

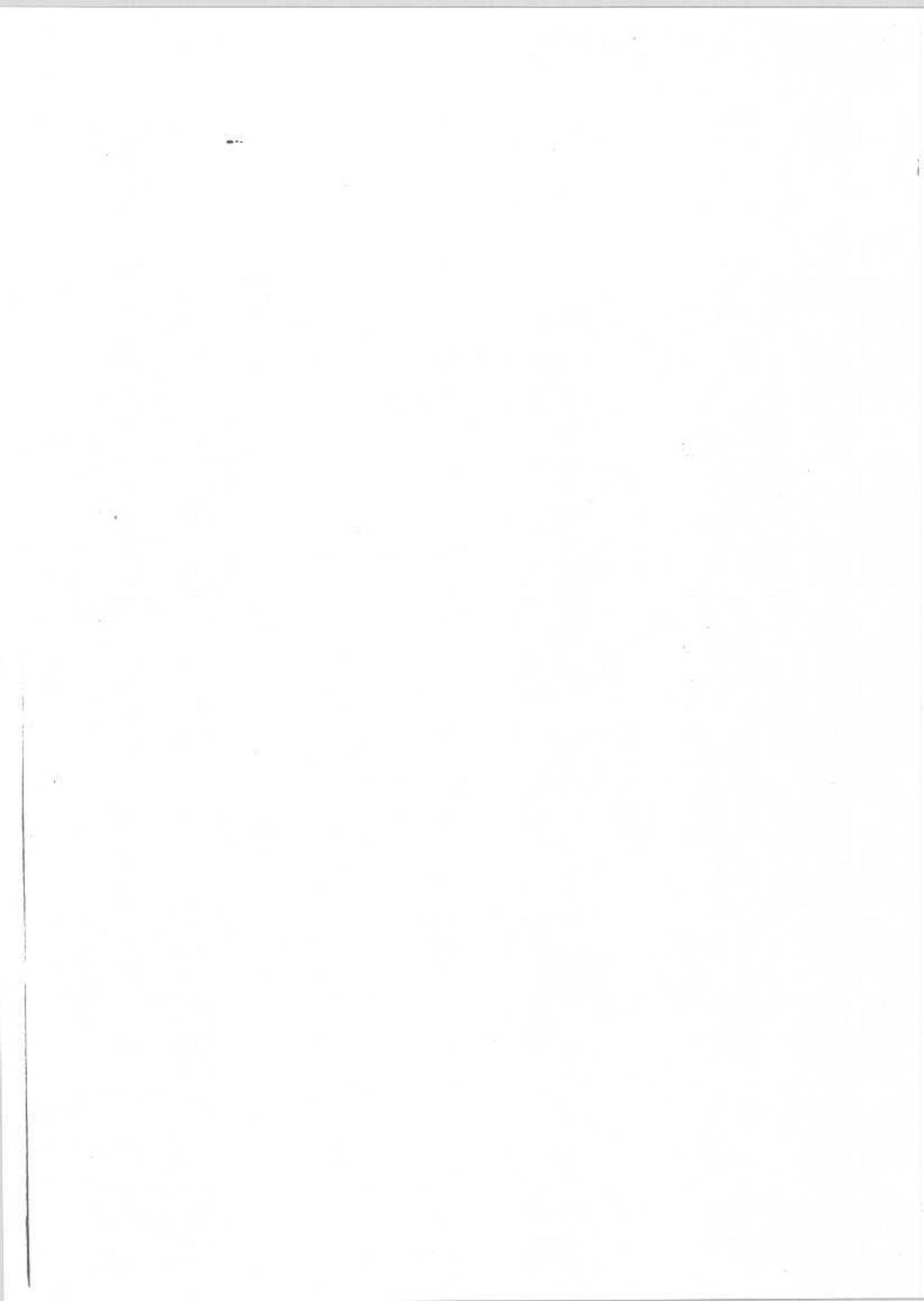
LAST ACTION HERO



GOLDEN HALLS

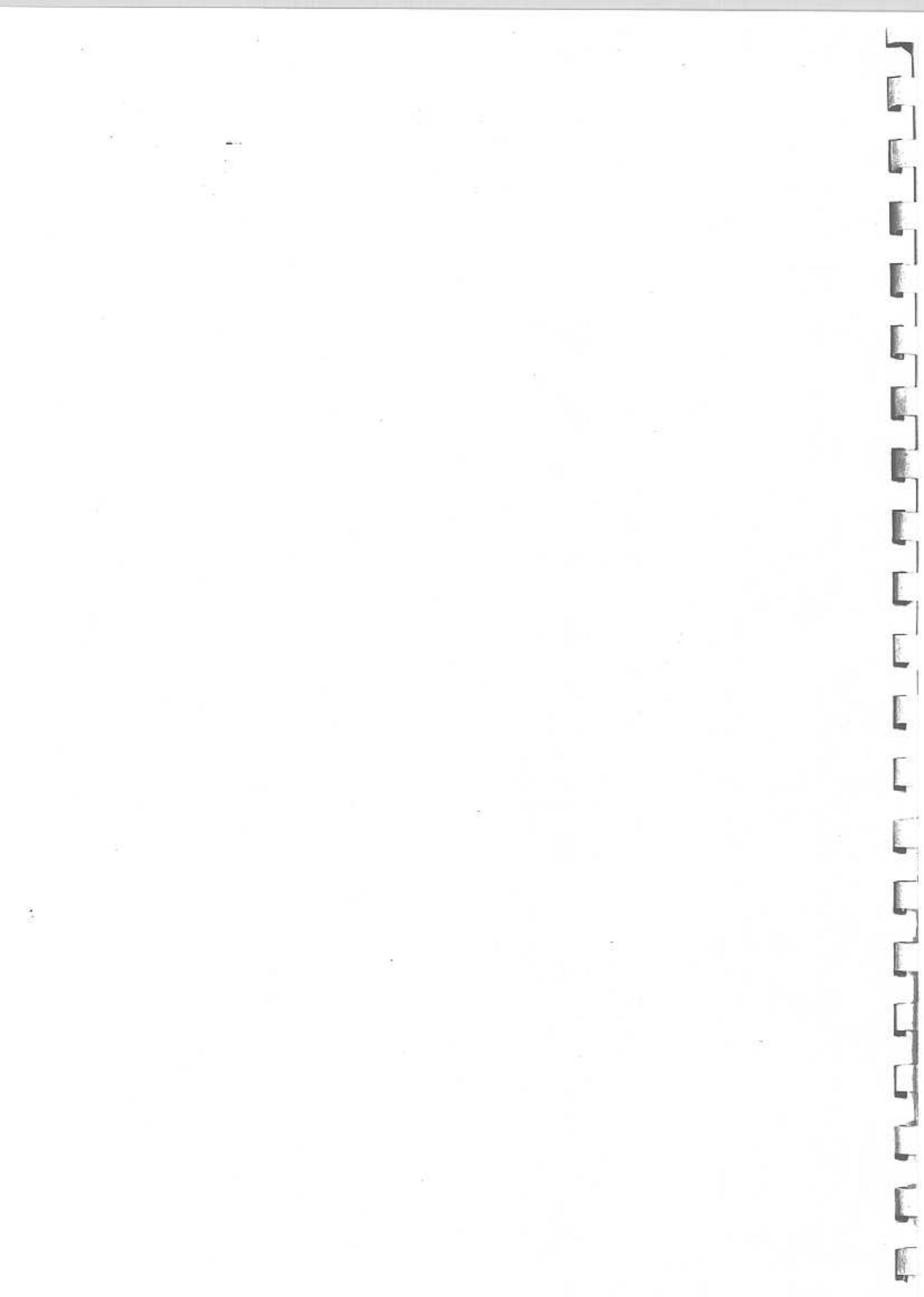
DATA EAST

780-5027-00



INDICE GENERAL

| | |
|---|----|
| 1. GENERALIDADÉS | 1 |
| 1-1 REQUERIMIENTOS ELECTRICOS | 1 |
| 1-2 SUMARIO DE MEMEORIAS EPROMS | 1 |
| 1-3 FUSIBLES | 1 |
| 2. CARACTERISTICAS DE JUEGO | 2 |
| 3. MANDOS DE CONTROL | 9 |
| 4. MENUS | 9 |
| 4-1 REGISTROS DE AUDITORIA | 9 |
| 4-1-1 REGISTROS DE AUDITORIA BASICOS | 10 |
| 4-1-2 REGISTROS DE AUDITORIA EXPANDIDOS | 10 |
| 4-1-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO | 10 |
| 4-2 REGISTROS DE AJUSTE | 11 |
| 4-2-1 REGISTROS DE AJUSTE STANDARD | 12 |
| 4-2-2 REGISTROS DE AJUSTE EXPANDIDOS | 13 |
| 4-2-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO | 16 |
| 5. AJUSTE DE MONEDAS, CREDITOS Y PARTIDAS | 19 |
| 6. TEST DE DIAGNOSTICOS | 20 |
| 7. LOCALIZACION GENERAL DE LAMPARAS | 22 |
| 8. PLANO DE SITUACION DE LAMPARAS | 23 |
| 9. LOCALIZACION GENERAL DE SWITCHES | 24 |
| 10. PLANO DE SITUACION DE SWITCHES | 25 |
| 11. DIAGRAMA GENERAL DE TRANSFORMADOR DE ALIMENTACION | 26 |



2 CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

2-1 TIRO DE HABILIDAD

El tiro de habilidad está disponible al comienzo de cada bola. Apretar el gatillo de la pistola para hacer fuego sobre las dianas C-R-A-N-E. Dando a una diana encendida premia con 2, 3 ó 4 millones (primera, segunda o tercera bolas). Dando a una diana apagada premia con 200000, 300000 o 400000.

2-2 DIANAS (CRANE(GRUA) Y CIERRE DE GRUA

Completando las dianas CRANE se enciende CRANE READY en el VUK superior derecho y comienza la carrera de la grúa. Disparando a la grúa antes de que el valor alcance el valor cero premia con ese valor.

