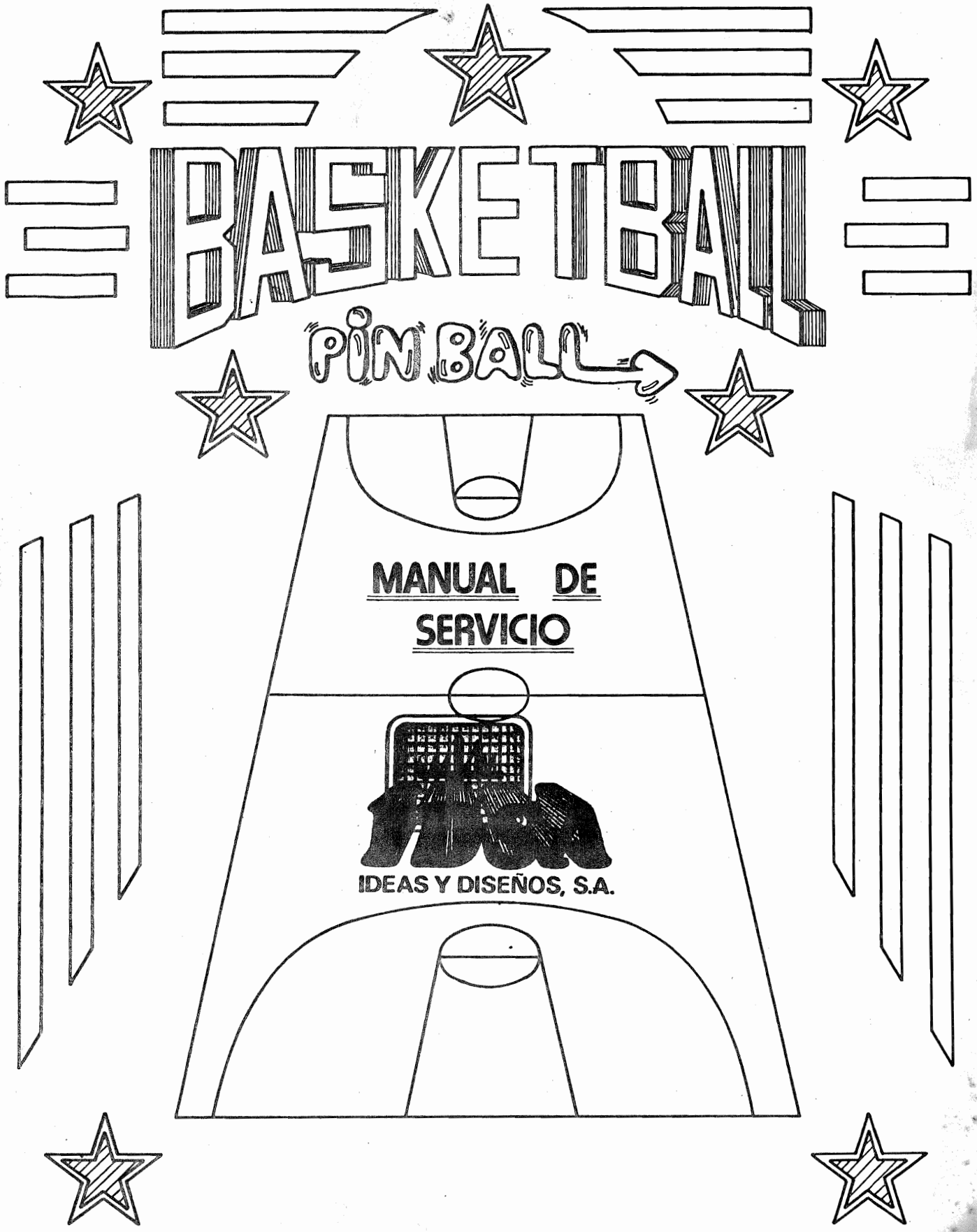


FABRICADA POR: IDEAS Y DISEÑOS S.A.

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 Pbl-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

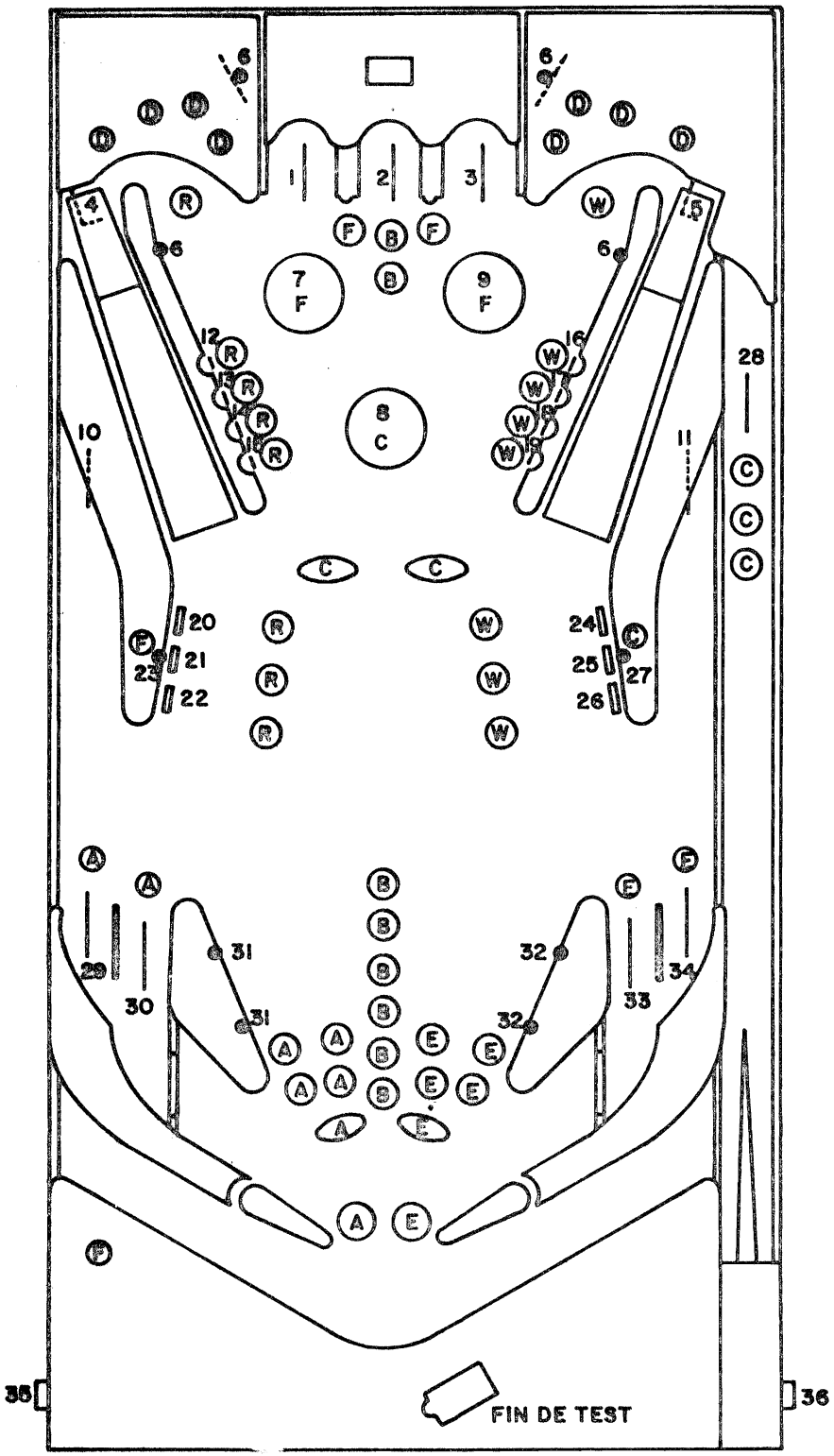
Pbl-FO	LUCES	LETRA	— R
Pbl-Fl	"	"	— A
PA2-FO	"	"	— B
PA2-Fl	"	"	— W
Pb2-FO	"	"	— C
Pb2-Fl	"	"	— D
Pc2-FO	"	"	— E
Pc2-Fl	"	"	— F

