

BLUE - 4
BLACK - GND 2
W/RED - TICKET WATCH 1
W/GREEN - ENABLE 3



**Preliminary
Manual
✦
Manual
Preliminar**



TAITO AMERICA CORPORATION
390 Holbrook Drive
Wheeling, IL 60090
Telephone: (708) 520-9280
Fax: (708) 520-1309

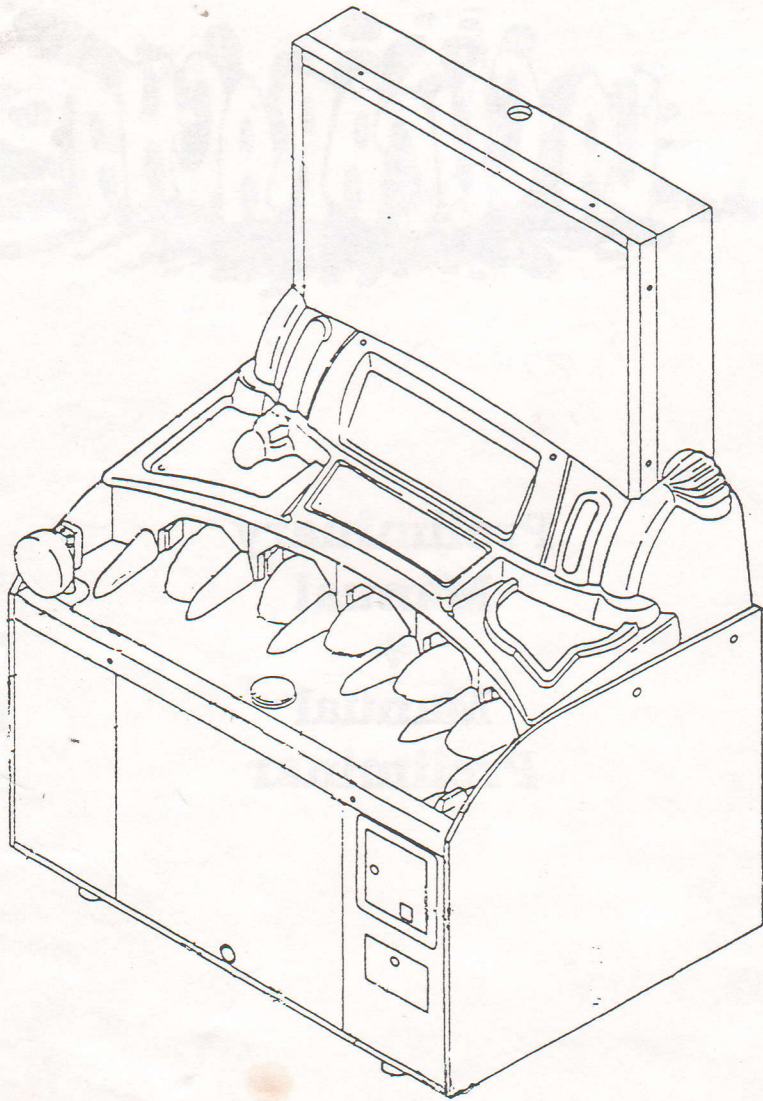




TABLE OF CONTENTS

Introduction: Game Inspection	1
Introducción: Inspección del Juego	19
Specifications	2
Especificaciones	20
Play Instructions	3-4
Instrucciones de Juego	21-22
Linked Communication Play	5
Juego con Enlace de Comunicación	23
Test and Switch Settings	6-11
Ajuste de Prueba y de los Interruptores	24-29
Adjustment of Main PC Board & Dip Switch Settings	12-13
Ajuste de la Tarjeta Principal de Circuito & Interruptor DIP	30-31
Slide Base & Mechanism Assy.	14-15
Conjuntos de Base Deslizante y Mecanismos	14-15
Cockroach Mechanism Assy.	16-18
Conjunto del Mecanismo de Cucarachas	16-18
Electric Board Assembly	32

TAITO™

TAITO AMERICA CORPORATION

390 Holbrook Drive
 Wheeling, IL 60090
 Telephone: (708) 520-9280
 Fax: (708) 520-1309

Taito™ and La Cucaracha™ are
 trademarks of Taito Corporation.

INTRODUCTION

Game inspection

Please take a moment to read the following before turning on your new *La Cucaracha*[™] for the first time. Your game was carefully checked at the factory before shipping.

After removing the game from its carton inspect the game carefully. Look for cracks in the cabinet, gouges, bent metal parts, etc. This shipping damage should be reported to the carrier. Remember to take photographs.

Precautions concerning the place of installation

This is an indoor game machine. Absolutely do not install it outside. Even indoors, avoid installing in places mentioned below so as to ensure proper usage:

- Places subject to rain or water leakage, or condensation due to humidity.
- In the proximity of an indoor swimming pool and/or shower.
- Places subject to direct sunlight.
- Places subject to heat sources from heating units, etc., or hot air.
- Vicinity of highly flammable/volatile chemicals or hazardous matter.
- Sloped surfaces.
- Vicinity of anti-disaster facilities such as fire exits and fire extinguishers.
- Places subject to any type of violent impact.
- Dusty places.
- Residential environment - (See F.C.C. statement which follows).

F.C.C. Requirements

The Federal Communications Commission requires that all Class A equipment be verified and labeled as follows:

This equipment complies with the requirements in part 15 of FCC Rules for a Class A computing device. Operation of this equipment in a residential area may cause unacceptable interference to radio and TV reception requiring the operator to take whatever steps are necessary to correct the interference.

This label must be permanently attached in a conspicuous location and the text must be legible. If this label is removed or tampered with such action is punishable under Section 503 of the Communications Act of 1934 (ACT), as amended.

ATTENTION

Each day the Operator should check that ALL warning labels are legible and affixed to this equipment in their proper locations.

SPECIFICATIONS

Power

Line:	120V AC 60Hz
Consumption:	220 Watts (approximately)
Power:	3 Amps

Cabinet

Height:	64-1/2" (As assembled)
Width:	45-1/3"
Depth:	32"

Caution: For safe operation it is strongly recommended the cabinet be properly grounded. The game is equipped with a three conductor power cable. The round "third prong" will ground the game when plugged into a grounded outlet. If an adaptor is used, be certain to attach the grounding lug or wire on the adaptor. Do not cut off the grounding pin or use a cheater plug to defeat the power cord's grounding pin.

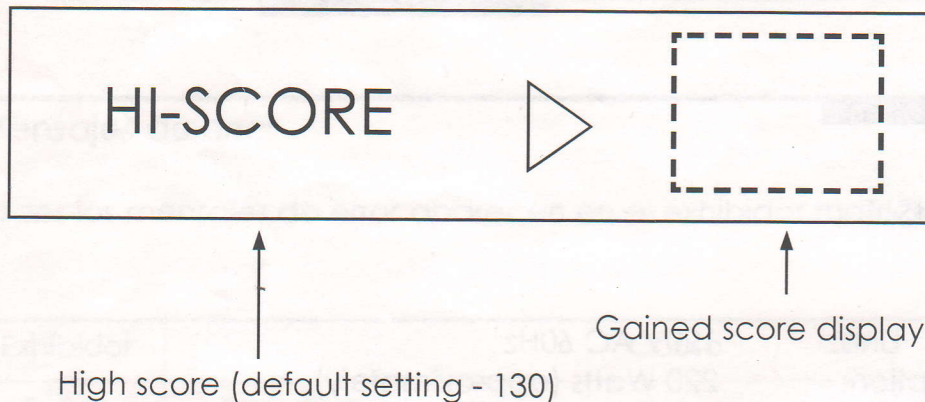
PLAY INSTRUCTIONS

La Cucaracha[™] is a game played against time. You gain points by striking a cockroach as it comes out of any of the five holes. There are three types of games: one-player, two-player and 2-to-6-player games. (One player may also play the two- and 2-to-6-player games.)

