Bally WULFF

Vertriebs GmbH

SERVICEHANDBUCH

Standardkabinett



Technische Auskunft
Telefon 05 11 / 3 58 53-0

Montag bis Donnerstag 9.00 bis 16.00 Uhr
Freitag 9.00 bis 15.00 Uhr

WICHTIGE HINWEISE

Einsatz neuer Spielplatinen

- Netzstecker ziehen;
- Neue Spielplatine anschließen und mit Magnethaltern befestigen;
- Bei seitenverkehrtem Bild entsprechende Ablenkspule durch Umstecken der Lüsterklemme drehen (Gerät vorher abschalten);
- Taster, Spielhebel entsprechend Spielart anschließen;
- Einstellungen am Monitorchassis laut Einstellanweisung auf dem Platinen-Abschirmbehälter oder anhand der Monitor-Dokumentation vornehmen;
- Andere Einstellmöglichkeiten (z. B. Netzteil) siehe Service-Unterlagen.

Bildrohr drehen

- Netzstecker ziehen;
- Spielkonsole nach Losdrehen der Flügelschrauben lösen; Bildschirmabdeckung entfernen;
- Bildrohranschlußplatte, Stecker der Ablenkeinheit, Masse, Entmagnetisierungsspule und Anodenstecker abziehen;
- Bildrohr herausheben und drehen, in umgekehrter Reihenfolge anschließen;
- Bildschirmabdeckung einsetzen und Spielkonsole befestigen.

ACHTUNG! ENTLADEN SIE DIE BILDRÖHRE VOR DEM DREHEN AM MASSEBAND (NICHT AM CHASSIS)!

- Einstellen am Monitorchassis laut Einstellanweisung auf dem Platinen-Abschirmbehälter oder anhand der Monitor-Dokumentation.

Kopfteil-Lautsprecher

- Kopfteil-Profil und Frontscheiben mit Folie lassen sich durch Lösen der Kreuzschlitz-Schrauben am Gehäusedach entfernen;
- Der Lautsprecher befindet sich auf der Rückseite des Lampenbleches.

Spielkonsole

- Die Spielkonsole ist für RECHTS- und LINKS-Spieler vorgesehen;
- Auf ordnungsgemäßes Arretieren der Spielkonsole achten.

Platinen-Abschirm-Behälter

- Die Spielplatine ist zum Schutz gegen Manipulation durch Gasanzünder u. ä. sowie zum Vermindern der Platinen-Störstrahlung in einem Abschirmbehälter untergebracht.
- Der Abschirmbehälter kann zum Platinenwechsel sowie auch für Reparaturzwecke nach vorn gezogen werden.

Spielezähler - Kassenzähler

- Jedes BALLY WULFF TV-Gerät ist serienmäßig mit einem Spielezähler ausgerüstet.
- Die Kassenzählung kann auf Wunsch durch eine zusätzliche Kassenplatine und einen separaten Kassenzähler nachgerüstet werden.

EINSTELLMÖGLICHKEITEN

Einstellen der Niedervolt-Betriebs-spannung

Mit dem Potentiometer P1 auf der Netzteilplatte kann die Niedervolt-betriebsspannung +5 V in bestimmten Mindest- und Höchstgrenzen eingestellt werden.

ACHTUNG! Beim Spielplatinen-Wechsel ist eine Kontrolle und eventuelles Nachjustieren der +5 V Spannung notwendig!

Münzaufzähl-geschwindigkeit

Mit dem Potentiometer P 3 auf der Netzteilplatte kann die Geschwindigkeit der Aufeinanderfolge von Aufzählimpulsen eingestellt werden

Anti-manipulation

Mit dem Potentiometer P 2 auf der Netzteilplatte kann die Empfindlickeit der Antimanipulationsschaltung eingestellt werden. Bei Störungen mit piezokeramischen Zündern wird die +5 V Spannung kurz unterbrochen (Relais).

Die Schaltung kann mit DIP-Schalter S 8 auf der Netzteilplatte außer Betrieb gesetzt werden.

Kredit

Hier bestehen zwei Möglichkeiten der Einstellung:

a) Durch Betätigen eines der drei Münzschalter;

b) Durch Drücken des Tasters S 17 auf der Netzteilplatte.

Lautstärke

Es bestehen zwei Möglichkeiten die Lautstärke einzustellen:

a) Am Potentiometer auf der Spielplatine;

b) Am Potentiometer P 4 auf der Netzteilplatte.

