

# FLASHMAN

utilizacion

Y

entretenimiento



**Sport matic, s.a**

villarroel, 84 · tel. 253 92 94 · 08011 barcelona (spain)

# I N T R O D U C C I O N

SE RECOMIENDA LA LECTURA ATENTA DE ESTE MANUAL, A FIN DE OBTENER EL FUNCIONAMIENTO OPTIMO DE SU MAQUINA.

Este Manual de Entretienimiento reúne las informaciones que le permitirán:

- Conocer bien su máquina, para utilizarla correctamente.
- Hacer frente a los pequeños incidentes.

## I N D I C E

<u>SECCION.-</u>	<u>PAGINA.-</u>
INSTALACION .....	2
CAMBIO DE TENSION.....	2
OPERACION GENERAL DEL JUEGO.....	3
ADVERTENCIA.....	4
ACLARACION.....	4
TEST.....	4
CREDITOS A CERO.....	5
CONTROL CONTABILIDAD.....	6
CONTROL AJUSTES.....	7
PARTIDAS POR MONEDAS.....	9
LUCES CONTROLADAS, CONTACTOS Y BOBINAS.....	10
ESQUEMAS.....	Siguientes.

## I N S T A L A C I O N

---

Antes de poner la máquina en funcionamiento, compruebe:

- que todos los conectores estén en su posición.
- que los fusibles estén en perfecto estado.
- que la tensión de red, coincida con la tensión del transformador.

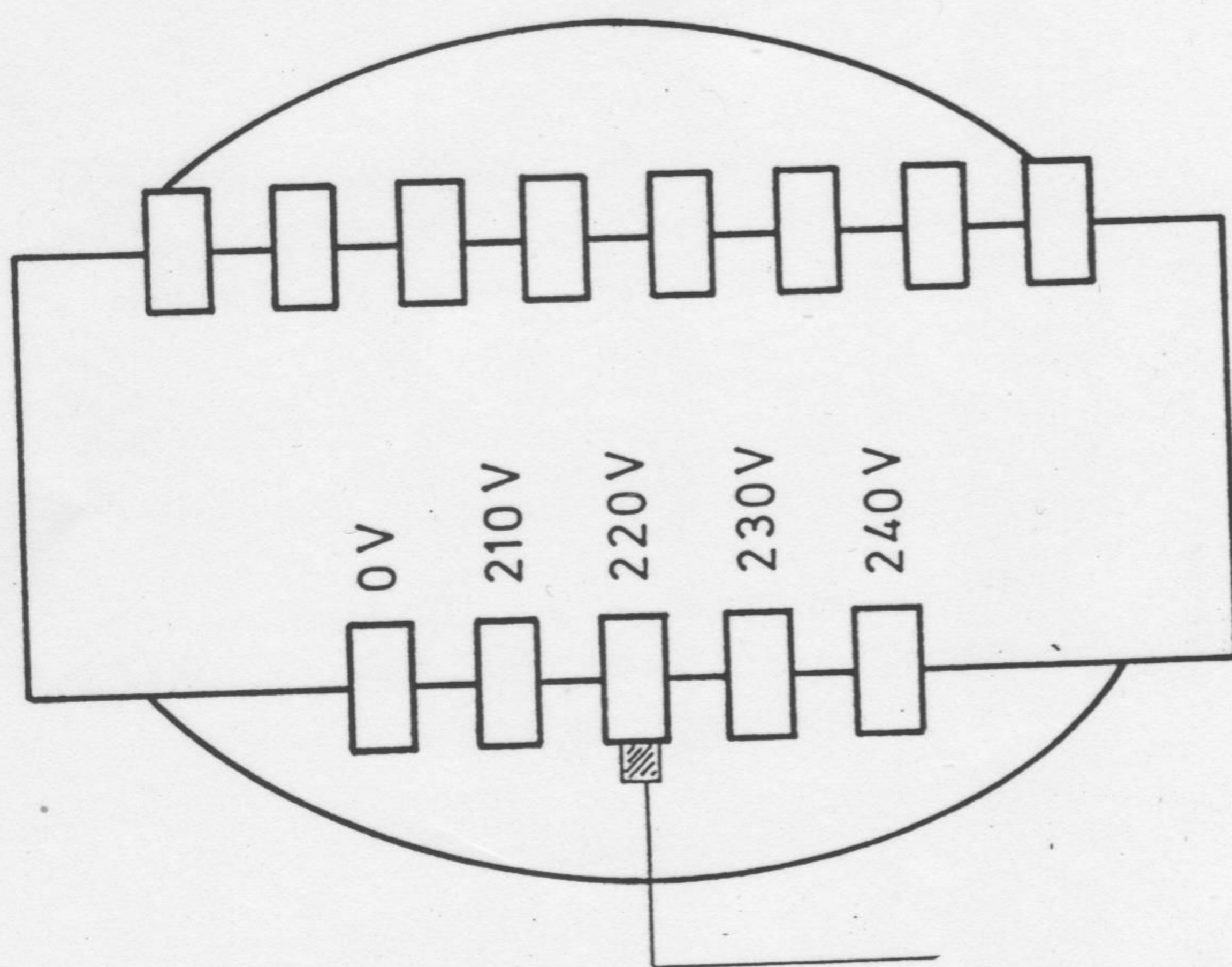
### C A M B I O   D E   T E N S I O N

---

Nuestro producto sale de fábrica a una tensión de 220 V CA. Para variar dicha tensión, colocar el terminal móvil del transformador a la tensión disponible.

FIG.1

---



El enchufe situado en el interior del mueble es de 220 V CA. y no es afectado por el interruptor de red.

## OPERACION GENERAL DEL JUEGO

---

X2, X3, X5, X10 : Bajando las Dianas A y B y pasando la bola por la banderola se encenderán de inferior a superior o al contrario. Al tocar la diana correspondiente al luminoso encendido, conseguirá dicho multiplicador. La Banderola pasará a marcar de 1.000 a 10.000 puntos, al bajar las dianas A y B. Así mismo los pasillos con dichas letras pasarán a marcar bonus.

Las dianas A y B, marcan 10.000 puntos y sube por bolas.

Los bumpers superiores alternan por los contactos de 100 puntos, mientras que el bumpers inferior se enciende bajando las dianas A y B. Encendidos marcan 1.000 puntos y apagados 100 puntos.

Pasando la bola por cada uno de los pasillos superiores se apagan sus luminosos, encendiéndose los pertenecientes al cañon lateral. Apagando los pasillos superiores y metiendo la bola en el cañon se vuelven a encender en forma parpadeante. Apagandolos por 2ª vez y colocando la bola en el cañon, se quedará SPECIAL alternativo entre los 4 pasillos superiores. al conseguir partida, se inicia nuevamente el ciclo.

Pasillos superiores encendidos, 10.000 puntos y sin luz 1000 pts.

Luminosos cañon encendidos, 10.000 puntos.

Al bajar cada una de las dianas de la bateria por 1ª vez, se enciende un luminoso indicando 30.000 puntos. Por 2ª vez, se apaga la estrella de los 30.000 puntos y se enciende la estrella izquierda indicando EXTRA BALL. La 3ª vez, apaga la estrella izquierda y enciende los SPECIALES fijos. Repitiendose el ciclo seguidamente.

Cada diana marca 1.000 puntos y un BONUS.

Bajando las dianas A y B y cada una de las dianas de la bateria por 1ª vez, se conseguirá EXTRA BALL y SPECIAL en escape derecho alternando. Por 2ª vez, se conseguirá los dos SPECIALES de escape y la EXTRA BALL alternando. Por 3ª vez, se quedarán los dos SPECIALES y la EXTRA BALL, fijos.

La diana superior siempre marca BONUS.

MICRO

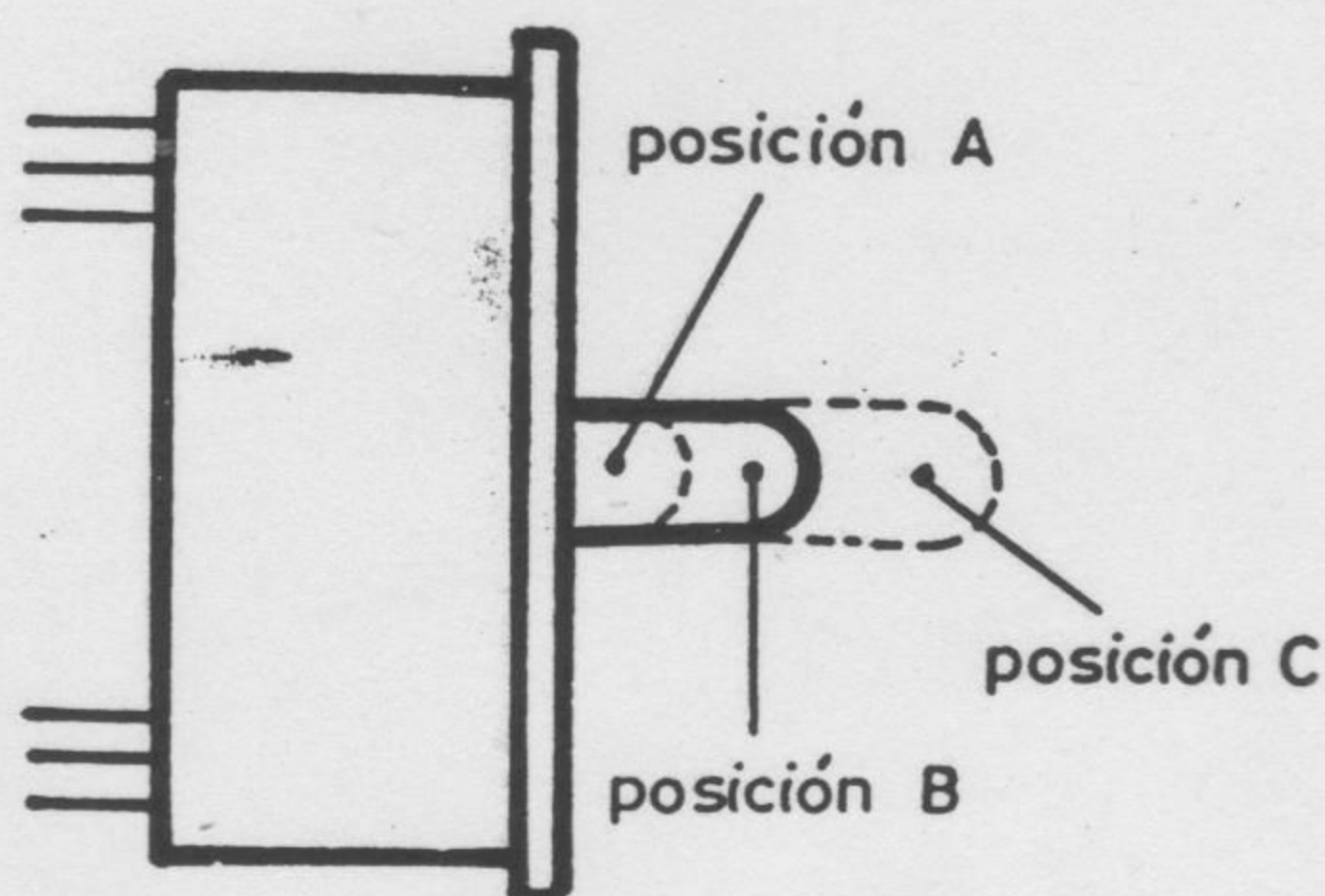


Fig. 3

PARA CUALQUIER AJUSTE DE LAS ZONAS, EL MICRO TIENE QUE ESTAR SIEMPRE HACIA FUERA (POSICION C). SI ESTO NO SE CUMPLE, AL AJUSTAR CUALQUIER ZONA A TRAVES DEL PULSADOR DE PARTIDAS, LA MAQUINA ENTRARA EN EL ESTADO DE "GAME OVER".

