MANUAL TECNICO

CIRSA SPORT 2000

"A"

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.

UNIDESA®

CONTENIDO

CIRSA SPORT 2000 "A"

1 INSTALACION

2 SERVICIO

2.1. TEST
- Test de Displays
- Test de Lámparas
- Test individual de Lámparas
- Test de Bobinas
- Test de Interruptores
- Test de Sonido
- Salida
- Matriz de Lámparas
- Matriz de Interruptores
- Disposición de bobinas

2.2. CONTADORES ESTADISTICOS
2.3. PROGRAMACION
2.4. MONEDEROS
2.5. RESET HIGH SCORE

PLANOS Y ESQUEMAS

CONEXIONADO GENERAL CONSOLA DE JUEGO
CONEXIONADO GENERAL MUEBLE
FUENTE ALIMENTACION
CARTA CONTROL
CARTA DETECTOR BOLAS
CARTA POTENCIA
CARTA AUDIO
CARTA FOTOCONTACTOS
CARTA DISPLAYS
CARTA DISTRIBUCION
CARTA ILUMINACION TABLERO
CARTA POTENCIA FLIPPER
CARTA OPTOS

UNIDESA®

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.
Ctra. Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 785 77 62*
Telex 59472 SAIR-E Fax 93 785 73 28

UNIDESA se reserva el derecho de modificar, total o parcialmente, cualquiera de los datos y especificaciones técnicas que aparecen en esta publicación.

1
INSTALACION

1. Abrir el embalaje y quitar todos los cartones protectores.

2. Situar la máquina sobre un soporte e instalar los pies con sus niveladores, en el Pinball.

3. Levantar el panel frontal y abrir con la llave la cerradura situada en la parte superior. Sacar el metacrilato gurardándolo cuidadosamente para evitar que se estropee la serigrafía. Abatir el panel frontal. Esto permite el acceso a los taladros para sujetar el panel. Instale los tornillos y las arandelas de M10 para realizar la sujeción.

4. Asegúrese que todas las conexiones del panel frontal están convenientemente instaladas y que los cables interconectados están libres (no se han enganchado). Tenga cuidado de no haber dañado ninguno durante el proceso de instalación.

5. Poner el mueble de pie en el suelo. Saque el cristal del campo de juego para permitir graduar el ángulo de inclinación.

6. Ajustar los niveladores para fijar el campo de juego y que la inclinación sea aproximadamente 6'5 grados. Es aconsejable que el ajuste del ángulo sea realizado encima del campo de juego, no en el mueble ni en la cubierta de cristal ya que puede suceder que éstos tengan una inclinación distinta. Apretar la tuerca de cada nivelador para mantener esta posición.

> **PRECAUCION**
>
> El ángulo de inclinación del campo de juego puede afectar el sistema de falta. El operador deberá ajustar dicho mecanismo después de haber elegido el ángulo de inclinación deseado.

7. Colocar la máquina en el lugar deseado; repasar el nivel y el ángulo de inclinación del campo de juego.

8. No transportar nunca un juego de Pinball con el panel frontal levantado.

9. Verificar que el número de bolas requeridas están instaladas en el juego (CIRSA SPORT 2000 requiere 4 bolas).

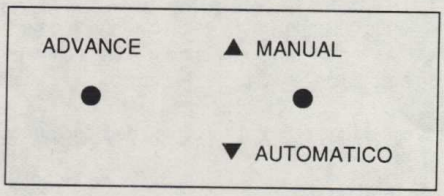
10. Limpiar y reinstalar la cubierta de cristal del campo de juego.

2
SERVICIO

La máquina CIRSA SPORT 2000 posee un pulsador "ADVANCE" y un interruptor con dos posiciones: "MANUAL" y "AUTOMATICO".

A este conjunto se le denomina interruptores de servicio.

Para acceder a ellos, debe abrirse la puerta del monedero. En la parte izquierda de la máquina se encuentra una escuadra con los interruptores.



Las funciones asignadas al interruptor son las siguientes:

Posición MANUAL.-

A) En el apartado de Test y mediante el pulsador "ADVANCE" se secuencian las fases de forma decreciente.
B) En los apartados de programación y estadística, al pulsar "ADVANCE" retrocede al item anterior.
C) En las fases de Test permite verificar los elementos uno a uno secuenciados por los pulsadores FLD, FLI y CRED.

Posición AUTOMATICO.-

A) En el apartado de Test y mediante el pulsador de "ADVANCE" se van secuenciando las fases de forma creciente.
B) En las fases de Test verifica secuencialmente los distintos elementos.
C) En los apartados de programación y estadística al pulsar "ADVANCE" pasa al item siguiente.

"ADVANCE"

Realiza la inicialización del programa si se mantiene pulsado al conectar la máquina.

Permite la entrada en Servicio, y dentro de él secuencia las fases.

Para operar con la máquina es imprescindible hacer uso de estos interruptores junto con tres pulsadores más:

FLI : pulsador Flipper Izquierdo
FLD : pulsador Flipper Derecho
CRED: pulsador CREDITOS.

A lo largo de todos los apartados de operaciones a realizar en la máquina, los pulsadores FLI y CRED servirán para avanzar; mientras que el pulsador FLD, se utilizará para retroceder en las secuencias.

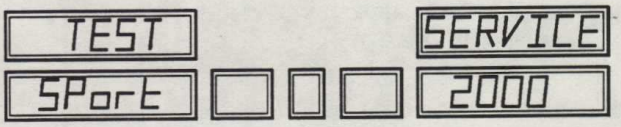
NOTA: El pulsador de créditos (CRED) en el Test de Audio, tiene una función asignada distinta a la de avanzar en la secuencia.

OPERATIVA

Pulsando "ADVANCE", se visualizan en los displays de juego los siguientes apartados:

TEST ***(TEST SERVICE)***
ESTADISTICA ***(STADIST SERVICE)***
PROGRAMACION ***(PROGRAM SERVICE)***
MONEDEROS ***(COINS SERVICE)***
RESET HIGH SCORE ***(RESET HS SERVICE)***
SALIDA ***(END OF SERVICE)***

con el siguiente formato:



A través de los pulsadores FLI y CRED (avanzando) o FLD (retrocediendo), se visualizan por orden cada uno de los anteriores apartados.

Para entrar en uno de ellos, pulsar "ADVANCE" cuando esté visualizado.

2.1 TEST

CIRSA SPORT 2000 suministra una serie de diagnósticos de test para poner en conocimiento del operador las condiciones tanto del juego como del estado de la máquina.

Visualizando "***TEST SERVICE***" al activar "ADVANCE" se entra en la primera fase del Test. Para pasar de una fase a otra hay que situar el interruptor en "AUTOMATICO" y pulsar "ADVANCE" hasta

visualizar la fase deseada.

Para retroceder a la fase anterior: con el interruptor en "MANUAL" pulsar "ADVANCE".

Existen dos procedimientos a seguir cuando se ha seleccionado la fase de test deseada:

A) *Realizar el test manual*; lo que significa que a través de los dos pulsadores FLI ó CRED se avanza en la secuencia de test elemento a elemento, ó pulsar FLD que permitirá retroceder. La posición del interruptor debe estar en "MANUAL". Si pulsamos "ADVANCE" pasamos a la Fase anterior.

B) *Realizar el test automático*; lo que significa que se realizará el test secuencialmente y sin interrupción hasta pulsar "ADVANCE" con lo que se pasa a la siguiente Fase. La posición del interruptor para esta opción deberá ser "AUTOMATICO".

NOTA: En la Fase-5 (TEST DE INTERRUPTORES), el procedimiento "AUTOMATICO" no es posible porque el test se realiza activando cada uno de los interruptores con el dedo o con una bola.

En la Fase-2 (TEST DE LAMPARAS), los interruptoes "MANUAL/AUTOMATICO", FLI, FLD y CRED no actúan.

Las fases del Test se secuencian en el siguiente orden:

FASE-1 : **TEST DE DISPLAYS *(DISPLAY TEST)***
FASE-2 : **TEST DE LAMPARAS *(ALL LAMPS TEST)***
FASE-3 : **TEST INDIVIDUAL DE LAMPARAS *(LAMPS TEST)***
FASE-4 : **TEST DE BOBINAS *(COILS TEST)***
FASE-5 : **TEST DE INTERRUPTORES *(SWITCH TEST)***
FASE-6 : **TEST DE SONIDO *(AUDIO TEST)***
FASE-7 : **SALIDA *(WAIT TO EXIT)***

Para activar una fase específica del Test, es necesario acceder a la escuadra de interruptores de Servicio y pulsar "ADVANCE".

FASE-1 TEST DE DISPLAYS (*DISPLAY TEST*)

Al activar "ADVANCE" en los Displays 1 y 2 aparece el nombre del Test que se está realizando (***DISPLAY TEST***). En el Display 3 se visualiza el número de fase.

Estos mensajes aparecen al inicio de cada Fase. El contenido variará según la fase que se realize.

Si el test se realiza automáticamente (interruptor: "AUTOMATICO") se van iluminando los displays segmento a segmento. Cuando se han comprobado los segmentos, a continuación se iluminan los displays al completo para asegurarse que todos los segmentos funcionan correctamente y no existen cortocircuitos entre ellos.

Con el interruptor en "MANUAL" la secuencia se realiza mediante los pulsadores FLI, FLD y CRED.

FASE-2 TEST DE LAMPARAS *(ALL LAMPS TEST)*

Al activar "ADVANCE" en cada display aparece el mensaje correspondiente y a continuación se ponen en intermitencia todas las lámparas.

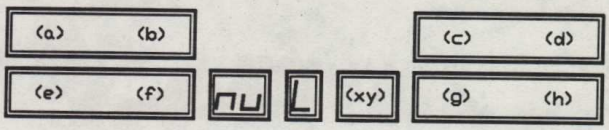
En esta fase los interruptores "MANUAL/AUTOMATICO", FLI, FLD y CRED no actúan..

FASE-3 TEST DE LAMPARAS *(LAMPS TEST)*

Al pulsar "ADVANCE" en cada display aparece el mensaje correspondiente.

Si la máquina detecta lámparas defectuosas se visualizarán secuencialmente, presionando cualquier pulsador (FLI, FLD ó CRED) se realiza el Test de cada una de las lámparas individualmente.

En los displays aparecerá la siguiente información:



DISPLAY 1: En la parte izquierda aparece el número de transistor-fila (a). En la parte derecha se indica el estado del transistor (b).
Existen dos estados:

SC	cortocircuitado
	correcto (en blanco)

DISPLAY 2: En la parte izquierda aparece el número de conector-fila (c). En la parte derecha se indica el número de terminal-fila (d) de la carta de Control.

DISPLAY 3: Se repite lo mismo que en el Display 1 pero para transistor-columna.

DISPLAY 4: Se repite lo mismo que en el Display 2 pero para el conector y terminal columna.

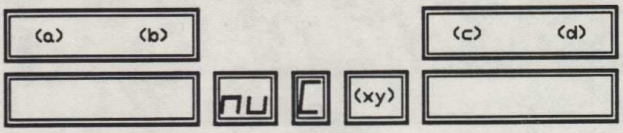
En el Display de Match Feature se visualizará el número de lámpara (xy).

En el Display de Extra Ball aparecerá la letra "L" durante toda la Fase como referencia para el operador de que se encuentra en el Test de Lámparas (Lamps Test).

Cuando en el Display de Credit aparezca "Nu" significará que esta salida de lámpara no se utiliza.

FASE-4 TEST DE BOBINAS *(COILS TEST)*

Activando "ADVANCE", en los Displays 1, 2 y 3 aparece el mensaje correspondiente a la fase activada.



Inmediatamente si la máquina detecta bobinas defectuosas, éstas serán visualizadas.

Si no se detectan bobinas defectuosas, se realiza el test completo apareciendo en el Display de Extra Ball la letra "C" que indica al operador que se está realizando el Test de Bobinas (Coils Test).

Al mismo tiempo, en el Display 1 aparece el número de transistor (a) y su estado (b). En el Display 2 se visualizará el número de conector (c) de la Carta de Potencia y el número de terminal (d).

En el Display de Match Feature se indica el número de cada bobina que se está comprobando (xy). El número 24 es el relé de las luces fijas.

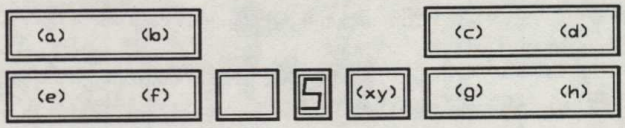
Existen cuatro estados en los que se puede encontrar la bobina o el circuito que la gobierna:

SC	transistor en cortocircuito o elemento desconectado (mangueras).
OC	transistor en circuito abierto.
	bobina correcta (en blanco)
OP	sobreconsumo.

Cuando en el Display de Credit aparezca "Nu" significa que esta salida de bobina no se utiliza.

FASE-5 TEST DE INTERRUPTORES *(SWITCH TEST)*

Pulsando "ADVANCE" se entra en Test de Interruptores y aparecen los mensajes correspondientes. A continuación aparece en el Display de Extra Ball la letra "S" correspondiente al Test de Interruptores (Switch Test).



En el Display 1 se visualiza el número de transistor-fila (a) y su estado (b). En el Display 2 aparece el número de conector (c) y el número de terminal (d) de la Carta de Control. El mismo contenido se repite en los Displays 3 y 4 pero para el número de transistor y terminal de la columna.

Para cada interruptor aparece el número (según tabla Matriz de Interruptores) del interruptor que se está activando (xy).

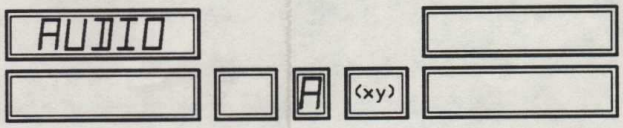
En esta fase los interruptores "MANUAL/AUTOMATICO", FLI, FLD y CRED no actúan.

Las bobinas tienen un contacto rápido asociado según la tabla adjunta. Al actuar sobre cada uno de ellos se activa la bobina indicada:

Bobina	Contacto
BUMPER	Bumper (63)
KICKBACK	KICKBACK (62)
EXPULSOR BOLA IZQ.	Agujero rampa (60)
EXPULSOR BOLA DE.	Entrada puente (64)
EXPULSOR RAMPA CLASIF.	Rampa clasificación (61)

FASE-6 TEST DE SONIDO *(AUDIO TEST)*

Pulsando "ADVANCE", se entra en Test de Sonido apareciendo la información en los Displays 1, 2 y 3 correspondiente a esta fase.



A continuación se inicia el Test de Sonido secuenciándose los diferentes efectos sonoros. En el Display de Extra Ball aparece la letra "A" que indicará que se está en la fase de Test de Sonido (Audio Test).