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

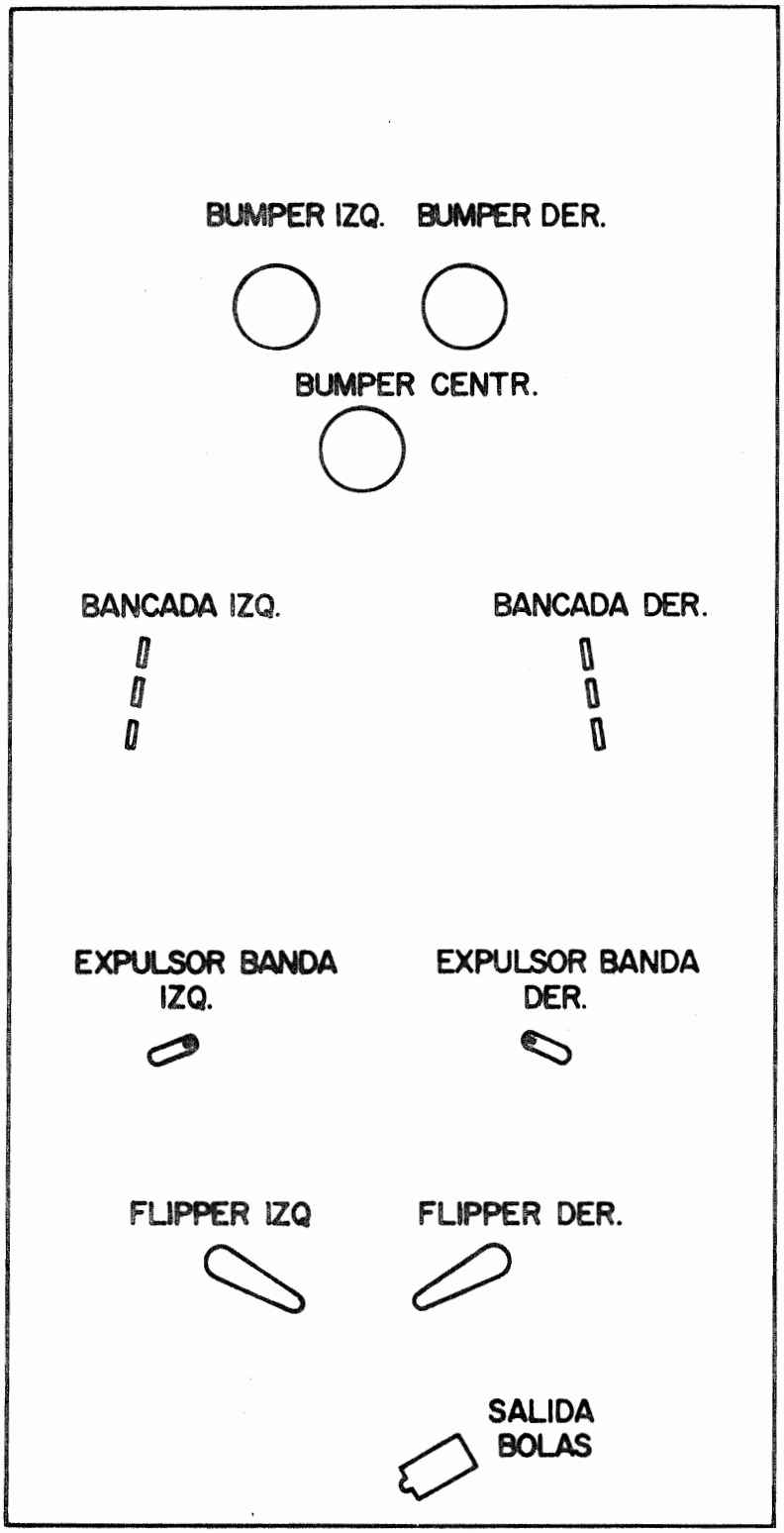
TEST DE LUCES Y CONTACTOS



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.