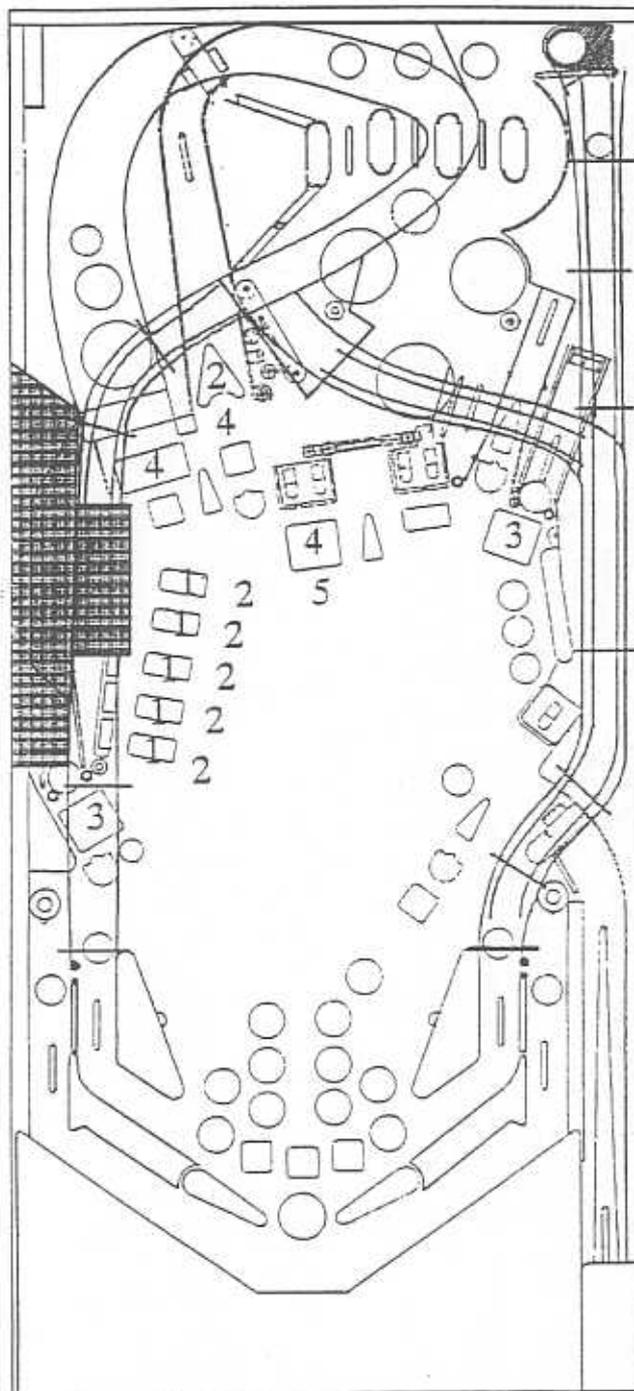
AVISO:Disparando a la barra de peligro que hay detrás de las dianas, se restablecerán las dianas. Si el ajuste de dificultad 47(Crane Hurru Up) está puesto a YES, para encerrar una bola en la Trampa de Brea(TAR PIT), el disparo de CRANE debe ser conseguido antes de que la cerrera alcance el valor cero. Si el ajuste 47 está puesto a NO, el disparo CRANE debe hacerse después de que la carrera alcanza el valor cero para encerrar la bola el TAR PIT. Las bolas encerradas incrementan el valor del jackpot durante el M-BALL (multibola). Se pueden encerrar hasta 2 bolas en el TAR PIT.

2-3 AVANCE DE M-BALL

Disparar a las bolas cautivas (avance de M-BALL) para descontar (de 1 en 1) hasta cero el contador de M-BALL. El switch del carril de salida izquierdo(M-BALL advance x2) enciende la bola cautiva derecha durante un periodo de tiempo para marcar dos golpes de bola cautiva. Lo mismo para el carril de salida derecho. Cuando el contador alcanza cero, M-BALL es encendido en el recogedor izquierdo.

2-4 M-BALL/CUALIFICACION DE JACKPOT

Disparar hacia el recogedor izdo. cuando esté encendido para comenzar M-BALL. Se introducen dos bolas por la línea de disparo, cualquier bola capturada en el área TAR PIT se liberará. Si el ajuste 46(Crane Qualifies Jackpot) está puesto a YES, la rampa Jackpot debe ser obtenida primero disparando a la grúa. Si el ajuste 46 es puesto a NO, la rampa Jackpot está disponible al comienzo de la M-BALL.



2-5 M-BALL/RESTABLECER

Si se pierden todas las bolas menos una antes de que el Jackpot haya sido conseguido, el restablecimiento de M-BALL lucirá en el recogedor izquierdo. Disparando al recogedor izquierdo en un periodo de tiempo restablecerá el M-BALL.

2-6 M-BALL/DOUBLE JACKPOT

Después de conseguir el Jackpot, el doble Jackpot estará disponible en la grúa unos instantes. Disparado a la grúa, premia con el doble Jackpot y comienza el juego con 6 bolas encendiéndose la luz de escudos. Si el doble Jackpot se apaga en ese periodo de tiempo, las secuencias de cualificación de grúa, rampa de jackpot y doble jackpot se repetirán hasta que todas las bolas menos una se pierdan, o el doble jackpot se consiga en la grúa. El único camino para comenzar el juego con 6 bolas es obtener el doble jackpot en la grúa durante ese periodo de tiempo.

2-7 ESCUDOS/M-BALL, M=6

Después de conseguir el doble jackpot en la grúa, se encenderán los cuatro escudos; completandolos, se encenderá la grúa. Disparando a ésta se activa el Super Jackpot en la rampa.

2-8 SUPER JACKPOT

Disparando la rampa se consigue el Doble Jackpot y habilita, durante un periodo de tiempo, el Doble Super Jackpot en la grúa. Disparando a esta se concede el Doble Super Jackpot. Si el Doble Super Jackpot se apaga o se consiga, y dos o más bolas permanezcan en juego, la secuencia M-BALL se restaura con las luces de los cuatro escudos. El juego M-BALL finaliza cuando se pierden todas las bolas o todas menos una.

2-9 CARACTERIS. DE DINAMITA/PRIMER JACKPOT MUNDIAL

Hay 13 características de dinamita(CD). Al comienzo de cada bola, la luz encima del recogedor izdo. queda encendida, indicando al jugador que una característica está habilitada. Disparando al recogedor izquierdo, se premiará con la característica de dinamita intermitente en la rejilla. Los Turbo bumpers giran la característica de dinamita encendida y el recogedor derecho enciende la primera característica de rejilla LAST, ACTION o HERO no conseguida. Después de conseguida, un disparo a la rampa encenderá la luz del recogedor izquierdo permanentemente.

2-10 MAS TIEMPO

Cuando una CD está funcionando, la bola cautiva izquierda está disponible para más tiempo. Disparando a ésta se restablece el temporizador a su valor inicial. Más Tiempo puede ser obtenida una vez cuando la CD está funcionando.

2-11 COMODIN (WILDCARD).

Cuando una CD está funcionando, ambos pasillos de retorno enciende el recogedor derecho (WILDCARD) por un periodo de tiempo. Disparando al recogedor se premia con WILDCARD, el cual mejora los valores del marcador para esa característica.

2-12 CONCLUSION

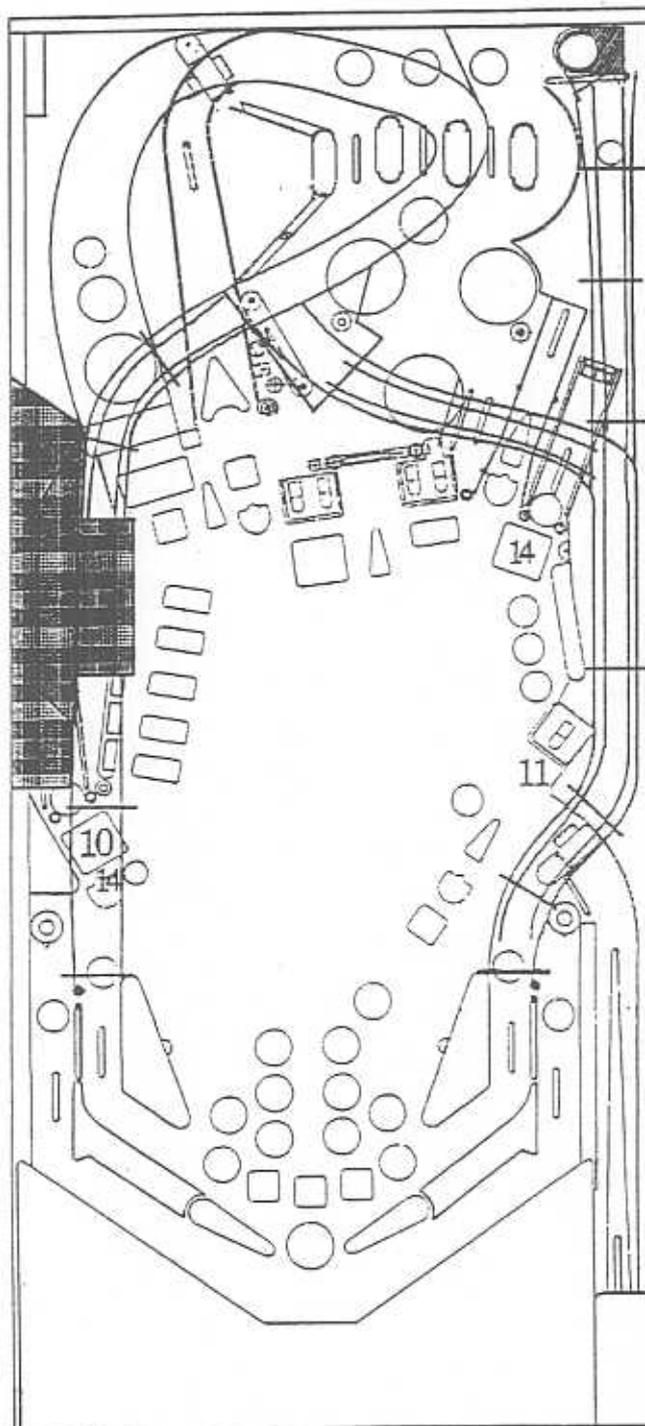
La mayoría de las CD están temporizadas para obtener premios. Completando la CD incrementa el valor de Jackpot estreno mundial en cinco millones y añade 5 segundos al temporizador Estreno Mundial.