A C L A R A C I O N

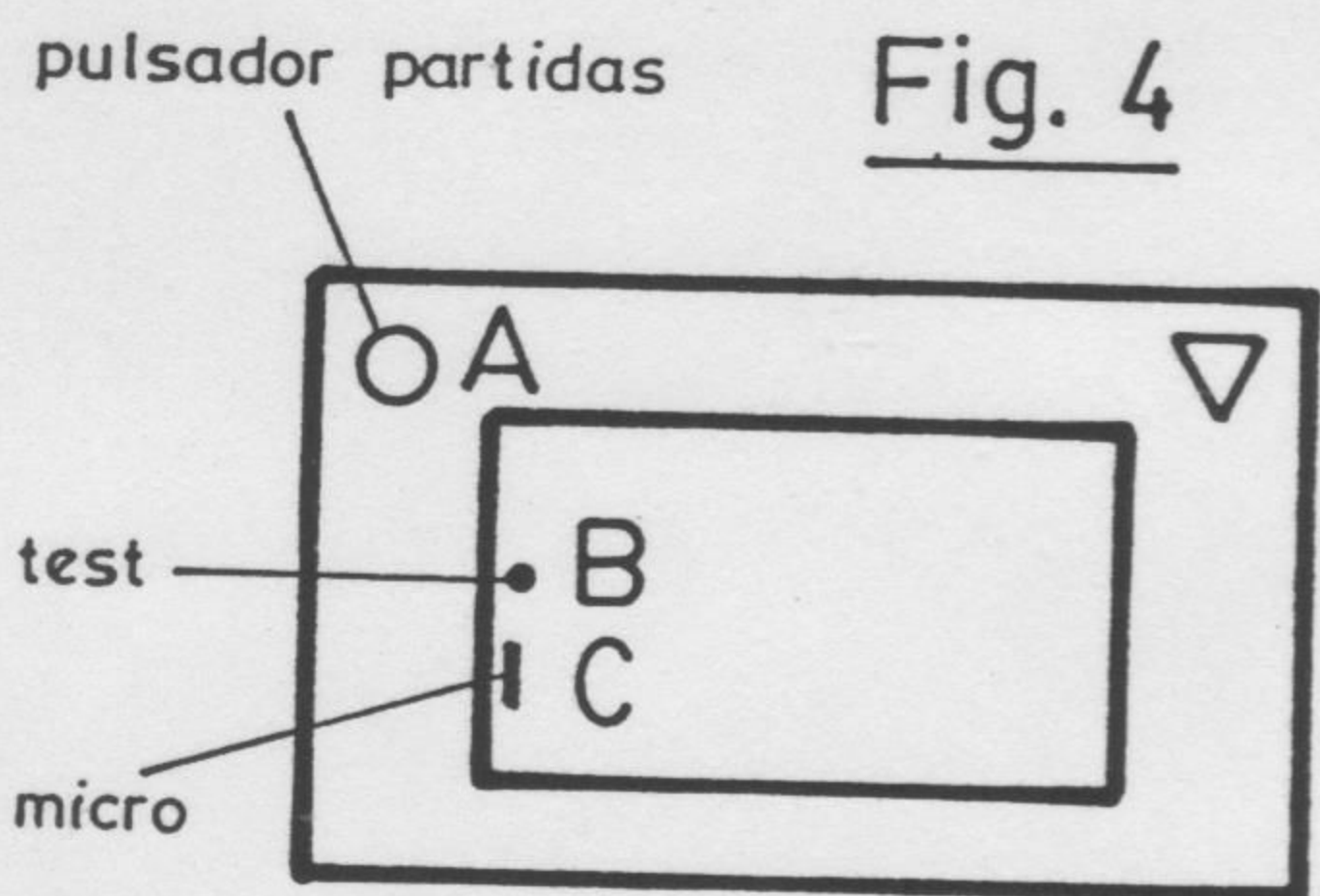


Fig. 4

FRENTE MAQUINA  
(situación puerta)

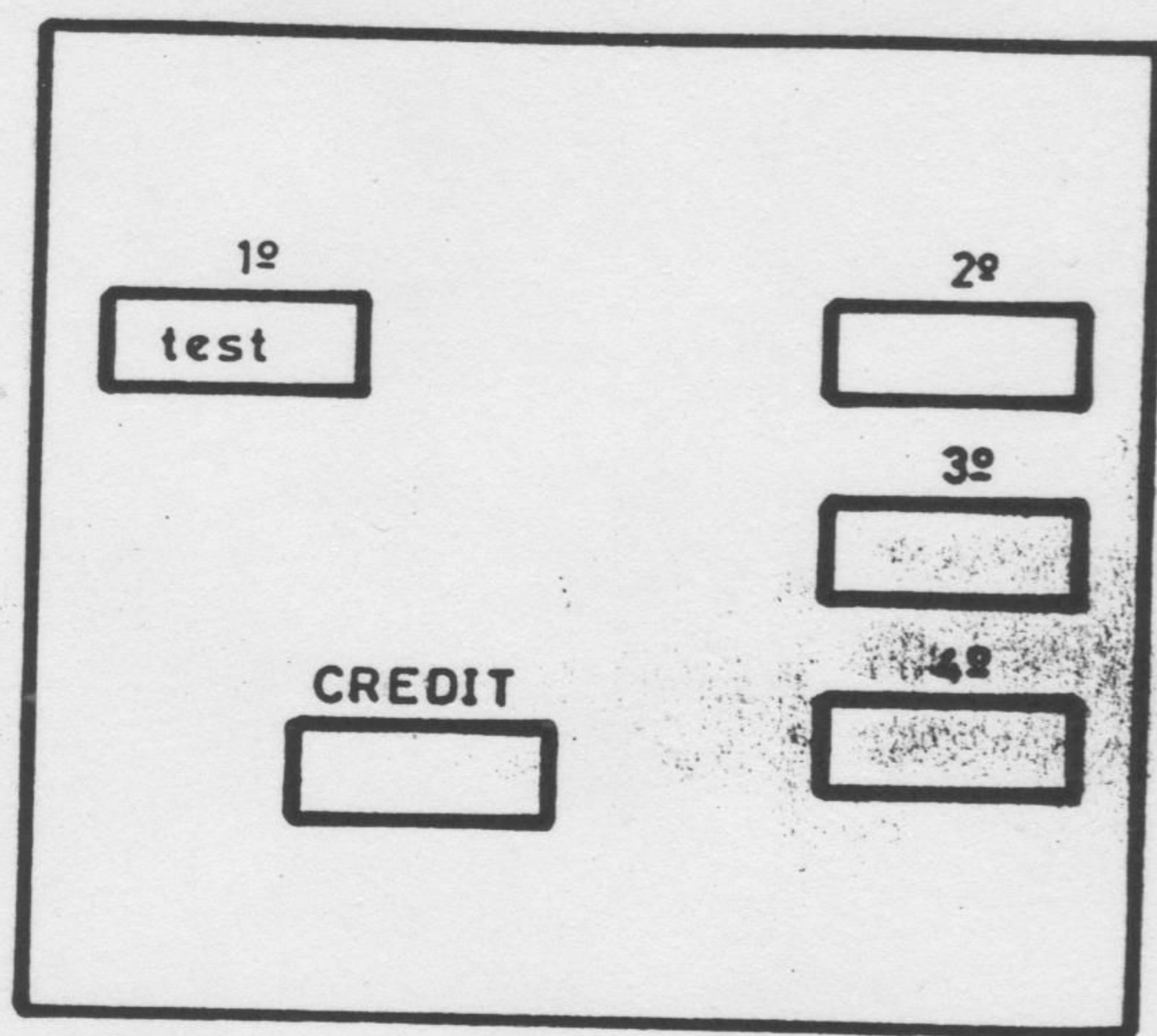
PULSADOR PARTIDAS.- Cuando aparezca, ADJUST en el display de 1º jugador, en el 2º aparecerá el valor al que está ajustado las ZONAS.

Para variar dicho valor, el PULSADOR DE PARTIDAS (A) se encarga de SELECCIONAR EL DIGITO y el PULSADOR DE TEST (B) EL VALOR DESEADO.

T E S T

Estando la máquina en GAME OVER :

- a) Abrir la puerta.
- b) Tirar del micro (Fig.3) posición C.
- c) Apretar el PULSADOR DE TEST (Fig.4). Al soltarlo, aparecerá "Test" en el display del 1ª jugador (Fig.5) y en el contador CREDIT aparecerá:
  - en la posición CREDITS, el contacto que se active, correspondiente al tablero. Si es "00", quiere decir, que no hay ningún contacto cerrado.
  - en la posición EXTRA BALL, el contacto que se active, correspondiente al mueble. Si es "0", quiere decir, que no hay ningún contacto cerrado.



