

# MEUBLE MNS

Documentation technique

# VIDEO GAME TYPE MNS

Technical brochure

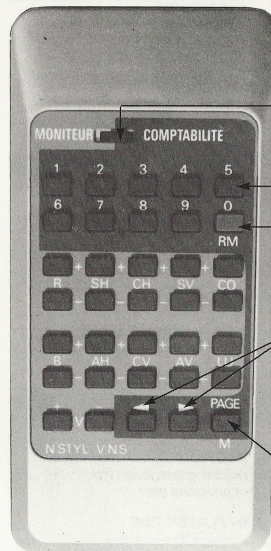
FABRIQUÉ EN FRANCE  
MADE IN FRANCE

« Cromel » - ST-QUENTIN-SUR-LE-HOMME - 50220 DUCEY - FRANCE  
Tél. 33.48.49.30 - Fax : 33.68.26.24  
SIRET 344 283 346 00015

Imp. COBENIX VIE

## Entrée en test - (Using the remote-control)

- Mettre l'interrupteur sur la position "comptabilité"  
*Position the switch on "comptabilité"*
- Appuyer sur la touche rouge "PAGE" pour entrer dans le MENU PRINCIPAL ;  
*Press the "page" red key to go to GENERAL MENU.*
- Appuyer sur la touche numérique correspondant au test voulu ;  
*Press to numerical key corresponding to the test you want*
- Appuyer sur la touche rouge "PAGE" pour changer de page, revenir au menu principal ou quitter les tests.  
*Press the "page" red key to change of page, to come back to the general menu or to quit the tests.*



Positionnement du curseur à l'endroit voulu  
*Position the switch to the correct side*

touches numériques  
*numerical keys*

positionnement du curseur à l'endroit voulu  
*position the cursor to the place you want*

- entrée en test  
*access to the remote-control*  
- sortie des tests  
*quit the remote-control*  
- changement de page  
*change of page*  
- retour au menu  
*come back to the menu*

## MENU PRINCIPAL

- 1 - MIRE
- 2 - TEST DES CONTACTS
- 3 - REGLAGE DES CREDITS
- 4 - POURCENTAGE LOTERIE
- 5 - DEMI TARIF
- 6 - COMPTABILITE
- 7 - CHANGEMENT DE CARTE
- 8 - MISE EN SERVICE
- 9 - TEMPS DE JEU

### 1 - MIRE

réglage de la colorimétrie

### 2 - TEST DES CONTACTS

Test des différents contacts du pupitre et monnayeur

### 3 - REGLAGE DES CREDITS

réglage des valeurs des pièces et crédits

### 4 - POURCENTAGE LOTERIE

pourcentage de parties gratuites accordées à la loterie

### 5 - DEMI TARIF

réglage de l'heure de début et fin de la période de demi tarif

### 6 - COMPTABILITE

information sur l'état de la caisse

### 7 - CHANGEMENT DE CARTE

réglage de l'écran (lecture horizontale, verticale, etc...)

### 8 - MISE EN SERVICE

réglage de la date, de l'heure, etc... de mise en service

### 9 - TEMPS DE JEU

durée moyenne d'une partie

## GENERAL MENU

- 1 - PATTERN
- 2 - CONTACT TESTS
- 3 - CREDIT CONTROL
- 4 - CREDIT BONUS
- 5 - HAPPY HOUR
- 6 - ACCOUNTANCY
- 7 - CHANGING PCB
- 8 - OPERATION START
- 9 - PLAYER TIME

### 1 - PATTERN

Adjusting colour

### 2 - CONTACT TESTS

Testing the contacts in front panel and coiner

### 3 - CREDIT CONTROL

Adjusting coin values and credits

### 4 - CREDIT BONUS

Percentage of bonus given by lottery

### 5 - HAPPY HOUR

Adjusting starting time and ending time of happy hour

### 6 - ACCOUNTANCY

Information about the content of cash

### 7 - CHANGING PCB

Adjusting the screen (horizontal, vertical reading, etc...)

### 8 - OPERATION START

Adjusting date, hour, etc... of operation start

### 9 - PLAYER TIME

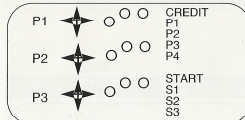
Average time of a play

## 1 - MIRE



réglage de la colorimétrie en passant la télécommande sur position moniteur

## 2 - TEST DES CONTACTS



chaque contact utilisé s'éclaire en rouge

## 3 - REGLAGE DES CREDITS

VALEUR PIECE 1 : 001 F  
VALEUR PIECE 2 : 005 F  
VALEUR PIECE 3 : 010 F  
VALEUR PIECE 4 : 000 F

003 FRANCS 01 CREDIT  
005 FRANCS 02 CREDITS  
010 FRANCS 05 CREDITS  
000 FRANCS 00 CREDIT

réglage la valeur des pièces à l'aide des curseurs de la télécommande et des touches numériques en commençant par la plus faible (1F, 2F, 5F, 10F, ...). Réglage ensuite le nombre de francs par crédit en commençant par la valeur la plus faible (par exemple : 3F = 1 crédit, 5F = 2 crédits...)

## 4 - POURCENTAGE LOTERIE

LOTTERY : 10/100

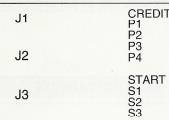
réglage le pourcentage de parties gratuites accordées à la loterie.  
0/100 ne donnera jamais de parties gratuites.

## 1 - PATTERN



Colour adjustment setting the remote-control on MONITOR position

## 2 - CONTACT TEST



Each pressed contact is lit in red

## 3 - CREDIT CONTROL

COIN 1 VALUE 010 p  
COIN 2 VALUE 020 p  
COIN 3 VALUE 050 p  
COIN 4 VALUE 000 p  
010 p 01 CREDIT  
020 p 02 CREDITS  
050 p 05 CREDITS  
100 p 10 CREDITS  
000 p 00 CREDIT

Adjust coin value with the help of the remote-control cursors and numerical keys, starting by the lowest value (10p, 20p, 50p, 1GBP, ...). Adjust then the number of pence for each credit, starting by the lowest value (for example : 10p = 1 credit, 20p = 2 credits...)

