

# SUPLEMENTO DEL MANUAL EN ESPAÑOL

**Este suplemento incluye explicaciones para Menú Servicio del Sistema S.A.M..**

Los diagnósticos, auditorías, ajustes y utilidades (como, por ejemplo, instalaciones, conexión USB y actualización de software).



**Suplemento del Manual del Juego  
para el Servicio Técnico en español  
sección 3, capítulos 1-5 (Menú Servicio)**

Stern® Pinball, Inc.  
Reservados todos los derechos.  
Impreso en U.S.A.

2007  
Spanish / Español

Spanish  
780-6001-02

# CÓMO ACTUALIZAR EL CÓDIGO DEL JUEGO PARA EL NUEVO SISTEMA S.A.M.

La barra de memoria USB (memory stick: la barra o palillo de la memoria, también conocido como Pulgar, Flash o salte) funciona con 128 MB. Se han probado todas las barras de memoria que adquirió a través de su distribuidor mediante el empleo del número de pieza de SPI 970-0128-00. Asimismo, son compatibles con nuestro sistema S.A.M.

\* Para actualizar el código del juego (Software) y copiarlo a la barra de memoria USB, agregue "el nombre del juego" al número de.

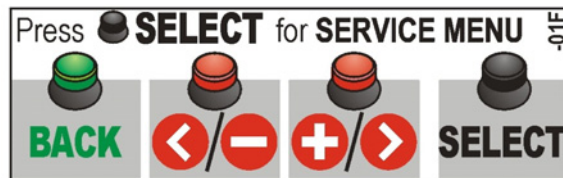
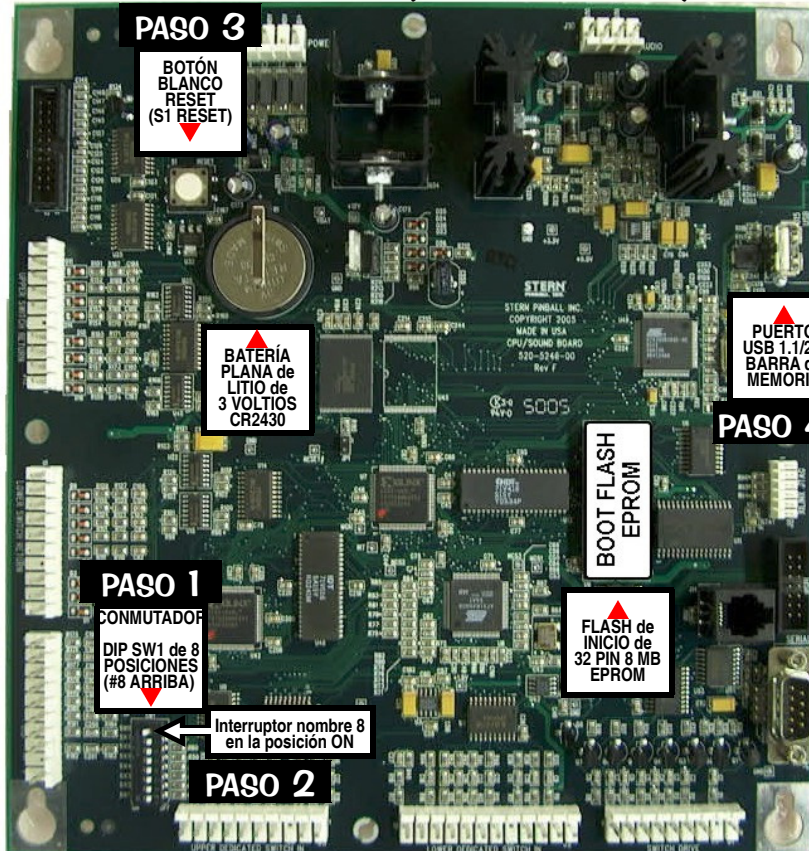
EL ESTILO, EL COLOR, EL TAMAÑO Y EL FABRICANTE PUEDEN SUFRIR MODIFICACIONES.

El código del juego (Software) está sujeto a cambio. Para actualizar este juego, descargue el código más reciente de nuestro Web site, de otro juego o solicítelo a través de su distribuidor local (uso SPI número de pieza + nombre del juego).

Luego de encender la máquina, en la pantalla aparecerá la descripción de la versión del código instalado en el juego. Cuando intente realizar este procedimiento (a través del boletín de servicio o de una publicación en el sitio Web) necesitará actualizar su código con el FLASH DE INICIO EPROM\* instalado, de la siguiente manera:

- PASO 1** Abra la caja trasera y ubique el conmutador DIP de 8 posiciones (SW1 en la CPU/tarjeta de sonido).
- PASO 2** Coloque el conmutador nombre 8 en la posición ON (\*El FLASH DE INICIO EPROM debe estar instalado).
- PASO 3** Pulse el botón blanco Reset (S1 RESET en la CPU/tarjeta de sonido) o apague y encienda el juego con la función OFF/ON (el conmutador ON/OFF está situado en la parte externa del fondo del gabinete, en el frente a la derecha).
- PASO 4** Mediante el empleo del conjunto de interruptores de servicio de 4 botones (dentro de la ranura para monedas):
- 4A } Pulse [ SELECT / SELECCIONE ] para comenzar.  
 4B } Con el icono "UPDT" resaltado, presione [ SELECT / SELECCIONE ].  
 4C } Inserte su barra de memoria (con los últimos archivos) en el puerto USB;  
 4D } Pulse [ < ] o [ > ] para seleccionar su archivo. Pulse [ SELECT / SELECCIONE ] para actualizar.  
 4E } Siga los mensajes que aparecen en pantalla.

## CPU/Sound PCB (SISTEMA S.A.M.)

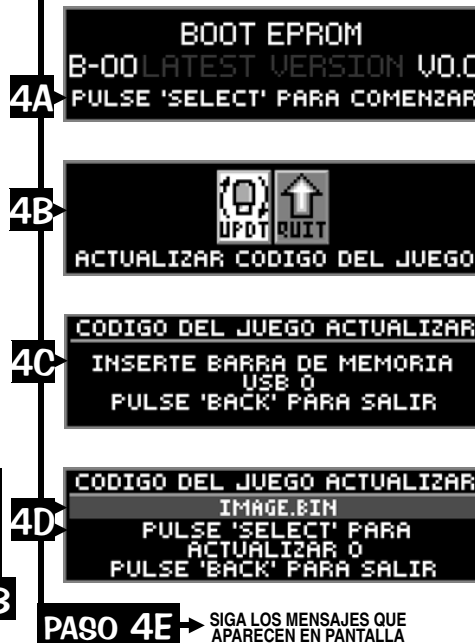


Pulse ● Botón verde para regresar (o Salir).

Pulse ●● Botones rojos para desplazarse hacia la < Izquierda o Derecha >. Pulse para - Disminuir o + Incrementar los valores o para cambiar la configuración.

Pulse ● Botón negro para ingresar a Select (u 'OK').

### PASO 4



¡También puede obtener el código más reciente, a partir de otro juego! En el MENU USB a través del MENU UTILIDADES, seleccione el icono "BKUP" y cárguelo en la barra de memoria. Revise el final de este Sección 3, la Capítulo 5.



**¡ Sugerencia rápida !** : Intente hacer una copia de seguridad del software del código del juego actual antes de instalar el nuevo código como una medida de precaución, en caso de que el archivo de la barra de memoria se corrompió a causa de una falla de computadora mientras lo copiaba o descargaba en su computadora.

