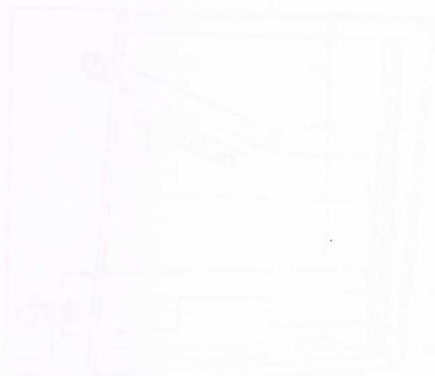


Barni

Red Baron

ISTRUCCIONES



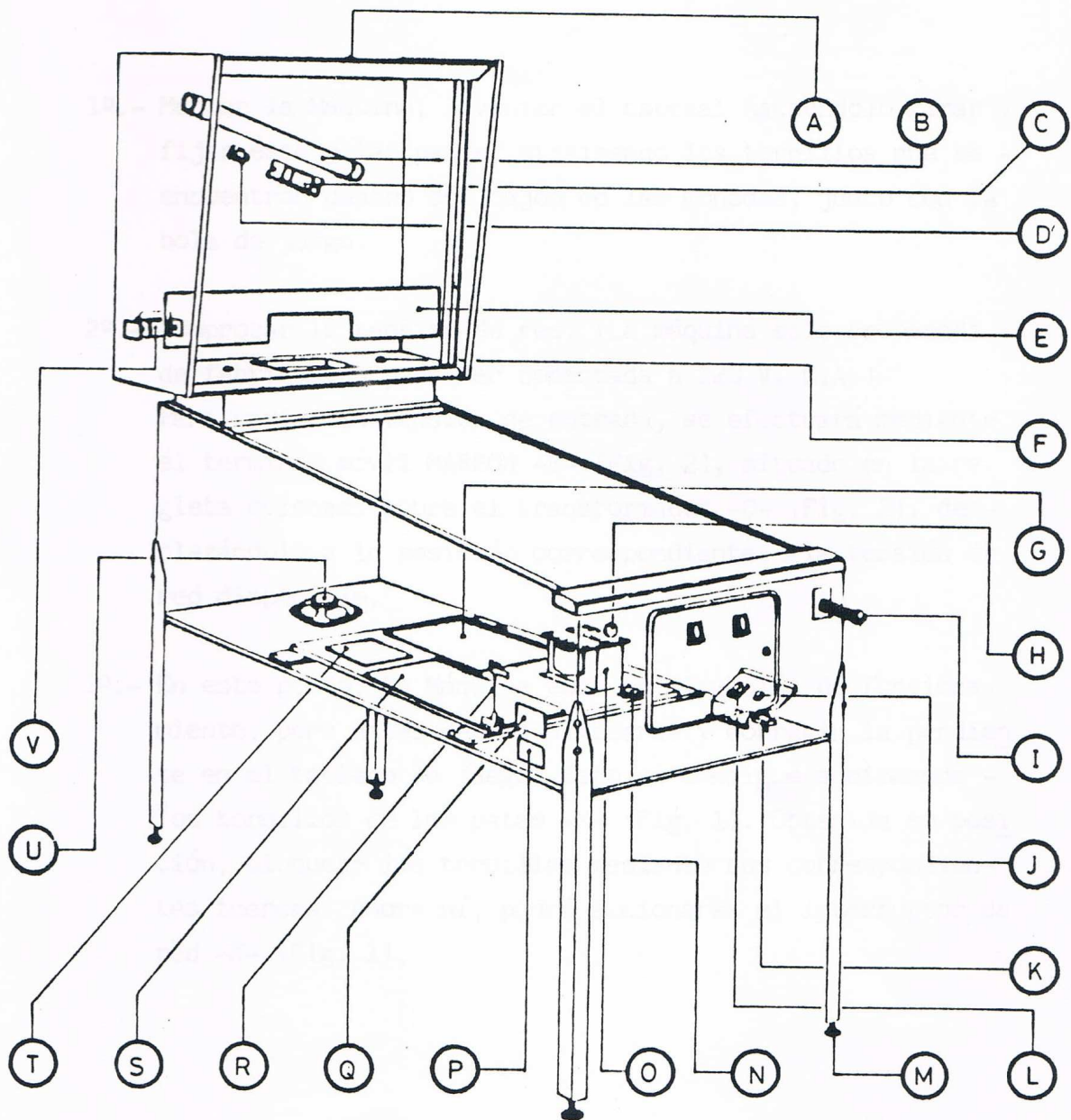
INSTRUCCIONES

1- ...
2- ...
3- ...
4- ...
5- ...
6- ...
7- ...
8- ...
9- ...
10- ...
11- ...
12- ...
13- ...
14- ...
15- ...
16- ...
17- ...
18- ...
19- ...
20- ...

1- ...
2- ...
3- ...
4- ...
5- ...
6- ...
7- ...
8- ...
9- ...
10- ...
11- ...
12- ...
13- ...
14- ...
15- ...
16- ...
17- ...
18- ...
19- ...
20- ...

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.

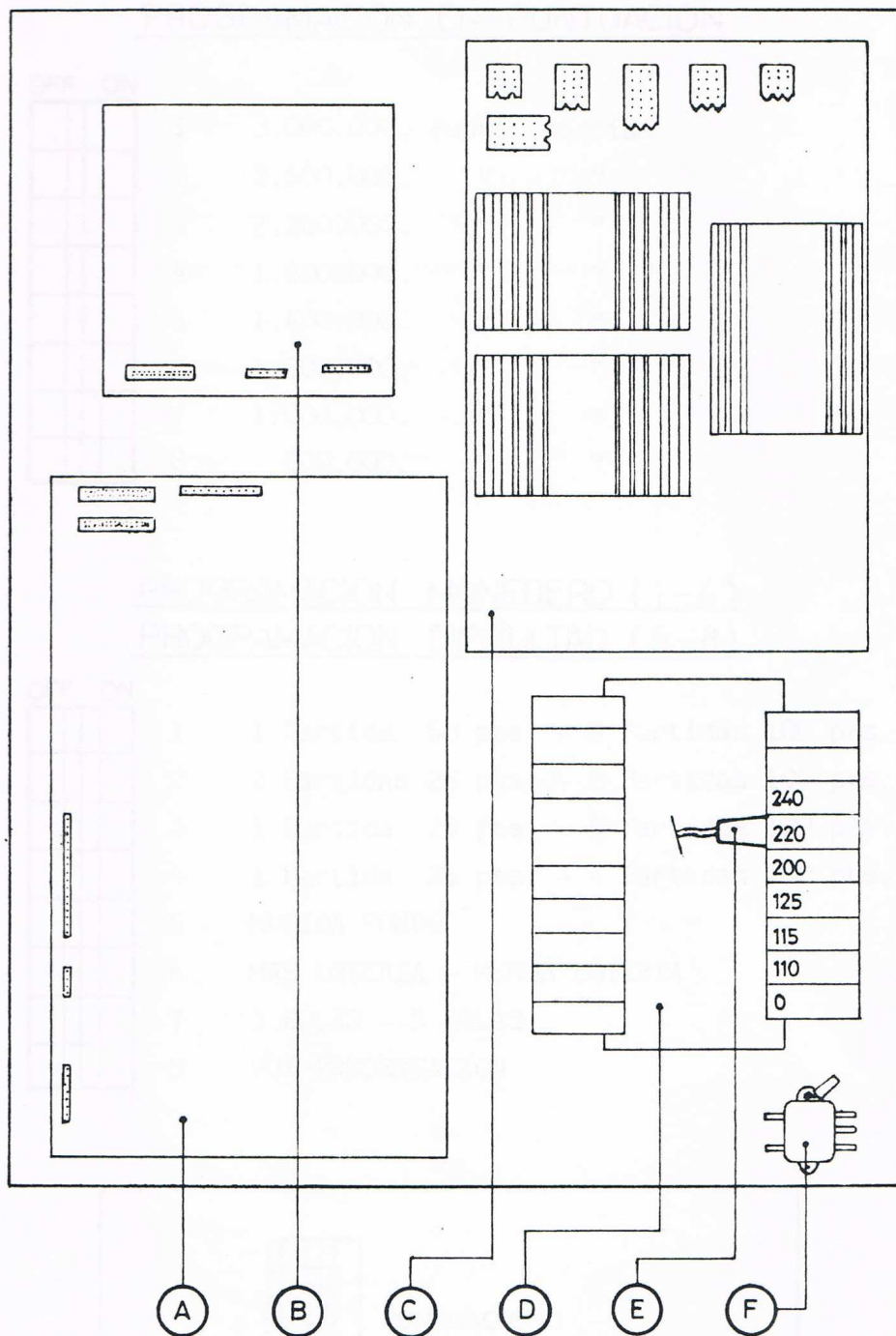
V- TAKA.

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

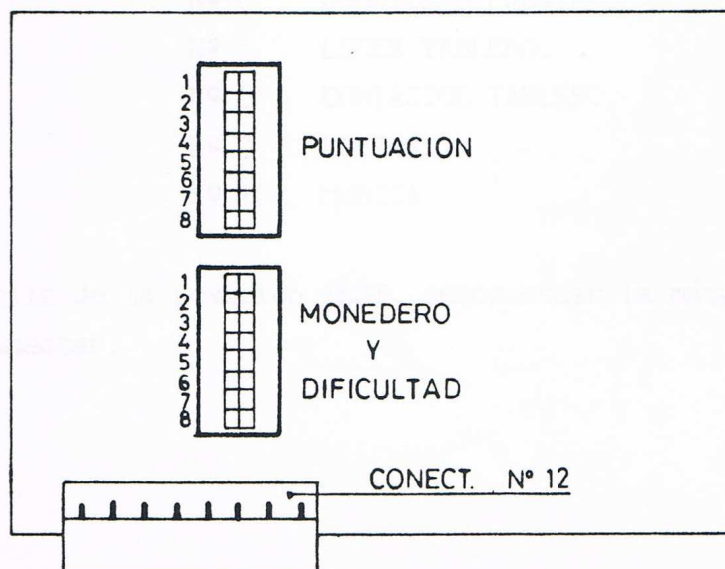
PROGRAMACION EN PUNTUACION

OFF	ON	
		1 3.000.000. Puntos partida
		2 2.600.000. " "
		3 2.200.000. " "
		4 1.800.000. " "
		5 1.400.000. " "
		6 1.200.000. " "
		7 1.000.000. " "
		8 800.000. " "

PROGRAMACION MONEDERO (1-4)

PROGRAMACION DIFICULTAD (5-8)

OFF	ON	
		1 1 Partida 50 pts. - 3 Partidas 100 pts.
		2 2 Partidas 25 pts. - 8 Partidas 100 pts.
		3 1 Partida 25 pts. - 5 Partidas 100 pts.
		4 1 Partida 25 pts. - 4 Partidas 100 pts.
		5 MUSICA FONDO
		6 MAS LOTERIA - MENOS LOTERIA
		7 3 BOLAS - 5 BOLAS
		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).