DISPLAYS FRONTAL

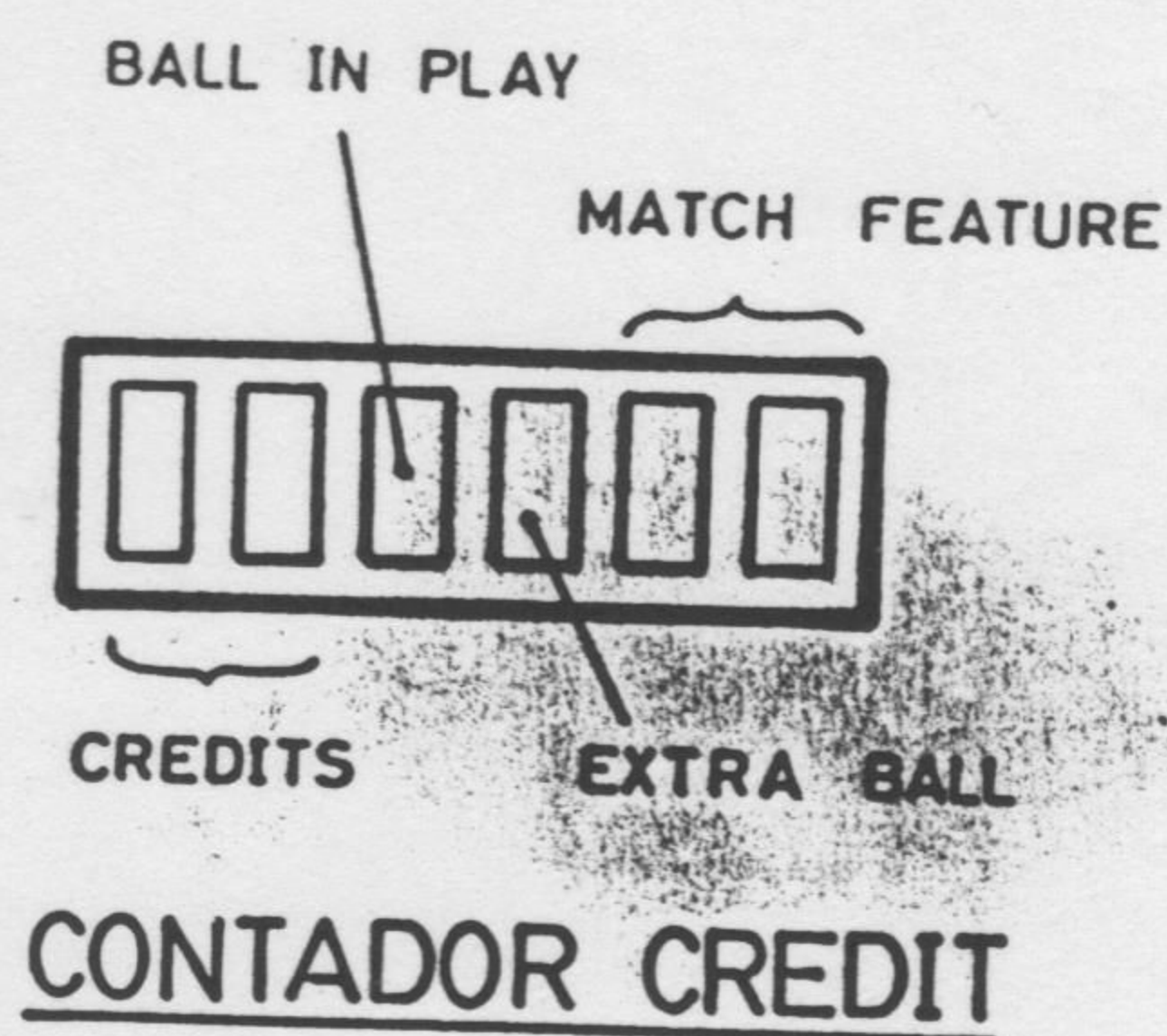


Fig. 5

- d) al actuar el PULSADOR DE TEST, los displays avanzan de 0 a 9 y las luces se ponen en flash.
- e) al actuar el PULSADOR DE PARTIDAS (A) fig. 4, se activan secuencialmente todas las bobinas de la máquina, comprobándose, si hay alguna en mal estado.

SI DESA SALIR DEL ESTADO DE TEST :

- PONGA EL MICRO C en la posición B (fig.3)
- ACTUE EL PULSADOR DE PARTIDAS (A) fig. 4

Seguidamente la máquina volverá al estado de "GAME OVER".

#### CREDITOS A CERO

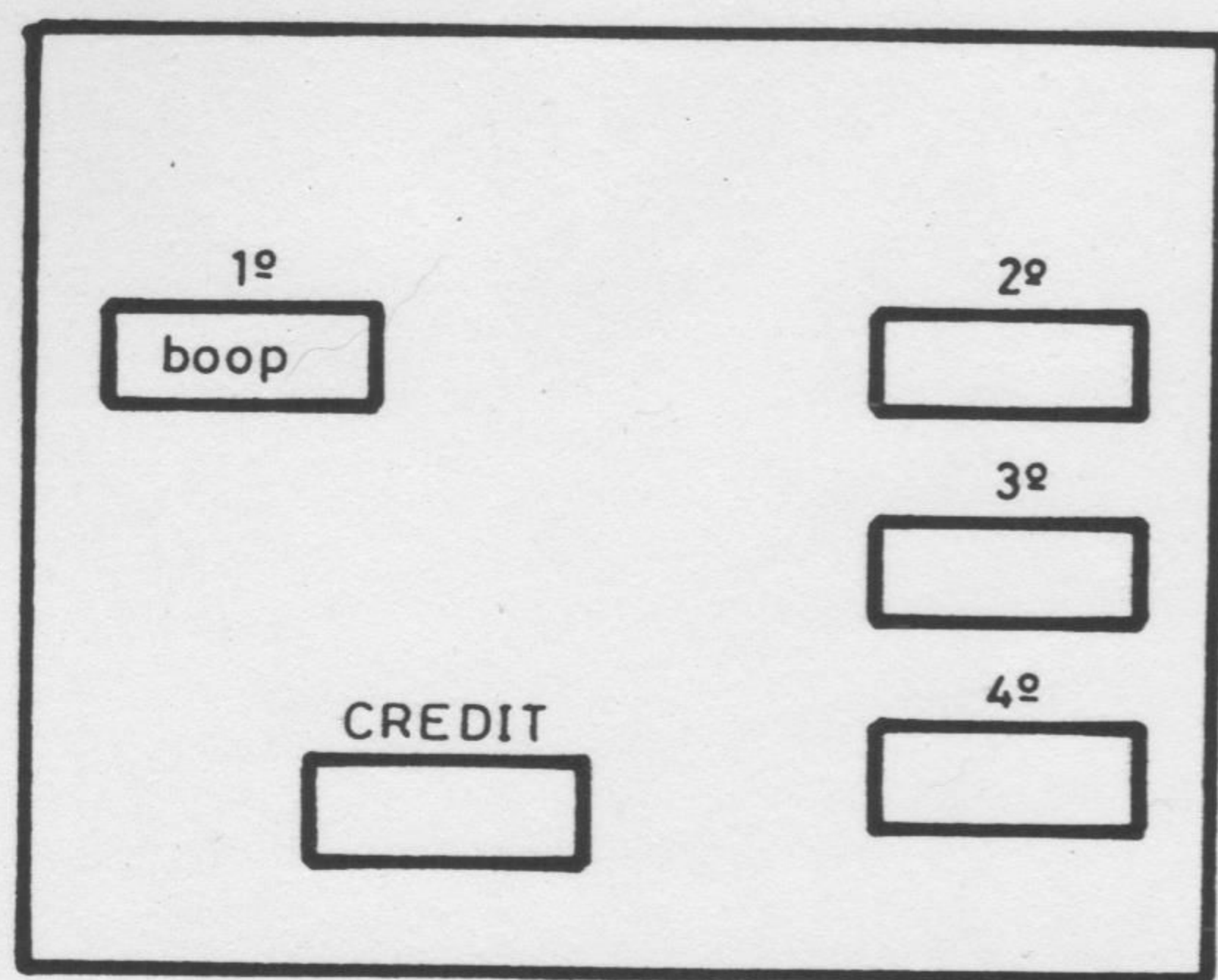
Si desea poner a cero los creditos acumulados en el contador CREDIT:

- ABRIR LA PUERTA
- TIRAR DEL MICRO C, fig. 4.
- DAR UN IMPULSO A CUALQUIER MICRO DE LA PUERTA.
- COLOCAR EL MICRO C, FIG. 4 en la posición B (Fig.3).  
posición inicial.

## CONTROL CONTABILIDAD

A fin de que el operador de la máquina pueda llevar un control exacto de la misma, la máquina está provista de unos contadores internos que registran el TOTAL DE MONEDAS, PARTIDAS y PREMIOS.

Estando la máquina en GAME OVER :



### DISPLAYS FRONTAL

Abrir la puerta, tirar del micro C fig. 4 y apretar el PULSADOR DE PARTIDAS. Cuando se suelta se entra en "BOOK:

- en el display de 1º jugador aparece la palabra "boop"
- en el display de 2º jugador aparece el VALOR DE ZONA.
- en el display de CREDITOS, aparece el NUMERO DE LA ZONA

Para incrementar la ZONA en visualización basta pulsar el micro C, fig. 4.

Las ZONAS de BOOK son:

- ZONA 1 : Monedas entradas por monedero 1
- ZONA 2 : Monedas entradas por monedero 2
- ZONA % : Monedas entradas por monedero 3
- ZONA 4 : Total de partidas JUGADAS.
- ZONA 5 : Total de partidas de PREMIO (especial y tanteo)
- ZONA 6 : Total de premios de REPLAY (partidas por tanteo)
- ZONA 7 : Total de premios de EXTRA BALL.
- ZONA 8 : Total de premios de SPECIAL.