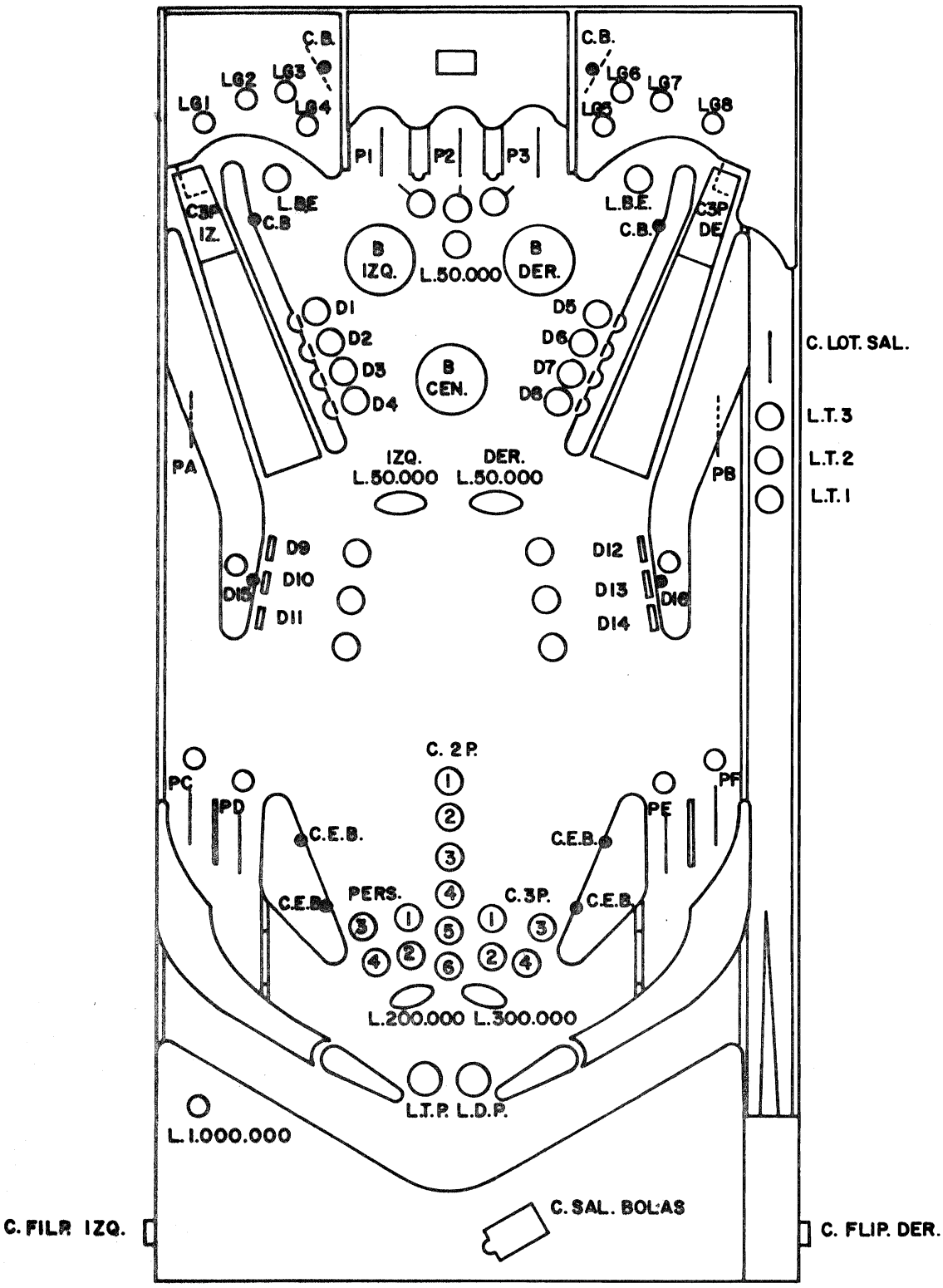
ERROR 3 – BANCADA DER.

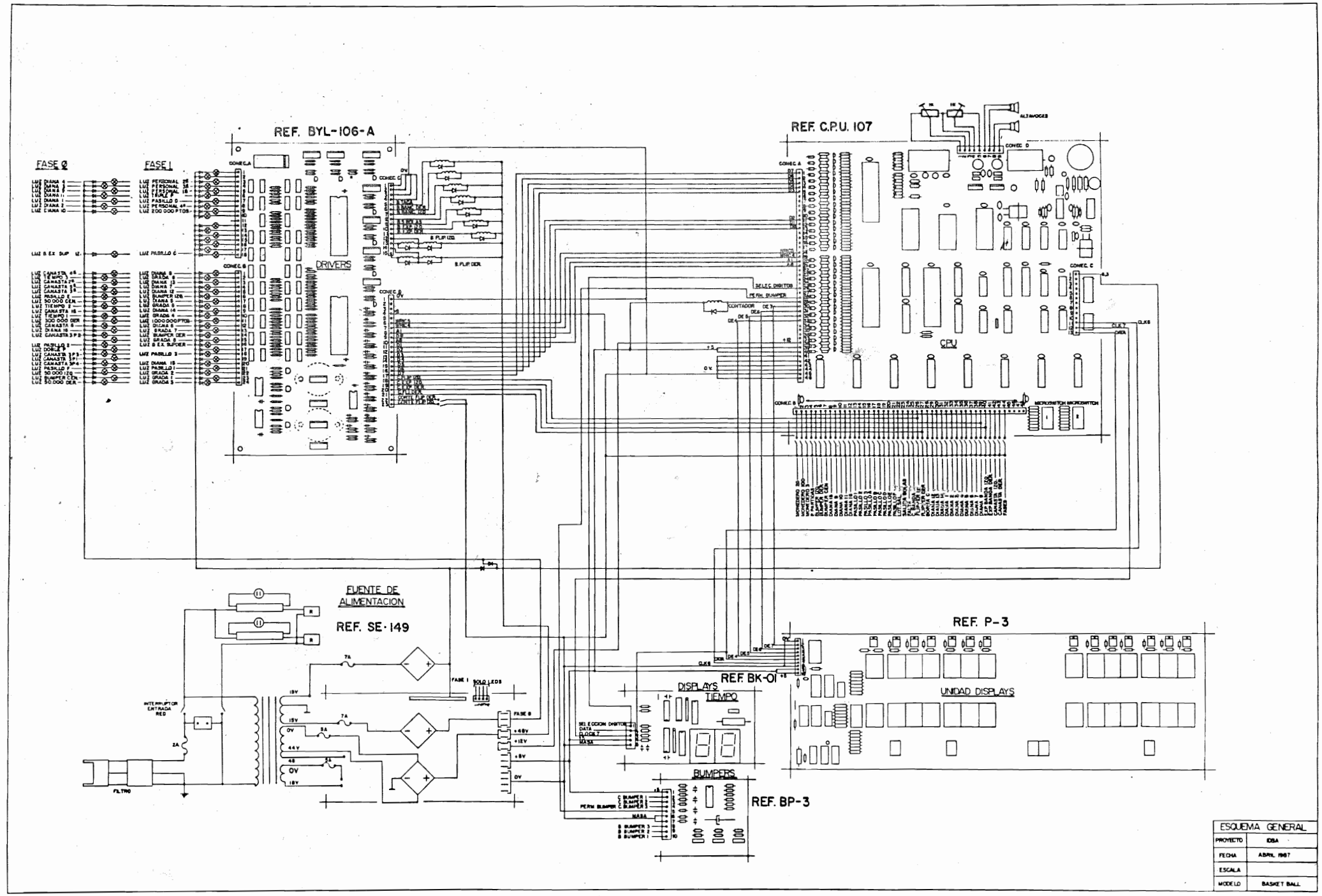
ERROR 4 – BUMPERS.