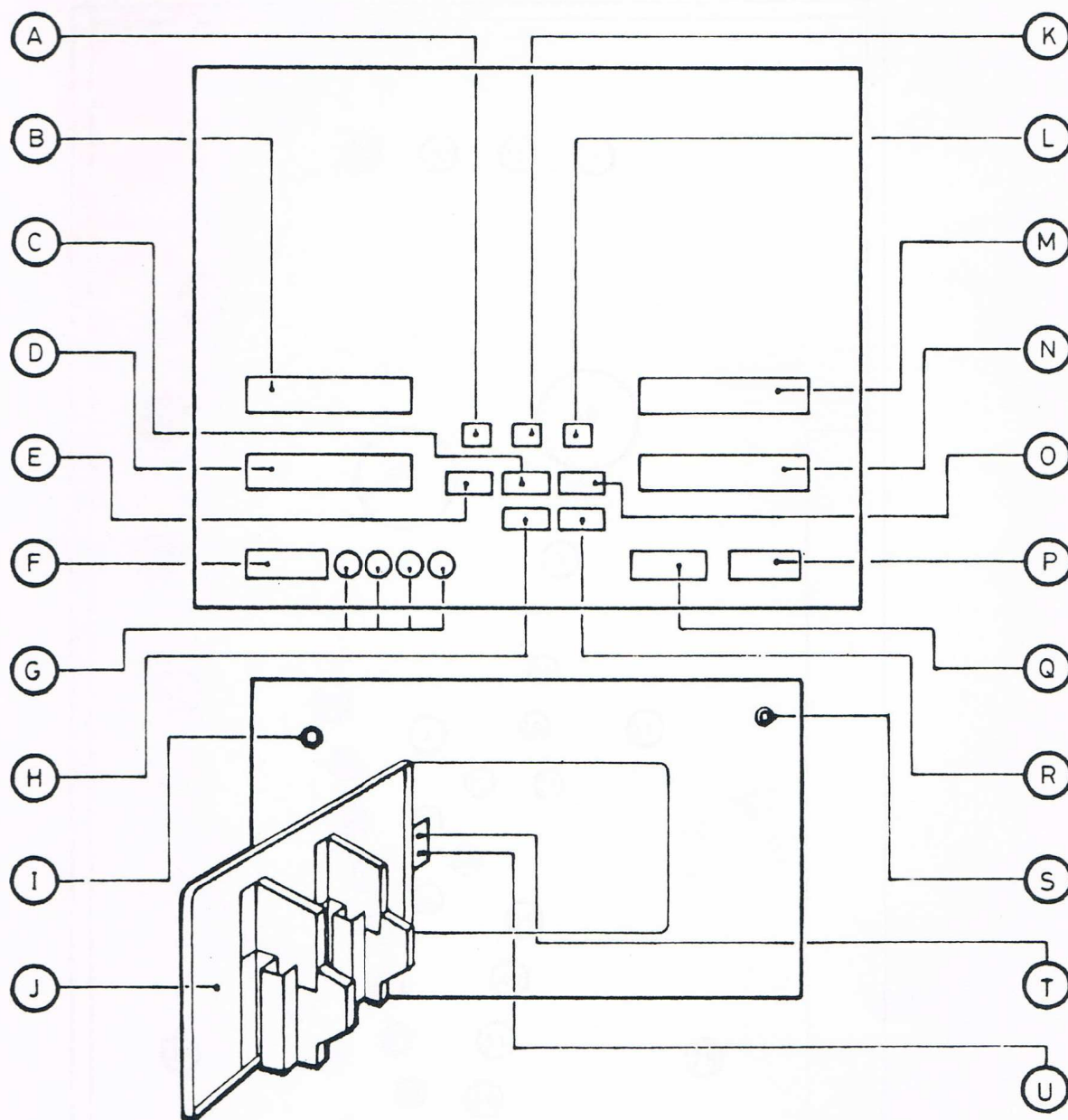
En el display del segundo jugador -M- (Fig. 3), se indica si la prueba ejecutada está activada o no.

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

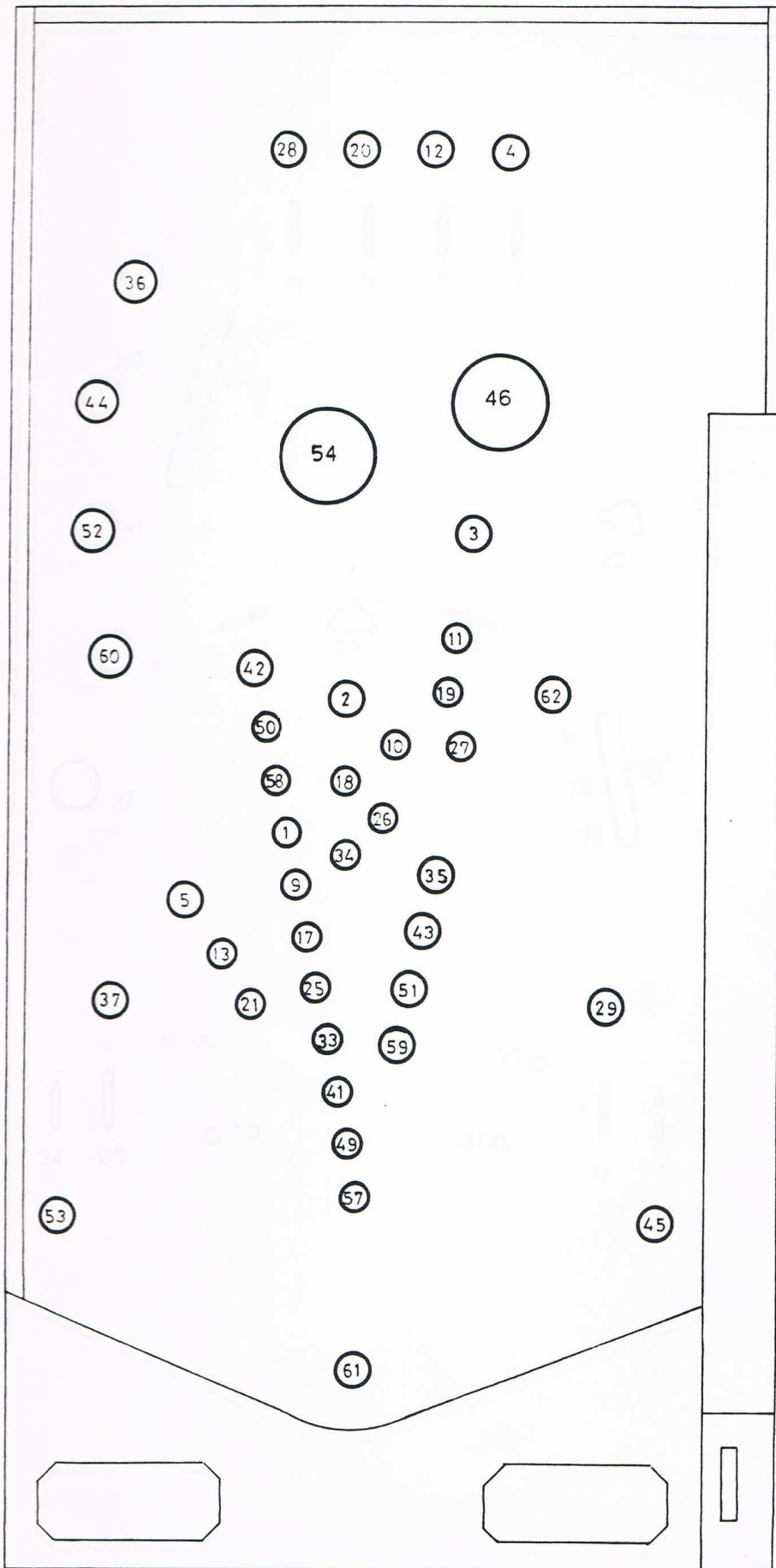
Fig. 3



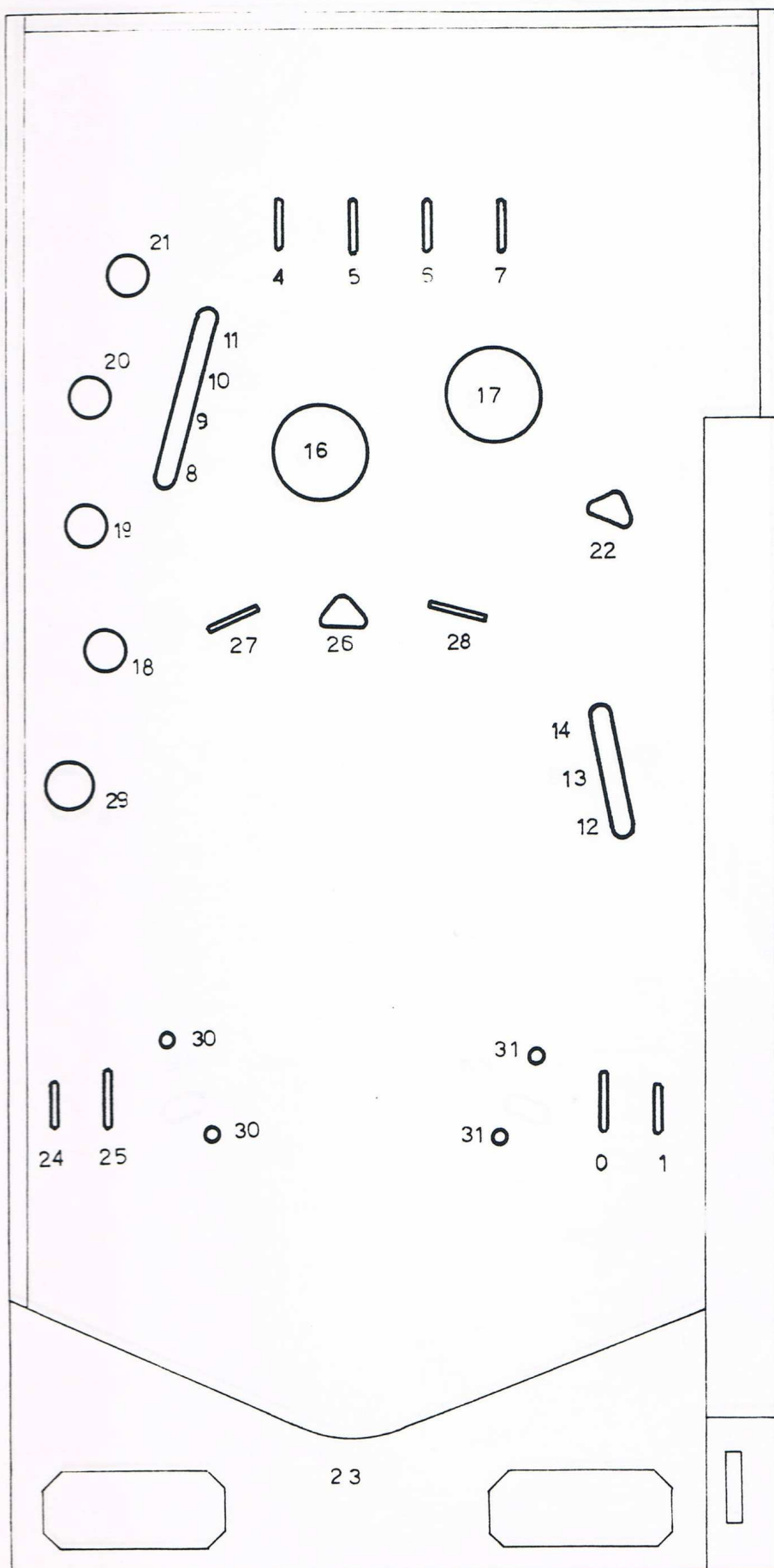
A- DISPLAY CREDITOS
 B- DISPLAY 1^{er} JUGADOR.
 C- INDICADOR ACUMULA TIEMPO ULTIMA BOLA.
 D- DISPLAY 3^{er} JUGADOR.
 E- INDICADOR CREDITOS.
 F- INDICADOR JUGADORES.
 G- INDICADOR NUM. JUGADORES.
 H- INDICADOR DESCUENTA TIEMPO ULTIMA BOLA,
 I- PULSADOR PARTIDA.
 J- PUERTA MONEDEROS.
 K- DISPLAY TIEMPO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

