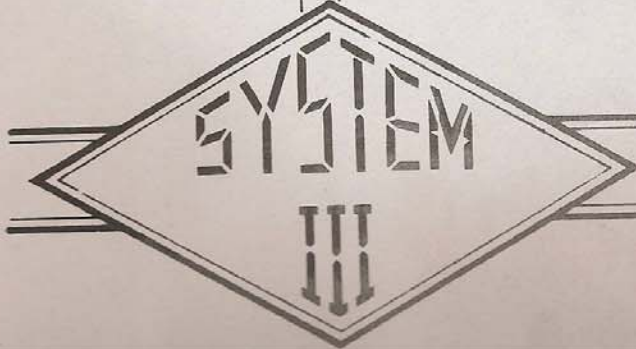
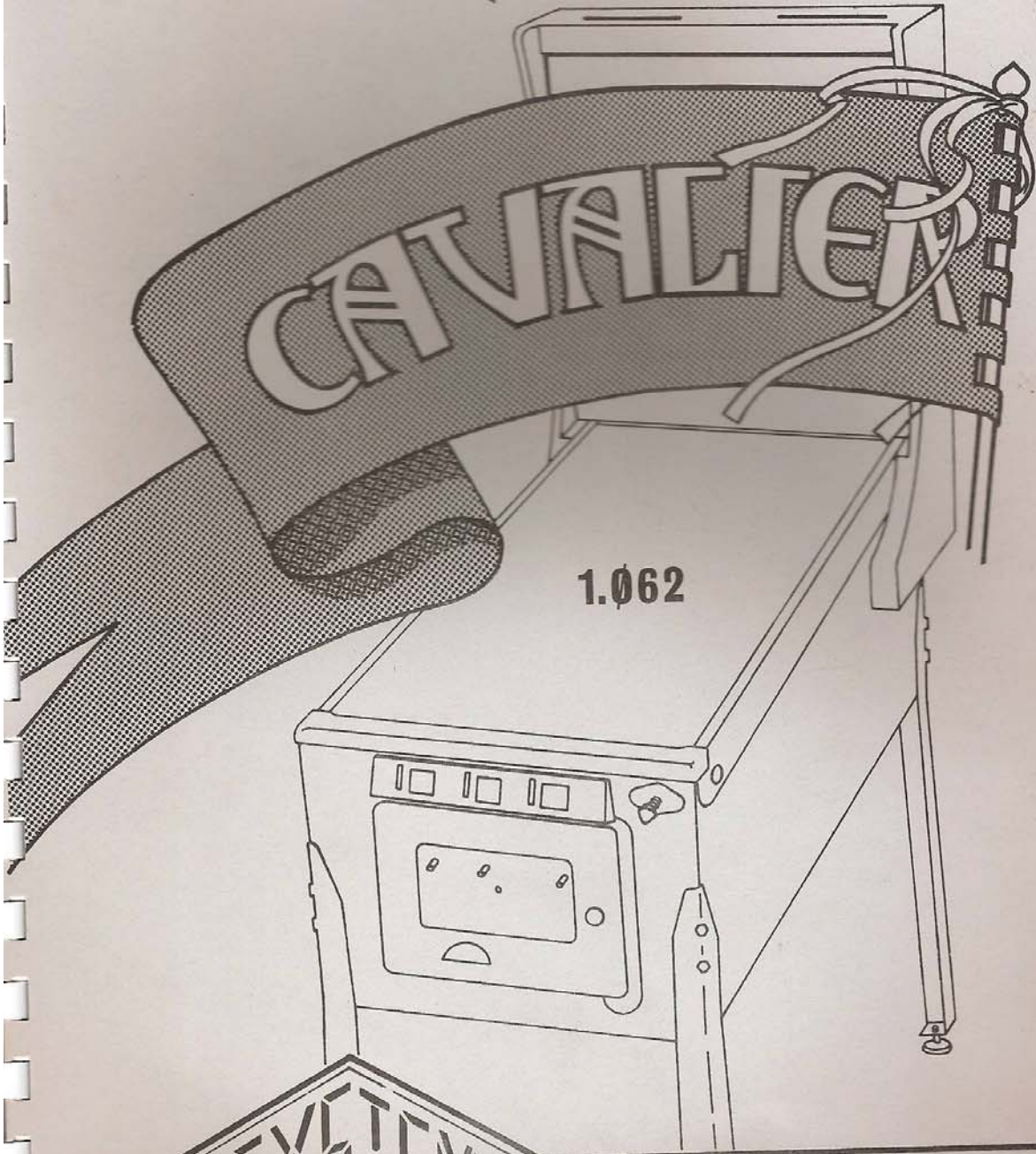


