

**VIFICO, S. A.**

PRESENTA:

# **S T A R G A T E**

JUEGO 742

INSTALAR 4 BOLAS

INDICE:

- COMO JUGAR Y PUNTUACIONES
- MODO TEST
  - I. AUTO TEST
  - II. CONTADORES
  - III. AJUSTES DE JUEGO
  - IV. UTILIDADES
  - V. MODO TORNEO
- GUIAS DE PROBLEMAS

MEMORIAS:

GAME PROM	DISPLAY PROM	SOUND PROM
(TIPO 27C512)	(TIPO 27C040)	(TIPO 27C256)
742/GPROM	742/DSPROM	742/DROM1
		742/YROM1
		(TIPO 27C040)
		742/AROM1

VIFICO, S.A. CARRETERA DE GUADALMAR 3, 4, 8 Y 9 MALAGA 29004  
TELEFONOS:  
CENTRALITA-95-223 72 86  
DPTO. TECNICO-95-224 16 49  
FAX.-95-223 74 19

**\*\*\*RASGOS GENERALES DEL JUEGO\*\*\***

**HORUS FLASHOUT:**

ESTE RASGO ESTABLECE EL NIVEL DE BONOS PARA LA RONDA DE BATALLA. CUANDO EL JUGADOR GOLPEA A LA DIANA PIVOT IZQUIERDA, SE ABRE LA "HORUS" Y LAS LAMPARAS EXTERIORES PARPADEAN DURANTE UN PERIODO DE TIEMPO (AJUSTE DE JUEGO PASO 58). SI EL JUGADOR CUELA LA BOLA EN EL AGUJERO SUPERIOR IZQUIERDO, AVANZARA LOS BONOS DE HORUS Y CERRARA LA DIANA IZQUIERDA.

**COMBO FEATURE:**

GOLPEANDO A LA RAMPA IZQUIERDA CUANDO LUZCA DE NUEVO. ESTO SUMARA AL JUGADOR Y AVANZARA LOS TIROS "COMBO".

TABLA DE GANANCIAS:  
"COMBOS CONSECUTIVOS"

- 1º ---- 5.000.000.
- 2º ---- SEGMENTO STARGATE (1ª VEZ SOLO) O 10.000.000
- 3º ---- 20.000.000
- 4º ---- 30.000.000
- 5º ---- AVANZA SUPER JACKPOT

**PIRAMIDE:**

CON LAMPARA PARPADEANDO. EL ENCENDIDO SERA ALEATORIO. CUANDO EL JUGADOR COMPLETE TODOS LOS TIROS, ENTONCES ENCENDERA PARA PODER COMPLETAR EL SEXTO DISPARO. PARPADEA LA SEPTIMA, LA CUAL NOS REGALARA LA PIRAMIDE. COMPLETANDO LOS SIETES EL SEGMENTO STARGATE DARA PREMIOS. ESTOS SON LOS PREMIOS:

- 1º ---- SUMA 5 QUARTZ.
- 2º ---- 30.000.000.
- 3º ---- AVANZA SUPER JACKPOT.

**BRAZALETE DE "RA":**

SI EL JUGADOR GOLPEA ESTA DIANA CUANDO ESTA ENCENDIDA FIJA, ENTONCES PARPADEARA DURANTE UN PERIODO DE TIEMPO (AJUSTE DE JUEGO PASO 59) SI EL JUGADOR ACIERTA A LA DIANA, DARA UN REGALO Y VOLVERA A CONTAR EL TIEMPO. ESTA VENTAJA NO SE ACTIVARA CUANDO SE ESTE EN LA RONDA DEL TEMPLO DE RA.

- 1º ---- 5.000.000.
- 2º ---- 10.000.000.
- 3º ---- 20.000.000.

**TRANSPORTADOR:**

COMPLETANDO LOS SEGMENTO STARGATE. CUANDO EL JUGADOR GANE, ES ELIMINADO DE LA MESA. CERRANDO LAS DIANAS PIVOT IZQUIERDA. EL JUGADOR CAMBIA EL REGALO POR GOLPEA EN EL CENTRO DE LA DIANA DEL KICKING. CUANDO TODOS LOS REGALOS HAN SIDO COMPLETADOS ENTONCES . EL PROXIMO SERA SANDSTORM.

