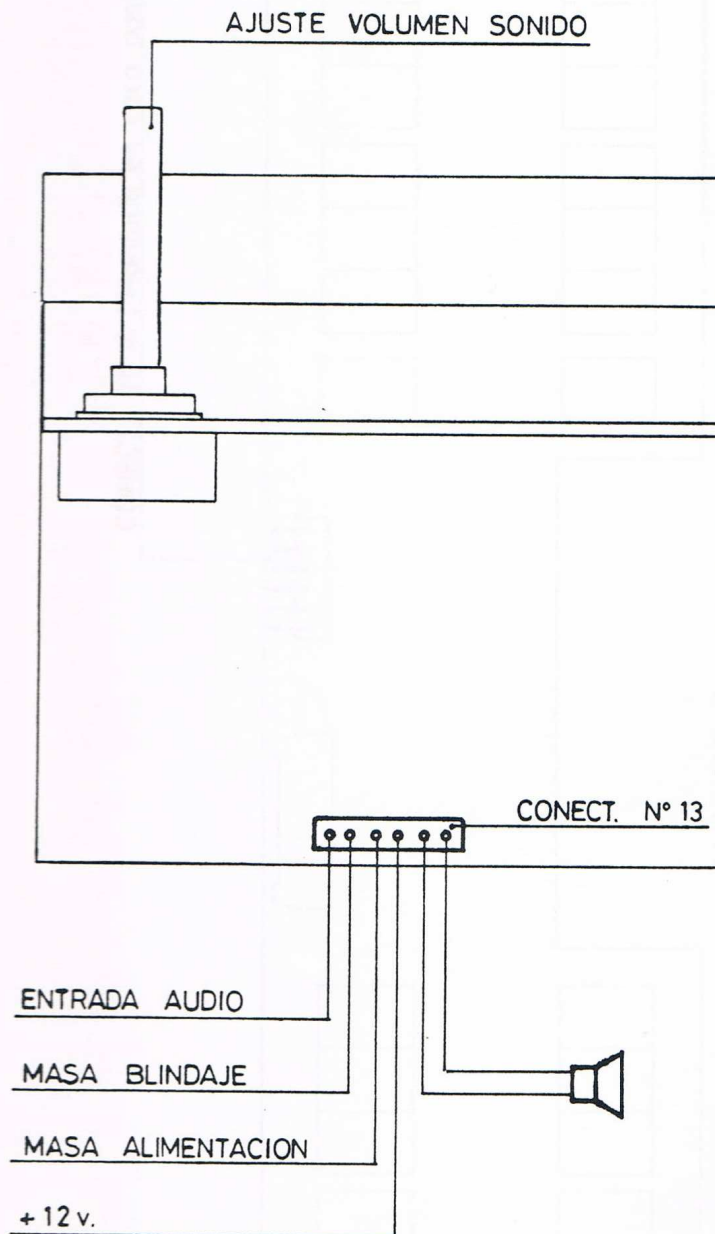
# Placa DRIVERS TABLERO

(SITUACION CONECTORES)



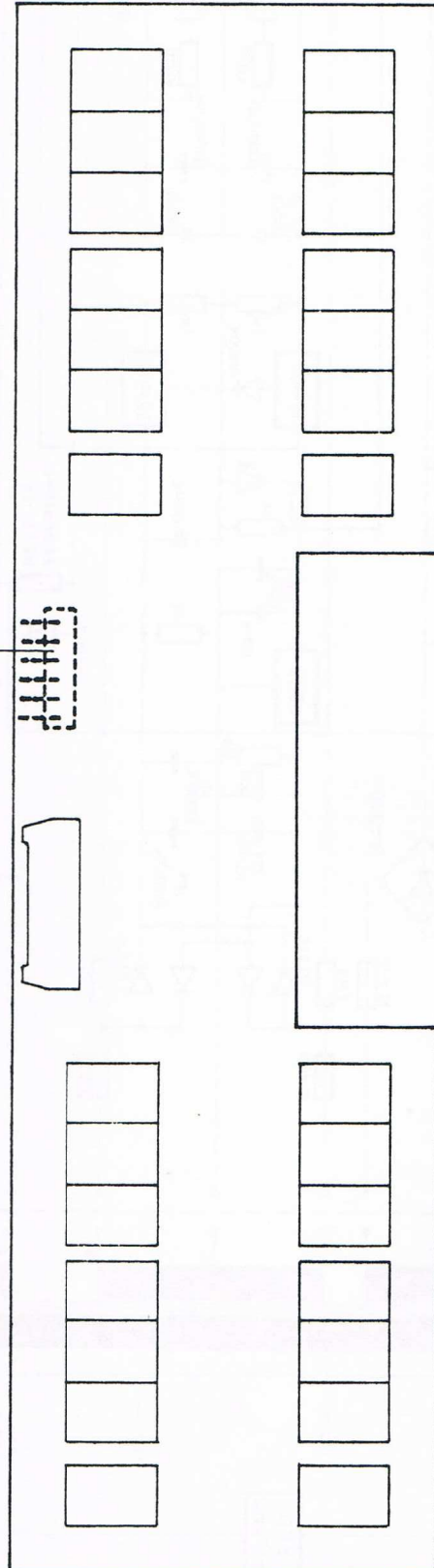
# Placa AMPLIFICADOR SONIDO

( SITUACION CONECTORES )