Si sigue teniendo problemas o si tiene alguna pregunta, llame al Servicio de Asistencia Técnica al 800-542-5377 o 708-345-7700, opción 1



<b>(Capítulo 1) Introducción al Menú Servicio .....</b>	<b>2 – 6</b>
▶ contenido .....	1
▶ "Juego de conmutadores de servicio de 4 botones" acceso y utilización .....	2
▷ Función 1: CRÉDITOS DEL MENÚ SERVICIO ▷ Función 2: MENÚ VOLUMEN ▷ Función 3: MENÚ SERVICIO	
▶ Introducción al Menú Servicio .....	3
▷ Cómo usar esta sección	
▶ Árbol de iconos del MENÚ SERVICIO del Sistema S.A.M. ....	4-5
▶ Salir del Menú Servicio .....	6
<b>(Capítulo 2) IR AL MENÚ DIAGNÓSTICOS .....</b>	<b>7 – 14</b>
▶ Ir al Menú Conmutadores .....	8
▷ Prueba de conmutadores ▷ Prueba de conmutadores activos ▷ Alertas de conmutadores	
▶ Ir Al Menú Bobinas .....	9
▷ Prueba de bobina individual ▷ Prueba de bobinas por ciclo	
▶ Ir Al Menú Lámparas Flash .....	9
▷ Prueba de lámpara flash individual ▷ Prueba de lámparas flash por ciclo	
▶ Ir Al Menú Lámparas .....	10
▷ Prueba de lámpara individual ▷ Prueba de todas las lámparas ▷ Prueba de lámparas por fila	
▷ Prueba de lámparas por columna ▷ Prueba de lámparas ordenadas	
▶ Pruebas específicas del juego .....	11
▶ Prueba del hoyo de bolas .....	11
▶ Alertas al Técnico .....	12
▶ Prueba del llamador ▶ Prueba de sonido/altavoces ▶ Iniciar el rodaje funcional (Begin Burn-In) .....	13
▶ Prueba de la matriz de puntos .....	14
<b>(Capítulo 3) IR AL MENÚ AUDITORÍAS .....</b>	<b>15 – 18</b>
▶ Auditorías de ganancias [ #1 – #13 Definiciones ] .....	15
▶ Auditorías estándar [ #1 – #59 Definiciones ] .....	16-17
▶ Auditorías de características (feature) [ #1 – _ ] .....	18
▶ Transferencia de Auditorías a USB .....	18
<b>(Capítulo 4) IR AL MENÚ AJUSTES .....</b>	<b>19 – 26</b>
▶ Ajustes estándar [ #1 – #63 ] y tabla .....	19-26
▶ Ajustes de características [ #1 – _ ] .....	26
<b>(Capítulo 5) IR AL MENÚ UTILIDADES .....</b>	<b>27 – 30</b>
▶ Ir Al Menú Instalaciones .....	27-28
▷ Instalar Extrafácil ▷ Instalar Fácil ▷ Instalar Normal ▷ Instalar Difícil ▷ Instalar Extradifícil	
▷ Instalar Modo de 3 Bolas ▷ Instalar Modo de 5 Bolas ▷ Instalar Competencia ▷ Instalar Corte del Director	
▷ Instalar Juego en Casa ▷ Instalar Novedad ▷ Instalar Adición de bola ▷ Instalar Ajustes De Fábrica	
▶ Introducir Mensaje Personalizado .....	29
▶ Ajustar precios personalizados .....	29
▶ Establecer Fecha/Hora .....	30
▶ Ir Al Menú Restaurar .....	30
▷ Restaurar Auditorías de Monedas ▷ Restaurar Auditorías de juegos ▷ Restaurar Puntuación de Gran Campeón	
▷ Restaurar Altas Puntuaciones ▷ Restaurar créditos ▷ Restablecer (Restaurar) los valores de fábrica	
▶ Ir Al Menú USB .....	30
▷ Descargar a una barra de memoria (USB) ▷ Actualizar Código de Juego	
▷ Copia de seguridad en una barra de memoria (USB)	

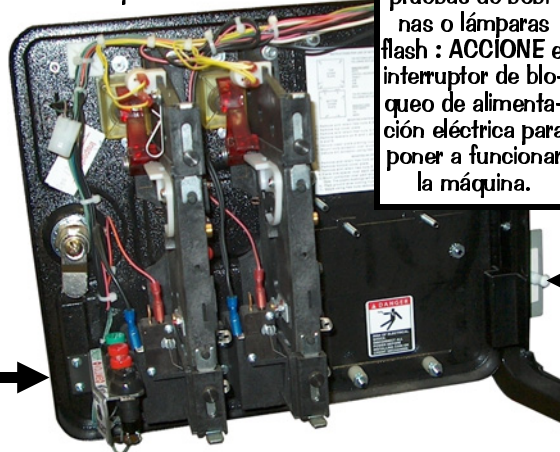
## Conm. de servicio de 4 botones acceso y utilización

El juego de conmutadores de servicio de 4 botones le proporciona acceso a **tres (3) funciones** disponibles: 1: CREDITO DE SERVICIO, 2: VOLUMEN [ - ] / [ + ] y 3: MENU SERVICIO.

▼ conmutadores de servicio de x4 ▼



dentro la puerta de moneda



pruebas de bobinas o lámparas flash : ACCIONE el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica para poner a funcionar la máquina.

Para obtener acceso a cualquiera de estas **tres (3) funciones** usted debe abrir primero la **puerta de moneda** (ver la imagen de arriba) con el juego en el **Modo de Atracción** (todavía no está en ninguna de las funciones o menús indicados abajo) y seguir después estas instrucciones.

Al pulsar primero el botón Verde.



### ◀ Función 1: CRÉDITOS DEL MENÚ SERVICIO

Al pulsar primero el botón Verde [ CRÉDITO DE SERVICIO ] se añade un **Crédito de Servicio** por cada pulsación (esto no afectará sus auditorías ya que no los confunde con los créditos "pagados"). Es una función muy útil ya que le permite al técnico probar el juego en partidas normales sin afectar las auditorías del juego. Cada pulsación añade **1 crédito**; se pueden aplicar hasta **50 créditos**. Esto se determina con el **Ajuste estándar 23, Límite de Créditos**, pero puede cambiarse de 04 a 50; encontrará los detalles en el **Capítulo 4** de esta **Sección 3**.

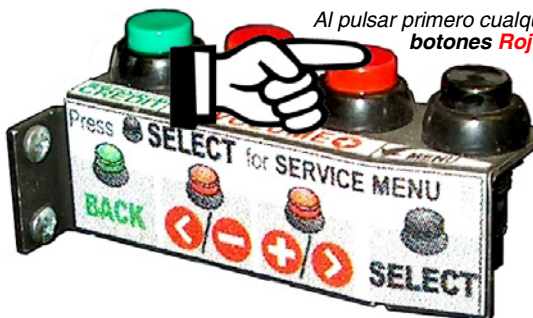
**Nota:** Una vez que se añaden sus créditos, el sistema **saldrá automáticamente** de este menú algunos segundos tras la última pulsación de botón o tras pulsar el botón Verde [ BACK ] o el botón Negro [ SELECT ]. Esta función se desactiva si

el **Ajuste Estándar 38, Partida Gratis**, se pone en **SÍ**. Los Créditos de Servicio se restringen al Límite de Créditos menos los créditos pagados presentes en el juego (por ejemplo, si el Límite de Créditos es 30 y hay 8 créditos pagados, sólo se pueden aplicar 22 créditos).

Al pulsar primero cualquiera de los botones Rojos.



Al pulsar primero cualquiera de los botones Rojos.



### ▲ Función 2: MENÚ VOLUMEN ▲

Al pulsar primero cualquiera de los botones Rojos [ VOLUMEN ] se entra en el **MENÚ VOLUMEN**. Mientras esté en este modo, para **BAJAR** el volumen, mantenga oprimido o pulse el **primer botón Rojo [ </- ]** hasta ajustar el volumen deseado; para **SUBIR** el volumen, mantenga oprimido o pulse el **segundo botón Rojo [ +/ > ]** hasta ajustar el volumen deseado.

**Nota:** El volumen puede ajustarse entre **0-63**; una vez que se efectúe el ajuste, este menú se **cerrará automáticamente** pocos segundos después de pulsar el último botón o al pulsar el botón Verde [ BACK ] o el botón Negro [ SELECT ].