TABLA DE PREMIOS:

20.000.000  
EMPIEZA HURRY-UP

SUMA 3 QUARTZ  
 MULTIBOLA  
 10.000.000  
 SUMA 3 QUARTZ  
 SUMA 5 QUARTZ  
 5.000.000  
 BOLA EXTRA (UNA POR JUGADOR Y JUEGO)  
 AVANZA SUPER JACKPOT  
 30.000.000  
 PUNTUA TRIPLE DURANTE UN TIEMPO

**SARCOFAGO:**

EL JUGADOR CONSEGUIRA ESTA VENTAJA CON HABILIDAD DE DISPARO O ACERTANDO AL CONTACTO DE DIANA ABATIBLE, ESTANDO LA LAMPAR DE SARCOFAGO ENCENDIDA DURANTE UN TIEMPO (AJUSTE DE JUEGO PASO 64). DECORADO SEGMENTO STARGATE.

ODD TIME - MULTIBOLA  
 EVEN TIMES- 3 QUARTZ

**HURRY-UP:**

GOLPENDO AL AGUJERO DE ARRIBA DERECHO GANA HURRY-UP, SI LO CONSIGUE DURANTE EL TIEMPO QUE DURE (AJUSTE DE JUEGO PASO 60) LOS SEGMENTO STARGATE REGALARAN:

1° ---- 10.000.000  
 2° ---- 30.000.000  
 3° ---- BOLA EXTRA  
 4° ---- 50.000.000

**S-T-A-R-G-A-T-E- ENCANTADA:**

SUBIENDO LA RAMPA DERECHA CUANDO LUZCA , SUMA UNA LETRA STARGATE COMPLETANDOLA GANAS SEGMENTO STARGATE.

1°---- SUMA 3 QUARTZ  
 2°---- AVANZA SUPER JACKPOT  
 3°---- SUMA 5 QUARTZ  
 4°----AVANZA SUPER JACKPOT

**BULLSEYE:**

DISPARA AL CENTRO DE LA DIANA BULLSEYE Y GANA:

ULTIMA BOLA--- 10.000.000  
 SIGUIENTE BOLA--- 5.000.000  
 OTRAS BOLAS--- 1.000.000

**PODER DE RA:**

COMPLETANDO RODAS LAS DIANAS ABATIBLES, ENTONCES LA BANCADA PUNTUARA 5M, 10M, 20M, 30M O 40M. CADA BOLA RESETEARA EL VALOR DE PUNTUACION.

**TRADE QUARTZ:**

ESTA NO SE ACTIVARA EN LA RONDA DE BATALLA. DISPARANDO AL AGUJERO DEL CENTRO CUANDO ESTE ENCENDIDO SUMA 1 QUARTZ Y GANA EL JUGADOR QUE MAS CONSIGA. PREMIOS:

QUARTZREGALOS

1, 2, O 3	----	10.000.000
4, 5, O 6	----	50.000.000

7, 8, 09	----	ENCIENDE LUZ BOLA EXTRA
10 AL 15	----	DOBLE AVANCE SUPER JACKPOT
16 AL 19	----	TORMENTA DE ARENA
20 AL 22	----	COMPLETA STARGATE
23 O MAS	----	SUPER JACKPOT

4

**PLUNGER SKILL SHOT:**

GOLPEANDO EL SARCOFAGO O AL AGUJERO IZQUIERDO PUNTUA 10.000.000. TAMBIEN COMIENZA EL MULTIBOLA, REGALANDO 3 QUARTZ. TAMBIEN SUMA BONOS HORUS.

**SUPERJACKPOT:**

SUPERJACKPOT COMENZARA CON 100.000.000 PUNTOS Y SUBIRA CONSIGUIENDO VARIOS JUEGOS.

\*\*\*MODO TEST\*\*\*

## I. AUTOTEST

CON ESTE TEST SE COMPROBARAN LAS DISTINTAS PARTES DE ENTRADA Y SALIDA DE LA MAQUINAS. EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA SE USARA PARA VOLVER A EMPEZAR EL TEST. ESTOS SON LOS DISTINTOS PASOS:

**TEST DE MEMORIA.**

ESTA FUNCION TESTEARA LA MEMORIA PRINCIPAL DE JUEGO, GPROM, INDICANDO EL ESTADO ASI COMO EL VALOR DEL CHECK SUM.

**CHEQUEO DE LAMPARAS.**

ENCENDERA TODAS LAS LAMPARAS AL MISMO TIEMPO, PARPADEANDO TODAS A LA VEZ.