En el Display de Match Feature se visualiza el número (xy) que corresponde a cada sonido.

Con el pulsador FLI se pasa al siguiente efecto.
Con el pulsador FLD se pasa al efecto anterior.
Con el pulsador CRED se repite el efecto.

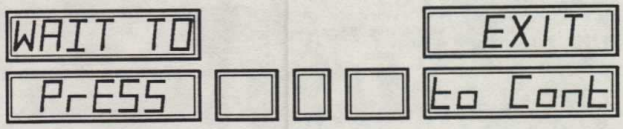
En esta fase el interruptor "MANUAL/AUTOMATICO" no se utiliza.

FASE-7 SALIDA *(WAIT TO EXIT)*

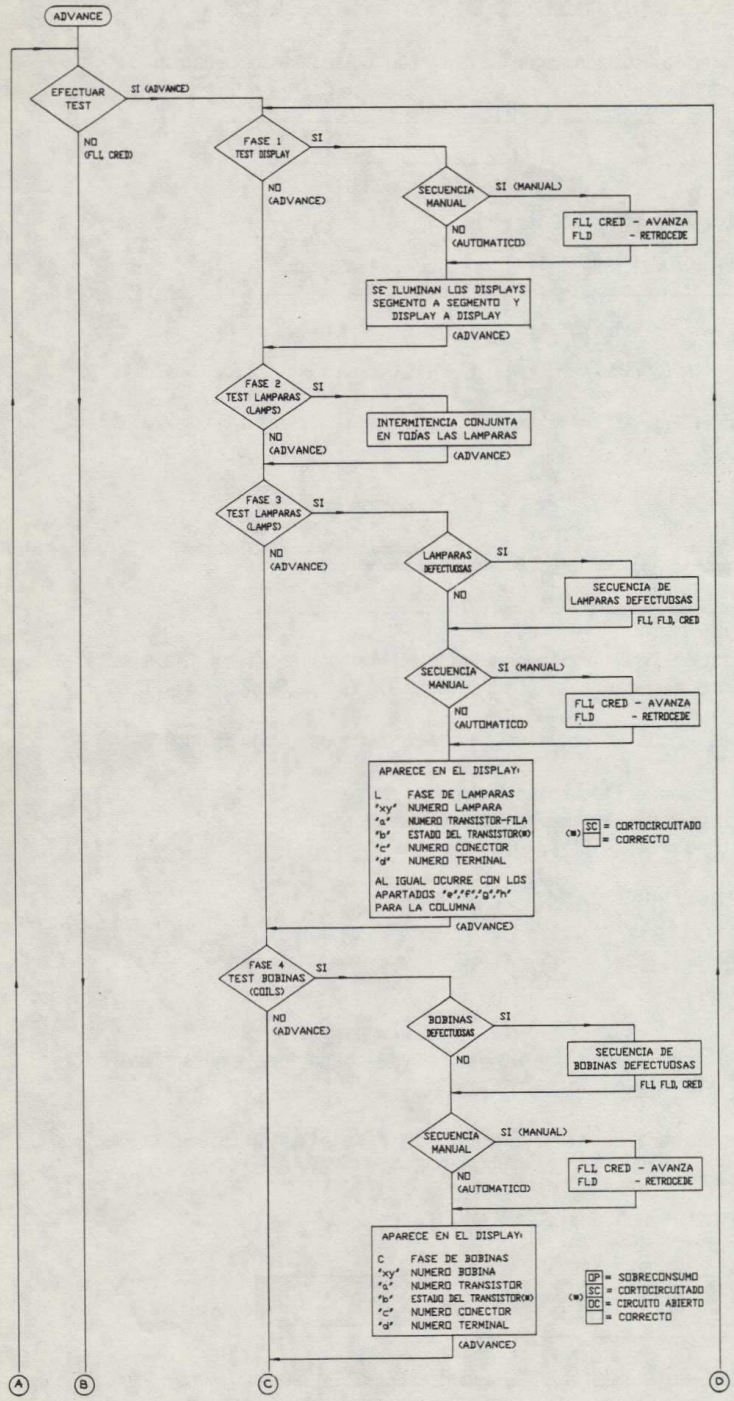
Pulsando "ADVANCE" entramos en la Fase de salida. En los displays 1 y 2 aparece el mensaje "***WAIT TO EXIT***" y en los displays 3 y 4 "***Press to Cont***".

Si se pulsa "ADVANCE", la máquina pasa a la Fase-1 (Test de Displays) o a la Fase-6 (Test de Sonido) dependiendo de la posición del interruptor "AUTOMATICO/MANUAL".

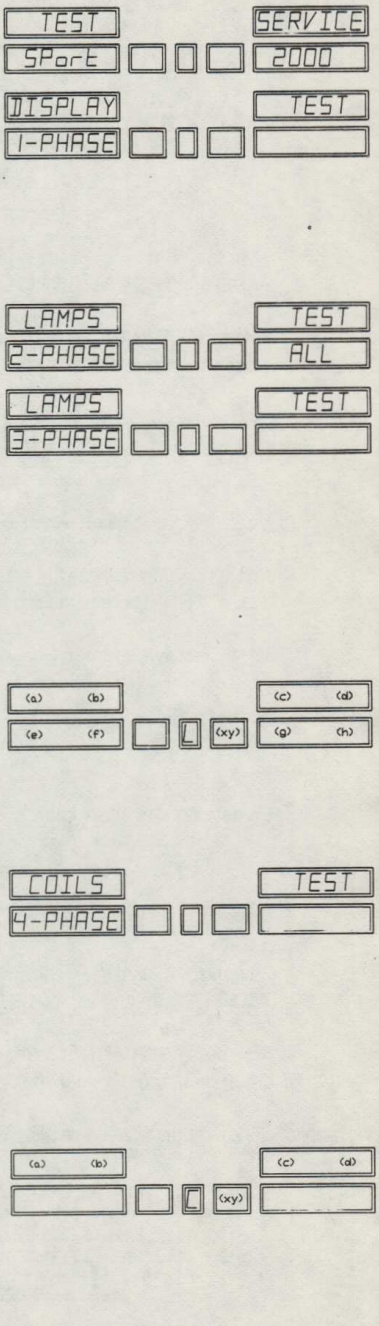
Si no se pulsa "ADVANCE", la máquina entra en ***GAME OVER***.



