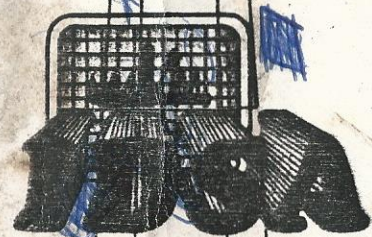


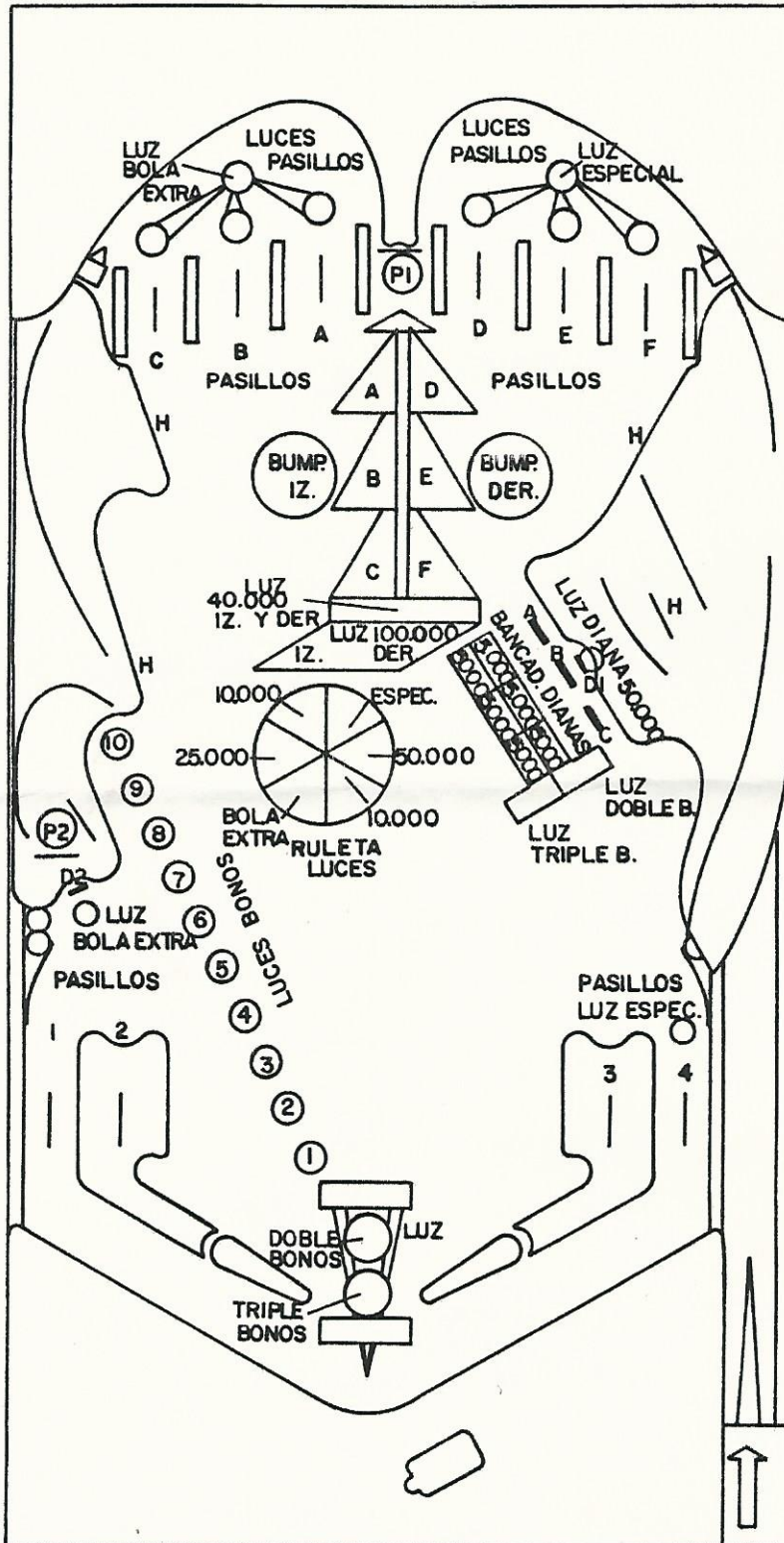
FANTASTIC CAR

MANUAL DE SERVICIO
Y
MANTENIMIENTO

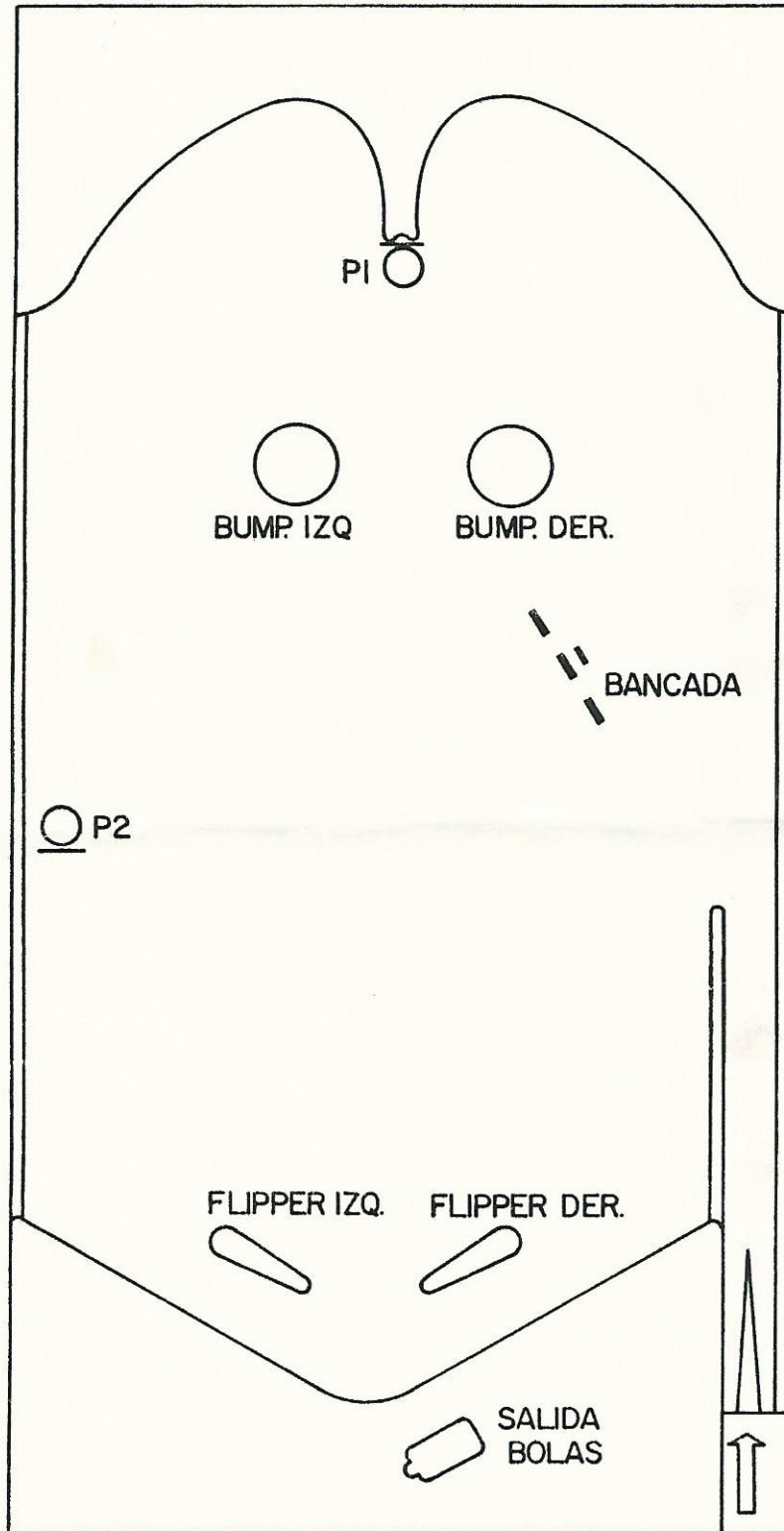


IDEAS Y DISEÑOS, S.A.

ESQUEMA GENERAL DE JUEGO CONTACTOS Y LUCES



ERRORES Y SITUACION DE BOBINAS



ERRORES

- ERROR 1 SALIDA BOLAS
- ERROR 2 AGUJERO CENTRAL PI
- ERROR 3 BANCADA
- ERROR 4 EXPULSOR P2
- ERROR 5 BUMPERS IZQ. Y DER.