## 4 - CREDIT BONUS

LOTTERY : 10/100

Adjust the percentage of bonus given by lottery.  
With 0/100 you will never have a bonus

## 5 - DEMI TARIF

DEMI TARIF  
HEURE DEBUT : 00.00  
HEURE FIN : 00.00

Régler l'heure de début et l'heure de fin de la période demi-tarif.  
Ex. : 12.00 - 14.00  
Si l'heure de début est identique à l'heure de fin, il n'y aura pas de période de demi-tarif

## 6 - COMPTABILITE

1. CHGT DE CODE
2. ECRAN
3. IMPRIMANTE

Appuyer sur la touche numérique pour sélectionner le menu

## 1 - CHANGEMENT DE CODE

CHOIX DU CODE

Permet de donner un code à quatre chiffres pour éviter à quiconque d'avoir accès à la comptabilité.  
Après avoir entré les quatre chiffres, il est demandé une confirmation de ces entrées afin d'éviter les erreurs.

## 5 - HAPPY HOUR

HAPPY HOUR  
STARTING TIME : 00.00  
ENDING TIME : 00.00

Adjust starting time and ending time of happy hour.  
Ex. : 12.00 - 14.00  
If starting time is identical to ending time, there will not have happy hour.

## 6 - ACCOUNTANCY

1. CHANGING CODE
2. SCREEN
3. PRINTER

Press the corresponding numerical key to select menu.

## 1 - CHANGING CODE

CODE

Enables you to have a four-figure code, avoiding somebody get the access to accountancy.  
When entered the four figures you are asked to confirm these entries in order to avoid mistakes.

## REMARQUE :

Les chiffres du code n'apparaissent pas à l'écran. Le déplacement du curseur rouge indique que toutes les touches ont été prises en considération.

Si aucun code n'est désiré, entrer : 0000

**Attention : si un code entré est oublié, il ne sera plus possible de rentrer en comptabilité ; une intervention du service maintenance de la société N'STYL sera alors nécessaire.**

CODE : . . . . .

Une fois le code comptabilité entré, à chaque fois que l'accès à la comptabilité est souhaité, cette page demandant le code à l'utilisateur apparaîtra.

## 2 - ECRAN

NBRE DE PIECES 1 : 00000  
NBRE DE PIECES 2 : 00015  
NBRE DE PIECES 3 : 00000  
NBRE DE PIECES 4 : 00000  
DERNIERE OUVERTURE DE LA CAISSE : 00/00/00  
REMISE A ZERO 1 : OUI  
D'UN COMPTEUR M : NON

Nombre de pièces :  
Indique le nombre de pièces se trouvant dans la caisse. Pièce 1 correspondant à la valeur 1 entrée lors du réglage des crédits. (voir "réglage des crédits" page 3).  
Exemple :  
menu : réglage des crédits  
VALEUR PIECE 2 : 005 F  
menu : comptabilité  
NBRE DE PIECES 2 : 00015  
Il y a donc 15 pièces de 5 F dans la caisse

## NOTE :

Figures of the code do not appear on the screen. The moving of red cursor means that all the keys have been accounted.

If you do not want a code, then enter : 0000

**Be careful : If you forget the code, you will not have the access anymore to accountancy ; then you will need N'STYL Servicing Dept. help.**

CODE : . . . . .

Once the code is entered, every time you need the access to accountancy, the page represented beside appears, asking the code.

## 2 - SCREEN

NUMBER COIN 1 : 00000  
NUMBER COIN 2 : 00015  
NUMBER COIN 3 : 00000  
NUMBER COIN 4 : 00000  
LAST OPENING CASH : 00/00/00  
RESET COUNTER : 1 : YES  
M : NO

Number of coins :  
Indicates the number of coins that are in the cash. The COIN 1 corresponds to the VALUE 1 entered when adjusting credits. (see "credit control" page 3).  
Exemple :  
menu : CREDIT CONTROL  
COIN 2 VALUE : 005 p  
menu : ACCOUNTANCY  
NUMBER COIN 2 : 00015  
So, there are 15 COINS OF 20p in the cash.

**Dernière ouverture de la caisse :**  
Date de la dernière ouverture de caisse.  
Même si le meuble est éteint, prise de courant débranchée, le système prend en compte l'ouverture de la caisse.

#### Remise à zéro d'un compteur

REMISE A ZERO  
11111 CAISSE  
22222 GENERAL

**M : NON**  
une pression sur la touche M permet de passer à la page suivante.  
**1 : OUI**

Si vous souhaitez remettre à zéro les valeurs concernant la caisse, appuyer 5 fois sur la touche 1 puis sur la touche M rouge.  
Si vous souhaitez remettre à zéro les valeurs concernant la caisse plus le "total général", (voir ci-dessus), appuyer 5 fois sur la touche 2 puis sur la touche M rouge.

DERNIER RELEVÉ : 00/00/00  
MONTANT TOTAL  
DERNIER RELEVÉ : 00000  
MOYENNE JOURNALIERE  
DERNIER RELEVÉ : 00000  
MOYENNE JOURNALIERE  
ACTUELLE : 00000

#### Dernier relevé :

Date du dernier relevé de la caisse (indique la date de la dernière remise à zéro, voir ci-dessus).

**Montant total dernier relevé :**  
Montant total de la caisse correspondant au mois précédent, après la remise à zéro de cette dernière.

**Moyenne journalière dernier relevé :**  
Moyenne journalière en francs de la caisse correspondant au mois précédent, après la remise à zéro de cette dernière.

**Moyenne journalière actuelle :**  
Moyenne journalière en francs de la caisse actuelle.

**Last opening cash :**  
Date of last opening of the cash.  
Even if the game is switched off (disconnected), that system accounts the opening of the cash.

#### Reset counter to zero

RESET TO ZERO  
11111 CASH  
22222 GENERAL

**M : NO**  
Press M key to go to next page.  
**1 : YES**

If you want to reset to zero the values corresponding to the cash, press 5 times the 1 key then press once M red key.  
If you want to reset to zero the values corresponding to the cash plus "general total" (see above) press 5 times the 2 key then press once M red key.

LAST STATEMENT : 00/00/00  
TOTAL AMOUNT  
LAST STATEMENT : 00000  
DAILY AVERAGE  
LAST STATEMENT : 00000  
PRESENT DAILY  
AVERAGE : 00000

#### Last statement :

Date of last statement of the cash (shows the date of the last reset to zero, see above).

**Total amount last statement :**  
Total amount of the cash corresponding to the previous month, after resetting the cash to zero.

**Daily average last statement :**  
Daily average of the cash content, corresponding to the previous month, after resetting the cash to zero.