**TEST MATRIZ DE LAMPARAS.**

TESTEARA UNA POR UNA CADA LAMPARA, PONIENDOLA INTERMITENTEMENTE. USAREMOS LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS PARA AVANZAR O RETROCEDER.

**TEST DE RELES Y BOBINAS.**

TESTEARA TODOS LOS RELES Y BOBINAS DE LA MAQUINA, ASI COMO LAMPARAS DE 24 VOLTIOS. USAREMOS LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS PARA AVANZAR O RETROCEDER Y EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA PARA ACTIVAR. LA NUMERACION DEL TEST NOS SERVIRA PARA DETERMINAR EL TRANSISTOR QUE ATACA CADA BOBINA, SABIENDO, QUE ESTE SIEMPRE SERA UN NUMERO MAS QUE EL DE LA BOBINA. EJEMPLO: SOLENOIDE 0---TRANSISTOR Q1 EN LA PLACA DRIVER.

**TEST MATRIZ CONTACTOS.**

LA PRIMERA PARTE DE ESTE TEST NOS DIRA ALGUNOS CONTACTOS QUE NO HAN FUNCIONADO EN LOS ULTIMOS 15 JUEGOS (INOPERATIVE SWITCHES). LA SEGUNDA PARTE LEERA TODOS AQUELLOS QUE ESTEN CERRADOS, INDICANDO EN EL DISPLAY UNA BREVE DESCRIPCION Y SU NUMERO CORRESPONDIENTE. DE NO HABER NINGUNO ACTIVADO PONDRA EL MENSAJE "ALL SWITCHES OPEN".

**TEST CONTACTO ACIVADO.**

ESTE REFLEJADA AQUELLOS CONTACTOS QUE ESTAN CERRADOS Y PUEDEN INNFLUIR EN OTROS DE LA LINEA COMUN.

**TEST DE DISPLAY.**

TESTEARA EL DISPLAY MATRIZ DE 128 x 32 PUNTOS. CON LOS BOTONES DE FLIPPERS ACTUAREMOS EL TEST DE VARIAS FORMAS.

**TEST DE SONIDO.**

TESTEARA TANTO LA PLACA PRINCIPAL DE SONIDO COMO LA AUXILIAR, ASI COMO LA LINEA DE CODIGOS DE SALIDA DE LA CPU. EMITIRA UNA SERIE DE TONOS BASADO EN LOS SONIDOS DE LA ESCALA MUSICAL. PRESIONANDO EL BOTON DEL FLIPPER DERECHO SE ACTIVARA EL TEST.

**TEST MONEDEROS.**

TESTEARA LAS DISTINTAS ENTRADAS DE MONEDAS. INTRODUCIENDO MONEDAS EN LAS DISTINTAS ENTRADAS DARA UN PASO EN EL DISPLAY EN SU ENTRADA CORRESPONDIENTE. SE PODRA BORRAR TODOS LOS VALORES INTRODUCIROS PULSANDO EN BOTON DE COMIENZO PARTIDA. ESTA ENTRADA NO AFECTARA A LOS CONTADORES DE LA MAQUINA.

**TEST DE DRIVER AUXILIAR.**

TESTEARA LAS LAMPARAS CONTROLADAS POR LA PLACA AUXILIAR DE TRANSISTORES. CON LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS CAMBIAREMOS EL NUMERO DE LAMPARAS Y CON EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA SE ACTIVARA LA LAMPARA.

## II. CONTADORES

ESTE TEST DISPONE DE TODO TIPOS DE CONTADORES INTERNOS DE LA MAQUINA PARA PODER LLEVAR UNA ESTADISTICA COMPLETA DE SU COMPORTAMIENTO EN CADA PASO SE DARA UNA BREVE DESCRIPCION DEL CONTENIDO ASI COMO DOS VALORES DIFERENTES. EL VALOR A LA QIZQUIERDA REPRESENTA LA CONTABILIDAD A LARGO PLAZO Y EL DE LA DERECHA A CORTO PLAZO. ALGUNOS DE LOS CONTADORES NO PRESENTARA DIRECTAMENTE LOS DOS VALORES, POR LO QUE TENDREMOS QUE PULSAR EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA PARA QUE APAREZCA EN EL DISPLAY. LA MAQUINA TIENE UN SISTEMA POR EL CUAL CADA 2000 PARTIDAS, SE AUTO RESETEARA, PONIENDO A CERO TODOS LOS CONTADORES PARCIALES (AJUSTE DE JUEGO). EN CASO DE HABER ALGUN TIPOO DE FALLO, LA MAQUINA PRESENTARA EL MENSAJE "ERROR" EN DISPLAY.