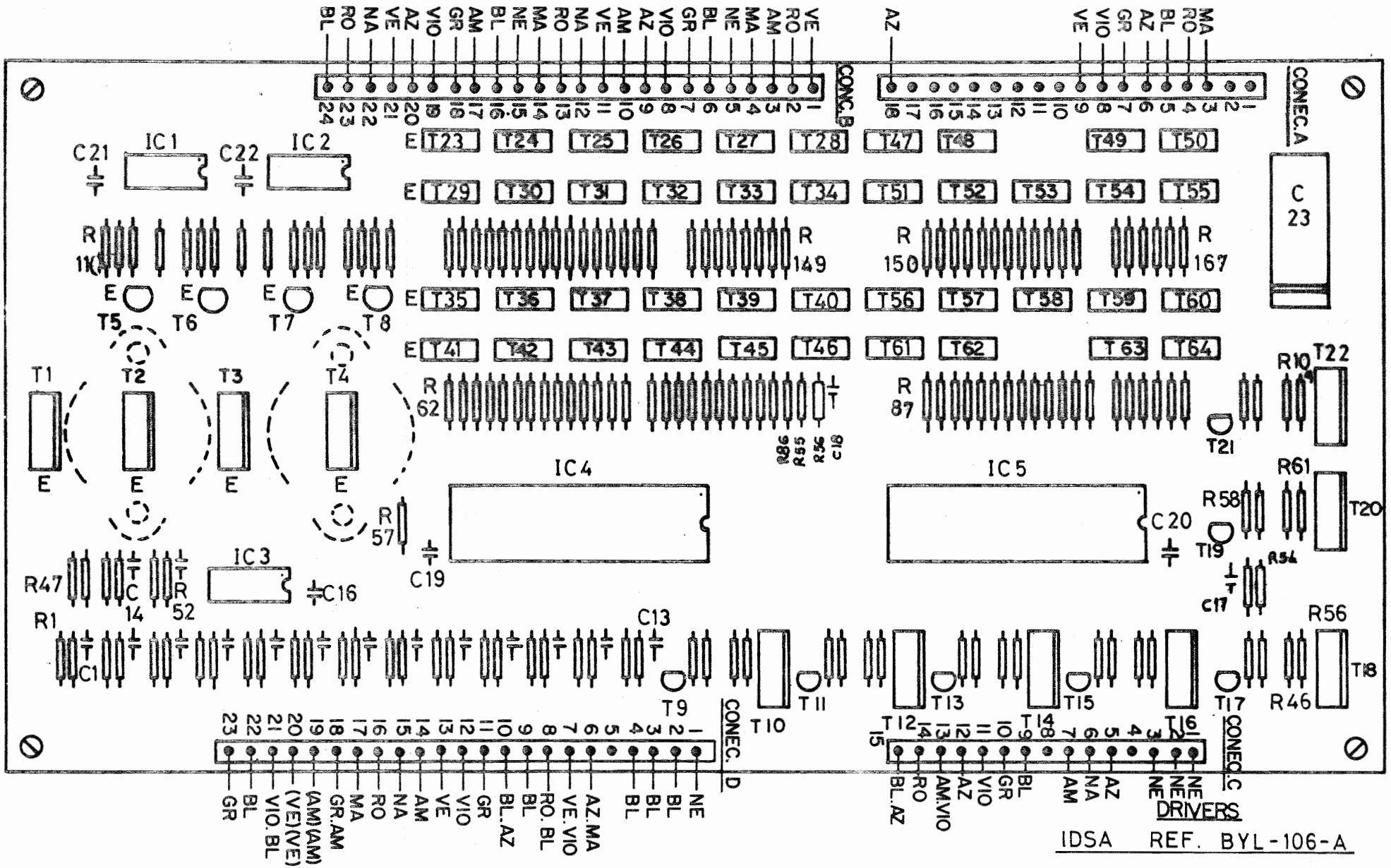
ERROR 5 – ERROR EN MEMORIA.

ERROR 6 – EXPULSORES BANDA.

LUCES Y CONTACTOS

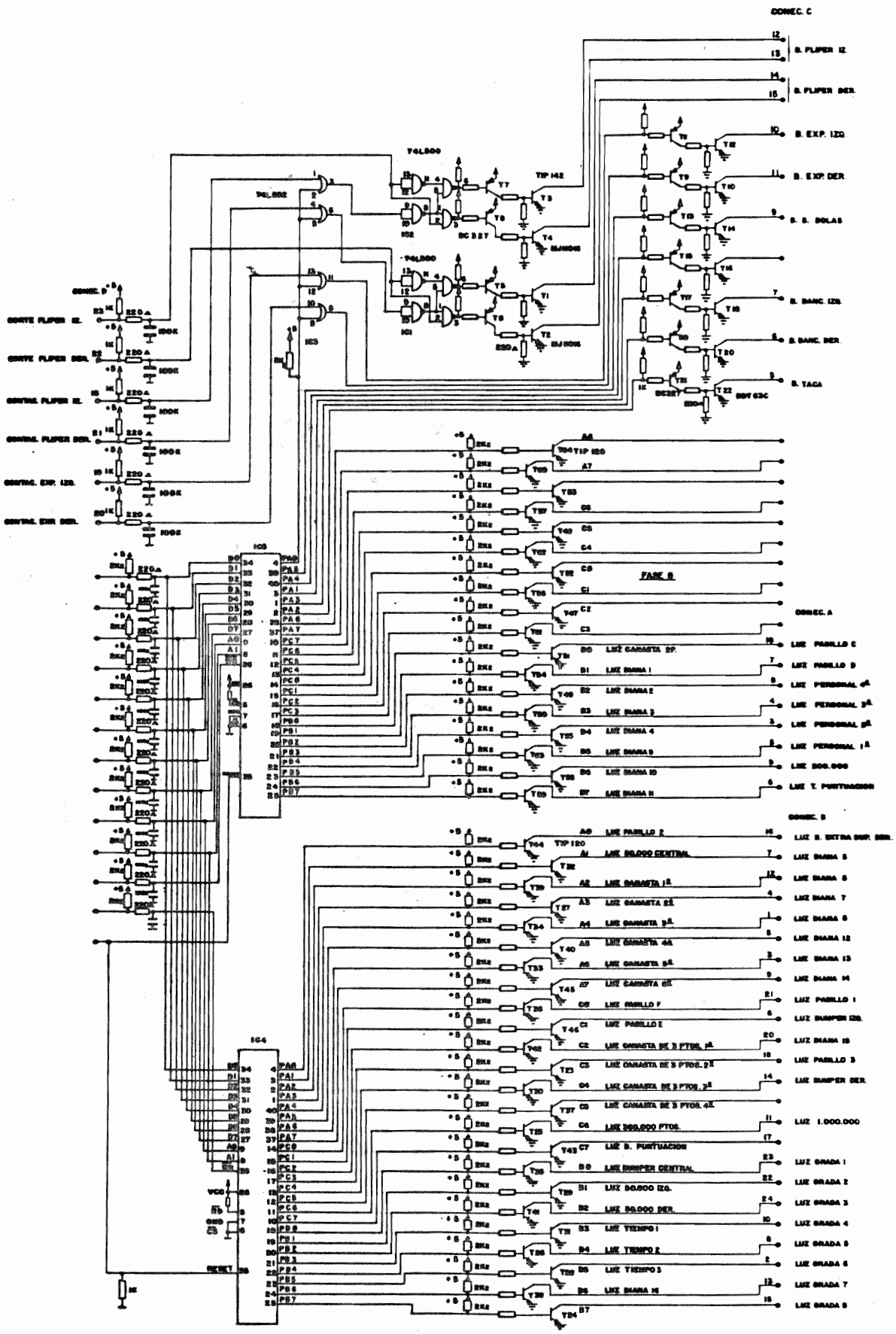



REF. BYL-106-A
FASE 2
FASE 1
DRIVERS
REF. C.P.U. 107
CPU
ALTAVOCES
FUENTE DE ALIMENTACION
REF. SE-149
INTERRUPTOR ENTRADA RED
FILTRO
REF. BK-01
DISPLAYS TIEMPO
REF. P-3
UNIDAD DISPLAYS
BUMPERS
REF. BP-3
ESQUEMA GENERAL
PROYECTO
IDSA
FECHA
ABRIL 1987
ESCALA
MODELO
BASKET BALL