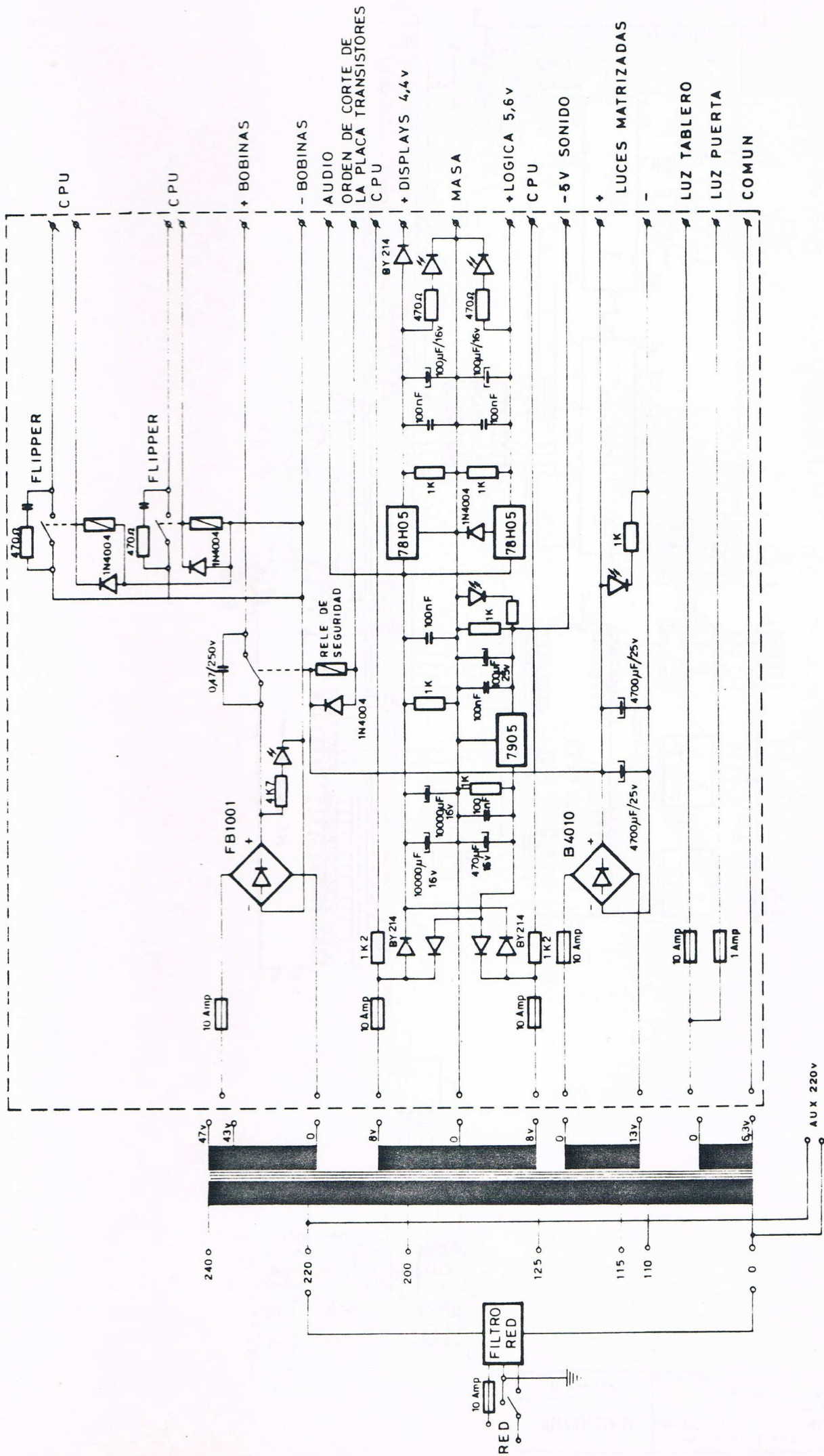


# Placa DISPLAYS ( SITUACION CONECTORES )

CONECT. N° 14 ( Montado en cara posterior )