TEST DE CONTACTOS

- 1 — CONTACTO AGUJERO CENTRAL PI
- 2 — CONTACTO EXPULSOR P2
- 3 — CONTACTO BUMPER IZQUIERDO
- 4 — CONTACTO MONEDERO 100
- 5 — CONTACTO MONEDERO 25
- 7 — CONTACTO PULSADOR PARTIDA
- 8 — CONTACTO BUMPER DERECHO
- 9 — CONTACTO PASILLO 2
- 10 — CONTACTO PASILLO 3
- 11 — CONTACTO DIANA TRASERA BANCADA DI
- 12 — CONTACTO DIANA BANCADA A
- 13 — CONTACTO DIANA EXTRA BALL D2
- 14 — CONTACTO DIANA BANCADA B
- 15 — CONTACTO DIANA BANCADA C
- 16 — CONTACTO PASILLO I
- 17 — CONTACTO PASILLO 4
- 18 — CONTACTO SALIDA BOLAS Y FIN DE TEST
- 19 — CONTACTO PASILLO E
- 20 — CONTACTO PASILLO B
- 21 — CONTACTO PASILLO A
- 22 — CONTACTO PASILLO C
- 23 — CONTACTO PASILLO D
- 24 — CONTACTO PASILLO F
- 25 — CONTACTO BORRADO RECODS
- 26 — CONTACTOS BANDAS H
- 27 — CONTACTO FALTA
- 28 — CONTACTO FLIPPER IZQUIERDO
- 29 — CONTACTO FLIPPER DERECHO

TEST DE LUCES

- LUCES BONOS
- LUCES PASILLOS A,B,C
- LUCES PASILLOS D,E,F
- LUCES CENTRO (FLECHA)
- LUZ RULETA CENTRAL
- LUCES BUMPERS
- LUCES DOBLE Y TRIPLE BONOS
- LUCES PARTIDA Y BOLA EXTRA
- LUZ DIANA TRASERA BANCADA

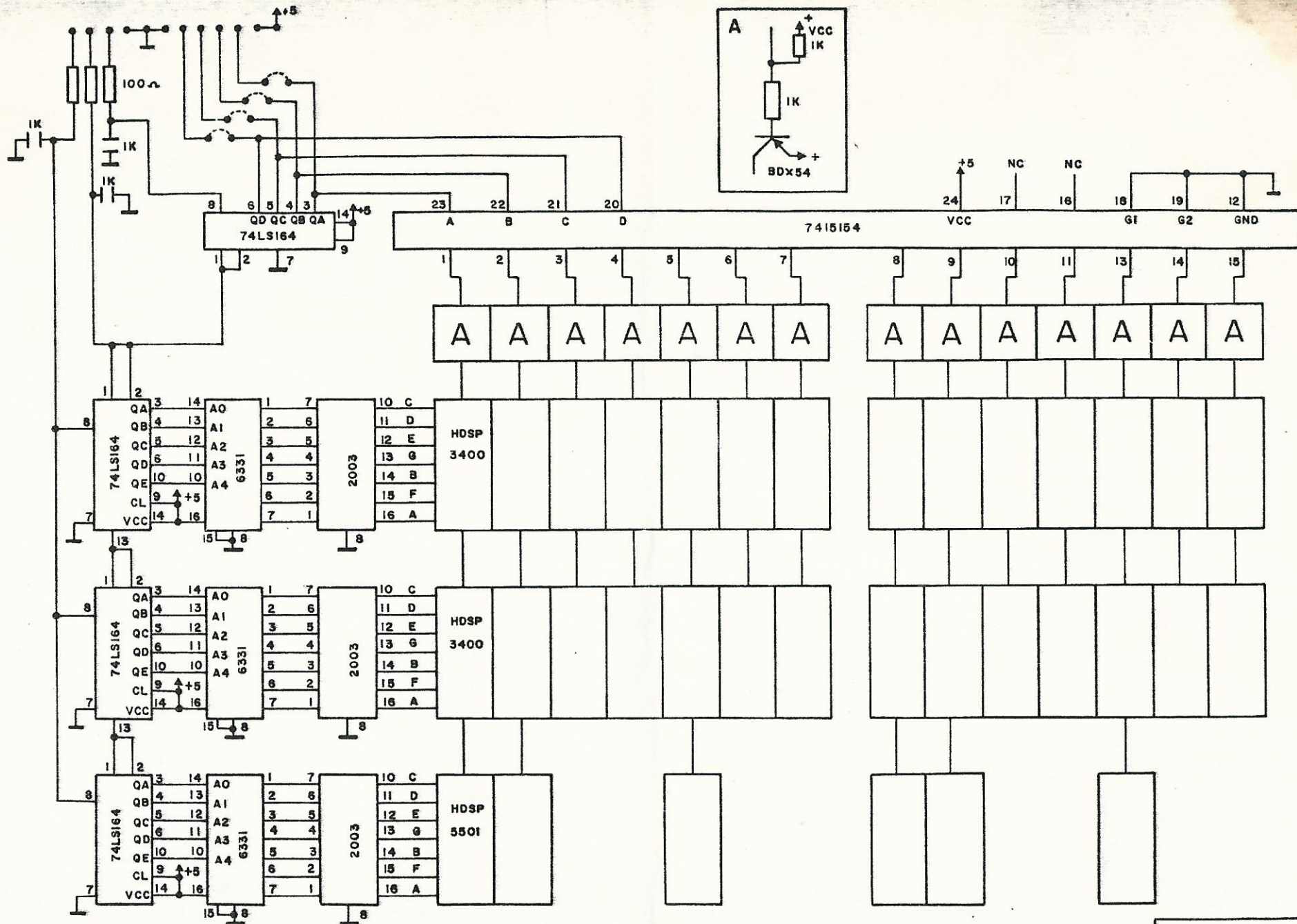
Para pasar al modo TEST poner el dip número 8 del microswicht 1 en on y encender la máquina, seguidamente aparecerá en el display la palabra bonos y se encenderán solamente las luces de bonos. Pulsando el flipper izquierdo cambiará sucesivamente según la tabla TEST DE LUCES.