2-13 REVENTON (CD)

En esta característica todos los switches valen 25K en un periodo de tiempo. Completando 10 el valor pasa a ser 50K. Comodín: duplica el valor del switch y el valor del incremento(de 50K a 100K). Conclusion: Un marcador total de Reventón de 20M puntos o más añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade % segundos al temporizador del Estreno Mundial.

2-14 IR AL CINE (DF)

Dando a la bola cautiva durante este modo temporizado, añade una bola al juego. Cuando la temporización acaba, la bola cautiva se enciende para 5M si hay dos o más bolas en juego. Comodín: duplica el número de bolas añadidas por cada disparo de bola cautiva. Conclusión: disparando a las bolas cautivas después de finalizar el tiempo, añade 5M al Jackpot de Estreno Mundial y añade 5 segundos al temporizador de Estreno Mundial.



2-15 SALVAR A DANNY (CD)

En este modo existe un contador que comienza con 20M y va descontando. Esta característica se premia disparando a la grúa. Acaba cuando se consigue o el valor del contador alcanza cero. Comodín: Duplica el valor del descuento. Conclusión: Obteniendo el valor del contador antes de su anulación, añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 segundos al temporizador Estreno Mundial.

2-16 LUZ DE BOLA EXTRA(CD)

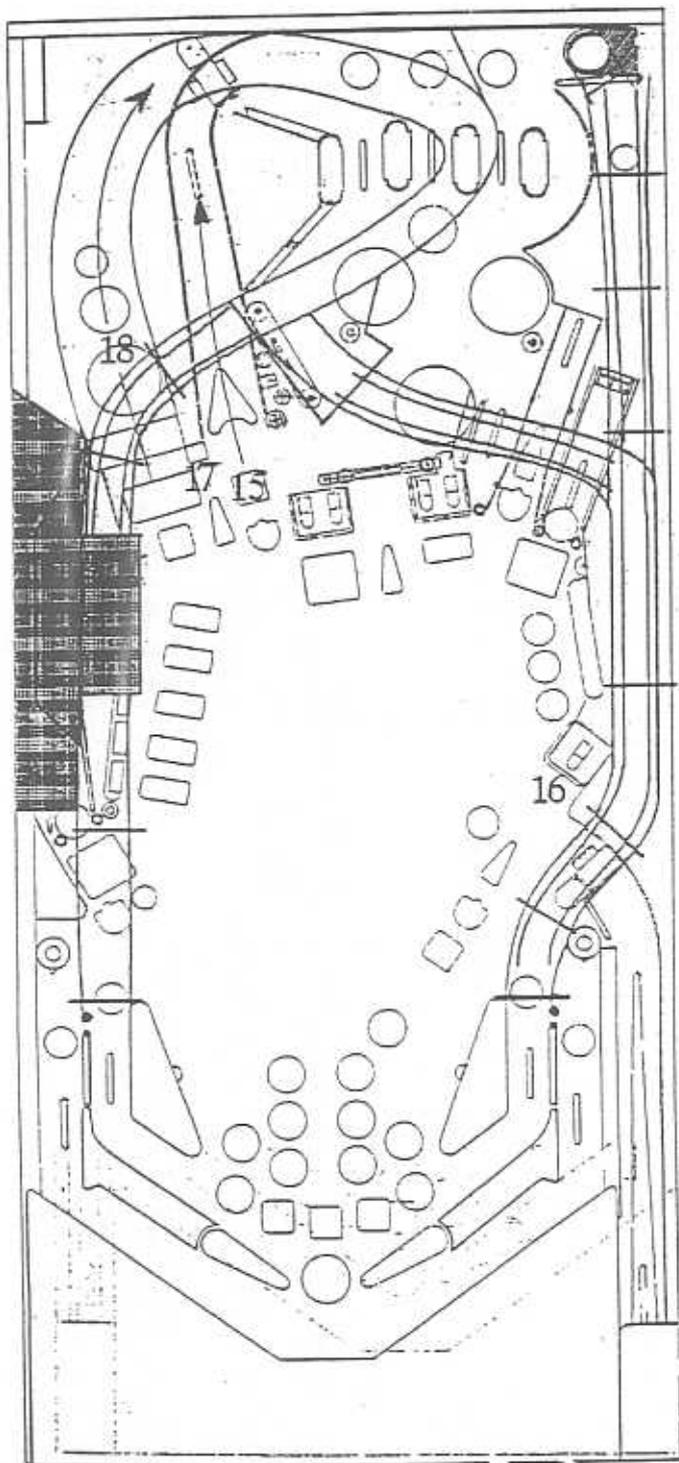
Disparando al recogedor derecho cuando la luz de Bola Extra está encendida, se concede una Bola Extra. Más Tiempo no es posible en este modo. La Bola Extra está disponible en el recogedor para el resto del juego. Comodín: No disponible. Conclusión: Consiguiendo Bola Extra añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y 5 seg. al temporizador de Estreno Mundial.

2-17 MILLONES DE CAT

Durante este modo temporizado, disparando a la diana CAT se premia con el valor (en millones) mostrado en el display, añadiendo otro valor en el display, hasta un máximo de 3 valores. Sigüentes golpes en la diana CAT puntúan el valor de pantalla. Comodín: Premia un golpe en la diana CAT y añade (hasta un máximo de tres) otro valor en el display. Conclusión: Tres dianas CAT añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg. al temporizador Estreno Mundial.

2-18 AL TECHO (CD)

Durante este modo temporizado, el primer disparo de rampa premia con 5 millones de puntos, el segundo 10 millones y el tercero 15. El modo acaba cuando el temporizador expira o cuando se consiguen los tres disparos de rampa. Comodín: Dobra los puntos de los siguientes disparos de rampa. Conclusión: Las tres dianas añaden 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg. al temporizador del Estreno Mundial.



2-19 OJO ENROJECIDO(CD)

Durante este modo temporizado, las dianas con forma de ojo son encendidas para incrementar los valores de la puntuación(5M para la primera vez que se le de, 10 para la segunda y 15 para las tercera y sucesivas. Comodín: Duplica el valor de la puntuación para las diana ojo. Conclusión: Tres golpes durante el periodo añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg. al temporizador Estreno Mundial.

2-20 GRAN ERROR(CD)

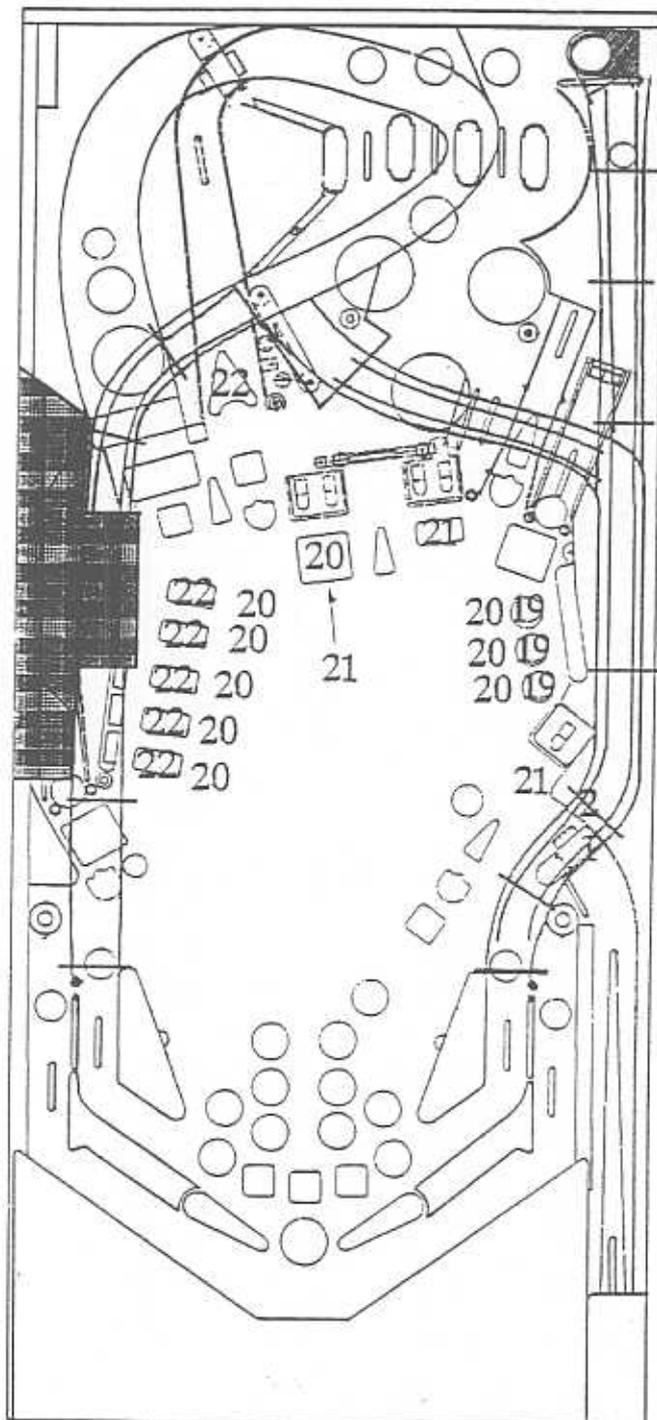
En este modo temporizado, dispare al menos una diana(marca 5M), entonces al menos una diana de ojo(marca 10M) y entonces al recogedor izquierdo(15M). Comodín: duplica los valores de puntuación restantes que son conseguidos durante este modo. Conclusión: disparando al recogedor central añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg. al temporizador estreno Mundial.

2-21 ENCUESTRE TICKET (CD)

Durante esta característica, dispare a los recogedores izquierdo, central y derecho para buscar el Ticket. Si lo encuentra : 300M. Comodín: Duplica el valor de puntuación cuando el ticket es encontrado. Conclusión: Encontrando el ticket añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg al temporizador Estreno Mundial.