**Present daily average :**  
Daily average of the actual cash content.

#### Total compteur N° 1 et N° 2

TOTAL COMPTEUR 1 : 00000  
MOYENNE JOUR 1 : 00000  
TOTAL COMPTEUR 2 : 00000  
MOYENNE JOUR 2 : 00000  
TOTAL CAISSE : 00000  
TOTAL GENERAL : 00000  
PARTIES GRATUITES  
LOTERIE : 00000

Il existe 2 compteurs : compteur N° 1 et compteur N° 2.

En début de mois, l'intégralité du contenu de la caisse est mémorisée dans le compteur N° 1, en exploitant donc une première carte vidéo. Si en milieu de mois la carte logique est changée, il est possible de passer la recette de la première carte vidéo dans le compteur 2 par l'intermédiaire du menu "CHANGEMENT DE CARTE" (voir menu principal rubrique 7 page 2).

Ainsi, à la fin du mois, vous avez dans le compteur N° 1 la recette de la dernière carte logique exploitée et dans le compteur N° 2 la recette des précédentes cartes.

**Moyenne jour 1 :**  
Moyenne journalière du compteur N° 1.

**Moyenne jour 2 :**  
Moyenne journalière du compteur N° 2

**Total caisse :**  
Contenu de la caisse en francs depuis la dernière remise à zéro. (voir "remise à zéro" page 6).

**Total général :**  
Gain du meuble depuis la dernière remise à zéro de ce compteur. (voir page 6).

**Parties gratuites loterie :**  
Total des parties gratuites gagnées à la loterie depuis la dernière remise à zéro de la caisse. (voir remise à zéro page 6).

#### Total counter N° 1 and N° 2

TOTAL COUNTER 1 : 00000  
DAILY AVERAGE 1 : 00000  
TOTAL COUNTER 2 : 00000  
DAILY AVERAGE 2 : 00000  
TOTAL CASH : 00000  
GENERAL TOTAL : 00000  
FREE CREDIT  
BONUS : 00000

There are 2 counters : counter N° 1 and counter N° 2. At the beginning of the month, the whole cash content is memorized in counter N° 1 (you are operating for example pcb 1).

In the middle of the month, if you change your pcb, you can transfer the takings corresponding to pcb 1 in counter N° 2 thanks to "CHANGING PCB" menu (see general menu, page 2 N° 7).

So, at the end of the month, the takings of the last operated pcb are in counter N° 1 and the takings of the previous pcbs are in counter N° 2.

**Daily average 1 :**  
Daily average of N° 1 counter

**Daily average 2 :**  
Daily average of N° 2 counter

**Total cash :**  
Cash content since the last cash-reset to zero. (see "reset counter to zero" page 6).

**General total :**  
Total of the takings made by the video game since the last reset to zero of that counter. (see page 6).

**Free credit bonus :**  
Total of bonus given by lottery since the last cash-reset to zero. (see page 6).

- 6 -

- 7 -

### 3 - IMPRIMANTE

CLIENT : 45361  
IDENTIFICATION : 13587  
DATE : 28/05/91  
HEURE : 09:30  
DERNIER RELEVÉ : 24/05/91  
MONTANT TOTAL  
DERNIER RELEVÉ : 00000  
MOYENNE JOURNALIERE  
DERNIER RELEVÉ : 00000  
ACTUELLE : 00000  
TOTAL COMPTEUR 1 : 00000  
MOYENNE JOUR 1 : 00000  
TOTAL COMPTEUR 2 : 00000  
MOYENNE JOUR 2 : 00000  
TOTAL CAISSE : 00000  
TOTAL GENERAL : 00000  
PARTIES GRATUITES  
LOTERIE : 00000  
NBRE DE PIECES 1 : 00000  
NBRE DE PIECES 2 : 00000  
NBRE DE PIECES 3 : 00000  
NBRE DE PIECES 4 : 00000  
DERNIERE OUVERTURE  
DE LA CAISSE : 24/05/91

Sortie de toutes les données comptables sur imprimante série type :  
- CITIZEN DP 560 ou  
- KODACK KICONIX 150 PLUS  
SERIE, AVEC INTERFACE  
(Pour plus d'informations, consulter la Sté NSTYL).

### 7 - CHANGEMENT DE CARTE

CHANGEMENT DE CARTE LOGIQUE  
ECRAN : 0 HORIZONTAL  
1 HORI. INVERS.  
2 VERTICAL  
3 VERT. INVERS.  
CHANGEMENT DE COMPTEUR  
1 OUI  
M NON

ECRAN : suivant la carte logique utilisée et la position du tube, il est possible de lire les informations dans différents sens. (voir exemple p. suivante).

### 3 - PRINTER

CUSTOMER  
NUMBER : 45361  
SERIAL NUMBER : 13587  
DATE : 28/05/91  
HOUR : 09:30  
LAST STATEMENT : 24/05/91  
TOTAL AMOUNT  
LAST STATEMENT : 00000  
DAILY AVERAGE  
LAST STATEMENT : 00000  
AVERAGE : 00000  
TOTAL COUNTER 1 : 00000  
DAILY AVERAGE 1 : 00000  
TOTAL COUNTER 2 : 00000  
DAILY AVERAGE 2 : 00000  
TOTAL CASH : 00000  
GENERAL TOTAL : 00000  
FREE CREDIT  
BONUS : 00000  
NUMBER COIN 1 : 00000  
NUMBER COIN 2 : 00000  
NUMBER COIN 3 : 00000  
NUMBER COIN 4 : 00000  
LAST OPENING  
CASH : 24/05/91

Printing of all data on a serial printer type :  
- CITIZEN DP 560 or  
- KODACK KICONIX 150 PLUS  
SERIES, WITH INTERFACE  
(For more details, please consult NSTYL).

### 7 - CHANGING PCB

CHANGING PCB BOARDS  
SCREEN : 0 HORIZONTAL  
1 HORI. INVERT.  
2 VERTICAL  
3 VERT. INVERT.  
CHANGE COUNTER  
1 YES  
M NO

SCREEN : Depending on the pcb used and the tube position, it is possible to read information in different ways. (see the example on the following page).

- 8 -

### EXEMPLE DE LECTURE DES INFORMATIONS SENS VERTICAL

C H A R G E M E N T  
C A R T E 2  
C H A R G E M E N T

Changement de compteur  
La touche 1 permet de passer le contenu du compteur N° 1 dans le compteur N° 2, remettant ainsi à zéro le compteur N° 1 (voir page 7 : "total compteur N° 1 et N° 2").