One-Player Game

- Insert a coin, the game starts.
- During the game you can use the insecticide switch twice, but only at the time it is blinking.
- If you stop the cockroach using sequential hitting, you can get a high score.
- A score of 60 or more at the end of the game earns a bonus round to try for a higher score.
- The machine displays messages at the end of each game according to the score level.

Matrix display during one-player game:



Message at the end of games: "Game over!"

Two-Player Game

This game links two machines.

- Insert coins in one of the machines and the two machines are ready to play. The machine starts the count-down from "14."
- During the game, you can use the insecticide switch only once when it is blinking. When you stop the cockroach using sequential hitting, you can earn a high score.

- The player who gets the score set by the DIP switch first is the winner. The matrix display shows "Win" or "Lose." The pre-set winning score level appears at the beginning of the game. If both players get the same score, both matrices display "Win."

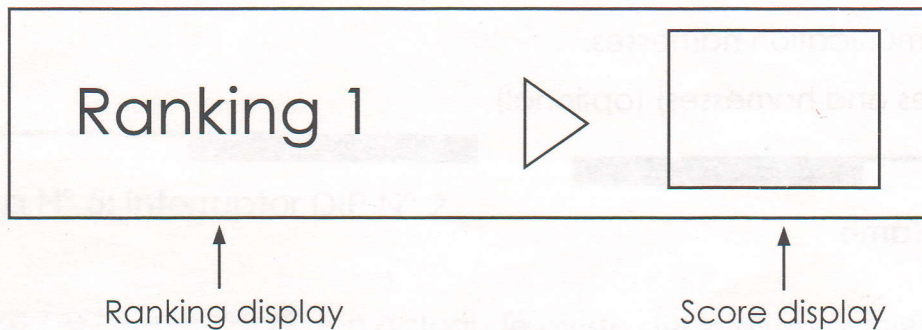
Cancellation of count-down:

For the two-player game only, the machine will cancel the count-down and start the game immediately when you press the insecticide switch right after you insert the coins but before the two players start to play.

The game will automatically start with the following conditions:

- Both machines receive coins when both players are not in play.
- A player cancels the game and the other machine receives coins.

Matrix display of two-player game:

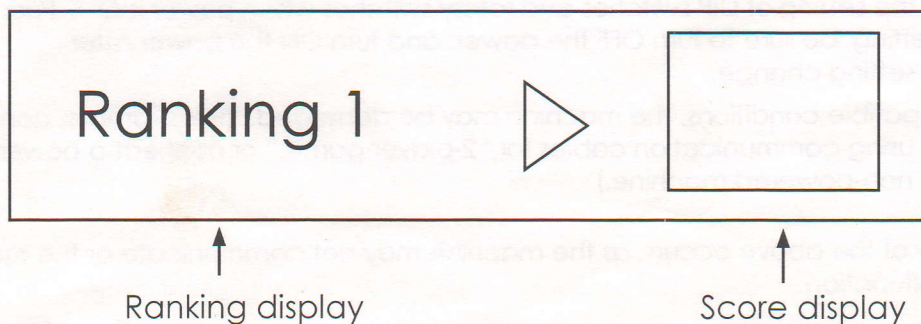


2-to-6-Player Game

This game can be played by linking 2 to 6 machines.

This game works the same as the two-player game, except you can't cancel the count-down. The ranking displays at the end of the game are "Win" and "Ranking 2" through "Ranking 6." If two or more players get the same score they have the same ranking display.

Matrix display of 2-to-6-player game:



LINKED COMMUNICATION PLAY

Before playing the game with the two-player game or the 2-to-6-player game, the following settings are required for communication play:

Two-Player Game

DIP switch A:

- Play fee: Set "1 to 4 coins for 1 play."
- Game type: Select "Two-player game."
- Specified score for communication play: Select from "40," "60," or "80" and synchronize the settings of these machines.

Rotary switch (located on PCB)

- Set the first machine to "0," and the second machine to "1."

Connect communication harnesses.

Mars light (holes and harnesses) (optional).

2-to-6-Player Game

DIP switch A:

- Play fee: Set "1 to 4 coins for 1 play."
- Game type: Select "2 to 6-player game."
- Specified score for communication play: Select from "40," "60," or "80" and synchronize the settings of both of the two machines.

Rotary switch (located on PCB)

- Set the linked machines in order from "0" to a maximum of "5."

Connect communication harnesses.

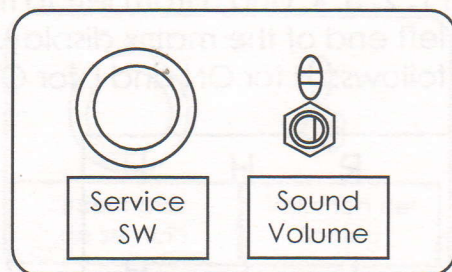
Cautions

- To turn ON the power of the machines, input simultaneously. (When simultaneous power input is not possible because of a divided power source between two or more machines, input last line of the machine on which the rotary switch is set to "0.")
- Do not change the setting of DIP switches and rotary switches when power is ON. Prior to changing the setting, be sure to turn OFF the power, and turn ON the power after completing the setting change.
- If you set incompatible conditions, the machine may be damaged. (For example, connect three machines using communication cables for "2-player game," or connect a powered machine with a non-powered machine.)

Be careful if any of the above occurs, as the machine may not communicate or the matrix display may malfunction.

TEST AND SWITCH SETTINGS

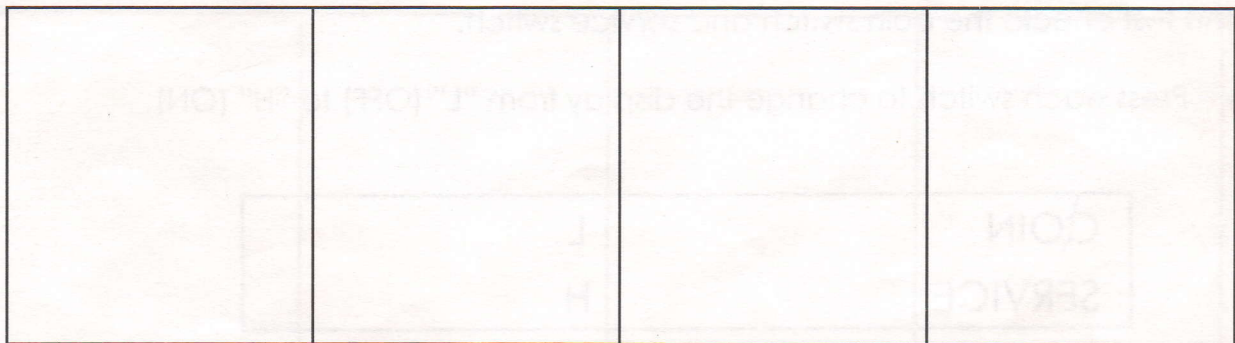
To start the testing procedure, open the coinbox door to access the test switches. The inside of the box looks like this:



To enter the test mode, turn on the power while pressing the service switch. All of the indications for each item appear on the matrix display.

Test No. 1: Matrix Display Lighting

This test divides the matrix display into four blocks and illuminates these one by one from the left block with two levels of brightness.



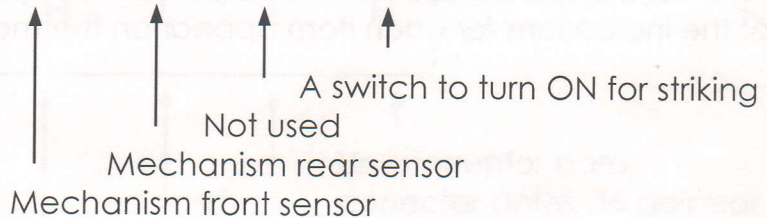
The light shifts from left to right while the level of brightness changes. Press the insecticide switch to move to Test 2.

Test No. 2: Cockroach Sensor & Switch

This test checks the function of the cockroach mechanism sensor and switch.

- The left cockroach comes out first, followed by each cockroach from left to right as you press the insecticide switch.
- Cockroaches are referred to as 1, 2, 3, 4, and 5 from left to right and their "condition" is displayed on the left end of the matrix display.
- Cockroaches are displayed as follows: H for ON and L for OFF condition.

