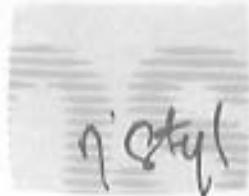


MEUBLE MNS

Documentation technique

VIDEO GAME TYPE MNS

Technical brochure



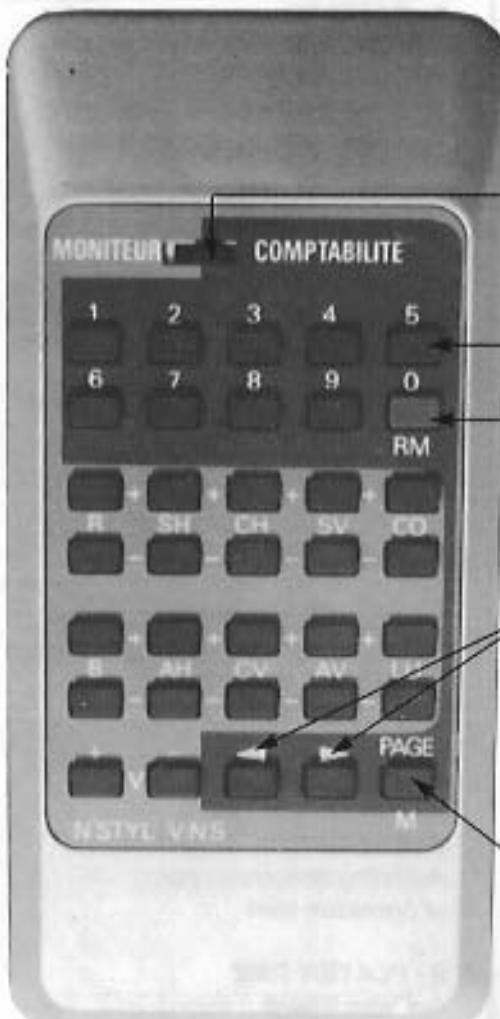
« Cromel » - ST-QUENTIN-SUR-LE-HOMME - 50220 DUCEY - FRANCE
Tél. 33.48.49.30 - Fax : 33.68.26.24
SIRET 344 283 346 00015

Imp. COMMUNICATION

FABRIQUÉ EN FRANCE
MADE IN FRANCE

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

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 - 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...)

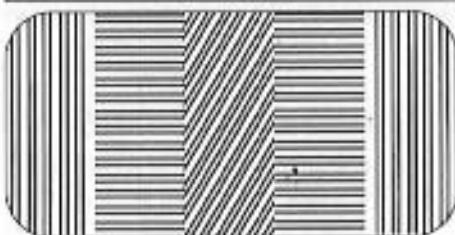
8 - MISE EN SERVICE

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

9 - TEMPS DE JEU

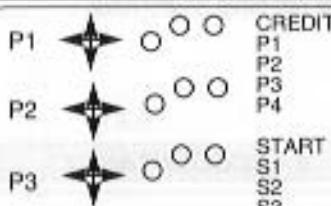
durée moyenne d'une partie

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	010 p
VALEUR PIECE 2 : 005 F	020 p
VALEUR PIECE 3 : 010 F	050 p
VALEUR PIECE 4 : 000 F	000 p
003 FRANCS	01 CREDIT
005 FRANCS	02 CREDITS
010 FRANCS	05 CREDITS
000 FRANCS	00 CREDIT

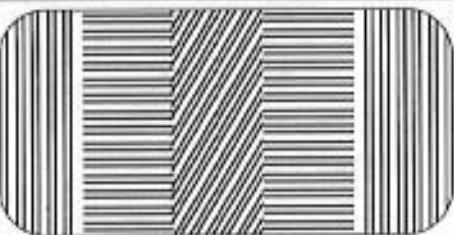
régler la valeur des pièces à l'aide des curseurs
de la télécommande et des touches numériques
en commençant par la plus faible (1F, 2F, 5F,
10F, ...). Régler ensuite le nombre de francs par
crédit en commençant par la valeur la plus faible
(par exemple : 3F = 1 crédit, 5F = 2 crédits...)

4 - POURCENTAGE LOTERIE

LOTERIE : 10/100

régler 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

J1	CREDIT	P1
J2	P2	P3
J3	P4	START
	S1	S2
	S3	S3

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 pens 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

Règler 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

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 - 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

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.

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.