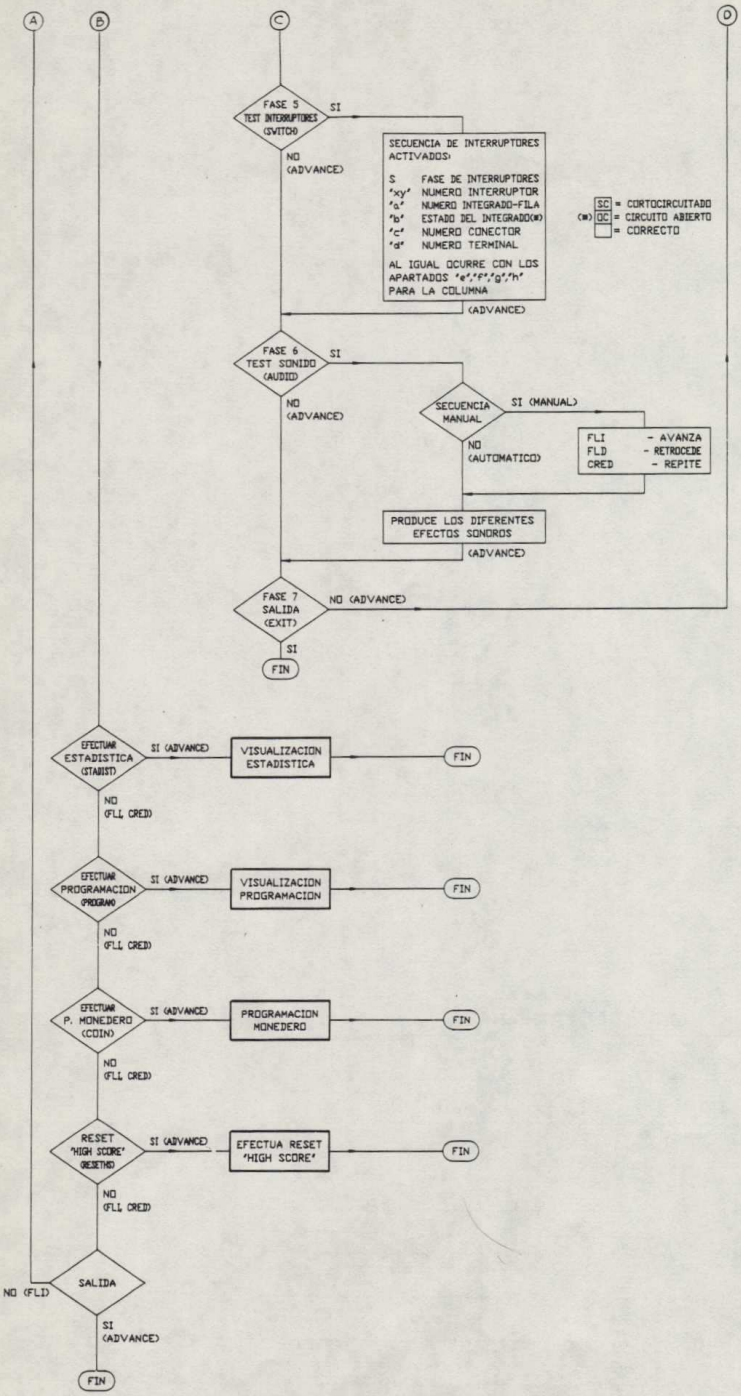
ORGANIGRAMA DE SERVICIO



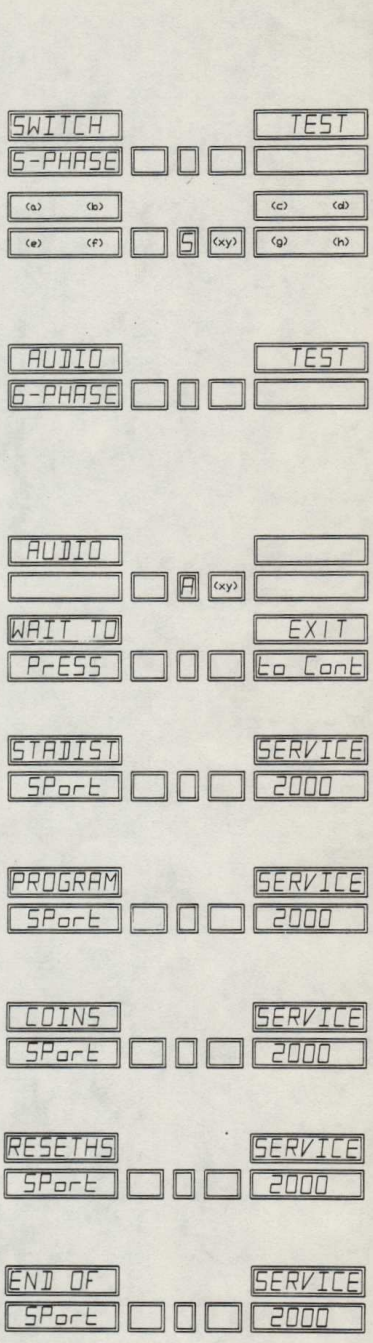
DISPLAY DE JUEGO

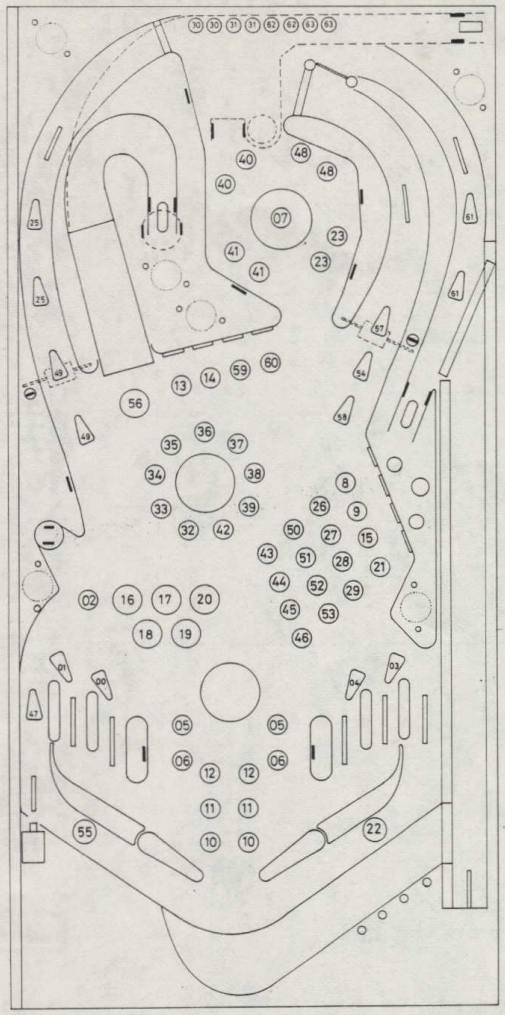


ORGANIGRAMA DE SERVICIO



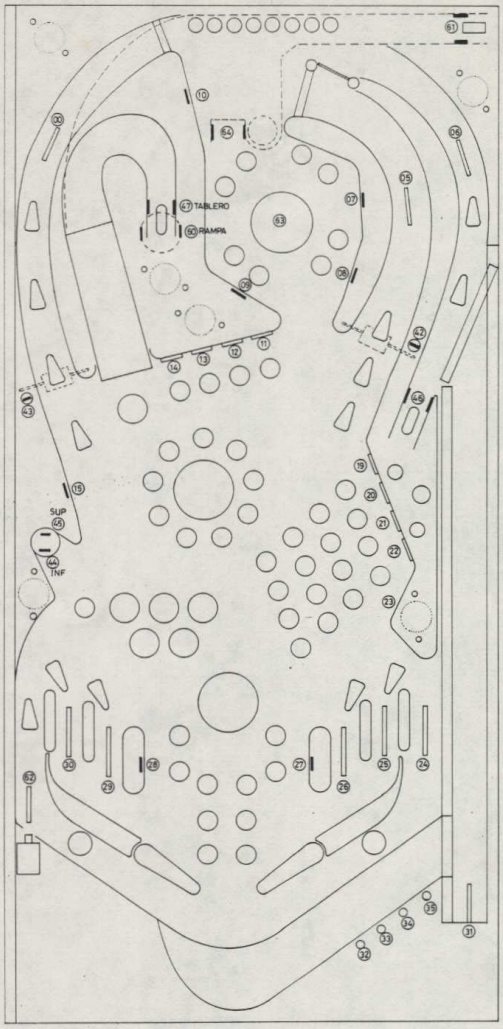
DISPLAY DE JUEGO





MATRIZ DE LAMPARAS

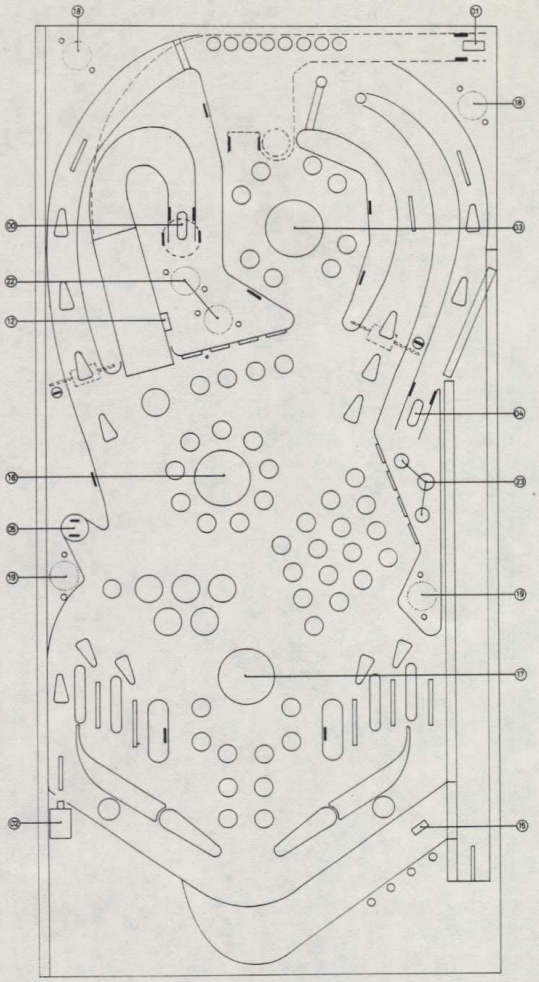
FILAS \ COLUMNAS	0 AM-GR J3.2/10	1 AM-MA J3.2/9	2 AM-RO J3.2/8	3 AM-NA J3.2/1	4 AM-NE J3.2/3	5 AM-VE J3.2/2	6 AM-AZ J3.2/4	7 AM-VI J3.2/6
0 RO-GR J3.1/1	PASILLO I.-D. 00	RELEVOS 1.1 08	TRIALS CARRERA 16	NO USADA 24	TIME 5 32	CICLISMO SUP. I. 40	CICLISMO SUP. D. 48	RAMPA MOVIL 56
1 RO-MA J3.1/2	PASILLO I. C. 01	RELEVOS 2.1 09	TRIALS TIRO 17	CARRERA FLECHA CENT. 25	TIME 6 33	CICLISMO IN. I 41	CARRERA FLECHA INIC. 49	FLECHA VALLA SUP. 57
2 RO-NE J3.1/4	TRAGABOLAS 02	BONUS 5 10	TRIALS CICLISMO 18	RELEVOS 1.2 26	TIME 7 34	TIME 4 42	RELEVOS 1.3 50	FLECHA VALLA INF. 58
3 RO-NA J3.1/6	PASILLO D. C. 03	BONUS 4 11	TRIALS RELEVOS 19	RELEVOS 2.2 27	TIME 8 35	RELEVOS 1.4 43	RELEVOS 2.3 51	TIRO C. D. 59
4 RO-AM J3.1/5	PASILLO D. I. 04	BONUS 3 12	TRIALS VALLAS 20	RELEVOS 3.2 28	TIME 9 36	RELEVOS 2.4 44	RELEVOS 3.3 52	TIRO D. 60
5 RO-VE J3.1/8	BONUS 1 05	TIRO I. 13	RELEVOS 4.1 21	RELEVOS 4.2 29	TIME 1 37	RELEVOS 3.4 45	RELEVOS 4.3 53	FLECHA CARRERA FINAL 61
6 RO-AZ J3.1/9	BONUS 2 06	TIRO C. I. 14	SPECIAL DERECHO 22	RAMPA I. 30	TIME 2 38	RELEVOS 4.4 46	FLECHA VALLAS CENTR 54	RAMPA C. D. 62
7 RO-VI J3.1/10	BUMPER 07	RELEVOS 3.1 15	CICLISMO IN. D. 23	RAMPA C. I. 31	TIME 3 39	PASILLO I. I. 47	SPECIAL I. 55	RAMPA D. 63



MATRIZ DE INTERRUPTORES

COLUMNAS / FILAS	0 VE-GR J4.1/10	1 VE-MA J4.1/9	2 VE-RO J4.1/8	3 VE-NA J4.1/7	4 VE-AM J4.1/6	5 VE-NE J4.1/5	6 VE-AZ J4.1/4	7 VE-VI J4.1/3
0 BL-GR J4.2/6	CARRERA I. 00	CARRERA D. 06	DIANA TIRO C. D. 12	NO USADO 18	PASILLO D. D. 24	PASILLO I. C. 30	NO USADO 36	BANDEROLA D. 42
1 BL-MA J4.2/5	NO USADO 01	REBOTE BUMPER SUP.D. 07	DIANA TIRO C. I. 13	DIANA RELEVOS 1 19	PASILLO D. C. 25	SALIDA BOLA 31	TILT 37	BANDEROLA I. 43
2 BL-RO J4.2/4	NO USADO 02	REBOTE BUMPER INF. D. 08	DIANA TIRO I. 14	DIANA RELEVOS 2 20	PASILLO D. I. 26	DEPOSITO BOLA 4 32	PARTIDA 38	TRAGABOLAS INF. 44
3 BL-NA J4.2/3	NO USADO 03	REBOTE BUMPER INF.I. 09	REBOTE CENTRO I. 15	DIANA RELEVOS 3 21	REBOTE INF. D. 27	DEPOSITO BOLA 3 33	MONEDERO 25 39	TRAGABOLAS SUP. 45
4 BL-AM J4.2/2	NO USADO 04	REBOTE BUMPER SUP. I. 10	FLIPPER IZQUIERDO 16	DIANA RELEVOS 4 22	REBOTE INF. I. 28	DEPOSITO BOLA 2 34	MONEDERO CENTRAL 40	EXPULSOR D. 46
5 BL-VE J4.1/1	CONTACTO VALLAS 05	DIANA TIRO D. 11	FLIPPER IDERECHO 17	REBOTE CENTRO D. 23	PASILLO I. D. 29	DEPOSITO BOLA 1 35	MONEDERO 100 41	EXPULSOR I. 47

CONTACTOS RAPIDOS: **60** AGUJERO RAMPA **61** EXPULSOR RAMPA CLASIFICACION
62 KICKBACK **63** BUMPER
64 ENTRADA PUENTE



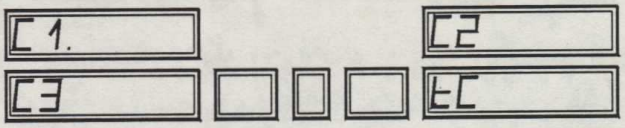
DISPOSICION DE BOBINAS

NUMERO	DENOMINACION	CONECTOR
00	EXPULSOR BOLA IZQUIERDO	J11/9
01	EXPULSOR RAMPA CLASIFICACION	J11/10
02	KICKBACK	J11/6
03	BUMPER	J11/5
04	EXPULSOR BOLA DERECHO	J11/2
05	TRAGABOLAS	J11/3
06	NO USADO	
07	NO USADO	
08	NO USADO	
09	NO USADO	
10	TACA	J12/5
11	NO USADO	
12	ELEVADOR RAMPA	J12/2
13	GATE	J12/3
14	NO USADO	
15	DEPOSITO BOLA	J12/7
16	FLASH TIME	J13/9
17	FLASH BONUS	J13/10
18	FLASH SUPERIOR	J13/5
19	FLASH INFERIOR.	J13/4
20	NO UTILIZADO	
21	FLASH FRONTAL	J13/3
22	FLASH CENTRAL	J13/6
23	FLASH PODIUM	J13/8

2.2
CONTADORES ESTADISTICOS

Se entra en el apartado de Estadística pulsando "ADVANCE" cuando en el display aparece "***STADIST SERVICE***".

En los displays aparece:



DISPLAY 1: **C1**: Monedas entradas por el Monedero 1
DISPLAY 2: **C2**: Monedas entradas por el Monedero 2
DISPLAY 3: **C3**: Monedas entradas por el Monedero 3
DISPLAY 4: **tC**: Total de monedas entradas en base al valor programado para el contador electromecánico.

Pulsando "ADVANCE" avanzamos en la visualización de contadores.

DISPLAY 1: **PM**: Total de partidas conseguidas por monedas.
DISPLAY 2: **PP**: Total de partidas conseguidas por puntos.
DISPLAY 3: **PF**: Total de partidas conseguidas por lotería.
DISPLAY 4: **PS**: Total de partidas conseguidas por SPECIAL.

Pulsando "ADVANCE":

DISPLAY 1: **PH**: Partidas conseguidas por HIGH SCORE.
DISPLAY 2: **BE**: Número de Bolas Extras conseguidas.
DISPLAY 3: **Pt**: Total de partidas jugadas.
DISPLAY 4: **TA**: Tiempo medio de partida.

Pulsando "ADVANCE":

DISPLAY 1: **LL**: Partidas realizadas con puntuación entre: 0 .. 600.000
DISPLAY 2: **LM**: Partidas realizadas con puntuación entre: 600.001 .. 1.200.000
DISPLAY 3: **LH**: Partidas realizadas con puntuación entre: 1.200.001 .. 1.800.000
DISPLAY 4: **LS**: Partidas realizadas con puntaución superior a: 1.800.001

Pulsando "ADVANCE":

DISPLAY 1 : "RESET"
DISPLAY 2 : "COUNTER"
DISPLAY 3 : NO

Mediante los pulsadores FLI, FLD y CRED varian el valor del Display 3 YES ó NO. Al pulsar "ADVANCE" cuando aparece YES en el Display 3 la máquina colocará los contadores estadísticos a cero, avisando de ello mediante un efecto acústico.

La máquina toma el valor "NO" por defecto.

Pulsando "ADVANCE" la máquina indica "***WAIT TO EXIT***" pasando posteriormente a estado de "***GAME OVER***" si no se actúa sobre el pulsador de "ADVANCE".

2.3
PROGRAMACION

Una vez visualizado el apartado de programación (***PROGRAM SERVICE***) y habiendo pulsado "ADVANCE", se entra en este apartado.

En este apartado el operador puede proceder a la programación del juego y de la máquina.

En los displays aparece el nombre de los apartados que se están programando junto con su valor.

Los valores se cambian actuando sobre los pulsadores FLD, FLI y CRED y se fijan con el de "ADVANCE".

Dificultad de juego *(INSTALL GAME)*: existen cuatro niveles de juego que programa automáticamente los siguientes apartados:

* Tiempo record, * Tiempo rampa levantada, * Kickback P.P. E/N, * Tiro, * Relevos, * Bumper (nº de veces), * 1000m. (nº de pasadas), * Vallas (nº de pasadas).

Niveles: Level 1 : Fácil Level 2 : Normal
Level 3 : Difícil Level 4 : Muy difícil.
PROGRAMACIÓN STANDARD: Level 2 Normal.

Nº de Bolas Extras por bola *(EXTRA BALLS)*: es el número de bolas extras que se pueden conseguir en cada bola.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 2.

Especial *(SPECIAL AWARDS)*: se puede bonificar con partida o Bola Extra.
PROGRAMACIÓN STANTARD: Partida.

Aviso de falta *(TILT WARNING)*: nº de activaciones del péndulo de falta para perder la bola.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 3

Nº de bolas por partida *(BALLS GAME)*: la máquina puede jugar con un número de bolas programable (3 ó 5).
PROGRAMACIÓN STANDARD: 3.

Lotería *(MATCH FEATURE)* : Se permite o inhibe la lotería al final de la partida (YES=SI, NO=NO).
PROGRAMACIÓN STANDARD: Yes

Juego libre *(FREE PLAY)* : Permite jugar sin introducir monedas.
PROGRAMACIÓN STANDARD: No.

Sonido de reclamo *(ATRACT SOUND)*: Permite anular o activar el reclamo cuando la máquina está sin créditos.
PROGRAMACIÓN STANDARD: Si.

Frase publicitaria: La máquina permite colocar una frase publicitaria.
PROGRAMACIÓN STANDARD: Unidesa Cirsa.

Puntuación 1ª partida ***(Replay Level 1)***: Es la puntuación a conseguir para que la máquina dé partida.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 1.200.000.

Puntuación 2ª partida ***(Replay Level 2)***: Es la puntuación a conseguir para que la máquina dé partida.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 1.800.000

Puntuación 3ª partida ***(Replay Level 3)***: Es la puntuación a conseguir para que la máquina dé partida.
PROGRAMACIÓN STANDARD: _ _ _ _ .

Puntuación 4ª partida ***(Replay Level 4)***: Es la puntuación a conseguir para que la máquina dé partida.
PROGRAMACIÓN STANDARD: _ _ _ _ (no programado).

1ª Máxima puntuación ***(HISCORE LEVEL 1)***: Es la puntuación a conseguir para obtener la 1ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 3.000.000.

Partidas por H.Score 1 ***(HISCORE1 CREDITS)***: Nº de partidas que se obtienen al llegar a la 1ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 2.

2ª Máxima puntuación ***(HISCORE LEVEL 2)***: Es la puntuación a conseguir para obtener la 2ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 2.500.000.

Partidas por H.Score 2 ***(HISCORE2 CREDITS)***: Nº de partidas que se obtienen al llegar a la 2ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 0.

3ª Máxima puntuación ***(HISCORE LEVEL 3)***: Es la puntuación a conseguir para obtener la 3ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 2.000.000.

Partidas por H. Score 3 ***(HISCORE3 CREDITS)***: Nº de partidas que se obtienen al llegar a la 3ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 0.

4 ª Máxima puntuación ***(HISCORE LEVEL 4)***: Es la puntaución a conseguir para obtener la 4ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 1.800.000.

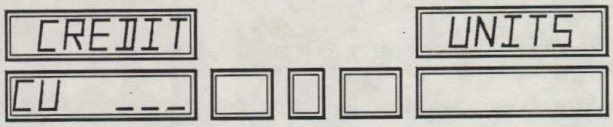
Partidas por H. Score 4 ***(HISCORE4 CREDITS)***: Nº de partidas que se obtienen al llegar a la 4ª posición del ranking.
PROGRAMACIÓN STANDARD: 0.

Finalmente la máquina indica "***WAIT TO EXIT***" para pasar a estado de "***GAME OVER***".

2.4
MONEDEROS

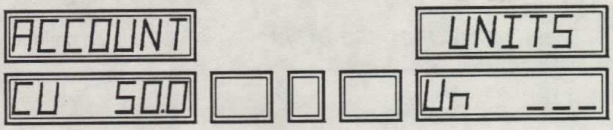
La máquina dispone de tres entradas de créditos programables.