Pulsando el flipper derecho se cambiará de TEST DE LUCES a TEST DE CONTACTOS. Pulsando a continuación cualquier contacto aparecerá en los displays de crédito el número del contacto pulsado según la tabla de TEST DE CONTACTOS.

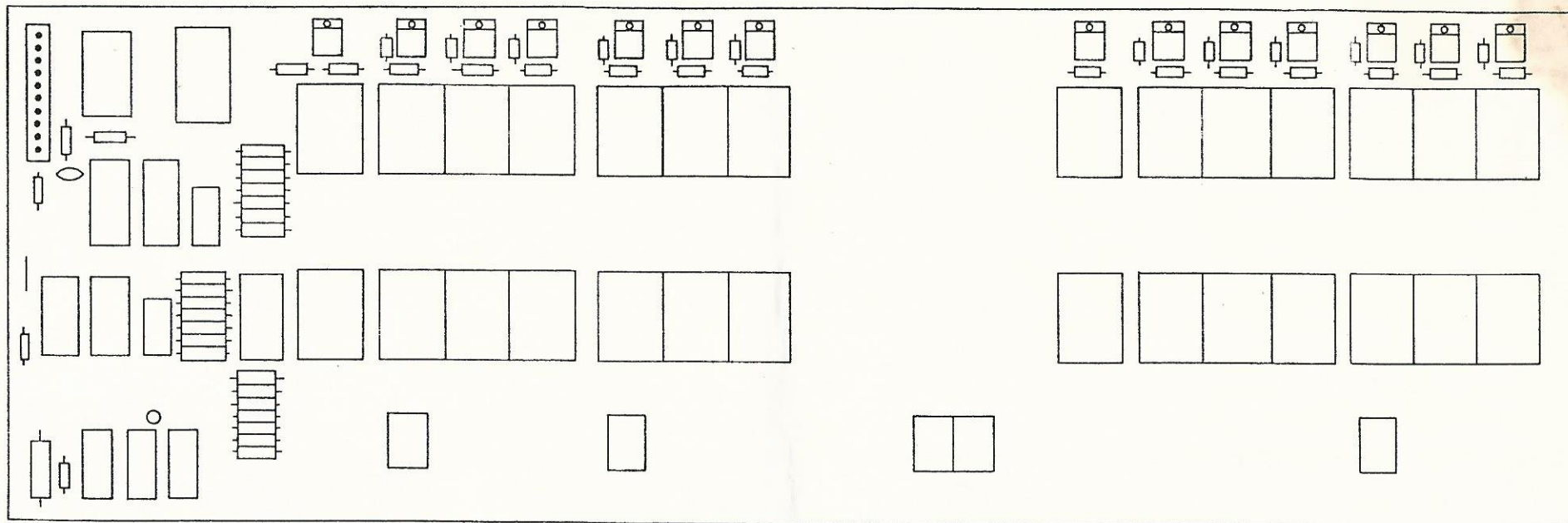
El TEST termina con el contacto salida bolas.

El TEST pone automáticamente la memoria RAM a cero.