### 8 - MISE EN SERVICE

HEURE : 00:00  
DATE : 00/00/00  
NUMERO D'IDENTIFICATION : 00000  
NUMERO CLIENT : 00000  
LARGEUR  
IMPULSION CREDIT : 1 25  
: 2 50  
: 3 100

HEURE : Enter hour.  
DATE : Enter the date.  
NUMERO D'IDENTIFICATION : Numéro du meuble chez le client, utile pour l'imprimante.  
LARGEUR IMPULSION CREDIT : Réglage de la vitesse de l'impulsion crédit.  
1 = 25 ms 2 = 50 ms 3 = 100 ms  
Il existe également : 4 = 150ms et 5 = 200 ms non indiqués sur l'écran mais utilisables.

### 9 - TEMPS DE JEU

TEMPS MOYEN PAR JEU  
00 MN 00 S  
RAZ : 1 : OUI  
M : NON

Indique le temps moyen d'une partie.  
Appuyer sur 1 pour mise à zéro.  
Appuyer sur M pour retour au menu.

### EXAMPLE OF READING INFORMATION IN VERTICAL WAY

C H A R G E M E N T  
C A R T E 2  
C H A R G E M E N T

Changing counter :  
Key 1 enables to transfer the content of N° 1 counter in N° 2 counter, resetting to zero N° 1 counter (see page 7 : "total counter N° 1 and N° 2").

### 8 - OPERATION START

HOUR : 00:00  
DATE : 00/00/00  
IDENTIFICATION NUMBER : 00000  
CUSTOMER NUMBER : 00000  
SPEED  
CREDIT IMPULSE : 1 25  
: 2 50  
: 3 100

HOUR : Enter hour.  
DATE : Enter date  
IDENTIFICATION NUMBER : Number given to the videogame, at the customer. Is used for the printer.  
SPEED CREDIT IMPULSE : Adjustment of the speed credit impulse.  
1 = 25 ms 2 = 50 ms 3 = 100 ms  
As well you can have : 4 = 150ms and 5 = 200 ms. They do not appear on the screen but they are available if necessary.

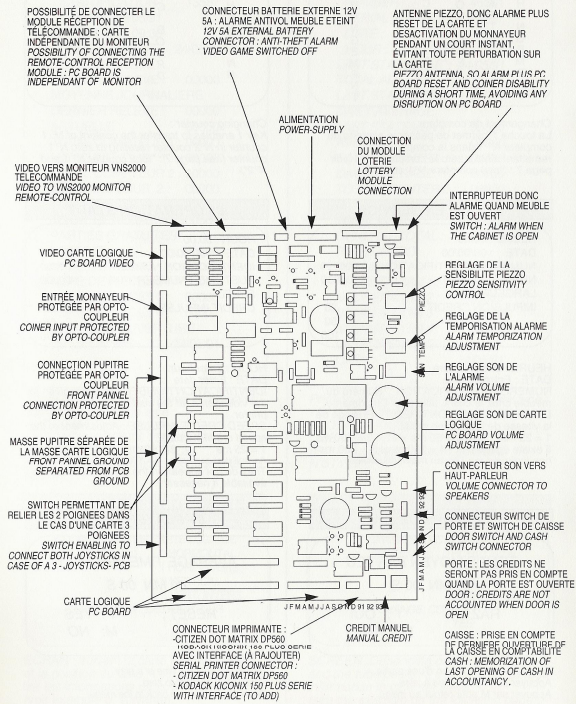
### 9 - PLAYER TIME

AVERAGE TIME PER PLAY  
00 MN 00 S  
RESET : 1 : YES  
M : NO

Shows the average time of a play.  
Press key 1 to reset to zero.  
Press M key to come back to the menu.

- 9 -

## CARTE LOGIQUE (PC BOARD)



-10-

## COULEUR DES CABLAGES (WIRING COLOURS)

### 1 - CARTE DE CONNEXION (CONNECTION BOARD)

CN1, CN2 : pupitre (front panel)  
CN4, CN3 : carte logique (JAMMA) (pc board)

JAUNE VERT (YELLOW GREEN)  
NOIR (BLACK)  
BLANC ORANGE (WHITE ORANGE)  
BLANC BLEU (WHITE BLUE)  
BLANC NOIR (WHITE BLACK)  
BLANC JAUNE (WHITE YELLOW)  
JAUNE ROUGE (YELLOW RED)  
BLANC ROUGE (WHITE RED)  
ROUGE (RED)

GRIS ORANGE (GREY ORANGE)  
GRIS BLEU (GREY BLUE)  
GRIS NOIR (GREY BLACK)  
GRIS JAUNE (GREY YELLOW)  
GRIS VIOLET (GREY PURPLE)  
GRIS VERT (GREY GREEN)  
GRIS ROUGE (GREY RED)  
VERT (GREEN)  
BLANC VERT (WHITE GREEN)  
JAUNE (YELLOW)

CN 10 : crédit

JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)  
JAUNE VERT (YELLOW GREEN)  
BLEU (BLUE)  
VIOLET (PURPLE)  
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)

CN 17 : video

BLANC (WHITE)  
VERT (GREEN)  
BLEU (BLUE)  
ROUGE (RED)

TERRE (EARTH)  
MASSE (GROUND)  
DROITE 1<sup>er</sup> JOUEUR (RIGHT 1<sup>st</sup> PLAYER)  
GAUCHE 1<sup>er</sup> JOUEUR (LEFT 1<sup>st</sup> PLAYER)  
BAS 1<sup>er</sup> JOUEUR (DOWN 1<sup>st</sup> PLAYER)  
HAUT 1<sup>er</sup> JOUEUR (UP 1<sup>st</sup> PLAYER)  
1<sup>er</sup> TIR 1<sup>er</sup> JOUEUR (1<sup>st</sup> SHOT 1<sup>st</sup> PLAYER)  
2<sup>er</sup> TIR 1<sup>er</sup> JOUEUR (2<sup>nd</sup> SHOT 1<sup>st</sup> PLAYER)  
3<sup>er</sup> TIR 1<sup>er</sup> JOUEUR (3<sup>rd</sup> SHOT 1<sup>st</sup> PLAYER)

DROITE 2<sup>nd</sup> JOUEUR (RIGHT 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
GAUCHE 2<sup>nd</sup> JOUEUR (LEFT 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
BAS 2<sup>nd</sup> JOUEUR (DOWN 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
HAUT 2<sup>nd</sup> JOUEUR (UP 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
1<sup>er</sup> TIR 2<sup>nd</sup> JOUEUR (1<sup>st</sup> SHOT 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
2<sup>er</sup> TIR 2<sup>nd</sup> JOUEUR (2<sup>nd</sup> SHOT 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
3<sup>er</sup> TIR 2<sup>nd</sup> JOUEUR (3<sup>rd</sup> SHOT 2<sup>nd</sup> PLAYER)  
START 1  
START 2  
TEST

MASSE (GROUND)  
TERRE (EARTH)  
ENTREE 1F (INPUT 10p (for example))  
ENTREE 5F (INPUT 50p (for example))  
ENTREE 10F (INPUT 1GBP (for example))  
+12 V.