Al entrar en la programación de monederos nos aparece en el Display 1 Precio Partida (***CREDIT***) y en el Display 3 debe colocarse el precio de la partida



PROGRAMACIÓN STANDARD: 50

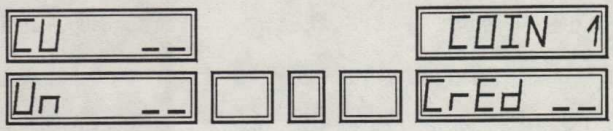
Pulsando "ADVANCE" nos aparece en el Display 1 "VALOR CONTADOR" (***ACCOUNT***) y en el Display 4 colocaremos el valor de la moneda que se cuenta en el contador electromecánico y en el contador de estadística "tC"..



PROGRAMACIÓN STANDARD: 25

Pulsando "ADVANCE" pasamos a la programación de la primera entrada de créditos.

En los displays nos aparece:



El valor del Display 1 es el programado en el apartado 1.

Si introducimos una moneda por uno de los monederos, la leyenda "Un" que aparece en el Display 3 se colocará en intermitencia indicándonos que podemos colocar el valor de la moneda que se va a introducir por este monedero y se valida con el pulsador de "ADVANCE".

Si el valor de la moneda programado en el Display 3 es correcto colocaremos el número de créditos a dar en el Display 4.

Si en el Display 4 se coloca el valor " _ _" se anulará la entrada correspondiente.

Para programar las otras dos entradas de monedas se procederá de la misma forma.

La Programación Standard es:

C1: Monedas de 25 ptas. Cada 2 monedas 1 crédito.
C2: No utilizado.
C3: Monedas de 100 ptas. Cada moneda 3 créditos.

Una vez programadas las tres entradas de monedas nos aparecerá en el:

DISPLAY 1: el precio de la partida. ..... (Standard CU 50,0)
DISPLAY 2: el número de créditos y el valor de la moneda 1. ..... (Standard 0 25,0)
DISPLAY 3: el número de créditos y el valor de la moneda 2. ..... (Standard -- 50,0)
DISPLAY 4: el número de créditos y el valor de la moneda 3. ..... (Standard 3 100)

en los displays de Extra Ball y Match Feature nos aparece YES o NO mediante los pulsadores FLD, FLI ó CRED.

Hasta que no se valide el YES en este apartado mediante "ADVANCE", no se cambiará la programación de monederos.

La máquina indicará "***WAIT TO EXIT***" para pasar finalmente a "***GAME OVER***".

2.5
RESET DE HIGH SCORE

Este apartado sirve para colocar los High Scores al valor programado.

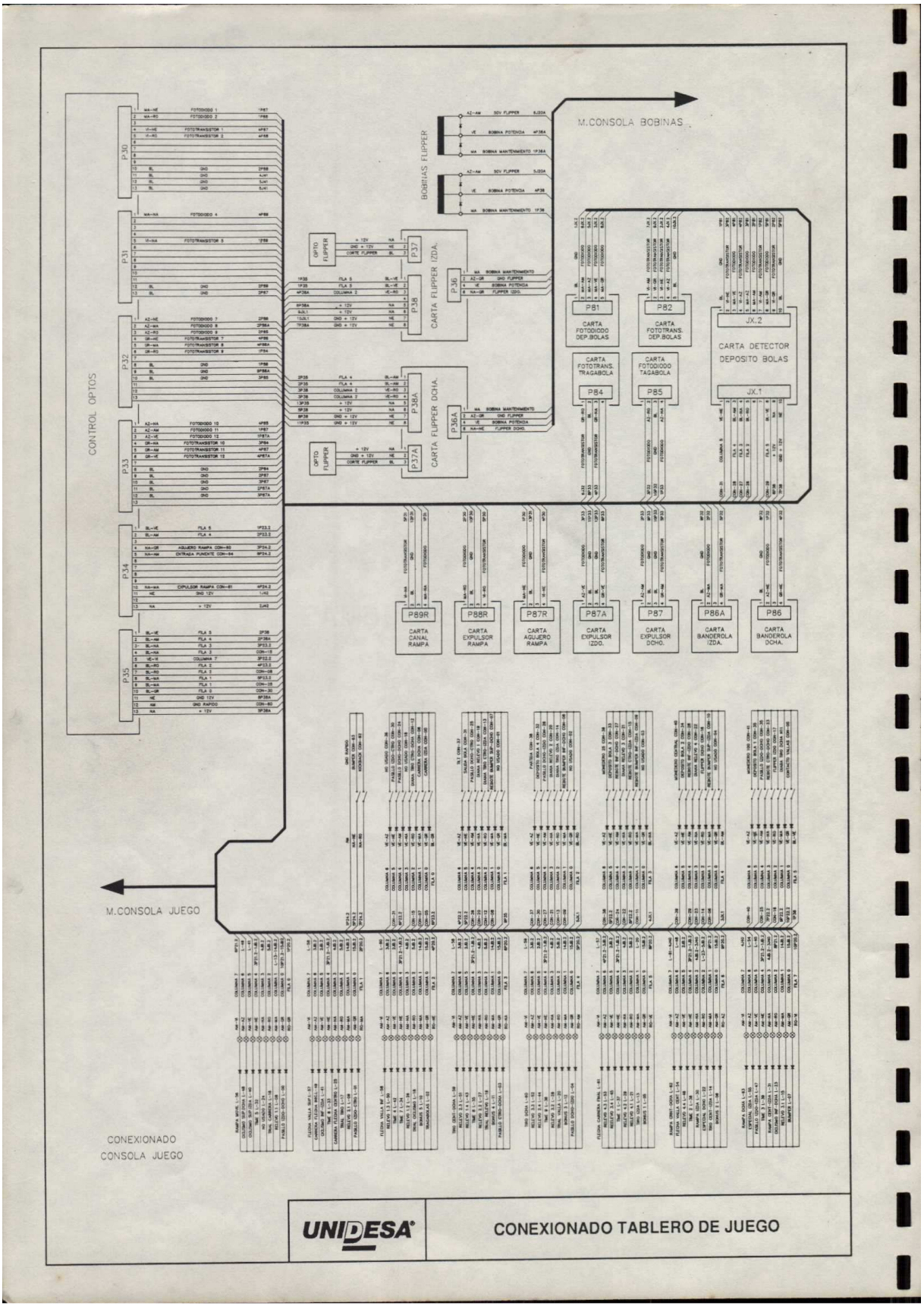
Si activamos el pulsador "ADVANCE" cuando en los displays 1 y 2 aparece "***RESET HS SERVICE***" la máquina coloca los High Scores al valor programado.

créditos: allez en coin avec bouton crédit puis advance
CU: 100 puis appuyez advance et mettre YES avec le bouton de crédit.

coin 3: 10
coin 2: 5
coin 1: 2
puis quitter.