Al pulsar primero el botón Negro.



### ◀ Función 3: MENÚ SERVICIO

Al pulsar primero el botón Negro [ SELECT ] se entra en el **MENÚ SERVICIO**. Tras entrar en este menú, desplácese por todos los menús pulsando los **botones del Menú Servicio**. Pulse los **botones Rojos [ </- ]** o **[ +/ > ]** para ir hacia la **IZQUIERDA / DERECHA, SIGUIENTE / ANTERIOR (auditorías/ajustes)** o para **AUMENTAR / DISMINUIR** el valor de un ajuste. Pulse el **botón Negro [ SELECT ]** para seleccionar un **icono resaltado**, pasar a la línea de texto siguiente o responder "OK" (**ACEPTAR**) según corresponda. Use el **botón Verde [ BACK ]** para salir o regresar.

## Introducción al Menú Servicio

**Importante:** El **soporte del conmutador** sostiene al **interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica del campo de juego**. Está ubicado justo dentro del marco de la puerta de moneda (ver imagen de la **puerta de moneda** en la página anterior). Usted debe tirar hacia fuera del interruptor de botón para el **bloqueo de la alimentación eléctrica del campo de juego** con el fin de realizar pruebas de dispositivos electromecánicos o diagnósticos (se requiere hacerlo). Si se pulsa este botón, se desactiva la **alimentación eléctrica del campo de juego** mientras la **puerta de moneda** esté **ABIERTA**.

### Cómo usar esta sección

En esta sección se explicarán todas las funciones disponibles en el **MENÚ SERVICIO** en un proceso paso a paso. Esta sección se divide en **capítulos** que coinciden con el **MENÚ PRINCIPAL** (donde también se presentará información más detallada). Las páginas anteriores y las páginas siguientes en este Capítulo contienen instrucciones para el operador sobre cómo desplazarse por los menús. ¡Es sencillo, fácil y divertido!

Para entrar en el **MODO DEL MENÚ SERVICIO** revise la "**Función 3: MENÚ SERVICIO**" en la página anterior. Después del encendido, pulse el **botón Negro [ SELECT ]** para comenzar. Al examinar la pantalla verá momentáneamente "**MENÚ SERVICIO**" seguido por el **MENÚ PRINCIPAL**:



Use los **botones Rojos [ </- ] / [ +/> ]** para mover el **icono** seleccionado hacia la izquierda o hacia la derecha y el **botón Negro [ SELECT ]** para activar el **icono** seleccionado.

El **MENÚ PRINCIPAL** aparece entonces con el **icono "DIAG" (IR AL MENÚ DIAGNÓSTICOS)** resaltado.



Cuando el operador ve la(s) Pantalla(s) de Menús, los **MORE MORE** símbolos con flechas apuntando hacia la derecha y hacia la izquierda indican que hay más **iconos** para seleccionar en cada dirección. El **icono** seleccionado parpadeará. Al pulsar el **botón Negro [ SELECT ]** se seleccionará el **icono** y la Pantalla de Menús cambiará al menú seleccionado. Pulse el **botón Verde [ BACK ]** para retroceder por los diferentes niveles del menú. Pulse el **botón Verde [ BACK ]** repetidamente o seleccione el **icono "QUIT"** para salir completamente del Modo de **MENÚ SERVICIO**.

Ver el **Árbol de iconos del MENÚ SERVICIO del Sistema S.A.M.** en las páginas siguientes donde se presenta una visión de conjunto completa de todos los menús que se utilizan en este sistema. El **icono "HELP"** ofrece una explicación sobre el uso de **ICONOS** o cualquier otra información en el Menú donde se seleccione el **icono "HELP"** (donde esté disponible).

**DIAG** : IR AL MENU DIAGNOSTICOS | **AUD** : IR AL MENU AUDITORIAS | **ADJ** : IR AL MENU AJUSTES  
**UTIL** : IR AL MENU UTILIDADES (UTILIDADES: INSTALACIONES, MENSAJE PERSONALIZADO, PRECIOS PERSONALIZADO, ESTABLECER FECHA/HORA, RESTAURAR Y USB)  
**\*TOUR** : IR AL MENU TORNEO (TORNEO DE INICIO Y FINAL, TORNEO PREMIOS Y MENSAJES DE SIAGN A-B)  
(\*TORNEOS NO DISPONIBLE EN ESPAÑA)

>> **PARA ACTUALIZAR EL CÓDIGO DEL JUEGO, REVISE LOS PASOS QUE SE PRESENTAN EN LA CONTRAPORTADA DE ESTE MANUAL.**

Use tanto el manual como las instrucciones en pantalla para personalizar, corregir problemas y/o diagnosticar fallas, si las hubiese.

# Árbol de iconos de Menú Servicio del Sistema S.A.M.

Estos iconos no seleccionables aparecen en el menú seleccionado solo si hay más iconos MORE [ < > ] MORE disponibles a la IZQUIERDA o a la DERECHA para su selección.

**SALGA DEL MENÚ SERVICIO SELECCIONANDO ESTE ICONO EN CUALQUIER MENÚ Y REGRESE AL MODO DE ATRACCIÓN.**

**MENÚ PRINCIPAL**

- IR AL MENÚ DIAGNÓSTICOS
- IR AL MENÚ AJUSTES
- IR AL MENÚ UTILIDADES
- IR AL MENÚ TORNEO
- SALIR DEL MENÚ SERVICIO

**50V / 20V DESABILITADO**  
 CERRAR INGRESO MONEDAS O TIRE DEL INTERRUPTOR DE BLOQUEO PARA RESTABLECER ENERG. ELECT.

\*AL ENTRAR EN LOS MENÚS MENCIONADOS, USTED DEBE TIRAR HACIA FUERA DEL INTERRUPTOR DE BLOQUEO DE ALIMENTACIÓN ELÉCTRICA PARA OPERAR CON LA PUERTA DE MONEDA ABIERTA.

**MENÚ TORNEO**

- TORNEO DE INICIO
- TORNEO FINAL
- VER TORNEO DATOS
- AUDITORIAS DE TORNEOS
- MENSAJES DE SIGN A-B

\*TORNEOS NO DISPONIBLE EN ESPAÑA

**MENÚ UTILIDADES**

CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA.

**MENÚ AJUSTES**

- AJUSTES ESTÁNDAR
- AJUSTES DE CARACTERÍSTICAS

**MENÚ AUDITORIAS**

- EMERGENCIAS
- S.P.I.
- AUDITORIAS DE CARACTERÍSTICAS
- AUDITORIAS DE TORNEOS
- TRANSFERENCIA DE DATOS A USB

**MENÚ DIAGNÓSTICOS**

- S-W
- COIL
- FLASH
- LAMP
- TEST
- CLR
- TECH
- CHKR
- SPKR
- BURN
- DOT TEST

CONTINUACIÓN DE SUBMENÚS.