## III. AJUSTES DE JUEGO

CON ESTA FUNCION SE PROGRAMARA LA MAQUINA SEGUN LAS NECESIDADES DE CADA OPERARIO.

**FACTORY SETTINGS**

ESTA FUNCION PERMITIRA CARGAR TODOS LOS PARAMETROS DE FABRICA SOBRE LA MAQUINA DE LA SIGUIENTE FORMA:

PULSAR BOTON DE TEST.

ELEGIR EN EL MENU "GAME AJUSTMENT"

PULSAR BOTON COMIENZO PARTIDA DURANTE UNOS SEGUNDOS.

UNA VEZ CARGADO LOS PARAMETROS DE FABRICA, ENTRAREMOS EN EL PRIMER PASO DEL TEST DE AJUSTE DE FABRICA.

**ATENCION**

CARGAR PROGRAMACION DE FABRICA AFECTARA A TODOS LOS VALORES DEL TEST DE AJUSTE DE JUEGO.

**PASOS AJUSTES DE JUEGO.**

EN ESTOS PASOS SE UTILIZARA SIEMPRE LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS PARA SUBIR O BAJAR DATOS Y EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA PARA CARGAR EL VALOR ESTABLECIDO POR EL FABRICANTE.

- 1) SCORE REPLAY LEVEL 1
- 2) SCORE REPLAY LEVEL 2
- 3) SCORE REPLAY LEVEL 3

CADA UNO SE PROGRAMARA USANDO LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS. SI LA OPCION DE AUTOPORCENTAJE ESTA EN ON SOLO SE TENDRA QUE PROGRAMAR EL PRIMER RECORD, QUEDANDO LOS OTROS DOS SOLO CON LA OPCION DE PONERLOS EN ON O OFF. EN CASO DE ELEGIR OFF QUEDARIAN ANULADOS Y EN CASO DE ON FUNCIONARIA TENIENDO EN CUENTA QUE EL VALOR DEL SEGUNDO SERA SIEMPRE DEL DOBLE DEL PRIMERO Y EL DEL TERCERO DEL TRIPLE DE ESTE.

- 4) HIGH GAME TO DATE 1
- 5) HIGH GAME TO DATE 2
- 6) HIGH GAME TO DATE 3
- 7) HIGH GAME TO DATE 4
- 8) HIGH GAME TO DATE 5

CADA UNO DE ELLOS PUEDE SER PROGRAMADO USANDO LOS BOTONES DE LOS FLIPPERS PARA SUBIR O BAJAR EL RECORD, Y EL BOTON DE COMIENZO PARTIDA PARA ENTRAR EL DATO DE FABRICA.

9) GAME PRICING  
CON ESTE PASO PODREMOS ELEGIR UNA SERIE DE PARAMETROS PROGRAMADOS PARA CADA PAIS DE FUNCIONAMIENTO. SI NINGUNO DE ELLOS NO ES EL DE SU AGRADO, PONDREMOS "CUSTOM" PARA SU LIBRE PROGRAMACION. CUANDO SE ELIGE UN PAIS DETERMINADO LOS PASOS 10 AL 17 SERAN SALTADOS. EN CASO SE PONER "CUSTOM" ESTOS SON LOS PASOS.

- 10) CHUTE 1 UNITS (L)
- 11) CHUTE 2 UNITS (R)
- 12) CHUTE 3 UNITS (C)
- 13) CHUTE 4 UNITS

14) UNITS REQUIERED FOR CREDIT

15) UNITS REQUIERED FOR BONUS

16) BONUS CREDITS

17) MINIMUM UNITS REQUIERED FOR CREDITS

LOS PASOS DEL 10 AL 13 SELECCIONAN EL NUMERO DE UNIDADES QUE ENTRAN POR LOS DISTINTOS MONEDEROS DEPENDIENDO DE LOS TIPOS DE MONEDAS EN EL PASO 14 ESTABLECEREMOS EL PRECIO DE LA PARTIDA, DETERMINADAS UNIDADES PARA DAR UN CREDITO.

EN EL PASO 15 PROGRAMAREMOS EL NUMERO DE UNIDADES NECESARIAS PARA QUE BONIFIQUE. EN EL PASO 16 PROGRAMAREMOS EL NUMERO DE CREDITOS BONIFICADOS.