EURO  **RECEL** SPAIN S.A.
Manufactured in Madrid **FLIP**



MANUEL D'ENTRETIEN

ELECTRONICS DIVISION
DOCUMENT NR 035-651
FEVRIER 1979

Nous vous recommandons de lire ce Manuel soigneusement dans le but d'obtenir l'efficacité optimale de notre Flipper électronique du "SYSTEME III"

Modèle 1.062

CAVALIER

INTRODUCTION

Ce Manuel comprend les renseignements techniques qui caractérisent et déterminent le Modèle y afférant, d'entre la famille de Flippers du "SYSTEME III".

Afin de connaître les caractéristiques, le fonctionnement, les schémas et d'autres détails sur les composants du "SYSTEME III" proprement dit, consultez notre Publication Ref. 035-62E

CONTENU

Registres et Réglages Spéciaux	1-1
Schéma de la machine	1-2
Tableau de Représentation	1-3
Code et Situation des Contacts	1-4
Table des Drivers	1-5
Schéma de la Plaque MX-DR (ø95-113)	1-6
Disposition de la Plaque MX-DR (ø95-113)	1-7
Disposition du Plateau	1-8
Mécanisme Spécial	1-10

REGLAGES SPECIAUX

Le réglage de "Mode de Jeu" a subi la modification suivante, vis à vis les spécifications générales.

AREA	AFFICHEUR DE CREDIT	MODE DE JEU = "X" = A + B + C	
C	■ X	A =	∅ EXTRA BALL PAS REPETITIVE 1 EXTRA BALL REPETITIVE 2 EXTRA BALL ACCUMULATIVE 3 SANS EXTRA BALL
		B =	∅ SANS PARTIE GRATUITE 4 PARTIE GRATUITE ACCUMULATIVE
		C =	∅ 5 BILLES PAR JEU 8 3 BILLES PAR JEU

On a introduit la possibilité d'éliminer les EXTRA BALL et les PARTIES GRATUITES. Lors d'utiliser ces réglages, on doit établir les EXTRA BALL et PARTIES GRATUITES par points, en valeurs pas décimales: ex.: 11 C

REGISTRES SPECIAUX

On n'utilise pas les totalisateurs de réserve sur le CAVALIER.

INSTRUCTIONS

- Les couloirs 1 et 3 allument la combinaison de la cible variable.
- Le couloir 2 allume Double Bonus sur l'éjecteur inférieur.
- Le couloir 4 donne 50.000 points.
- Les couloirs 1, 2, 3, 4 allument Avance Bonus dans les étoiles.
- La cible variable donne 3000 points et fait avancer un Bonus, ou donne 20.000 points par étage.
- La cible variable allumée par combinaison, fait allumer les scores différents dans l'éjecteur supérieur en faisant avancer la combinaison de couloirs.
- L'éjecteur supérieur donne de 5000 jusqu'à 85.000 points et Extra Ball, selon la combinaison.
- Le Spécial est allumé après de compléter la combinaison de couloirs.