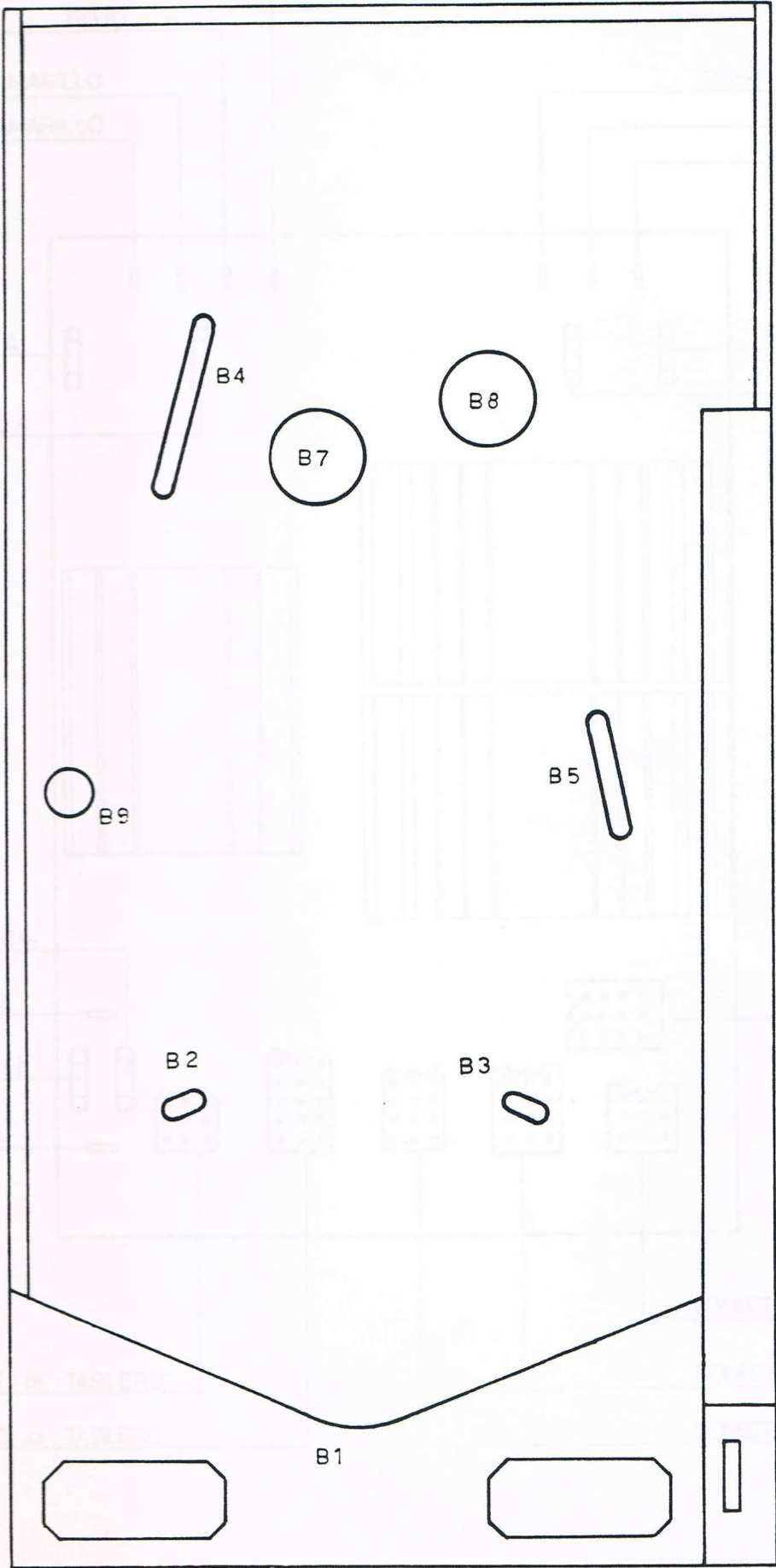
TEST LUCES



TEST CONTACTS

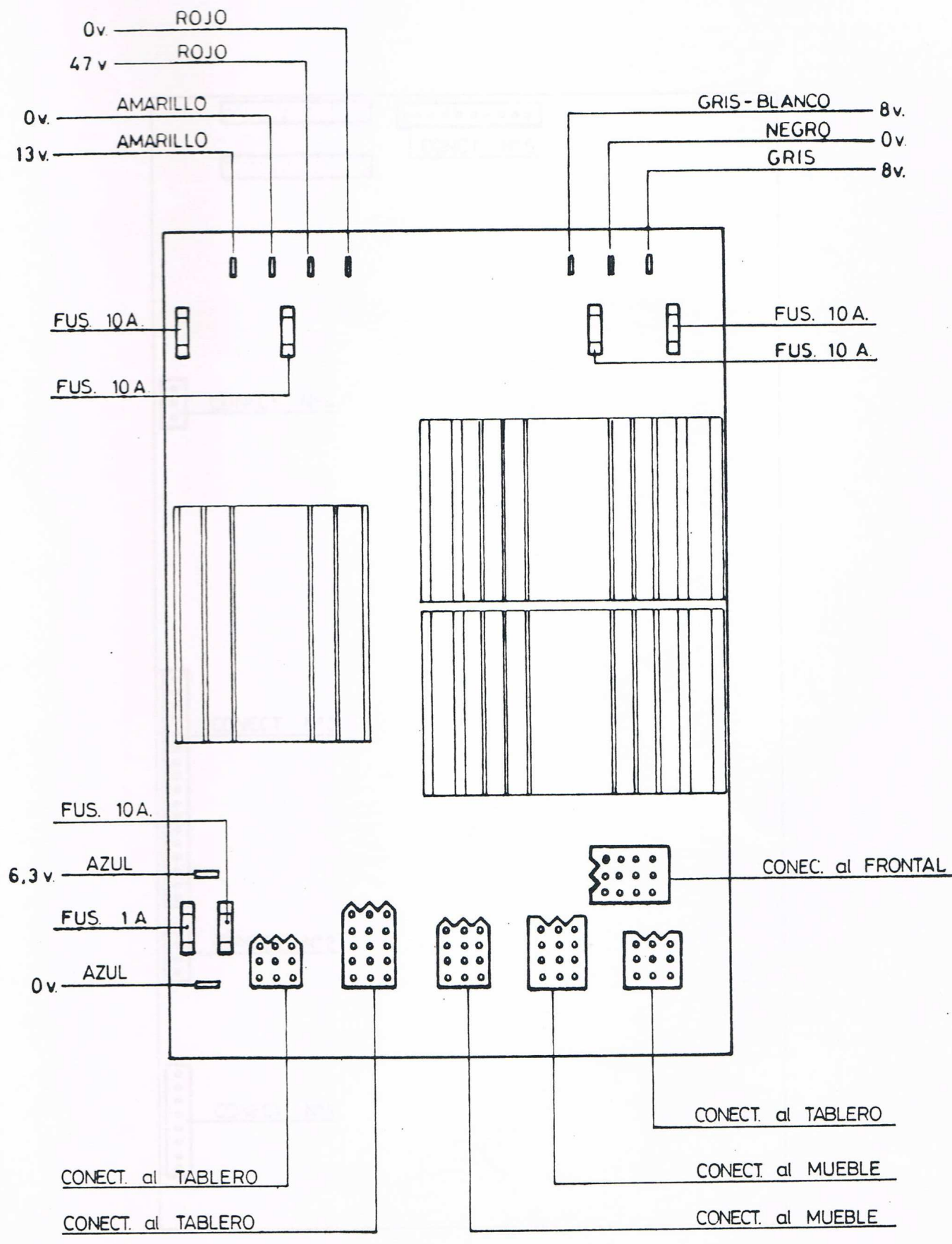


TEST BOBINAS

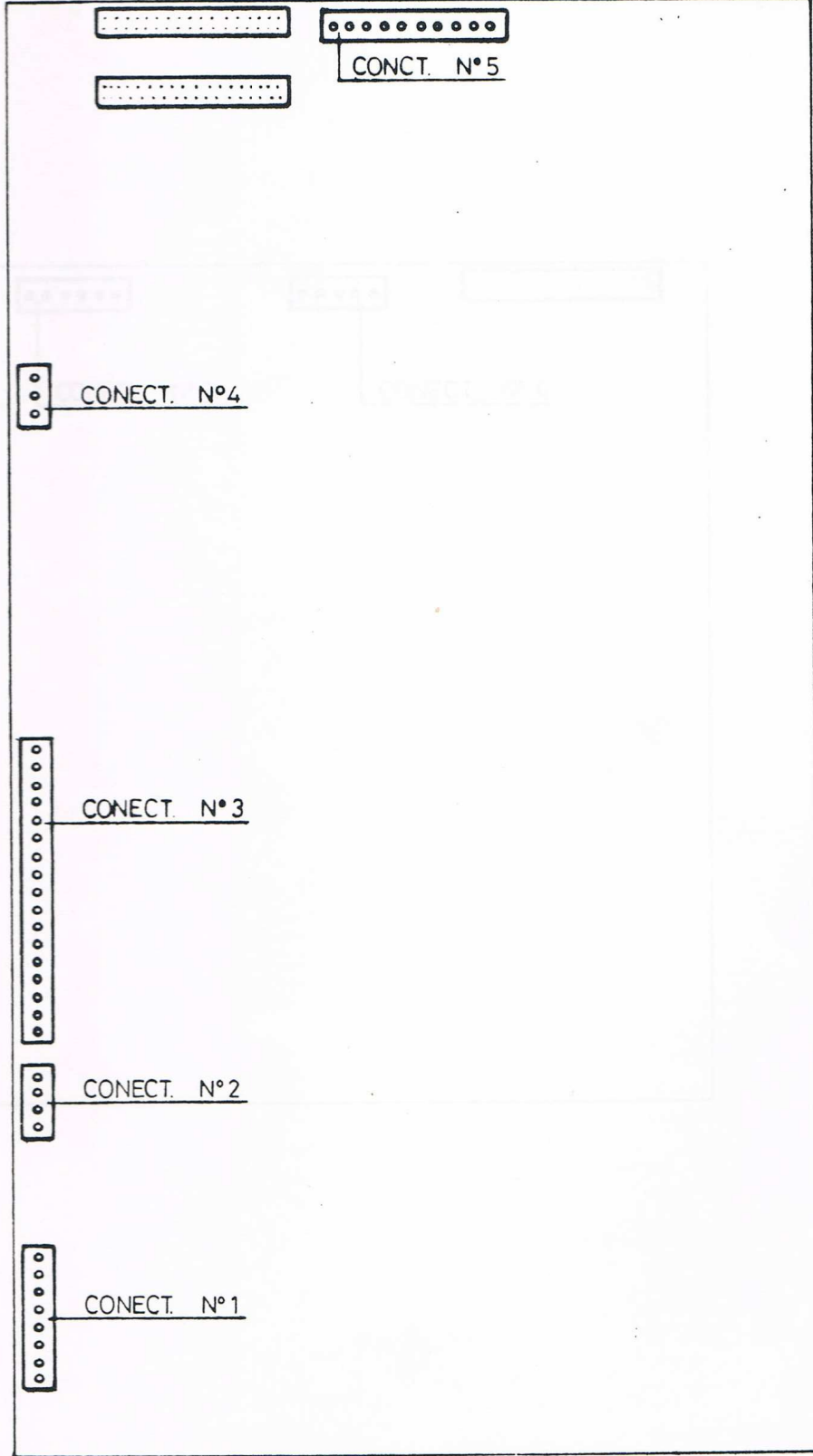


Placa FUENTE ALIMENTACION

(SITUACION CONECTORES)