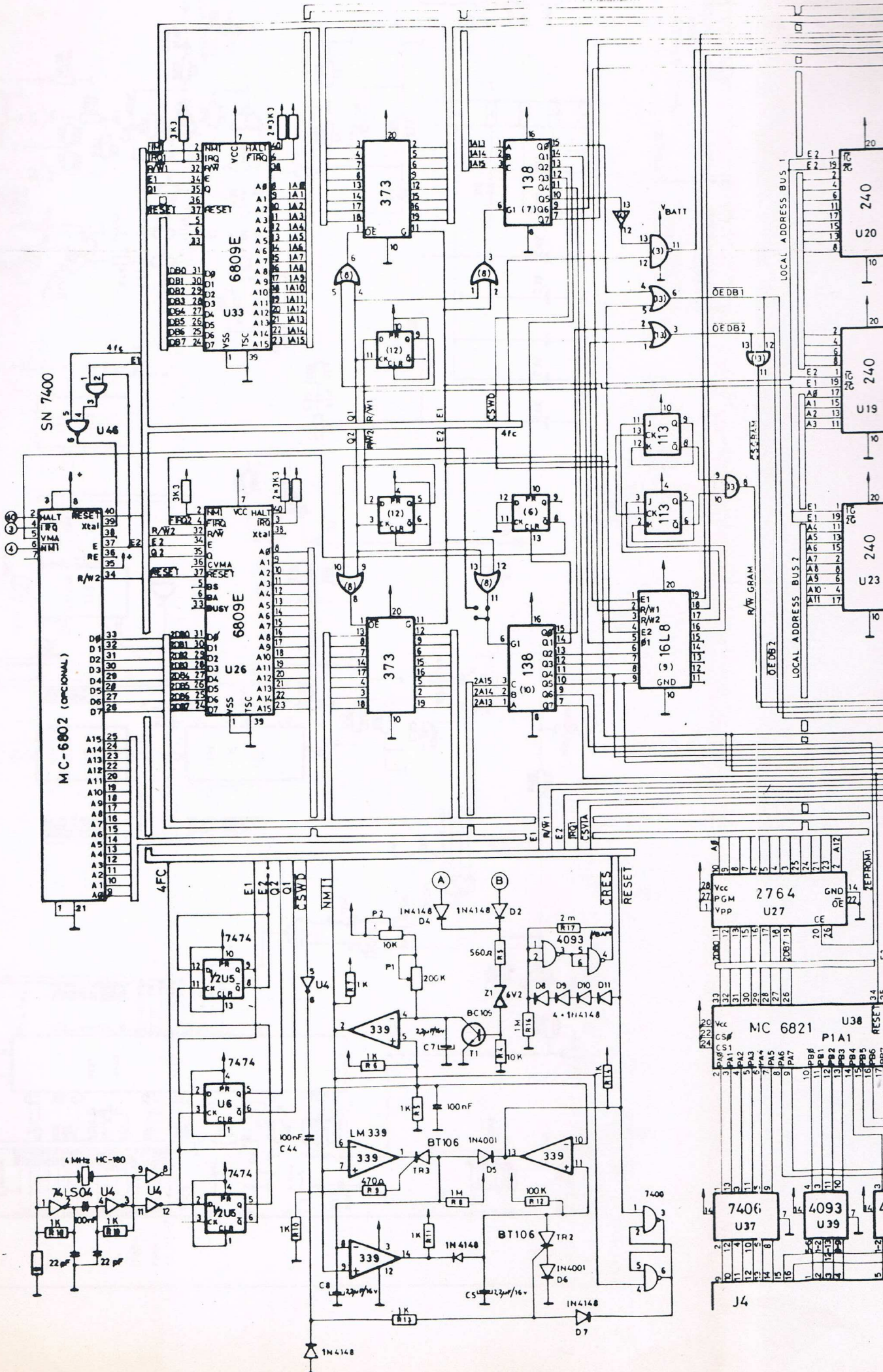


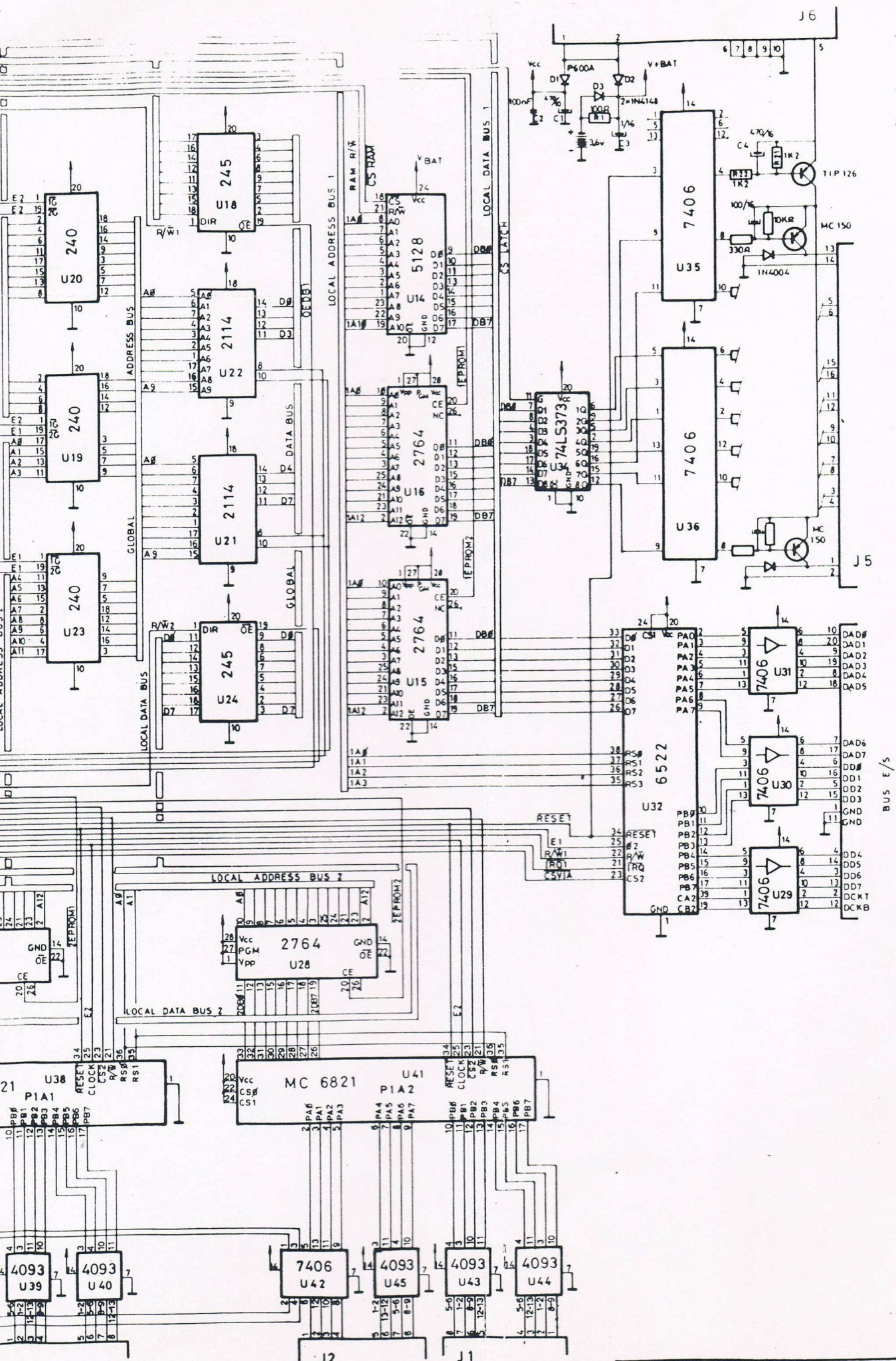




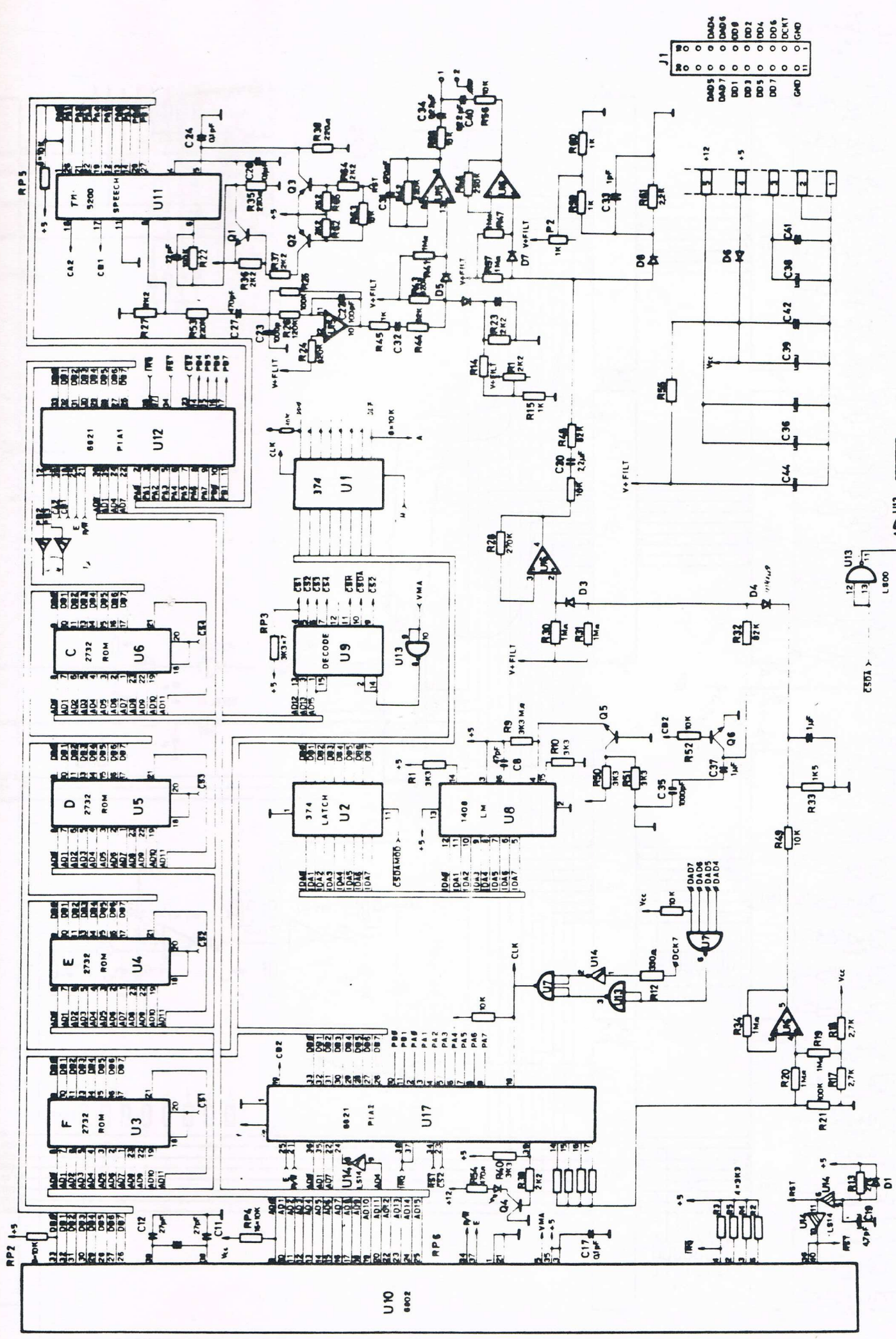
MODELO		CHAMPION		DENOMINACION		16	
Placa DRIVERS TABLERO				(C. Impreso ref. 02085)			
Proyectado por		Lluís DIB		Fecha		08. 11. 85	
Plano nº		1		Plano nº		1	
Hoja nº		1		Hoja nº		1	