**MENÚ LAMPARAS**

- ONE
- ALL
- ROW
- COL
- ORD

PRUEBA DE LAMPARAS INDIVIDUALES

**MENÚ BOBINAS**

- TEST
- CYC

PRUEBA DE BOBINAS POR CICLO

**MENÚ CONMUTADORES**

- TEST
- ACT
- ALRT

PRUEBA DE CONMUTADORES ACTIVOS

**MENÚ LAMPARAS FLASH**

- TEST
- CYC

PRUEBA DE LAMPARAS FLASH POR CICLO INDIVIDUAL

**MENÚ CONMUTADORES**

- TEST
- ACT
- ALRT

PRUEBA DE CONMUTADORES ACTIVOS

**MENÚ LAMPARAS**

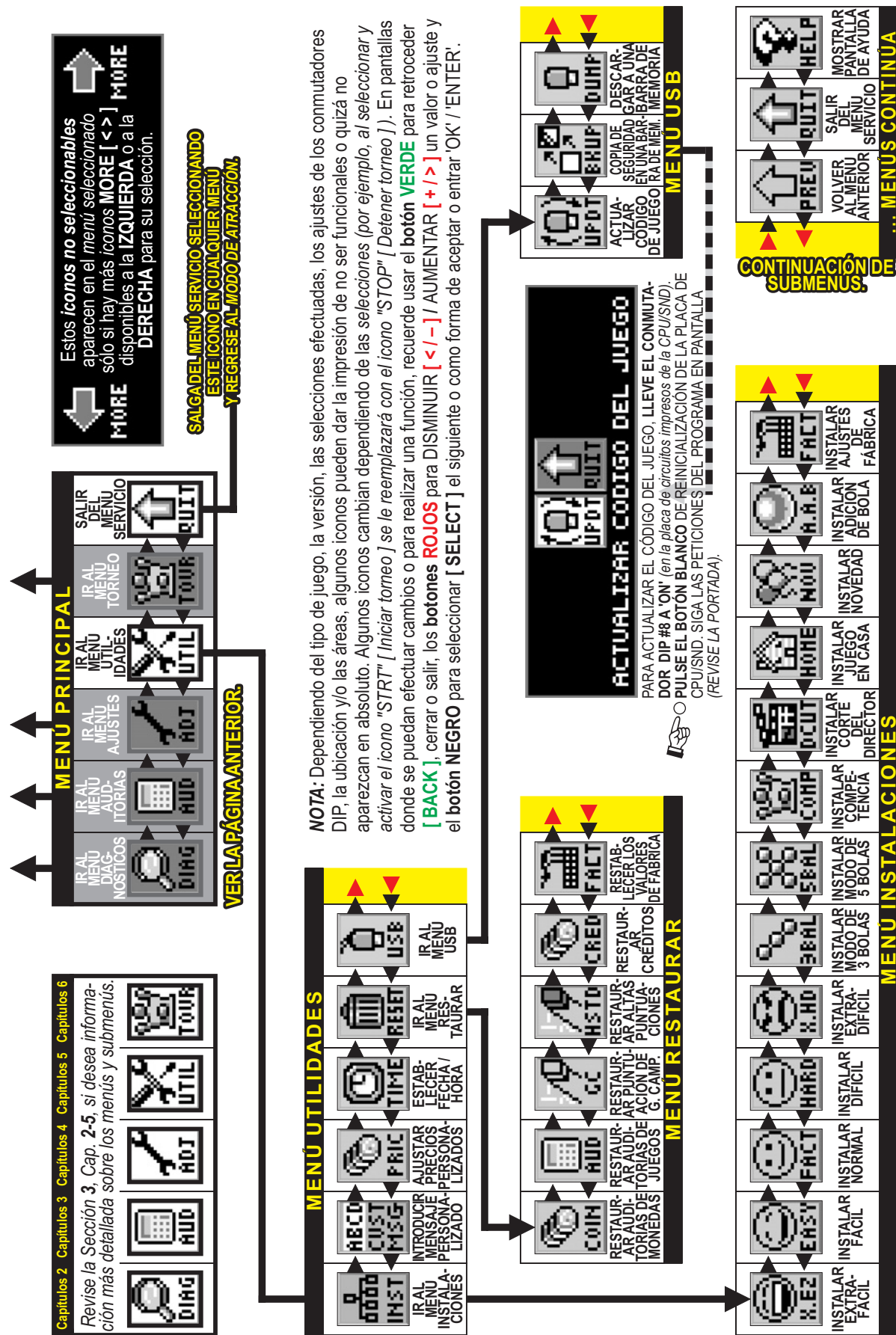
- ONE
- ALL
- ROW
- COL
- ORD

PRUEBA DE LAMPARAS INDIVIDUALES

**MENÚ UTILIDADES**

- PREV
- QUIT
- HELP

... MENUS CONTINUA



**NOTA:** Dependiendo del tipo de juego, la versión, las selecciones efectuadas, los ajustes de los computadores DIP, la ubicación y/o las áreas, algunos iconos pueden dar la impresión de no ser funcionales o quizá no aparezcan en absoluto. Algunos iconos cambian dependiendo de las selecciones (por ejemplo, al seleccionar y activar el icono "STRT" [Iniciar torneo] se le reemplazará con el icono "STOP" [Detener torneo]). En pantallas donde se puedan efectuar cambios o para realizar una función, recuerde usar el botón VERDE para retroceder [BACK], cerrar o salir, los botones ROJOS para DISMINUIR [ < / - ] / AUMENTAR [ + / > ] un valor o ajuste y el botón NEGRO para seleccionar [ SELECT ] el siguiente o como forma de aceptar o entrar 'OK' / 'ENTER'.

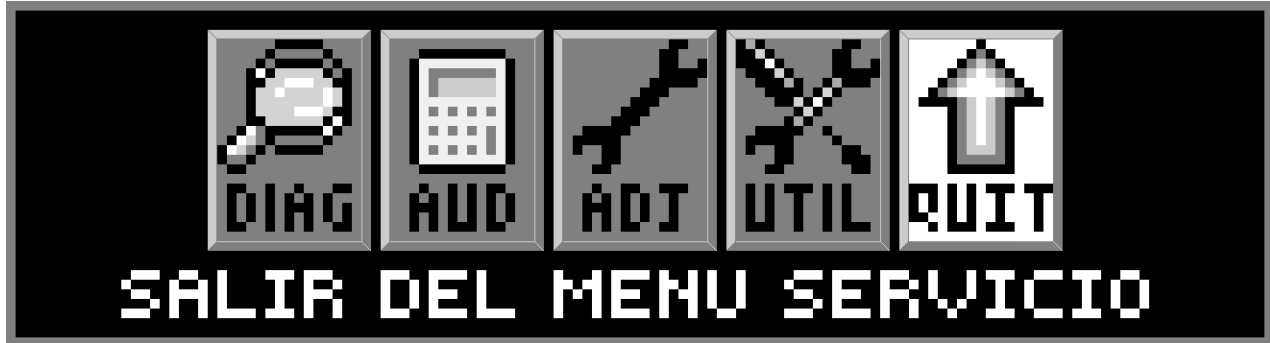
**ACTUALIZAR CÓDIGO DEL JUEGO**  
 PARA ACTUALIZAR EL CÓDIGO DEL JUEGO, LLEVE EL CONMUTADOR DIP #8 A 'ON' (en la placa de circuitos impresos de la CPU/SND). PULSE EL BOTÓN BLANCO DE REINICIALIZACION DE LA PLACA DE CPU/SND. SIGA LAS PETICIONES DEL PROGRAMA EN PANTALLA (REVISE LA PORTADA).

**Nota:** Pulse [ SELECT ] para Instalar; pulse [ BACK ] para cancelar. Después de seleccionar cualquiera de los iconos Instalar, se instala el elemento seleccionado y se regresa al Menú Instalaciones. El último icono activado antes de salir de este menú reemplazará a cualquier icono que se haya seleccionado anteriormente en el grupo.



## Salir del Menu Servicio

En el **MENÚ PRINCIPAL** y en todos los **SUBMENÚS** (donde el icono "QUIT" está presente), si se selecciona y activa el icono "QUIT" o se pulsa repetidamente el botón Verde [BACK] (dependiendo de en cuál submenú esté usted...), se saldrá de la **sesión de MENU SERVICIO** y se regresará al **Modo de Atracción**.



Al encender el juego, se inicia la *Rutina de Arranque*. Al **Arrancar**, la PANTALLA indicará el PAÍS, LA VERSIÓN DEL ARCHIVO y los IDIOMA(S) instalados. IDIOMA/PAÍS: pueden cambiarse mediante el conmutador DIP.