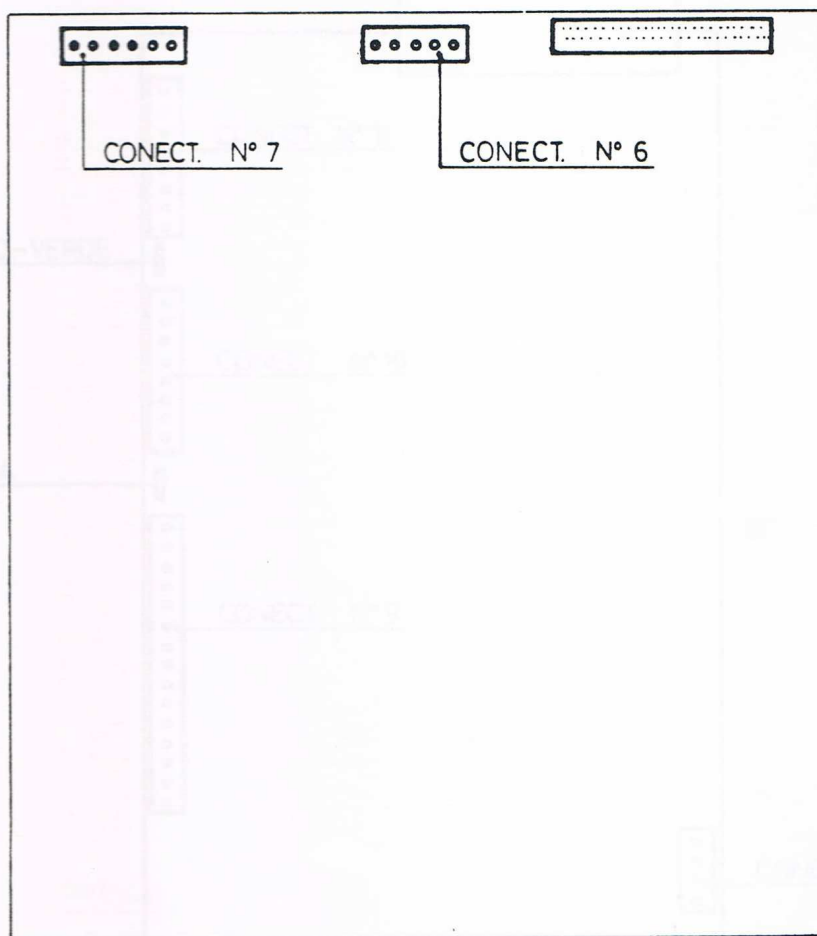


Placa C. P. U. (SITUACION CONECTORES)



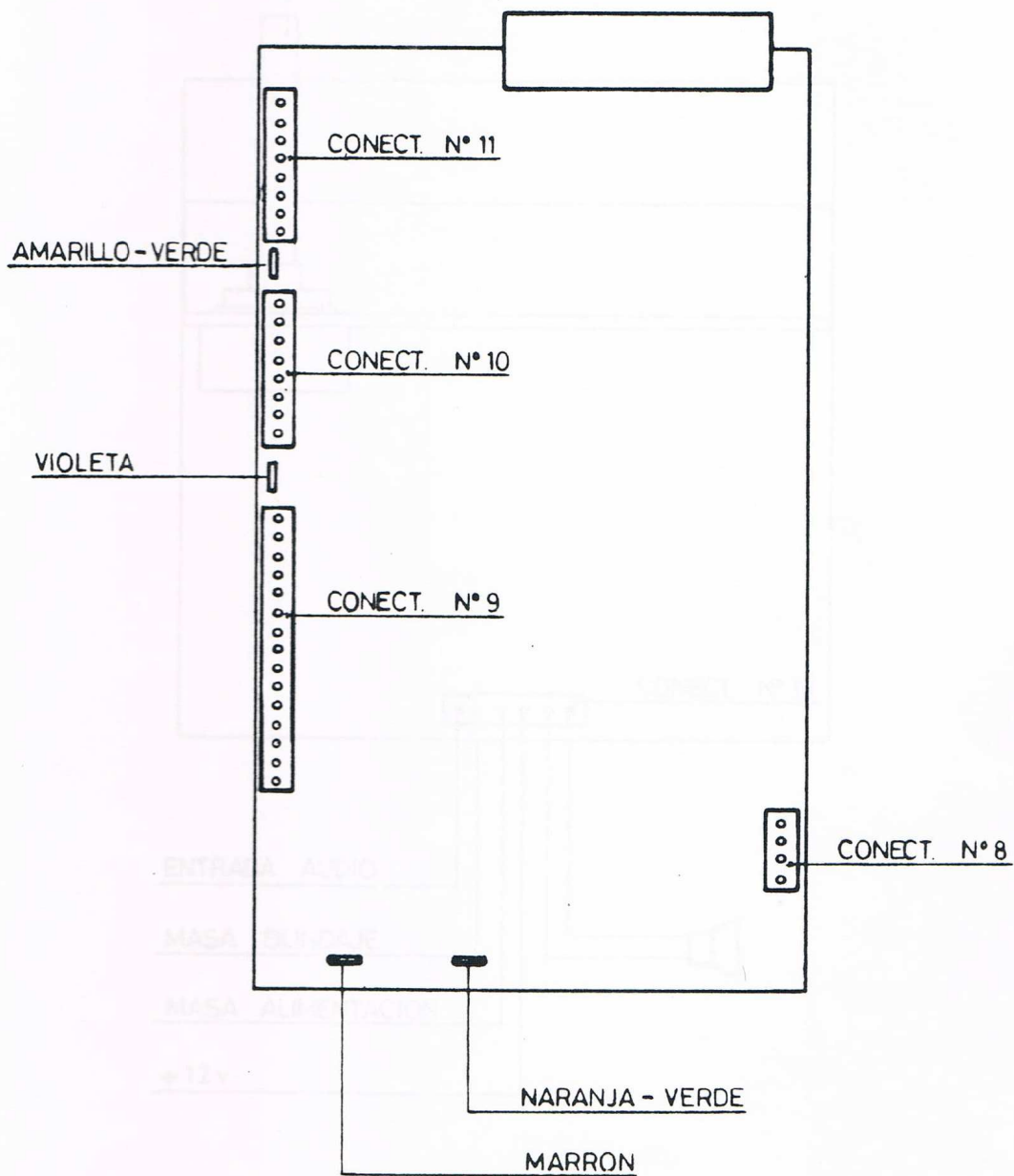
Placa SONIDO

(SITUACION CONECTORES)



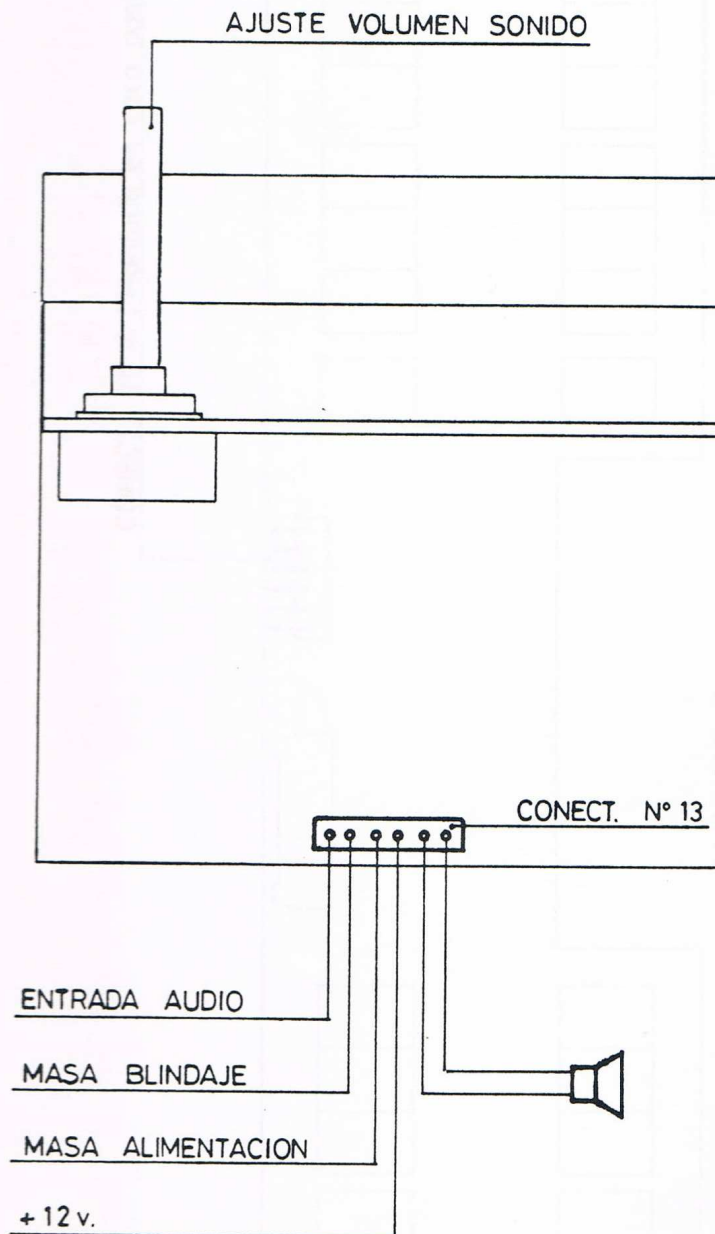
Placa DRIVERS TABLERO

(SITUACION CONECTORES)