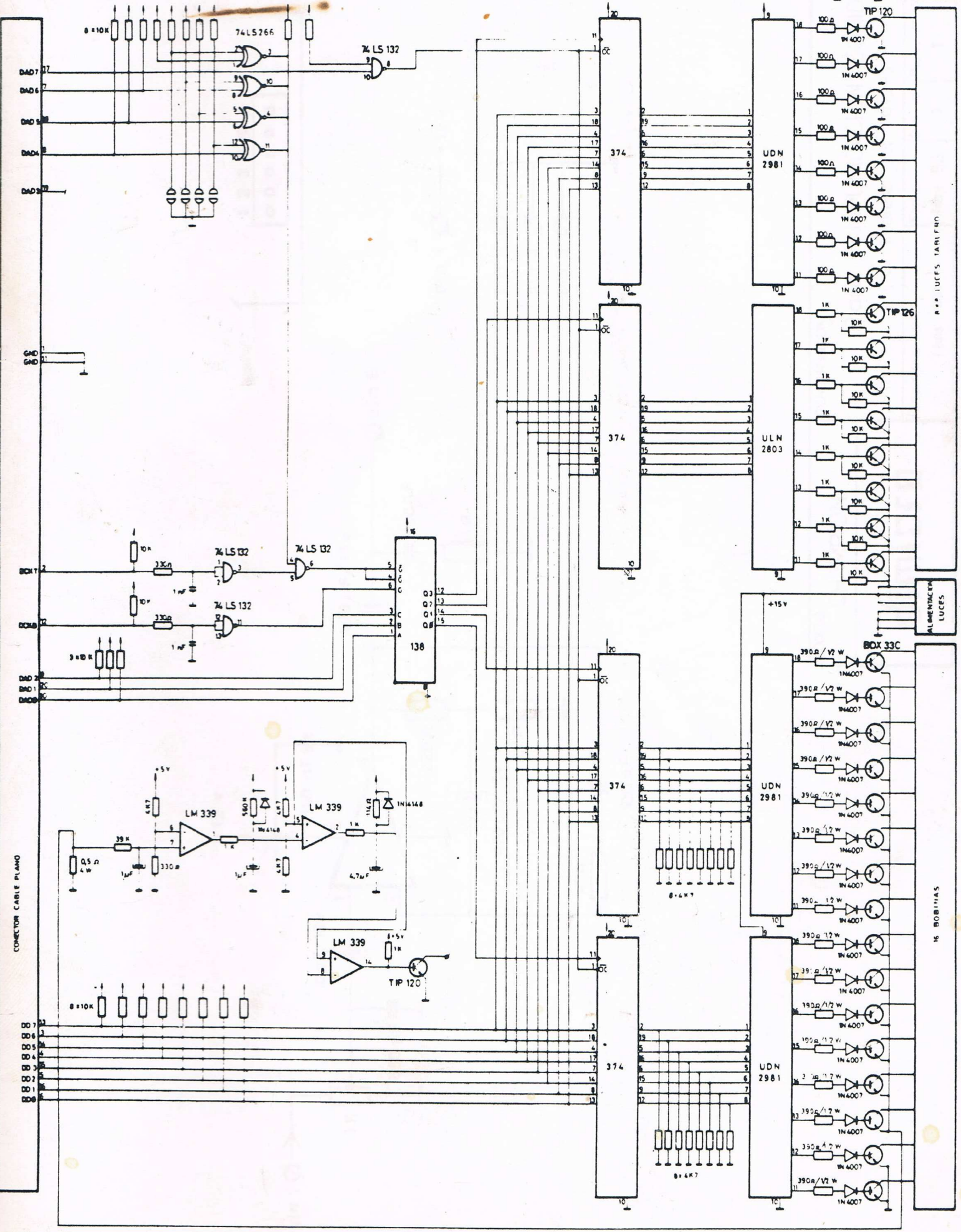
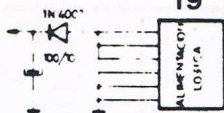
**dimicro**

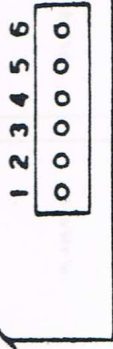
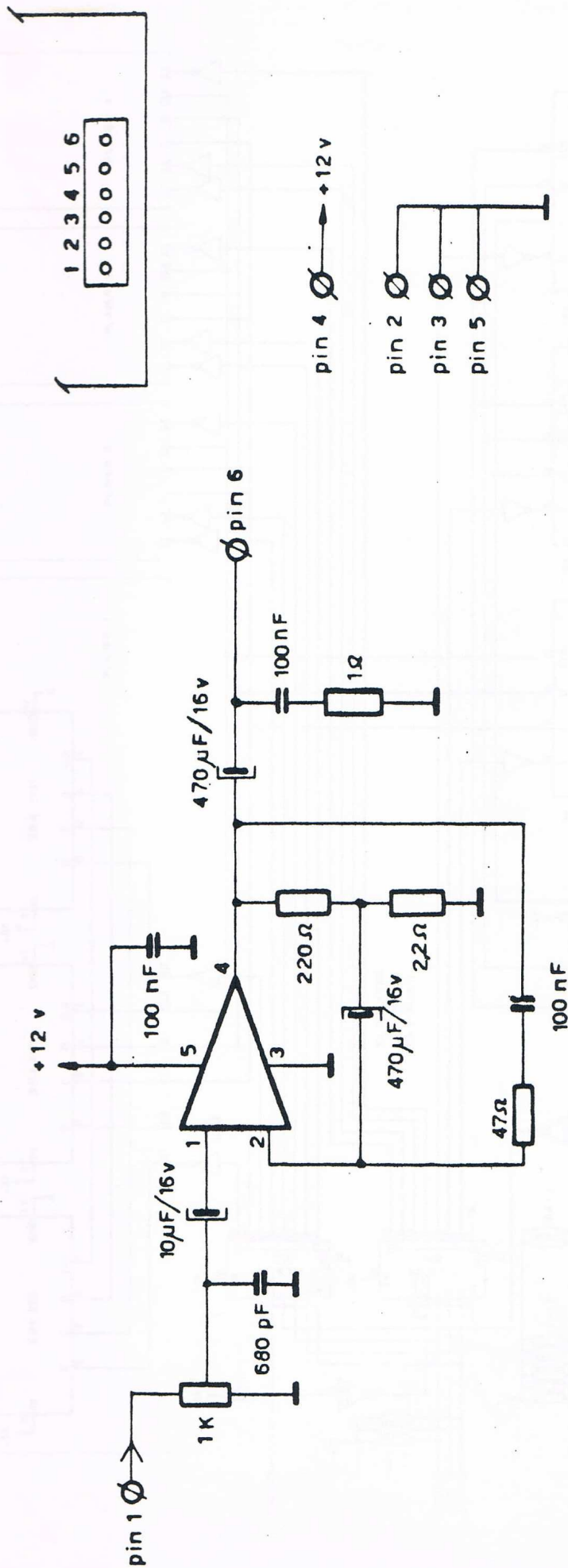