Cockroach	F	R	H	H
1	H	L	L	H



After Cockroach #5 enters the hole, press the insecticide switch to move to Test 3.

Test No. 3: Coin & Service Switch

This test checks the coin switch and service switch.

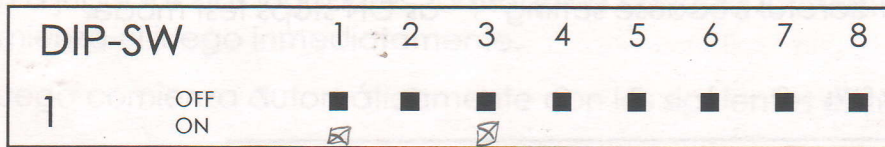
- Press each switch to change the display from "L" (OFF) to "H" (ON).

COIN	L
SERVICE	H

Press the insecticide to move to Test 4.

Test No. 4: DIP Switch #1

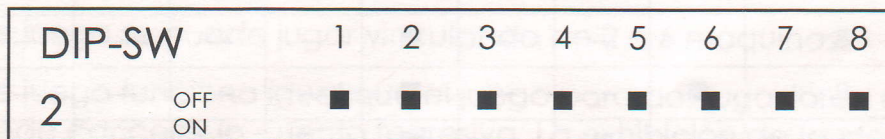
This test displays the current set condition of the DIP switch #1 (referred to as "DIP switch A" on the PC board).



Press the insecticide switch to move to Test 5.

Test No. 5: DIP Switch #2

This step displays the current set condition of the DIP switch #2 (referred to as "DIP switch B" on the PC board).



Press the insecticide switch to move to Test #6.

Test No. 6: DIP Switch #3

This test displays the current set condition of the DIP switch #3 (rotary switch on the PC board).

- Rotary switch numbers 0 to 7 do not correspond to the witch numbers on the display. See the table below for positions of each switch.
- Normally, "8, 9, A, B, C, D, E, and F" are not used. These do not have to be set. However, be careful because setting "F" as ON stops test mode.

Rotary SW: 0 1 2 3 4 5 6 7

DIP-SW		1	2	3	4	5	6	7	8
3	OFF	■	■	■	■	■	■	■	■
	ON								

		Matrix display (DIP SW 3)								
		0	1	2	3	4	5	6	7	
Rotary switch number	0	—	—	—	—	—	—	—	—	
	1	■	—	—	—	—	—	—	—	
	2	—	■	—	—	—	—	—	—	
	3	■	■	—	—	—	—	—	—	
	4	—	—	■	—	—	—	—	—	
	5	■	—	■	—	—	—	—	—	
	6	—	■	■	—	—	—	—	—	
	7	■	■	■	—	—	—	—	—	
	Normally, these switches are not set.	8	—	—	—	■	—	—	—	—
		9	■	—	—	■	—	—	—	—
		A	—	■	—	■	—	—	—	—
		B	■	■	—	■	—	—	—	—
		C	—	—	■	■	—	—	—	—
		D	■	—	■	■	—	—	—	—
		E	—	■	■	■	—	—	—	—
F										

■ : ON
— : OFF

Press the insecticide switch to move to Test #7.

Test No. 7: Communication Link Test

This test checks the connection of the communication harness.

- When the communication link is normal with other machines using the communication harness, "OK" is displayed. When any communication abnormality occurs, "ERR" is displayed.
- When the communication harness is disconnected, "ERR" is displayed.
- During display, these indications keep blinking.

SEND	ERR
REC	ERR

Caution

- For the communication link check, make sure to check using two machines only. Setting more than two units may not accurately check the communication link.

For example, if 6 units are linked and 4 units are set to test mode, the 2 units at the center of the group will be tested together. If there is an error on one of these 2 units, it will not be reported if the other unit is okay. Therefore, testing more than 2 linked units at one time may result in false messages.

When only one unit is entered into test mode, "ERR" is displayed even though it is connected with other units.

When more than 3 units are linked, only the 2 units to be tested need to have their power turned on.

Press the insecticide switch to move to Test #8.

Test No. 8: Ticket Test

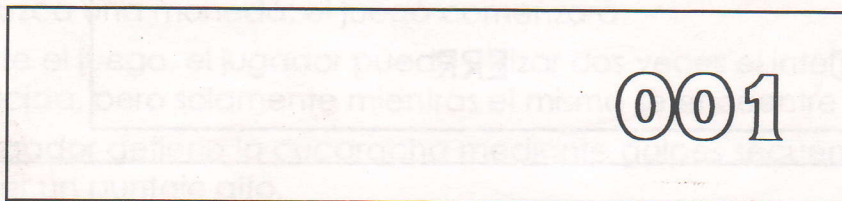
Information not available for preliminary manual. A final version of the manual with this information will be mailed at a later date.

Press the insecticide switch to move to Test #9.

Test No. 9: Sound Test

This test checks the sound of the game.

- Each time you press the insecticide switch the matrix display numerical figure increases one increment. Press the service switch to check output.
- Press the coin switch to reset the displayed numerical figures to "001."



To return to normal mode, turn the power OFF and ON again.

Error Messages

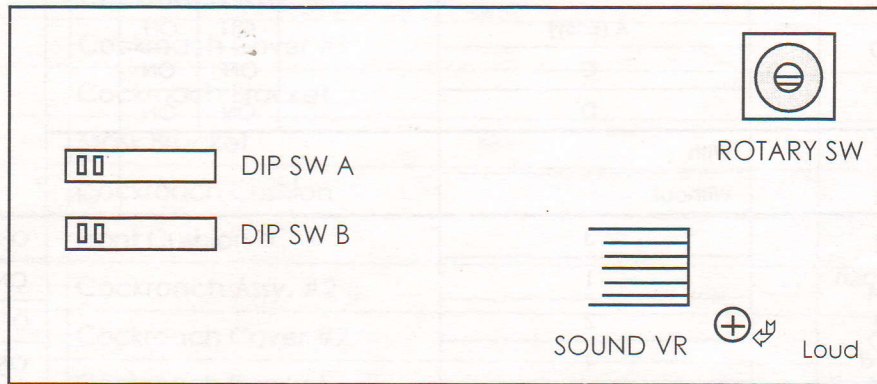
All of the error messages appear on the matrix display.

Display	Cause
ERR C	Coin error
ERR 1	Error of front or rear sensor or motor of cockroach 1
ERR 2	Error of front or rear sensor or motor of cockroach 2
ERR 3	Error of front or rear sensor or motor of cockroach 3
ERR 4	Error of front or rear sensor or motor of cockroach 4
ERR 5	Error of front or rear sensor or motor of cockroach 5
ERRT	Ticket error

ADJUSTMENT OF THE MAIN PC BOARD

The PC board is located inside the front door.

Make sure to turn OFF the power before adjusting the PC board.



- Sound VR: Turn this dial in the direction of the arrow to increase sound level. Normally adjust sound level using the volume switch inside the rejector box.