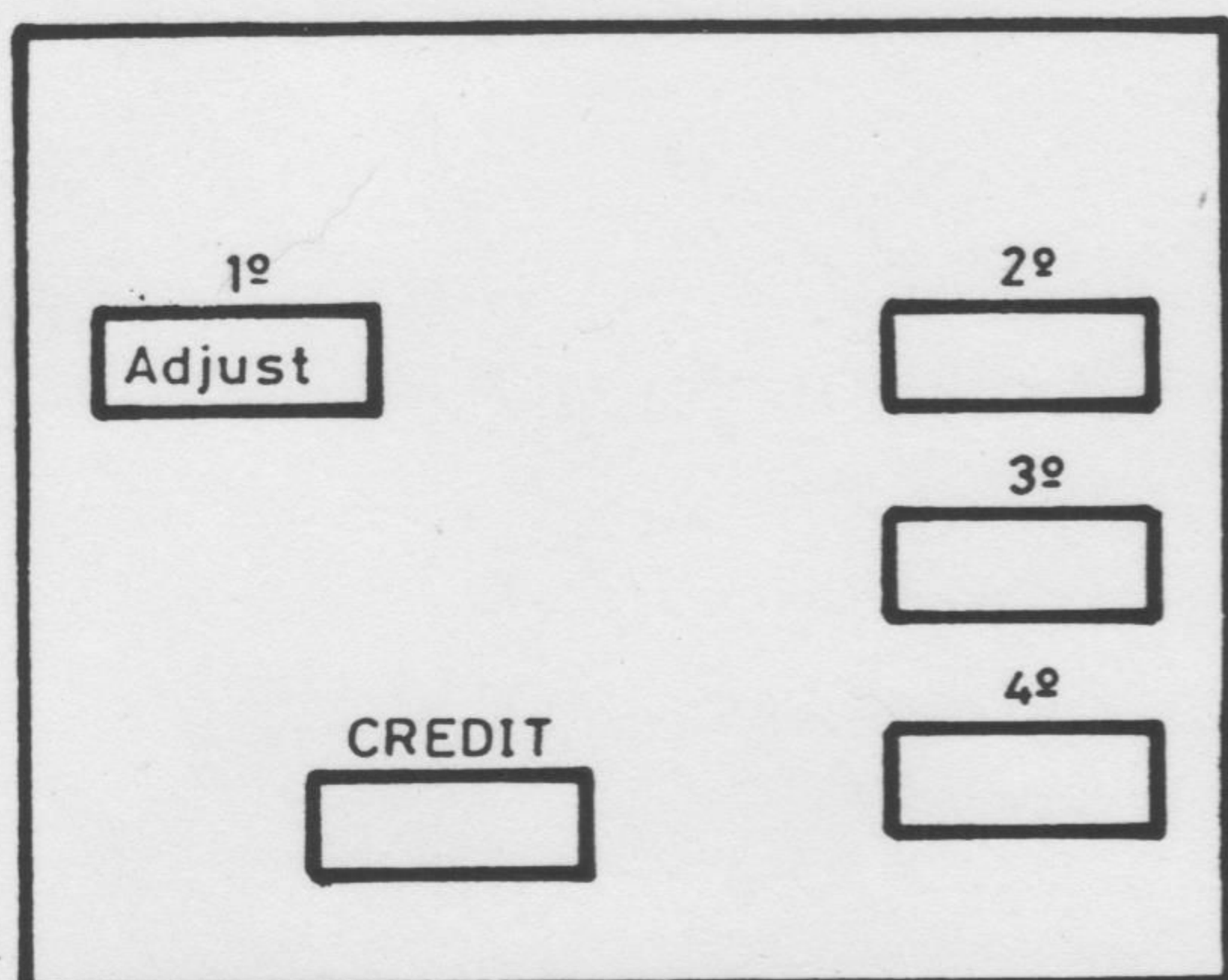
Para RESETAR la ZONA en visualización basta con apretar el PULSADOR DE PARTIDAS.

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE BOOK:

- PONGA EL MICRO C (fig.4) en la posición B 5Fig.3)
- ACTUE EL PULSADOR DE PARTIDAS (A) fig. 4

Seguidamente la máquina volverá al estado de GAME OVER

### CONTROL DE AJUSTES



### DISPLAYS FRONTAL

Para pasar al CONTROL AJUSTES, hay que pasar por las zonas BOOK. Cuando al incrementar las ZONAS, se sobrepasa la ZONA 8, se entra automáticamente en AJUSTE:

- a) en el display de 1º jugador aparece la palabra ADJUST
- b) en el display de 2º jugador, el VALOR actual del ajuste
- c) en el display de CREDITOS, el nº de la ZONA DE AJUSTE

Para incrementar la ZONA en visualización, basta con pulsar el micro C. fig.4.

Para CAMBIAR el AJUSTE, basta con apretar el PULSADOR DE TEST. Si el AJUSTE tiene más de un dígito, con el PULSADOR DE PARTIDAS se SELECCIONA EL DÍGITO que se desea cambiar, señalizándose éste en FLASH.

Los AJUSTES SON : (MIRAR PAGINA SIGUIENTE)



ZONA	DESCRIPCION	AJUSTE	STANDARD
1	Partidas por monedas en MONEDERO 1	0,0 a 9,9	1,0
2	Partidas por monedas en MONEDERO 2	0,0 a 9,9	3,0
3	Partidas por monedas en MONEDERO 3	00 a 25	7
4	EXTRA BALL máximas por partidas	1 a 5	3
5	Partidas de premio por HIGH SCORE	1 a 5	1
6	Bolas por partidas	1 a 5	3
7	Créditos máximos	01 a 99	99
8	1ª partida por puntos	010.000 a 990.000	400.000
9	2ª partida por puntos	010.000 a 990.000	500.000
10	3ª partida por puntos	010.000 a 990.000	600.000
11	High Score	010.000 a 990.000	750.000
12	PARTIDAS EXTRAS por jugador	0=varias 1=1 sola	0
13	PREMIO POR ESPECIAL	0=partida 1=bola	0
14	PREMIO POR PUNTOS	0=partida 1=bola	0
15	MATCH FEATURE (Lotería)	0= SI 1= NO	0
16	RECLAMO	0= SI 1= NO	0
17	Guarda HIGH SCORE	0= NO 1= SI	0
18	Regulación pasillos P5 - P8	0= 5000 1=10000	0

TABLA DE AJUSTES

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE AJUST :

- PONGA EL MICRO C (fig.4) en la posición B (fig.3)
- ACTUE EL PULSADOR DE PARTIDAS (A) fig. 4.