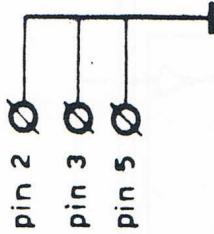
MODELO <b>CHAMPION</b>  <b>dimicro</b>	DENOMINACION Placa C. P. U. (C. Impreso ref. 00485) Proyectoado por Luis MARTINEZ Fecha Abril 85 Dib. n.º 1 Plano n.º 1
---	---







pin 4  $\emptyset$   $\rightarrow$  +12v



DENOMINACION

MODELO  
CHAMPION

Placa AMPLIFICACION SONIDO 20

( C. Impreso ref. 01985 )

Proyectado por  
Lluís DIB

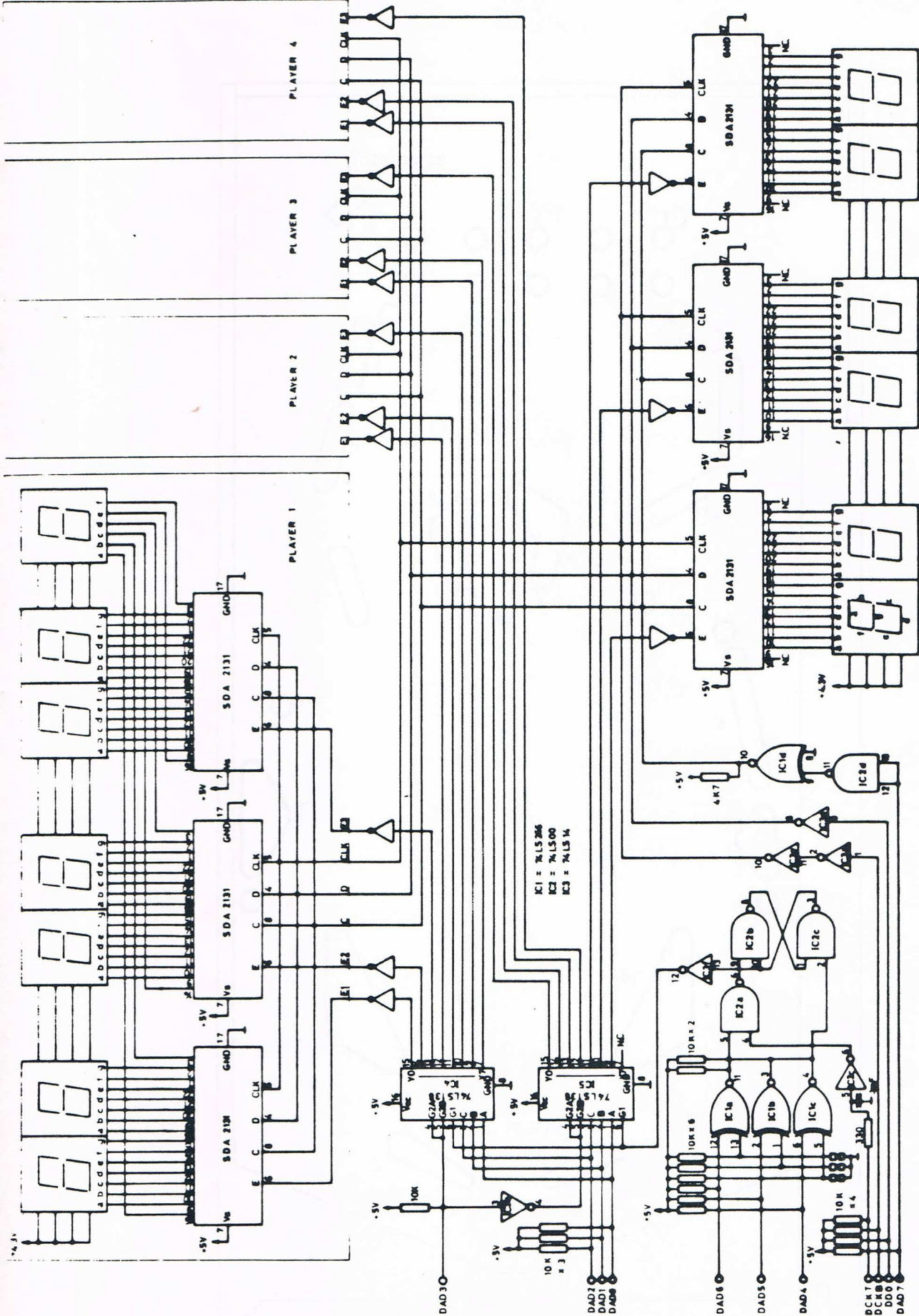
Fecha  
Nov 85

Dib. n°  
1