DIP SWITCH A

Setting	Contents	1	2	3	4	5	6	7	8	
Play pricing	1 Coin for 1 Play	OFF	OFF							
	2 Coins for 1 Play	ON	OFF							
	3 Coins for 1 Play	OFF	ON							
	4 Coins for 1 Play	ON	ON							
Ticket vendor	With			OFF						
	Without			ON						
Game type	One-Player Game				OFF	OFF				
	Two-Player Game				ON	OFF				
	2-to-6-Player Game				OFF	ON				
	Ageing				ON	ON				
Specified score of communication game	60						OFF	OFF		
	80						ON	OFF		
	50						OFF	ON		
	40						ON	ON		

DIP SWITCH B

Setting	Contents	1	2	3	4	5	6	7	8
Ticket rate	x 1	OFF	OFF						
	x 0.7	ON	OFF						
	x 1.5	OFF	ON						
	x 2	ON	ON						
Game difficulty:	B			OFF	OFF				
Easy (A) to	A (Easy)			ON	OFF				
Difficult (D)	C			OFF	ON				
	D			ON	ON				
Attract sound	With					OFF			
	Without					ON			
The appearing quantity of cockroach mechanisms when Freeze SW is pressed	3						OFF	OFF	OFF
	1						ON	OFF	OFF
	2						OFF	ON	OFF
	4						ON	ON	OFF
	5						OFF	OFF	ON
	3						ON	OFF	ON
							OFF	ON	ON
							ON	ON	ON

Rotary switch

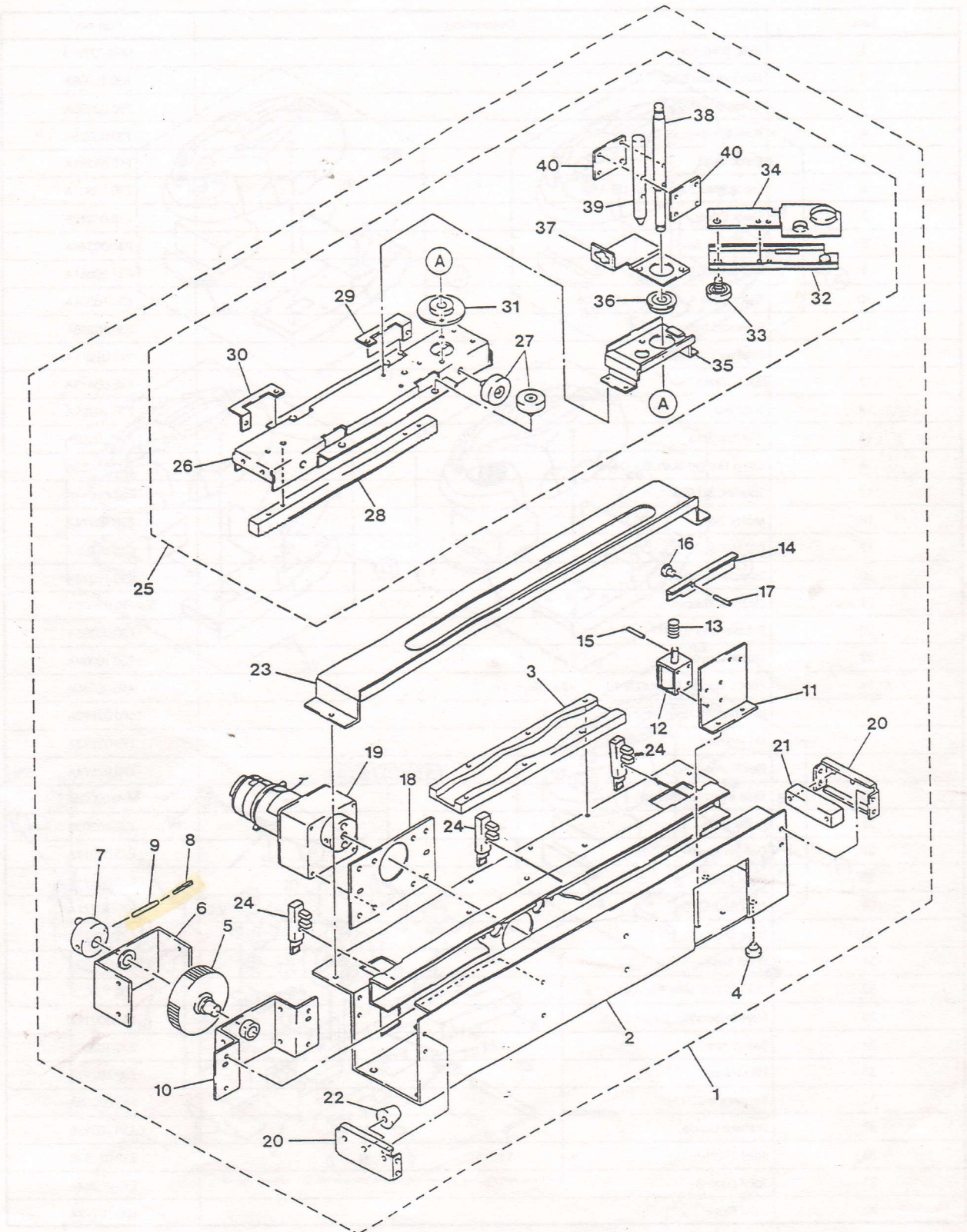
- For installing one machine, make sure to set this switch to "0."
- For installing multiple machines with communication linkage, set each machine from 0 to 5 for each machine position.

Caution: Use of non-Taito parts or circuit modifications may cause serious injury or equipment damage, and may void FCC type acceptance. Use *only* Taito-authorized parts.

This game is protected by Federal copyright, trademark and patent laws, including logos, designs, publications and assemblies. Unauthorized modifications and facsimiles of Taito equipment (or of any feature thereof) may be illegal under Federal law, regardless of whether or not such facsimiles are manufactured with Taito components.