Seguidamente la máquina volverá al estado de GAME OVER

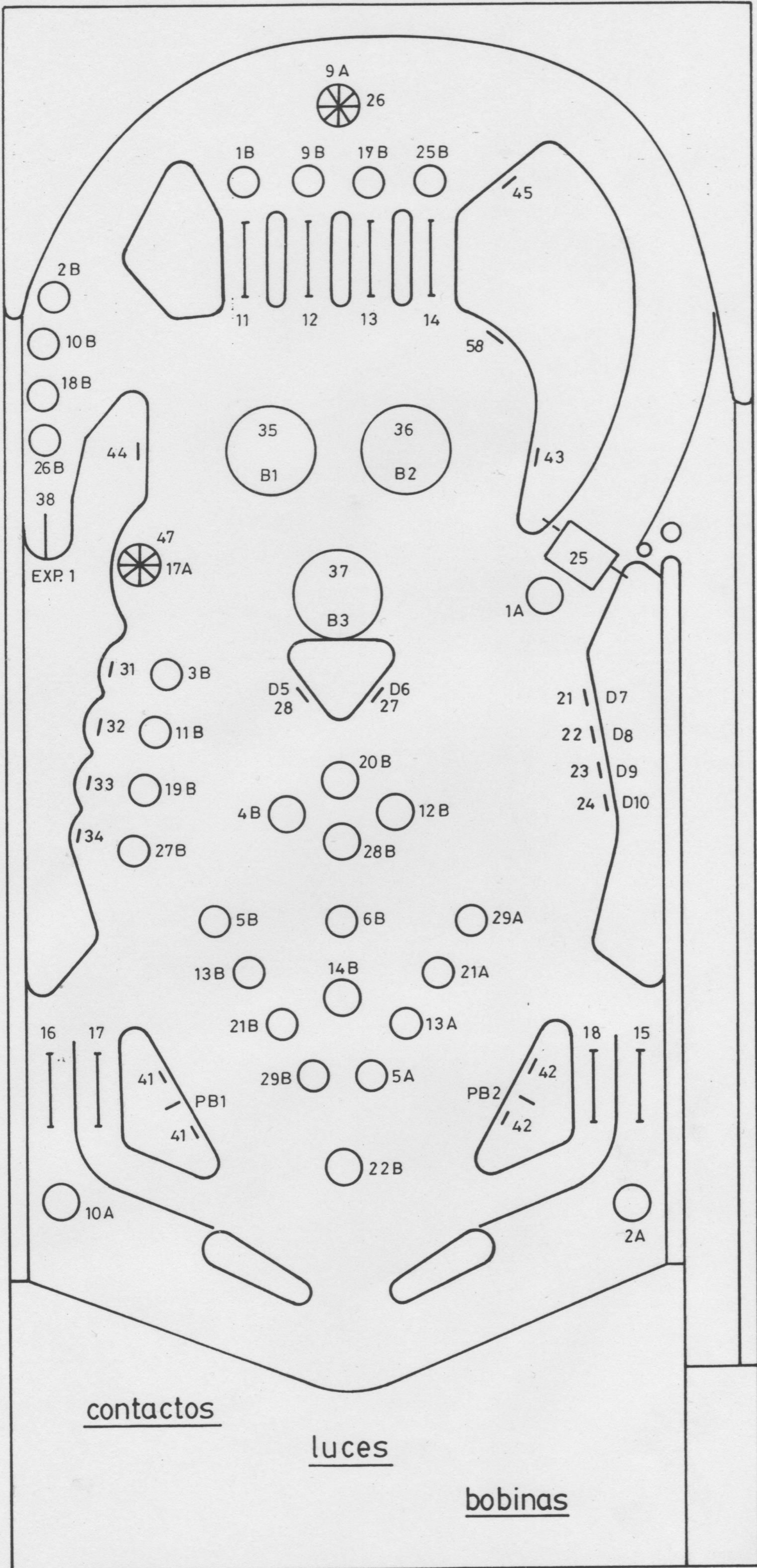
PARTIDAS POR MONEDAS

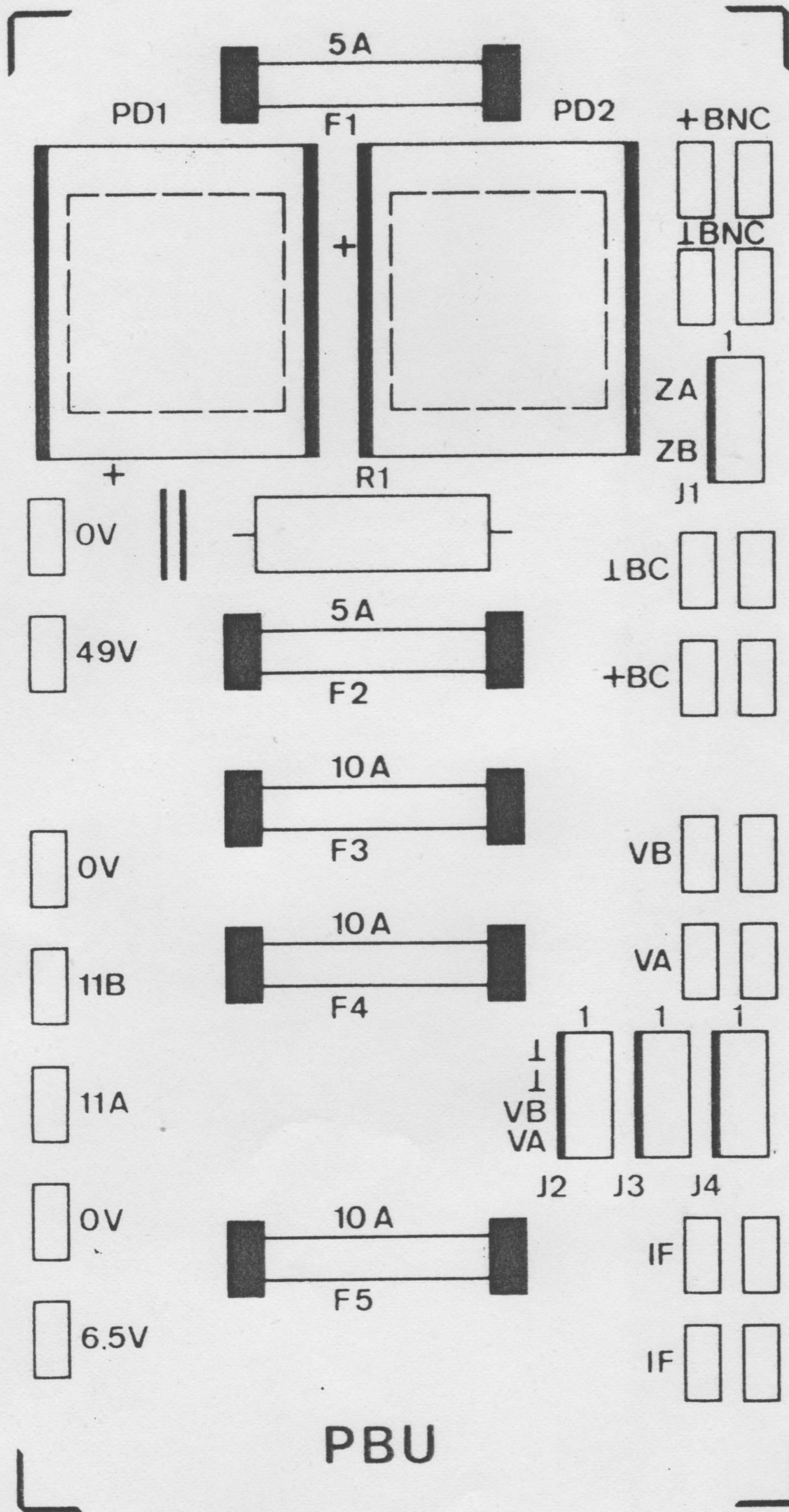
Partidas por monedas (ZONAS 1,2 y 3 del estado ADJUST).

		MONEDAS QUE DESEA INTRODUCIR								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nº DE PARTIDAS QUE DESEA	1									
	2									
	3		-1,5							
	4									
	5	-5,0								
	6									
	7									
	8									
	9									

Ejemplos: Deseo introducir 1 moneda y que me dé 5 partidas. Ajuste: 5,0  
 Deseo introducir 2 monedas y que me dé 3 partidas Ajuste: 1,5

		MONEDAS QUE DESEA INTRODUCIR								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Nº DE PARTIDAS QUE DESEA	1	1,0	0,5	0,4	0,3	0,2				
	2	2,0	1,0	0,7	0,5	0,4		0,3		
	3	3,0	1,5	1,0	0,8	0,6	0,5		0,4	
	4	4,0	2,0	1,4	1,0	0,8	0,7	0,6	0,5	
	5	5,0	2,5	1,7	1,3	1,0	0,9	0,8	0,7	0,6
	6	6,0	3,0	2,0	1,5	1,2	1,0	0,9	0,8	0,7
	7	7,0	3,5	2,4	1,8	1,4	1,2	1,0	0,9	0,8
	8	8,0	4,0	2,7	2,0	1,6	1,4	1,2	1,0	0,9
	9	9,0	4,5	3,0	2,3	1,8	1,5	1,3	1,2	1,0