SYNCHRO  
VERT (GREEN)  
BLEU (BLUE)  
ROUGE (RED)

-11-

### CN 14 : alimentation (power-supply)

JAUNE VERT (YELLOW GREEN)  
NOIR (BLACK)  
MARRON (BROWN)  
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)  
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)  
GRIS (GREY)

### CN 11 : loterie (lottery)

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
NOIR (BLACK)  
MARRON (BROWN)  
BLANC (WHITE)

### CN 6 : switch alarme + piezzo (switch alarm + piezzo)

BLANC (WHITE)  
JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)  
VIOLET (PURPLE)

### CN 7, CN 5 : son (sound)

BLEU (BLUE)  
BLANC (WHITE)

### CN 18, CN 9 : switch caisse et switch porte (switch cash + switch door)

NOIR (BLACK)  
BLANC (WHITE)  
ROUGE (RED)

### CN 8 : imprimante (printer)

### 2 - CARTE LOTERIE (LOTTERY BOARD)

#### CN 1 : carte connexion (connection board)

MARRON (BROWN)  
NOIR (BLACK)  
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
BLANC (WHITE)

#### CN 2 : carte son (sound board)

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
NOIR (BLACK)  
BLANC (WHITE)

TERRE (EARTH)  
MASSE (GROUND)  
+5V  
+12V  
MASSE OPTO (pupitre et monnayeur)  
GROUND OPTO (front panel + coiner)  
+ 12V OPTO (pupitre et monnayeur)  
+ 12V OPTO (front panel + coiner)  
+ 24V

+12V  
MASSE (GROUND)  
+ 5V  
"ETAT" ("STATE")

SWITCH PORTE (SWITCH DOOR)  
SWITCH PORTE (masse) (SWITCH DOOR (ground))  
ANTENNE PIEZZO (ANTENNA PIEZZO)

SON (SOUND)  
SON (SOUND)

MASSE (GROUND)  
CAISSE (CASH)  
PORTE (DOOR)

+ 5V  
MASSE (GROUND)  
+12V  
"ETAT" ("STATE")

+12V  
MASSE (GROUND)  
"ETAT" ("STATE")

-12-

### 3 - CARTE SON (SOUND BOARD)

#### CN1 : commande son (sound control)

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
NOIR (BLACK)  
BLANC (WHITE)

#### CN 2, CN 3 : son (sound)

BLANC (WHITE)  
BLEU (BLUE)

### 4 - CARTE D'ALIMENTATION (POWER-SUPPLY BOARD)

#### J 1 :

NOIR (BLACK)  
MARRON (BROWN)  
JAUNE ORANGE (YELLOW ORANGE)  
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
MARRON (BROWN)  
NOIR (BLACK)

#### J 4 :

JAUNE VERT (YELLOW GREEN)  
NOIR (BLACK)  
MARRON (BROWN)  
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)  
JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)  
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)  
GRIS (GREY)

#### J 7 :

NOIR (BLACK)  
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)  
GRIS (GREY)

+12V  
MASSE (GROUND)  
"ETAT" ("STATE")

SON (SOUND)  
SON (SOUND)

MASSE (GROUND)  
+ 5V  
- 5V  
+12V  
+ 5V retour voltmètre (voltmeter return)  
MASSE (retour voltmètre)  
GROUND (voltmeter return)

MASSE (GROUND)  
MASSE (GROUND)  
+ 5V  
+12V  
MASSE OPTO-COUPLEUR  
GROUND OPTO-COUPLEUR  
+ 12V OPTO-COUPLEUR  
+ 12V OPTO-COUPLEUR  
+ 24V (non régulé) - (non regulated)

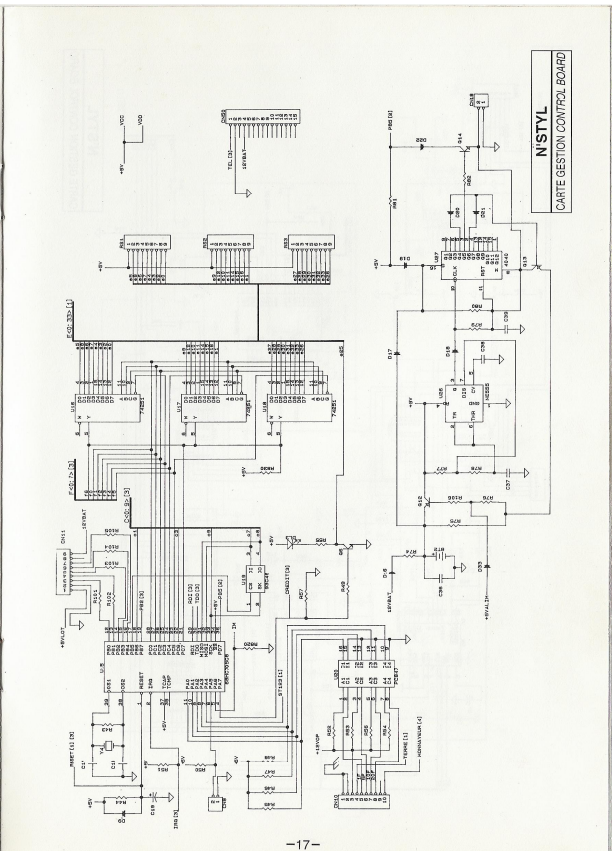
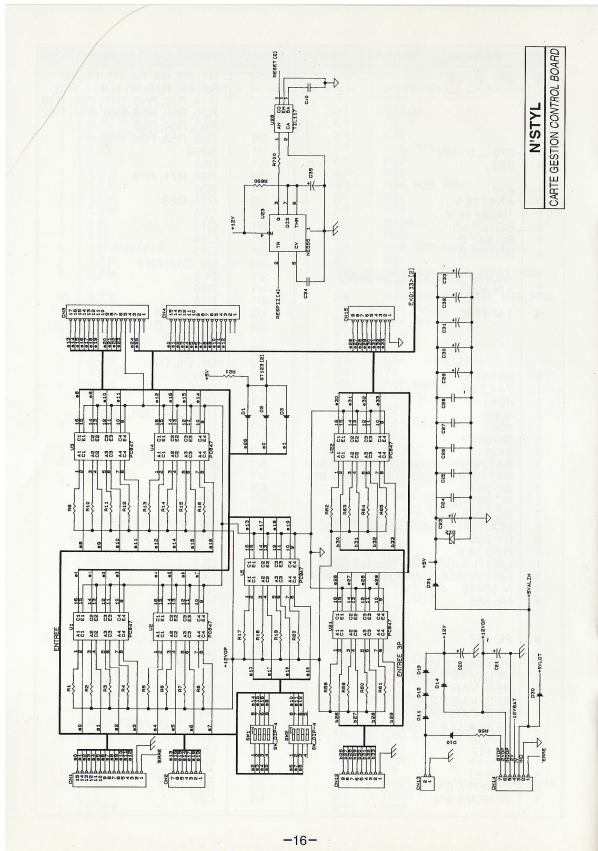
MASSE (GROUND)  
- 12V (non régulé) - (non regulated)  
+ 24V (non régulé) - (non regulated)