SLIDE BASE AND MECHANISM ASSEMBLIES

CONJUNTOS DE BASE DESLIZANTE Y MECANISMOS



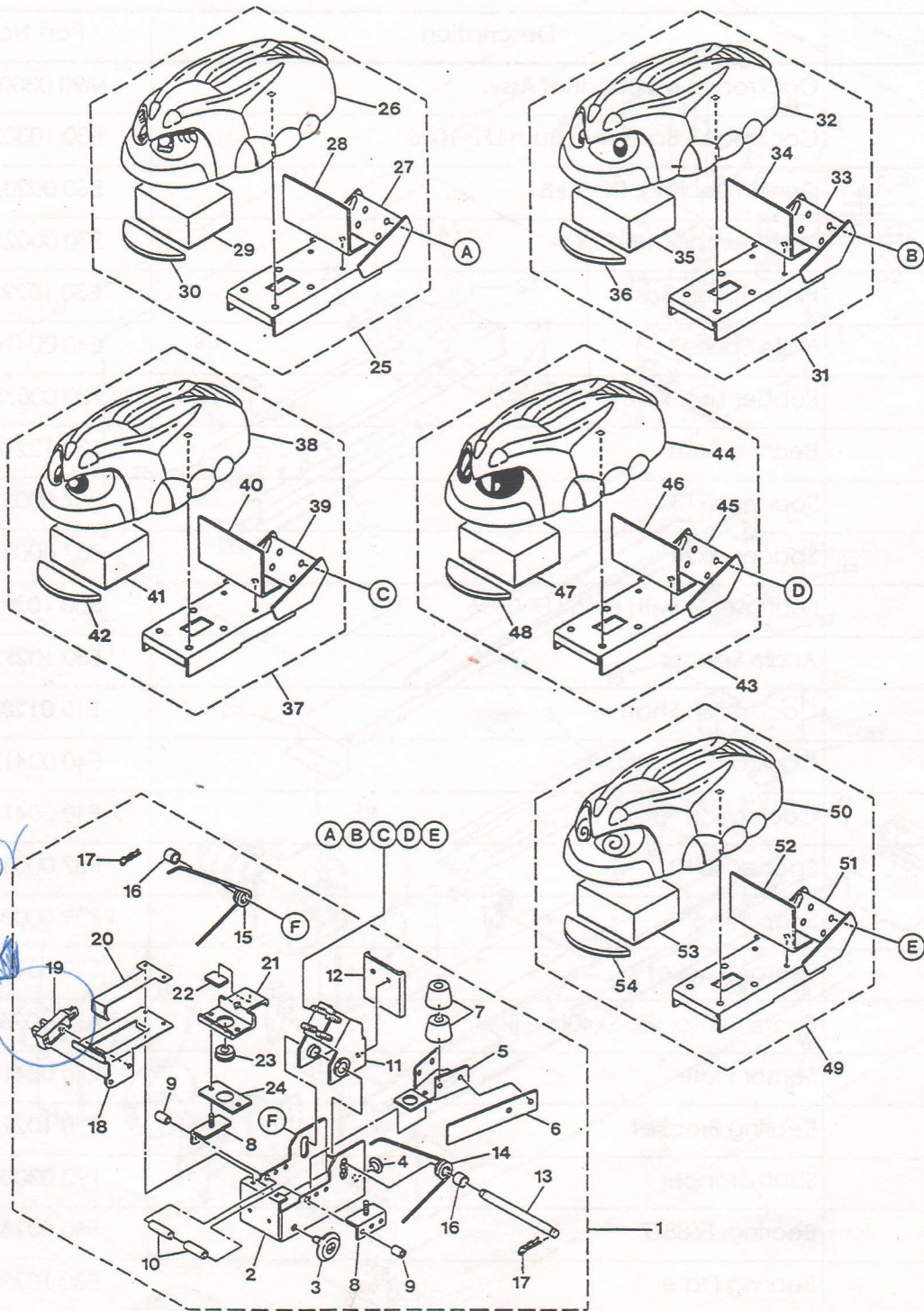
SLIDE BASE AND MECHANISM ASSEMBLIES

CONJUNTOS DE BASE DESLIZANTE Y MECANISMOS

Seq.	Description	Part No.
1	Slide Base Assy.	M90 02999A
2	Mechanism Base	E30 10308B
3	Roller Guide	F90 03030A
4	Push Bumper, RB-516	F30 00025A
5	Gear Shaft	E10 01281A
6	Gear Base B with Bush LEF-1006	E30 10307A
7	Gear Driver	E10 01290B
8	Roll Pin, 2. 5x24	P37 00048A
9	Roll Pin, 4x28	P37 00081A
10	Gear Base A with Bush LEF-1006	E30 10306A
11	Solenoid Base	E30 10288A
12	Solenoid, SKk0832A24AA	O11 01271A
13	Lock Spring	E40 00413A
14	Lock Bar	E30 10289A
15	Roll Pin, 3x16	P37 00053A
16	Oiled Flange Bush, 80F-0406	F90 00622A
17	Spacer, 3x16	P57 00018A
18	Motor Plate	E30 10274A
19	DC Motor, TG-08C-DM-30-B	C12 00326A
20	Stopper Bracket	E30 10273A
21	Stopper Rubber	F90 03029A
22	Rubber Leg, K-2017	F30 00035A
23	Guide Cover	E30 10304A
24	Photo Sensor, EE-SX4009-P1 Quantity: 3	A90 00260A
	Mechanism Harness	L90 02692A
	M1 Harness	L90 02693A
	Flex Harness	L90 02694A
25	Slide Mechanism Assy.	M90 03005A
26	Roller Base	E30 10303B
27	Derurin Bearing, DR-22-B	E60 00019A
28	Rack Gear	E70 00191A
29	Slide Shutter L	E30 10271A
30	Slide Shutter R	E30 10272A
31	Shaft Base	E10 01282A
32	Derurin Arm with Bush LEF-0806	E30 10301B
33	Derurin Bearing, DR-22-B	E60 00019A
34	Swing Arm	E30 10300B
35	Pillow Base	E30 10297A
36	Bearing, R-2280HH	E60 00208A
37	Harness Guide	E30 10296B
38	Joint Shaft A	E10 01283B
39	Joint Shaft B	E10 01284A
40	Joint Plate	E30 10299A

COCKROACH MECHANISM ASSEMBLY

CONJUNTO DEL MECANISMO DE CUCARACHAS



COCKROACH MECHANISM ASSEMBLY

CONJUNTO DEL MECANISMO DE CUCARACHAS

Seq.	Description	Part No.
1	Cockroach Mechanism Assy.	M90 03000A
2	Cockroach Base with Bush LFF-1006	E30 10302A
3	Derurin Bearing, D0-22-B	E60 00207A
4	Push bumper, RB-516	F30 00025A
5	Plate Spring Base	E30 10291B
6	Plate Spring	E40 00414A
7	Rubber Leg, K-2017	F30 00035A
8	Bearing Base	E30 10298A
9	Spacer, 4x13	P57 00039A
10	Spacer, 4x20	P57 00037A
11	Shaft Angle with Bush LFF-0806	E30 10293B
12	Angle Spacer	E30 10292A
13	Cockroach Shaft	E10 01285B
14	Cockroach Spring R	E40 00412A
15	Cockroach Spring L	E40 00411A
16	Spacer, 8x10	P57 00038A
17	Snap Pin, 6	P39 00004A
18	Sensor Bracket	E40 00416A
19	Photo Sensor, EE-SX4009-P1	A90 00260A
20	Sensor Plate	E40 00415A
21	Bearing Bracket	E30 10294A
22	Shaft Stopper	F90 03036A
23	Bearing, F688ZZ	E60 00181A
24	Bearing Plate	E30 10295A
	Cockroach Harness	L90 02695A

COCKROACH ASSEMBLIES 1 - 5

CONJUNTOS DE CUCARACHAS 1 A 5

Seq.	Description	Part No.
25	Cockroach Assy. #1	M90 03006A
26	Cockroach Cover #1	G95 00703A
27	Cockroach Bracket	E30 10305B
28	Mask Bracket	E30 10270A
29	Cockroach Cushion	F90 03031A
30	Front Cushion	F90 03041B
31	Cockroach Assy. #2	M90 03007A
32	Cockroach Cover #2	G95 00704A
33	Cockroach Bracket	E30 10305B
34	Mask Bracket	E30 10270A
35	Cockroach Cushion	F90 03031A
36	Front Cushion	F90 03041B
37	Cockroach Assy. #3	M90 03008A
38	Cockroach Cover #3	G95 00705A
39	Cockroach Bracket	E30 10305B
40	Mask Bracket	E30 10270A
41	Cockroach Cushion	F90 03031A
42	Front Cushion	F90 03041B
43	Cockroach Assy. #4	M90 03009A
44	Cockroach Cover #4	G95 00706A
45	Cockroach Bracket	E30 10305B
46	Mask Bracket	E30 10270A
47	Cockroach Cushion	F90 03031A
48	Front Cushion	F90 03041B
49	Cockroach Assy. #5	M90 03010A
50	Cockroach Cover #5	G95 00707A
51	Cockroach Bracket	E30 10305B
52	Mask Bracket	E30 10270A
53	Cockroach Cushion	F90 03031A
54	Front Cushion	F90 03041B

INTRODUCCIÓN

Inspección del juego

Antes de conectar por primera vez el nuevo juego *La Cucaracha*TM, por favor tómese un momento para leer los siguientes párrafos. Antes de realizar el envío, el juego se revisó cuidadosamente en la fábrica.

Después de retirar el juego de la caja, inspecciónelo cuidadosamente. Observe que en el gabinete no existan rajaduras, rayaduras, piezas metálicas dobladas, etc. Todo daño ocasionado por el transporte se debe informar al transportista. Recuerde tomar fotografías.

Precauciones relativas al sitio de instalación

Esta es una máquina de juegos para interiores y de ninguna manera se debe instalar en exteriores. Aún en interiores, evite instalarla en los lugares que se mencionan más abajo, de forma tal de asegurar un uso adecuado:

- Sitios expuestos a la lluvia o fugas de agua, o condensación debida a la humedad.
- Proximidades de un natatorio interior y/o duchas.
- Lugares expuestos a la luz directa del sol.
- Lugares expuestos a fuentes de calor proveniente de unidades de calefacción, etc., o aire caliente.
- Proximidad de productos químicos altamente inflamables/volátiles o productos peligrosos.
- Superficies inclinadas.
- Proximidad de instalaciones de emergencias, tales como salidas de emergencia y extintores de incendios.
- Lugares expuestos a todo tipo de impactos violentos.
- Lugares cubiertos de polvo.
- Entornos residenciales - Vea la siguiente declaración de la FCC.

Requisitos de la FCC

La Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) requiere que todos los equipos clase A se verifiquen y rotulen de la siguiente manera:

Este equipo cumple con los requisitos de la parte 15 de las reglas de la FCC para un equipo de computación clase A. La operación de este equipo en una zona residencial puede causar interferencias inaceptables a las recepciones de radio y televisión, en cuyo caso el operador debe tomar los pasos que sean necesarios para corregir la interferencia.