5 - HAPPY HOUR

HAPPY HOUR

STARTING TIME : 00.00

ENDING TIME : 00.00

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.

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.

6 - ACCOUNTANCY

1 . CHANGING CODE

2 . SCREEN

3 . PRINTER

Press the corresponding numerical key to select menu.

1 - CHANGING CODE

CODE

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.

CODE :

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

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
D'UN COMPTEUR 1 : OUI
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

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).

Example :
menu : CREDIT CONTROL
COIN 2 VALUE : 020 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 RELEVE : 00/00/00

MONTANT TOTAL
DERNIER RELEVE : 00000

MOYENNE JOURNALIERE
DERNIER RELEVE : 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 value 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).

3 - IMPRIMANTE

CLIENT : 45361
 IDENTIFICATION : 13587
 DATE : 28/05/91
 HEURE : 09:30
 DERNIER RELEVE : 24/05/91
 MONTANT TOTAL
 DERNIER RELEVE : 00000
 MOYENNE JOURNALIÈRE
 DERNIER RELEVE : 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
 NOMBRE DE PIÈCES 1 : 00000
 NOMBRE DE PIÈCES 2 : 00000
 NOMBRE DE PIÈCES 3 : 00000
 NOMBRE DE PIÈCES 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 N'STYL).

7 - CHANGEMENT DE CARTE

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

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 OPENNING
 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 N'STYL).

7 - CHANGING PCB

CHANGING PCB BOARDS
 SCREEN: 0 0 HORIZONTAL
 1 HORI. INVERT.
 2 VERTICAL
 3 VERT. INVERT.
 CHANGE COUNTER
 1 YES
 MNO

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).

EXEMPLE DE LECTURE DES INFORMATIONS SENS VERTICAL

C	C	L	E	C
H	A	O	C	H
A	R	G	R	A
N	T	I	A	N
G	E	Q	N	G
M	E	U	2	M
E	N	T	E	N
T				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 SÉRVICE

HEURE : 00.00
DATE : 00/00/00
NUMERO D'IDENTIFICATION : 00000
NUMERO CLIENT : 00000
LARGEUR
IMPULSION CREDIT : 1 25
2 50
3 100

HEURE : Entrer l'heure.
 DATE : Entrer la 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	P	S
H	C	C
A	N	R
N	B	E
G	O	E
I	A	N
N	R	D
G	D	

Changing counter :
 Key 1 enables to transfer the content of NF 1 counter in NF 2 counter resetting to zero N° 1 counter (see page 7 : "total compteur 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

