

operacion y mantenimiento



---

INDICE

---

INDICE .....	1
INSTALACION .....	3
INTRODUCCION .....	4
CONEXIONADO MANGAS .....	4
CAMBIO DE TENSION .....	5
OPERACION .....	7
DESCRIPCION DEL JUEGO .....	8
TEST .....	9
AJUSTE Y CONTABILIDAD .....	10
AJUSTE DE FLIPPERS Y BUMPERS .....	11
ESQUEMAS .....	14

---

# INSTALACION

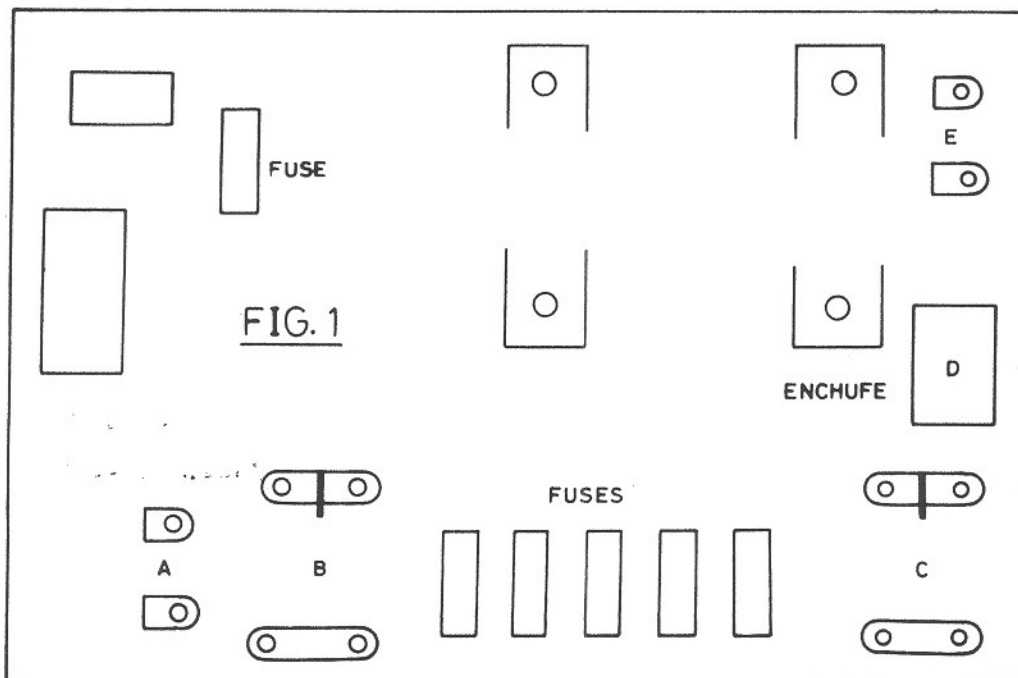
---

## INTRODUCCION

- Montar la máquina.
- Conectar las mangas (ver apartado conexionado de mangas).
- Verificar la tensión de red (la máquina sale de fábrica a 220V C.A., 150W; para variar la tensión de entrada, ver apartado CAMBIO DE TENSION).
- Verificar fusibles.
- Localizar posibles errores en el conexionado (correctores corridos o equivocados).

## CONEXIONADO MANGAS

- Conectar mangas del tablero a:
  - a) placa MPU (8). Figura 3. Conector 3
  - b) conector B. Figura 1
  - c) placa relés (10). Figura 3. Conectores 7 y 8
  - d) placas BLC (7). Figura 3. Conectores 10,11,12 y 13
  - e) conector frontal
- Conectar mangas del mueble a:
  - a) conectores C y E. Figura 1
  - b) placa MPU (8). Figura 3. Conector 4
- Conectar mangas de plataforma transformador a:
  - a) placa MPU (8). Figura 3. Conector 1
  - b) placa SOUND-IV (9). Figura 3. Conector 5
  - c) placa relés (10). Figura 3. Conector 9
  - d) GND BUS (12). Figura 3
  - e) bobina TACA (11). Figura 3



## CAMBIO DE TENSION

Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (fig.2)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Levantar el tablero
- Colocar el terminal móvil (ROJO-VERDE) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible (fig.2).

El enchufe interior (D) situado en plataforma transformador (fig.1) es de 220V y no es afectado por el interruptor de red.

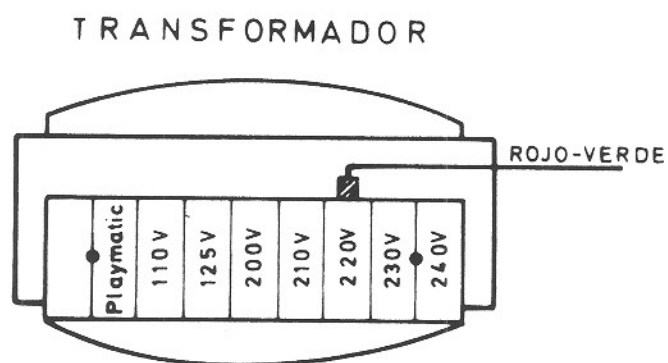


FIG. 2

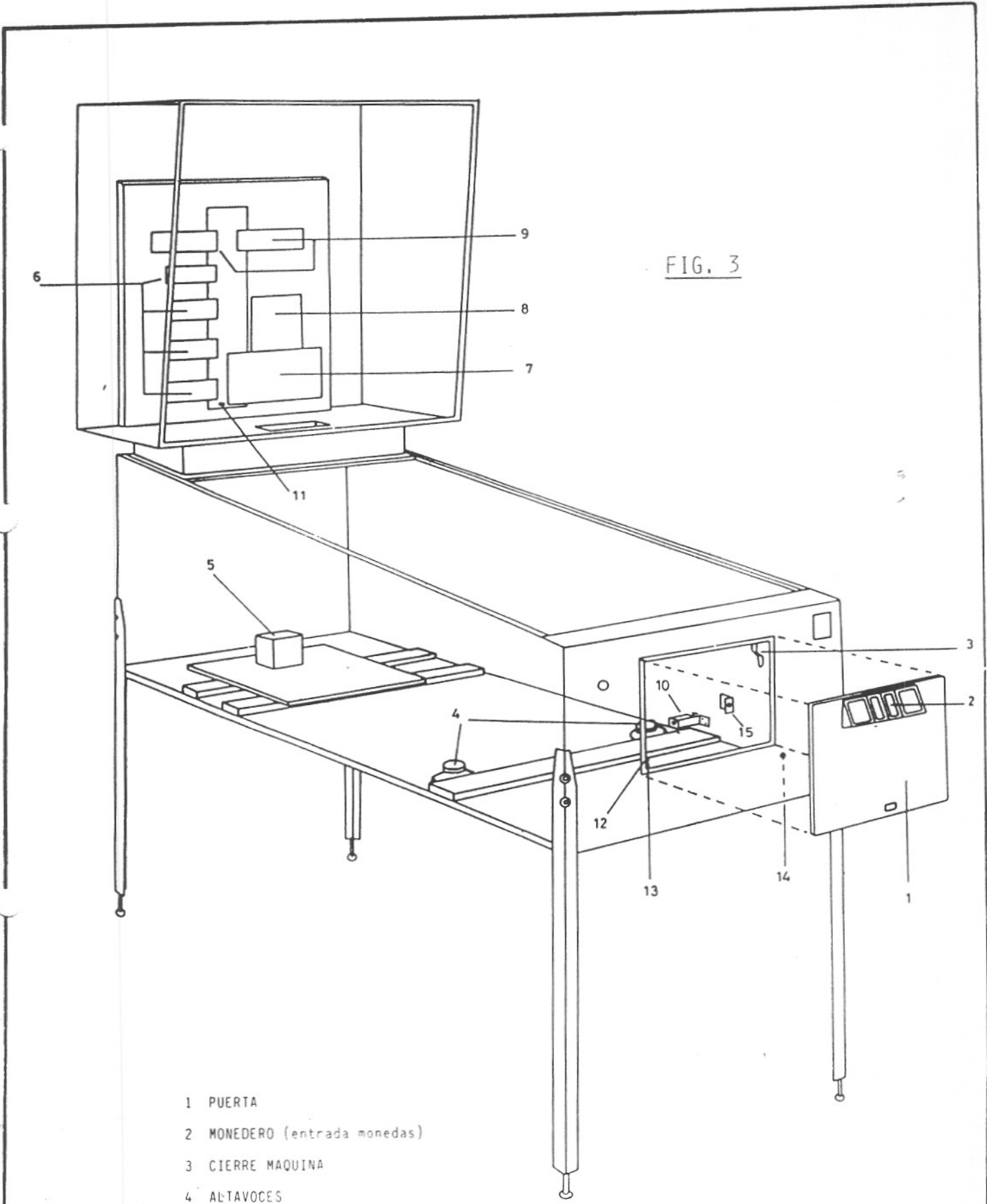


FIG. 3

- 1 PUERTA
- 2 MONEDERO (entrada monedas)
- 3 CIERRE MAQUINA
- 4 ALTAVOCES
- 5 TRANSFORMADOR
- 6 PLACAS BLC
- 7 PLACA MPU
- 8 PLACA SOUND-IV
- 9 PLACA RELES
- 10
- 11 GND BUS
- 12 TEST
- 13 VARIACION DE ZONA
- 14 INTERRUPTOR



OPERACION

## DESCRIPCION DEL JUEGO

- Para que la máquina empiece a puntuar, la bola tiene que tocar el pasillo de la canal.
- El expulsor superior central, enciende las luces de las dianas azules, las cuales van alternandose. Al tocar la bola la diana iluminada, éstas parpadearán y seguidamente, tocando una diana cualquiera marcará 90.000 puntos y se apagarán.
- El expulsor situado entre los pasillos, enciende las estrellas amarillas que al apagarse, enciende los especiales inferiores alternando.
- La banderola pasará a marcar 1.000 puntos, cuando la bola cautiva entre en el agujero. Este aliciente se pierde cuando la bola entra en cualquier expulsor superior.
- Las letras A, B, C, D y E (amarillas) se consiguen al bajar las tres dianas superiores.  
Al bajar las tres dianas inferiores, se irán iluminando A, B, C, D y E (blancas).  
(AA= x2 BB=x3 CC=x4 DD=x5) multiplican el valor de los bonus.  
EE= prepara "EXTRA BALL" en diana azul central.
- Al bajar la diana central amarilla, enciende el pasillo izquierdo, y la blanca, el pasillo derecho.
- Las luces correspondientes a las baterías de dianas (10, 100, 1000) cambian al apretar uno de los flippers. El tanteo de cada una de las dianas de los extremos, estará multiplicado x10 durante 15 segundos cuando se logre pasar la bola por los pasillos superiores.
- Las estrellas verdes superiores, se encienden al bajar las dianas superiores o inferiores. Al iluminarse la última y al pasar la bola por las otras dos, se encienden los bumpers.
- Pueden acumularse un total de 450.000 puntos en bonus
- La luz SHOOT AGAIN indica que no cuenta la bola.