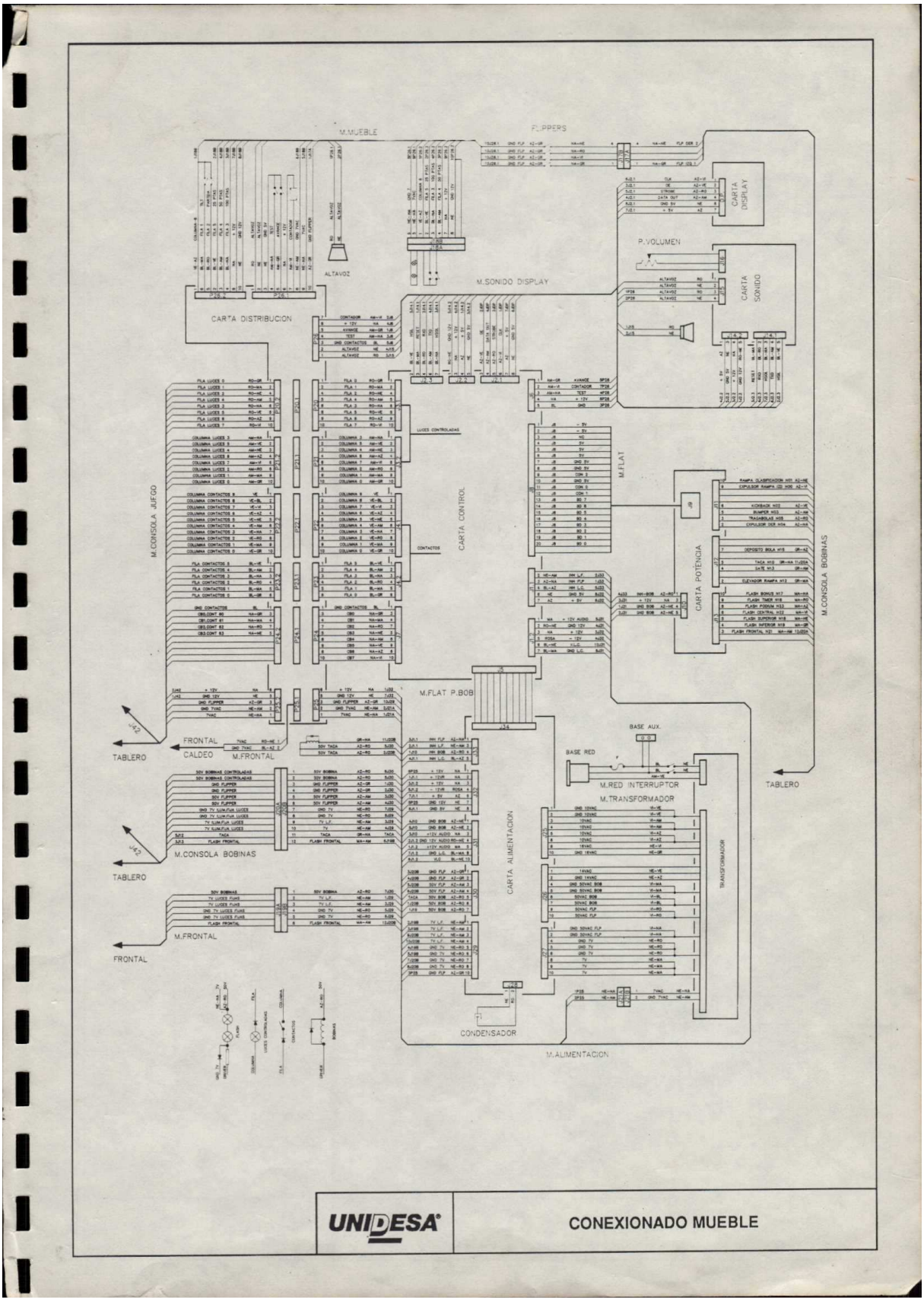
CU	10,0		2	25,0
S	500	no	10	100

PLANOS Y ESQUEMAS



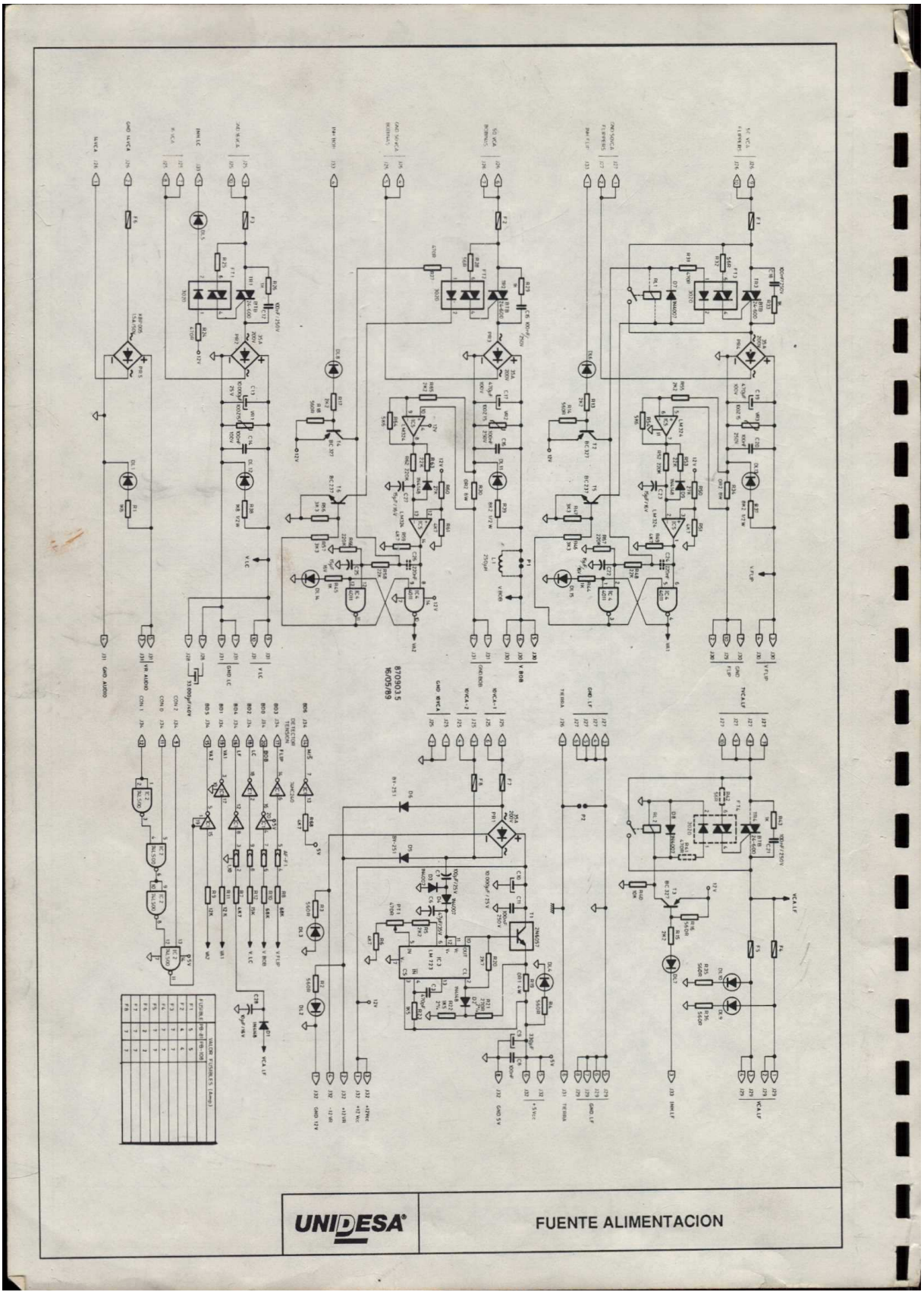
UNIDESA

CONEXIONADO TABLERO DE JUEGO



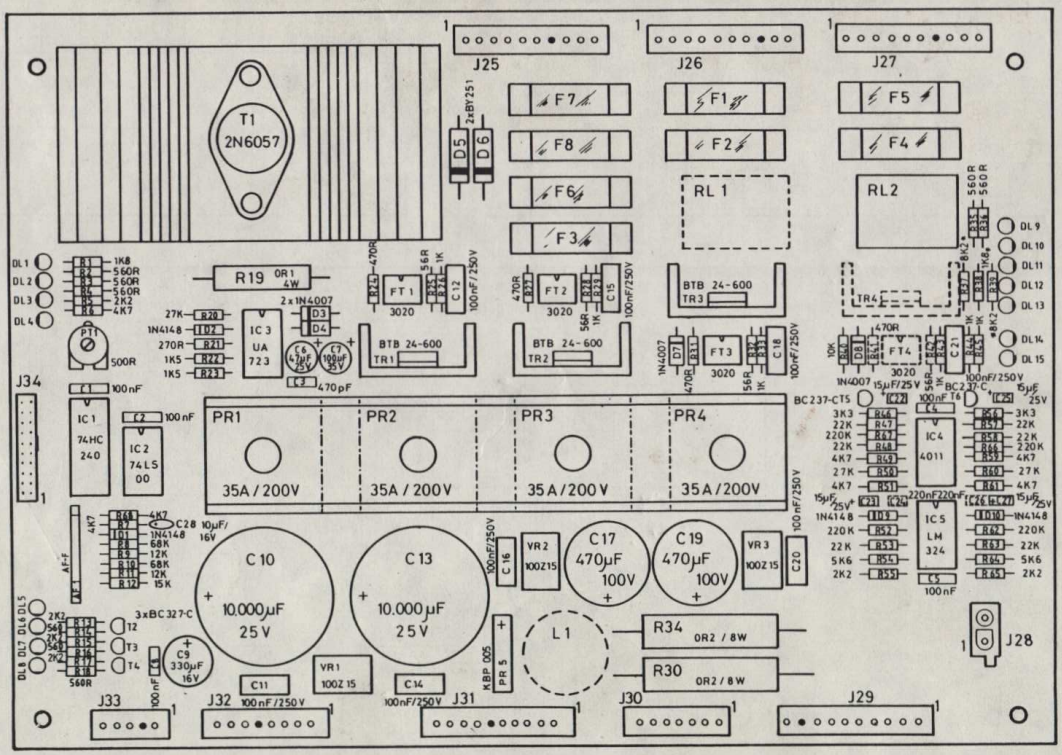
UNIDESA

CONEXIONADO MUEBLE


UNIDESA
FUENTE ALIMENTACION
8709035
16/05/89

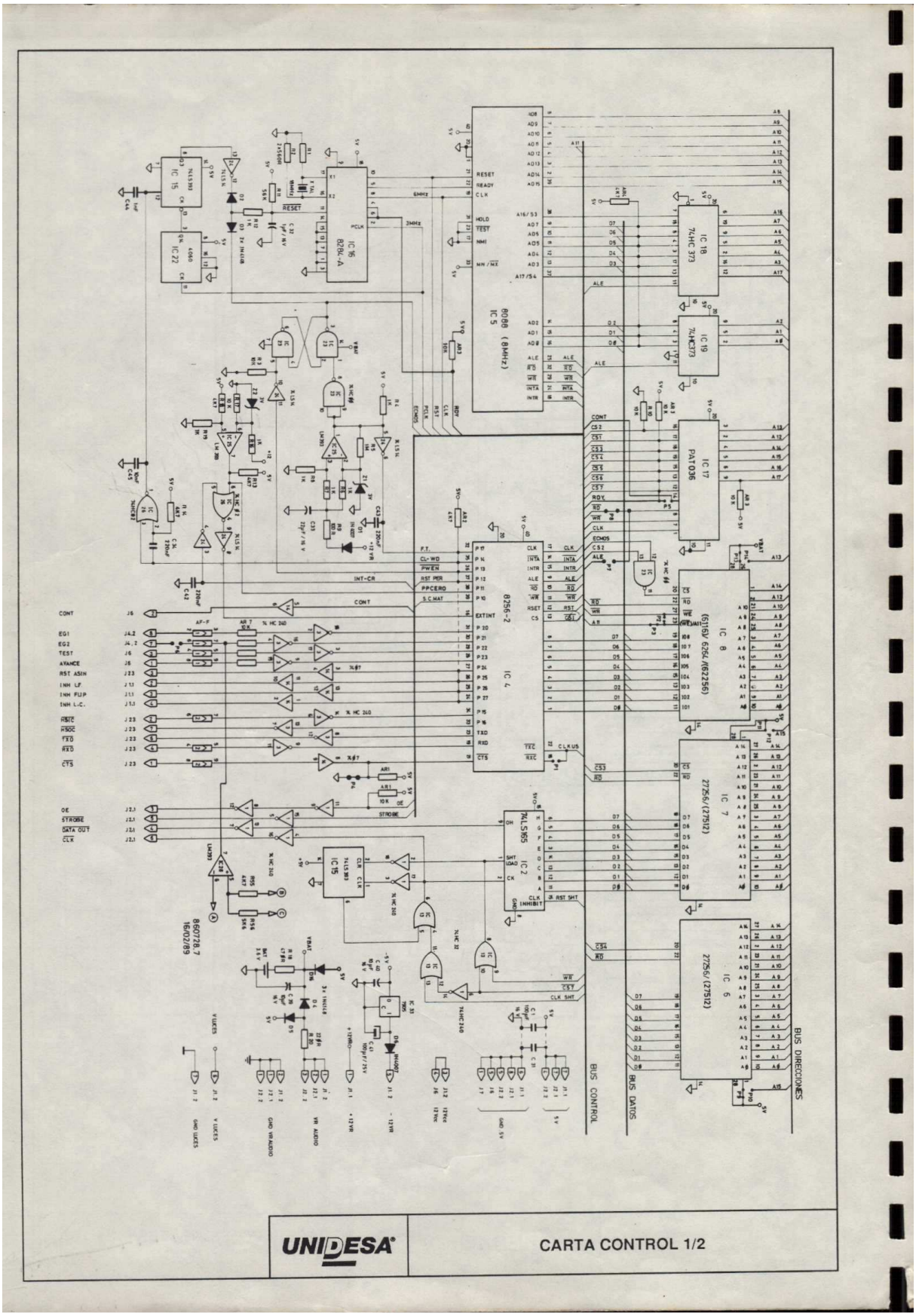
UNIDESA

SITUACION COMPONENTES
FUENTE ALIMENTACION



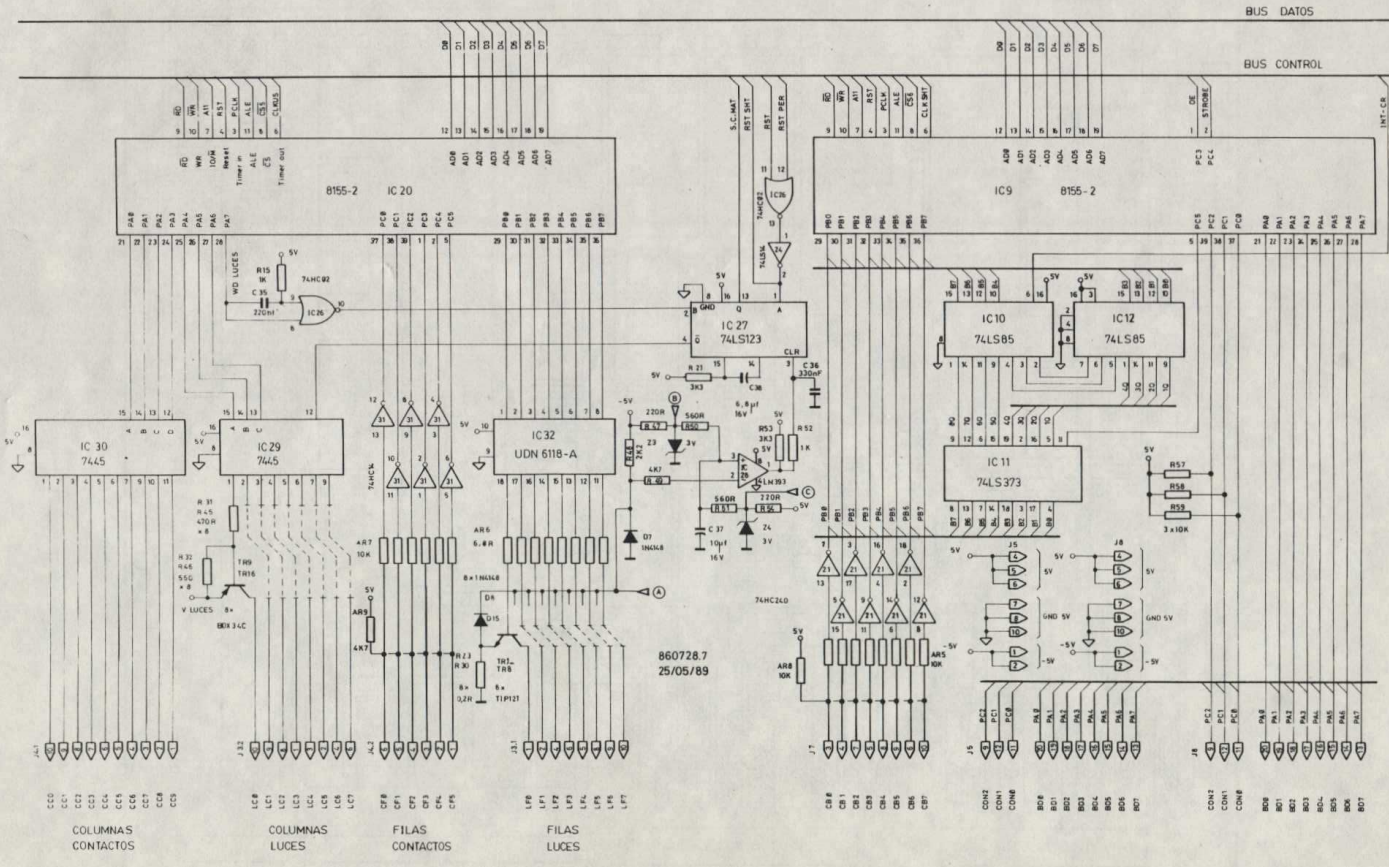
FUSIBLE \ MAQUINA	PB-81	PB-108
F1	5A	5A
F2	4A	4A
F3	7A	7A
F4	7A	7A
F5	7A	7A
F6	2A	2A
F7	7A	7A
F8	7A	7A

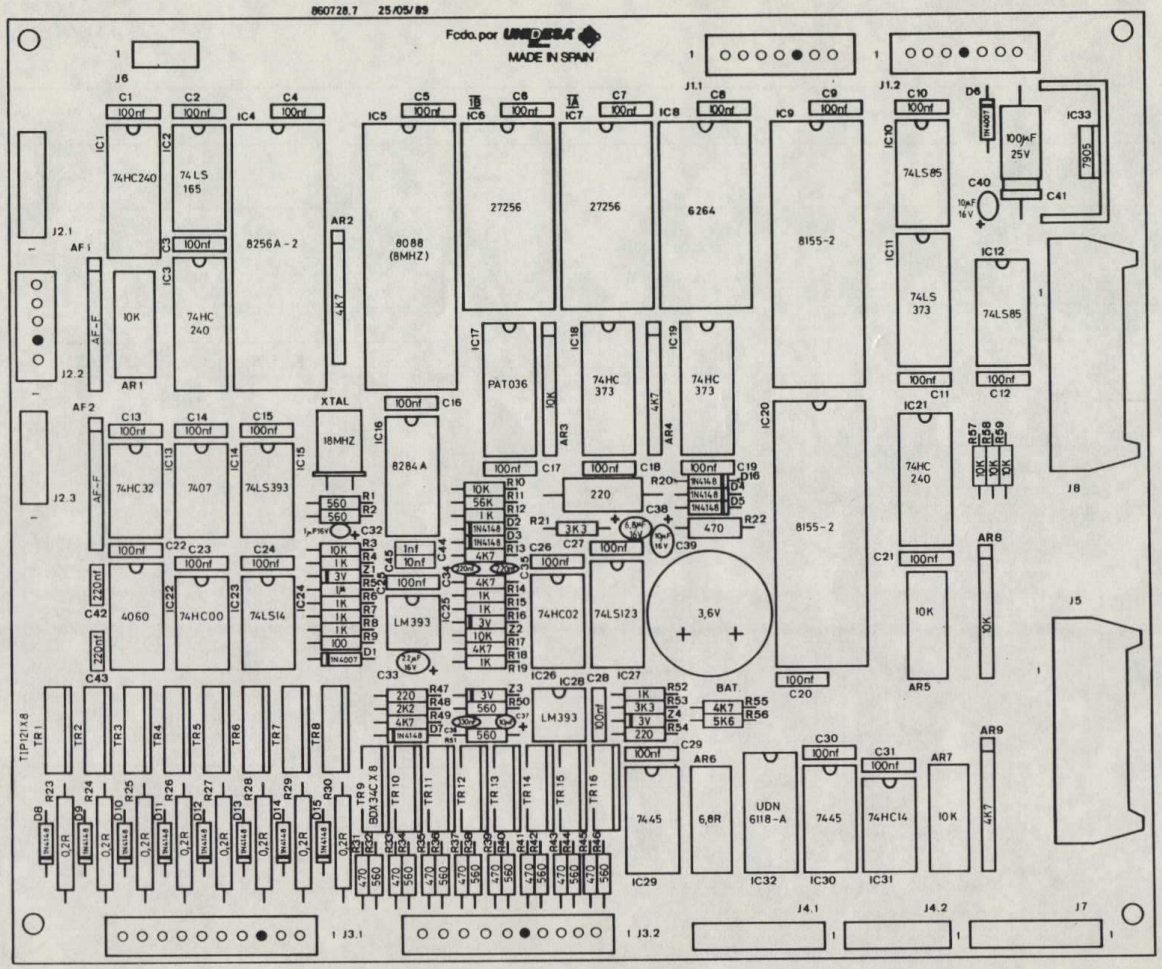
870903.5
16/05/89


8088 (8MHz)
IC 5
8284-A
IC 16
8256-2
IC 4
74LS365
IC 2
74LS393
IC 15
4060
IC 22
74HC 373
IC 18
74HC373
IC 19
PAT036
IC 17
(6116V 6264 /62256)
IC 8
27256/(27512)
IC 7
27256/(27512)
IC 6
RESET
6MHz
2MHz
ALE
CONT
INT-CR
BUS CONTROL
BUS DATOS
BUS DIRECCIONES
CONT
EG1
EG2
TEST
AVANCE
RST ASIN
INH LF
INH FUP
INH L.C.
RSTC
RSOC
TXD
RXD
CTS
OE
STROBE
DATA OUT
CLK
860728.7
16/07/89
UNIDESA
CARTA CONTROL 1/2