2-22 SUPER GRUA(CD)

Durante este modo temporizado, se ponen en juego 6 bolas. Entonces la luz de la grúa se enciende por un periodo. Dispare a la grúa tantas veces como pueda para conseguir jackpots de grúa. El primero es 5M, el segundo es 10M, el tercero es 15M, etc. En el final del periodo, si dos o más bolas están todavía en juego, dispare a las dianas para reencender la luz de grúa para el jackpot de grúa. Comodín: Duplica el valor del jackpot de grúa. Conclusión: Consigue un jackpot de grúa al final del periodo de tiempo añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y añade 5 seg al temporizador Estreno Mundial.



2-23 LAST ACTION HERO (CD)

Completando Last, Action y Hero en la rejilla, comienza un reloj y comienzan 6 bolas; 100 contactos deben ser cerrados durante este periodo. Si se consigue, se premia con 50M, se incrementa el número de contactos requeridos y se añade 10 segundos al tiempo que la queda al reloj. Más Tiempo: No disponible. Comodín: No Disponible. Conclusión: Cada conclusión del número requerido de contactos durante el periodo de tiempo añade 5M al Jackpot Estreno Mundial y 5 seg al temporizador Estreno Mundial.

2-24 JACKPOT RIPPER

El Jackpot ripper (Destripador) comienza en 7.5M de puntos. Cada disparo al kickback añade 500K al jackpot y "salpica" una letra. Completando RIPPER consigue el jackpot y restaura el valor 7.5M. Disparando el kickback RIPPER las luces RIPPER flasean. Dando al kickback RIPPER mientras concede otra letra en RIPPER. Un bloqueo de bola estará disponible mientras las luces RIPPER están flaseando. Si la bola se pierde mientras las luces flasean, se devuelve la bola.

2-25 LOOPING DE GRUA

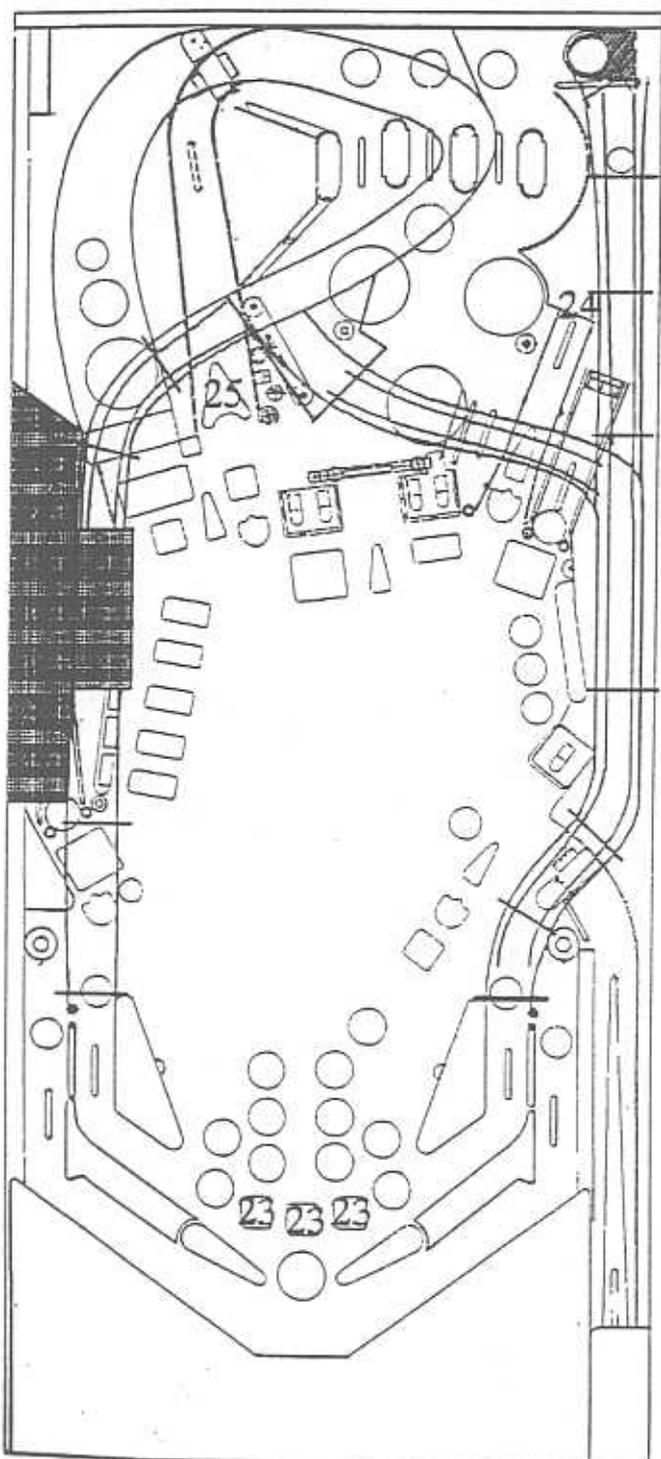
Disparando a la grúa durante un juego de bola simple, entonces no se enciende la grúa para capturarla en la Trampa de Brea, premia con 250K. Sigüientes disparos premian 500K, 750K, 1M, 2M, 3M, 4M, 5M. Si hay menos de dos bolas capturadas, el sexto disparo consecutivo actúa la grúa para un bloqueo.

2-26 DISPAROS COMBINADOS

Hay dos disparos combinados en Last Action Hero: CRANE-RAMP-RAMP-BOLA CAUTIVA DERECHA concederá 4 avances hacia M-BALL y 10M de puntos. CRANE-RAMP-RAMP-RIPPER KICKBACK concederá 3 letras en RIPPER y 10M de puntos.

2-27 BONOS DE BOLA

Los bonos de bola vale 1M al comienzo de cada bola y se incrementa 10K por cada switch cerrado. Con todas las dianas de ojo se incrementa en 10K. Se concede al final de la bola.



2-28 DUPLICAR BONOS

Completando las tres circulos superiores(DOUBLE YOUR BONUS) duplica el valor de los bonos actuales.

2-29 ACUMULACION(ESCROW) DE RAMPA

El escrow de rampa comienza con 1M puntos y se incrementa en 100K con cada disparo a rampa. Disparando dos rampas en una vuelta, habilita el recogedor central para conseguir el escrow de rampa.

2-30 MOLINILLO SUPER DEK-KER

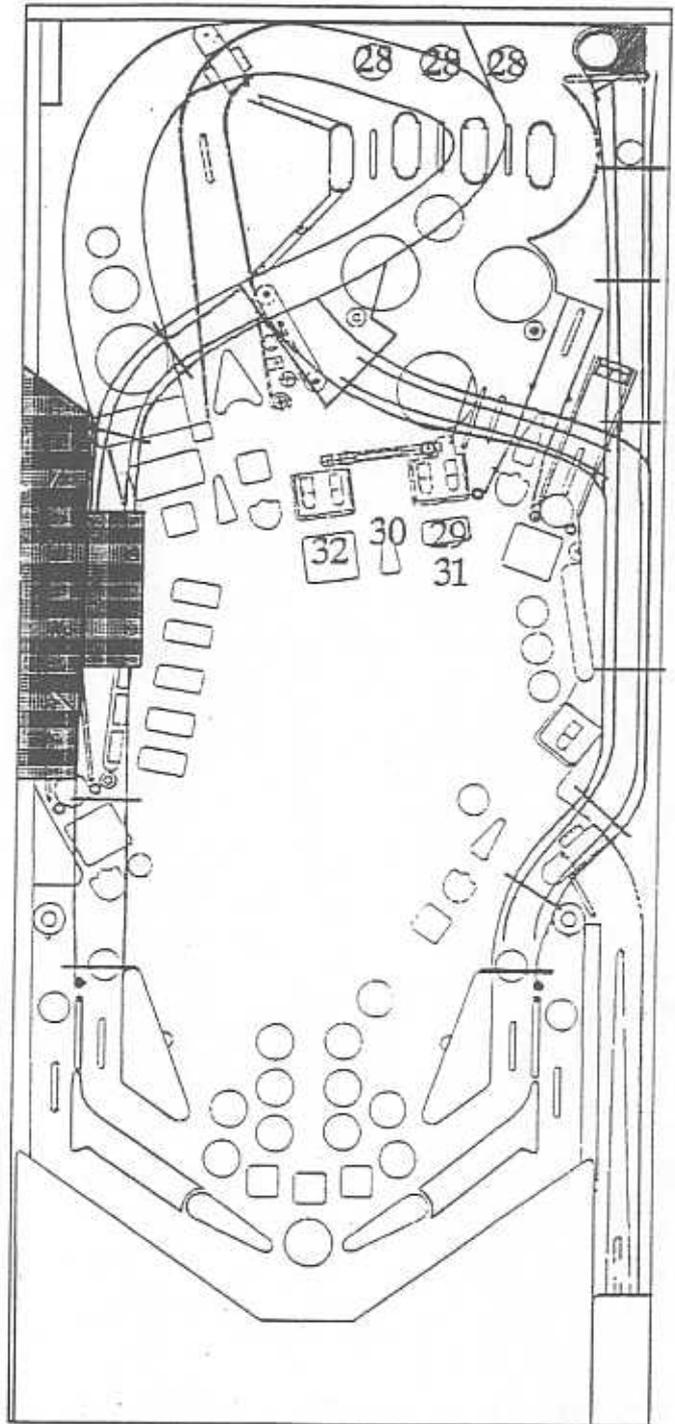
Disparando una combinación RAMP RAMP 5 veces enciende el molinillo para 1M puntos por vuelta. Tan pronto como el molinillo para, la característica se deshabilita y los puntos del molinillo son concedidos.