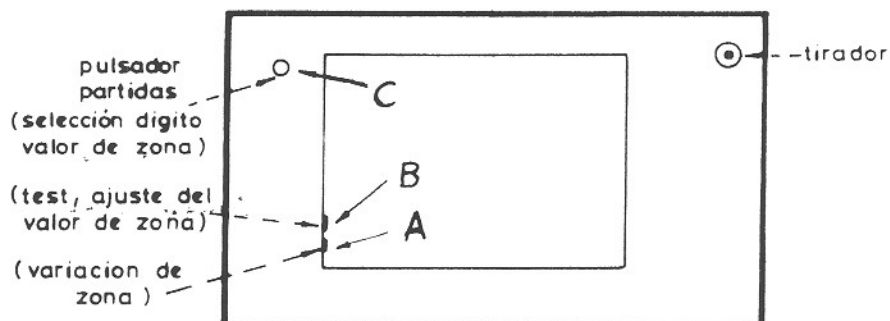
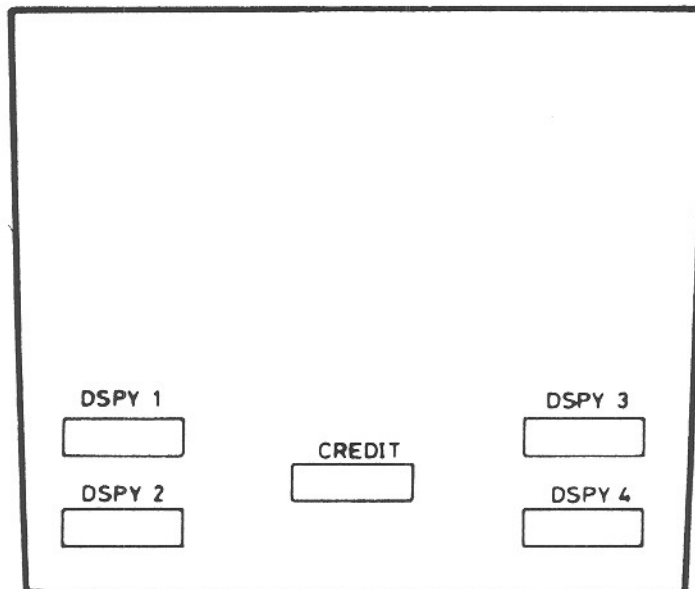
NOTA IMPORTANTE:

- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se apriete cualquiera de los pulsadores de "TEST" o "PARTIDAS".
- Para entrar en TEST o BOOKKEEPING, la máquina tendrá que estar en "GAME OVER".

TEST

, Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A). Figura 4
- Apretar pulsador TEST (B) Fig. 4. Al soltarlo en el display de 1er. jugador (DSPY 1, fig. 4) aparecerá TEST.
- Al apretar nuevamente el pulsador de TEST, los contadores avanzan de 000.000 a 999.999 repitiendo el ciclo, siempre y cuando, dicho pulsador permanezca apretado.
- En el contador CREDIT (fig. 4) aparecerá 00 0, ello indica que no hay ningún contacto cerrado.
- Al cerrar cualquier contacto aparecerá en dicho contador el número correspondiente a dicho contacto. Ver figura 5.



PARA SALIR DEL ESTADO DE "TEST" , COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR CONJUNTAMENTE EL PULSADO DE TEST(B) Y EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). Ver figura 4.

## AJUSTE Y CONTABILIDAD

- LECTURA TOTALES DE MONEDAS, PARTIDAS Y PREMIOS (BOOKKEEPING)

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A) fig. 4.
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig. 4. Al soltarlo aparecerá boop en el display 1er. jugador (DSPY 1, fig. 4) y en el 2º, la cantidad de monedas entradas por el 1er. selector.
- En el contador CREDIT, aparecerá la zona 1. Al apretar sucesivamente el micro CHERRY (A), aparecerán las siguientes zonas:

zona 2:            número de monedas 2º selector  
 zona 3:            número de monedas 3er. selector  
 zona 4:            total de partidas jugadas  
 zona 5:            total de partidas por especial y tanteo  
 zona 6:            total de partidas por tanteo  
 zona 7:            total "BOLAS EXTRAS" conseguidas  
 zona 8:            total de ESPECIALES" obtenidos

Todas las zonas mencionadas (zona 1 a zona 8) pueden ponerse a cero independientemente, apretando el pulsador de PARTIDAS (C) fig. 4

PARA SALIR DEL ESTADO DE "BOOKKEEPING", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR CONJUNTAMENTE EL PULSADOR DE TEST (B) Y EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). Ver figura 4.

- AJUSTES INDEPENDIENTES

- Estando en la zona 8 y al apretar el micro CHERRY (A) sucesivamente, aparecerá "ADJUST" en el display 1er. jugador y en el segundo el valor al que está ajustado las zonas.

Para variar los ajustes de las zonas siguientes, hacerlo por medio del pulsador de PARTIDAS (C), el cual puede seleccionar el digito requerido y por el pulsador de TEST (B), el valor deseado. Ver fig. 4

OBJETO DE AJUSTE	ZONA	LECTURA	STANDARD
PARTIDAS POR MONEDAS 1er. SELECTOR	1	0,0 a 9,9	1,0
PARTIDAS POR MONEDAS 2º SELECTOR	2	0,0 a 9,9	2,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR	3	00 a 25	3,0
NUMERO MAXIMO EXTRA BALLS POR BOLA	4	1 a 5	3
PARTIDAS A DAR POR HIGH SCORE	5	1 a 5	1
BOLAS POR PARTIDA	6	1 a 5	3
CREDITS MAXIMOS	7	10 a 99	16
1ª PARTIDA POR PUNTOS	8	0000000 a 9900000	1.200.000
2ª PARTIDA POR PUNTOS	9	0000000 a 9900000	1.600.000
3ª PARTIDA POR PUNTOS	10	0000000 a 9900000	2.000.000
PARTIDAS EXTRAS POR JUGADOR	11	0=VARIAS 1=1 SOLA	/
PREMIO POR SPECIAL	12	0=PARTIDA 1=BOLA	/
PREMIO POR PUNTOS	13	0=PARTIDA 1=BOLA	/
MATCH	14	0=SI 1=NO	/
RECLAMO	15	0=SI 1=NO	/

NOTA IMPORTANTE:

PARA PONER A CERO EL CONTADOR DE CREDITOS: ABRIR LA PUERTA, TIRAR DEL MICRO CHERRY (A)