510314

Nº REF. 510314

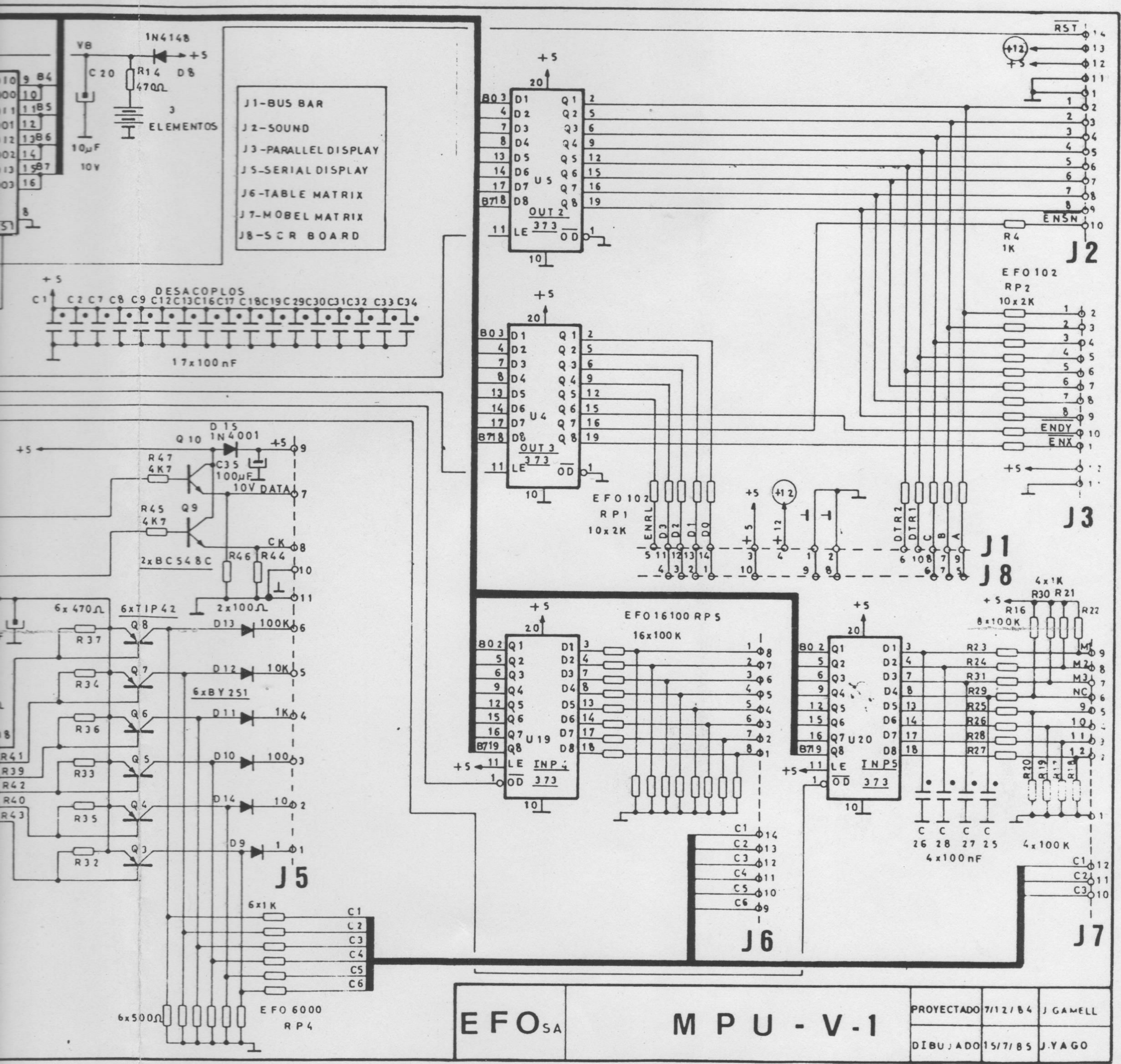
EFO<sub>SA</sub>

P B U

POWER BOARD UNIT

PROYECTADO	24/9/85	J GAMELL
DIBUJADO	6/11/85	J YAGO



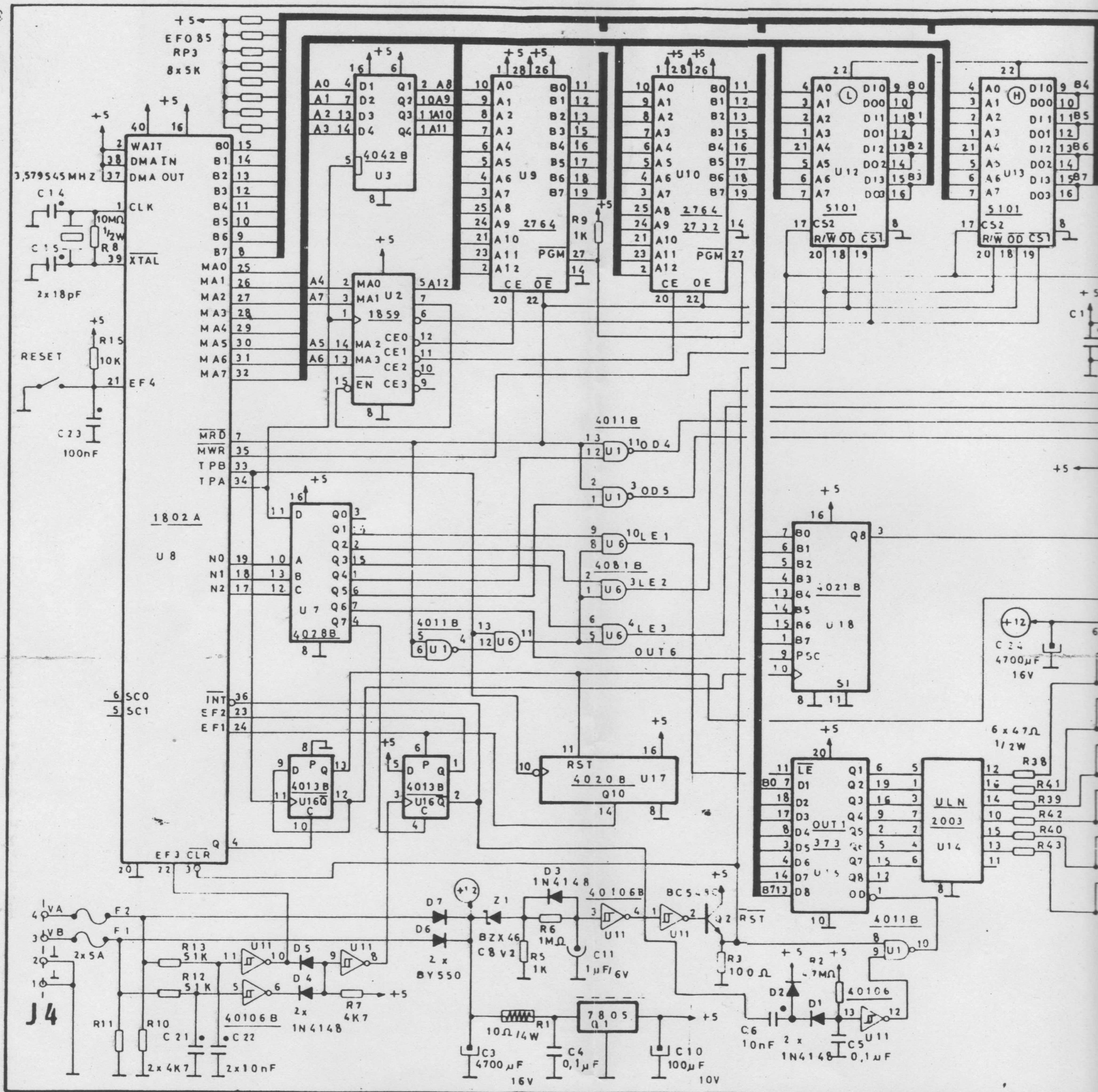


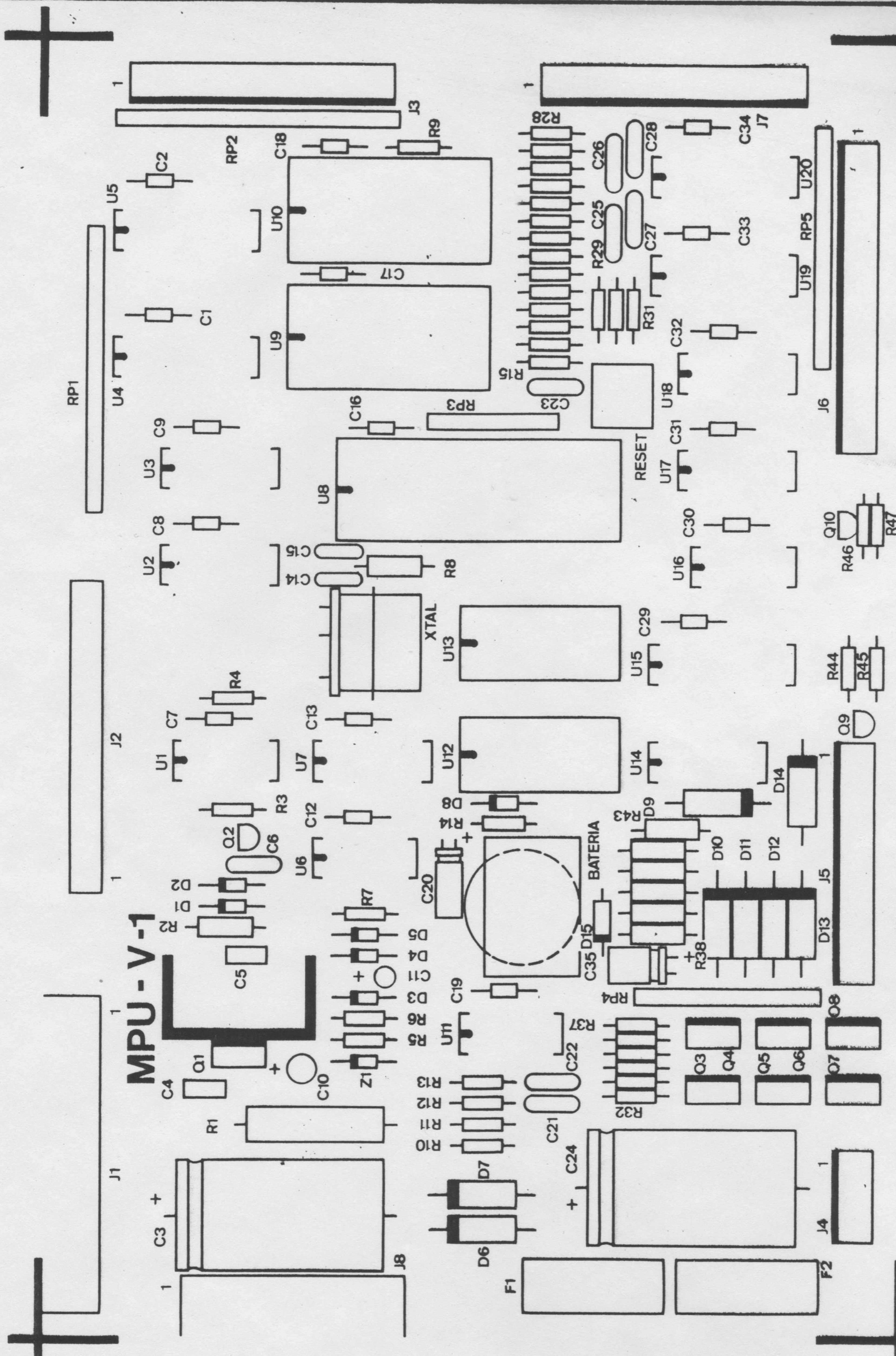
- J1-BUS BAR
- J2-SOUND
- J3-PARALLEL DISPLAY