Para comenzar, en el **MENÚ PRINCIPAL**, seleccione el **icono "DIAG"**. El **MENÚ DIAGNÓSTICOS** permite realizar pruebas para conmutadores, bobinas, lámparas flash, sonidos y puntos en la pantalla de matriz de puntos. Cada función puede someterse a prueba manual o automáticamente después de entrar en el **MENÚ SERVICIO** (ver *Sección 3, Capítulo 1, Introducción al Menú Servicio*). Las pruebas [ **CICLOS DE BOBINA** ] / [ **PRUEBA DE LAMP. INDIVIDUAL** ] pueden utilizarse para una rápida verificación de las funciones de pruebas automáticas. Las pruebas [ **PRUEBA CONMUTADOR** ] / [ **BOBINAS INDIVIDUALES** ] / [ **PRUEBA LAMPARAS INDIVIDUALES** ] / [ **TODAS LAMPARAS ON** ] / [ **PRUEBA LAMPARAS FILA** ] / [ **PRUEBA LAMPARAS COLUMNA** ] / [ **PRUEBA DE LAMP. INDIVIDUAL** ] pueden usarse para la corrección de fallas.

Todos los iconos del **MENÚ DIAGNÓSTICOS** y sus respectivos modos de empleo se explican a lo largo de este capítulo en el mismo orden en que aparecen en la pantalla de matriz de puntos. **NOTA:** Dependiendo del tipo de juego, la versión, las selecciones efectuadas, los ajustes de los conmutadores DIP, la ubicación y/o áreas, algunos iconos pueden dar la impresión de no ser funcionales o **quizá no aparezcan en absoluto** (por ejemplo, icono "TOUR": Torneos no disponible en España.) Asimismo, algunos iconos cambian dependiendo de las selecciones (por ejemplo, la selección y activación del icono "STRT" [ Iniciar Torneo ] causará el reemplazo de ese icono con el icono "STOP" [ Detener Torneo ] ). **Los iconos y/o funciones, el orden y la operación están sujetos a cambios.**

En las pantallas donde se pueden efectuar cambios o ejecutar una función, use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ < / - ] RETROCEDER / IR HACIA LA IZQUIERDA / DISMINUIR / [ + / > ] AVANZAR / IR HACIA LA DERECHA / AUMENTAR un valor o ajuste, y después el **botón NEGRO** para seleccionar [ **SELECT** ] o para "ACEPTAR / ENTRAR / ACTIVAR".

**Importante:** Al **arrancar** (reinicializar la unidad central del juego) o abrir la **puerta de moneda** observe si en la **pantalla** aparece algún mensaje de **alerta\***.



Esta **pantalla de alerta audible / visual** aparece cuando se desactiva la **alimentación eléctrica de 50V / 20V** (al abrir la **puerta de moneda**).

**¡ACCIONE EL INTERRUPTOR DE BLOQUEO SOLO MIENTRAS ESTÉ EN EL MENU SERVICIO PARA LAS PRUEBAS DE BOBINAS O CONMUTADORES Y EN LA FASE DE RODAJE FUNCIONAL CUANDO SE REQUIERE MANTENER ABIERTA LA PUERTA DE MONEDA PARA USAR EL BOTON DE SERVICIO!**

Al activar el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica o pulsar el **botón Verde** [ **BACK** ] para salir de la función desaparecerá la pantalla de alerta. La aparición inicial de la pantalla es acompañada por 3 tonos audibles (la **alerta luminosa en pantalla se atenuará en unos 30 segundos**).



Esta **pantalla de alerta** aparece momentáneamente durante el **Modo de Juego** o el **Arranque** para alertar al operador acerca del desperfecto de un dispositivo (el **dispositivo** o el **mecanismo no se activa o se activa repetidamente**). **¡ALERTA AL OPERADOR!** funciona supervisando cualquier dispositivo activado por conmutador que pueda atrapar una bola cuando se le desactive (por ejemplo, la **calle del tirador**, el **cucharón** o los **agujeros de eyección**, etc.). Este mensaje de alerta también puede aparecer si un

conmutador asociado con un dispositivo (por ejemplo, el **hoyo de bolas**, el **lanzador automático**, etc.) se atasca en posición cerrada (a causa de un **conmutador atascado** o una **bola atascada**); el juego activará el dispositivo un número predeterminado de veces y si el problema continúa, este dispositivo o conmutador quedará registrado en **Alertas de conmutadores** (ver *página siguiente*) y/o **Alertas al técnico** (*página 12*).



Al entrar en el **MENÚ SERVICIO**, si aparece un asterisco " \* " después de las palabras "MENU SERVICIO", ello indica que el juego ha detectado dispositivos o conmutadores que pueden estar defectuosos y/o bolas faltantes. Pulse cualquiera de los **botones Rojos** (**acceso directo al MENÚ ALERTAS AL TÉCNICO**) o siga en el **MENÚ SERVICIO** (pulse el **botón Negro** nuevamente), seleccione el **icono "DIAG"** y el **icono "TECH"** para obtener información sobre las **Alertas al técnico** (*página 12*).



**¡CUIDADO!** Retire todas las bolas del hoyo de bolas antes de levantar el campo de juego hasta la posición completamente vertical para el servicio técnico. **ACCIONE el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica** para poner a funcionar la máquina. Para eyectar las bolas, seleccione el **icono "DIAG"** del **MENÚ PRINCIPAL** para entrar en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**. Seleccione el **icono "CLR"** para entrar en el **MENÚ PRUEBA DEL HOYO DE BOLAS**. Pulse el **botón Negro** [ **SELECT** ]. Para regresar al **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, pulse el **botón Verde** [ **BACK** ]. Esta función también es útil para recuperar una bola durante las pruebas de juego en las **pruebas de conmutadores** o **bobinas**.



## Ir al Menú Conmutadores

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el **icono "SW"**. Los conmutadores se configuran en una matriz de filas [ activadores de conmutadores ] y columnas [ circuitos de conmutadores ] de 4 X 16 con un máximo de **64 conmutadores** posibles. Los conmutadores dedicados se configuran en matrices de filas [ activadores de conmutadores dedicados / Tierra ] y columnas [ circuitos de conmutadores dedicados ] de 2 x 16 con un máximo de **32 conmutadores** dedicados posibles (incluye las 8 posiciones de conmutadores DIP). El **MENÚ PRUEBA DE CONMUTADORES** consiste en tres (3) partes: **Prueba de conmutadores**, **Prueba de conmutadores activos** y **Alertas de conmutadores** para probar **todos** los conmutadores.

Recuerde: los **botones de flipper e inicio** (parte de las pruebas de conmutadores) se desactivan temporalmente como **botones de navegación del MENÚ SERVICIO** durante esta(s) prueba(s), de tal modo que puedan someterse a prueba y mostrarse en pantalla. Si se pulsa el **botón Verde [ BACK ]** (conmutador dedicado D-21), verde claro-negro / negro (TIERRA), se saldrá de la **Prueba de conmutadores** o la **Prueba de conmutadores activos**.

Al entrar en la Prueba de conmutadores, notará que algunos conmutadores ya se indican como 'cerrados'.



## Prueba de conmutadores

Para comenzar, en el **MENÚ CONMUTADORES**, seleccione el **icono "TEST"**. Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta y se requiere la activación de las bobinas, compruebe que se ha tirado hacia fuera del **interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica**. Al entrar en la **Prueba de conmutadores**, notará que algunos conmutadores ya se indican como cerrados. En los ejemplos, los conmutadores del hoyo de 4 bolas #18, #19, #20 y #21 se muestran como cerrados (las bolas están en reposo en el hoyo), junto con los conmutadores dedicados **D-10** y **D-12** de fin de carrera de los flippers (los conmutadores de fin de carrera están "normalmente cerrados"). Si el juego tiene más flippers con conmutadores dedicados de fin de carrera, una configuración de conmutadores DIP *distinta* a 1-8 OFF en la unidad central o conmutadores atascados en posición cerrada, se indicarán más puntos (entre en la **Prueba de conmutadores activos** para poder ver los nombres correspondientes).