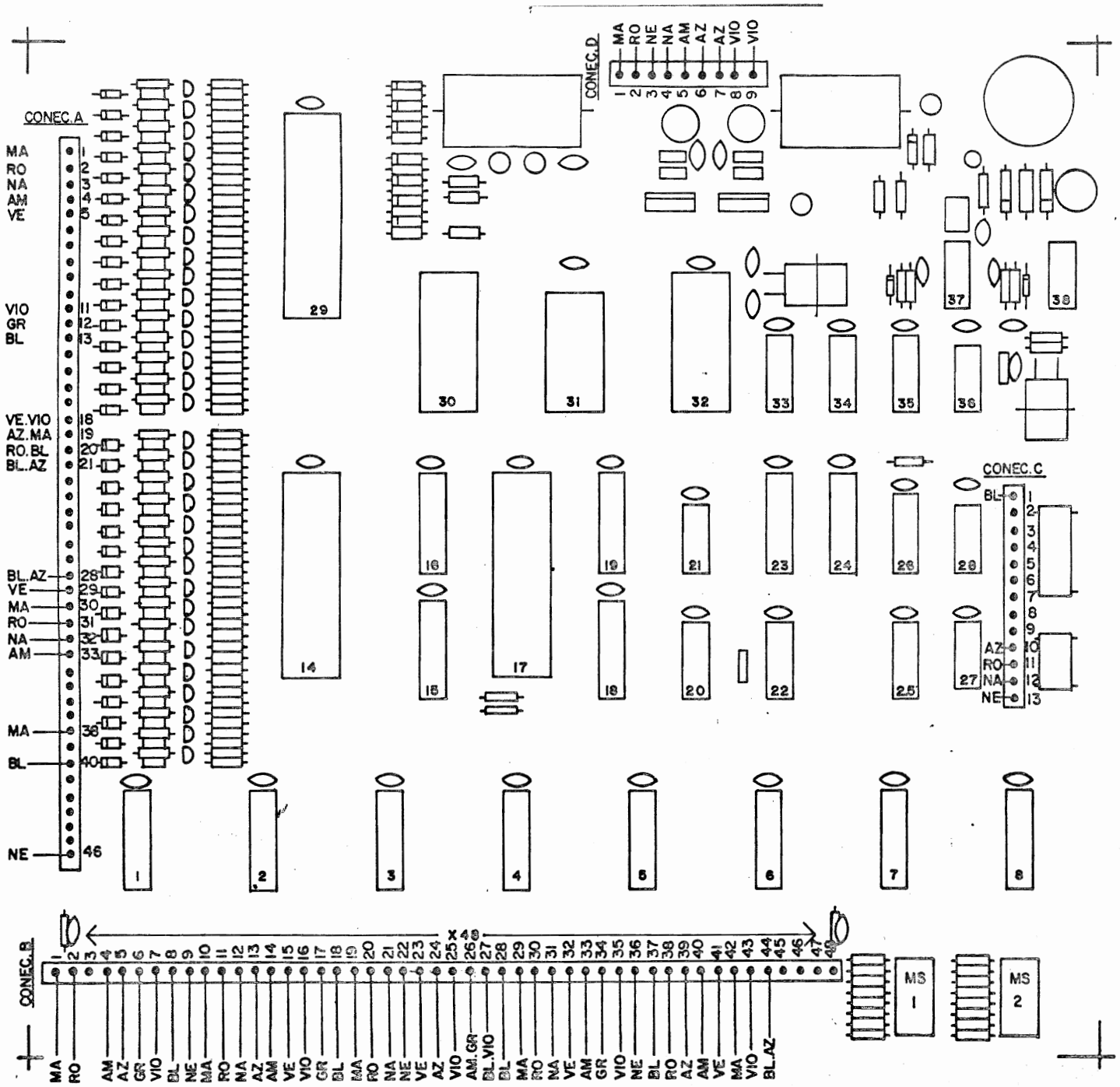


BASKET BALL

ABRIL 1987

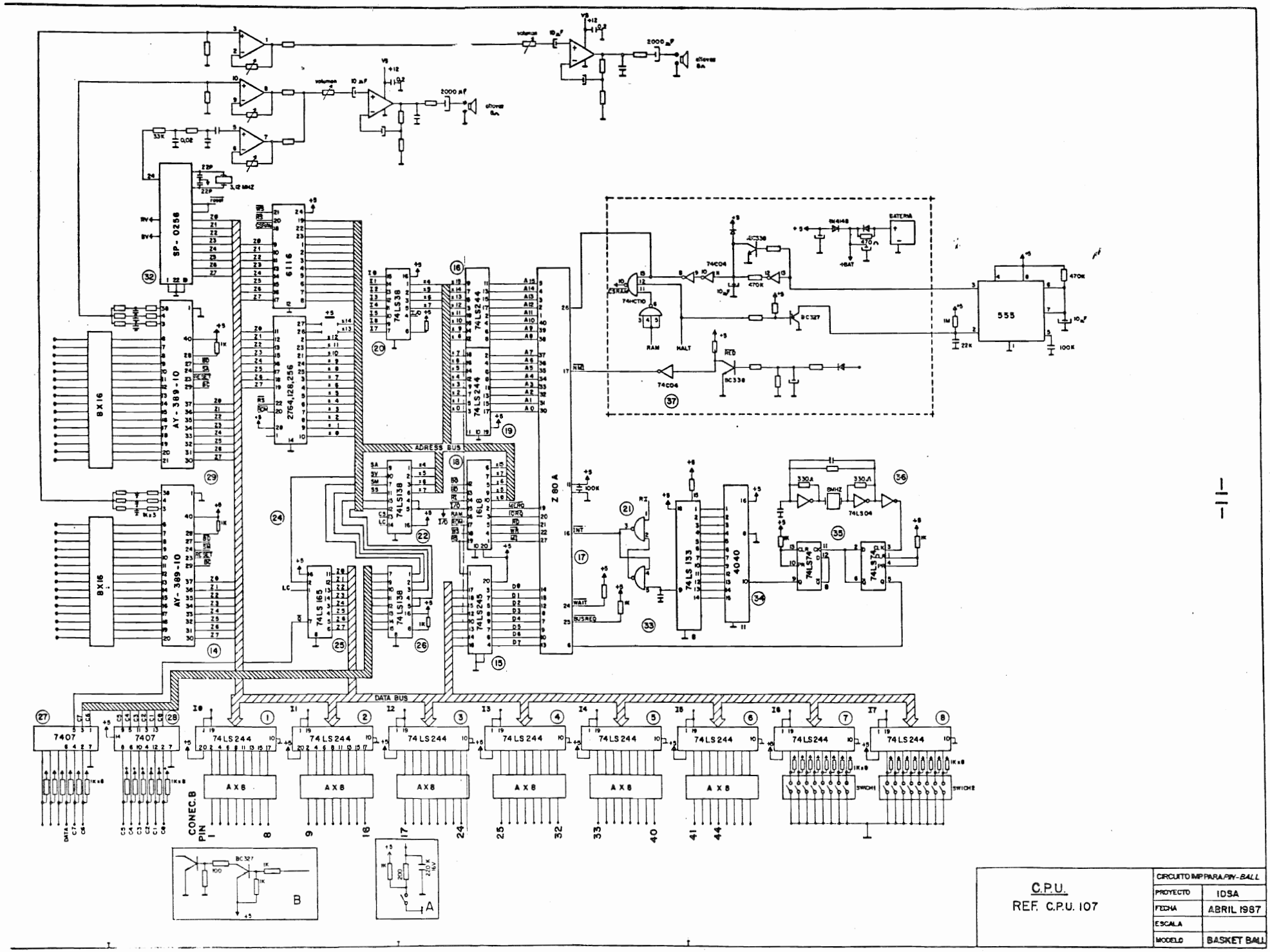


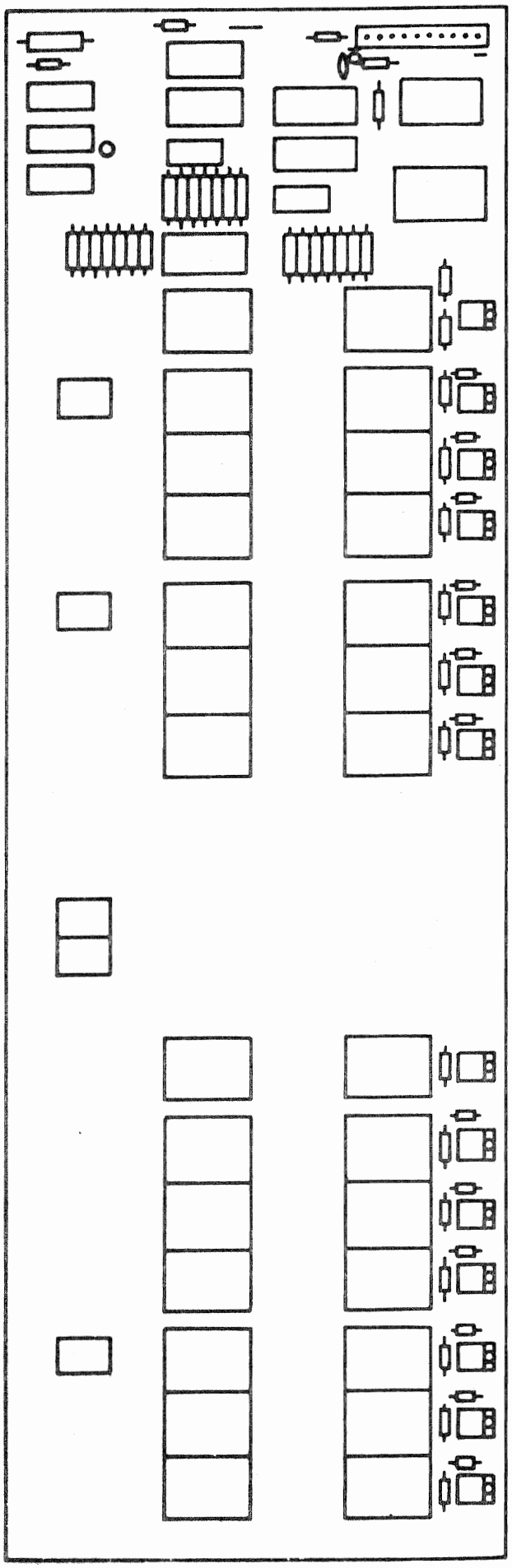
BYL 106 A	DRIVER
PROYECTO	IDSA
FECHA	ABRIL 87
ESCALA	
MODELO	BASKET BALL



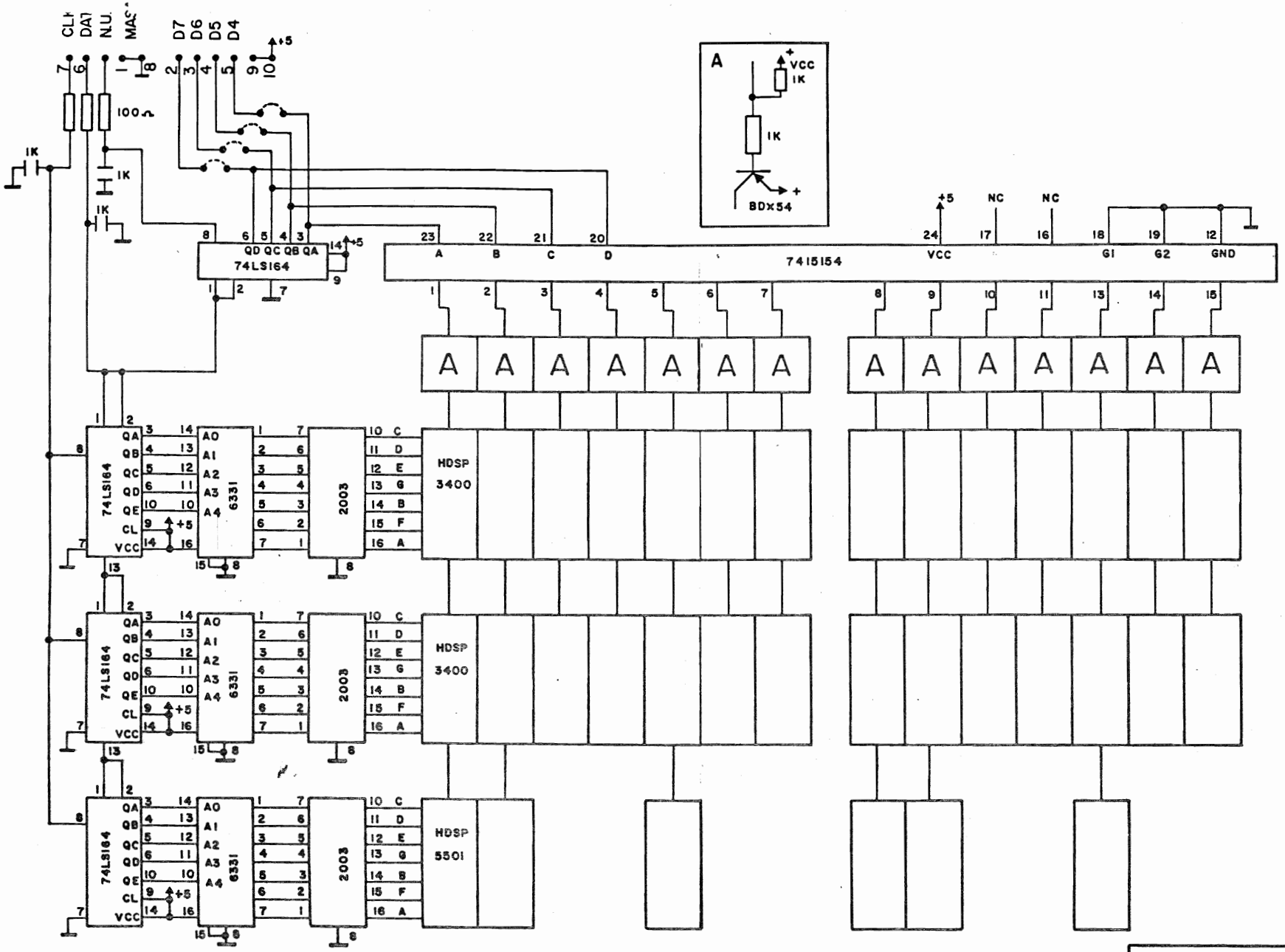
REF. C.P.U. 107

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


SP - 0256
AY - 3-8910
BX16
6116
2764,128,256
74LS38
74LS244
74LS138
74LS165
74LS245
Z 80 A
ADRESS BUS
DATA BUS
74LS133
4040
74LS74
74LS04
555
74C04
74C10
BC327
BC338
BATERIA
7407
AX8
CONEC.B
PIN
B
A
CIRCUITO IMP PARA PIN-BALL
PROYECTO
IDSA
FECHA
ABRIL 1987
ESCALA
MODELO
BASKET BALL
C.P.U.
REF. C.P.U. 107