ACHTUNG!

- Sollen die Servicekredite nicht auf den mechanischen Kreditzähler aufgezählt werden, so ist die Brücke D 13 durch eine Diode zu ersetzen.
- Ist die Stromaufnahme der Spielplatine kleiner als 6 A, so kann eine Strombegrenzung für 6 A vorgesehen werden, indem ein 0,056 Ω Widerstand anstelle der Brücken BR 40, 41 eingesetzt wird.
- Standardmäßig ist eine 10 A Sicherung für +5 V; eine 2,5 A Sicherung für −5 V und eine 2,5 A Sicherung für +12 V vorgesehen. Ist die Stromaufnahme der Platine kleiner, so sollte der Sicherungswert auf jeden Fall der Platine angepaßt werden, um diese sinnvoll zu schützen.
- Die Leistungsaufnahme beträgt ohne Spielplatine 135 W; sie kann sich je nach Art der Spielplatine auf 165 W erhöhen.

ANSCHLUSSBELEGUNG FÜR TV-ADAPTER

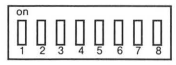
10 poliger Stecker	
1 +5 V	rot
2 +5 V	rot
3 -5 V	grün
4 +12 V	schwarz
5 Gnd	blau
6 Gnd	blau
7 Gnd	blau
8 Video Gnd	schwarz/weiß
9 Lautsprecher Gnd	violett
10	

12 poliger Stecker	
1	
2 Münze ein	schwarz/braun
3 Video rot	rot/weiß
4 Video grün	grün/weiß
5 Video blau	blau/weiß
6 Video synchr.	weiß
7 +Lautsprecher	weiß/gelb
8 Reserve	rot/grün
9	
10	
11	
12	

16 poliger Stecker	
1 Steuerknüppel links	rot/grau
2	weiß/grau
3 Steuerknüppel rechts	grau/braun
4	grau/grün
5 Steuerknüppel auf	grün/schwarz
6	braun/blau
7 Steuerknüppel ab	rot/braun
8 Reserve	gelb
9 rote Tasten	orange
10	braun/gelb
11 gelbe Tasten	rosa
12	braun/grün
13 Reserve	weiß/braun
14 Reserve	grün/rosa
15 1. Spieler	grau
16 2. Spieler	braun