EL 17 NORMALMENTE PERMANECERA AL "0"

EJEMPLO: QUEREMOS PROGRAMAR LA MAQUINA PARA QUE CUESTE LA PARTIDA 50 PTAS. QUE POR 100 PTAS. REGALE OTRA PARTIDA. DISPONEMOS DE DOS ENTRADAS; UNA DE 25 Y OTRA DE 100. LA PROGRAMACION SERIA LA SIGUIENTE:

EL MONEDERO DE 25 LO TENDREMOS CONECTADO EN LA ENTRADA (L), TOMANDO LA UNIDAD COMO 25, TENDREMOS QUE PROGRAMAR 1 UNIDAD. EN LA ENTRADA (R) TENDREMOS EL MONEDERO DE 100, POR LO CUAL HABRA QUE PROGRAMAR 4 UNIDADES, LOS PASOS 12 Y 13 EN ESTE CASO NO SE PROGRAMAN POR NO USAR LAS ENTRADAS 3 Y 4. EN EL PASO 14 PONDREMOS 2 UNIDADES ( $2 \times 25 = 50$ ). EN EL 15 GRABAREMOS 4 UNIDADES Y EN EL 16 SERA 1 CREDITO.

18) COIN METER

SI ESTE PASO ESTA EN "ON", EL CONTADOR ELECTROMECHANICO DARA PULSOS DEPENDIENDO DE LA PROGRAMACION DE LA SIGUIENTE RELACION. SI ESTA PUESTO EN "OFF" LOS PASOS DEL 19 AL 22 SERAN SALTADOS.

19) CHUTE 1 PULSES

20) CHUTE 2 PULSES

21) CHUTE 3 PULSES

22) CHUTE 4 PULSES

ESTOS CUATRO PASOS SERAN PROGRAMADOS DEPENDIENDO DE LAS MONEDAS QUE USEMOS Y DEL VALOR DE LA UNIDAD.

23) COIN DOOR TYPE

ESTE PASO CARGA UNA PROGRAMACION ESPECIAL PARA CADA PAIS SEGUN LA MONEDA EN USO. SI USAMOS LA OPCION "CUSTOM" LA PROGRAMACION SERA LIBRE. DE USAR UN VALOR ESTANDAR, LOS PASOS 24 AL 28 SERAN SALTADOS. LOS VALORES A PROGRAMAR SON LOS SIGUIENTES:

24) COLLECTION TEXT

25) CHUTE 1 VALUE

26) CHUTE 2 VALUE

27) CHUTE 3 VALUE

28) CHUTE 4 VALUE

EN EL PASO 25 PONDREMOS EL NOMBRE DE LA MONEDA EN USO Y EN LOS CUATRO PASOS RESTANTE LOS VALORES DE LAS DISTINTAS ENTRADAS.

29) GAME BUY-IN BONUS

SI ESTE PASO ESTA EN "ON", AL FINALIZAR LA PARTIDA, EL JUGADOR TENDRA LA POSIBILIDAD DURANTE 10 SEGUNDOS DE CONTINUAR EL JUEGO.

30) EXTENDED PLAY

IGUAL QUE EL ANTERIOR PERO SOLO COMPRARIA UNA BOLA EXTRA.

31) EXTENDED PLAY MAXIMUM

8  
EN ESTE PASO PROGRAMAREMOS EL NUMERO MAXIMO DE BOLAS Y PARTIDAS  
QUE EL JUGADOR PUEDE COMPRAR EN MODO EXTENDED

32) EXTENDED PLAY CHUTE(S)  
EN ESTE PASO PROGRAMAREMOS EL PRECIO PARA PODER COMPRAR BOLA  
EXTRA O PARTIDA PARA EL MODO EXTENDED.

33) GAME PERCENT PAYOUT  
ESTE PASO PROGRAMARA EL PORCENTAJE DE PARTIDAS EXTRAS DE LA MAQUINA  
SIEMPRE QUE EL AUTO-PORCENTAJE ESTE PUESTO EN "ON". EL VALOR ENTRADO  
EN ESTE PASO ES COMPARADO CON EL VALOR CALCULADO DE DIVIDIR EL  
TOTAL DE PARTIDAS GRATIS POR EL TOTAL DE PARTIDAS COMPRADAS. EL  
TOTAL DE PARTIDAS GRATIS INCLUIRA LAS GANARA POR PUNTUACION, RECORD  
ESPECIALES Y LOTERIAS.