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

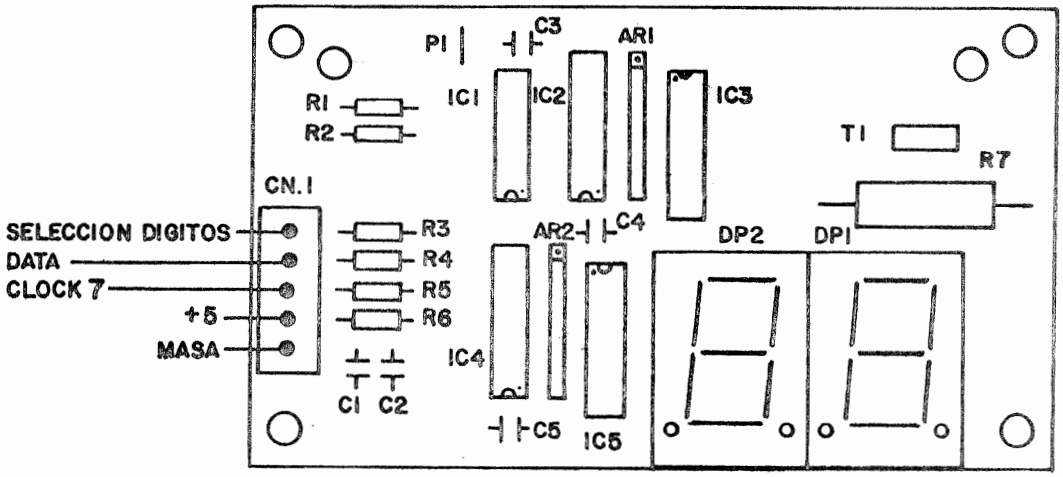


UNIDAD DE DISPLAYS	
PROYECTO	IDSA
FECHA	ABRIL 1987
ESCALA	.
MODELO	BASKET BALL

REF. P-3

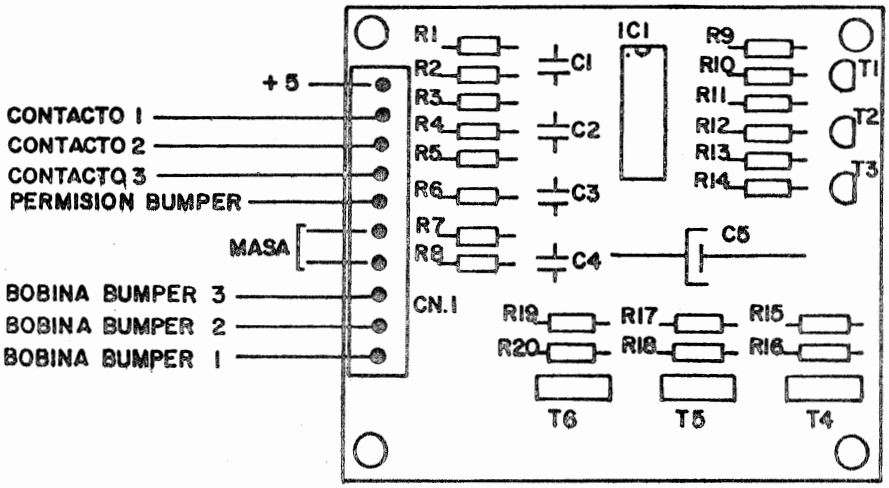