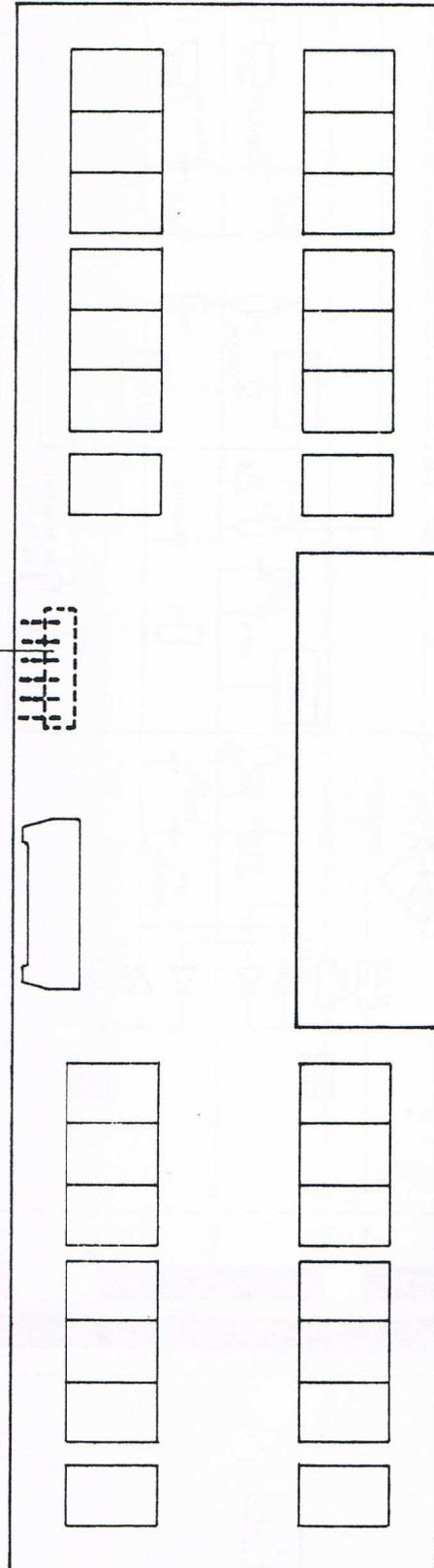
Placa AMPLIFICADOR SONIDO

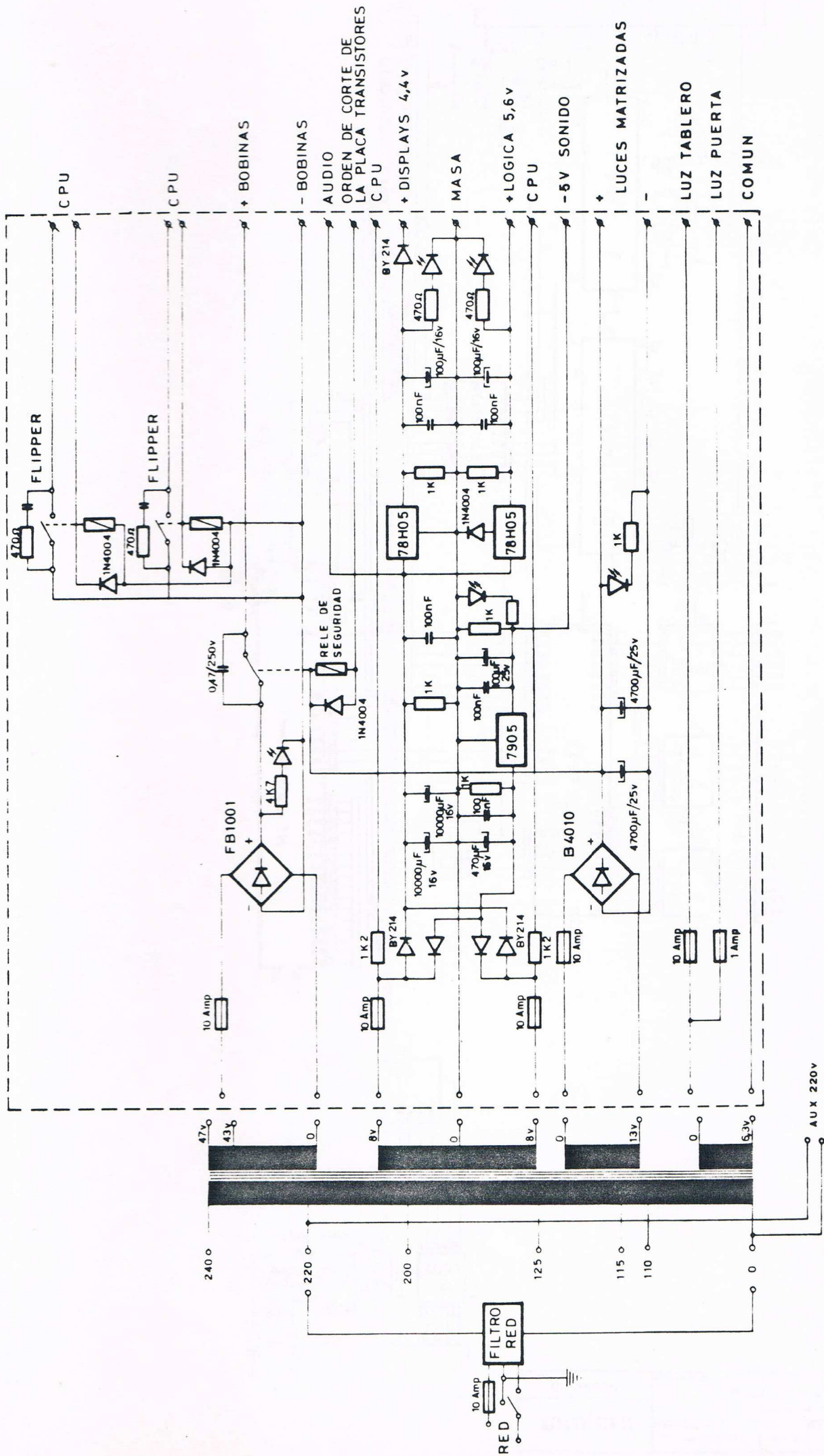
(SITUACION CONECTORES)



Placa DISPLAYS (SITUACION CONECTORES)

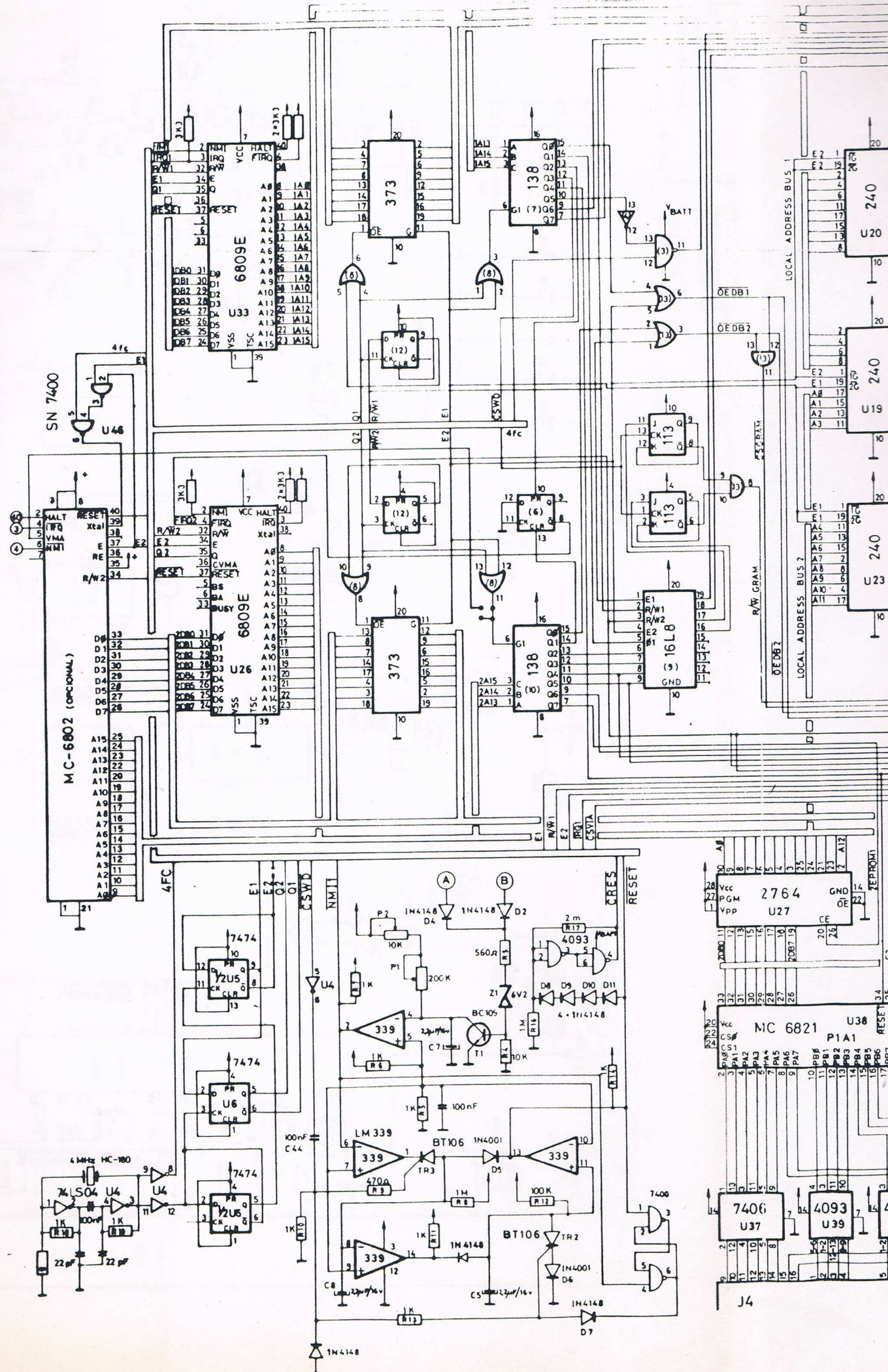
CONECT. N° 14 (Montado en cara posterior)