2-31 CHICKEN

La característica Chicken(Gallina) está disponible en el recogedor central cuando este no está encendido por cualquier otra característica. El primer Chicken se premia con 10M y requiere 3 disparos en el recogedor chicken. El segundo premia con Luz de Bola Extra y requiere 5 disparos adicionales. El tercero concede Luz de Especial y requiere 7 disparos adicionales en el recogedor. Si la auditoria 15(Porcentaje Actual de Bolas Extras) alcanza o excede al ajuste 38 (Porcentaje de bola extra), el segundo Chicken premia con 10M en vez de Luz de Bola Extra. Si la auditoria 2 (Porcentaje de Juego Libre Actual) alcanza o supera al ajuste 1 (Partida Gratuita Manual), el tercer Chicken premiará con 10M en vez de Luz Especial.

2-32 ESTRENO MUNDIAL

Consiguiendo todas las CD, se encienden todas las características de rejilla y el recogedor izquierdo. Disparando al recogedor izquierdo comienza la secuencia de Estreno Mundial. El valor comienza con 10M y se incrementa en proporcion durante el periodo de tiempo hasta el valor Jackpot Estreno Mundial. Este valor se consigue en el recogedor izquierdo.



3 MANDOS DE CONTROL

| | |
|----------------------------|--|
| CONTROL DE VOLUMEN: | El mando para la regulación del nivel de volumen está situado en el interior de la máquina y se accede al mismo abriendo la puerta de los monederos. |
| STEP: | Está situado en la parte posterior de la puerta de monederos y nos permite seleccionar un determinado registro. |
| FORWARD/REVERSE | Está situado en la parte posterior de la puerta de monederos. Este mando permite moverse hacia delante o hacia atrás en los distintos registros. |

4 MENÚS

La máquina incorpora 3 tipos de menús:

REGISTROS DE AUDITORÍAS

REGISTROS DE AJUSTES

TEST DE DIAGNÓSTICOS

4-1 REGISTROS DE AUDITORÍAS

Los registros de auditorías se dividen en dos grupos:

AU01- AU11 son las más utilizadas

EX AU12 - EX AU99 es el grupo expandido

El AU12 se utiliza para visualizar el grupo de registros de auditoría expandido

Para proceder a este menú hay que abrir la puerta de los monederos y colocar el conmutador FORWARD/REVERSE en la posición FORWARD (posición de arriba) después presionar el botón STEP en el display aparecerá AUDICIONES Y AJUSTES, volver a presionar el botón STEP para entrar en los AUDIT.

Una vez dentro de los menús con el mando STEP avanzamos por los distintos registros. Si queremos retroceder en lugar de avanzar por los distintos registros, se pulsara el mando FORWARD/REVERSE.

4-1-1 REGISTROS DE AUDITORÍA BÁSICOS

- AU 01 Total créditos concedidos
- AU 02 Porcentaje de juego libre
- AU 03 Tiempo medio de bola en juego
- AU 04 Tiempo medio de juego
- AU 05 Monedas monedero izquierdo
- AU 06 Monedas monedero derecho
- AU 07 Monedas monedero central
- AU 08 Monedero opcional
- AU 09 Total de monedas
- AU 10 Total ganancias
- AU 11 Propietario
- AU 12 Selección del Grupo de registros expandidos

4-1-2 REGISTROS DE AUDITORÍA EXPANDIDOS

- EAU 13 Total de bolas
- EAU 14 Total de bolas extras
- EAU 15 Porcentaje de bolas extras concedidas
- EAU 16 Concesiones de primer nivel de partidas gratis
- EAU 17 Concesiones de segundo nivel de partidas gratis
- EAU 18 Total de partidas gratis
- EAU 19 Porcentaje de partidas gratis
- EAU 20 Total de especiales
- EAU 21 Porcentaje de especiales
- EAU 22 Total de loterías (matches)
- EAU 23 Concesiones High Score (mejor puntuación)
- EAU 24 Porcentaje de High Score
- EAU 25 Total de juegos libres
- EAU 26 Total de juegos
- EAU 27 Puntuaciones entre 0 y 49.9 millones
- EAU 28 Puntuaciones entre 50 y 99.9 millones
- EAU 29 Puntuaciones entre 100 y 199.9 millones
- EAU 30 Puntuaciones entre 200 y 299.9 millones
- EAU 31 Puntuaciones entre 300 y 399,9 millones
- EAU 32 Puntuaciones mayores de 400 millones
- EAU 33 Valor medio de puntuaciones
- EAU 34 Créditos de Servicio
- EAU 35 Propietario
- EAU 36 Propietario
- EAU 37 Propietario
- EAU 38 Total de veces que el jugador utilizó la propiedad buy-in.
- EAU 39 Veces que la bola se ha colado por el carril izquierdo.
- EAU 40 Veces que la bola se ha colado por el carril central.
- EAU 41 Veces que la bola se ha colado por el carril derecho.
- EAU 42 Falta Slam

4-1-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO

- EAU 43 Bolas Extras Chcken
- EAU 44 Habilidad congelada
- EAU 45 Disparos de Rampa
- EAU 46 Disparos de Rejas

EAU 47 Rejas Completos
 EAU 48 Mas Tiempo (MORE TIME) concedido
 EAU 49 Comodín(WILDCAR) concedido
 EAU 50 Last Action Hero(LAH) checkpoint
 EAU 51 LAH checkpoint 1 concedido
 EAU 52 LAH checkpoint 2 concedido
 EAU 53 LAH checkpoint 3 concedido
 EAU 54 LAH checkpoint 4 concedido
 EAU 55 LAH 6 bolas completos
 EAU 56 Estreno Mundial
 EAU 57 Jackpot Estreno Mundial
 EAU 58 Dianas Izquierdas Completas
 EAU 59 Dianas Izquierdas Restauradas
 EAU 60 Runway de Grúa
 EAU 61 La bola cautiva
 EAU 62 M-BALL activado
 EAU 63 Bola 3 concedido
 EAU 64 Bola 4 concedido
 EAU 65 Bola 5 concedido
 EAU 66 Reinicio M-BALL
 EAU 67 Segundo M-BALL
 EAU 68 Jackpot Concedido
 EAU 69 Doble Jackpot
 EAU 70 Escudos Completos
 EAU 71 Premio de la grúa
 EAU 72 Premio Superior
 EAU 73 Doble Premio Superior
 EAU 74 Disparos al RIPPER
 EAU 75 RIPPER congelado
 EAU 76 Premio de RIPPER
 EAU 77 Misil usado

4-2 REGISTROS DE AJUSTES

A través de estos registros se realizan los ajustes de precios, partidas, características de juego etc.

Para acceder a este menú de registros seguir los siguientes pasos:

- Situar el mando FORWARD/REVERSE en posición FORWARD
- Pulsar el mando STEP En el display aparecerá "AUDITS AND ADJUSTMENTS"
- Situar el mando FORWARD/REVERSE en posición REVERSE
- Pulsar el mando STEP En el display aparecerá el registro EAD 56
- Para avanzar a través de los distintos registros pulsar STEP
- Para retroceder cambiar de posición el mando FORWARD/REVERSE y pulsar STEP para ir retrocediendo a través de los distintos registros.
- Con el pulsador START se realizan los cambios deseados en los distintos registros
- Pulsando STEP se almacenan los nuevos valores en los registros.

Existen 2 grupos de registros de ajustes:

| | |
|------------|----------------------------------|
| STANDARD | Estos registros van del 01 al 12 |
| EXPANDIDOS | Estos registros van del 14 al 56 |

El registro de ajuste AD 13 se utiliza para seleccionar el grupo expandido de registros de ajuste.

4-2-1 REGISTROS DE AJUSTE STANDARD

AD 01 PARTIDA GRATUITA MANUAL

Manual.- Se ajusta manualmente el porcentaje de premios por repetición entre 1% al 50%.

Fijado.- La máquina ajusta automáticamente este porcentaje al 1%. Para cambiar los valores presionar el botón START y luego el botón STEP para almacenar el nuevo valor.

AD 02 COMIENZO DE PARTIDA GRATUITA

Ajustar los valores de repetición inicial entre 20000000 y 9999000000 puntos.

AD 03 NIVELES DE PARTIDA GRATUITA

Ajusta los distintos niveles de repetición. Puesto a NINGUNO, 1, 2, 3 y 4.

AD 04 BONOS DE LA PARTIDA

Selecciona el tipo de concesión otorgada por el juego ESPECIAL, NINGUNO, BOLA EXTRA, CRÉDITO.

AD 05 LIMITE DE PARTIDA GRATUITA

Ajusta el número máximo de juegos libres que pueden ser acumulados por juego (0 a 9).

AD 06 LIMITE DE BOLAS EXTRAS

Ajusta el número de bolas extras que pueden ser acumuladas por juego (1 a 90)

AD 07 REGLAS DEL JUEGO

Permite ajustar automáticamente algunas de las características de juego, usando el pulsador STAR para escoger la dificultad y presionando STEP para activarlo. Puesto a MODERADO, FACIL, MUY FACIL, MUY DIFICIL.

AD 08 AJUSTE DEL PRECIO

Existen 2 maneras:

Standard.- Se ajustan unos valores standard para cada país

Custom.- Es un ajuste personal y tiene varios registros:

a) Multiplicador monedero izquierdo - Determina el número de unidades lógicas que se contabilizan cuando se introduce una moneda física por el monedero izquierdo.

- b) Multiplicador monedero derecho.- Determina el número de unidades lógicas que se contabilizan cuando se introduce una moneda física por el monedero derecho.
- c) Multiplicador monedero central.- No se usa
- d) Monedas necesarias para un crédito.- Especifica el número de unidades lógicas requeridas para 1 crédito.
- e) Bonus crédito.- Especifica que se puede obtener un crédito adicional Borra los contadores de juego y las pone a cero. Esto se consigue introduciendo el valor SI con el botón START y apretando el botón STEP.

AD 09 REAJUSTE DE MONEDAS

Borra los contadores de monedas y los créditos que tenga la máquina se activa introduciendo el valor SI con el botón START ya apretando el botón STEP.

AD 10 BORRADO DE AUDITORIAS

Borra todos los registros de auditoría excepto las de las monedas y créditos para activarlo introducir SI con el botón START y apretar STEP para confirmar.

AD 11 REAJUSTE DE MEJOR PUNTUACION

Se activa introduciendo SI con el botón START y apretando el botón STEP para realizar la actualización de las puntuaciones más altas High Score.