MACHINE DIAGRAM

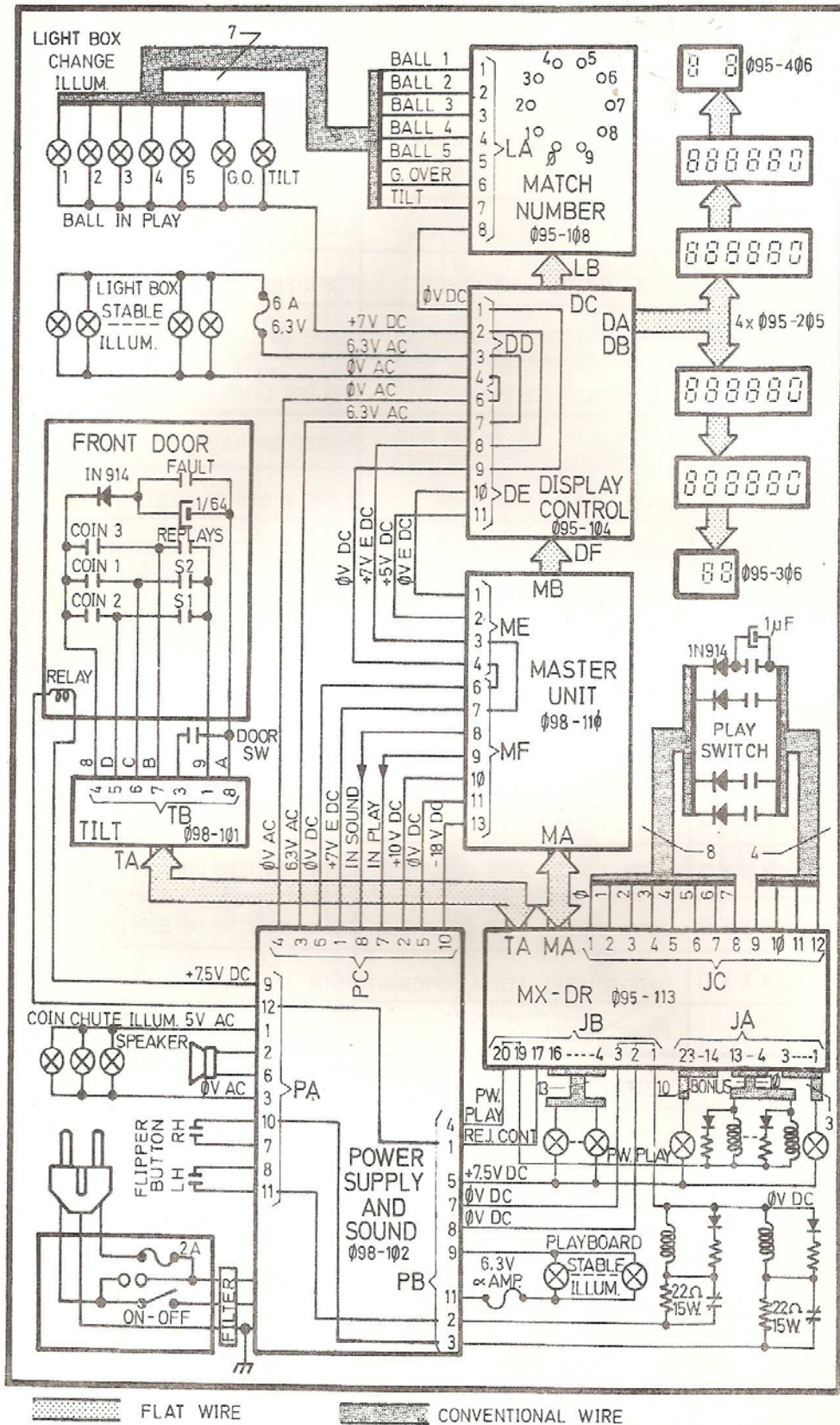


TABLE DE REPRESENTATION

AFFICHEURS	ZONES DE REPRESENTATION 0-4-8-U	ZONES DE REPRESENTATION 2-6-C-E
XX	REGISTRES	LIMITE CREDIT XX LIMITE = X9
XXXXX0	REGISTRES	TYPE DU JEU *
XXXXX0	REGISTRES	NUMERO DE SERIE *
XXXXX0	CODE DERNIERE IMPRIMANTE	TEMPS EN JEU (XXXXXX)
XXXXX0	ETAT REGISTRES PLATEAU	TEMPS EN GAME OVER (XXXXXX)
XX	ETAT REGISTRES PLATEAU	HORLOGE CENTESIMALE
XX	P/GRATUITE (COMPTEUR) XX EXTRA BALL (COMPTEUR)	PARTIE GRATUITE A XX0000
XXXXX0	JOUEUR N° 1 (COMPTEUR)	SCORE A BATTRE JOUEUR N° 1
XXXXX0	JOUEUR N° 2 (COMPTEUR)	SCORE A BATTRE JOUEUR N° 2
XXXXX0	JOUEUR N° 3 (COMPTEUR)	SCORE A BATTRE JOUEUR N° 3
XXXXX0	JOUEUR N° 4 (COMPTEUR)	SCORE A BATTRE JOUEUR N° 4
XX	CREDIT (COMPTEUR)	PARTIE GRATUITE A XX0000
XX	EXTRA BALL A XX0000	REGLAGE DU 1 ^{er} MONNAYEUR XX REGLAGE DU 2 ^e MONNAYEUR
XXXXX0	TOTAL PIECES 1 ^{er} MONNAYEUR	TOTAL EXTRA BALL
XXXXX0	TOTAL PIECES 2 ^{eme} MONNAYEUR	TOTAL PARTIES GRATUITES
XXXXX0	TOTAL PIECES 3 ^{eme} MONNAYEUR	TOTAL PARTIES DE SERVICE
XXXXX0	DATE D'UTILISATION IMPRIMANTE	TOTAL DES PARTIES
XX	FORME DE JEU *	REGLAGE DU 3 ^{eme} MONNAYEUR XX MODE DE JEU (REGLAGE)
XX	LECTURE CONTACTS PLATEAU	ETAT DES CONTACTS PLATEAU
XXXXX0	LECTURE CONTACTS PLATEAU	ETAT DES CONTACTS PLATEAU
XXXXX0	TOTALISATEUR DE RESERVE 1*	TOTALISATEUR DE RESERVE 3*
XXXXX0	TOTALISATEUR DE RESERVE 2*	TOTALISATEUR DE RESERVE 4*
XXXXX0	TEMPS REPONSE DES CONTACTS	PRESET DES CONTACTS
XX	TEMPS REPONSE DES CONTACTS	PRESET DES CONTACTS