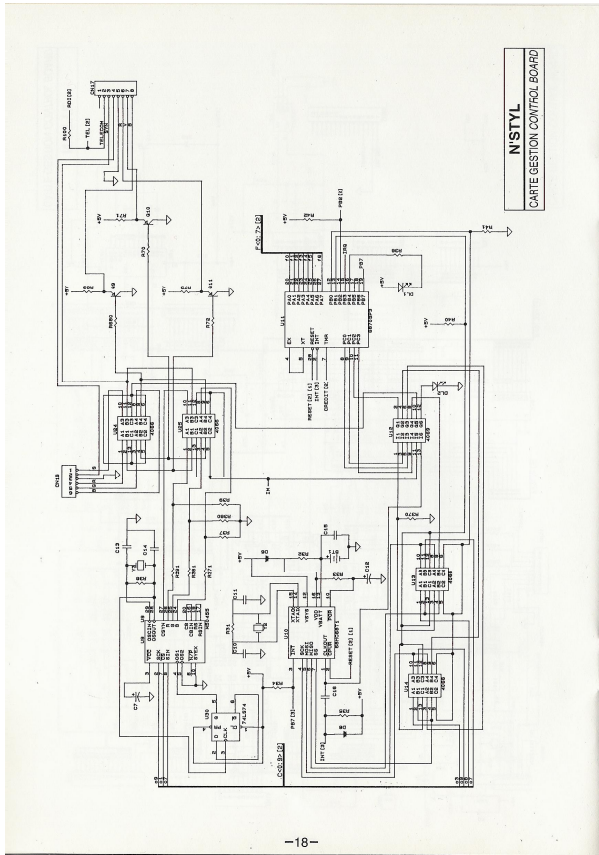
-13-

CARTE DE GESTION (CONTROL BOARD) - LISTE DES COMPOSANTS (COMPONENTS LIST)

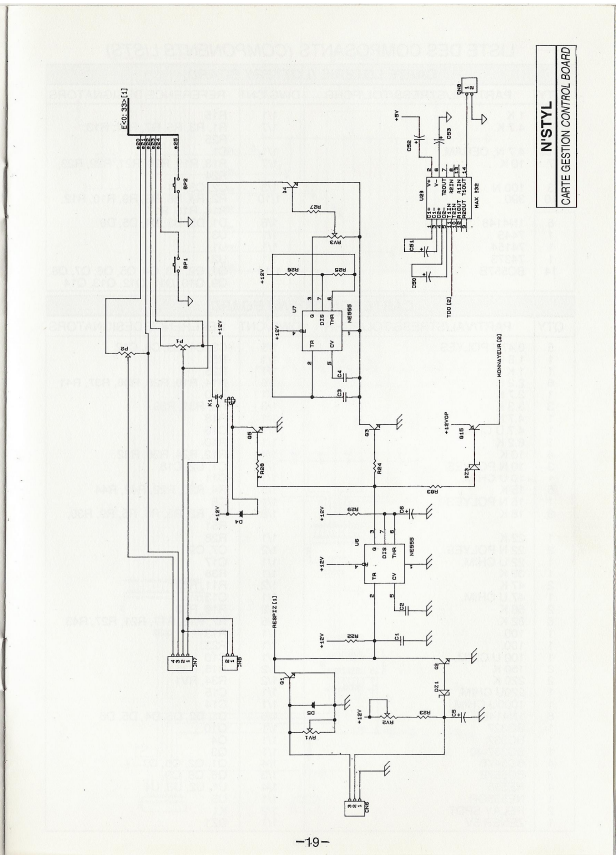
QTY	PART/VAL/STRESS/TOL/PCHR	PAGE	REFERENCE DESIGNATORS
1	0.1U POLY	3/1	C16
1	0.1U POLY	4/1	C3
1	0.33U POLY	2/1	C37
3	1.2K	2/1	R75, R76
		4/1	R22
1	1.8 K	4/1	R26
3	1.5 K	4/3	R24, R28, R83
1	1.8 K	3/1	R32
1	1.8 K	2/1	R74
1	1 K	2/1	R106
1	1 M	2/1	R78
5	1 U TANTALE	1/5	C29, C30, C31, C32, C33
1	2.7 K	4/1	R27
6	2.2 K	3/6	R37, R39, R371, R380, R381, R391
10	4.7 K	2/8	R45, R46, R47, R48, R49, R50, R51, R820
		3/2	R34, R35
2	4.7 U	2/1	C19
1	4.7 K	3/1	C7
1	4 MHZ	2/1	Y4
5	8.2 K	2/2	R57, R82
		3/2	R40, R41
		4/1	R25
4	10 K	2/3	R44, R77, R830
		4/1	R23
1	10 K	1/1	R690
3	10 M	2/1	R43
		3/2	R31, R38
7	10 N	1/2	C34, C40
		2/2	C38, C39
		4/3	C1, C2, C4
		3/1	Y3
1	14.31818 MHZ	1/1	R21
1	15 K	3/1	R42
1	18 K	2/2	R80, R81
3	22 K	3/1	R33
4	22 P	2/2	C17, C18
		3/2	C10, C11
1	22 U	1/1	C35
1	32,768KHZ	3/1	Y2
1	47 K	4/1	R29
1	47 U	4/1	C6
2	56 P	3/2	C13, C14
3	100.	3/3	H/0, H/2, R680
1	100.2 W	1/1	R66
1	100 K	3/1	R370
7	100 N	1/5	C24, C25, C26, C27, C28
1	MAX 232	1/4	U29
4	10 U 16 V	1/4	C50, C51, C52, C53
		2/1	C36
		3/1	C15
1	100 U	4/1	C5
6	220.	2/5	R101, R102, R103, R104, R105
1	220 K	3/1	R100
		2/1	R79