PLACA DISPLAYS

REF. BK-01



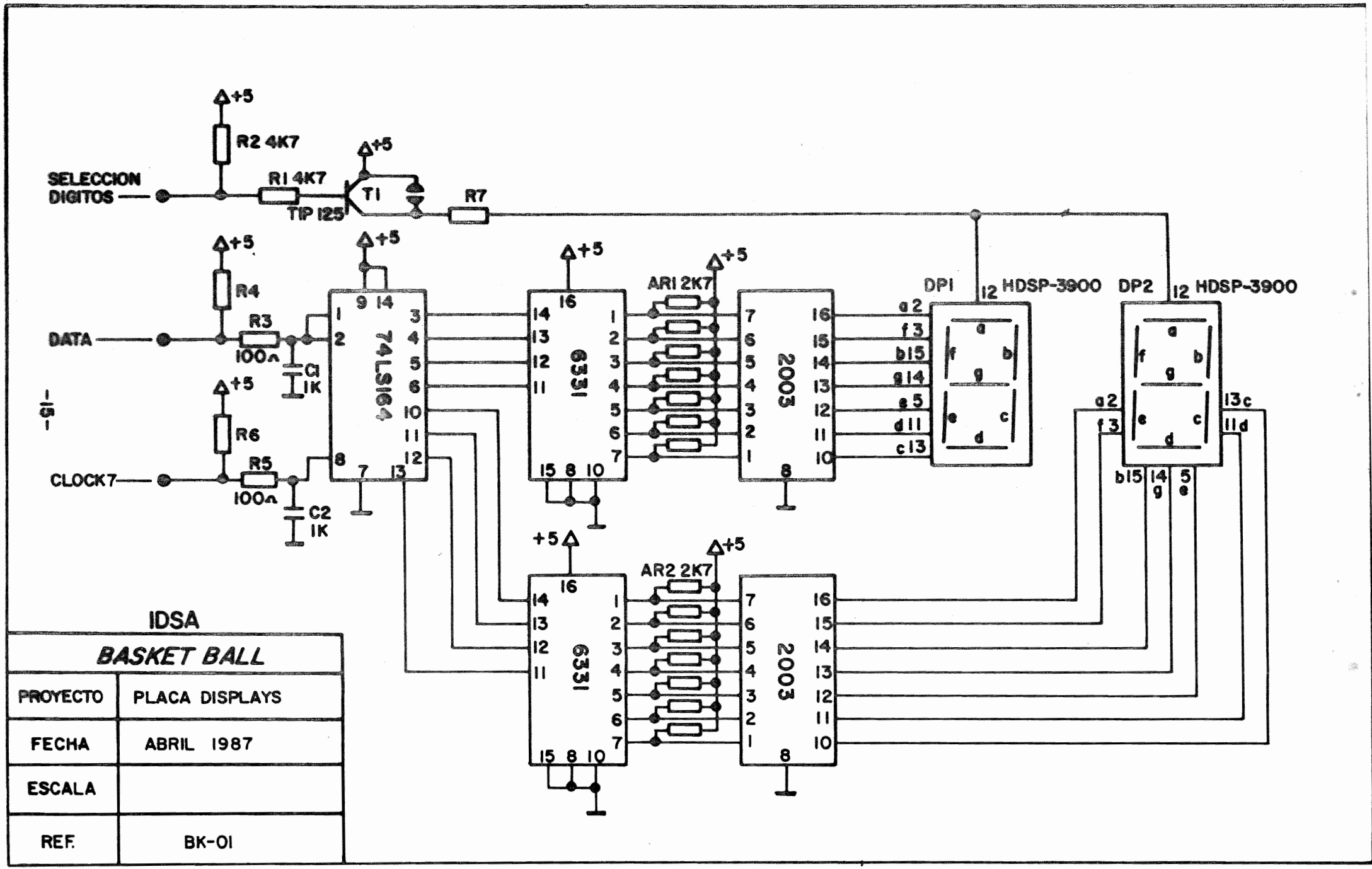
PLACA BUMPERS

REF. BP-3



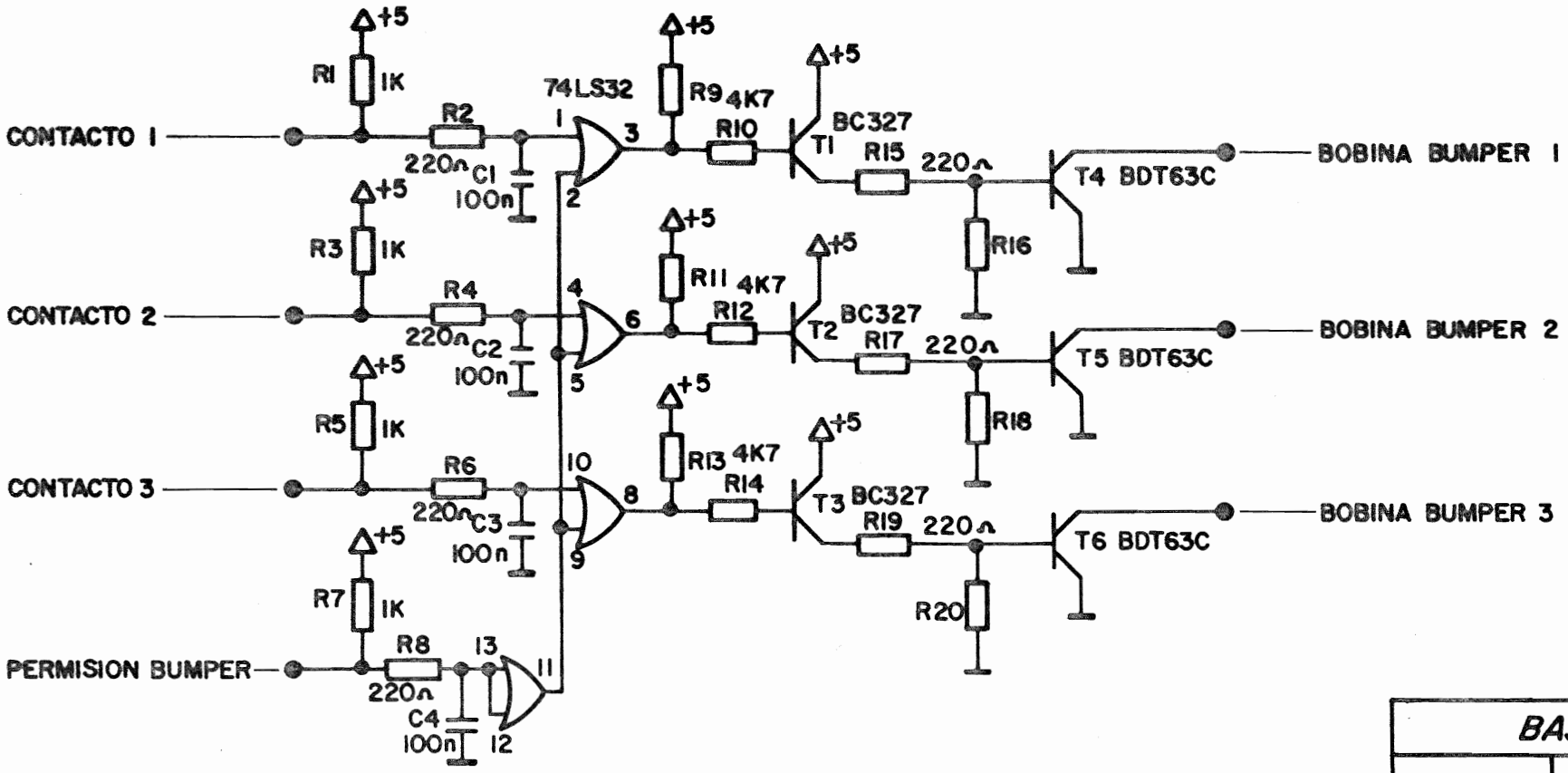
IDSA

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