UNIDESA

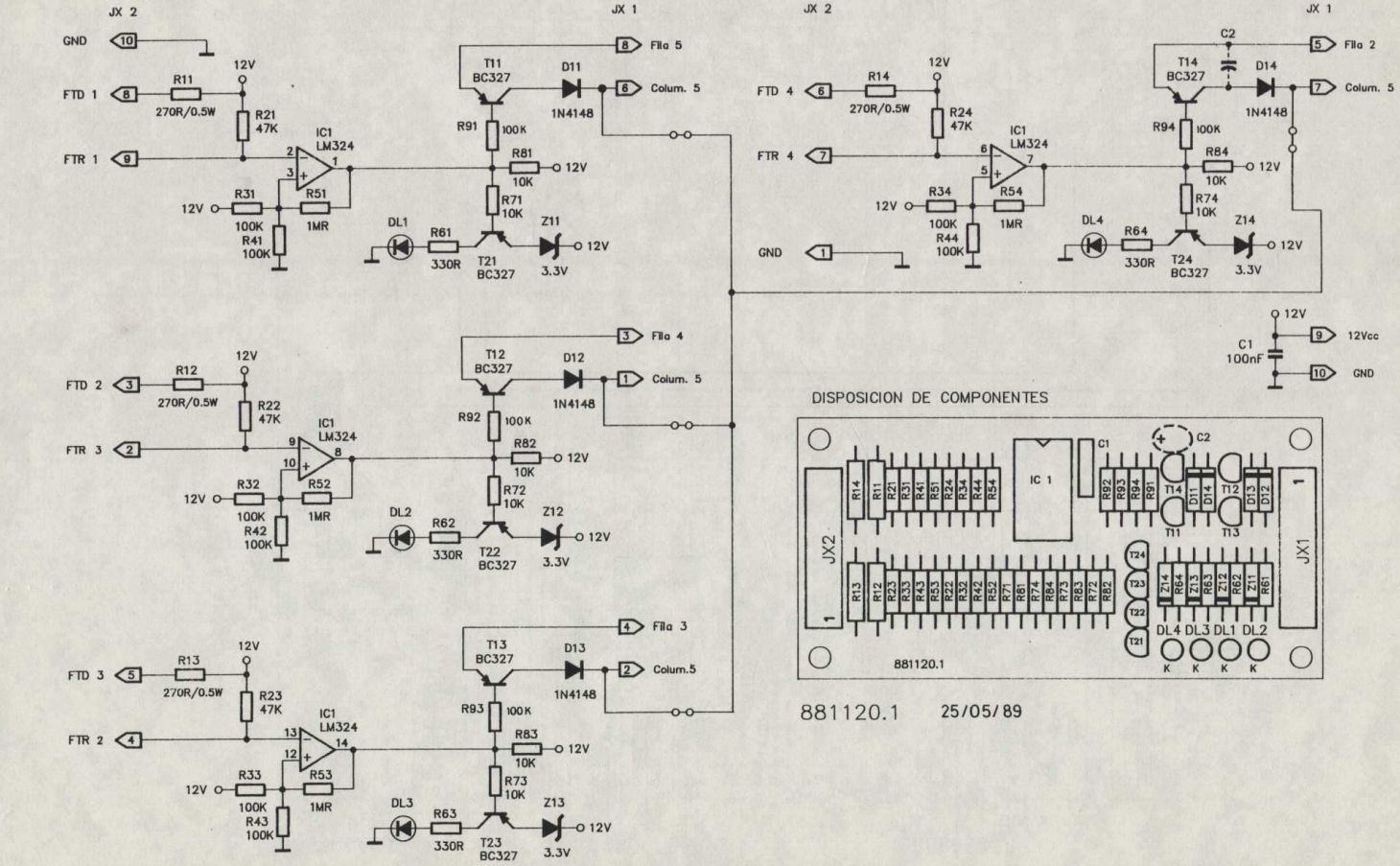
CARTA CONTROL 2/2




860728.7 25/05/89
Fcdo. por UNIDESA
MADE IN SPAIN
SITUACION COMPONENTES
CARTA CONTROL
UNIDESA

UNIDESA

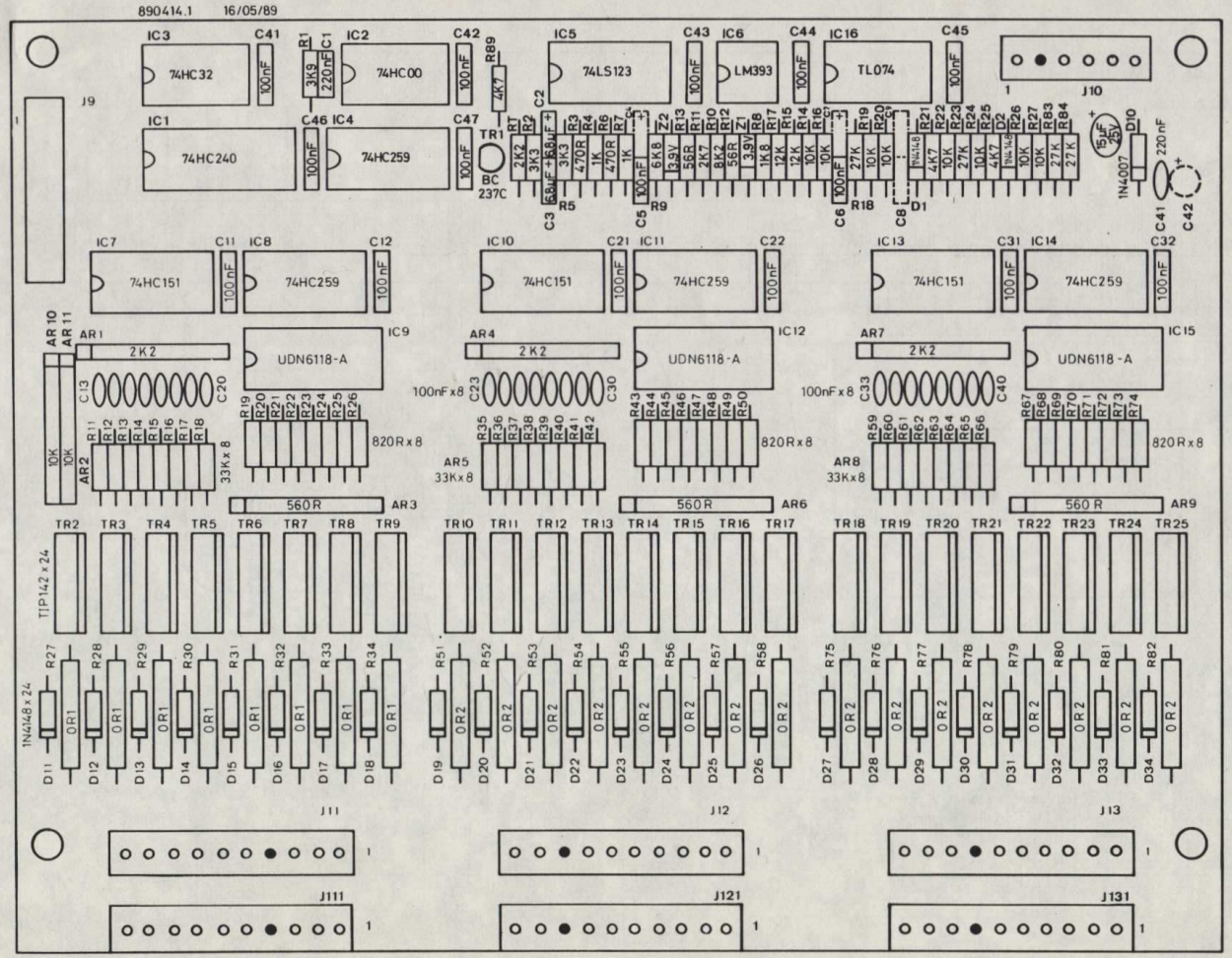
CARTA DEPOSITO BOLAS

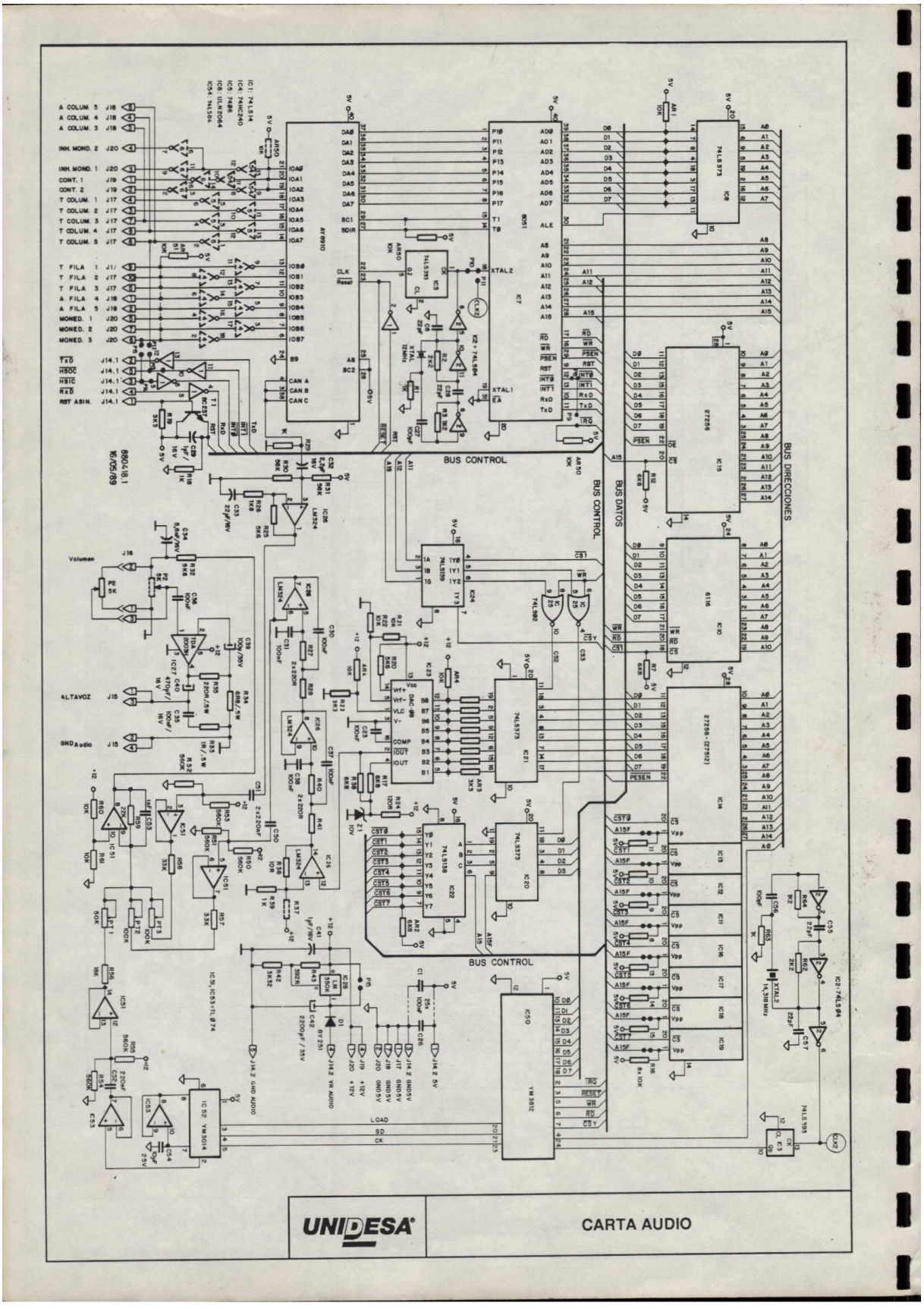


UNIDESA
CARTA POTENCIA
8904/4.1
17/04/89
74HC151
74HC259
UDN 6118
74LS123
74HC239
ENABLE
CLEAR1
CLEAR2
RD/WR
VR AUDIO
INH B0B