Este rótulo debe estar permanentemente adherido en un lugar visible y el texto debe ser legible. Si este rótulo se retira o se altera, se comete una acción punible de acuerdo con la Sección 503 de la Ley de Comunicaciones de 1934 (ACT) y sus modificaciones.

ATENCIÓN

El operador debe verificar diariamente que TODOS los rótulos de advertencia sean legibles y se encuentren adheridos al equipo, en los lugares apropiados.

ESPECIFICACIONES

Línea de alimentación

Alimentación:	120 V CA, 60 Hz
Consumo:	220 W (aproximadamente)
Corriente:	3 A

Gabinete

Altura:	1,64 m (64-1/2") (armado)
Ancho:	1,15 m (45-1/3")
Profundidad:	0,81 m (32")

Precaución: Para que la operación sea segura, se recomienda enfáticamente conectar el gabinete apropiadamente a tierra. El juego se provee con un cable de alimentación de tres conductores. La "tercera clavija" redonda conecta el juego a tierra cuando se lo enchufa en un toma-corriente con conexión a tierra. Si se utiliza un adaptador, asegúrese de conectar la terminal de puesta a tierra o el alambre del adaptador. No corte la clavija de conexión a tierra y no utilice un adaptador de dos clavijas, que elimina el contacto de la clavija de puesta a tierra.

- El jugador que primero obtiene el puntaje seleccionado mediante el interruptor DIP es el ganador. El exhibidor matricial indica "Win" (ganador) o "Lose" (perdedor). El nivel del puntaje que se preajusta para ganar aparece al comienzo del juego. Si ambos jugadores obtienen el mismo puntaje, ambas matrices exhiben "Win" (ganador).

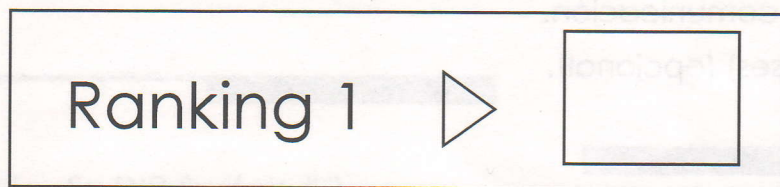
Cancelación de la cuenta regresiva:

Solamente para el juego de dos jugadores: Si el interruptor del insecticida se oprime justo después de introducir las monedas, pero antes de que comiencen a jugar los dos jugadores, la máquina cancela la cuenta regresiva y comienza el juego inmediatamente.

El juego comienza automáticamente con las siguientes condiciones:

- Ambas máquinas reciben monedas cuando no está jugando ninguno de los dos jugadores.
- Un jugador cancela el juego y la otra máquina recibe monedas.

Exhibición matricial del juego de dos jugadores:



Exhibición de la clasificación

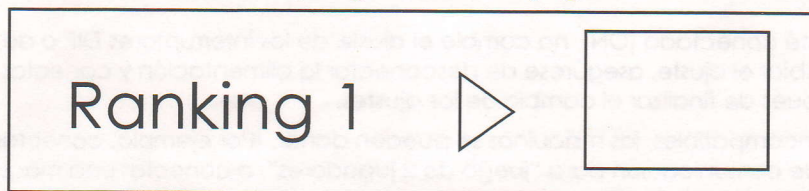
Exhibición del puntaje

Juego de 2 a 6 jugadores

Este juego se puede jugar vinculando de 2 a 6 máquinas.

Este juego funciona igual que el juego para dos jugadores, excepto que no se puede cancelar la cuenta regresiva. La exhibición de la clasificación al final del juego es "Win" (ganador) y "Ranking 2" (clasificación 2º) a "Ranking 6" (clasificación 6º). Si dos o más jugadores obtienen el mismo puntaje, ambos visualizan la misma exhibición.

Exhibición matricial del juego de 2 a 6 jugadores:



Exhibición de la clasificación

Exhibición del puntaje

JUEGO CON ENLACE DE COMUNICACIÓN

Antes de poder jugar el juego con la opción de dos jugadores o la de 2 a 6 jugadores, se deben realizar los siguientes ajustes para el juego con comunicación:

Juego de dos jugadores

Interruptor DIP A (DIP SW A):

- Tarifa del juego: Ajuste "1 to 4 coins for 1 play" (1 a 4 monedas para una jugada).
- Tipo del juego: Seleccione "Two-player game" (juego de dos jugadores).
- Puntaje especificado para el juego con comunicación: Seleccione entre "40", "60" u "80" y sincronice los ajustes de estas máquinas.

Interruptor giratorio (montado en la tarjeta de circuito):

- Ajuste la primera máquina a "0" y la segunda máquina a "1".

Conecte los arneses de comunicación.

Luz Mars (orificios y arneses) (opcional).

Juego de 2 a 6 jugadores

Interruptor DIP A (DIP SW A):

- Tarifa del juego: Ajuste "1 to 4 coins for 1 play" (1 a 4 monedas para 1 juego).
- Tipo de juego: Seleccione "2 to 6-player game" (juego de 2 a 6 jugadores).
- Puntaje especificado para el juego con comunicación: Seleccione entre "40", "60" u "80" y sincronice los ajustes de las dos máquinas.

Interruptor giratorio (montado en el tarjeta de circuito):

- Ajuste las máquina vinculadas en orden de "0" hasta un máximo de "5".

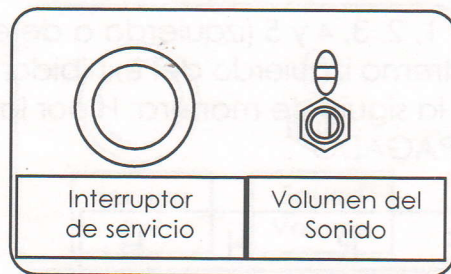
Conecte los arneses de comunicación.

Precauciones

- Para conectar la alimentación de las máquinas (posición ON), hágalo simultáneamente. (Cuando la alimentación no sea posible simultánea debido a una fuente de energía diferente entre dos máquinas o más, conecte la última línea de la máquina en la cual el interruptor giratorio está ajustado a "0".)
- Mientras la alimentación esté conectada (ON), no cambie el ajuste de los interruptores DIP o de los interruptores. Antes de cambiar el ajuste, asegúrese de desconectar la alimentación y conectar (ON) la energía recién después de finalizar el cambio de los ajustes.
- Si usted elige condiciones incompatibles, las máquinas se pueden dañar. (Por ejemplo, conectar las tres máquinas con cables de comunicación para "juego de 2 jugadores", o conectar una máquina energizada con una máquina no energizada.)
- Tenga cuidado si ocurre alguna de las condiciones descritas más arriba, ya que la máquina no se comunicará o el exhibidor matricial probablemente funcione incorrectamente.

AJUSTE DE PRUEBA Y DE LOS INTERRUPTORES

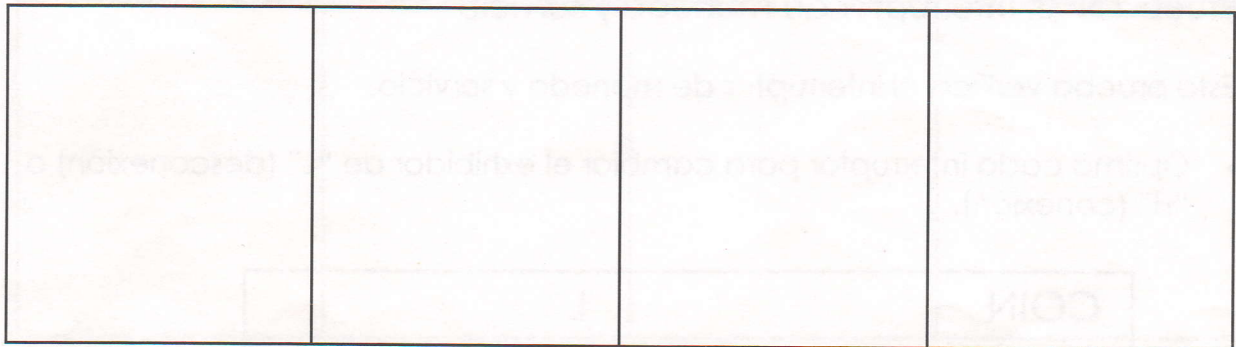
Para iniciar el procedimiento de prueba, abra la puerta de la caja de monedas para poder acceder a los interruptores de prueba. El interior de la caja tiene el siguiente aspecto:



Para ingresar al modo de prueba, conecte la energía mientras mantiene oprimido el interruptor de servicio. Todas las indicaciones para cada elemento aparecen en el exhibidor matricial.