## AJUSTE DE FLIPPERS Y BUMPERS

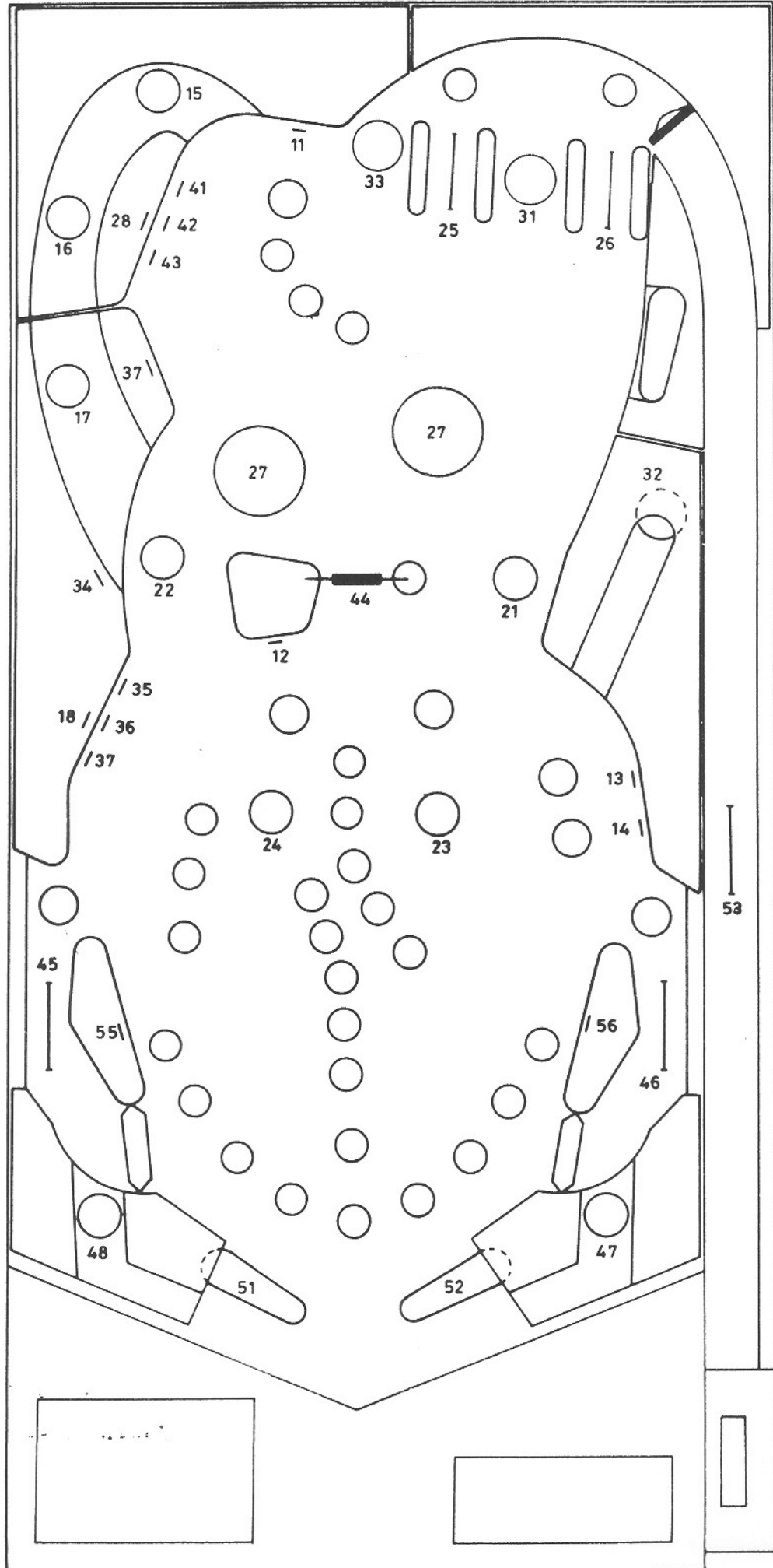
- En la plataforma de transformador hay un conector a tal efecto (A), (ver figura 1) indicando a la tensión que se puede regular.
- Según la fuerza que se le quiera dar, tiene disponibles las siguientes tensiones: 28V, 30V y 32V.



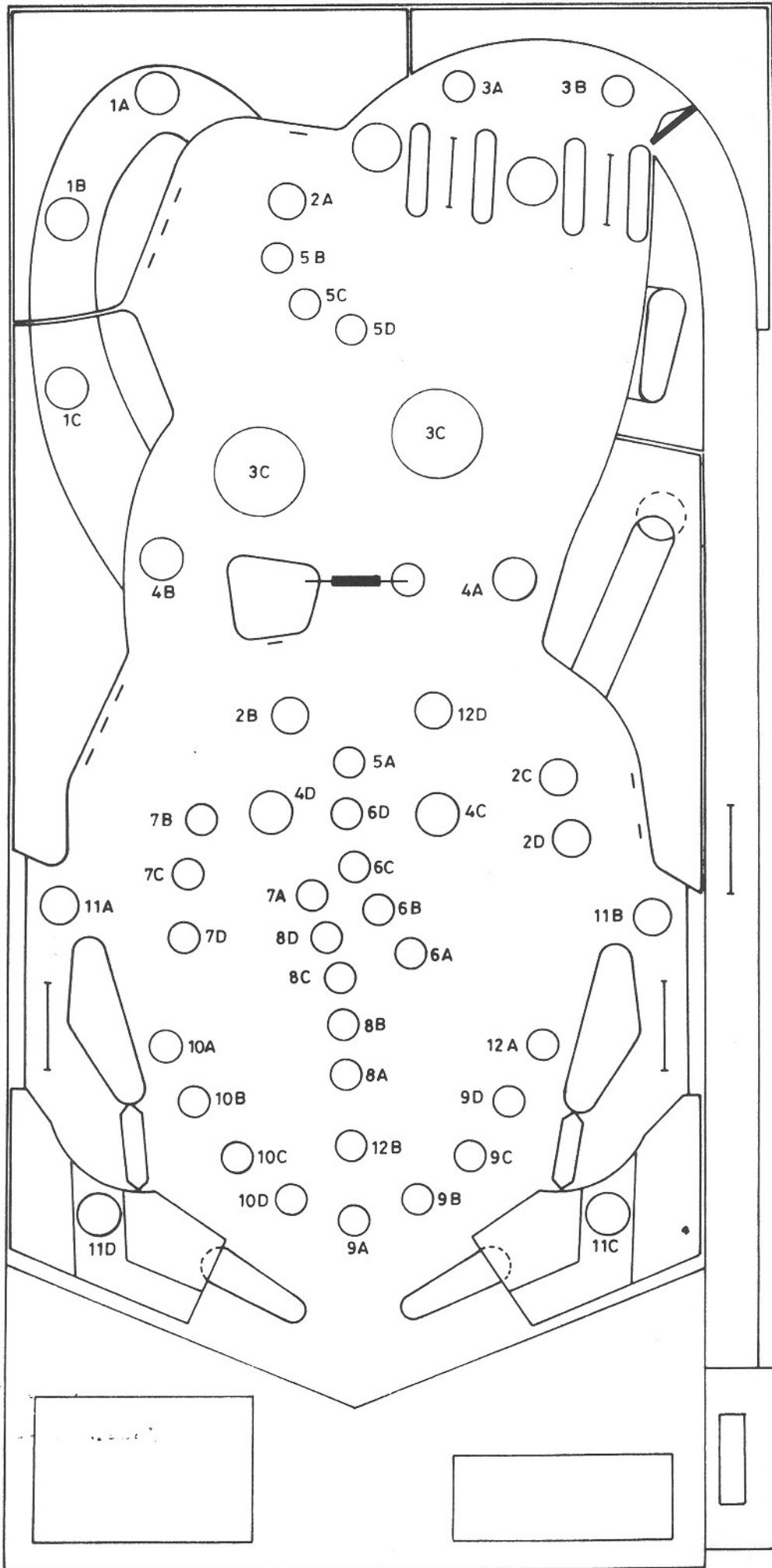
# CONTACTOS

- 1 M1
- 2 M2
- 3 M3

- 4 tilt
- 5 variacion de zona
- 6 reposo bola
- 7 pulsador partidas
- 8 test



LUCES





— ESQUEMAS —

---

E F O <sub>S A</sub>

B. L. C.

PROYECTADO

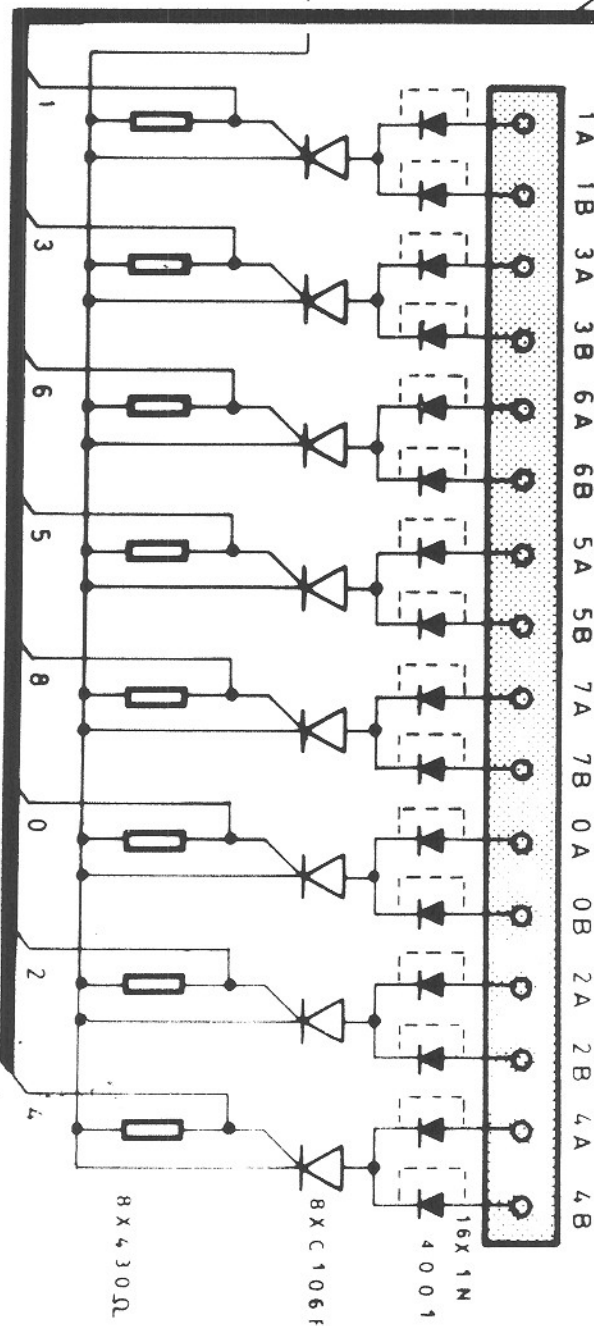
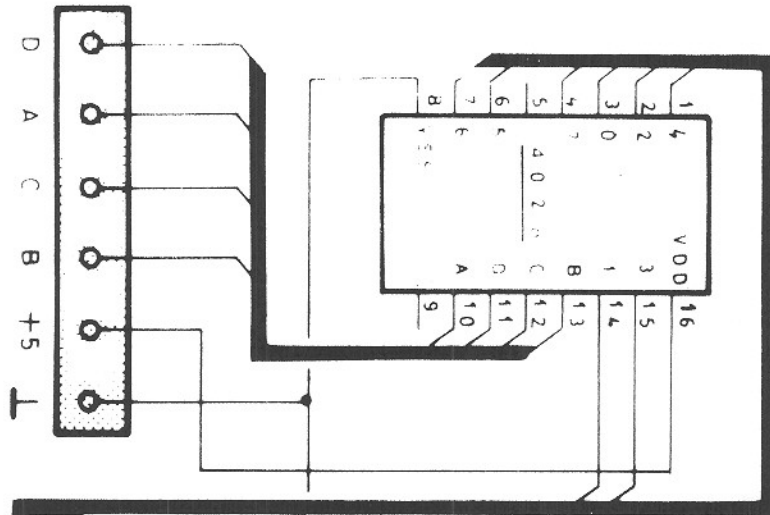
11-1-82