34) MATCH PERCENT PAYOUT  
IGUAL QUE EL ANTERIOR, PERO SOLO PARA LAS PARTIDAS POR LOTERIA. SI EL  
VALOR PUESTO ES CERO, NO HABRA LOTERIA.

NOTA: EL VALOR DE PORCENTAJE DE LOTERIA ESTA CONTROLADO POR EL  
VALOR DE PORCENTAJE DE JUEGO, POR LO QUE ESTE VALOR PUEDE CAMBIAR  
AUTOMATICAMENTE.

35) HIGH GAME REPLAYS  
EN ESTE PASO PRGRAMAREMOS EL NUMERO DE PARTIDAS GANADAS AL  
SUPERAR EL RECORD MAS ALTO HASTA LA FECHA.

36) MAXIMUN CREDITS  
NUMERO MAXIMO DE CREDITOS ACUMULADOS, COMPRADOS O GANADOS

37) TILT WARNING  
NUMERO DE AVISOS ANTES DE PRODUCIRSE UNA FALTA.

38) BALL PER GAME  
EN ESTE PASO SE PROGRAMARA EL NUMERO DE BOLAS EN LA PARTIDA, SERA  
DE 1 A 5.

39) GAME MODE  
EN ESTE PASO SE PROGRAMARA LA FORMA DE JUEGO DE LA MAQUINA, SIENDO  
ESTOS LOS SIGUIENTES:  
REPLAY: JUEGO NORMAL CON PARTIDAS GRATIS POR PUNTUACION, ESPECIAL  
RECORD Y LOTERIA ASI COMO BOLAS EXTRAS.  
REPLAY + TICKETS: NO USADO  
TICKETS ONLY: NO USADO  
ADD A BALL: CAMBIA TODAS LAS PARTIDAS GRATIS POR BOLA EXTRA.  
NOVELTY: CAMBIA TODAS LA PARTIDAS GRATIS Y BOLAS EXTRA POR PUNTOS.

40) TICKECTS TO AWARD  
NO USADO

41) LANGUAGE  
IDIOMA: INGLES, FRANCES Y ALEMAN

42) AUTO-PERCENTAGING  
SI ESTA PUESTO EN "ON" LOS RECORDS SE AJUSTARAN PEDIORICAMENTE  
DEPENDIENDO DE LA FORMA DE JUEGO DE LOS JUGADORES.

43) REPLAY LIMIT  
LIMITE DE PARTIDAS GRATIS.

44) HIGH GAMES 2-5  
PUESTO EN "ON" GUARDARA LA INFORMACION DE LOS RECORDS DEL 2 AL 5.

45) ATTRACT SOUND  
ACTIVA EL SONIDO DE ATRACCION.

46) ATTRACT MESSAGE 1  
POSIBILIDAD DE GRABAR UN MENSAJE DE ATRACCION QUE SALDRA DURANTE EL MODO REPOSO DE LA MAQUINA.

47) ATTRACT MESSAGE 2  
POSIBILIDAD DE GRABAR UN SEGUNDO MENSAJE.

48) RIGHT BOOKKEEPING AUTO-RESET  
ESTE PASO SI ESTA EN "ON" RESETERARA LOS CONTADORES PARCIALES DE MAQUINA A LAS 2.000 PARTIDAS JUGADAS.

49) PLAYFIELD SPECIAL  
POSIBILIDAD DE REGALAR UNA PARTIDA O UNA BOLA EXTRA AL SUPERAR LA ESPECIAL.

50) REPLAY LEVEL BOOST  
ESTE RECORD, SERA SUPERADO POR EL JUGADOR QUE PASE DE 990.000.000 DONDE VARIARA DEPENDIENDO DE LA HABILIDAD DEL JUGADOR. VOLVERA A SU VALOR UNA VEZ ACABADO EL JUEGO.

51) GAME RESTART  
ESTE PASO SE USARA PARA ACTIVAR LA OPCION DE COMIENZO DE PARTIDA SIN HABER FINALIZADO LA QUE ESTEMOS JUGANDO. ESTANDO EN "OFF" LA NUEVA PARTIDA NO PODRA COMENZAR HASTA QUE NO FINALICE LA QUE TENGAMOS EN JUEGO.

52) GAME INACTIVITY TIMER  
ESTE PASO TEMPORIZARA LA PARTIDA SIEMPRE QUE NO HAYA ACTIVIDAD SOBRE EL TABLERRO DE JUEGO. PUEDE IR DE UNO A NUEVE MINUTOS. SI EL VALOR PROGRAMADO ES CERO QUEDARA DESACTIVADA.