En la **Prueba de conmutadores**, cierre cada conmutador y observe la pantalla (el cierre del conmutador es acompañado por un breve tono audible). En el ejemplo, se pulsa el **botón Negro [ SELECT ]** del conmutador dedicado **D-24**. La pantalla de matriz de puntos iluminará (resaltará) el punto correspondiente en la matriz en pantalla, mostrará el nombre del conmutador, el número del conmutador y los colores de los cables de activadores / circuitos de conmutadores. Si no se cierra un conmutador, la pantalla indicará **NINGUNO** y el cierre del último número de conmutador. Para la cuadrícula de matriz de conmutadores y la cuadrícula de conmutadores activos, ver **Find-It-In-Front: Dr. Pinball, DR. 4** o salga de esta prueba y entre en la **Prueba de conmutadores activos** (que se describe abajo) para ver los nombres de los conmutadores cerrados. **Nota:** Al pulsar el **botón Verde [ BACK ]** (conmutador dedicado **D-21**), verde claro-negro / negro (TIERRA) saldrá de la **Prueba de conmutadores**.



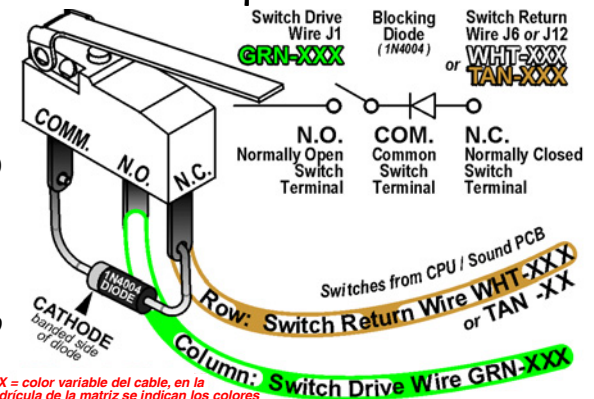
La posición D-24 se resalta y es acompañada por un breve tono audible al pulsarla.



Después de pulsar el conmutador (para cerrarlo), la pantalla indicará el último número de conmutador.



## Típica distribución del cableado de los conmutadores y representación esquemática



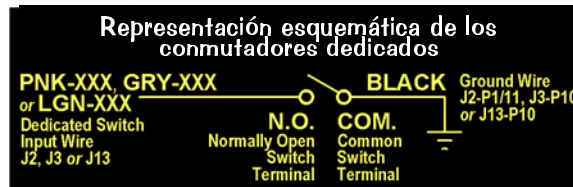
## ¡CUIDADO! ¡LOS MECANISMOS DE BOBINA TIENEN PARTES EN RÁPIDO MOVIMIENTO CUANDO ESTÁN ACTIVAS!

Al realizar la **Prueba de conmutadores** con la puerta de moneda cerrada o abierta (con el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica hacia fuera), **NO USE SUS DEDOS** para probar los conmutadores que están asociados a un mecanismo de bobina como, por ejemplo, un picabolas o proyector vertical (agujero con un conmutador), bandas de rebote, bumpers, etc.



## Prueba de conmutadores activos

Para comenzar, en el **MENÚ CONMUTADORES**, seleccione el **icono "ACT"**. En la **Prueba de conmutadores activos**, si algún conmutador está atascado en posición cerrada (o está normalmente cerrado por la presencia de bolas en el hoyo de bolas), la pantalla iluminará intermitentemente el o los correspondientes puntos en la matriz en pantalla, mostrará el nombre y los colores de los cables de activadores / circuitos de conmutadores. Si más de un conmutador está cerrado, la información sobre los conmutadores cambiará con cada conmutador. Este ciclo continúa hasta que todos los conmutadores estén liberados o hasta que se salga de la **Prueba de conmutadores activos**. En el ejemplo, el **botón Negro [ SELECT ]** del conmutador dedicado **D-24** se mantiene oprimido. La pantalla muestra en forma cíclica e intermitente cada punto, indicando el nombre de cada conmutador que esté cerrado. Para determinar el número del conmutador, compare el punto resaltado con la misma posición en la cuadrícula de matriz de conmutadores, ver **Find-It-In-Front: Dr. Pinball, DR. (4)**.



... D-24 se mantiene oprimido. La pantalla cambiará realizando un ciclo e iluminará cada punto, nombrando a cada conmutador ... cerrado.



## Alertas de conmutadores

Para comenzar, en el **MENÚ CONMUTADORES** seleccione el **icono "ALRT"**. En el **Menú Alertas de Conmutadores**, los conmutadores que posiblemente no funcionen se marcan con una "X" (FUERA DE SERVICIO). Marque los conmutadores para indicar que están **DE SERVICIO** o **FUERA DE SERVICIO** pulsando el **botón Negro** en el momento en que el conmutador en cuestión esté resaltado y cámbielo pulsando cualquiera de los **botones Rojos**. Los conmutadores que sean catalogados "FUERA DE SERVICIO" por el juego o en forma manual se marcarán automáticamente como "DE SERVICIO" en el momento en que el juego determine un cierre válido de conmutador (después de ajustar, fijar o reemplazar el conmutador y seguidamente probar/accionar el conmutador). **Nota:** Una **restauración de la configuración de fábrica** también volverá a poner el conmutador "DE SERVICIO", en ese caso el juego volverá a determinar si el conmutador debe marcarse **FUERA DE SERVICIO**.



## Ir al Menú Bobinas

#33 – #35.

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el icono "COIL". Las bobinas #01 – #16 son típicamente bobinas a alta tensión (aunque se pueden utilizar bobinas a baja tensión en estas posiciones, según se indicará). Las bobinas #17 – #32 suelen ser bobinas a baja tensión. En las posiciones #25 – #32 se utilizan típicamente lámparas flash a baja tensión (aunque pueden utilizarse lámparas flash en cualquier posición, según se indicará). Se pueden usar bobinas auxiliares en las posiciones

Recuerde: use el botón VERDE para volver [ BACK ], cerrar o salir, los botones ROJOS para [ </- ] RETROCEDER [ +/> ] AVANZAR y el botón NEGRO para seleccionar [ SELECT ] PONER EN TENSIÓN la bobina (solenoid) o lámpara flash.



## Prueba de bobina individual

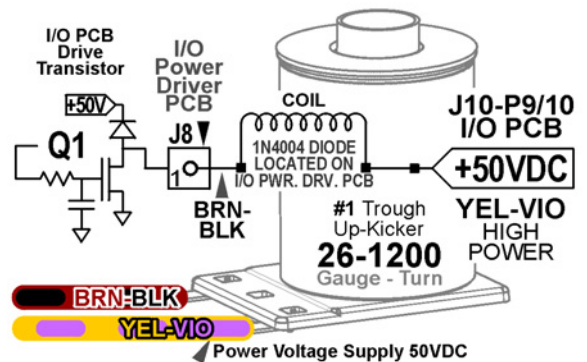
Para comenzar, en el **MENÚ BOBINAS**, seleccione el icono "TEST". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de la alimentación eléctrica esté hacia fuera. Al iniciar la Prueba de bobina

individual, notará que se muestra la bobina #1. La pantalla de matriz de puntos indicará el nombre de la bobina o lámpara flash, el número de la bobina (solenoid) o lámpara flash y los colores de los cables de la línea de control del transistor de activador o de la alimentación de la bobina o lámpara flash. Para determinar las "salidas" de la placa del activador de alimentación de entradas/salidas, la tensión (vueltas) de la bobina (por ejemplo, 23-800) o el tipo de lámpara (por ejemplo, bombilla #89 o #906), consulte la tabla detallada de bobinas, ver **Find-It-In-Front: Dr. Pinball, DR. (8)** o si desea más información acerca de la corrección de fallas y diagnósticos, vea la Sección 5.