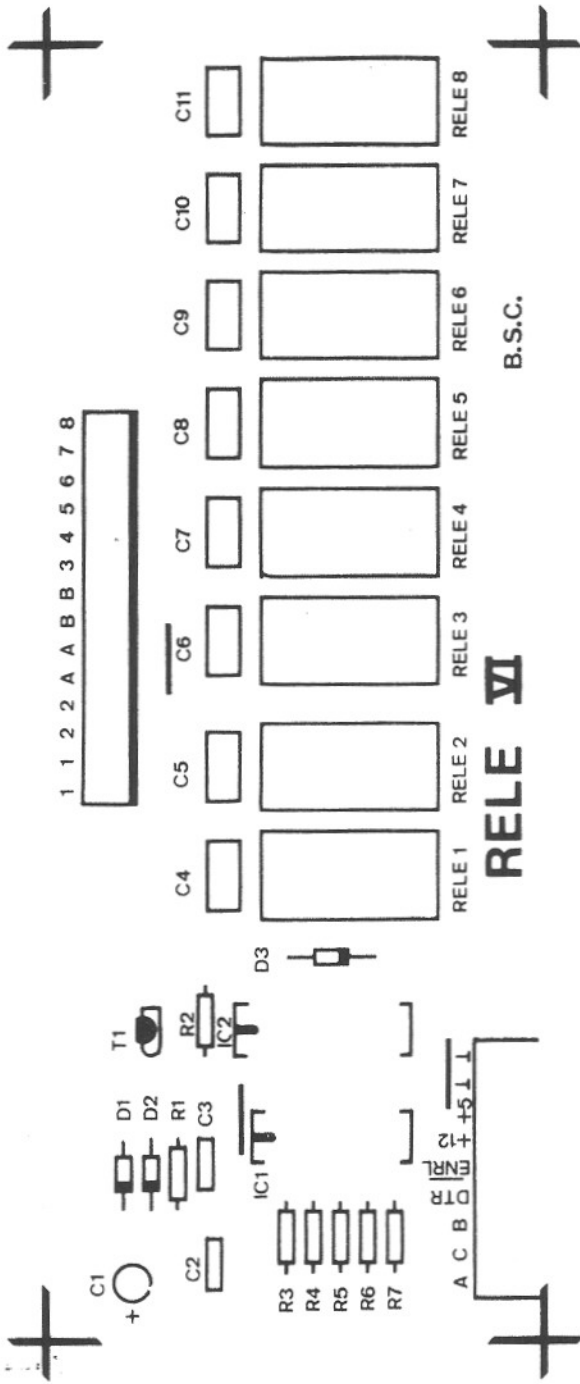
F. YAGO

DIBUJADO

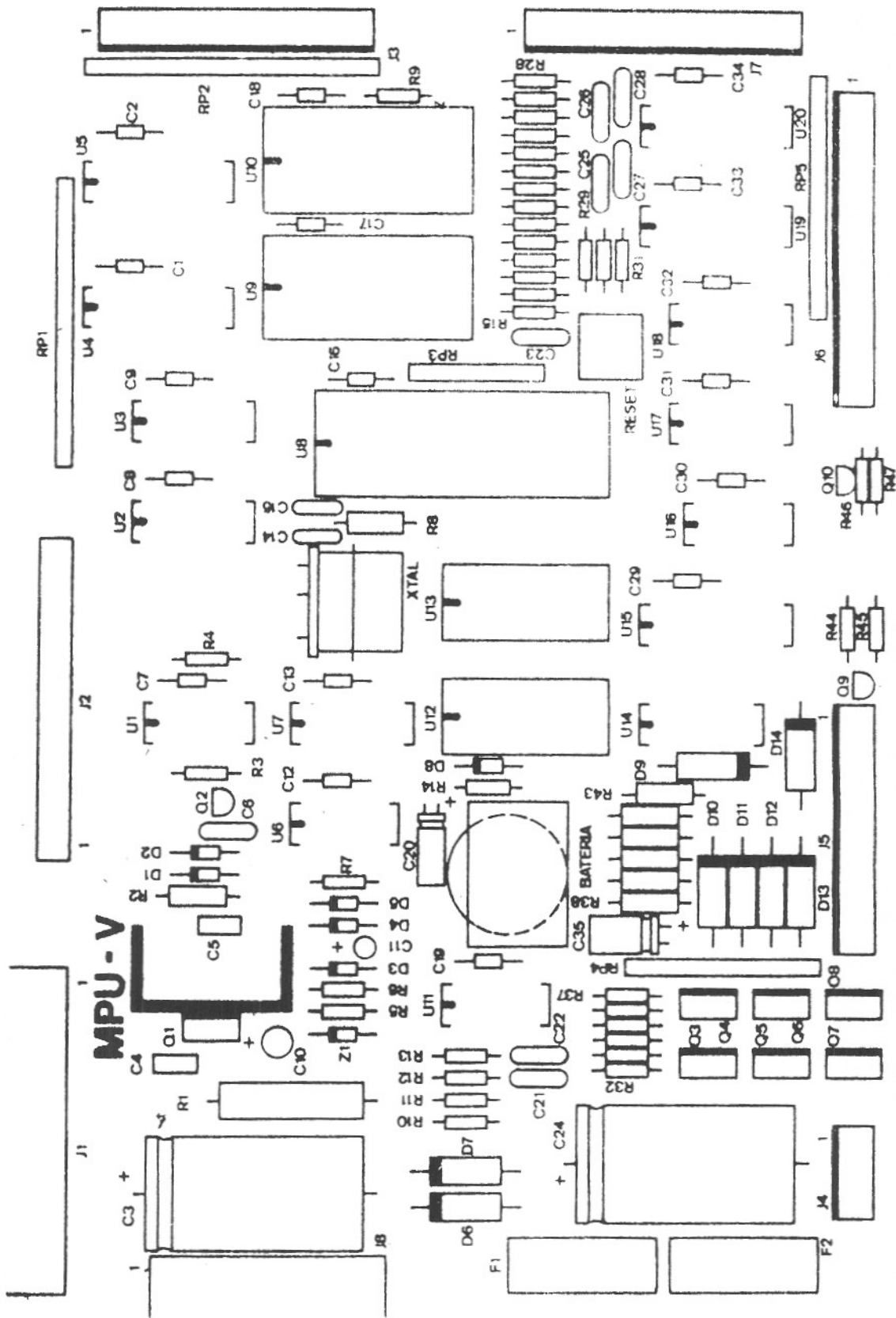
5-3-82

J. Y. G









CIRCUITO IMPRESO 510269

N° PLANQ 895-30485

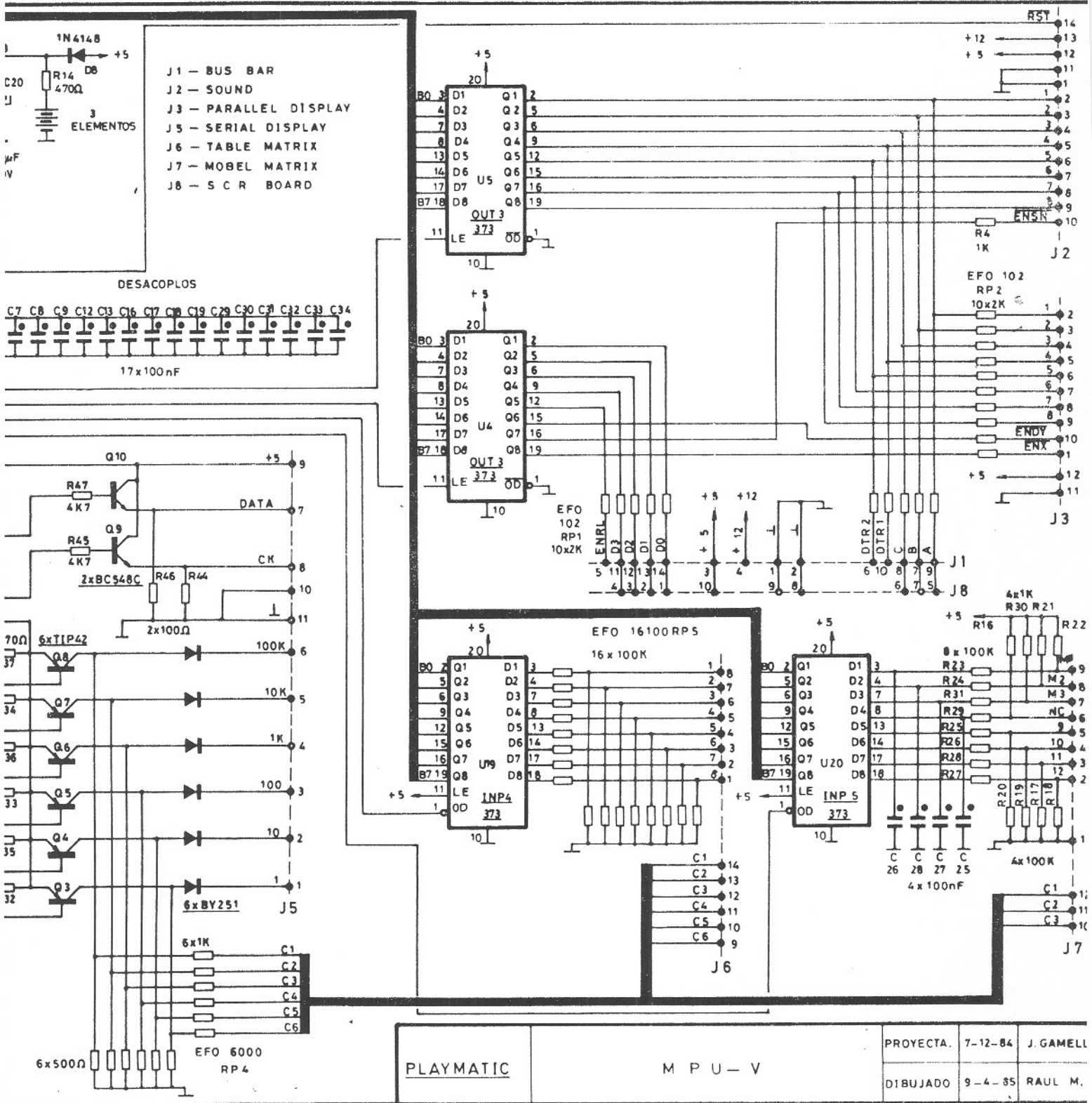
EFO SA

MPU - V

PROYECTADO 29/4/85 J. GAMELL