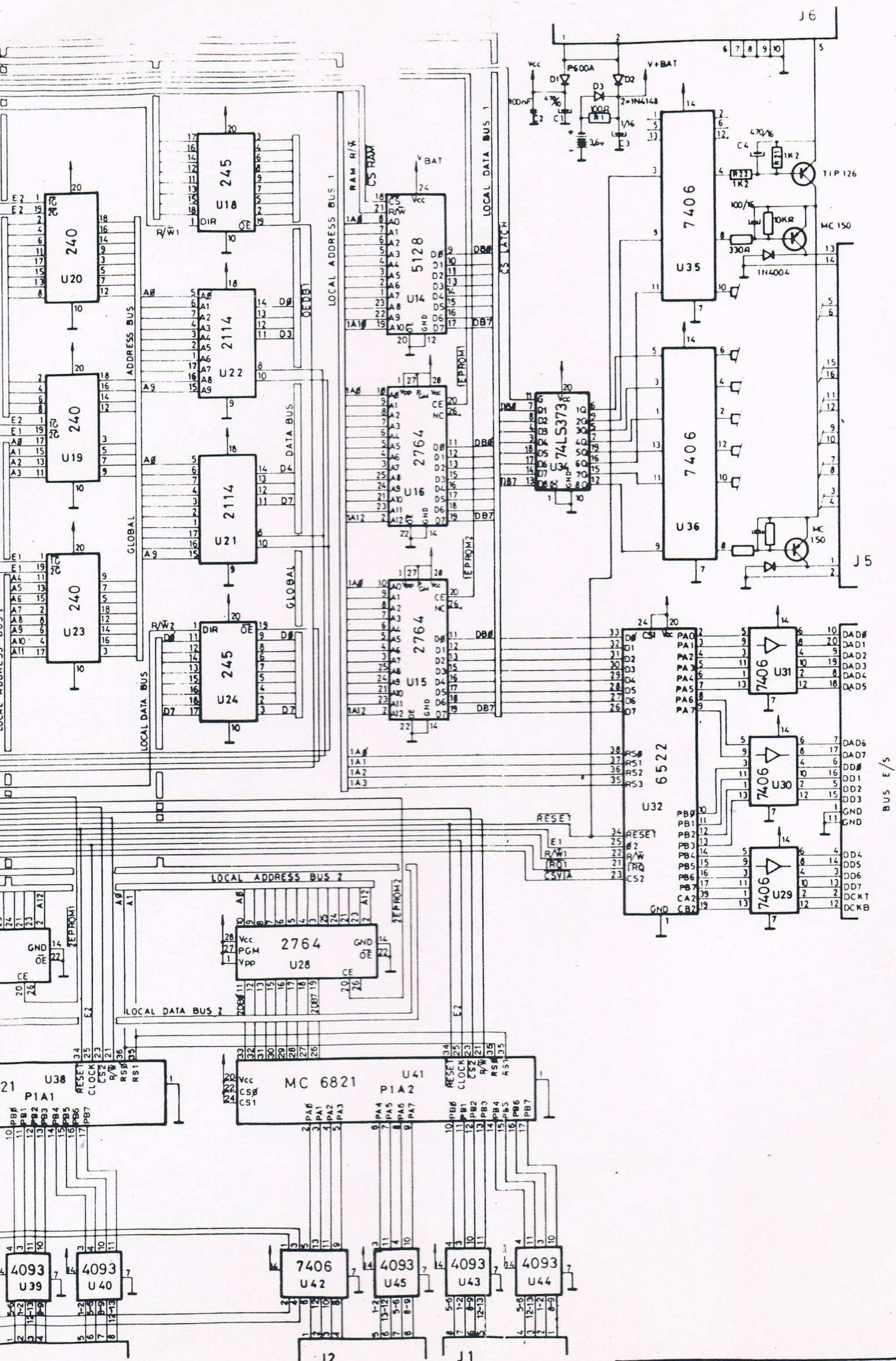




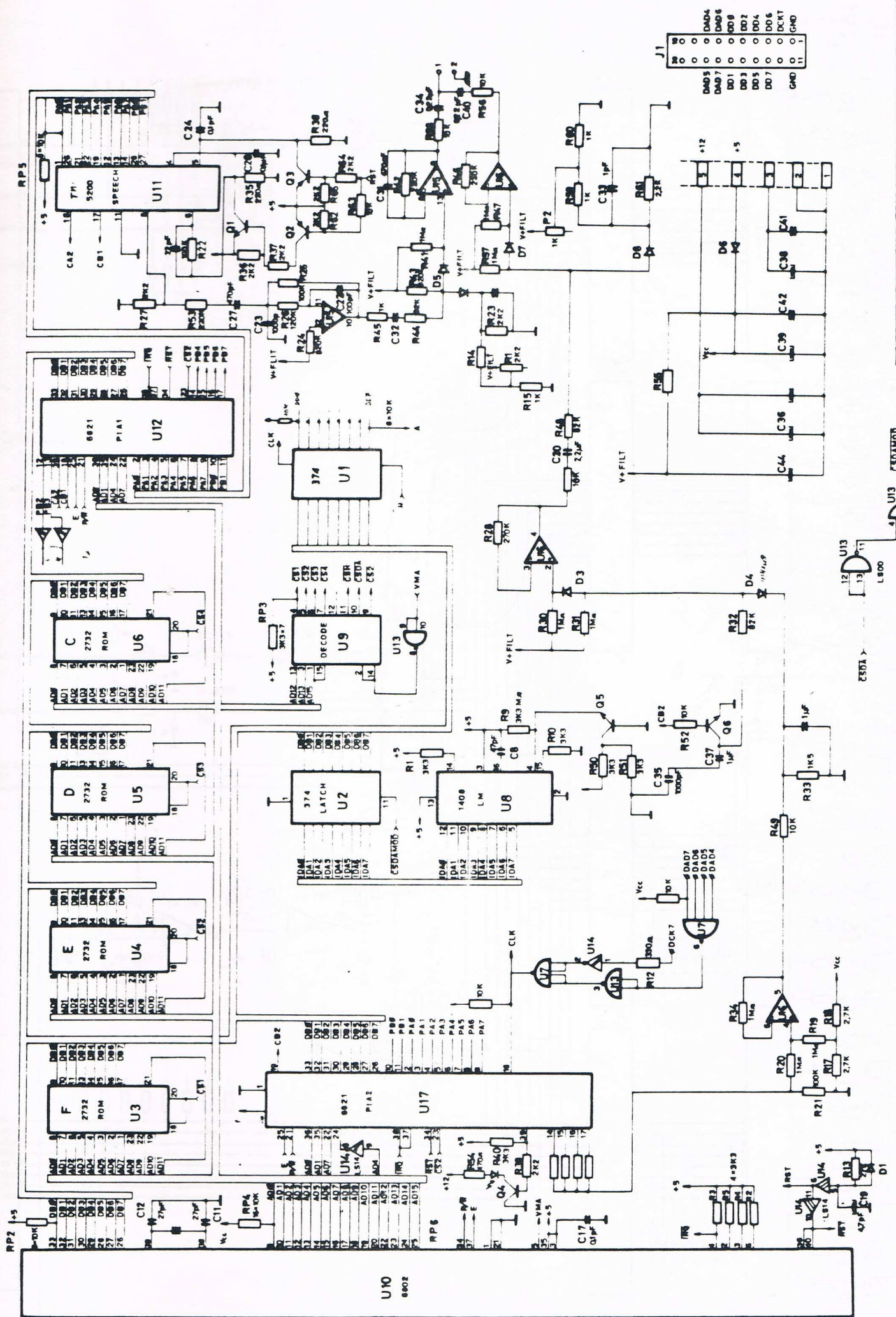
MODELO		CHAMPION		DENOMINACION		16	
Placa DRIVERS TABLERO				(C. Impreso ref. 02085)			
Proyectado por		Lluís DIB		Fecha		08/11/85	
Dib. nº		1		Plano nº		1	
Nov. 85		1		1		1	

dimicro



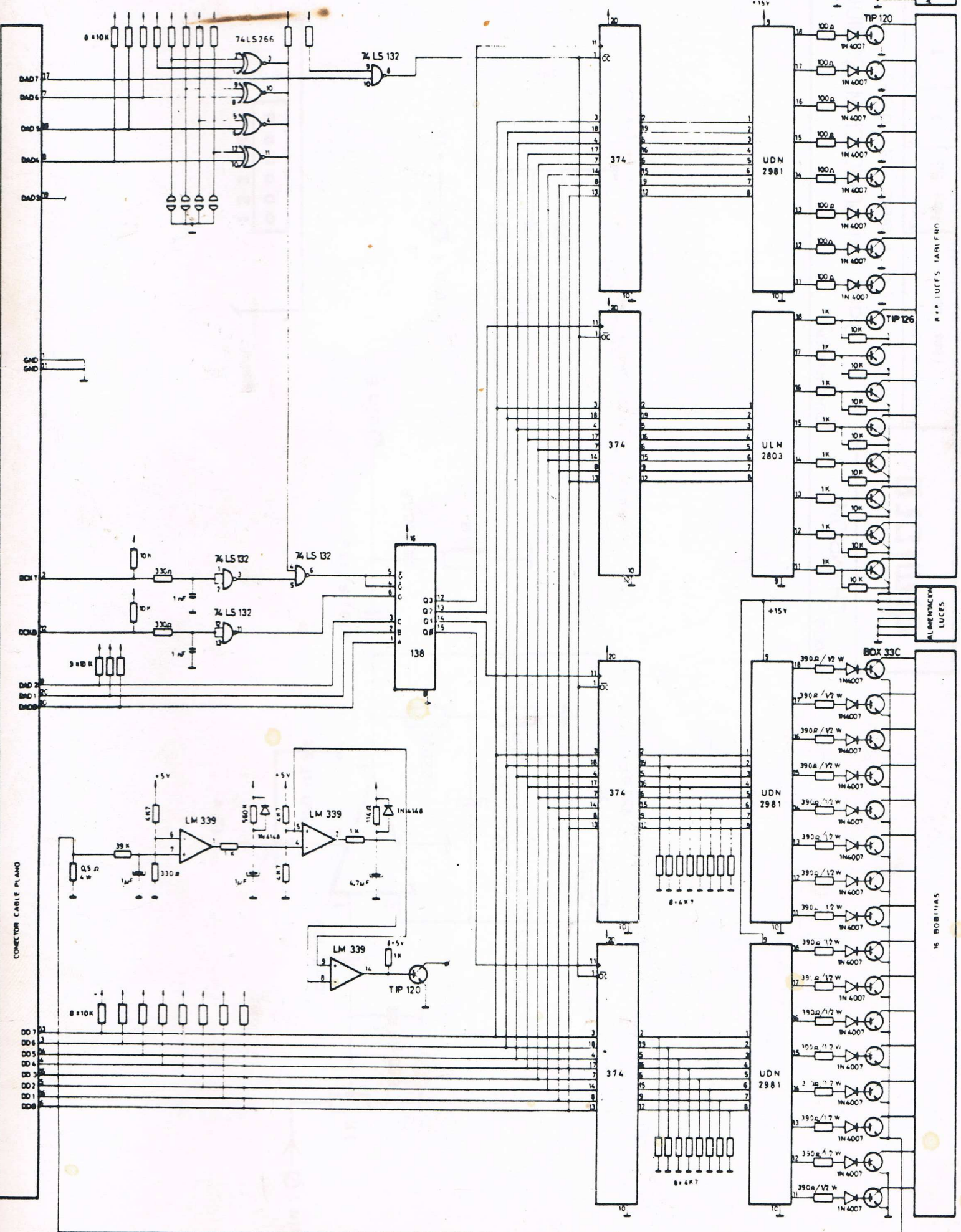
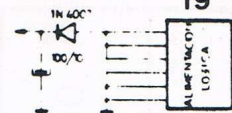