UNIDESA

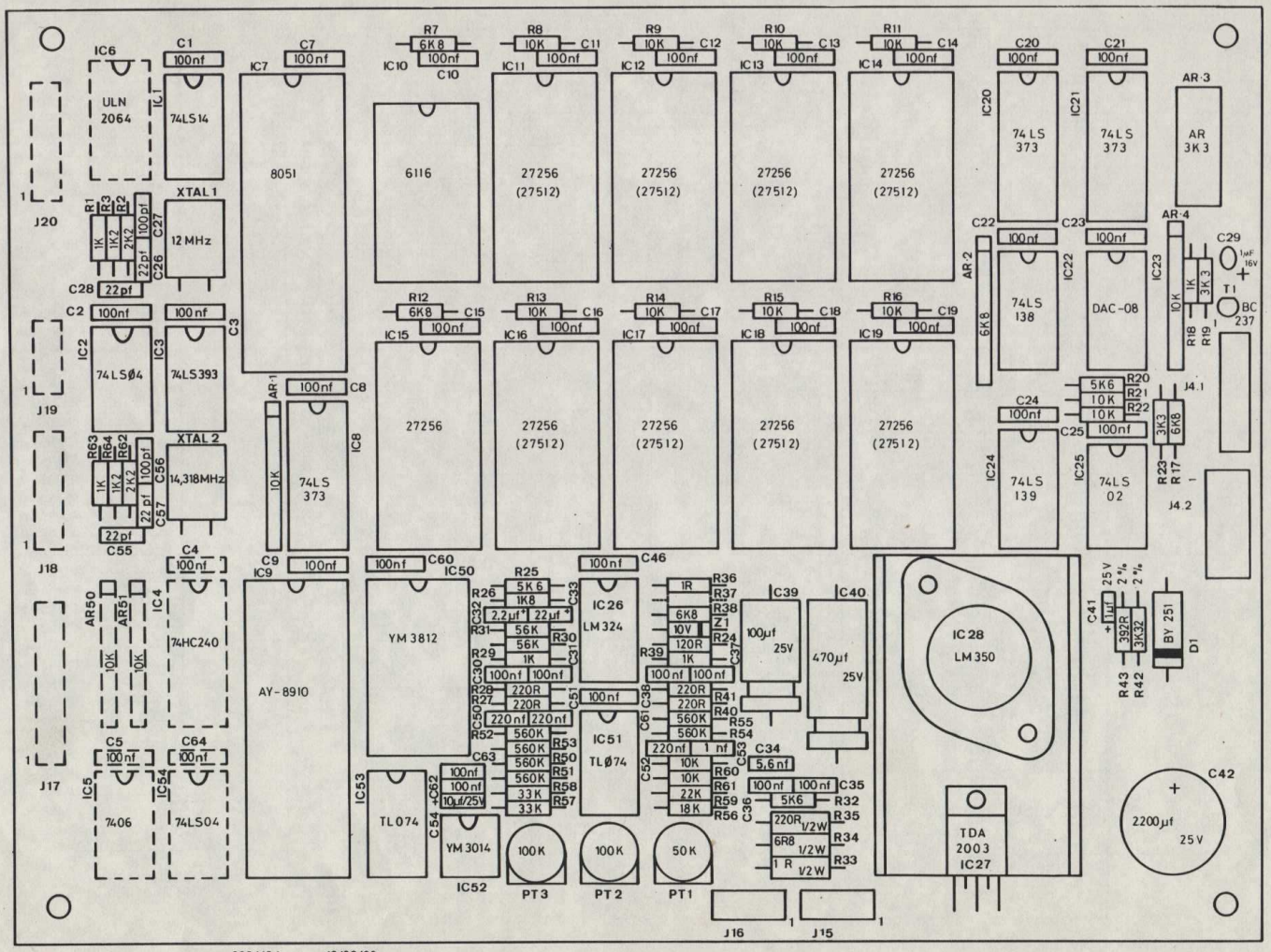
SITUACION COMPONENTES
CARTA POTENCIA

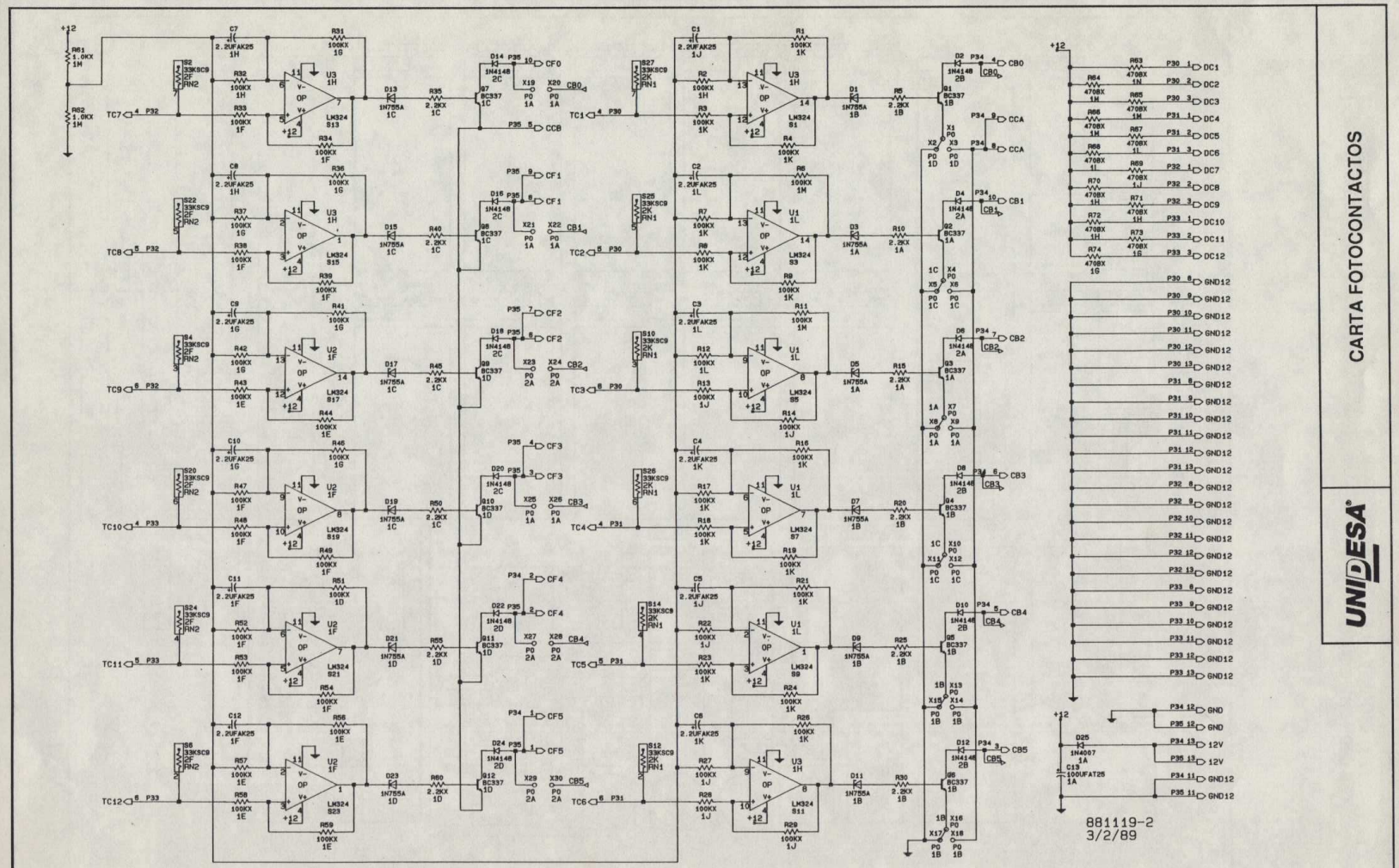



UNIDESA
CARTA AUDIO
BUS CONTROL
BUS DATOS
BUS DIRECCIONES
16/05/89

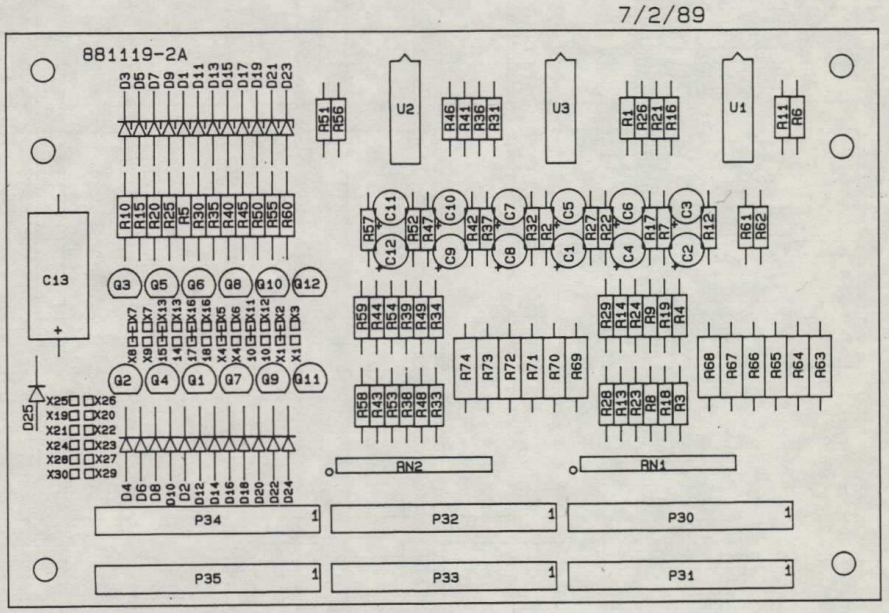
UNIDESA

SITUACION COMPONENTES
CARTA AUDIO

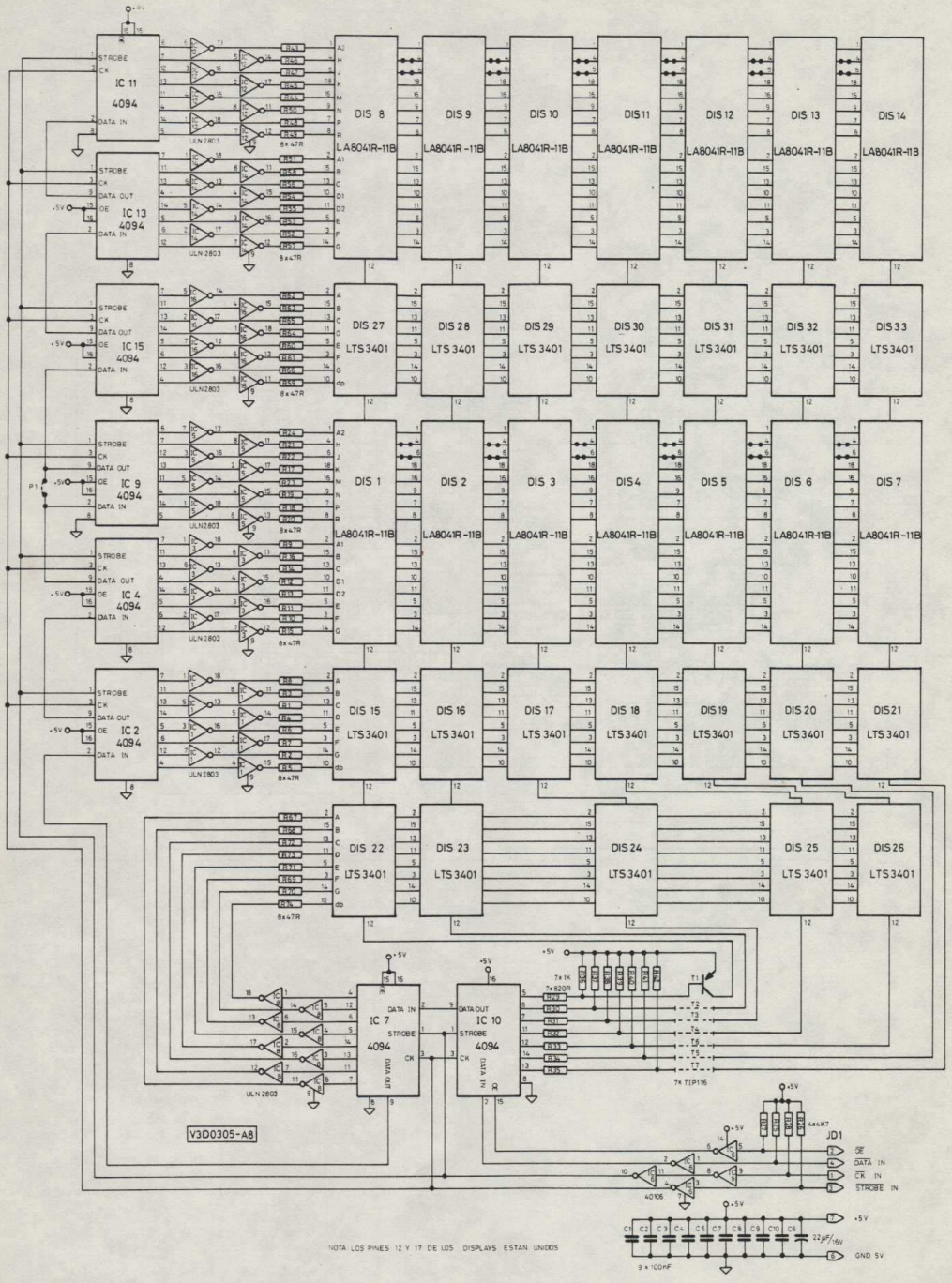



CARTA FOTOCONTACTOS
UNIDESA
881119-2
3/2/89
NOTA: 1N755A = DIODO ZENER 3V3/0.4W
470BX = RESISTENCIA 470 OHMS 0.5W (DE R63 A R74)