* Service spécial de jeu

CODE DES CONTACTS (1.062)

JC	BIT				TIME
	D	C	B	A	
1	TROU INFERIEUR	TROU SUPERIEUR	CIBLE VARIABLE POS 0	BALL HOME	0
2	NC	NC	SW 230 P.TS.	NC	1
3	NC	NC	NC	NC	2
4	NC	NC	NC	NC	3
5	SW 500 P.TS.	NC	COULOIR 4	ETOILE 4	4
6	ETOILE 3	NC	ETOILE 2	ETOILE 1	5
7	IMPULSEUR A DROITE	IMPULSEUR A GAUCHE	BANG INFERIEUR	BANG SUPERIEUR	6
8	COULOIR 3	COULOIR SPECIAL	COULOIR 2	COULOIR 1	7
9					
10					
11					
12					

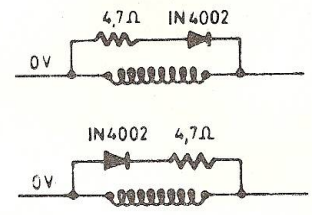
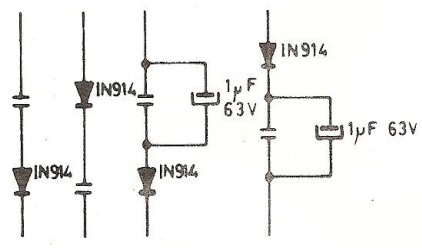
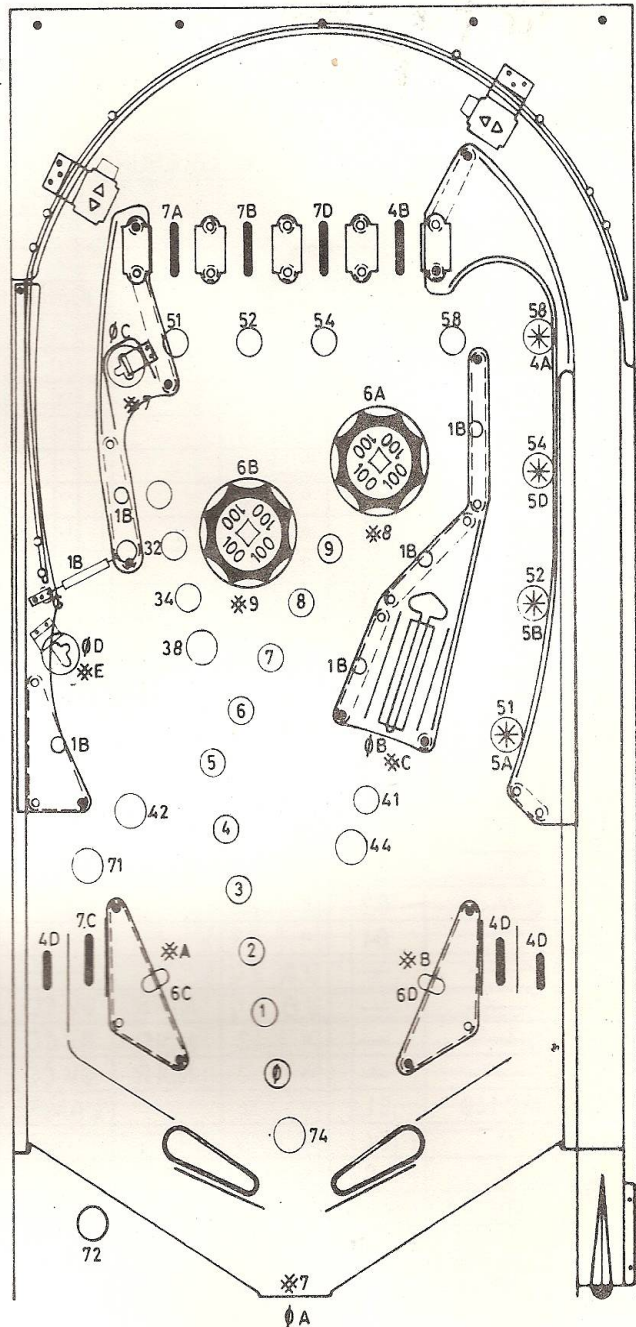
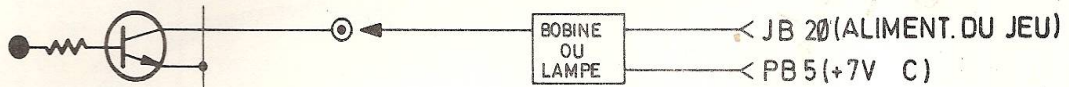


