

PINBALL VIDEO (PINBO)

(Breve descripción del juego)

Ingeniería Electrónica 1- DESCRIPCION DEL CAMPO DE JUEGO

Consta de tres BUMPERS de 500 puntos, tres pasillos superiores denominados A-B-C. Un cañón, un agujero negro (centro derecha), dos hileras de bonus, situados a la izquierda y a la derecha y seis estrellas con letras (A-C-E-J-O-E)

2- DESARROLLO DEL JUEGO

Oprimiendo uno cualquiera de los pulsadores (Flippers) y dejándolo en posición de reposo, la bola ascendera por el pasillo lateral y entrará en el tablero de juego.

Para esta operación se dispone de 3 oportunidades, transcurridas las cuales, si aún la bola no hubiese ascendido por el pasillo, se abrirá un canal que puede hacerle perder la bola.

- Existe en el tablero de juego una zona denominada "de seguridad" (Safety Zore) que impide a los comeflippers hacer lo propio, esta zona disminuye con el tiempo llegando a desaparecer, con lo cual los comeflippers se desplazan a devorar los mandos. Estos muñecos voraces son neutralizados al ser desplazados por la bola en juego y el globo que desprende uno de estos muñecos permite que todos sean neutralizados cuando la bola en juego toma contacto con éste.

- Introduciendo la bola en juego por cada uno de los tres pasillos laterales A-B-C, se produce el cambio de pantalla y la zona de seguridad vuelve a su posición inicial máxima. Estas diferentes pantallas, doce en total, aparecen por el siguiente orden:

- | | |
|--|---|
| 1 - BASKET SPORT (Baloncesto) | 7 - POKER LUCKY |
| 2 - ROPE WALK CIRCUS (Funambulista) | 8- GOLD EXPEDITION (Buscador de oro) |
| 3 - BILLIARDS LUCKY (Billar Americano) | 9- BASE BALL SPORTS (Beisbol) |
| 4 - OIL EXPEDITION (Pozos de petroleo) | 10- TRAMPOLIN CIRCUS |
| 5 - SOCCER SPORTS (Fútbol) | 11- SLOT LUCKY (Tragaperras) |
| 6 - BALL-WALK CIRCUS (Trapequista) | 12- LAMP EXPEDITION (Lámparas de Aladino) |

Las pruebas de habilidad en estas pantallas son realizables cuando el jugador ha dejado en intermitencia las estrellas señalizadas con las letras A-C-E-J-O-E.

Para realizar estas pruebas de habilidad se dispone de la ayuda de los flippers, así como de un joystick (maneta) que permite el desplazamiento de éstos a lo ancho del campo de juego.

Existe un tiempo límite para la realización de la prueba, y en el supuesto de pasarla con éxito, sin finalizar el tiempo de la cuenta atrás, las cifras sobrantes son contabilizadas como puntos para el jugador. Finalizada la prueba positiva o negativamente, y siempre que el jugador no haya perdido la bola, vuelve a jugar en el campo habitual de juego.

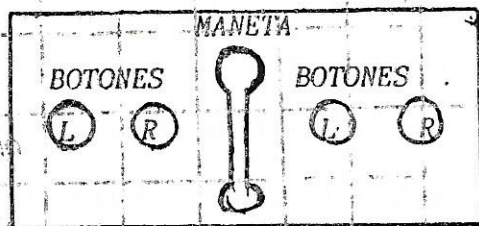
- Si la bola se introduce en el cañón, ésta aumentará de tamaño.
- La introducción de la bola en el citado agujero negro permite el control de los flippers con el joystick (maneta), al igual que ocurre en las pruebas de habilidad.
- Encendiendo las 2 hileras de BONUS se consigue BOLA EXTRA que se juega simultáneamente con la bola en juego ya existente.

Es posible jugar simultáneamente un máximo de 3 bolas.

3- SUGERENCIAS

- Aconsejamos seguir las indicaciones de microswitches, de modo que se otorgan 2 bolas por partida, el jugador estará un tiempo promedio de tres minutos y medio en juego (Cálculo realizado sobre la estadística de 100 partidas realizadas con varios jugadores conocedores del juego).

- Aconsejamos la siguiente distribución del panel de mandos.