DIBUJADO 29/4/85 J. YAGO

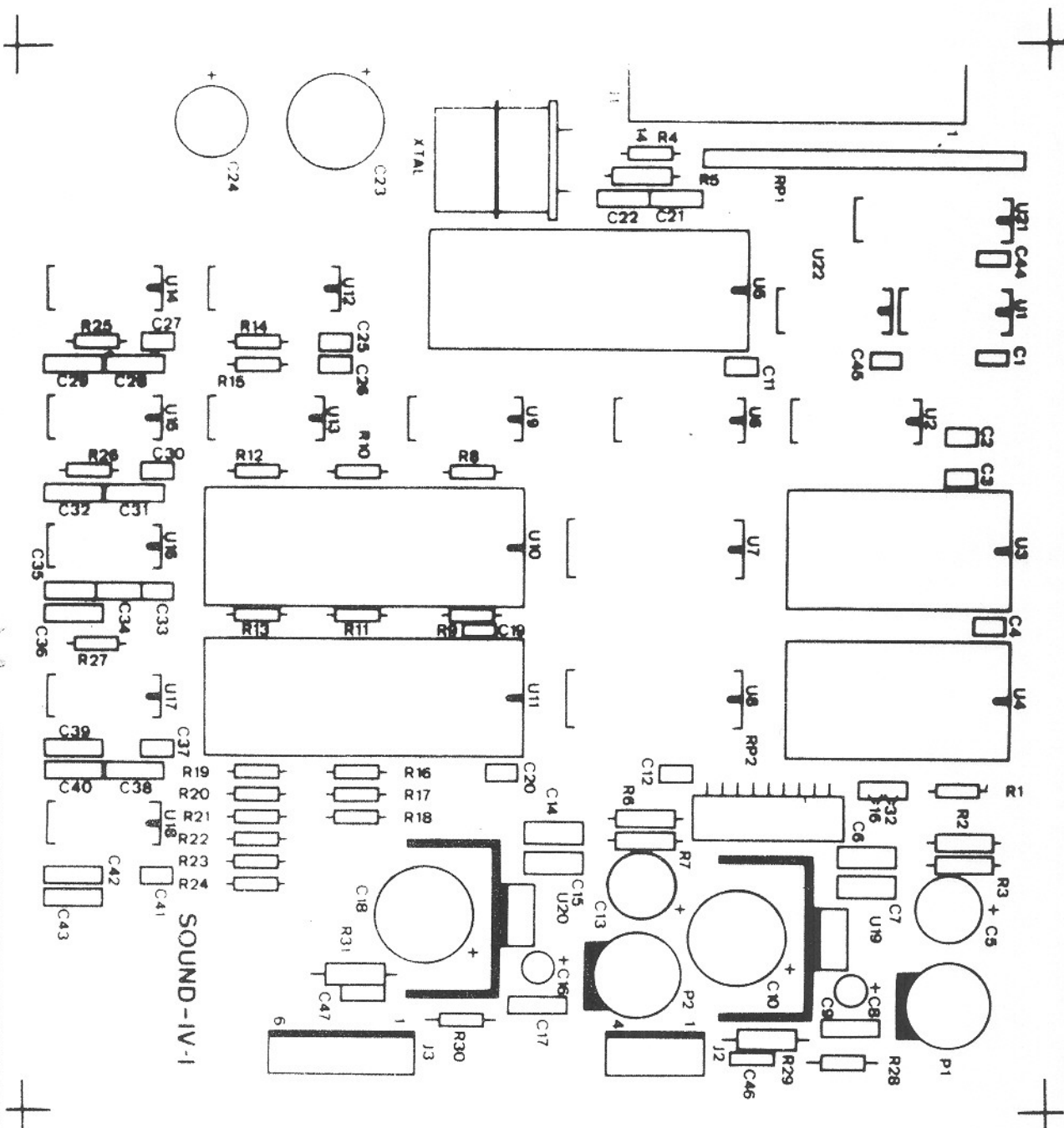




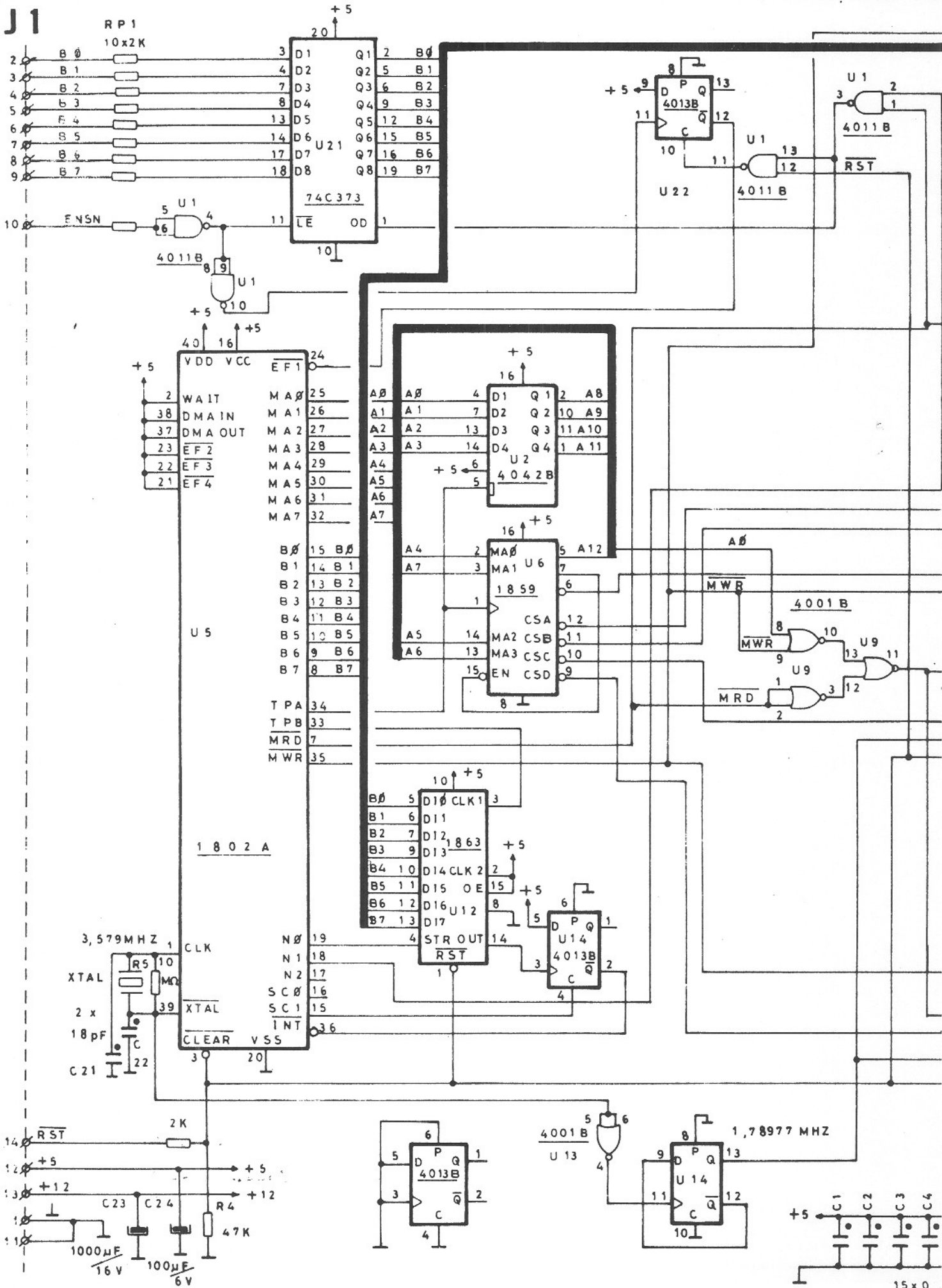


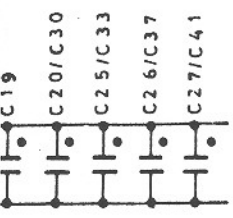
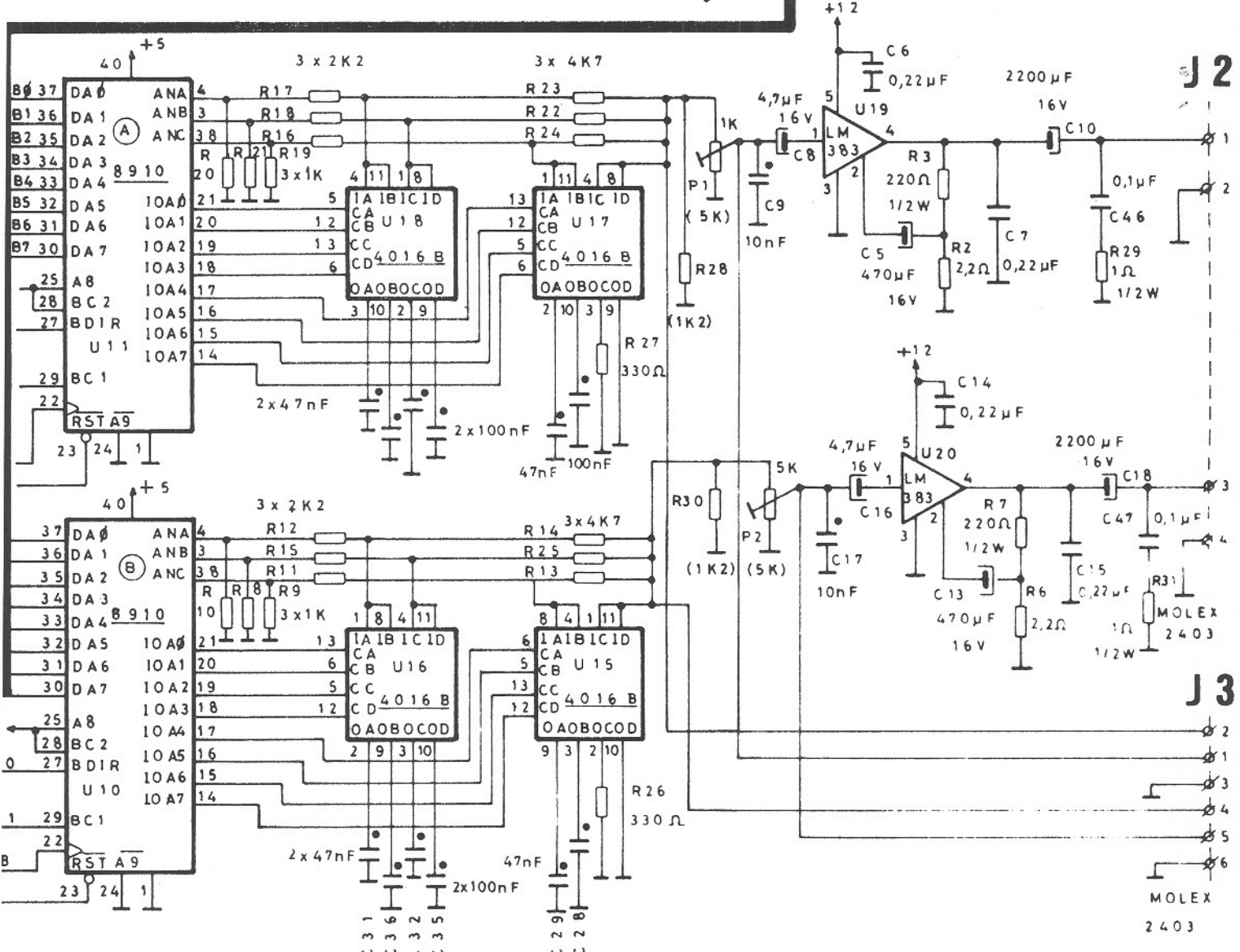
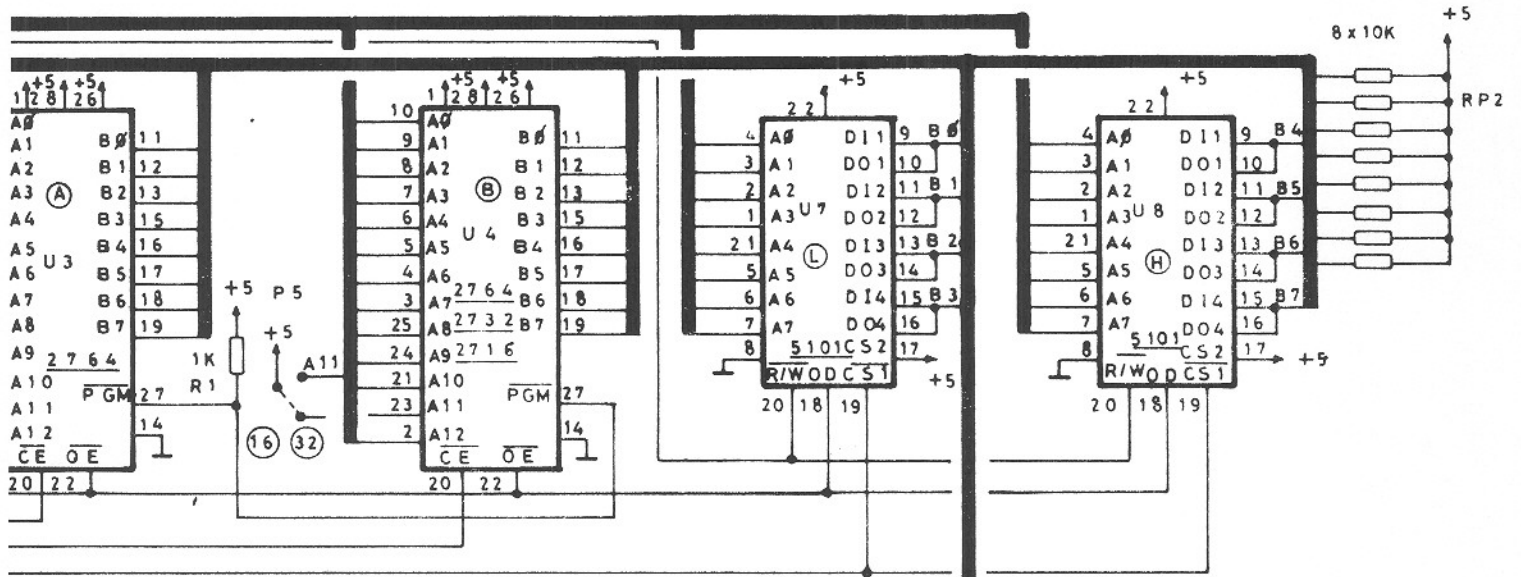