TABLEAU DES DRIVERS (UNITE Ø95-113) MODELE 1.062 / CAVALIER

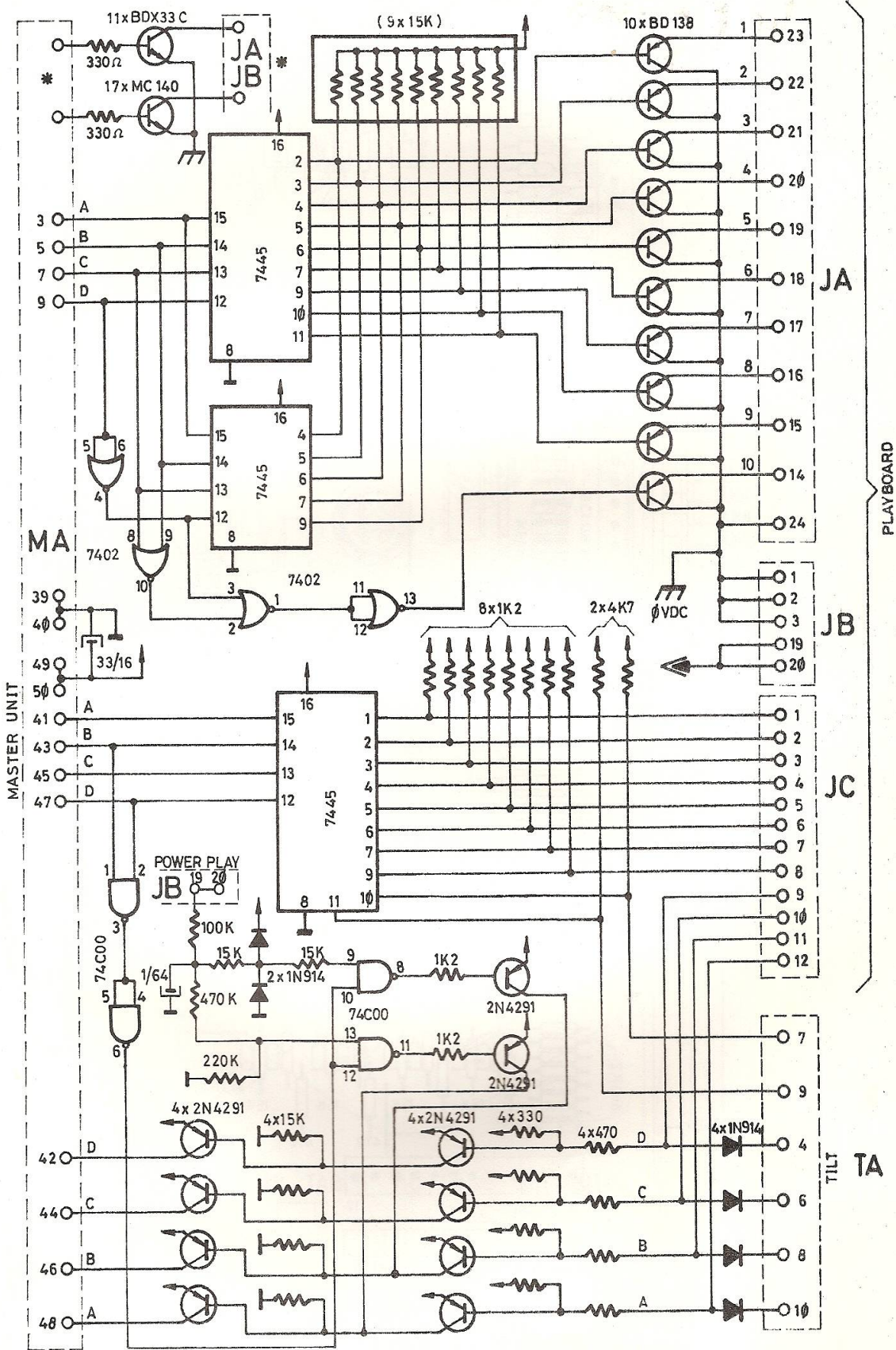
PIN E	DRIVER	REGIST.	PIN S	COULEUR	CHARGE	SERVICE
-------	--------	---------	-------	---------	--------	---------