L= Flipper izquierdo

R= Flipper derecho

- El juego se presenta sobre TV vertical.

- Aconsejamos una fuente de alimentación con las siguientes prestaciones:

5V $\pm$ 5% a 4 A

12V $\pm$ 10% a 1'5A

- Puede utilizarse cualquiera de los monitores video disponibles en nuestro mercado: HANTAREX-DYMEL-TELEFUNKEN-ELRESA-SIREL etc.....

DIAGRAMA DE AJUSTE MICROSWITCHES

DIP SWITCH 1

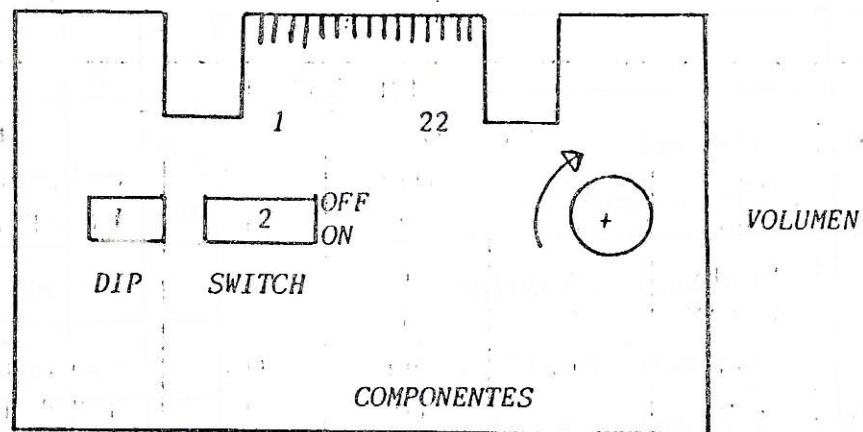
		1	2	3	4	5	6
MONEDERO 1	TIPO MESA	OFF					
	TIPO VERTICAL &	ON					
	1 MONEDA 1 PARTIDA		OFF	OFF	OFF		
	1 MONEDA 2 PARTIDAS & 1 MONEDA 3 PARTIDAS		OFF	OFF	ON		
	1 MONEDA 6 PARTIDAS 2 MONEDAS 1 PARTIDA		OFF	ON	ON		
NUMERO DE BOLAS	1					OFF	OFF
	2 &					ON	OFF
	3					OFF	ON
	70					ON	ON

DIP SWITCH 2

		1	2	3	4	5	6
MONEDERO 2	1 MONEDA 1 PARTIDA &	OFF					
	2 MONEDAS 1 PARTIDA	ON					
DEMOSTRACION SONIDO	CON SONIDO &						ON
	SIN SONIDO						OFF
BOLA EXTRA	500.000 y 1.000.000			OFF			
	NO			ON			

& DISPOSICION ACONSEJADA

DIAGRAMA DE CONEXIONADO (PINBO)



CARA COMPONENTES	PIN	CARA SOLDADURAS
G N D	1	 G N D
G N D	2	 G N D
+ 5 V D C	3	 + 5 V D C
+ 5 V D C	4	 + 5 V D C
JUGADOR 2 ABAJO.....	5	 JUGADOR 2 ARRIBA
JUGADOR 2 DERECHA.....	6	 JUGADOR 2 IZQUIERDA
JUGADOR 2 BOTON IZQUIERDA	7	 JUGADOR 2 BOTON DERECH
-----	8	-----
JUGADOR 1 ABAJO.....	9	 JUGADOR 1 ARRIBA
JUGADOR 1 DERECHA.....	10	 JUGADOR 1 IZQUIERDA
JUGADOR 1 BOTON IZQUIERDA	11	 JUGADOR 1 BOTON DERECH
-----	12	-----
MONEDERO 1	13	 1 JUGADOR
G N D	14	 MONEDERO 2
G N D	15	 2 JUGADORES
VERDE	16	 ROJO
SINCRONISMO	17	 AZUL
-----	18	 SEÑAL ALTAVOZ
+ 12 V D C	19	 + 12 V D C
+ 12 V D C	20	 + 12 V D C
G N D	21	 G N D
G N D	22	 G N D