881119-2
7/2/89



UNIDESA	SITUACION COMPONENTES CARTA FOTOCONTACTOS

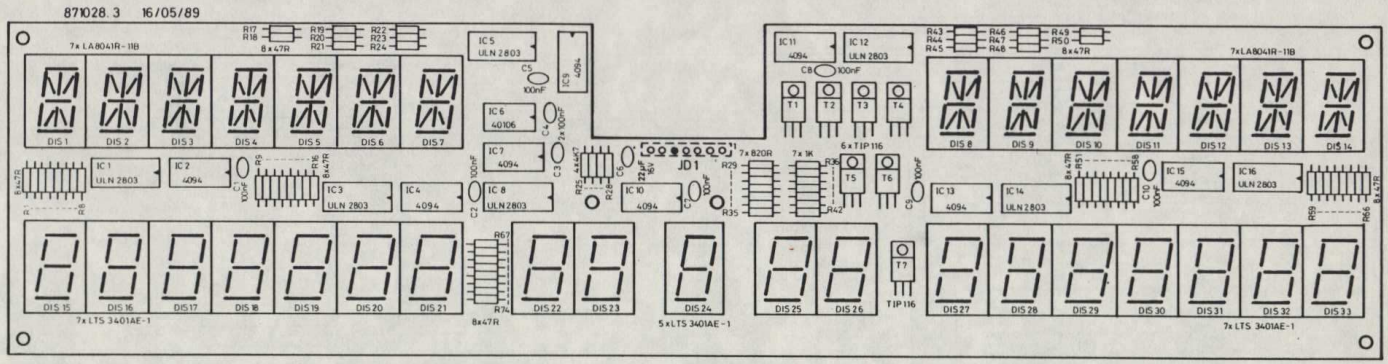


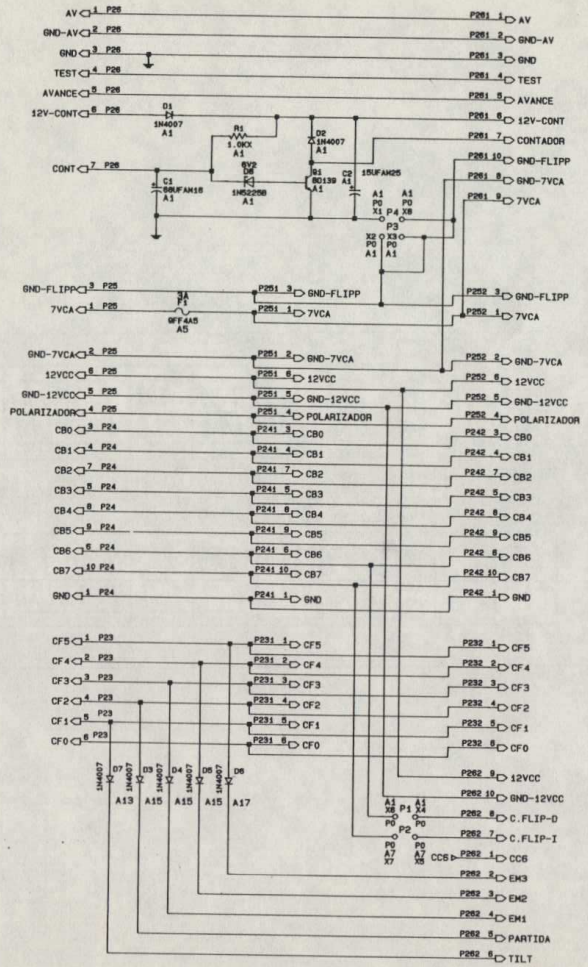
UNIDESA

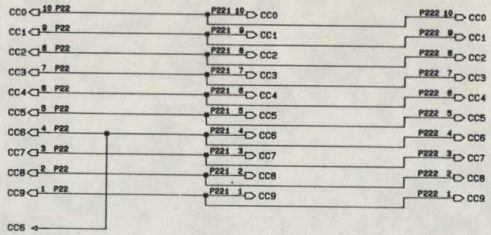
CARTA DISPLAYS

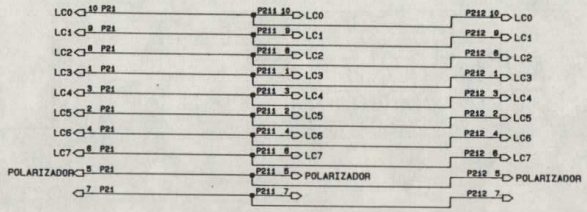
UNIDESA

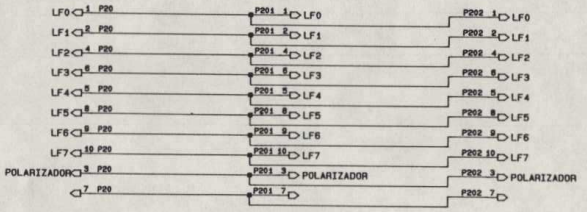
SITUACION COMPONENTES
CARTA DISPLAYS











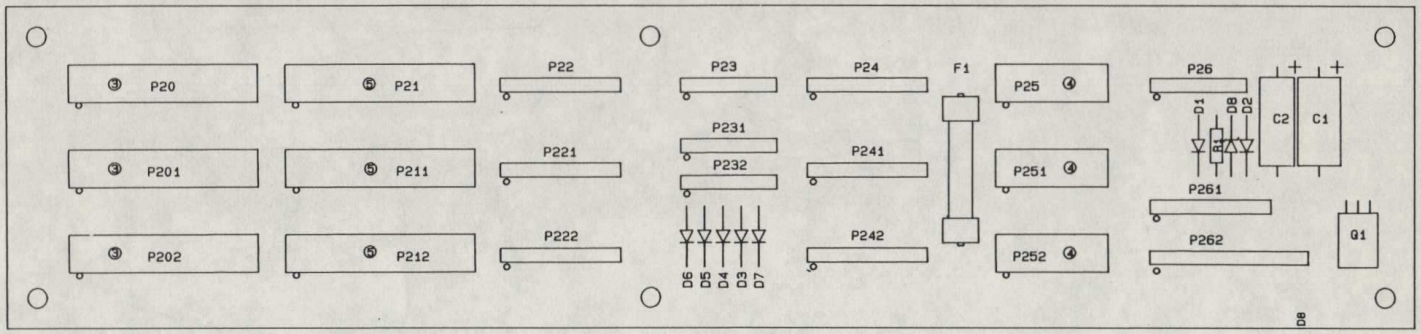
NOTA: P201, P211, P221, P231, P241, NO SE MONTAN
EN PB-A8 /881114-2/ 6-4-89

CARTA DISTRIBUCION

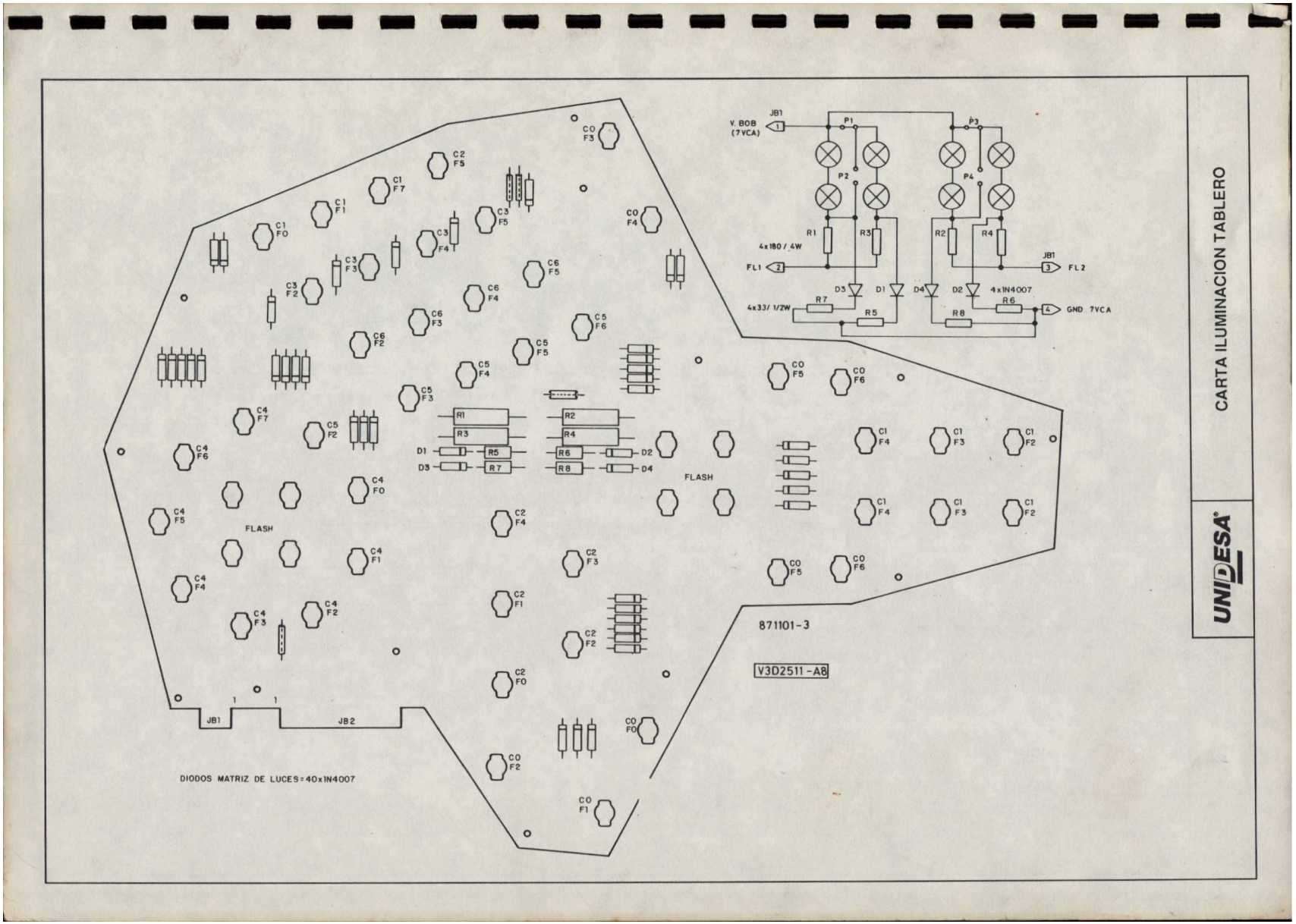
UNIDESA

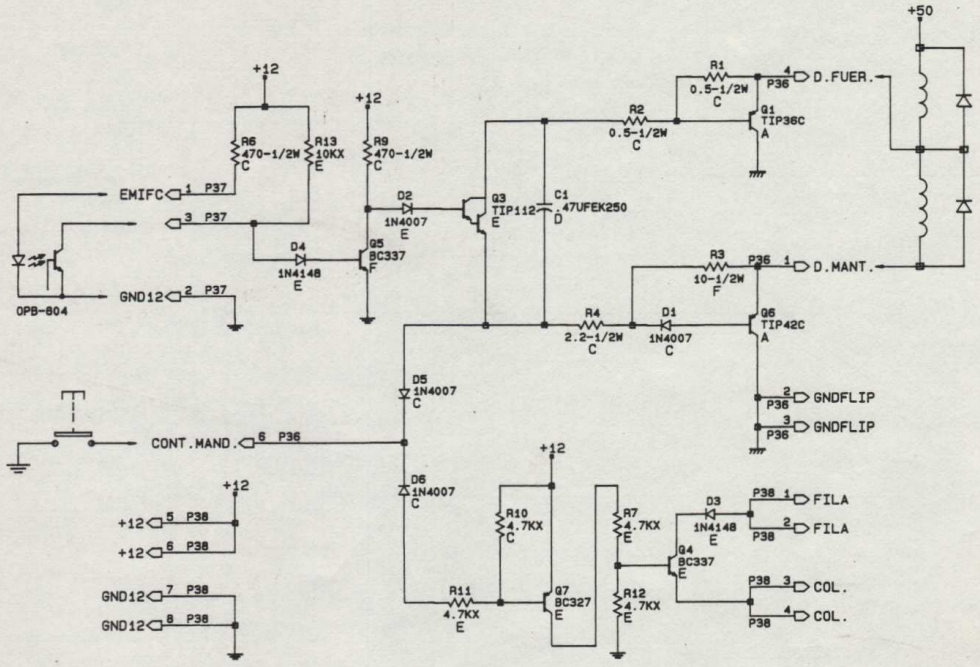
UNIDESA

SITUACION COMPONENTES
CARTA DISTRIBUCION

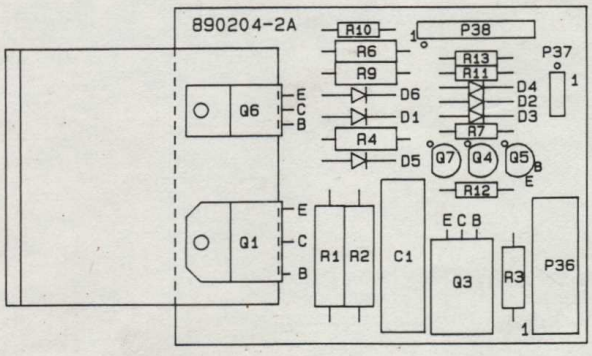


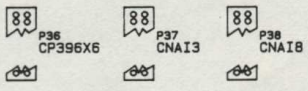
NOTA: P201, P211, P221, P231, P241, NO SE MONTAN
EN PB-A8 /881114-2 /6-4-89


CARTA ILUMINACION TABLERO
UNIDESA
V. BOB (7VCA)
JB1
P1
P2
P3
P4
4x180 / 4W
R1
R3
R2
R4
FL1
FL2
D3
D1
D4
D2
4xIN4007
4x33/ 1/2W
R7
R5
R8
R6
GND 7VCA
FLASH
FLASH
JB1
JB2
871101-3
V3D2511-A8
DIODOS MATRIZ DE LUCES=40x1N4007



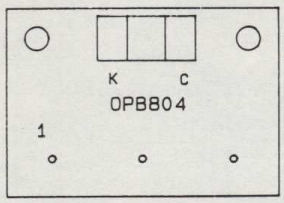
890204-2
27/02/89



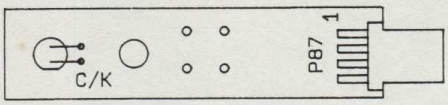


UNIDESA®

CARTA POTENCIA FLIPPERS

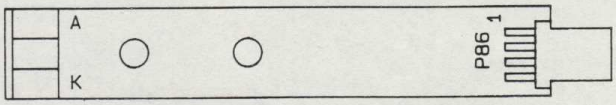


CARTA FIN.C.FLIPPER
REF.881111.4



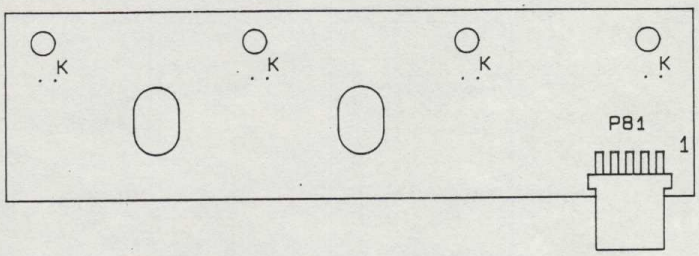
EMI. SEP8505
REC. SDP8405

CARTA EMISOR/RECEPTOR "A"
REF.881116.2

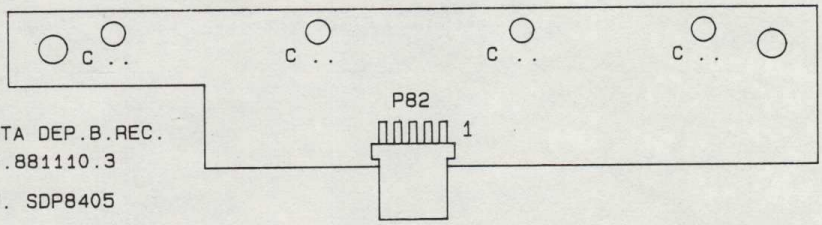


CARTA DETECCION BANDEROLA
REF.881115.2

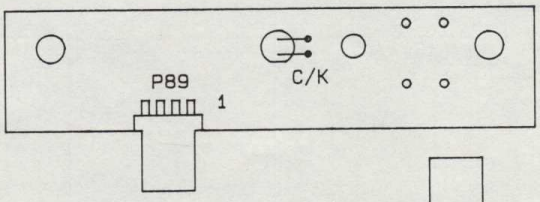
FOTODISPOSITIVO
OPB 804



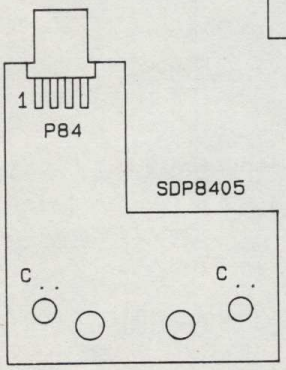
CARTA DEP.B. EMI.
REF.881109.3
EMI. SEP8505



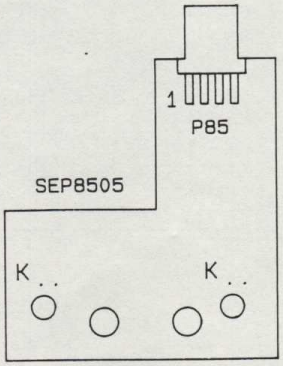
CARTA DEP.B.REC.
REF.881110.3
REC. SDP8405



CARTA EMI/REC "B"
REF.881118.2
EMI. SEP8505
REC. SDP8405

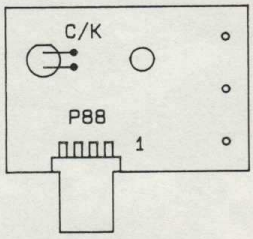


CARTA TRAGABOLAS RECEPTOR
REF.881113.2



CARTA TRAGABOLAS EMISOR
REF.881112.2

EMI. SEP8505
REC. SDP8405



CARTA EMI/REC "C"
REF.881117.2

UNIDESA

CARTAS OPTOS

MANUAL TECNICO

CIRSA

SPORT 2000

UNIDESA®

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS S.A.
Ctra. Castellar, 298
08226 TERRASSA Barcelona España
Tel. 93 785 77 62*
Télex 59472 SAIR-E Fax 93 785 73 28