MA	TYPE	CODE	JA - JB	COULEUR	CHARGE	SERVICE
33	MC140	71	JA 1		LAMPE	SPECIAL PAR INTERMITTENCE
35	"	72	" 2		"	Extra ball PAR INTERMITTENCE
31	"	74	" 3		"	Double bonus PAR "
29	BDX33-C	#6	" 4		BOBINE	KNOCKER
11	"	#F	" 5		"	TROU SUPERIEUR
13	"	#E	" 6		"	TROU INFERIEUR
15	"	#D	" 7		"	N.C.
17	"	#C	" 8		"	CIBLE VARIABLE
19	"	#B	" 9		"	IMPULSEUR A DROITE
27	"	#7	" 10		"	EJECTEUR RENVOI DE BILLE
25	"	#8	" 11		"	BANG SUPERIEUR
23	"	#9	" 12		"	" INFERIEUR
21	"	#A	" 13		"	IMPULSEUR A GAUCHE
—	BD138	—	" 14		LAMPE	BONUS 10
—	"	—	" 15		"	" 9
9	"	68	" 16		"	" 8
—	"	—	" 17		"	" 7
—	"	—	" 18		"	" 6
—	"	—	" 19		"	" 5
7	"	64	" 20		"	" 4
—	"	—	" 21		"	" 3
5	"	62	" 22		"	" 2
3	"	61	" 23		"	" 1
—	—	—	JA 24		—	GUIDE DE CONNECTEUR JA
—	—	—	JB 1	NOIR	0V CC	TENSION COMUNE
—	—	—	" 2	NOIR	0V CC	TENSION COMUNE
—	—	—	" 3	NOIR	0V CC	FLIPPER COMUNE
1	MC140	51	" 4		LAMPE	COULOIR ET ETOILE 1
2	"	54	" 5		"	COULOIR ET ETOILE 3
4	"	48	" 6		"	N.C.
6	"	44	" 7		"	CIBLE VARIABLE 20 K
8	"	41	" 8		"	COMBINAISON ADD.
10	"	52	" 9		"	COULOIR ET ETOILE 2
12	"	58	" 10		"	COULOIR ET ETOILE 4
14	"	42	" 11		"	Double bonus
16	"	38	" 12		"	Extra ball
22	"	34	" 13		"	TROU 50 K
24	"	31	" 14		"	N.C.
26	"	32	" 15		"	TROU 30 K
30	"	21	" 16		"	N.C.
32	BDX33-C	X2	" 17		BOBINE	CONTRÔLE DE MONNAYEUR
—	—	—	" 18	—	—	GUIDE DE CONNECTEUR JB
—	—	—	" 19	JAUNE	+40 V	TENSION D'ALIMENTATION
—	—	—	" 20	JAUNE	+40 V	BOBINE COMUNE