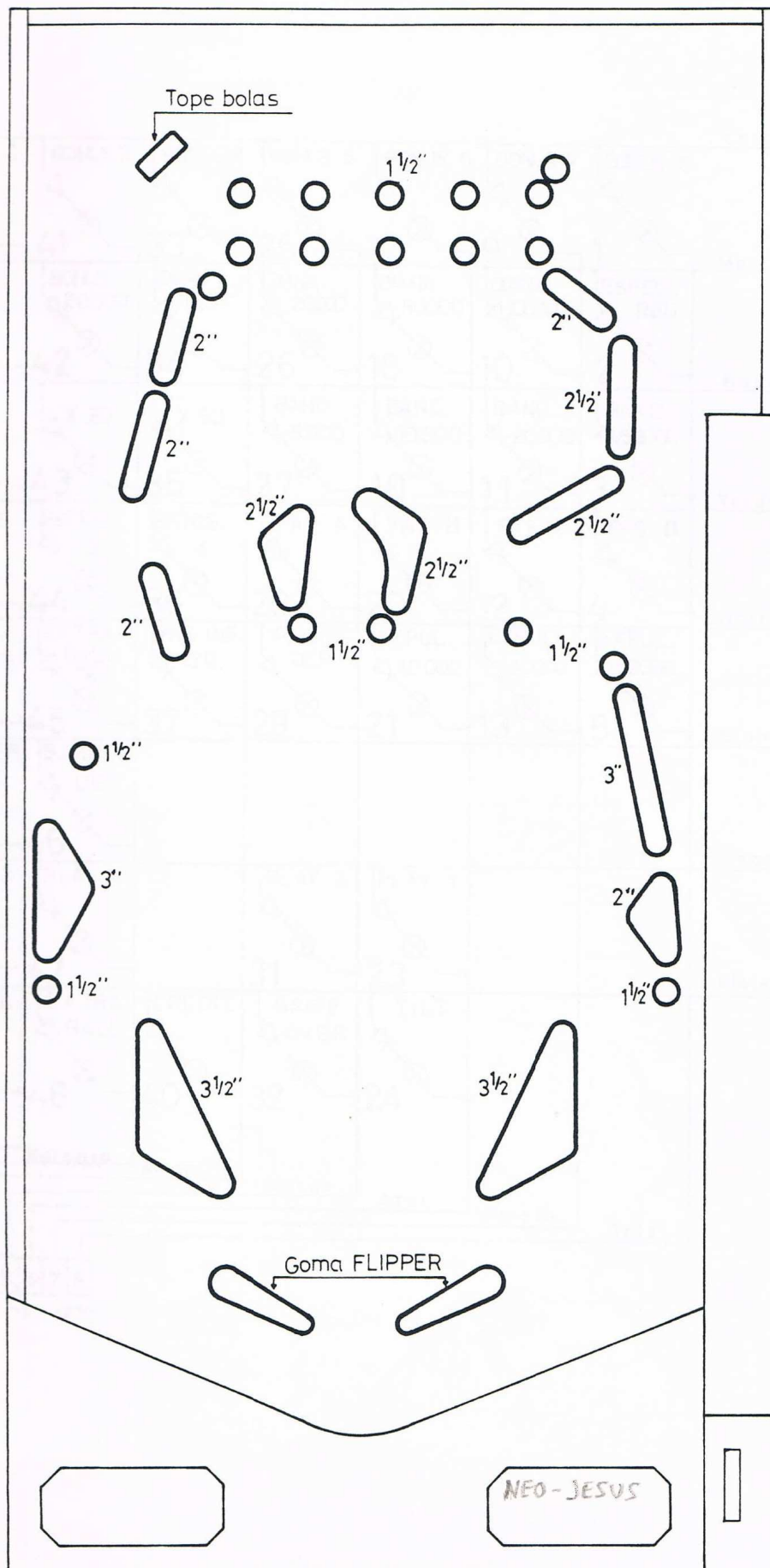
Planc n°  
1

N° planos  
1

**dimicro**

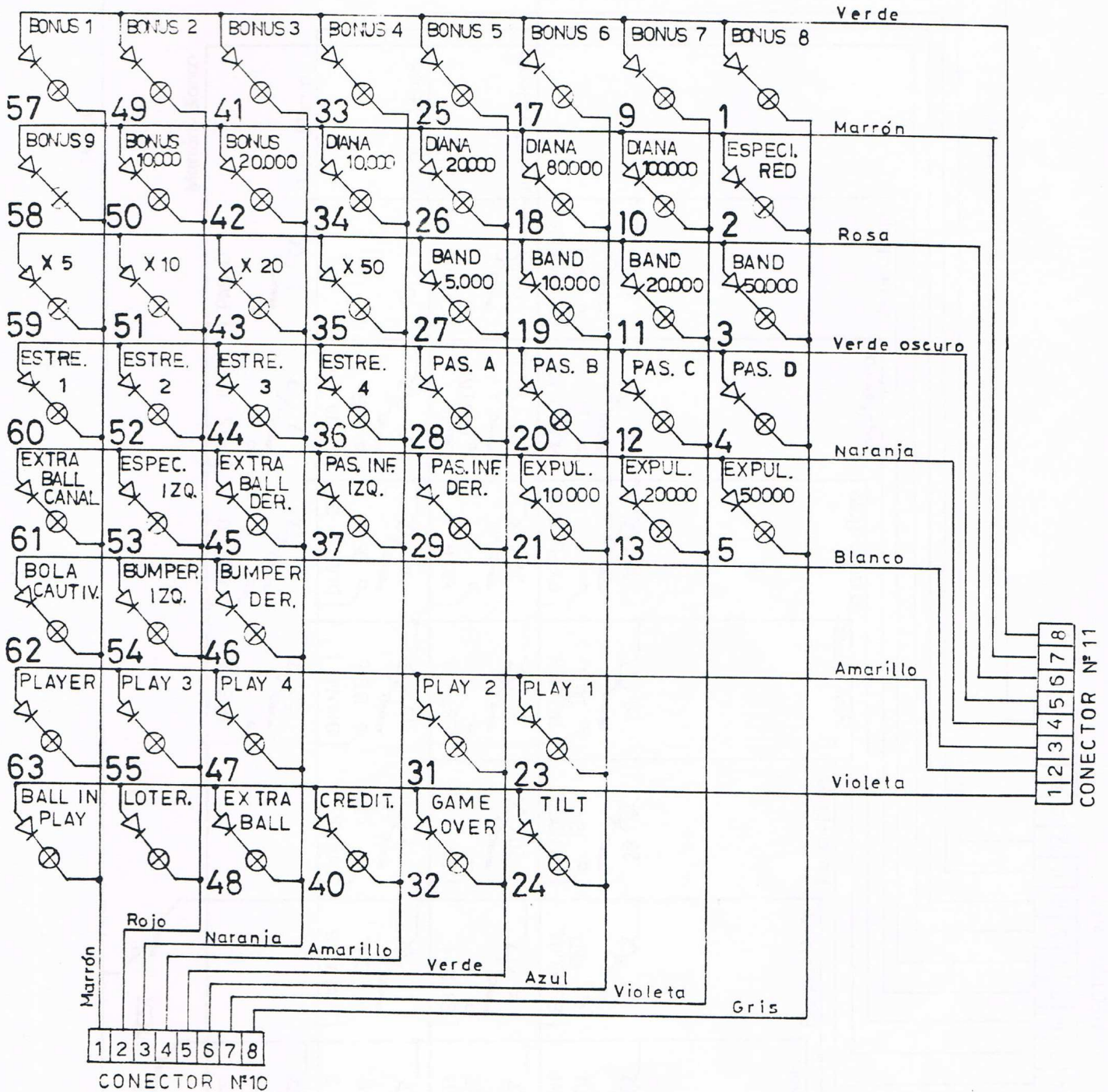


# REFS. GOMAS TABLERO

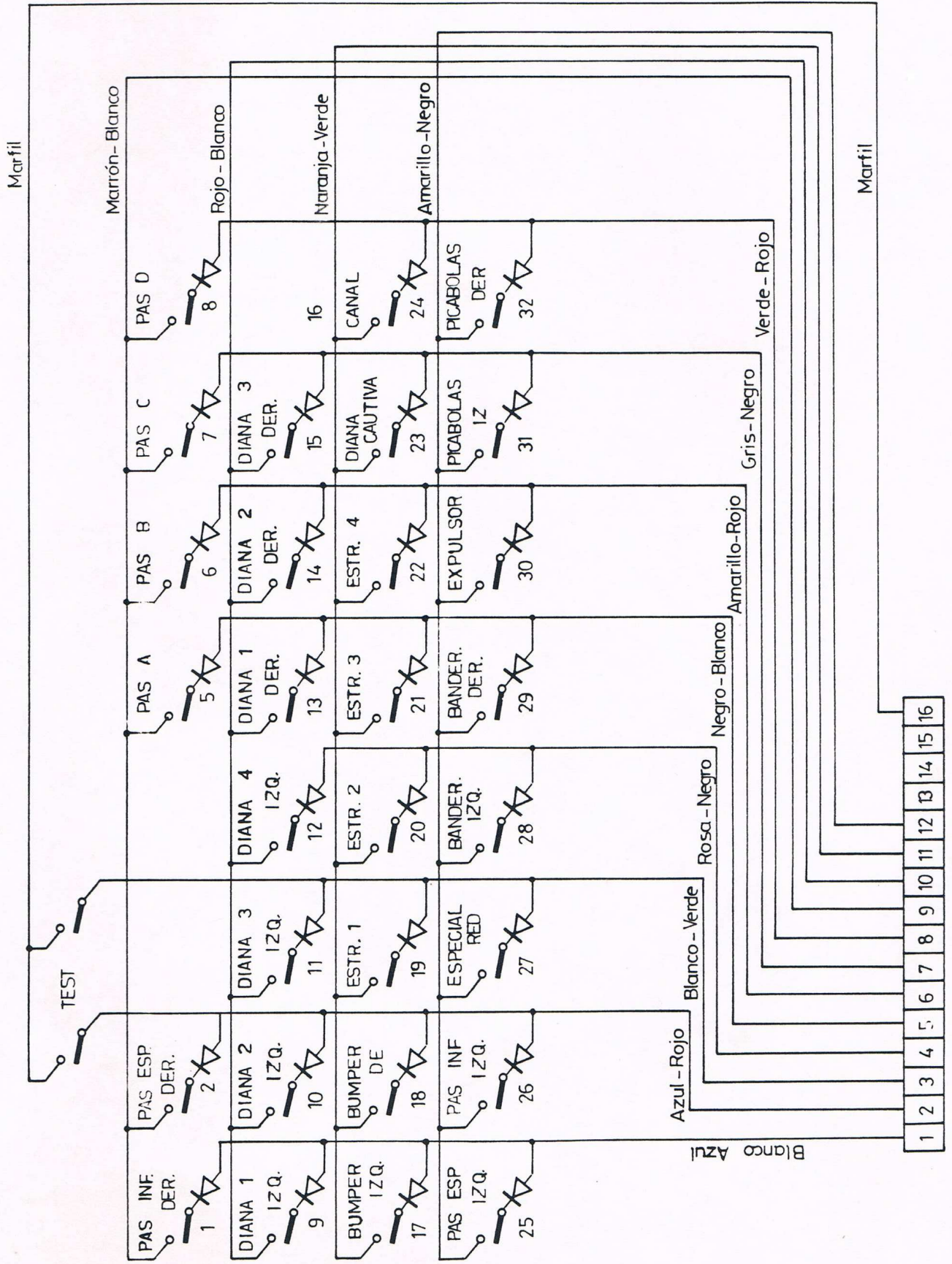




# CIRCUITO DE LUCES



# CONTACTOS TABLERO



CONECTOR N° 3