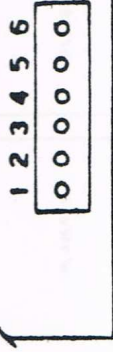
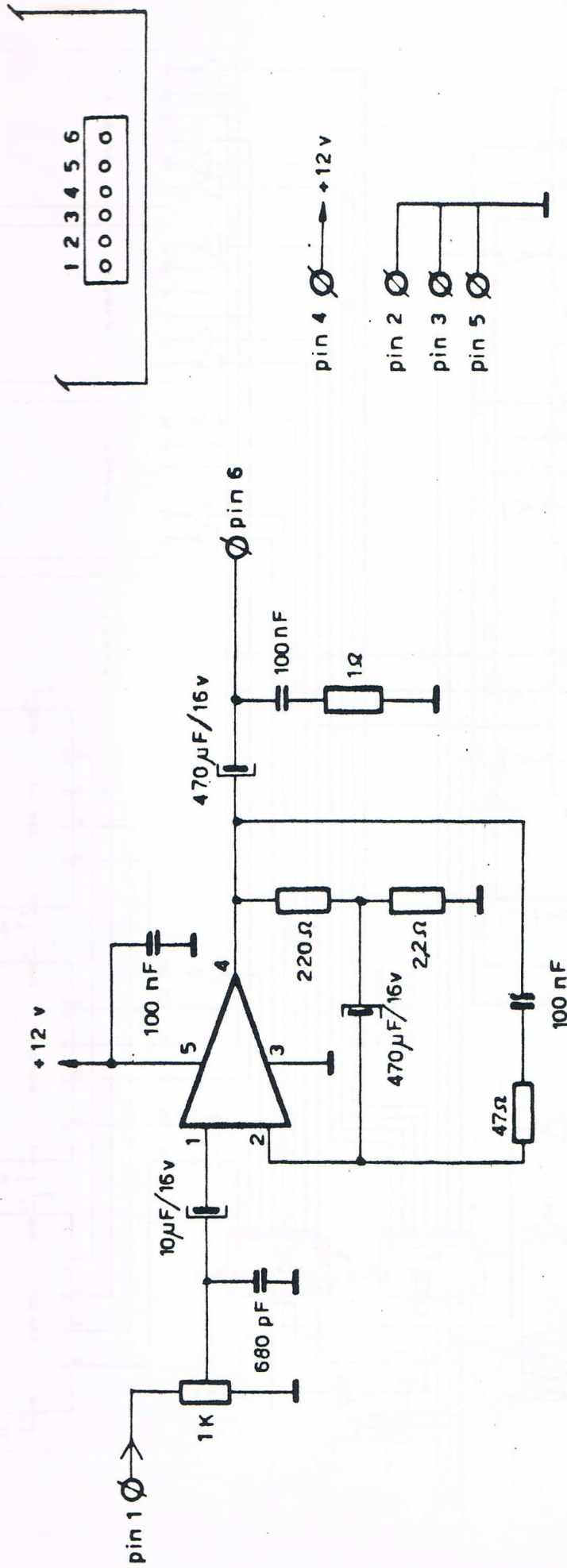
MODELO	CHAMPION	DESIGNACION	Placa C. P. U.		
			(C. Impreso ref. 00485)		
	dimicro	Proyectado por	Fecha	Dib. n°	Plano n°
		Luis MARTINEZ	Abril 85	1	1



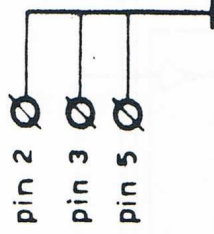
DA05	0	DATA
DA06	0	DATA
DA07	0	DATA
DA08	0	DATA
DA09	0	DATA
DA04	0	DATA
DA03	0	DATA
DA02	0	DATA
DA01	0	DATA
DA00	0	DATA
DA07	0	DATA
DA06	0	DATA
DA05	0	DATA
DA04	0	DATA
DA03	0	DATA
DA02	0	DATA
DA01	0	DATA
DA00	0	DATA
GND	0	GND
GND	0	GND







pin 4 \emptyset \rightarrow +12v



DENOMINACION

MODELO
CHAMPION

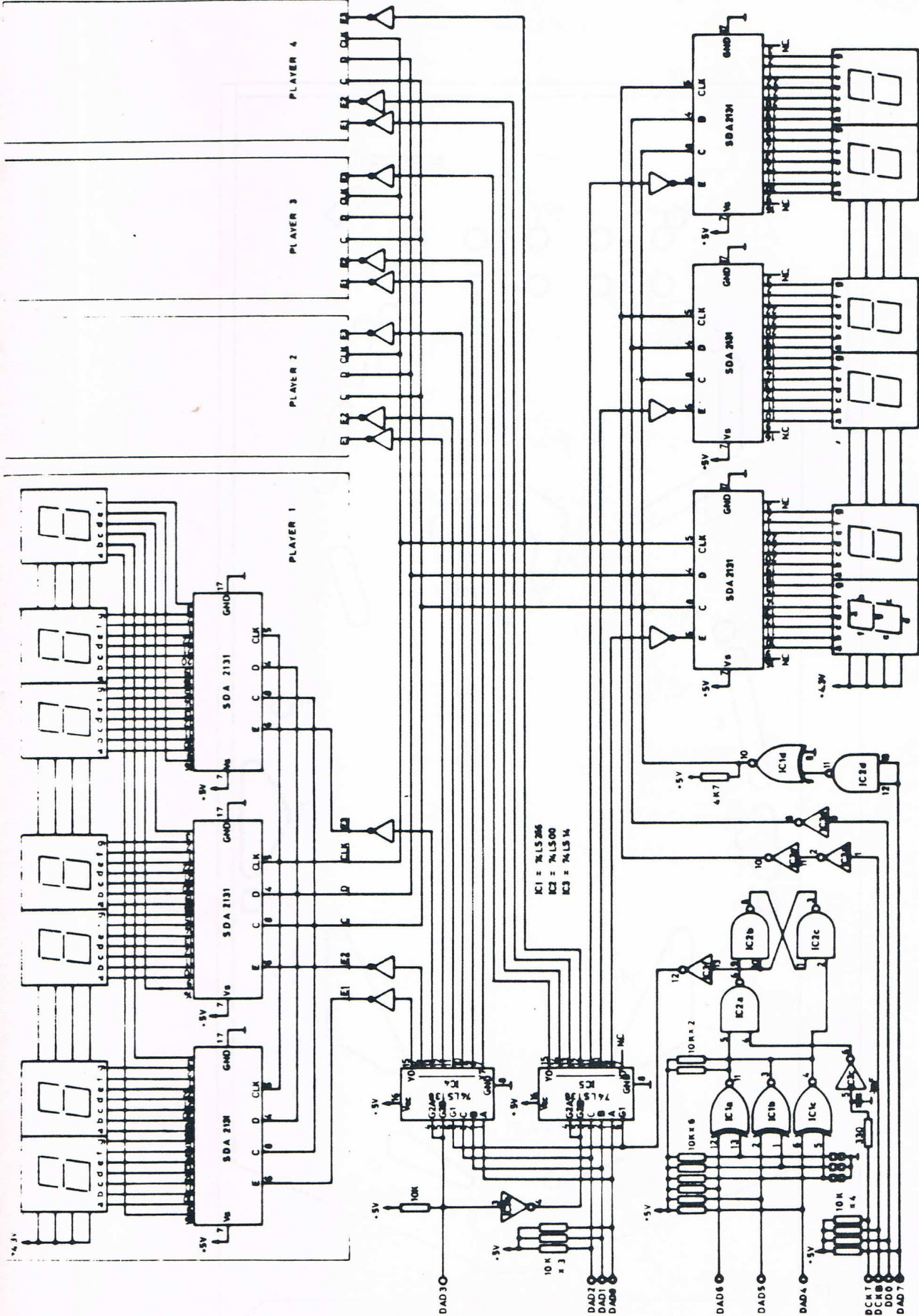
Placa AMPLIFICACION SONIDO 20

(C. Impreso ref. 01985)