AD 12 AJUSTES EXPANDIDOS

Tiene 2 valores posibles:

- NO.- Si introducimos este valor y apuntamos el botón STEP la máquina saltará al último registro expandido EAD 54 RESTABLECIMIENTO DE FABRICA.
- SI.- Si introducimos este valor y apretamos el botón STEP la máquina activará todo el grupo de registros expandidos para poder realizar los ajustes pendientes.

4-2-2 REGISTROS DE AJUSTE EXPANDIDOS

EAD 13 PORCENTAJE DE LOTERÍA (MATCH)

Se puede ajustar el porcentaje de Match entre el 0% al 10% o en APAGADO. La diferencia del 0% y del APAGADO es que con el 0% la máquina al terminar el juego realiza el MATCH en el display pero nunca se obtendrá un premio. Con el APAGADO la máquina no realiza al final del juego el MATCH.

EAD 14 BOLAS POR JUEGO

Ajusta el número de bolas por ~~juego~~ de 2 a 5 bolas

EAD 15 AVISO DE FALTAS

Especifica el número de veces que puede actuar el plomo de falta antes de que se suspenda el juego por faltas. El ajuste es de 1 a 3.

EAD 16 REPETICIÓN DE EMPUJE

Especifica si la puntuación de repetición puede ser temporalmente aumentada cada vez que el jugador alcance o exceda la puntuación de repetición. Las opciones son:

SI.- Se irá aumentando la puntuación de repetición

NO.- La puntuación de repetición no es aumentable

EAD 17 LIMITE DE CRÉDITOS

Ajusta el máximo número de créditos que puede mantener la máquina de 4 a 50

EAD 18 ACEPTADO MAXIMA PUNTUACION

Permite mantener las 4 mayores puntuaciones actualizadas y las iniciales de los jugadores que los han conseguido.

SI.- Las 4 mayores puntuaciones son almacenadas en memoria y aparecen en el modo atracción

NO.- No se actualizan las mayores puntuaciones

EAD 19 RECORD PUNTUACION BONOS 1

Número de créditos concedidos al alcanzar la puntuación RECORD MUNDIAL 1

EAD 20 RECORD PUNTUACION BONOS 2

Número de créditos concedidos al alcanzar la puntuación RECORD MUNDIAL 2 (0 a 3).

EAD 21 RECORD PUNTUACION BONOS 3

Créditos concedidos al alcanzar el nivel de puntuación RECORD MUNDIAL 3

EAD 22 RECORD PUNTUACION BONOS 4

Créditos concedidos al alcanzar el nivel de puntuación RECORD MUNDIAL 4

EAD 23 RECORD MUNDIAL 1

Ajusta el valor de la puntuación más alta de la máquina

EAD 24 RECORD MUNDIAL 2

Ajusta el nivel de marcador de backup para el cual el nivel 1 puede ser inicializado.

EAD 25 RECORD MUNDIAL 3

Ajusta el nivel de marcador de backup para el cual el nivel 2 puede ser inicializado.

EAD 26 RECORD MUNDIAL 4

Ajusta el nivel de marcador de backup para el cual el nivel 3 puede ser inicializado.

EAD 27 RECORD MUNDIAL 5

Ajusta el nivel de marcador de backup para el cual el nivel 4 puede ser inicializado.

EAD 28 RECORD MUNDIAL 6

Ajusta el nivel de marcador de backup para el cual el nivel 5 puede ser inicializado.

EAD 29 RAEJUSTE DE CADA RECORD

La máquina realiza un borrado automático de las mayores puntuaciones obtenidas al cabo de un número de partidas programadas en este registro:

100 a 900 - Se borra de 100 a 900 partidas
APAGADO - No se borra

EAD 30 PARTIDA GRATUITA

Se utiliza para activar el juego libre. Puesto a SI o NO.

EAD 31 MENSAJES DEL CLIENTE

Especifica si un mensaje aparece en pantalla durante el modo atracción.

| | |
|--------------------|--|
| ENCENDIDO.- | El mensaje aparece en la pantalla durante el modo atracción |
| APAGADO.- | No aparece el mensaje. |
| CAMBIO.- | Permite cambiar el mensaje. Seleccionar este valor con el botón START, apretar el botón STEP para confirmar a la izquierda del display aparecerá una letra que se puede modificar con los botones de los FLIPPER para almacenar la letra apretar STEP y así sucesivamente. |

EAD 32 INTENSIDAD LÁMPARAS FLASH

Tiene 3 modos:

NORMAL.- En este modo las lámparas tendrán una potencia normal
DEBIL.- En este modo las lámparas tendrán un 12,5% menos de fuerza
APAGADO.- No funciona

EAD 33 INTENSIDAD BOBINAS

Tiene 3 modos:

NORMAL.- En este modo las bobinas tendrán una potencia normal
SUAVE.- Los pulsos de activación de las bobinas se reducen en 12,5 % respecto al valor normal.
DURO.- Los pulsos de activación de las bobinas se incrementan en un 12,5 %

respecto a su valor normal.

EAD 34 AJUSTE DE NIVELES

Existen dos modos:

OPERATOR INTERNO.- EL operador tendrá que ajustar los niveles de repetición abriendo la puerta de los monederos.

OPERATOR EXTERNO.- En este modo la máquina avisará con un mensaje "PRESS START TO CHANGE REPLAY LEVEL" presionar START para cambiar los niveles de repetición.

EAD 54 REESTABLECIMIENTO DE FABRICA

Presionando STEP y poniendo el ajuste en ENCENDIDO y volviendo a presionar STEP se consigue el ajuste recomendado en fábrica, perdiéndose los mensajes programados por el usuario.

4-2-3 FUNCIONES ESPECIFICAS DEL JUEGO

EAD 35 PROMOCIÓN DE JUEGO

ENCENDIDO.- La máquina en modo atracción, usa una promoción del nuevo juego.

APAGADO.- No se usa la promoción.

EAD 36 CONCESION DE BUY IN

SI.- Al final de cada juego la máquina usa una cuenta atrás, permitiendo al jugador introducir monedas para obtener créditos y mantener las características del juego anterior.

NO.- No se realiza cuenta atrás.

EAD 37 COMIENZO DE NUEVA PARTIDA

SI.- Da la posibilidad de que si después de la primera bola apretamos el botón de Start, comenzamos un nuevo juego .

NO.- Deshabilita el botón start después de la primera bola.

EAD 38 PORCENTAJE DE BOLAS EXTRAS

Nos permite ajustar el porcentaje de bolas extras entre 0 ó 50

EAD 39 VOLUMEN DE FONDO

Ajusta el volumen de la música de fondo entre 0, 25, 50, 75, y 100.

EAD 40 CONVALIDADOR DE CUENTAS

Puesto a SI o NO. Con SI aparece "Insert Bill Animation" en el display en el modo atracción. Con NO aparecerá "Insert Coin Animation".

EAD 41 MOTOR SACUDIDOR

Puesto a ENCENDIDO o APAGADO. Permite la operación del motor Shaker durante ciertos eventos.

EAD 42 RIPPER CONGELADO

Puesto SI o NO. Con SI, las balas introducidas en el hueco de salida, desde el Kickback Ripper serán devueltas.

EAD 43 GRUA APAGADA/ENCENDIDA

Deshabilita la grúa para la máquina funcione aunque esta esté rota. Puesto a ENCENDIDA o APAGADA.

EAD 44 ESPECIAL EN MEMORIA

Puesto a SI o NO. Con SI la luz de especial será retenida en memoria de una bola a otra para el mismo jugador. Con NO se perderá con la pérdida de la bola.

EAD 45 CRITERIO DE NUEVA CARRERA

Puesto a DIFICIL, MODERADO, FACIL, MUY FACIL, MUY DIFICIL.

EAD 46 RIPPER EN MEMEORIA

Puesto a SI o NO.

EAD 47 JACKPOT DE OBTENCION DE GRUA

Con SI el disparo de grua debe ser obtenido antes de de obtener el jackpot de rampa M-BALL. En otro caso se consigue el Jackpot al comienzo de M-BALL.

EAD 48 DIFICUTAD DE M-BALL

Puesto a MODERADO, FACIL, MUY FACIL, MUY DIFICIL, DIFICIL.

EAD 49 BOLA EXTRA EN MEMORIA

Puesto a SI o NO. Con SI la luz de bola extra se retendrá en memoria de una bola a otra para el mismo jugador. Con NO se perderá con la pérdida de la bola.

EAD 50 RUNAWY DE GRUA

Con SI la captura de bolas debe ser obtenida antes de que el temporizador desaparezca.

EAD 51 ESTILO DE TORNEO

Puesto a APAGADO, IFPA, EXPO, PAPA O CASA. Se determinan las condiciones para preparar rapidamente un juego para torneo. Cuando se cambia esta selección, todas las auditorias se resetean y todos los ajustes serán inicializados al estilo particular seleccionado. El juego volverá al modo atracción, como en el restablecimiento de fábrica se ejecutase.

EAD 52 MÚSICA DURANTE EL MODO ATRACCIÓN

Se utiliza para activar la música durante el modo atracción. Puesto en APAGADO o ENCENDIDO.

EAD 53 PROPIETARIO

EAD 55 NUMERO ID DE LOCALIZACION

Ajustable de 0 a 9999. Permite al operador asignar un número de localización en las hojas que se imprimen (No se afectarán por Restablecimiento de Fábrica).

EAD 56 NUMERO ID DE JUEGO

Ajustable de 0 a 9999. Permite al operador asignar un número de identificación de juego a la hoja de impresión de auditorias. (No se verá afectadas por Restablecimiento de fábrica).

EAD 57 NUMERO DE COPIAS DE IMPRESORAS

Resetea el contador que se incrementa y muestra en cada hoja de Datos de Auditoria nueva.

EAD 58 INTERFACE IMPRESORAS

Inicia la impresión de Datos de Auditoría .

5 AJUSTE DE MONEDAS CRÉDITOS Y PARTIDAS

La máquina tiene una serie de ajustes por defecto que vienen definidos en función del país correspondiente.