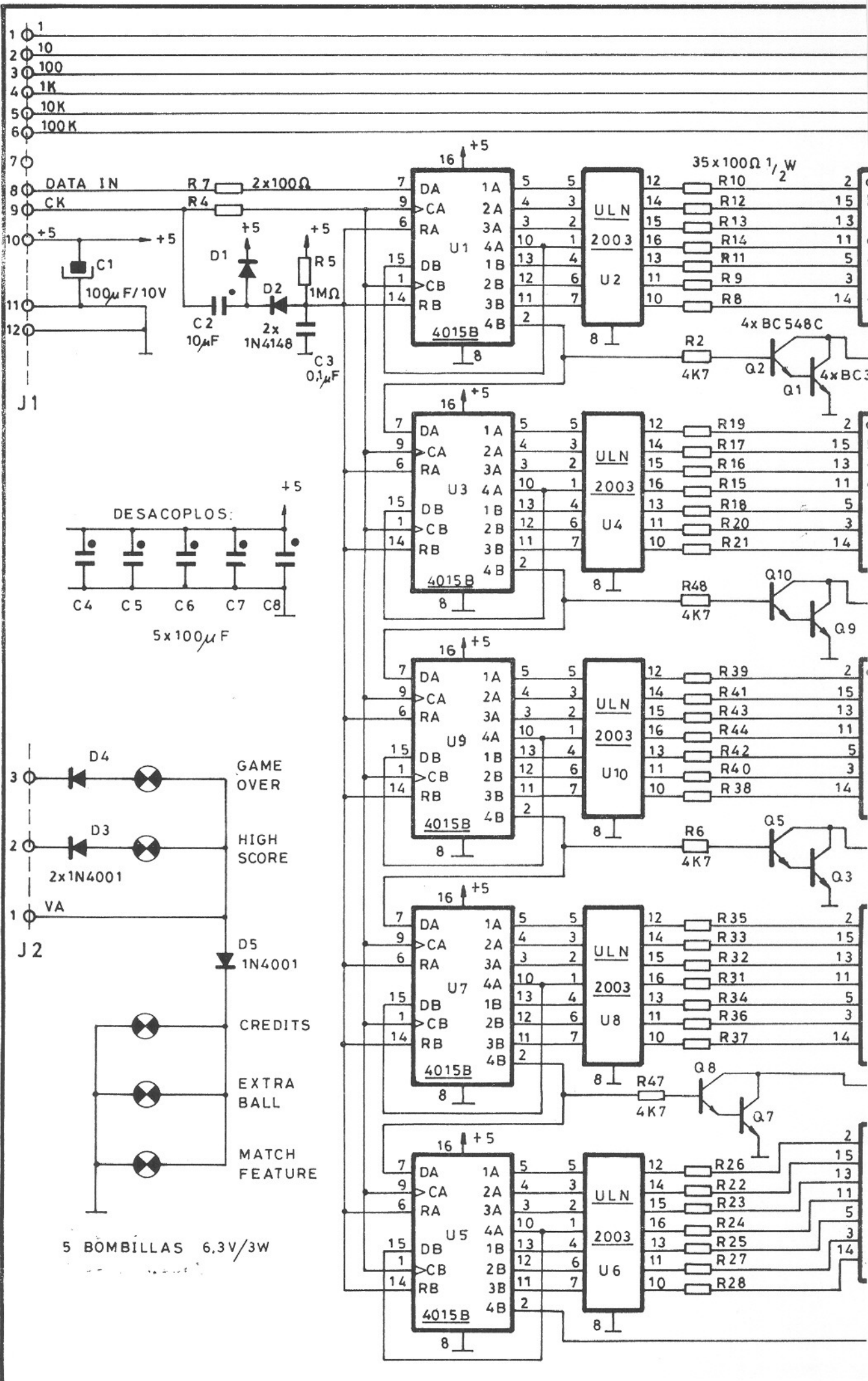
MATERIA PRIMA		REVISIONES		MODIFICACIONES		PROYECTADO		DISEÑADO		COMPROBADO		REF.	ESCALA
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1:1
SOUND IV-I		C.IMPRESOS 510244		COMPONENTES		N.º Piezas		MARCA		N.º Piezas		N.º 884-3784	