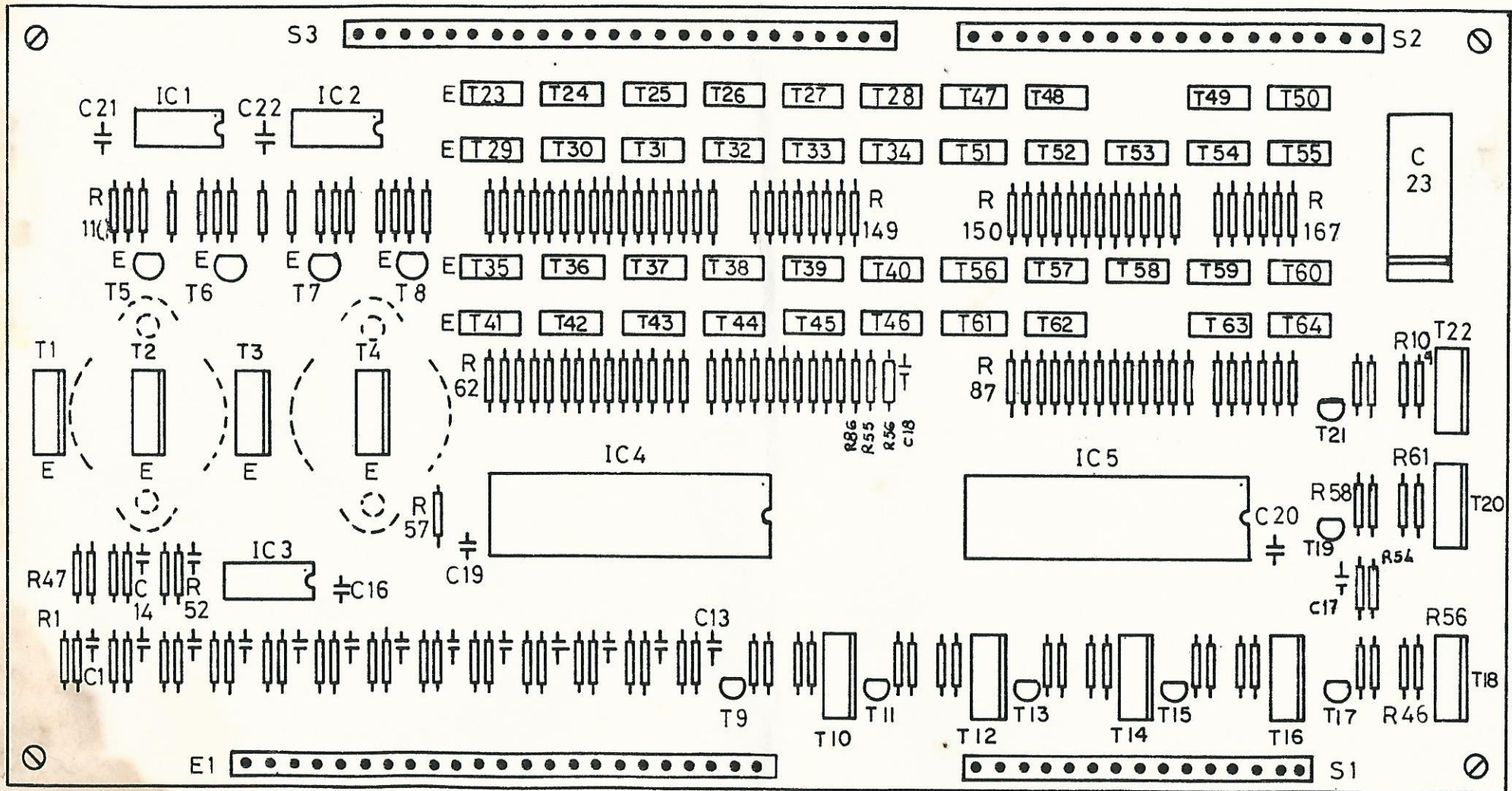
Para salir del modo TEST colocar en off el dip número 8 del microswicht 1.