- J5-SERIAL DISPLAY
- J6-TABLE MATRIX
- J7-MOBEL MATRIX
- J8-SCR BOARD

EFO<sub>SA</sub>

MPU - V - 1

PROYECTADO	7/12/84	J. GAMELL
DIBUJADO	15/7/85	J. YAGO



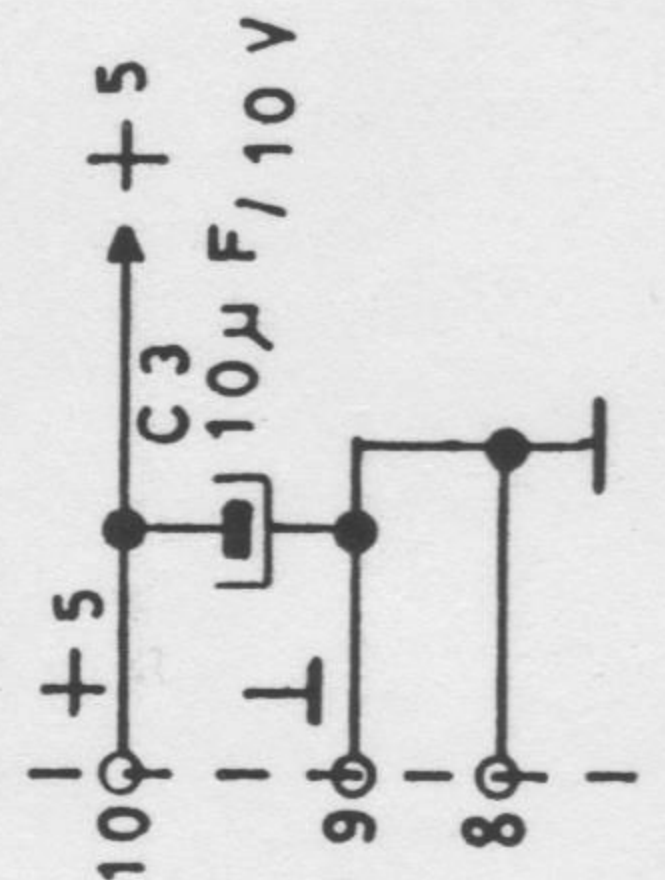
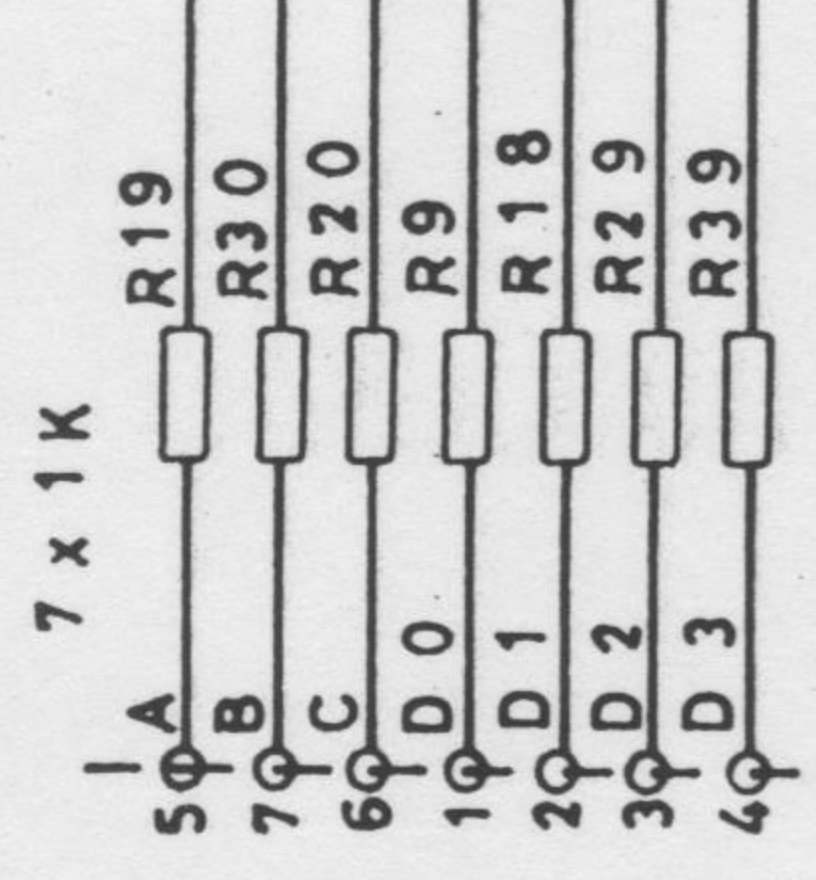
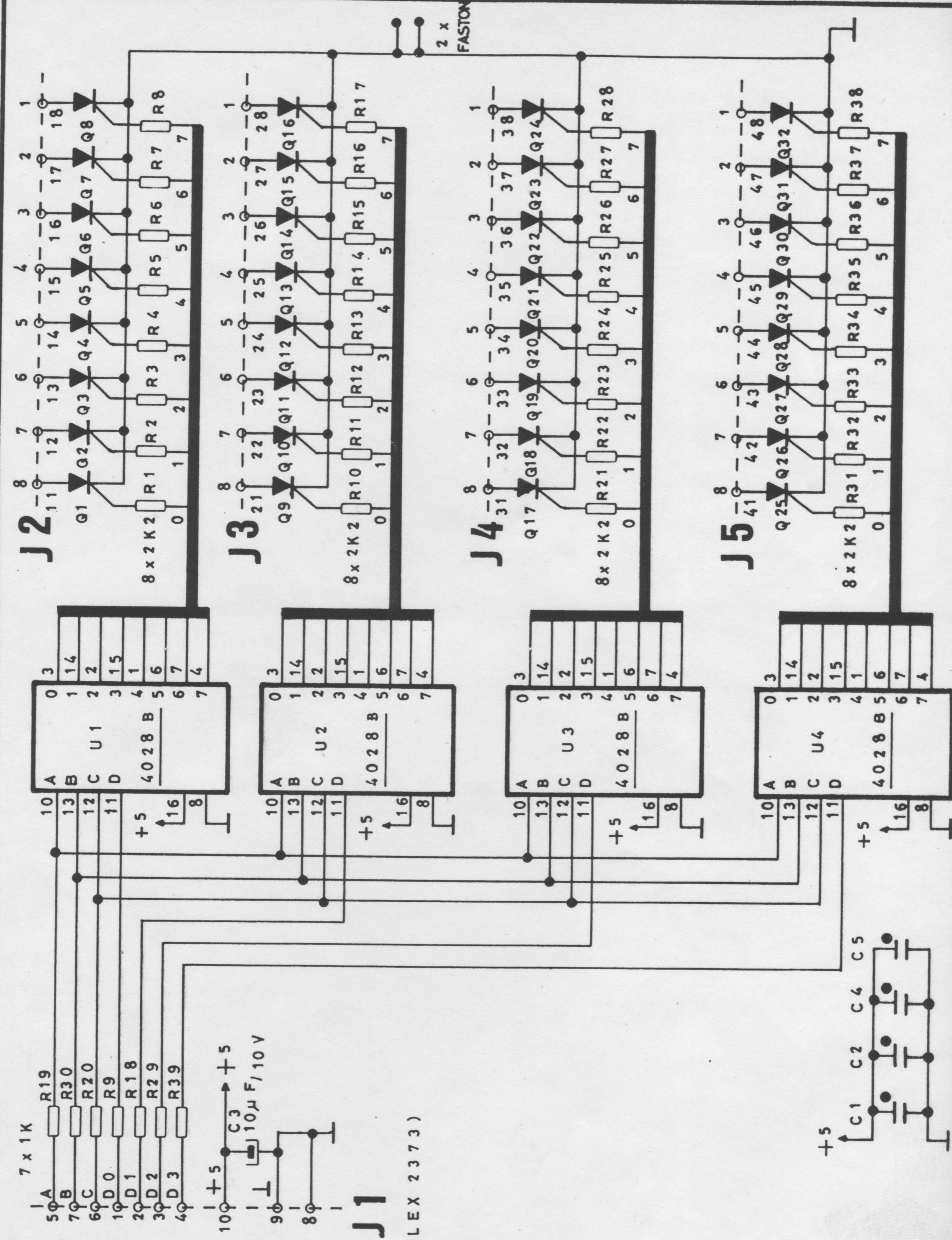