PREISEINSTELLUNG

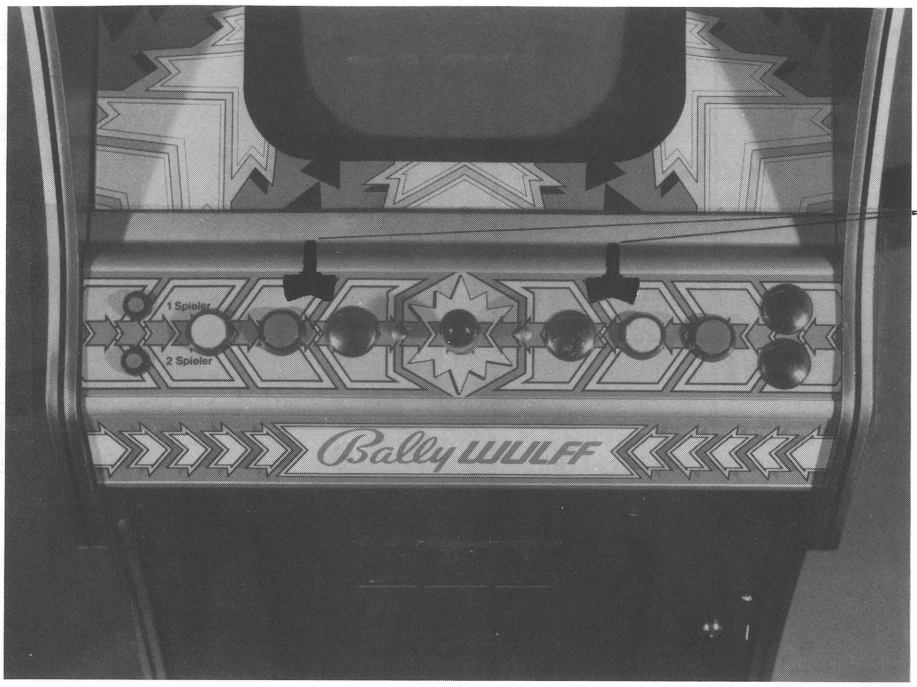
ein



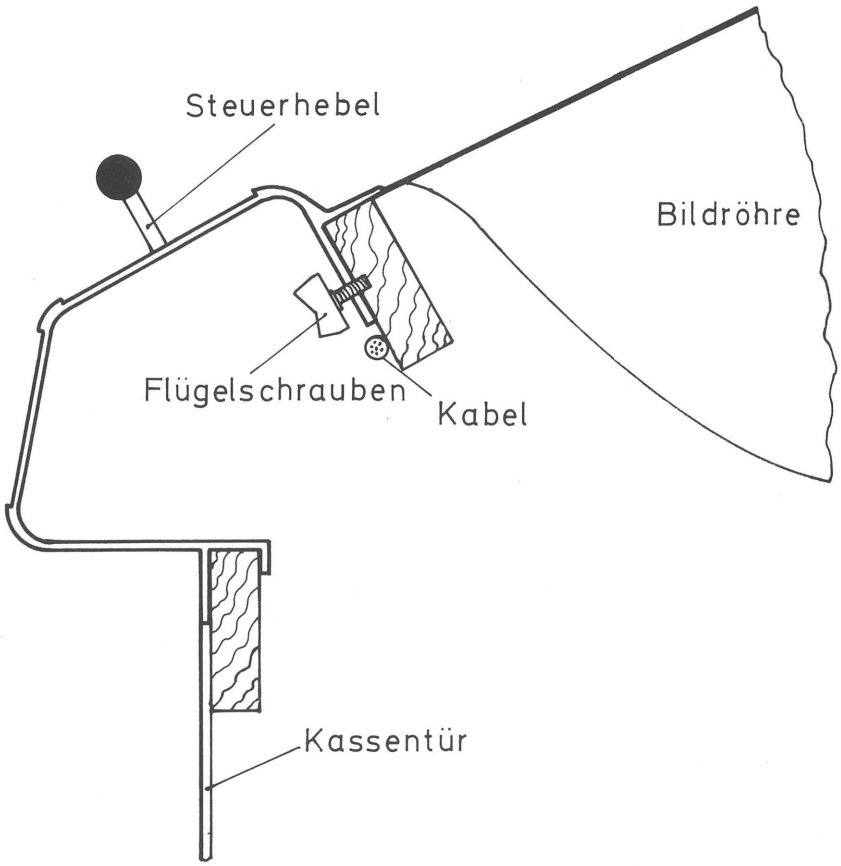
aus

	Dip Schalter S1–S16															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Einwurf 1 × 2,– kein Spiel	aus	aus	aus													
Einwurf 1 × 2,– 1 Spiel	aus	aus	ein													
Einwurf 1 × 2,– 2 Spiele	**aus**	**ein**	**aus**													
Einwurf 1 × 2,– 3 Spiele	aus	ein	ein													
Einwurf 1 × 2,– 4 Spiele	ein	aus	aus													
Einwurf 1 × 2,– 5 Spiele	ein	aus	ein													
Einwurf 1 × 2,– 6 Spiele	ein	ein	aus													
Einwurf 1 × 2,– 7 Spiele	ein	ein	ein													
Einwurf 1 × 5,– kein Spiel				aus	aus	aus	aus									
Einwurf 1 × 5,– 1 Spiel				ein	aus	aus	aus									
Einwurf 1 × 5,– 2 Spiele				aus	ein	aus	aus									
Einwurf 1 × 5,– 3 Spiele				ein	ein	aus	aus									
Einwurf 1 × 5,– 4 Spiele				aus	aus	ein	aus									
Einwurf 1 × 5,– 5 Spiele				ein	aus	ein	aus									
Einwurf 1 × 5,– 6 Spiele				**aus**	**ein**	**ein**	**aus**									
Einwurf 1 × 5,– 7 Spiele				ein	ein	ein	aus									
Einwurf 1 × 5,– 8 Spiele				aus	aus	aus	ein									
Einwurf 1 × 5,– 9 Spiele				ein	aus	aus	ein									
Einwurf 1 × 1,– kein Spiel									aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 1 Spiel									**aus**	**aus**	**ein**	**ein**	**aus**	**aus**	**aus**	**aus**
Einwurf 1 × 1,– 2 Spiele									aus	ein	aus	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 3 Spiele									aus	ein	ein	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 4 Spiele									ein	aus	aus	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 5 Spiele									ein	aus	ein	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 6 Spiele									ein	ein	aus	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 1 × 1,– 7 Spiele									ein	ein	ein	ein	aus	aus	aus	aus
Einwurf 2 × 1,– 1 Spiel									aus	aus	ein	aus	ein	aus	aus	aus
Einwurf 3 × 1,– 1 Spiel									aus	aus	ein	aus	aus	ein	aus	aus
Einwurf 4 × 1,– 1 Spiel									aus	aus	ein	aus	aus	aus	ein	aus
Einwurf 5 × 1,– 1 Spiel									aus	aus	ein	aus	aus	aus	aus	ein
Reset aktiv								**ein**								
Reset nicht aktiv								aus								