UNIDAD DE DISPLAYS	
PROYECTO	IDSA
FECHA	1-4-86
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR



PLACA DISPLAYS	
PROYECTO	IOSA
FECHA	1-4-88
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR

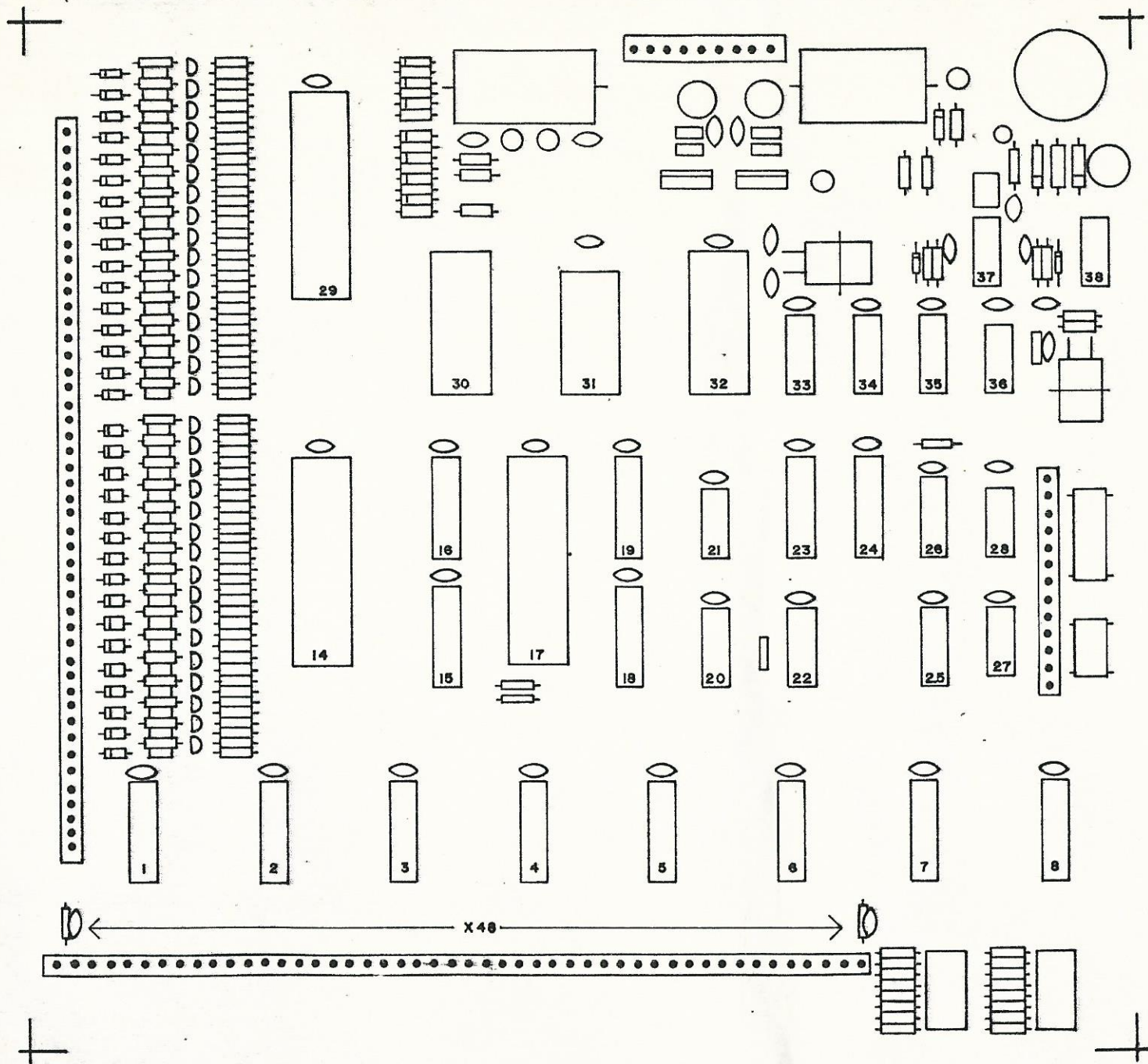


DRIVERS

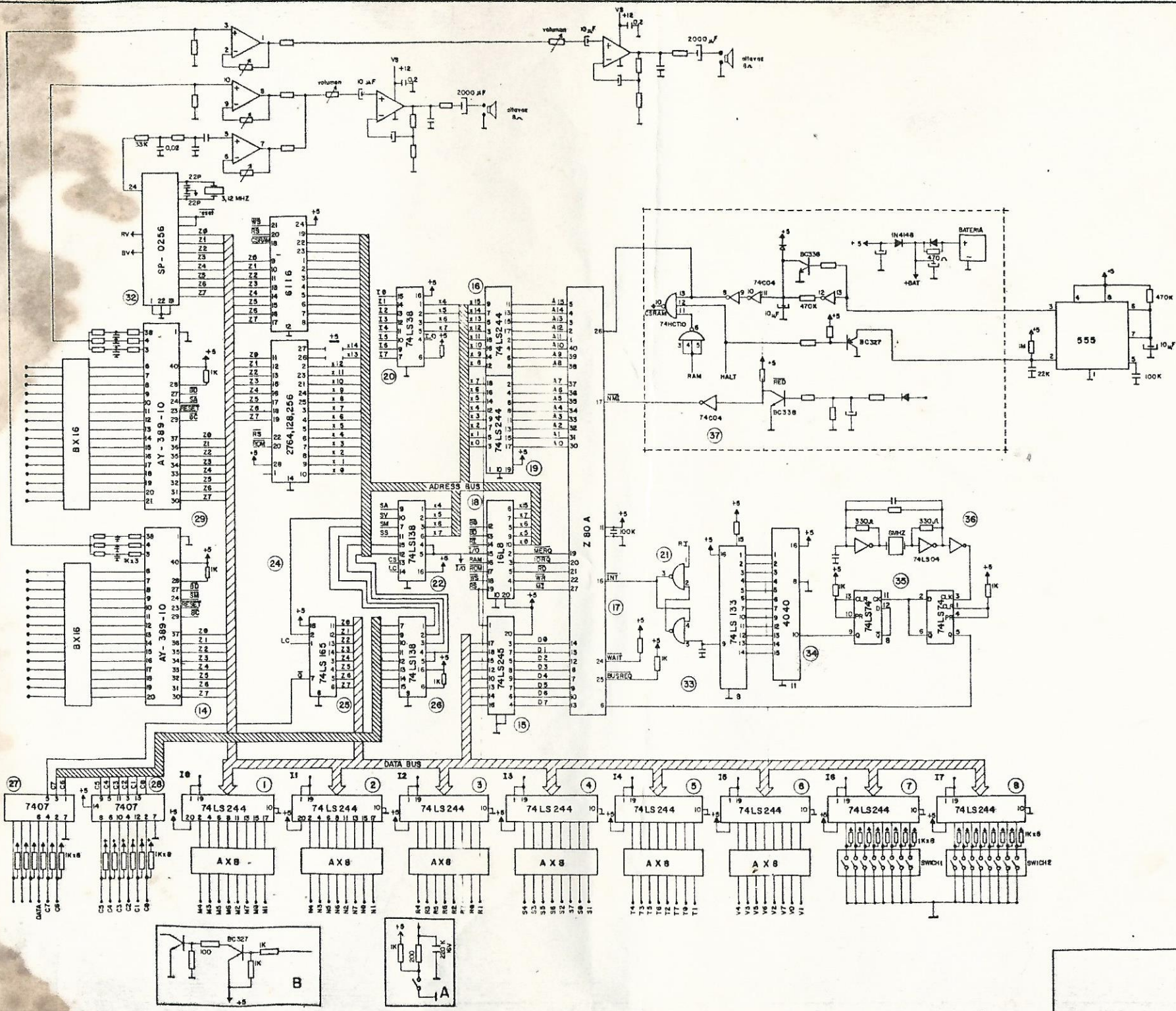
IDSA REF. BYL-106-A

PLANO DE MONTAJE

ESC. 1/1 I-4-86



CIRCUITO INT. PARA PIN-BALL	
PROYECTO	IDSA
FECHA	1-4-86
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR



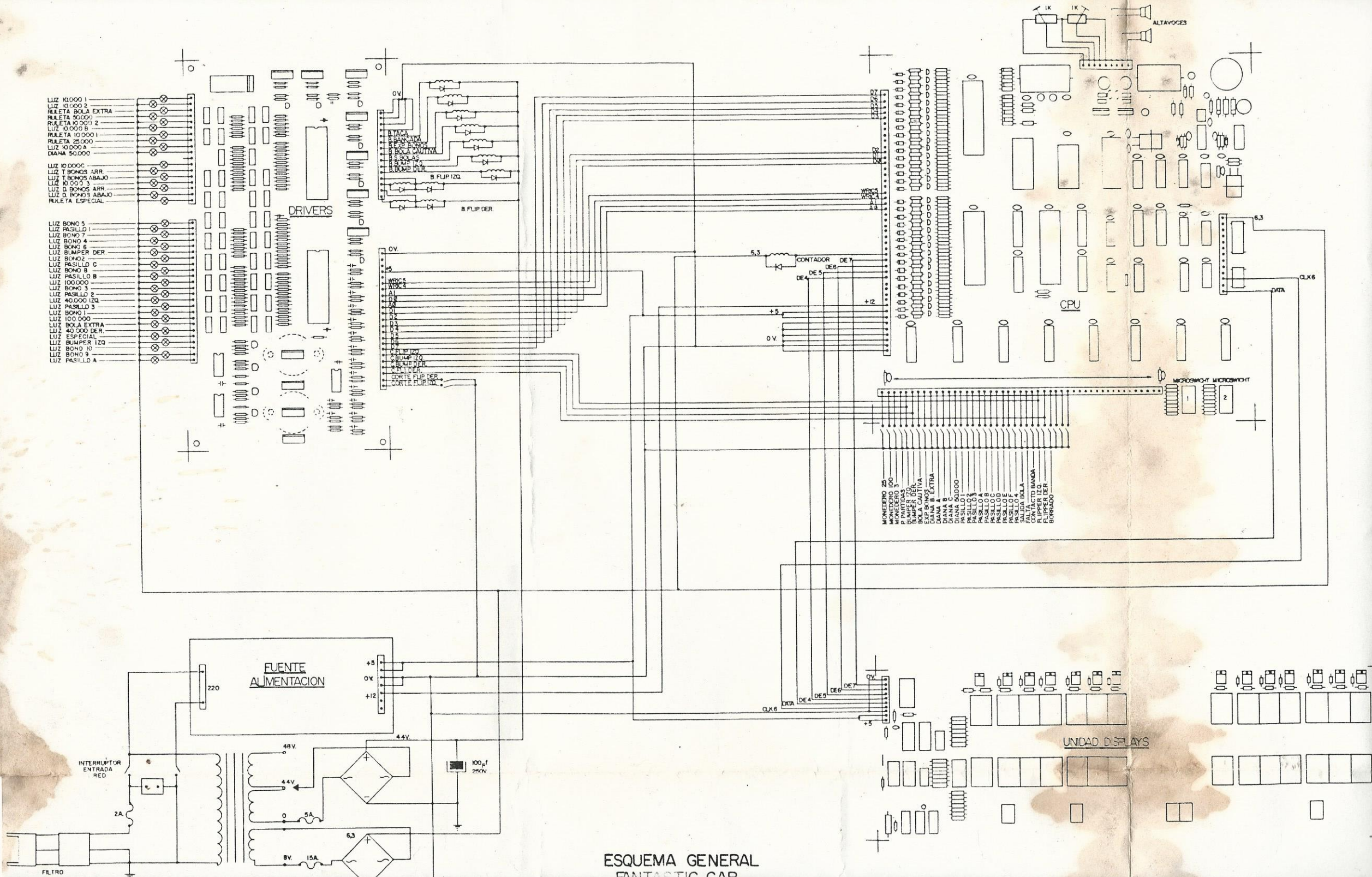