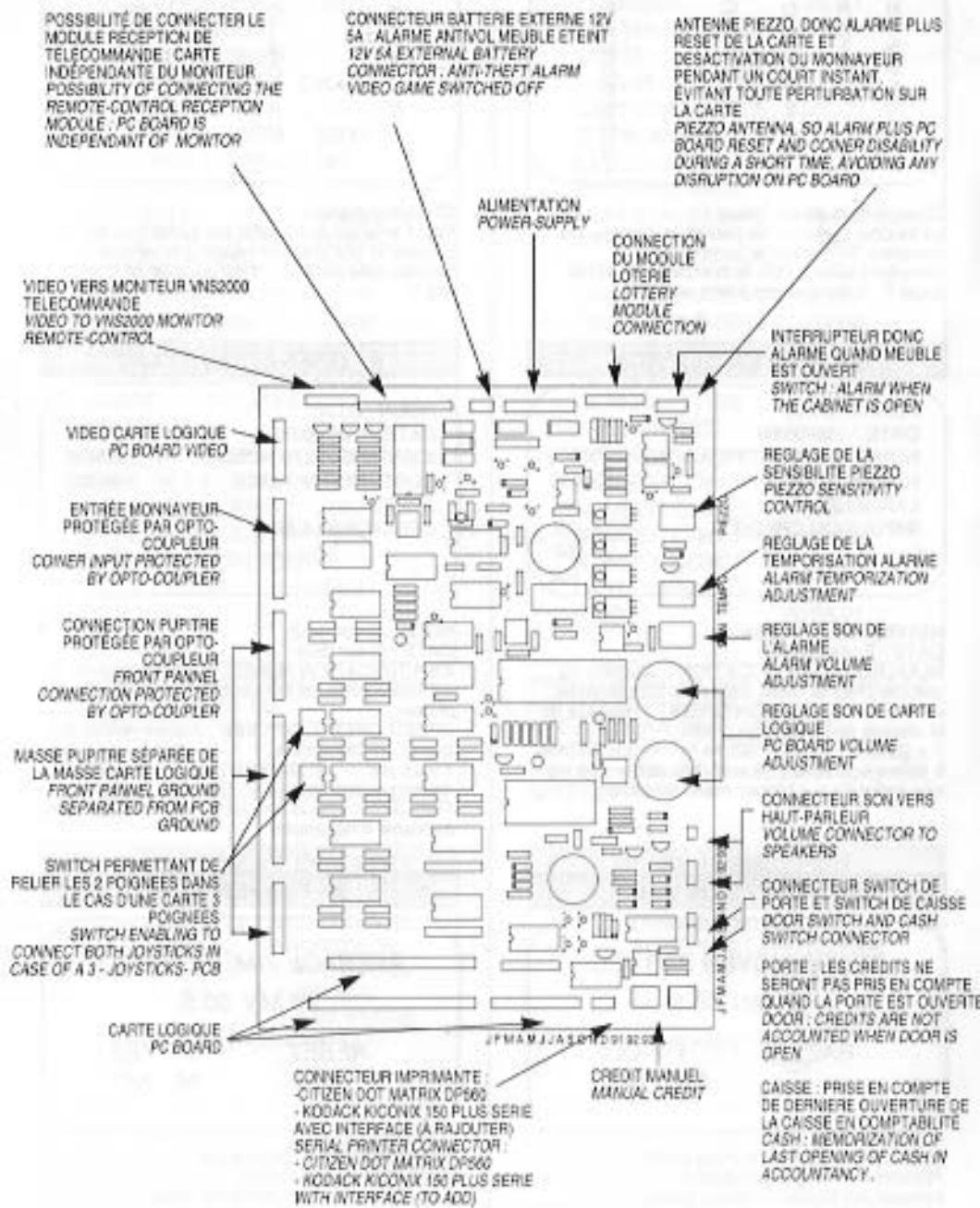
HOUR : Enter hour.
 DATE : Enter date.
 IDENTIFICATION NUMBER : Number given to the videogame, at the customer. Is used for the printer.
 SPEED CREDIT IMPULSE : Adjustment of the speed credit impulse.
 1 = 25 ms 2 = 50 ms 3 = 100 ms
 As well you can have : 4 = 150ms and 5 = 200 ms. They do not appear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

CARTE LOGIQUE (PC BOARD)



COULEUR DES CABLAGS (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)
GRIS (GREY)
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)

CN 17 : video

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

TERRE (EARTH)
MASSE (GROUND)
DROITE 1^e JOUEUR (RIGHT 1^e PLAYER)
GAUCHE 1^e JOUEUR (LEFT 1^e PLAYER)
BAS 1^e JOUEUR (DOWN 1^e PLAYER)
HAUT 1^e JOUEUR (UP 1^e PLAYER)
1^e TIR 1^e JOUEUR (1^e SHOT 1^e PLAYER)
2^e TIR 1^e JOUEUR (2^e SHOT 1^e PLAYER)
3^e TIR 1^e JOUEUR (3^e SHOT 1^e PLAYER)

DROITE 2^e JOUEUR (RIGHT 2^e PLAYER)
GAUCHE 2^e JOUEUR (LEFT 2^e PLAYER)
BAS 2^e JOUEUR (DOWN 2^e PLAYER)
HAUT 2^e JOUEUR (UP 2^e PLAYER)
1^e TIR 2^e JOUEUR (1^e SHOT 2^e PLAYER)
2^e TIR 2^e JOUEUR (2^e SHOT 2^e PLAYER)
3^e TIR 2^e JOUEUR (3^e SHOT 2^e 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)

CN 14 : alimentation (power-supply)

JAUNE VERT (YELLOW GREEN)	TERRE (EARTH)
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
MARRON (BROWN)	+5V
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)	MASSE OPTO (pupitre et monnayeur) GROUND OPTO (front panel + coiner)
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)	+ 12V OPTO (pupitre et monnayeur) + 12V OPTO (front panel + coiner)
GRIS (GREY)	+ 24V

CN 11 : loterie (lottery)

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
MARRON (BROWN)	+ 5V
BLANC (WHITE)	"ETAT" ("STATE")

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

BLANC (WHITE)	SWITCH PORTE (SWITCH DOOR)
JAUNE NOIR (YELLOW BLACK)	SWITCH PORTE (masse) (SWITCH DOOR (ground))
VIOLET (PURPLE)	ANTENNE PIEZZO (ANTENNA PIEZZO)