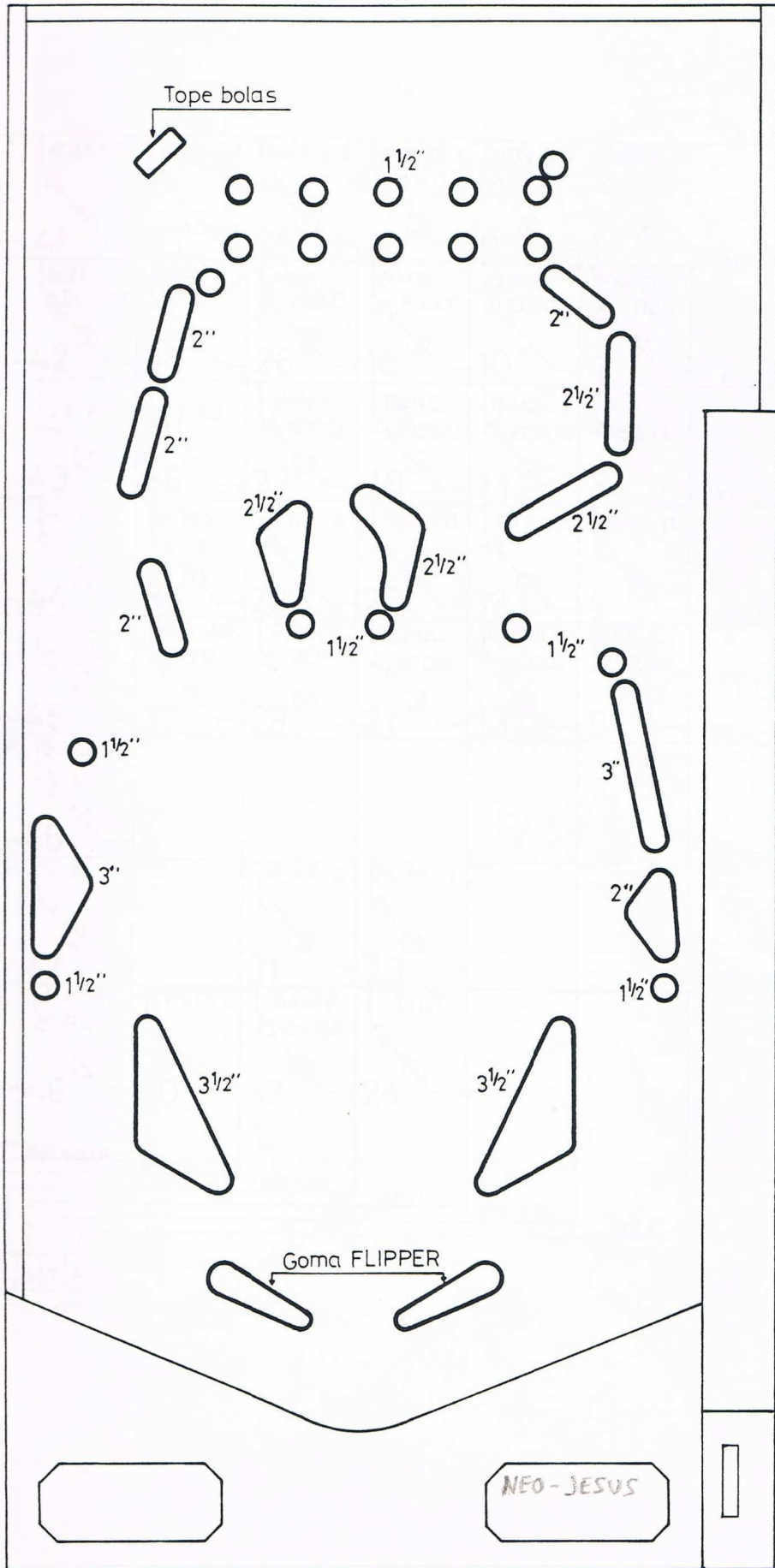
Proyectado por
Lluís DIB

Fecha	Dib. n°	Planc n°	N° planos
Nov 85	1	1	1

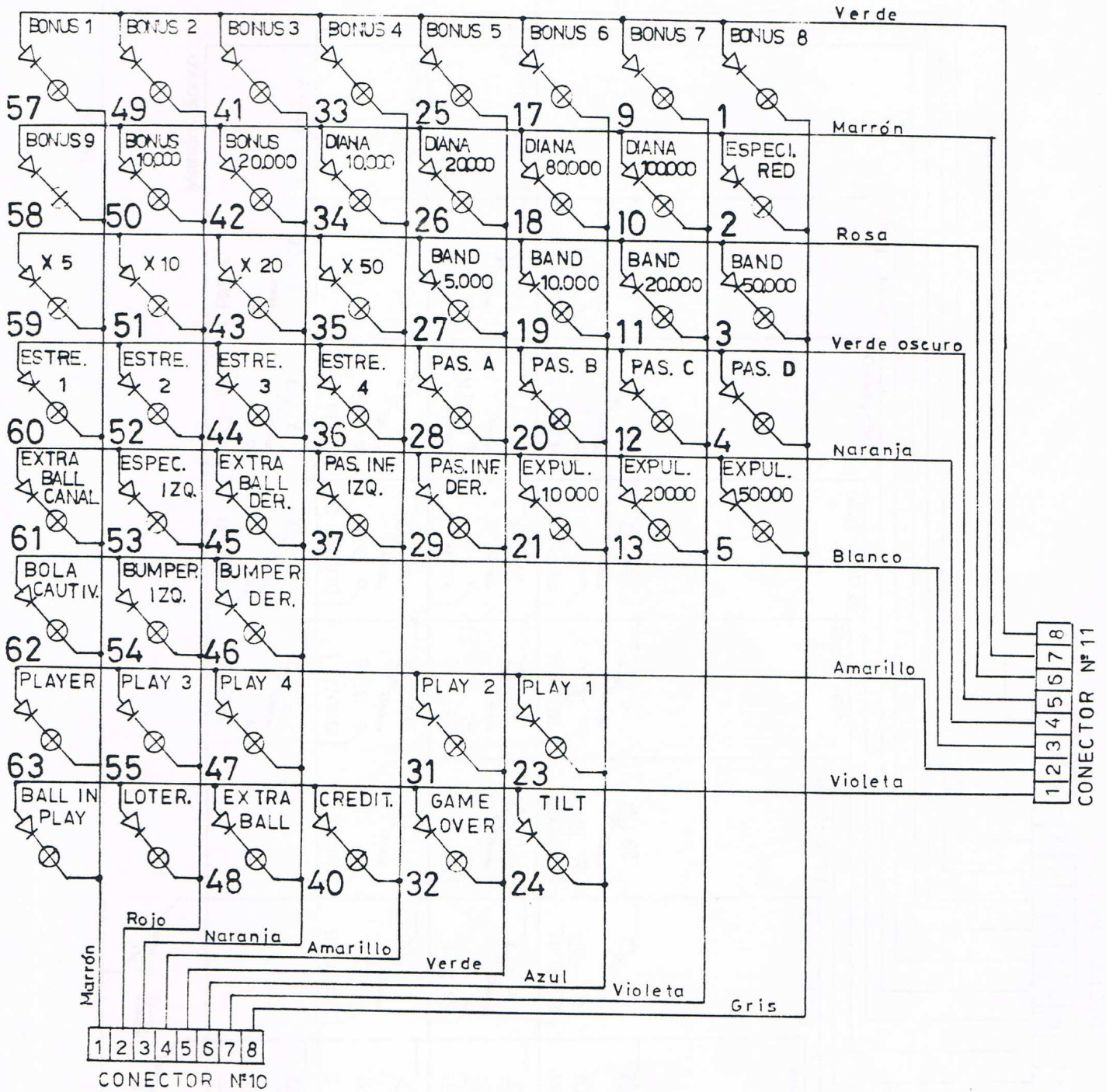
dimicro



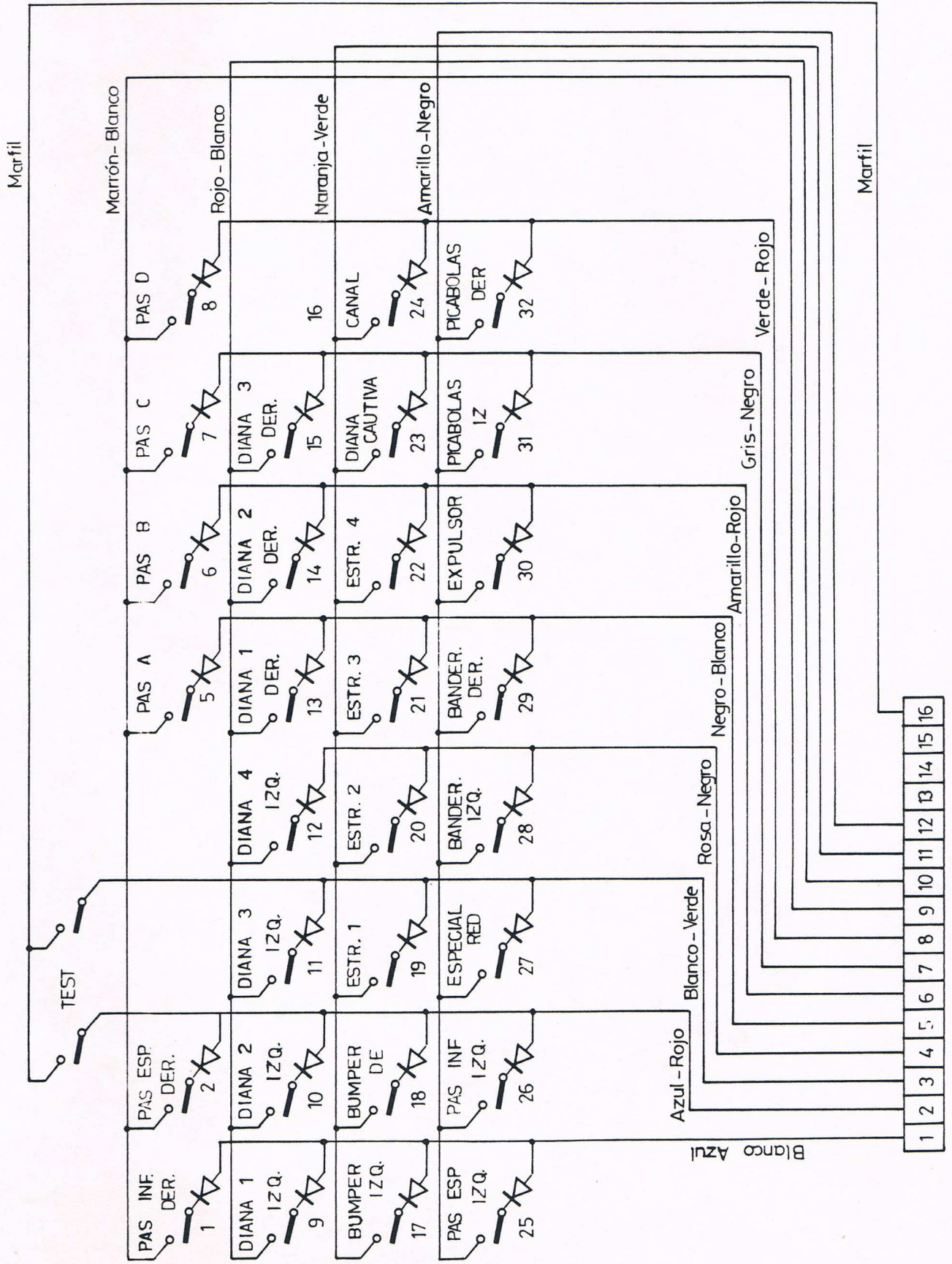
REFS. GOMAS TABLERO



CIRCUITO DE LUCES



CONTACTOS TABLERO



CONECTOR N° 3