CIRCUITO EIP PARA PIV-BALL

PROYECTO 108A

FECHA 17-9-88

ESCALA 2/1

MODELO FANTASTIC CAL



- LIZ 10000 1
- LIZ 10000 2
- RULETA BOLA EXTRA
- RULETA 50000
- LIZ 10000 2
- LIZ 10000 3
- RULETA 10000 1
- RULETA 25000
- LIZ 10000 A
- DIANA 50000

- LIZ 100000
- LIZ T BONOS ARR
- LIZ T BONOS ABAJO
- LIZ 10000 3
- LIZ D BONOS ARR
- LIZ D BONOS ABAJO
- RULETA ESPECIAL

- LIZ BONO 5
- LIZ PASILLO 1
- LIZ BONO 7
- LIZ BONO 4
- LIZ BONO 6
- LIZ BUMPER DER
- LIZ BONO 2
- LIZ PASILLO C
- LIZ BONO 8
- LIZ PASILLO B
- LIZ 100000
- LIZ BONO 9
- LIZ PASILLO 2
- LIZ 40000 IZQ
- LIZ PASILLO 3
- LIZ BONO 1
- LIZ 100000
- LIZ BOLA EXTRA
- LIZ 40000 DER
- LIZ ESPECIAL
- LIZ BUMPER IZQ
- LIZ BONO 10
- LIZ BONO 9
- LIZ PASILLO A

- MONEDERO 25
- MONEDERO 100
- P PARTIDAS
- BUMPER DER
- BOLA CAUTIVA
- EXP BONOS
- DIANA A EXTRA
- DIANA B
- DIANA 50000
- PASILLO 1
- PASILLO 3
- PASILLO A
- PASILLO C
- PASILLO D
- PASILLO E
- PASILLO F
- PASILLO 4
- SALIDA BOLA
- CONTACTO BANDA
- FLIPPER IZQ
- FLIPPER DER
- BORRADO

ESQUEMA GENERAL
FANTASTIC CAR