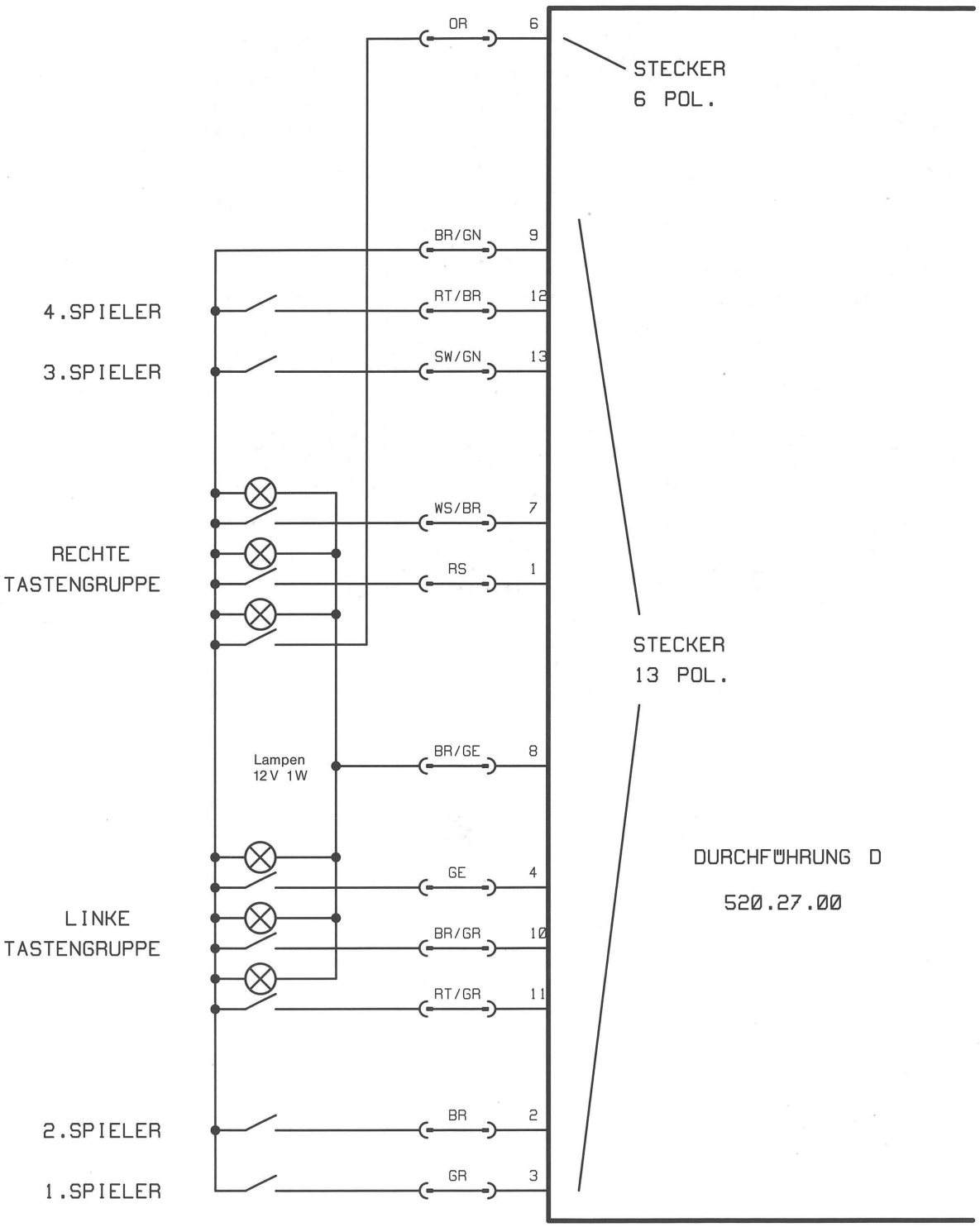
Werkseitige Einstellung in Fettdruck



Flügelschrauben von unten durch Kassentür zugänglich



Lösen der Spielkonsole

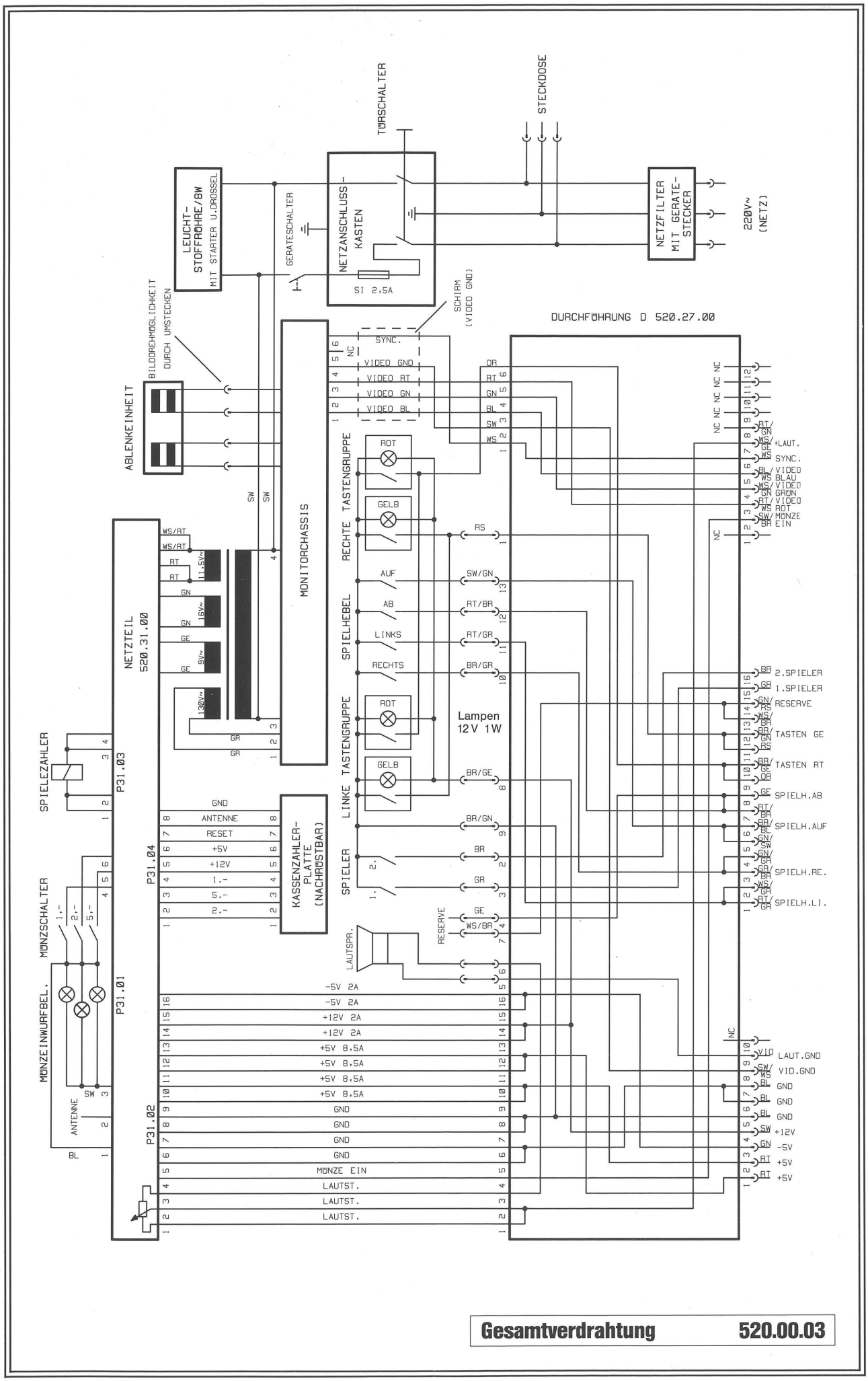