QTY	PART/VAL/STRESS/TOL/PCHR	PAGE	REFERENCE DESIGNATORS
32	270 . 0 . 5W	1/28	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R58, R59, R60, R61, R62, R63, R64, R65, R52, R53, R54, R56
		1/1	R700
		2/4	R55
1	270 . . 0 . 5W	3/3	R69, R71, R73
4	390 .	2/1	R36
		3/1	R36
1	470	1/2	C21, C23
2	470U 16 V	1/1	C22
1	1000U 16 V	2/1	Q12
1	BC 327-25	2/1	Q14
4	BC 547 B	2/1	Q13
1	BC 557 B	3/3	Q5, Q10, Q11
1	JAUNE 3MM (YELLOW 3MM)	3/1	D12
2	1 N 4007	1/1	D30
		2/1	D18
16	1 N 4148	1/3	D1, D2, D3
		2/8	D8, D17, D18, D19, D20, D21, D22, D33
		3/2	D6, D8
		4/3	D4, D5, D7
1	68 HC 68 T1	3/1	U10
1	74 LS 74	3/1	U30
1	4040	2/1	U27
4	4066	3/4	U13, U14, U24, U25
1	4069	3/1	U12
1	88705P3	3/1	U11
3	74251	2/3	U16, U17, U18
1	BATTERIE (Battery) 2.4 V 110 MA	3/1	BT1
1	BATTERIE (Battery) 4.8 V 110 MA	2/1	BT2
1	BC 337	4/1	Q1
1	BC 337-40	4/1	Q2
1	BC 547A	2/1	Q6
2	BOUION POUSSOIR (BUTTON)	4/2	BP1, BP2
5	BY 255	1/5	D10, D11, D12, D13, D14
1	BYD 14 K	1/1	D31
1	LED ROUGE 3 MM (red led 3MM)	2/1	DL3
1	LED VERTE 3 MM (green led 3MM)	3/1	DL1
1	M 50455	3/1	U9
4	NE 555	1/1	U23
		2/1	U26
		4/2	U6, U7
8	PC 847	1/7	U1, U2, U3, U4, U5, U21, U22
		2/1	U20
2	POT 220 . 3 W	4/2	P1, P2
1	RELAY 12 V SPDT	4/1	K1
1	RES. VAR 1 K	4/1	RV1
1	RES. VAR 2.2 K	4/1	RV3
1	RES. VAR 100 K	4/1	RV2
3	RESEAUX 8 P 10K	2/3	RS1, RS2, RS3
2	SW-DIP-4	1/2	SW1, SW2
1	TIL 117	1/1	U28
1	TIP107	4/1	C15
1	TIP120	4/3	Q3, Q4, Q5
2	ZENER 5.6 V	4/2	DZ1, DZ3
1	ZENER 6.8 V	1/1	DZ2





-18-



-19-

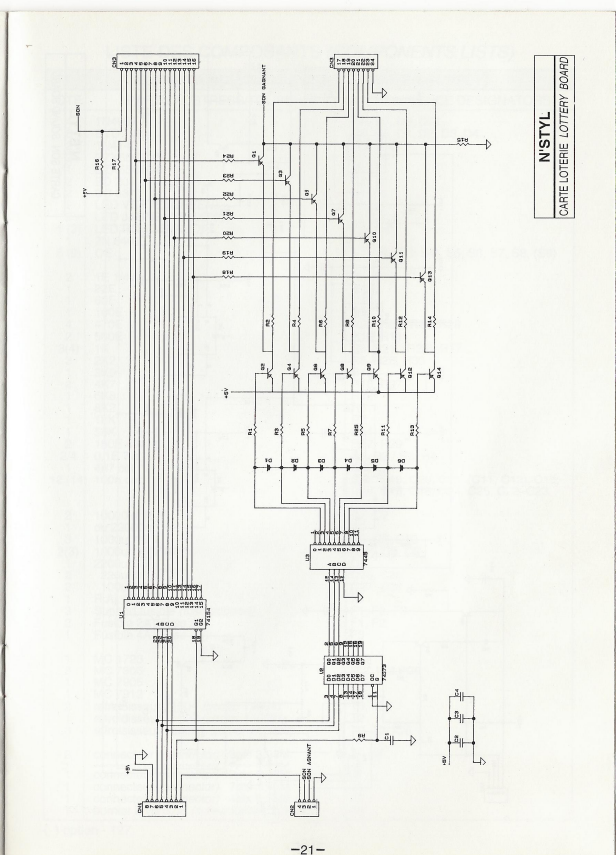
**LISTE DES COMPOSANTS (COMPONENTS LISTS)**

<b>CARTE LOTERIE (LOTTERY BOARD)</b>			
QTY	PART/VAL/STRESS/TOL/PCHR	DWG/CNT	REFERENCE DESIGNATORS
1	1 K	1/1	R15
7	4.7 K	1/7	R1, R3, R5, R7, R11, R13, R25
1	4.7 N. CERAM.	1/1	C1
7	10 K	1/7	R18, R19, R20, R21, R22, R23, R24
3	100 N	1/3	C2, C3, C4
10	390	1/10	R2, R4, R6, R8, R9, R10, R12, R14, R16, R17
6	1N4148	1/6	D1, D2, D3, D4, D5, D6
1	7445	1/1	U3
1	74154	1/1	U1
1	74373	1/1	U2
14	BC557B	1/14	Q1, Q2, Q3, Q4, Q5, Q6, Q7, Q8, Q9, Q10, Q11, Q12, Q13, Q14