Estos ajustes standard se seleccionan por medio del menú de ajustes (ADJUSTMENTS) en el registro AD 08 (PRECIO POR PARTIDA).

Pulsando el mando START se seleccionan los distintos países y con el mando STEP se activa el país seleccionado.

Si se desea un ajuste particular que no esté definido en los ajustes standard del país, entonces seleccionaremos con el mando START la opción "CUSTOM".

Una vez seleccionada la opción "CUSTOM" pulsar el mando STEP para acceder a los distintos registros de ajuste.

- AD 08-01 Multiplicador monedero izquierdo
- AD 08-02 Multiplicador monedero derecho
- AD 08-03 Multiplicador monedero central
- AD 08-04 Multiplicador cuarto monedero
- AD 08-05 Número de monedas necesarias para un crédito
- AD 08-06 Bonus crédito

Con el mando START se seleccionan los distintos valores del registro seleccionado y con el mando STEP almacenamos el valor deseado.

EJEMPLO DE AJUSTE 2:

1 MONEDA DE 100 PTS. 2 CRÉDITOS
1 MONEDA DE 500 PTS. 10 CRÉDITOS

En los registros correspondientes tendríamos que poner los siguientes valores:

| | | | |
|----------|---|----------|----|
| AD 08-01 | 2 | AD 08-02 | 10 |
| AD 08-03 | 0 | AD 08-04 | 0 |
| AD 08-05 | 1 | AD 08-06 | 0 |

EJEMPLO DE AJUSTE 2:

1 MONEDA DE 100 PTS. 1 CRÉDITOS
1 MONEDA DE 500 PTS. 6 CRÉDITOS

En los registros correspondientes tendríamos que poner los siguientes valores:

| | | | |
|----------|---|----------|---|
| AD 08-01 | 1 | AD 08-02 | 6 |
| AD 08-03 | 0 | AD 08-04 | 0 |
| AD 08-05 | 1 | AD 08-06 | 0 |

6 TEST DE DIAGNÓSTICOS

DATA EAST Proporciona un sistema de test para sonido, display, lámparas, switches y bobinas, usando los pulsadores STEP y FORDWARE/REVERSE que se encuentran en el interior pegado a la trampilla, además del pulsador START que está en la parte frontal exterior de la máquina.

TEST AUTOMÁTICO para realizar una rápida verificación.

TEST MANUAL para localización de averías.

Durante el juego, los contactos(switches) y bobinas son controlados por el sistema. Si un switch no se cierra durante 50 juegos es considerado defectuoso. De igual forma, cuando una bobina no logra activar un switch, el sistema la da por defectuosa. No obstante, el criterio lógico del técnico determinará si este fallo que se muestra en el display durante el tiempo que la máquina no está en juego, se debe al ajuste correcto del contacto asociado a la bobina, etc.

Durante la activación de estos test aparecerán una serie de indicaciones de color que indicarán el código de switches, coil, etc., que está activado.

Por ejemplo, en el test de switches en el RIGHT COIN aparecerá row (WHT-YEL) fila (Blanco-amarillo) y colum (GRN-BRN) columna (verde-marrón).

Con este método además se consigue identificar el cableado.

| | |
|---------------|---------------|
| BLK = Negro | GRN = Verde |
| BRN = Marrón | BLU = Azul |
| RED = Rojo | VIO = Violeta |
| ORN = Naranja | WHT = Blanco |

Para entrar en este menú presionar el botón FORWARD/REVERSE, a la posición REVERSE (hacia abajo) y luego presionar STEP en el display aparecerá Customer Service number 1-800-KICKERS y el número (708) 345-7700.

Volviendo a presionar el botón de STEP entramos en el primer test volviéndolo a apretar entraríamos en el siguiente y así sucesivamente.

6-1 SERVICE CREDITS

Permite adquirir créditos para la comprobación de la máquina sin que estos sean registrados en la contabilidad general de la máquina. Los créditos se consiguen con el pulsador START.

6-2 TECH ALERT

Nos indicará si hay algún switches mal o si la máquina necesita un borrado de los registros de juego.

6-3 BURN IN MINUTES

La máquina realiza un test total de la máquina presionando el botón START, volver a presionar este botón para detener el test.

6-4 SOUND TEST

Realiza el test de sonido, apretando el botón de los flippers avanzamos a través del test, con distintos sonidos, con el botón START se activan los sonidos.

6-5 DISPLAY

Realiza un test del display de forma automática, probando todos los puntos, filas y columnas.

6-6 LÁSER KICK

Se usa para hacer ajuste de la interrelación entre el contacto activado y la bobina. Debe hacerse con el paso de la bola por el p: sillo correspondiente.

6-7 SWITCH TEST

Están configurados en matriz de 8x8, siendo las columnas los switches correspondientes a los drivers (transistores Q) y las filas los contactos de retorno. Para entrar pulsar STEP. En este test en el display aparecerán los switches que hemos activado mostrándonos el nombre del switch, el color de la fila y columna.

6-8 TEST DE LÁMPARAS

Las lámparas están configuradas en una matriz de 8 x 8, 8 filas (row) y 8 columnas (column). El cableado es de fácil identificación, siendo el color base para las columnas de amarillo y para las filas el rojo. El número de fila o columna se identifica por el color que acompaña al color base.

Tiene varios modos: (para pasar de un modo a otro presionar el botón STEP).

- a) ALL LAMPS.- A este modo es al primero al que accedemos y se produce la iluminación de todas las lámparas
- b) ROW LAMPS ON.- En este modo vamos activando fila por fila la matriz de lámparas por medio del botón START, en el display aparece que fila está activada.
- c) COLUMN LAMPS ON.- Activamos columna por columna de la matriz de lámparas por medio del botón START, en el display nos muestra la columna que está activada.
- d) SINGLE LAMPS.- Activamos las lámparas una a una por medio del botón START.

6-9 TEST DE BOBINAS

Tiene 2 modos, para pasar de un modo a otro apretar el botón STEP.

- FLASH LAMP.- Después del test Single Lamp pulsamos el botón STEP. Las lámparas se iluminarán aleatoriamente.

CICLINS COILS (CÍCLICO).- La máquina activa automáticamente las bobinas, mostrándonos en el display cual es la bobina activa.

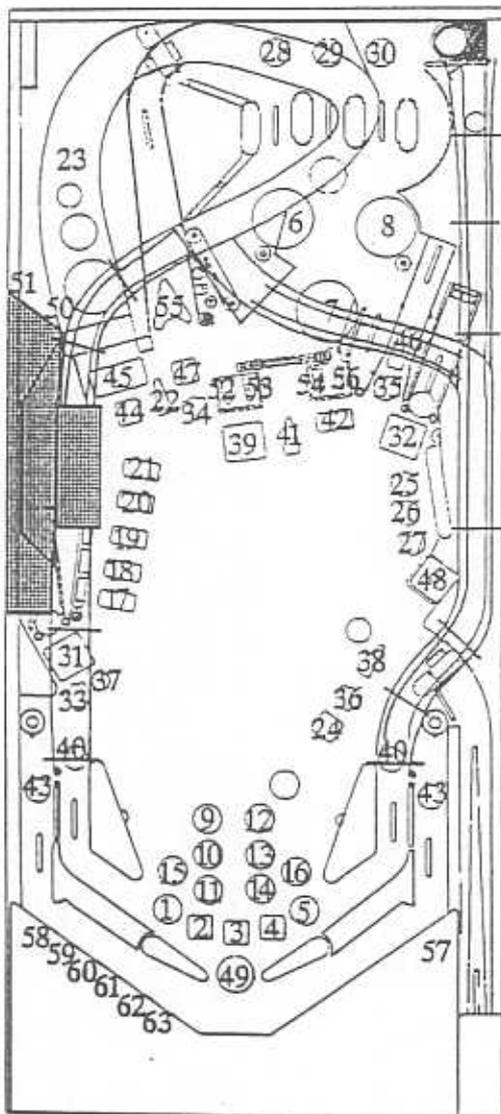
COIL TEST (MANUAL).- Una vez en este modo con el botón de los flippers seleccionamos de una en una todas las bobinas, la bobina seleccionada aparece en el display con el botón START activamos la bobina seleccionada.

7 LOCALIZACIÓN GENERAL DE LÁMPARAS

| Columna | 1 Q71 AMA-MARR CN7-1 | 2 Q70 AMA-ROJO CN7-2 | 3 Q69 AMA-NAR CN7-3 | 4 Q68 AMA-NEG CN7-4 | 5 Q67 AMA-VER CN7-5 | 6 Q66 AMA-AZUL CN7-7 | 7 Q65 AMA-VIOL CN7-8 | 8 Q64 AMA-GRIS CN7-9 | |
|---------|----------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------|
| 1 Fila | Q72 ROJ-MARR CN6-1 | Rejilla: Encontrar Benedict 1 | Rejilla: Ultimo Marcador 9 | C 17 | Diana de Ojo Superior 25 | Escudo Central 33 | Molinillo 41 | Disparo De Nuevo 49 | Misil Ligeor 57 |
| 2 | Q73 ROJ-NEG CN6-2 | Rejilla Last 2 | Rejilla: Ir al cine 10 | R 18 | Diana De Ojo Central 26 | Escudo Izdo. Central 34 | Chicken 42 | Bloqueo Inferior (Derecho)50 | R 58 |
| 3 | Q74 ROJ-NAR CN6-3 | Rejilla Action 3 | Rejilla: Salvar a Denny 11 | A 19 | Diana de Ojo Inferior 27 | Escudo Derecho Central 35 | Lineas De Salida X2 43 | Bloqueo Superior (Izdo.) 51 | I 59 |
| 4 | Q75 ROJ-AMA CN6-5 | Rejilla Hero 4 | Rejilla: Bola Extra Encendida12 | N 20 | Circulo Superior Izdo. 28 | Escudo Central 36 | El Suelo 44 | Recogedor Central 1 52 | P 60 |
| 5 | Q76 ROJ-VER CN6-6 | Caos Super Grúa 5 | Rejilla: Millones Cat 13 | E 21 | Circulo Superior Central 29 | Mas Tiempo 37 | Jackpot 45 | Recogedor Central 2 53 | P 61 |
| 6 | Q77 ROJ-AZUL CN6-7 | Turbo Bumper Izdo. 6 | Rejilla: Al Techo 14 | Animacion Diana Cat 22 | Circulo Superior Derecho 30 | Extra Ball 38 | Destripador (Ripper) 46 | Recogedor Central 3 54 | E 62 |
| 7 | Q78 ROJ-VIO CN6-8 | Turbo Bumper Superior 7 | Rejilla: Ojos rojos 15 | Rampa 23 | Bola Cautiva Izdo. 31 | M-BALL X2 39 | Salvar a Denny 47 | Disparo De Grúa 55 | R 63 |
| 8 | Q79 ROJ-GRIS CN6-9 | Turbo Bumper Derecho 8 | Rejilla Gran error 16 | Comodin 24 | Bola Cautiva Derecha 32 | Carriles de Retorno X2 40 | Recogedor Izdo. 48 | Recogedor Central 4 56 | Botón De crédito 64 |