**MPU - V - 1**

MODIFICACIONES		1	2			PROYECTADO		
3	4	5	6	MARCA	N.º Piezas	DIBUJADO		
<b>E.F.O.</b> M P U - V - 1 C.IMPRESO 510300 COMPONENTES						COMPROBADO		
						REF. 510300		ESCALA
						N.º 893-21185		1:1

87010-510300

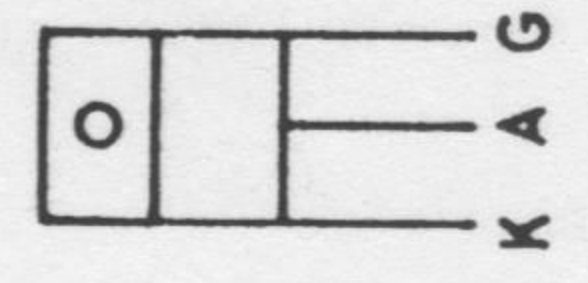




**J1**

(MOLEX 2373)

SCR  
BT 106  
C 106 F



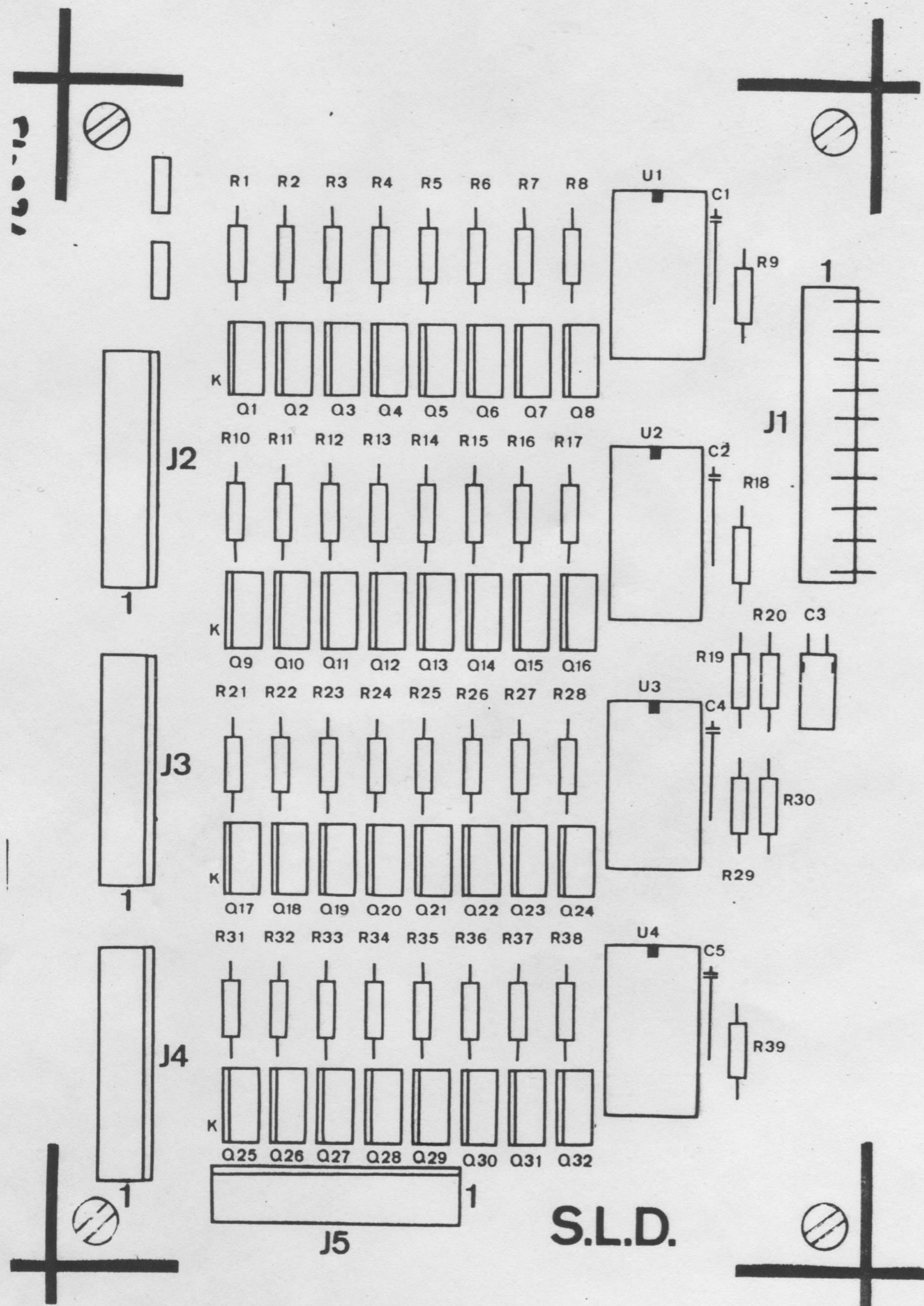
EFO SA

SLD LIGHT DRIVER

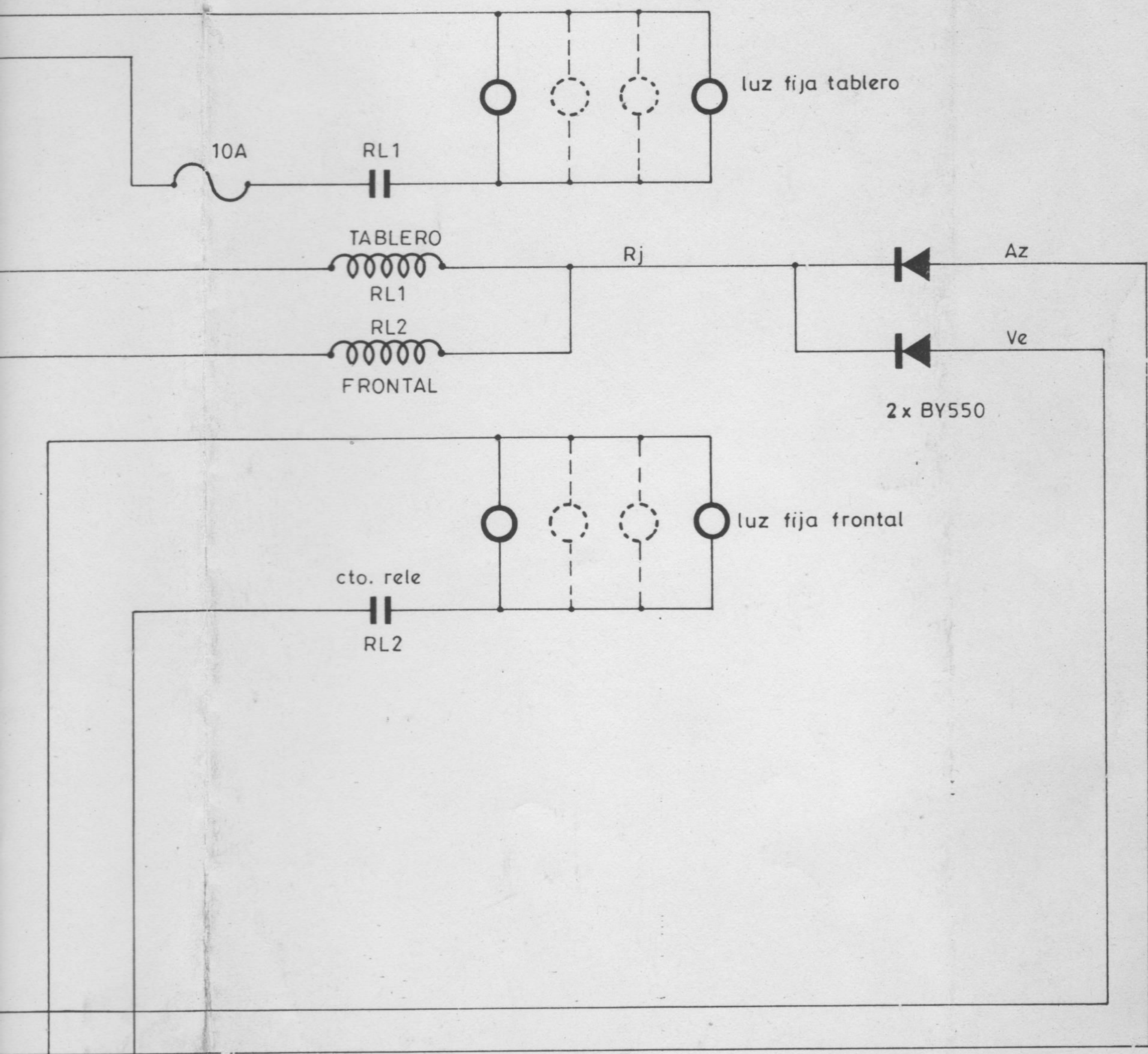
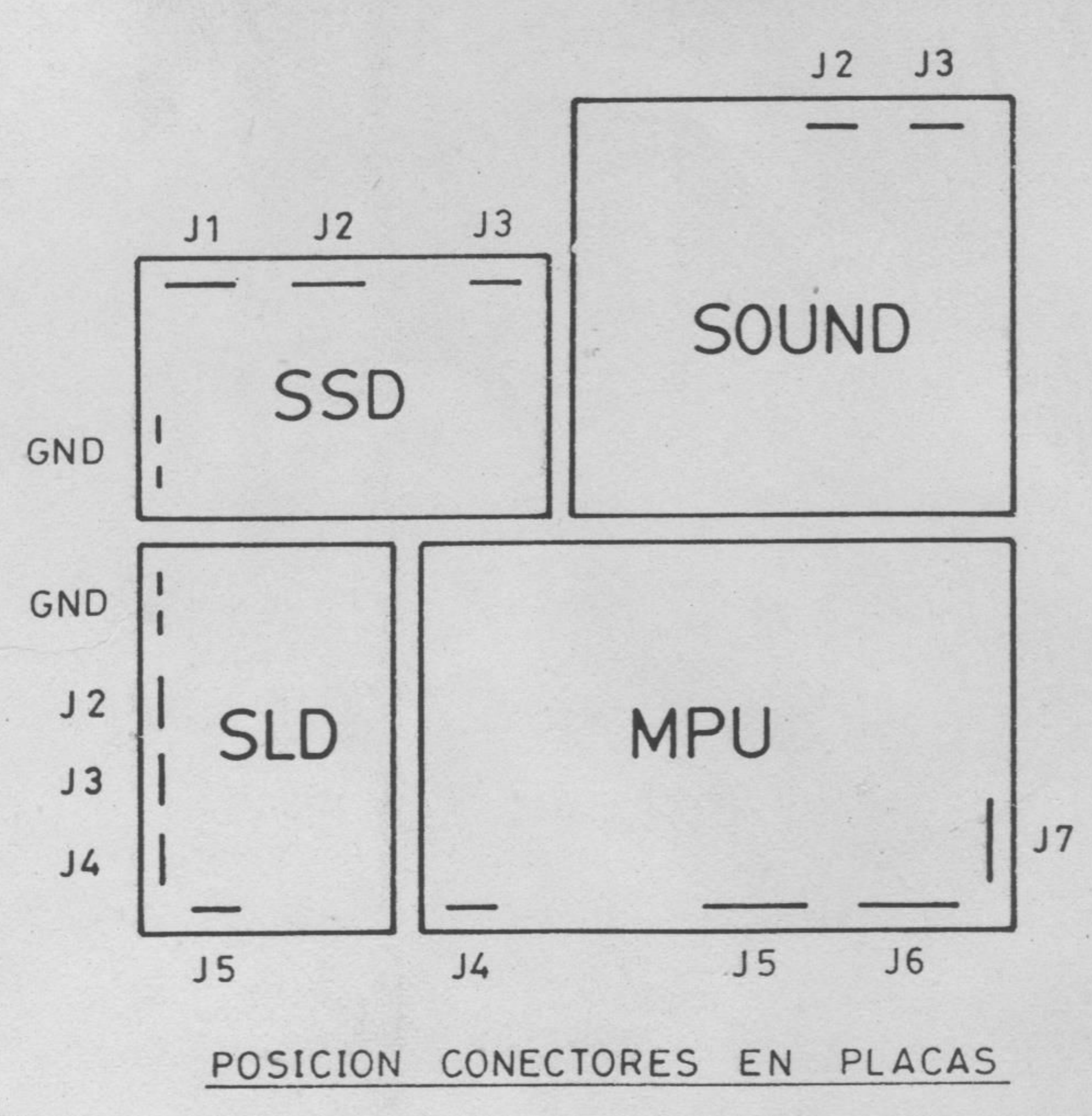
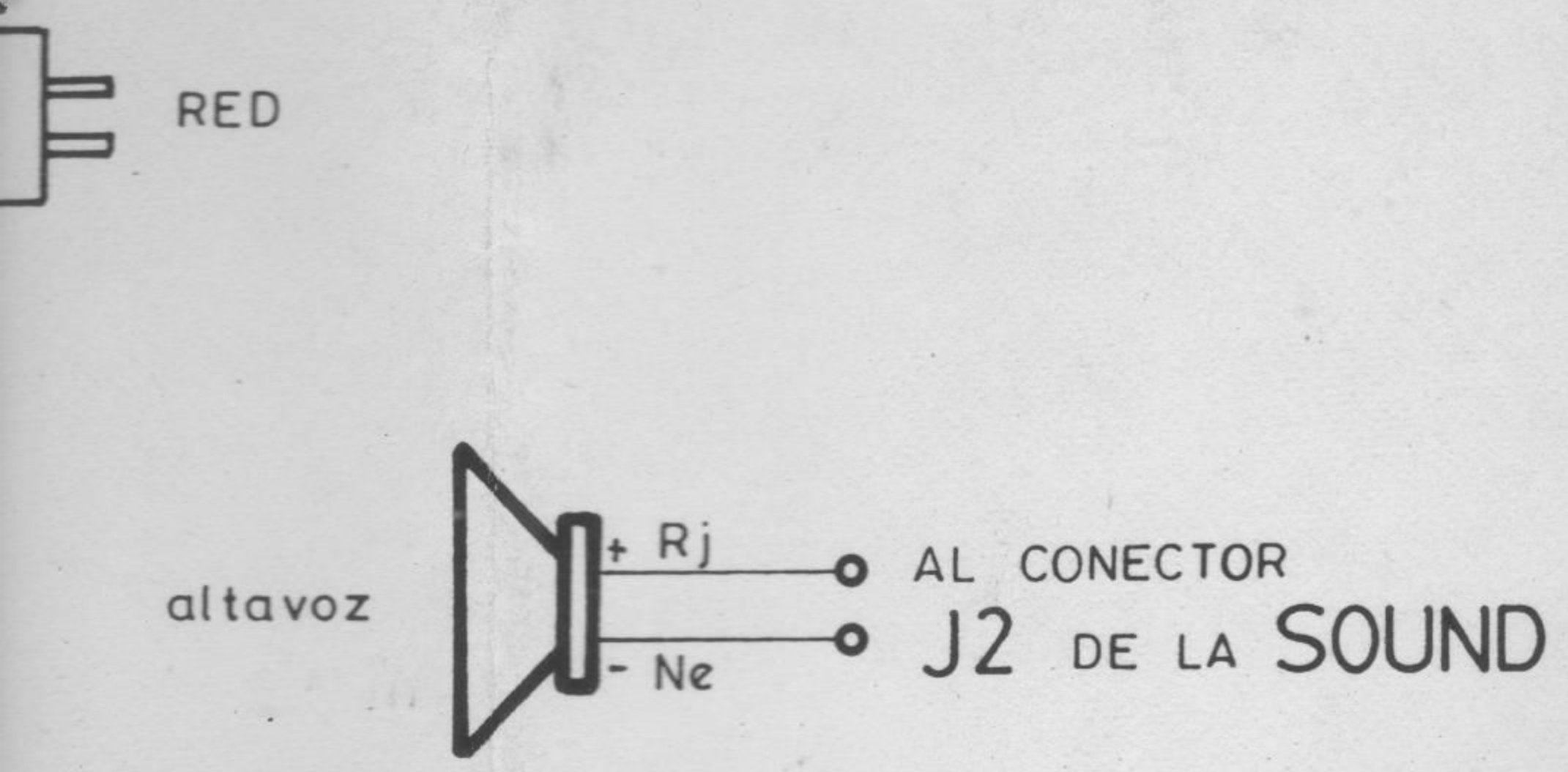
SCR

PROYECTADO 11/1/85 J. GAMELL

DIBUJADO 13/1/85 J. YAGO



Materia Prima:			
Especificaciones:			
MATERIALES:		PROYECTADO:	
1	2	EMPRESA:	
3	4	MARCA: N° 10274	
E.F.O. S.A.		S. L. D.	
C. IMPRESO 510274		REF. 510274	
COMPONENTES		N° 895-81185 1:1	



SPORTMATIC S.A.	DENOMINACION:	ESQUEMA ELECTRICO	PLANO
	ALIMENTACION	15 - I - 87	Nº 4