CANAL = PICABOLAS VERTICAL DEL HOYO es "Trough Up-Kicker"

## Cableado típico de bobinas y representación esquemática



## Prueba de bobinas por ciclo

Para comenzar, en el **MENÚ BOBINAS**, seleccione el icono "CYC". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica esté hacia fuera. En la prueba se activa cada bobina o lámpara flash

regular secuencialmente (por ciclo) en el campo de juego y en la cabecera de la máquina (si se usan bobinas o lámparas flash). La pantalla de matriz de puntos presenta la misma información que en el caso de la Prueba de bobina individual.



## Ir al Menú Lámparas Flash

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el icono "FLASH". Las dos pruebas le permiten al técnico detectar fácilmente las lámparas quemadas y reemplazarlas. A diferencia de la Prueba de bobina individual, en la que se prueban todas las bobinas (solenoides), incluyendo las lámparas flash, en las Pruebas de lámparas flash individuales y por ciclo, sólo se prueban las lámparas flash que se usan en el juego. Las lámparas flash se usan típicamente en las posiciones #25 – #32 (aunque las lámparas flash pueden usarse en cualquier posición, según se indicará).

Recuerde: use el botón VERDE para volver [ BACK ], cerrar o salir, los botones ROJOS para [ </- ] RETROCEDER / [ +/> ] AVANZAR, y el botón NEGRO para [ SELECT ] PONER EN TENSIÓN la lámpara flash.



## Prueba de lámpara flash individual

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS FLASH**, seleccione el icono "TEST". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica esté hacia fuera. Al iniciar la Prueba de

lámpara flash individual, notará que se muestra la primera lámpara flash. La pantalla de matriz de puntos indicará el nombre de la lámpara flash, el número de la lámpara flash y los colores de los cables de la línea de control de transistor del activador o de la línea que alimenta la lámpara flash. Para determinar las "salidas" de la placa del alimentador de entradas/salidas o el tipo de lámpara (por ejemplo, la bombilla #89 o #906), consulte la Tabla detallada de bobinas, ver **Find-It-In-Front: Dr. Pinball, DR. (8)** o si desea más información sobre corrección de fallas y diagnósticos, vea la Sección 5.



## Tipos de bombillas usados en las lámparas flash



## Prueba de lámparas flash por ciclo

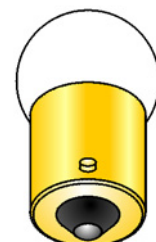
Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS FLASH**, seleccione el icono "CYC". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica esté hacia fuera. En la prueba se activa cada

lámpara flash secuencialmente (por ciclo) en el campo de juego o la cabecera de la máquina (si se usan lámparas flash). La pantalla de matriz de puntos presenta la misma información que encontrará en la Prueba de lámpara flash individual.

#906 Bulb (Wedge Base) 165-5004-00



#89 Bulb (Bayonet) 165-5000-89-HF





## Ir al Menú Lámparas

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el **icono "LAMP"**. Las lámparas controladas se configuran en una matriz de filas [ circuitos de lámpara / tierra ] y columnas de 8 X 10 [ activadores de lámparas / 18VDC ] con un máximo de 80 lámparas posibles. El **MENÚ PRUEBA DE LÁMPARAS** consiste en cinco (5) partes: **Prueba de lámpara individual**, **Prueba de todas las lámparas**, **Prueba de lámparas por fila**, **Prueba de lámparas por columna** y **Prueba de lámparas ordenadas\*** para probar todas las lámparas.

Recuerde: use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ **</-** ] **RETROCEDER** / IR HACIA LA IZQUIERDA / [ **+/>** ] **AVANZAR** / IR HACIA LA DERECHA, y seguidamente el **botón NEGRO** para seleccionar [ **SELECT** ] o para aceptar o entrar "OK / ENTER".

Al iniciar la **Prueba de lámpara individual**, ... se muestra la lámpara #1. ... La pantalla iluminará ... el punto ... ▼



### Prueba de lámpara individual

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS**, seleccione el **icono "ONE"**. Al seleccionar cada lámpara, esa lámpara se iluminará en su ubicación en el campo de juego y en la pantalla de matriz de puntos. Al entrar en la **Prueba de lámpara individual**, notará que se muestra la lámpara #1. La pantalla de matriz de puntos iluminará (**resaltará**) el punto correspondiente en la matriz en pantalla, **mostrará el nombre de la lámpara, el número de la lámpara y los colores de los cables del circuito o activador de la lámpara**. Consulte la cuadrícula de matriz de lámparas en **Find-It-In-Front: Dr. Pinball, DR. (6)**, en la sección inicial de este Manual de Juego para el Servicio Técnico.

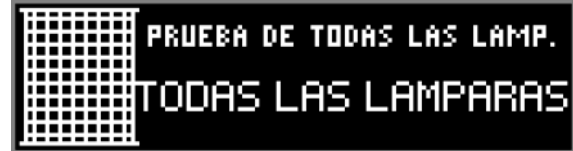


Al entrar en la **Prueba de todas las lámparas**, ... en la pantalla de matriz de puntos parpadeará el mensaje "TODAS LAS LÁMPARAS ENCENDIDAS" (ALL LAMPS ON) ... ▼



### Prueba de todas las lámparas

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS**, seleccione el **icono "ALL"**. Al entrar en la **Prueba de todas las lámparas**, usted notará el parpadeo del mensaje **TODAS LAS LÁMPARAS ENCENDIDAS (ALL LAMPS ON)** en la pantalla de matriz de puntos y la iluminación de las lámparas en el campo de juego, alternando entre las filas en la cuadrícula de matriz de lámparas. La pantalla de matriz de puntos iluminará (**resaltará**) todos los puntos en la matriz en pantalla.

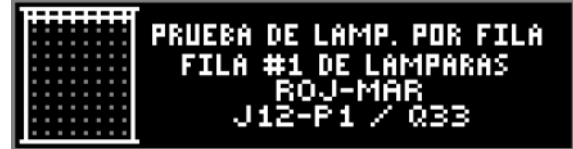


Al entrar en la **Prueba de lámparas por fila** notará que se muestra la fila #1 de lámparas. ▼



### Prueba de lámparas por fila

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS**, seleccione el **icono "ROW"**. Al seleccionar cada fila de lámparas, las lámparas en la fila se iluminarán en el campo de juego y en la pantalla de matriz de puntos. Al entrar en la **Prueba de lámparas por fila**, notará que se muestra la fila #1 de lámparas. La pantalla de matriz de puntos iluminará (**resaltará**) la fila correspondiente de puntos en la matriz en pantalla, **mostrará el número de la fila de lámparas, los colores de los cables del circuito de lámparas y el número del conector de entradas/salidas de la placa de circuitos impresos y el número del transistor**.

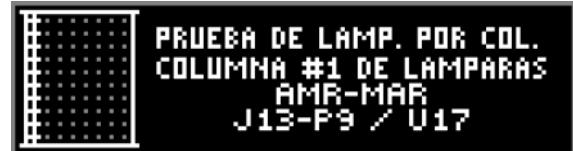


Al entrar en la **Prueba de lámparas por columna** usted notará que se muestra la columna #1 de lámparas. ▼

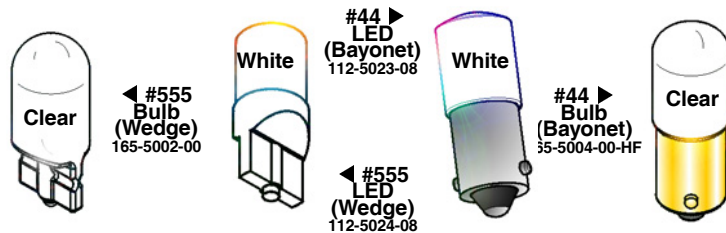


### Prueba de lámparas por columna

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS**, seleccione el **icono "COL"**. Al seleccionar cada columna de lámparas, las lámparas en la columna se iluminarán en el campo de juego y en la pantalla de matriz de puntos. Al entrar en la **Prueba de lámparas por columna**, usted notará que se muestra la columna #1 de lámparas. La pantalla de matriz de puntos iluminará (**resaltará**) la columna correspondiente de puntos en la matriz en pantalla, **mostrará el número de la columna de lámparas, los colores de los cables (18VCC) del activador de lámpara, el número del conector de entradas/salidas de la placa de circuitos impresos y el número del circuito integrado**.