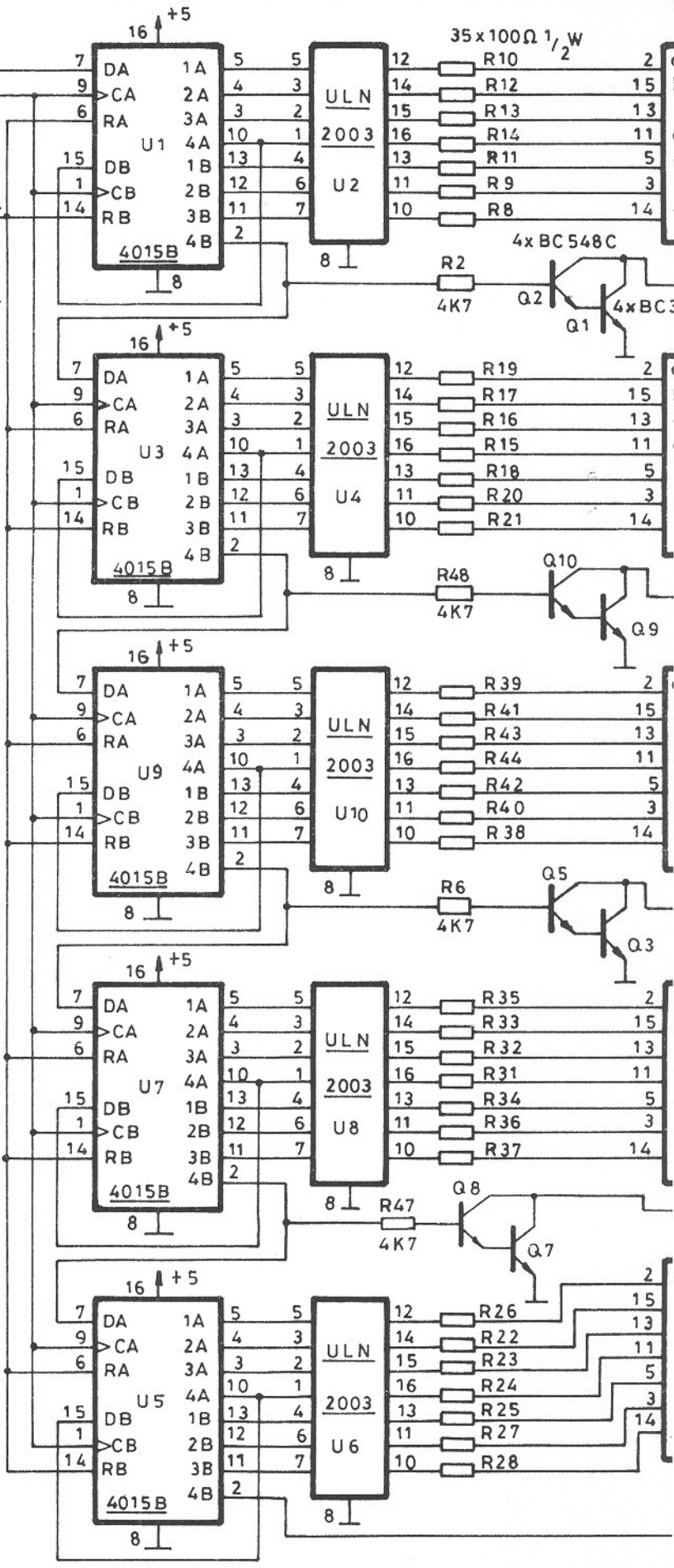
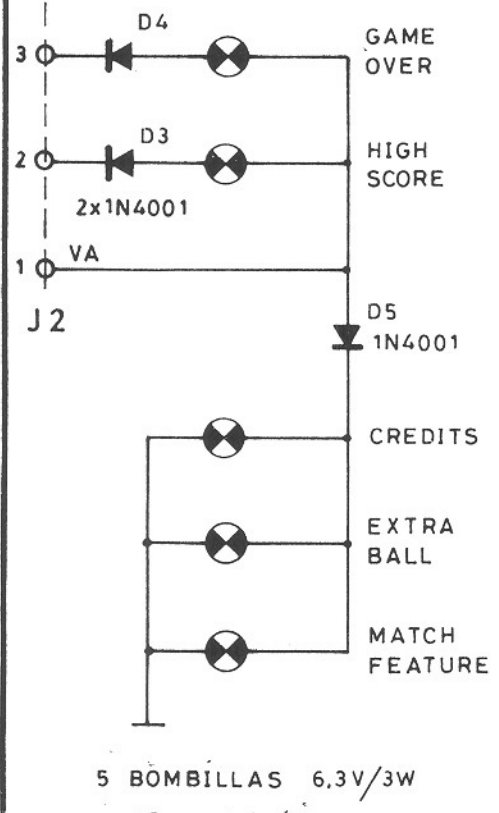
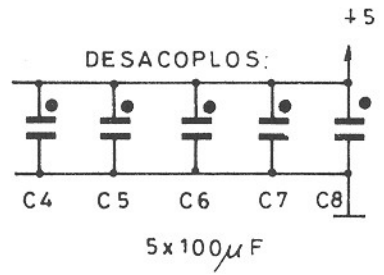
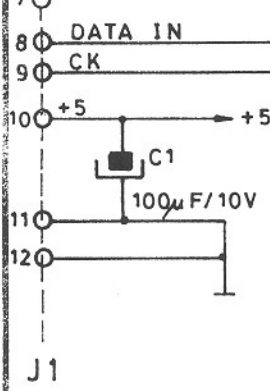
J1