Anschlußplan Hyper Olympic

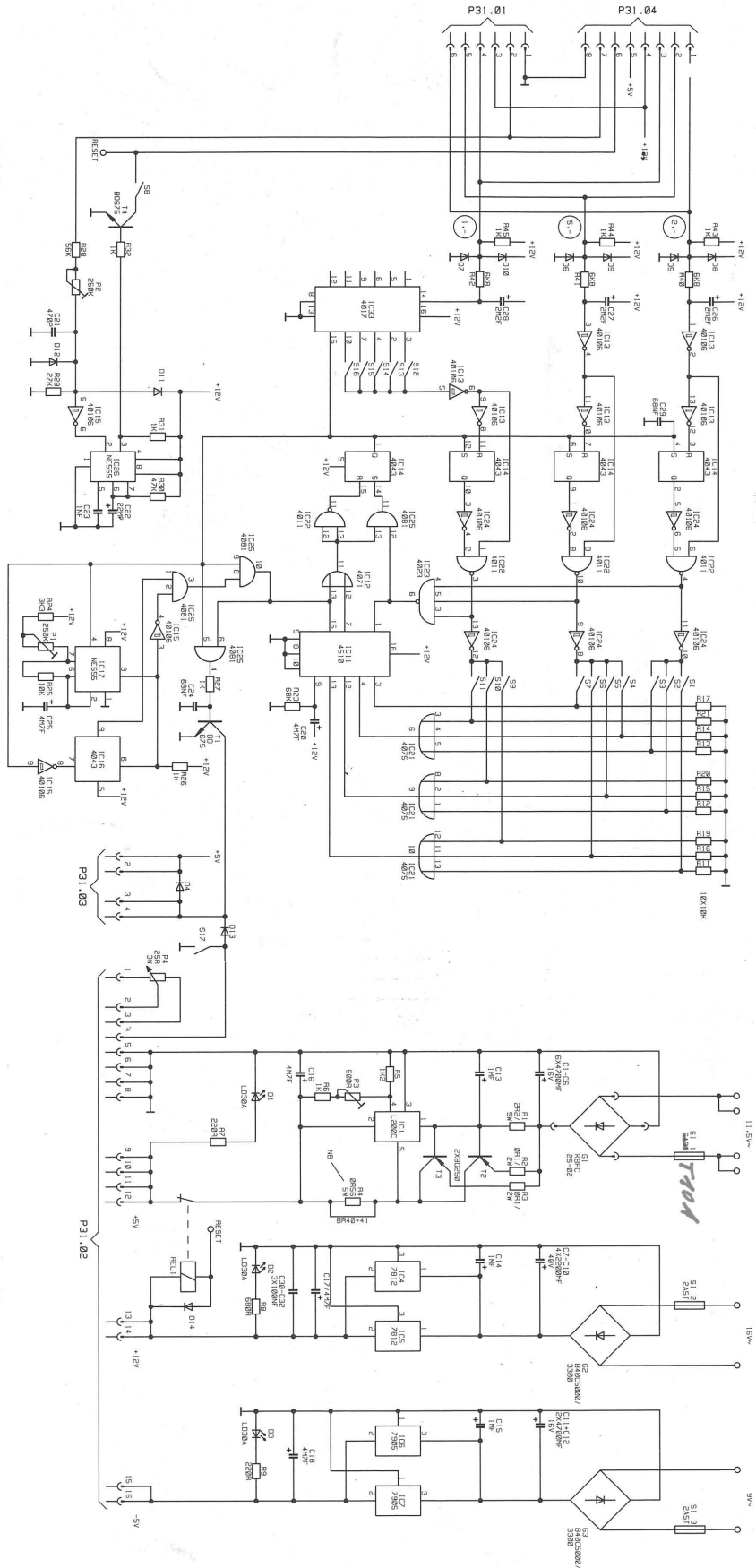
Für die Spielplatine Hyper Olympic muß die Spielkonsole wie folgt umgebaut werden:

1. Steuerknüppel entfernen.
2. 4 Tasten in die vorgesehenen Durchbrüche einsetzen.
3. Spielkonsole nach Plan neu verdrahten. (6.3 Flachstecker liegen in der Ersatzteiltüte)

Anschlußplan/Spielkonsole (Hyper Olympic) 520.19.09/1



Gesamtverdrahtung **520.00.03**



Netzteil **520.31.03**