8. PLANO DE SITUACIÓN DE LÁMPARAS

| Lamp Number | Description |
|-------------|-----------------------|
| 01 | Find the Ripper |
| 02 | Grid:Last |
| 03 | Grid:Action |
| 04 | Grid:Hero |
| 05 | Grid:Super Crane |
| 06 | Left Turbo Bumper |
| 07 | Top Turbo Bumper |
| 08 | Right Turbo Bumper |
| 09 | Grid:Fast Scoring |
| 10 | Grid:Go to The Movies |
| 11 | Grid:Save Danny |



| | |
|----|------------------------|
| 12 | Grid:Light Extra Ball |
| 13 | Grid:Cat Millions |
| 14 | Grid:To The Roof |
| 15 | Grid:Redeye |
| 16 | Grid:Big Mistake |
| 17 | C |
| 18 | R |
| 19 | A |
| 20 | N |
| 21 | E |
| 22 | Animated Cat Target |
| 23 | Left Ramp |
| 24 | Wild Card |
| 25 | Benedict's Eye Top |
| 26 | Benedict's Eye Middle |
| 27 | Benedict's Eye Bottom |
| 28 | Top Rollover Left |
| 29 | Top Rollover Middle |
| 30 | Top Rollover Right |
| 31 | Left Captive Ball |
| 32 | Right Captive Ball |
| 33 | Shield Left |
| 34 | Shield Left Center |
| 35 | Shield Right Center |
| 36 | Shield Right |
| 37 | More Time |
| 38 | Extra Ball |
| 39 | M-Ball |
| 40 | Return Lanes (2 Bulbs) |
| 41 | Spinner |
| 42 | Chicken |
| 43 | Outlanes (2 Bulbs) |
| 44 | The Roof |
| 45 | Jackpot |
| 46 | Ripper |
| 47 | Save Danny |
| 48 | Right Scoop |
| 49 | Shoot Again |
| 50 | Lock Bottom (Right) |
| 51 | Lock Top (Left) |
| 52 | Middle Scoop |
| 53 | Middle Scoop |
| 54 | Middle Scoop |
| 55 | Shoot the Crane |
| 56 | Middle Scoop |
| 57 | Smart Missile |
| 58 | R |
| 59 | I |
| 60 | P |
| 61 | P |
| 62 | E |
| 63 | R |
| 64 | Credit Button |

9. LOCALIZACIÓN GENERAL DE SWITCHES

| Columna | 1 Q55 VER-MARR CN8-1 | 2 Q54 VER-ROJO CN8-2 | 3 Q53 VER-NAR CN8-3 | 4 Q52 VER-AMA CN8-4 | 5 Q51 VER-NEG CN8-5 | 6 Q50 VER-AZUL CN8-7 | 7 Q49 VER-VIOL CN8-8 | 8 Q48 VER-GRIS CN8-9 |
|-------------------------|----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1 BLA-MARR CN10-9 | Falta Plomo 1 | Trough #1 Izquierdo 9 | Diana Abatible C 17 | Stand up Derecho Superior 25 | Turbo Bumper Izdo. 33 | Retorno Izdo. 41 | No Usado 49 | Recogedor Central Izdo. 57 |
| 2 BLA-ROJO CN10-8 | Monedero Adicional 2 | Trough #2 10 | Diana Abatible R 18 | Stand Up Derecho Central 26 | Turbo Bumper Inferior 34 | Retorno Derecho 42 | No Usado 50 | Recogedor Central Derecho 58 |
| 3 BLA-NAR CN10-7 | Botón Créditos 3 | Trough #3 11 | Diana Abatible A 19 | Stand Up Derecho Inferior 27 | Turbo Bumper Derecho 35 | Carril Salida izdo. 43 | No Usado 51 | Molinillo Recogedor 59 |
| 4 BLA-AMA CN10-6 | Monedero Derecho 4 | Trough #4 12 | Diana Abatible N 20 | Círculo Superior Izquierdo 28 | Honda IZQUIERDA 36 | Carril Salida dcho. 44 | No Usado 52 | Límite Grúa Izdo. 60 |
| 5 BLA-VER CN10-5 | Monedero Central 5 | Trough #5 13 | Diana Abatible E 21 | Círculo Superior Central 29 | Honda Derecha 37 | Salida Rampa Izdo. 45 | No Usado 53 | Límite Grúa Dcho. 61 |
| 6 BLA-AZUL CN10-3 | Monedero Izquierdo 6 | Trough #6 14 | Bloqueo Izdo. Superior 22 | Círculo Superior Derecho 30 | Recogedor Derecha R.O. 38 | Entrada Rampa Izdo. 46 | Barra(2) Dianas Abatibl. 54 | Misil Ligero 62 |
| 7 BLA-VIO CN10-2 | Falta Siam 7 | Trough #7 Dere. 15 | Bloqueo Izdo. Inferior 23 | Ensambla. Recogedor Derecho 31 | Círculo Cautivo Izdo. 39 | VUK 47 | Círculo Cautiva Dcho. 53 | Flipper Izquierdo 63 |
| 8 BLA-GRIS CN10-1 | Getillo 8 | Pasillo Dispara 16 | Molinillo Sencillo Izdo. 24 | Diana CAT 32 | Diana Bola Cautiva Izdo. 40 | Ripper Kickback 48 | Diana Cautiva Dcho. 56 | Flipper Derecho 64 |

10. PLANO DE SITUACIÓN DE SWITCHES

| Switch Number | Description | Part No. |
|---------------|----------------|-------------|
| 01* | Plumb Tilt | See Cabinet |
| 02* | 4th Coin | - |
| 03* | Credit Button | 500-5097-02 |
| 04* | Right Coin | 180-5024-00 |
| 05* | Center Coin | 180-5024-00 |
| 06* | Left Coin | 180-5024-00 |
| 07* | Slam Tilt | 180-5022-00 |
| 08* | Launch Trigger | 180-5111-00 |
| 09 | Trough #1 Left | 180-5119-00 |
| 10 | Trough #2 | 180-5119-00 |
| 11 | Trough #3 | 180-5119-00 |

| Switch Number | Description | Part No. |
|---------------|------------------------|-------------|
| 12 | Trough #4 | 180-5119-00 |
| 13 | Trough #5 | 180-5119-00 |
| 14 | Trough #6 | 180-5119-00 |
| 15 | Trough #7 Right | 180-5118-00 |
| 16 | Shooter Lane | 180-5100-01 |
| 17 | Drop Target C | 180-5092-01 |
| 18 | Drop Target R | 180-5092-01 |
| 19 | Drop Target A | 180-5092-01 |
| 20 | Drop Target N | 180-5092-01 |
| 21 | Drop Target E | 180-5092-01 |
| 22 | Left Lock Top | 180-5128-00 |
| 23 | Left Lock Bottom | 180-5128-00 |
| 24 | Single Left Rollover | 500-5706-00 |
| 25 | Right Stand-Up Top | 180-5130-00 |
| 26 | Right Stand-Up Middle | 180-5130-01 |
| 27 | Right Stand-Up Bottom | 180-5130-02 |
| 28 | Top Rollover Left | 500-5706-00 |
| 29 | Top Rollover Middle | 500-5706-00 |
| 30 | Top Rollover Right | 500-5707-00 |
| 31 | Right Scoop Assembly | 500-5057-00 |
| 32 | Animated Cat Target | 500-5738-08 |
| 33 | Left Turbo Bumper | 180-5015-01 |
| 34 | Bottom Turbo Bumper | 180-5015-01 |
| 35 | Right Turbo Bumper | 180-5015-01 |
| 36 | Left Slingshot | 180-5054-00 |
| 37 | Right Slingshot | 180-5054-00 |
| 38 | Right Scoop Rollover | 500-5707-00 |
| 39 | Left Captive Rollover | 500-5706-00 |
| 40 | Left Captive Target | 500-5738-08 |
| 41 | Left Return | 500-5706-00 |
| 42 | Right Return | 500-5707-00 |
| 43 | Left Outlane | 500-5706-00 |
| 44 | Right Outlane | 500-5707-00 |
| 45 | Left Ramp Exit | 180-5090-00 |
| 46 | Left Ramp Entrance | 180-5090-00 |
| 47 | VUK | 180-5116-00 |
| 48 | Ripper Kickback | 180-5167-00 |
| 49 | Not Used | - |
| 50 | Not Used | - |
| 51 | Not Used | - |
| 52 | Not Used | - |
| 53 | Not Used | - |
| 54 | Drop Target Bar (2) | 180-5129-00 |
| 55 | Right Captive Rollover | 500-5707-00 |
| 56 | Right Captive Tgt. | 500-5640-00 |
| 57 | Middle Scoop Left | 500-5116-00 |
| 58 | Middle Scoop Right | 500-5700-00 |
| 59 | Scoop Spinner | 180-5010-04 |
| 60 | Crane Left Limit | 500-5727-00 |
| 61 | Crane Right Limit | 500-5727-00 |
| 62 | Smart Missile | 515-5904-00 |
| 63 | Left Flip. Cab. | 180-5048-01 |
| 64 | Right Flip. Cab | 180-5048-01 |