MULTIPLEXER DRIVERS Ø95-113

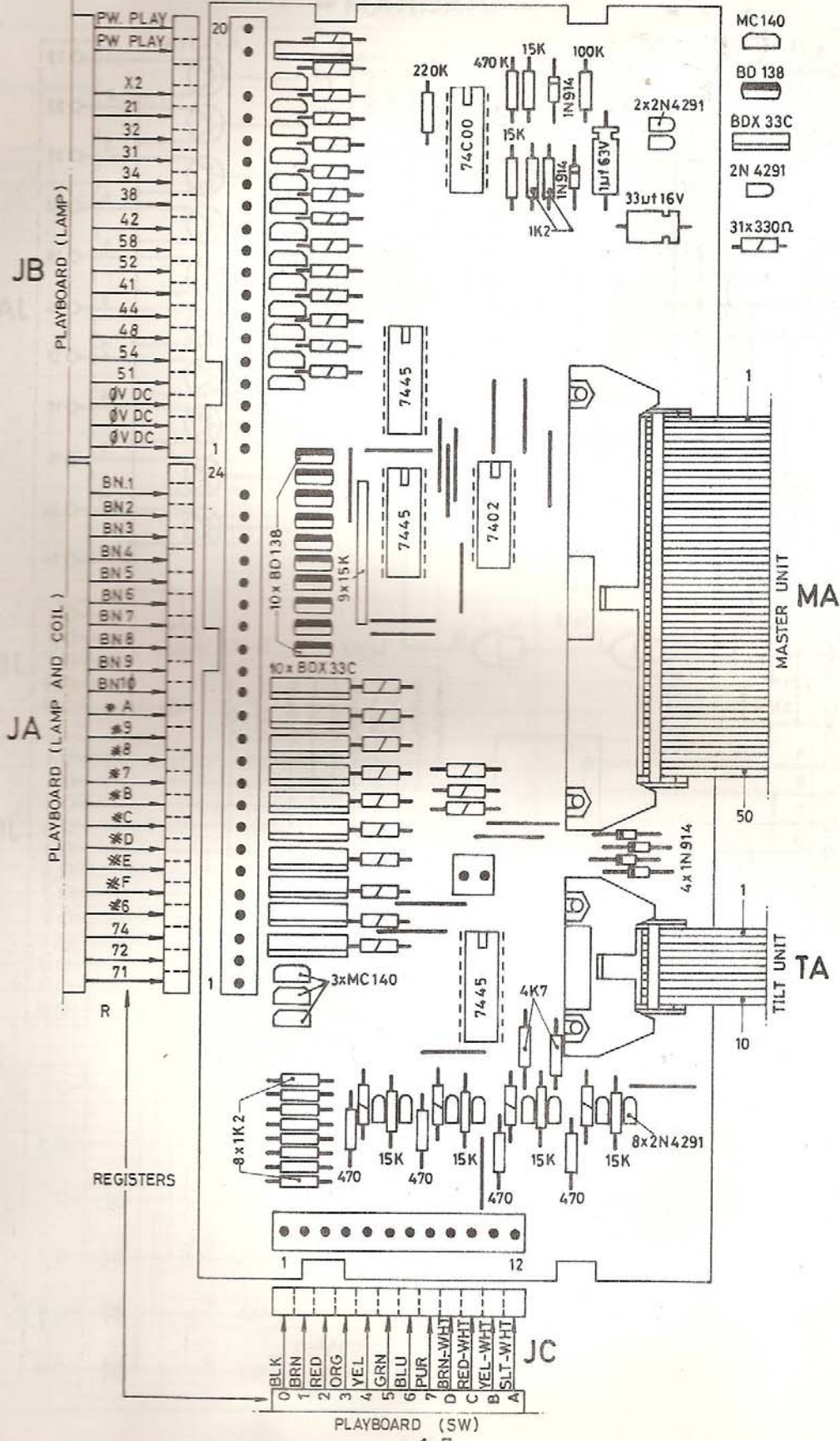
- DIAGRAM -



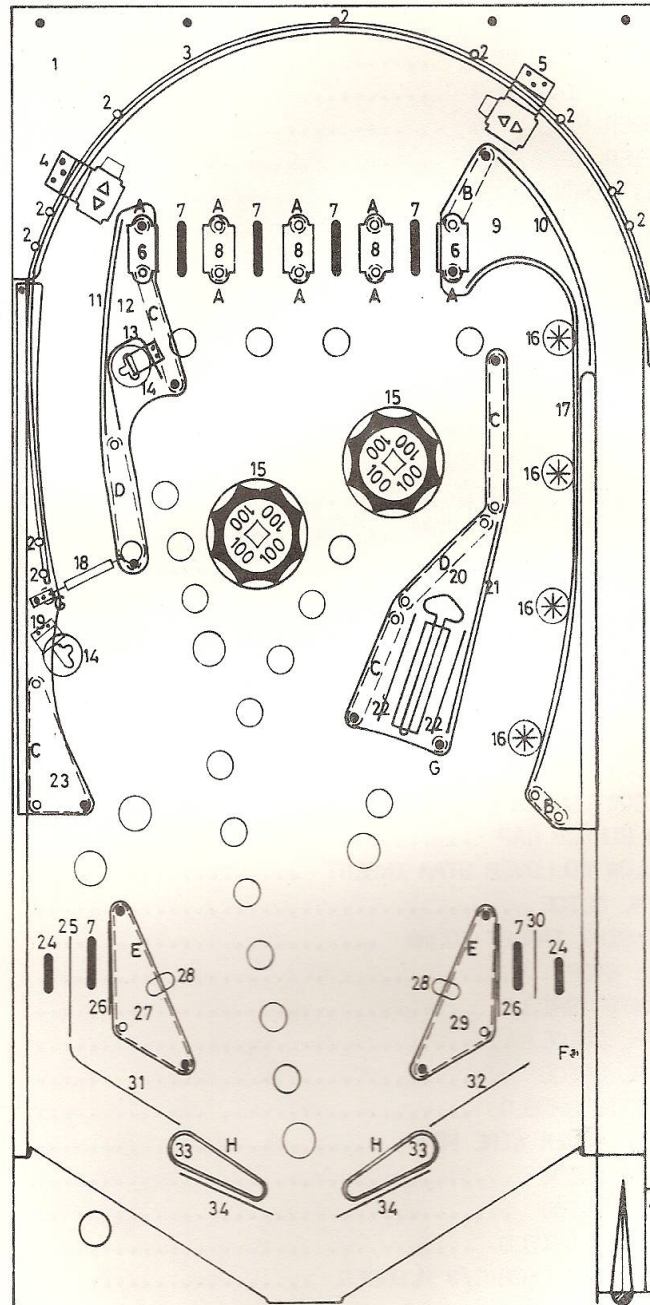
*SEE DRIVERS TABLE

MULTIPLEXER DRIVERS 095-113

- ASSEMBLY -



PLATEAU DE JEU MODELE 1.061



VOIR TABLE AU PAGE SUIVANT

PLAYBOARD PARTS (1.062)

A	RUBBER RING N° 1	015-021
B	RUBBER RING N° 1½	015-022
C	RUBBER RING N° 2½	015-024
D	RUBBER RING N° 3	015-025
E	RUBBER RING N° 4	015-026
F	RUBBER RING N° Ø	015-020
G	POST RUBBER	015-019
H	FLIPPER RUBBER RING	015-046
1	PLASTIC SHIELD	020-308
2	POST FOR SUPPORTING GUIDE RAIL	018-106
3	NYLON GUIDE 936 mm.	018-115
4	LH BALL GATE ASSEMBLY	046-312
5	RH BALL GATE ASSEMBLY	046-311
6	RED CHANNEL GUIDE	018-152
7	RH ROLLOVER WIRE FORM	017-018
8	RED CHANNEL GUIDE	018-148
9	PLASTIC SHIELD	020-310
10	METAL GUIDE	001-304
11	METAL GUIDE	001-305
12	PLASTIC SHIELD	020-309
13	METAL GUIDE	046-246
14	YELLOW HOLE KICKER INSERT	018-122
15	YELLOW BUMPER BODY	018-354
	RED BUMPER CAP	018-370
16	YELLOW ROLLOVER STAR INSERT	018-130
17	METAL GUIDE	046-245
18	SWINGING TARGET 40 mm	046-205
19	BALL STOP	001-285
20	PLASTIC SHIELD	020-312
21	METAL GUIDE	001-278
22	METAL GUIDE	001-197
23	PLASTIC SHIELD	020-311
24	RH ROLLOVER WIRE FORM	017-020
25	METAL GUIDE	001-202
26	METAL GUIDE	001-196
27	PLASTIC SHIELD	020-313
28	CONTACT KICKER C/W PLUNGER	018-341
29	PLASTIC SHIELD	020-314
30	METAL GUIDE	001-194
31	METAL GUIDE	001-229
32	METAL GUIDE	001-201
33	FLIPPER HEAD	018-339
34	METAL GUIDE	001-241