CN 7, CN 5 : son (sound)

BLEU (BLUE)	SON (SOUND)
BLANC (WHITE)	SON (SOUND)

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

NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
BLANC (WHITE)	CAISSE (CASH)
ROUGE (RED)	PORTE (DOOR)

CN 8 : imprimante (printer)**2 - CARTE LOTERIE (LOTTERY BOARD)****CN 1 : carte connexion (connection board)**

MARRON (BROWN)	+ 5V
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
BLANC (WHITE)	"ETAT" ("STATE")

CN 2 : carte son (sound board)

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
BLANC (WHITE)	"ETAT" ("STATE")

3 - CARTE SON (SOUND BOARD)**CN1 : commande son (sound control)**

JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
BLANC (WHITE)	"ETAT" ("STATE")

CN 2, CN 3 : son (sound)

BLANC (WHITE)	SON (SOUND)
BLEU (BLUE)	SON (SOUND)

4 - CARTE D'ALIMENTATION (POWER-SUPPLY BOARD)**J 1 :**

NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
MARRON (BROWN)	+ 5V
JAUNE ORANGE (YELLOW ORANGE)	- 5V
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
MARRON (BROWN)	+ 5V retour voltmètre (voltmeter return)
NOIR (BLACK)	MASSE (retour voltmètre)
	GROUND(voltmeter return)

J 4 :

JAUNE VERT (YELLOW GREEN)	MASSE (GROUND)
NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
MARRON (BROWN)	+ 5V
JAUNE MARRON (YELLOW BROWN)	+12V
JAUNE NOIR	MASSE OPTO-COUPLEUR
YELLOW BLACK	GROUND OPTO-COUPLEUR
JAUNE BLEU	+ 12V OPTO-COUPLEUR
YELLOW BLUE	+ 12V OPTO-COUPLEUR
GRIS (GREY)	+ 24V (non régulé) - (non regulated)

J 7 :

NOIR (BLACK)	MASSE (GROUND)
JAUNE BLEU (YELLOW BLUE)	- 12V (non régulé) - (non regulated)
GRIS (GREY)	+ 24V (non régulé) - (non regulated)

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, R63
1	1.8 K	3/1	R32
1	1.8 K	2/1	R74
1	1K	2/1	R108
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
		3/1	C7
1	4,7 K	3/1	C12
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
1	14,31818 MHZ	3/1	Y3
1	15 K	1/1	R21
1	18 K	3/1	R42
3	22 K	2/2	R80, R81
		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	R70, R72, 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
1	100 U	3/1	C15
6	220.	4/1	C5
		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
		2/4	R52, R53, R54, R56
1	270 . , 0 . 5W	1/1	R700
4	390 .	2/1	R55
1	470 .	3/3	R69, R71, R73
2	470U 16 V	3/1	R36
1	1000U 16 V	1/2	C21, C23
1	BC 327-25	1/1	C20
1	BC 547 B	2/1	Q12
4	BC 557 B	2/1	Q14
		2/1	Q13
1	JAUNE 3MM (YELLOW 3MM)	3/3	Q9, Q10, Q11
2	1 N 4007	3/1	DL2
		1/1	D30
16	1 N 4148	2/1	D16
		1/3	D1, D2, D3
		2/8	D9, D17, D18, D19, D20, D21, D22, D33
		3/2	D6, D8
		4/3	D4, D5, D7
		3/1	U10
		3/1	U30
		2/1	U27
		3/4	U13, U14, U24, U25
		3/1	U12
		3/1	U11
		2/3	U16, U17, U18
		3/1	BT1
		2/1	BT2
		4/1	Q1
		4/1	Q2
		2/1	Q6
		4/2	BP1, BP2
		1/5	D10, D11, D12, D13, D14
		1/1	D31
		2/1	DL3
		3/1	DL1
		3/1	U9
		1/1	U23
		2/1	U26
		4/2	U6, U7
		1/7	U1, U2, U3, U4, U5, U21, U22
		2/1	U20
		4/2	P1, P2
		4/1	K1
		4/1	RV1
		4/1	RV3
		4/1	RV2
		2/3	RS1, RS2, RS3
		1/2	SW1, SW2
		1/1	U28
		4/1	Q15
		4/3	Q3, Q4, Q5
		4/2	D21, D23
		1/1	D22