53) HIGH GAMES RESET  
TODOS LOS RECORD MAS ALTO HASTA LA FECHA SERAN RESETEADOS Y VUELTOS A PONER COMO DE FABRICA AUTOMATICAMENTE LOS JUGADORES HAYAN ALCANZADO EL NUMERO PROGRAMADO DE JUGADAS. ESTAS PUEDEN SER DE 100 A 9.900 JUGADAS. SI ESTA PUESTO A CERO SOLO SE RESETEARA POR UNO MISMO.

54) PRINT BOOK RESET  
SI ESTE PASO ESTA EN "ON" TODOS LOS VALORES PARCIALES DE LOS CONTADORES ELECTRONICOS SERAN ESCRITO MEDIANTE IMPRESORA Y SE RESETEARAN AUTOMATICAMENTE AL FINALIZAR LA IMPRESION.

55) GAME DIFFICULTY  
EN ESTE PASO TENDREMOS DOS OPCIONES:

PROGRAMAR UN NIVEL DE DIFICULTAD, EL CUAL SERA MEDIA DE TODOS LOS PASOS DEL AJUSTE .  
 ELEGIR "FINE-TUNE" PARA PODER PROGRAMAR PASO A PASO TODOS LOS NIVELES.  
 SI SE ELIGE UN DETERMINADO VALOR DE DIFICULTAD DISTINTO DE FINE-TUNE LOS PASOS DEL 56 AL 65 SERAN SALTADOS.

## IV UTILIDADES

### PRINT

TODOS LOS VALORES DE LOS CONTADORES MECANICOS SE IMPRIMIRAN DE LOS 8 PRIMEROS PASOS.

### ATENSION

TODOS LOS VALORES SERAN BORRADOS UNA VEZ FINALICE LA IMPRESION, SIEMPRE QUE EL PASO PRINT BOOK RESET DEL GAME ADJUSTMENT ESTE EN "ON"

### PRINTER SET UP

EL TIPO DE IMPRESORA SERA NSM DATA O SERIE  
 BAUD RATE - 1200, 2400, 4800, 9600  
 DATA - 7 BIT O 8 BIT  
 PARIDAD - NONE, EVEN O ODD

### ID NUMBERS

DOS NUMEROS DE SEIS DIGITOS PUEDEN ESTAR PERMANENTEMENTE MEMORIZADO. UNO EL LA IDENTIFICACION DE LA MAQUINA Y OTRO EL DEL SALON. ESTOS NUMEROS PUEDEN APARECER AN EL DISPLAY AL ENCENDER LA MAQUINA.

### BURN-IN

CON ESTA FUNCION LA MAQUINA HARA CONTINUOS EJERCICIOS DE TESTEO DE LAMPARAS Y BOBINAS DEL JUEGO.

## V MODO TORNEO

EL CONMUTADOR PARA MODO TORNEO SE ENCUENTRA EN EL INTERIOR DE LA PUERTA EN LA PARTE SUPERIOR IZQUIERDA. SE USARA PARA COMPETICIONES ASI PUES DISPONE DE CIERTAS VARIANTES DEL JUEGO:

\*\*\* = AJUSTE DE FABRICA

### 1) FREE PLAY

NO SERA SERA NECESARIO INTRODUCIR MONEDAS PARA JUGAR

\*\*\* OFF = REQUIERE CREDITO PARA JUGAR

ON = JUEGA GRATIS

LAS JUGADAS GRATIS NO VARIARAN EL VALOR DE LOS CONTADORES

### 2) GAME FEATURES

\*\*\* OFF = JUEGO NORMAL

TOURNAMENT =

VARIAS FORMAS DE JUEGO SON ALTERADAS COMO SE DESCRIBE :

- A) SOBRE LA ULTIMA BOLA NO AUTOMATICAMENTE GLIDERCRAFT
- B) LOS COMBOS MAS ALTO DEL DIA SERA DE 99
- C) EN EL TIEMPO DE RONDA NO CAMBIA SEGUN LA HABILIDAD DE LOS JUGADORES.
- D) DESACTIVA EL TEMPORIZADOR DE BOLA
- E) TIEMPO MINIMO DESACTIVADO

3) SPECIAL/REPLAY

\*\*\* NORMAL = JUEGO NORMAL

PUNTOS =

LA ESPECIAL DE TABLERO DARA 200.000.000 PUNTOS. LOTERIA, RECORD MAS ALTO HASTA LA FECHA Y RECORD POR PUNTOS NO TENDRA AUTO-PORCENTAJE.