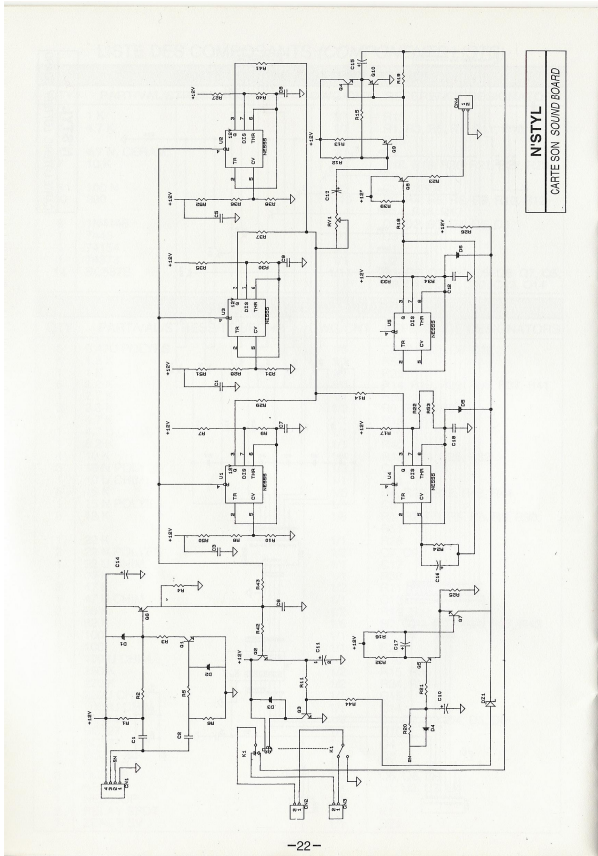
  

<b>CARTE SON (SOUND BOARD)</b>			
QTY	PART/VAL/STRESS/TOL/PCHR	DWG/CNT	REFERENCE DESIGNATORS
5	0.47U POLYES	1/5	C3, C4, C5, C6, C12
1	1.8 K	1/1	R52
1	1 K	1/1	R25
6	2.2 K	1/6	R14, R19, R29, R36, R37, R41
1	2.7 K	1/1	R50
3	3.3 K	1/3	R8, R31, R39
1	4.7 K	1/1	R18
1	4.7 U CHIM.	1/1	C16
1	8.2 K	1/1	R40
4	10 K	1/4	R12, R24, R26, R32
3	10 N POLYES	1/3	C1, C2, C18
1	10 U CHIM.	1/1	C11
1	15 K	1/5	R4, R20, R22, R42, R44
1	15 N POLYES	1/1	C9
8	18 K	1/8	R1, R2, R3, R5, R6, R9, R30, R51
1	22 K	1/1	R28
2	22 N POLYES	1/2	C7, C9
1	22 U CHIM.	1/1	C17
1	39 K	1/1	R38
2	47 K	1/2	R11, R53
1	47 U CHIM.	1/1	C13
2	56 K	1/2	R10, R33
6	82 K	1/6	R7, R16, R17, R21, R27, R43
1	100	1/1	R13
1	100.	1/1	R23
1	100 U CHIM.	1/1	C10
2	150 K	1/2	R15, R35
2	220 K	1/2	R34, RV1
1	220U CHIM.	1/1	C15
1	1000U CHIM.	1/1	C14
6	1N4148	1/6	D1, D2, D3, D4, D5, D6
1	BC327	1/1	Q10
1	BC337	1/1	Q4
1	BC337-40	1/1	Q3
4	DIODES	1/4	U1, U2, U3, U4
3	BC557B	1/3	Q6, Q8, Q9
4	NE555	1/4	U1, U2, U3, U4
1	NE555OP	1/1	U5
2	RELAY SPDT	1/2	K1
1	ZENER 5V	1/1	DZ1

-20-



-21-



LISTE DES COMPOSANTS (COMPONENTS LISTS)

ALIMENTATION 20003-2 (20003-2 POWER-SUPPLY)		
QTE	PART/VAL/STRESS/TOL/PCHR	REFERENCE DESIGNATORS
4	1N4007	D6, D7, D9, D11
6	BYD 14K	D8, D9, D1, D2, D3, D4
2	1N4148	D5, D12
2	BZX55C7V5	Z2, Z3
1	BZX55C6V8	Z1
2	BD 201	T2, T3
2	BC 337	T4, T5
2	LED VERTE (GREEN)	L1, L6
2	LED JAUNE (YELLOW)	L2, L5
1 (2)	LED ROUGE (RED)	L3, (L4)
1	2N 6401	TY1
6 (9)	OE	S1, S2, (S3, S4), S5, S6, S7, S8, (S9)
2	1E 1/4W	R9, R19
1	22E	R16
1	68E	R25
1	100E	R15
4	470E	R20, R22, R24, R28
2	560E	R10, R11
3(4)	1K	R8, R21, (R23), R17
3	2K2	R5, R26, R30
1	3K9	R13
2	4K7	R18, R27
1	6K8	R12
1	8K2	R6
1	18K	R7
1	56K	R14
2	150E 4W	R27, R29
2/4	0,1E 7W	R1, R2 / R3, R4
1	4n7 cer	C19
12 (14)	100n cer	C17, C18, C20, C21, (C11, C12), C13, C14, C15, C16, C24, C25, C22, C23
2	10000uf 16 V	C1, C2
1	ou 22000uf	C3
3	1000uf 16 V	C8, C9, C10
2(3)	100uf 35 V	(C4), C5, C6
2	220uf 35 V	C7
2	220uf 35 V	C26, C28
2	100uf 25 V	C27, C29
1	R A) 2K2	F1
3	Support fusible (fuse-support)	F1, F2, F3
2	Fusible 2A (Fuse 2A)	F1, F2
1	Fusible 4A (Fuse 4A)	F3
1	MC 1723	IC1
3	MC 7805	IC2, IC3, IC6
1	MC 7905	IC4
1	MC 7912	IC5
2	refroidisseur 11004 (cooler 11004)	T3, IC6
1	refroidisseur 11002 (cooler 11002)	T2
3	refroidisseur TO 220 (cooler TO 220)	T2, T3, IC6
2	connecteur (connector)	J5, J7
1	connecteur (connector)	J9
1	connecteur (connector)	J1
1	connecteur (connector)	J4
1	connecteur (connector)	J2
1	bornier à vis 5,08 (screw termin. 5,08)	J3

( ) option - 127