Prueba N° 1: Iluminación del exhibidor matricial

Esta prueba divide el exhibidor matricial en cuatro bloques e ilumina los mismos uno por uno, desde el bloque izquierdo, con dos niveles del brillo.



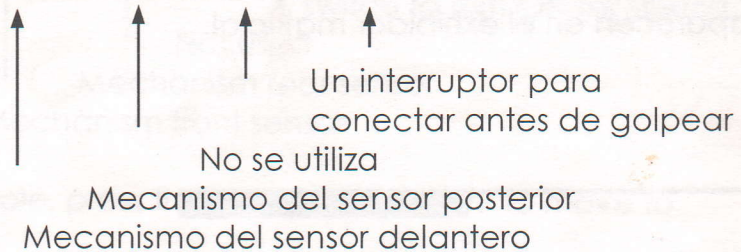
La luz avanza de izquierda a derecha mientras cambia el nivel del brillo. Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba 2.

Prueba N° 2: Sensor e interruptor de cucarachas

Esta prueba verifica el funcionamiento del mecanismo del sensor y el interruptor de la cucaracha.

- Mientras oprime el interruptor del insecticida, aparece primero la cucaracha izquierda, seguida por cada una de las cucarachas de izquierda a derecha.
- Las cucarachas se denominan 1, 2, 3, 4 y 5 (izquierda a derecha) y su "condición" se exhibe en el extremo izquierdo del exhibidor matricial.
- Las cucarachas se exhiben de la siguiente manera: H por la condición de "ENCENDIDO" y L por la de "APAGADO".

Cockroach	F	R	H	H
1	H	L	L	H



Después que la cucaracha N° 5 ingresa al orificio, oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba 3.

Prueba N° 3: Interruptor de moneda y servicio

Esta prueba verifica el interruptor de moneda y servicio.

- Oprima cada interruptor para cambiar el exhibidor de "L" (desconexión) a "H" (conexión).

COIN	L
SERVICE	H

Oprima el botón del insecticida para proseguir con la prueba 4.

Prueba N° 4: Interruptor DIP N° 1

Esta prueba exhibe la condición actual de ajuste del interruptor DIP N° 1 (denominado "DIP SW A" en la tarjeta de circuito).

DIP-SW		1	2	3	4	5	6	7	8
1	OFF ON	■	■	■	■	■	■	■	■

Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba 5.

Prueba N° 5: Interruptor DIP N° 2

Este paso exhibe la condición actual de ajuste del interruptor DIP N° 2 (denominado "DIP SW B" en la tarjeta de circuito).

DIP-SW		1	2	3	4	5	6	7	8
2	OFF ON	■	■	■	■	■	■	■	■

Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba N° 6.

Prueba N° 6: Interruptor DIP N° 3

Esta prueba exhibe la condición actual del ajuste del interruptor giratorio DIP N° 3 (ROTARY SW la tarjeta de circuito).

- Los números de los interruptores giratorios 0 a 7 no corresponden con los números de interruptor del exhibidor. Vea en la tabla siguiente las posiciones de cada interruptor.
- Normalmente, "8, 9, A, B, C, D, E y F" no se utilizan. Los mismos no se deben ajustar. Sin embargo, tenga cuidado ya que el ajuste de "F" a ON (conectado) interrumpe el modo de prueba.

Rotary SW: 0 1 2 3 4 5 6 7

DIP-SW		1	2	3	4	5	6	7	8
3	OFF ON	■	■	■	■	■	■	■	■

		Exhibidor matricial (DIP SW 3)								
		0	1	2	3	4	5	6	7	
Número del interruptor giratorio	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	1	■	—	—	—	—	—	—	—	—
	2	—	■	—	—	—	—	—	—	—
	3	■	■	—	—	—	—	—	—	—
	4	—	—	■	—	—	—	—	—	—
	5	■	—	■	—	—	—	—	—	—
	6	—	■	■	—	—	—	—	—	—
	7	■	■	■	—	—	—	—	—	—
	Normalmente, estos interruptores no se ajustan.	8	—	—	—	■	—	—	—	—
		9	■	—	—	■	—	—	—	—
		A	—	■	—	■	—	—	—	—
		B	■	■	—	■	—	—	—	—
		C	—	—	■	■	—	—	—	—
D		■	—	■	■	—	—	—	—	
	E	—	■	■	■	—	—	—	—	
	F	—————								

■ : ENCENDIDO (ON)

— : APAGADO (OFF)

Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba N° 7.

Prueba N° 7: Prueba del enlace de comunicación

Esta prueba verifica la conexión del arnés de comunicación.

- Cuando el vínculo de comunicación con las otras máquinas que utilizan el arnés de comunicación es normal, se exhibe "OK". Cuando alguna de las comunicaciones es anormal, se exhibe "ERR".
- Cuando el arnés de comunicación está desconectado, se exhibe "ERR".
- Durante la exhibición, estas indicaciones destellan continuamente.

SEND	ERR
REC	ERR

Precaución

- Para la prueba del enlace de comunicación, asegúrese de que la verificación se realice con dos máquinas solamente. Si se hace con más de dos máquinas, la verificación del enlace de comunicación se puede realizar incorrectamente.

Por ejemplo, si las seis unidades están interconectadas y cuatro unidades se ajustan al modo de prueba, las dos unidades del centro del grupo se comprobarán juntas. Si hay un error en una de estas dos unidades, no se informará si la otra unidad está o no en buenas condiciones. Por lo tanto, la prueba simultánea de más de dos unidades interconectadas entre sí puede provocar mensajes falsos.

Cuando solamente se pone una unidad en el modo de prueba, se exhibe "ERR", aunque esté conectada a otras unidades.

Cuando están vinculadas más de tres unidades, solamente deben estar conectadas (ON) las dos unidades que serán probadas.

Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba N° 8.

Prueba N° 8: Prueba de ticket

No hay información disponible para el manual preliminar. La versión final del manual con esta información será remitida por correo en una fecha posterior.

Oprima el interruptor del insecticida para proseguir con la prueba N° 9.

Prueba N° 9. Prueba de sonido

Esta prueba verifica el sonido del juego.

- Cada vez que oprima el interruptor del insecticida, el valor numérico del exhibidor matricial aumentará en una unidad. Oprima el interruptor de servicio para verificar la salida.
- Oprima el interruptor de monedas para reajustar el valor numérico a "001".

001

Para regresar al modo normal, desconecte (OFF) la alimentación y vuelva a conectarla (ON).

Mensajes de error

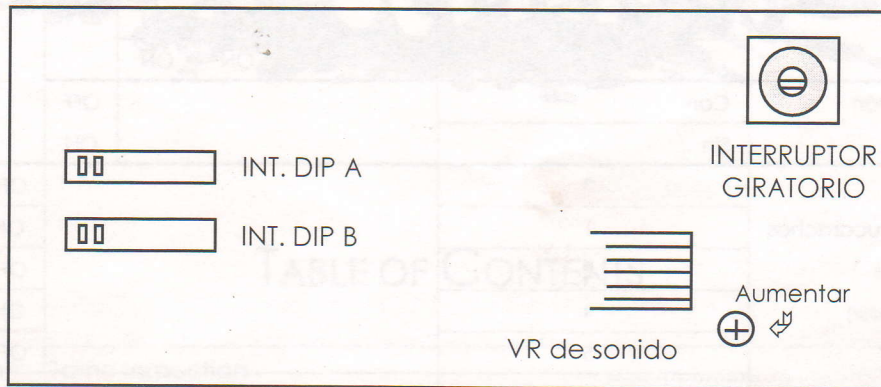
Todos los mensajes de error aparecen en el exhibidor matricial.