4) EXTRA BALL

\*\*\* NORMAL = JUEGO NORMAL

PUNTOS =

LA BOLA EXTRA DARA 100.000.000 PUNTOS

SERVICE SWITCH

ESTE ACTUARA CUANDO LA PUERTA ESTE CERRADA. CON LA PUERTA ABIERTA TODA LA INFORMACION DE LOS CONTADORES NO SUFRIRA CAMBIOS SALVO EL PUNTO SERVICE CREDITS.

**\*\*\* GUIA BASICA DE AVERIAS \*\*\***

**PROBLEMAS**

NO FUNCIONA NADA

**POSIBLE CAUSA**

FUSIBLE DE LINEA FUNDIDO (F1)  
FUSIBLE PRIMARIO FUNDIDO (F5)

SOLO ENCIENDE LUCES FIJAS

FUSIBLE FUENTE 5 VOLTIOS (F5)

MENSAJE SWITH SHORT EN DISPLAY

REVISAR QUE LA TENSION EN EL  
RETORNO SEA MAYOR DE 0 VOLTIOS  
MAL PLACA DE CONTROL CPU (A1)  
MAL PLACA DRIVER (A3)

NO ENCIENDE LUCES DE CABEZA	FUSIBLE FUNDIDO (F8)
NO ENCIENDE LAMPARAS TABLERO	FUSIBLE FUNDIDO (F9)
TODAS LA LAMPARAS CONTROLADAS CONTACTOS Y RELES NO FUNCIONA	FUSIBLE FUNDIDO (F6) MAL PLACA DRIVER (A3)
TODAS LAS LAMPARAS LUCEN PERO ALGUNOS CONTACTO NO FUNCIONA	MAL DIODOS ASOCIADOS CON LOS CONTACTOS (SOLO LOS DE PUNTOS)
ALGUNAS LAMPARAS Y CONTACTOS NO FUNCIONAN	CABLE DE STROBE COMUN CORTADO MAL PLACA DRIVER (A3)
EL DISPLAY NO FUNCIONA PERO EL LED DE LA CONROLADORA SI	FUSIBLE FUNDIDO (F3) O (F4) MAL DISPLAY DOR MATRIZ MAL CONTROLADORA DISPLAY (A8)
EL DISPLAY NO FUNCIONA Y EL LED DE LA CONTROLADORA PARPADEA MUY RAPIDO	MAL PLACA CONTROLADORA (A8) MAL PLACA CPU (A1)
EL DISPLAY NO FUNCIONA Y EL LED QUEDA FIJO CON MUCHO BRILLO	MAL PLACA CONTROLADORA (A8)
UNA BOBINA EN CONCRETO NO FUNCIONA	MAL FUSIBLE ASOCIADO EN EL TABLERO MAL PLACA DRIVER (A3)
TODOS LOS BATEADORES Y LAS BOBINAS NO FUNCIONAN	FUNDIDO FUSIBLE (F7)
LA BOBINA DEL FLIPPER CALIENTA Y QUEMA. FUNDE FUSIBLE	LAMINA DE CORTE NO ABRE CUANDO LLEGA EL FLIPPER AL FINAL. CONDESADOR DE LA LAMINA EN CORTO
EL FLIPPER TIEMBLA CUANDO SE ACTUA	BOBINA ABIERTA (LA DE DIAMETRO MAS FINO)
NO HAY SONIDO NI EFECTOS	MAL FUSIBLES (F10) O (F11) MAL PLACA AMPLIFICADORA (A5) MAL PLACA SONIDO AUXILIAR (A20) MAL PLACA SONIDO (A6)
ALGUNOS SONIDOS O EFECTOS HAN DESAPARECIDOS	MAL SONIDO AUXILIAR (A20) MAL PLACA SONIDO (A6)
LAS CELULAS NO FUNCIONAN O LO HACEN INTERMITENTEMENTE	DESALIAMIENTO DE LAS CELULAS MAL LED EMISOR O TRANSMISOR MAL OPTICAL INTERFACE (A25)
ALGUNOS DATOS ERRONEOS APARECEN SOBRE EL DISPLAY	CARGAR PARAMETRO DE FABRICA MAL CPU (A1)