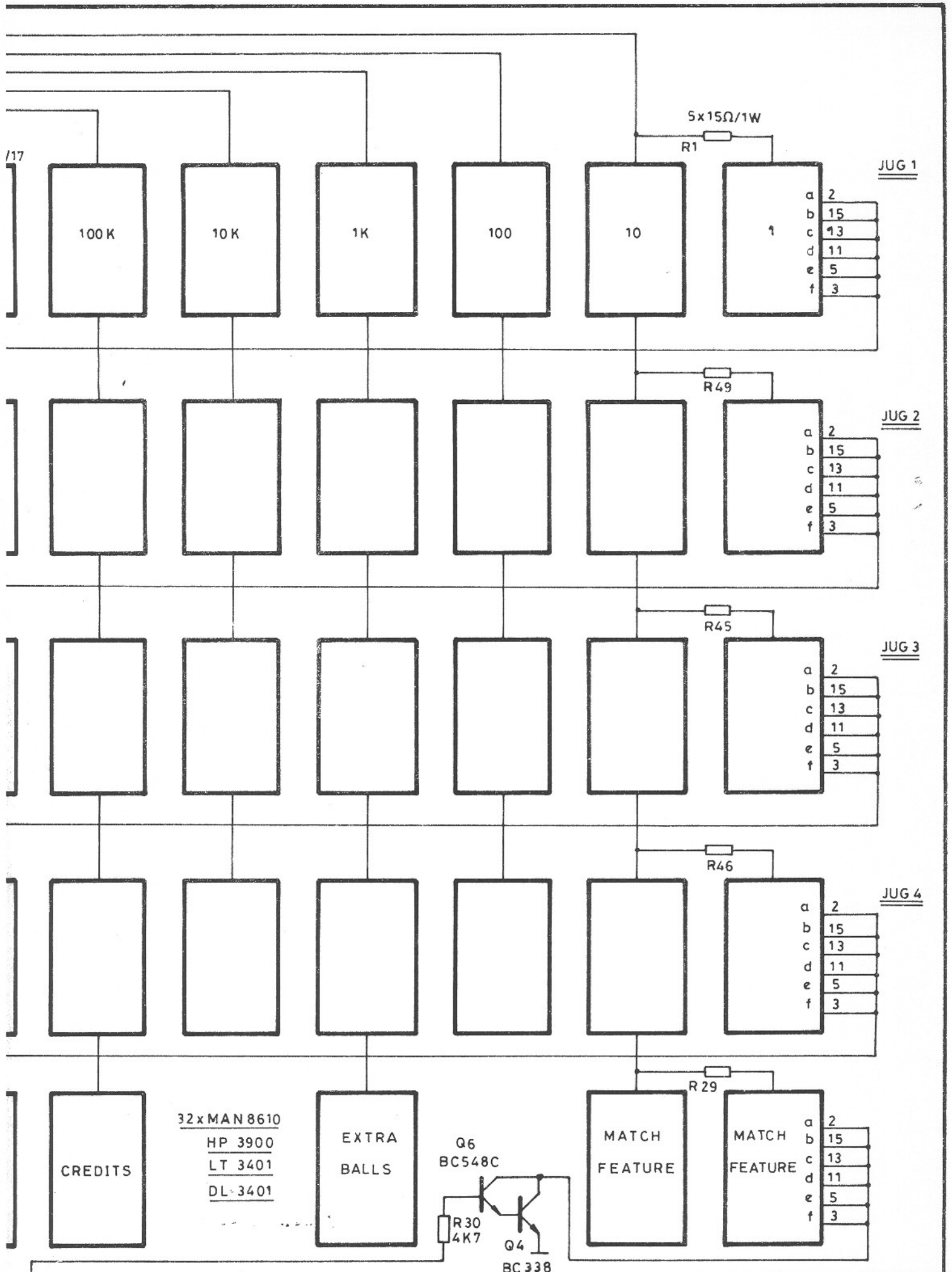






- 1 1
- 2 10
- 3 100
- 4 1K
- 5 10K
- 6 100K





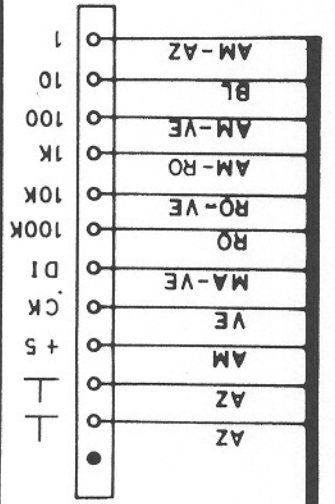
PLAYMATIC

D I S P L A Y V I I I

PROYECTA. 7/XII/84 J. GAMELL



CONEXIONADO GENERAL



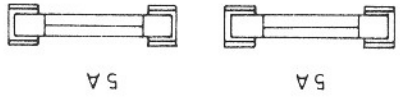
AL TABLERO  
AT PLAYBOARD

BUS DISPLAYS

ALIMENTACION  
POWER

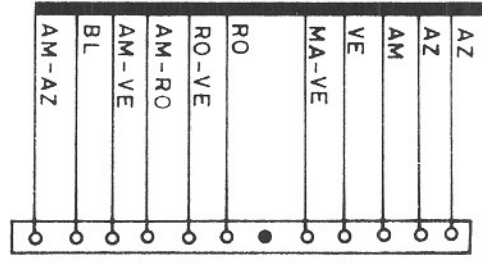
AL MUEBLE  
AT CABINET

MPU V

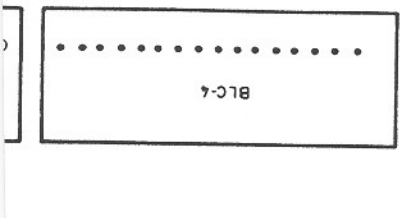
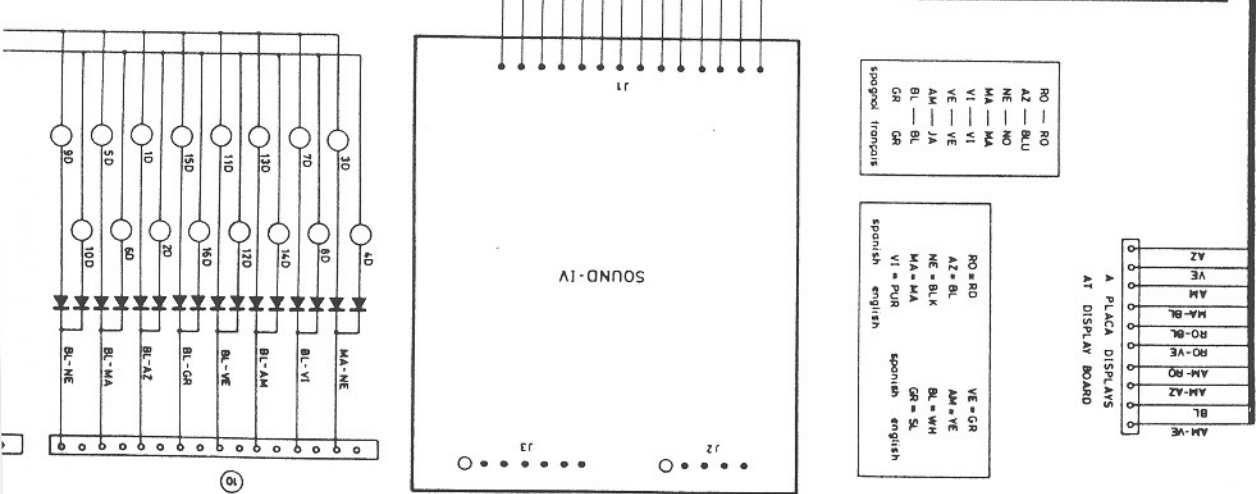
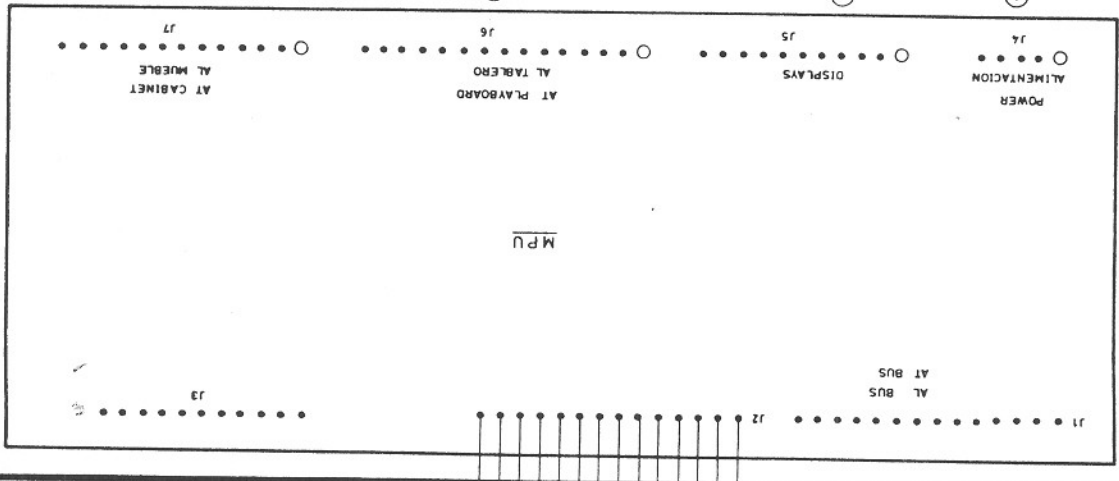
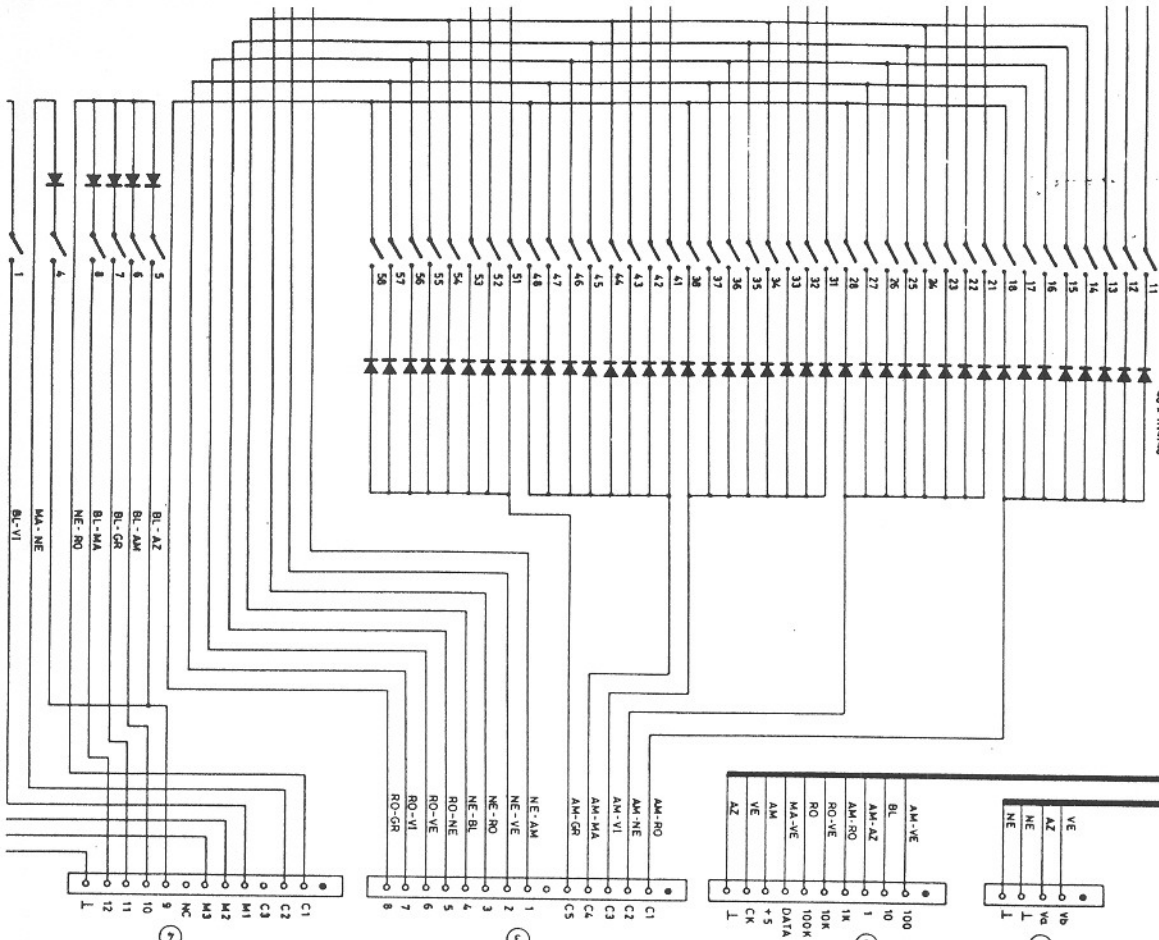


AT SOUND BOARD  
A PLACA SOUND

AT BUS  
AL BUS



A PLACA DISPLAY VIII  
AT BOARD DISPLAY VIII









Playmatic, S.A.  
C/ Tuñman, 26-28  
Tel. 045 86 04 - TELEX 53912 PLAY E  
08030 Barcelona - SPAIN