Exhibidor	Causa
ERR C	Error de moneda
ERR 1	Error del sensor delantero o trasero, o del motor de la cucaracha N° 1
ERR 2	Error del sensor delantero o trasero, o del motor de la cucaracha N° 2
ERR 3	Error del sensor delantero o trasero, o del motor de la cucaracha N° 3
ERR 4	Error del sensor delantero o trasero, o del motor de la cucaracha N° 4
ERR 5	Error del sensor delantero o trasero, o del motor de la cucaracha N° 5
ERRT	Error de ticket

AJUSTE DE LA TARJETA PRINCIPAL DE CIRCUITO

La tarjeta de circuito está ubicada en la puerta delantera.

Asegúrese de desconectar (OFF) la alimentación antes de realizar el ajuste de la tarjeta de circuito.



- VR de sonido: Gire este dial en el sentido de la flecha para aumentar el volumen del sonido. Normalmente, el nivel de sonido se ajusta mediante el interruptor de volumen que se encuentra dentro de la caja de rechazo.

847 781 3125

INTERRUPTOR DIP A

Ajuste	Valores	1	2	3	4	5	6	7	8
Precio del juego	1 moneda para 1 juego	OFF	OFF						
	2 monedas para 1 juego	ON	OFF						
	3 monedas para 1 juego	OFF	ON						
	4 monedas para 1 juego	ON	ON						
Vendedor de boletos	Con			OFF					
	Sin			ON					
Tipo de juego	Juego de 1 jugador				OFF	OFF			
	Juego de 2 jugadores				ON	OFF			
	Juego de 2 a 6 jugadores				OFF	ON			
	Edad				ON	ON			
Puntaje especificado de juego de comunicaciones	60						OFF	OFF	
	80						ON	OFF	
	50						OFF	ON	
	40						ON	ON	

INTERRUPTOR DIP B

Ajuste	Valores	1	2	3	4	5	6	7	8
Valor del boleto	x 1	OFF	OFF						
	x 0.7	ON	OFF						
	x 1.5	OFF	ON						
	x 2	ON	ON						
Dificultad del juego: Fácil (A) a Difícil (D)	B			OFF	OFF				
	A (Fácil)			ON	OFF				
	C			OFF	ON				
	D			ON	ON				
Sonido de atracción	Con					OFF			
	Sin					ON			
La cantidad de mecanismos de cucarachas cuando se oprime Freeze SW (congelar)	3						OFF	OFF	OFF
	1						ON	OFF	OFF
	2						OFF	ON	OFF
	4						ON	ON	OFF
	5						OFF	OFF	ON
	3						ON	OFF	ON
							OFF	ON	ON
ON	ON	ON							

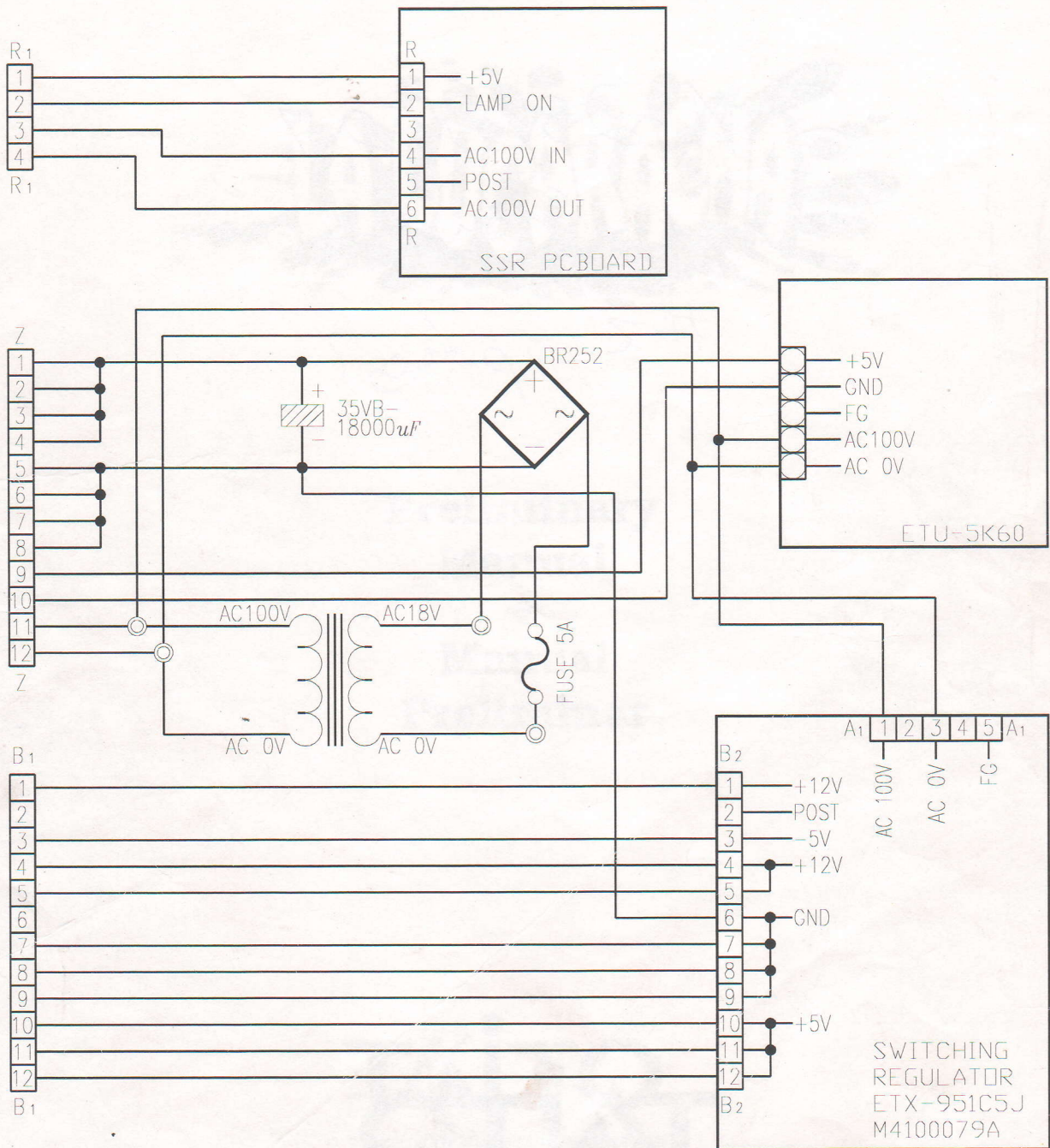
Interruptor giratorio (Rotary SW)

- Para instalar una máquina, asegúrese de ajustar este interruptor a "0".
- Para instalar múltiples máquinas con enlace de comunicación, ajuste cada máquina de 0 a 5 para cada posición de máquina.

Precaución: El uso de piezas que no sean Taito y la realización de modificaciones en los circuitos pueden causar lesiones graves o daños a los equipos y pueden anular el cumplimiento de las normas de la FCC. Utilice solamente piezas autorizadas por Taito.

Este juego está protegido por leyes federales de copyright, marcas registradas y patentes, incluidos los logotipos, diseños publicaciones y conjuntos. Según la ley federal, las modificaciones y los facsímiles de los equipos Taito (o de cualquier característica de ellos) pueden ser ilegales, independientemente de si dichos facsímiles se utilizan con componentes Taito o no.

ELECTRIC BOARD ASSEMBLY



ELECTRIC BOARD ASSEMBLY

2 X 25C1507

Sega game

2 optics?



TAITO AMERICA CORPORATION

390 Holbrook Drive
Wheeling, IL 60090

Telephone: (708) 520-9280

Fax: (708) 520-1309

847