## Tipo de bombillas usadas para lámparas de control



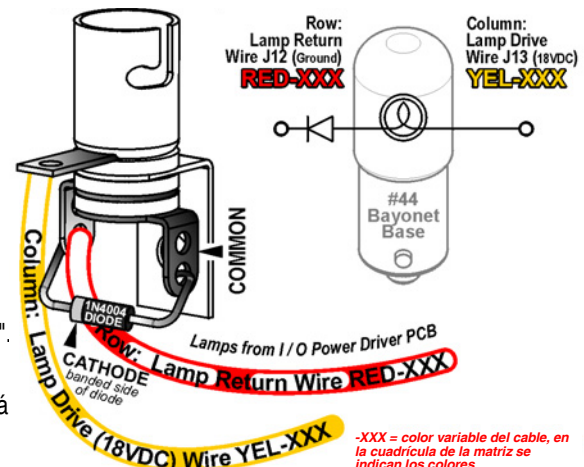
\* El icono no se mostrará si no se requiere en este juego.



### Prueba de lámparas ordenadas

Para comenzar, en el **MENÚ LÁMPARAS**, seleccione el **icono "ORD"**. En caso necesario, este icono aparecerá en el **MENÚ LÁMPARAS**. Sin embargo, al igual que en la **Prueba de lámpara individual**, las lámparas iluminadas no están en el orden numérico de la matriz de lámparas sino ordenadas u organizadas en un grupo o en grupos localizados separado para facilitar la comprobación del estado de las lámparas.

## Cableado típico y esquema de lámparas



-XXX = color variable del cable, en la cuadrícula de la matriz se indican los colores



## Pruebas específicas del juego

Para comenzar, en el MENÚ DIAGNÓSTICOS, seleccione el icono "GAME". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica esté hacia fuera. La finalidad de este menú es permitir que el técnico disponga de un método sencillo de probar bobinas y/o conmutadores específicos del juego, según se requiera.



## Prueba del hoyo de bolas

Para comenzar, en el MENÚ DIAGNÓSTICOS, seleccione el icono "CLR". Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica esté hacia fuera. La finalidad de este menú consiste en permitir que el técnico disponga de un sencillo método para extraer las bolas del hoyo y, además, comprobar el buen funcionamiento del hoyo. Al entrar en la Prueba del hoyo de bolas, usted notará que cuatro conmutadores ya se indican como cerrados. En este ejemplo, los cuatro conmutadores #18, #19, #20 & #21 del hoyo de bolas se muestran como cerrados (las bolas están en reposo en el hoyo de bolas). Para regresar al MENÚ DIAGNOSTICOS, pulse el botón Verde [ BACK ].



Pulse el botón Negro [ SELECT ] para eyectar la bola en el conmutador #21 (hoyo VUK OPTO #1 (D)) en primera posición. Simultáneamente, la pantalla de matriz de puntos y el campo de juego eyectarán la bola al picabolas vertical del hoyo y de allí a la calle del tirador, cerrando momentáneamente el conmutador #23 (calle del tirador) y la bola será eyectada hacia el campo de juego donde el técnico puede recuperarla fácilmente o permitir que la bola o las bolas vuelvan a caer en el hoyo para continuar la Prueba del hoyo de

bolas. La pantalla de matriz de puntos indica que el conmutador #18 (Hoyo de cuatro bolas #4 (I)) está abierto mientras las tres (3) bolas restantes cambian una posición hacia la derecha. Si el técnico permite que la bola eyectada vuelva a entrar en el hoyo de bolas, la pantalla de matriz de puntos indicará que el conmutador #18 está cerrado. **RECUERDE:** el conmutador #22 es el conmutador OPTO de apilamiento; si se utilizan más de cinco (5) bolas, se indicará cuáles son los conmutadores adicionales. En la mayoría de los juegos (variable) se usan cuatro (4) bolas, que son las que se requieren para un funcionamiento correcto.



**¡CUIDADO!** El uso continuo de la prueba descrita arriba puede recalentar la bobina 'del picabolas vertical del hoyo' (Trough Up-Kicker).



## Alertas al Técnico

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el *icono* "TECH". Este menú sirve para mostrar problemas con los conmutadores y/o bolas faltantes. Si este icono no está parpadeando, ello indica que no hay ALERTAS AL TÉCNICO. Si al entrar en el **MENÚ SERVICIO** la pantalla muestra un asterisco (\*) y aparece el mensaje "USE -/+ PARA VER LAS ALERTAS AL TÉCNICO" ("USE -/+ TO VIEW TECH. ALERTS"), ello indica que hay alertas (*también parpadeará el icono "TECH" mencionado arriba*).

ALERTA AL TECNICO - (0/0)  
NINGUNA ALERTA AL TECN.  
PULSE 'BACK' PARA SALIR

VO.00 GAME NAME  
SYS. 0.00 HDW. 0  
**MENÚ DE SERVICIO \***  
USE -/+ VER LAS ALERTAS AL TECN.

MENÚ DIAGNÓSTICOS, pulse el botón Verde [ BACK ].

Después de seleccionar este *icono*, la pantalla mostrará el mensaje o los mensajes de alerta. Si hay 2 alertas, en la pantalla aparecerá (1/2) y se mostrará la primera alerta. Pulse el **botón Rojo [ + / > ]** para ver la segunda alerta (2/2). El segundo número en paréntesis ( ) después de la barra invertida ( / ) indica el número de alertas. Consulte la parte inicial de este capítulo (*en la parte inferior de la página 13*) respecto a la indicación "Al entrar en el **MENÚ SERVICIO \*** y **ALERTAS DE CONMUTADORES** (página 14). Para volver al

**NOTA SOBRE LA DETECCIÓN DE CONMUTADORES:** Durante la ejecución del juego, se supervisa continuamente la activación de los conmutadores. Para determinar que un conmutador no funciona o está **FUERA DE SERVICIO**, se deben ejecutar unos veinte juegos para que el conmutador se marque automáticamente como **FUERA DE SERVICIO**. En la programación, si se determina que un conmutador está defectuoso, el juego se compensa. Los conmutadores que se catalogan como **FUERA DE SERVICIO** se consideran atascados en posición cerrada o abierta dependiendo del uso del conmutador. Libere el accionador del conmutador, ajústelo o recámbielo, según sea necesario. Si se realiza un cierre válido de conmutador se volverá a poner el conmutador "EN SERVICIO".

La utilización del conmutador puede comprobarse en **Auditorías** (*revise la Sección 3, Capítulo 3, IR AL MENÚ AUDITORÍAS*). Encuentre la Auditoría asociada al conmutador en cuestión y compruebe su uso; compare los números con los conmutadores utilizados comúnmente. Después de comprobar, reparar o recambiar cualquier conmutador, se sugiere probar el conmutador con la **Prueba de conmutadores** o la **Prueba de bobina individual** (*que se describió anteriormente, páginas 14-15*) donde también se puede probar la bobina asociada al conmutador. Después de corregir el problema, el conmutador se catalogará "EN SERVICIO" y el conmutador se supervisa nuevamente según se especifica arriba. *Sólo usted puede determinar si un conmutador marcado FUERA DE SERVICIO no puede funcionar en realidad o si simplemente no se le acciona durante la ejecución del juego.*

**NOTA SOBRE LA DETECCIÓN DE BOLAS :** Mientras esté en el **MENÚ ALERTAS AL TÉCNICO**, si se muestran los siguientes mensajes, ello indica que el juego ha detectado la falta de una (1) o más bolas y ha compensado la bola o las bolas faltantes para permitir que el usuario juegue normalmente.

Durante la ejecución del juego, una bola puede quedar atrapada o atascada. Después de aproximadamente 15 segundos de inactividad o "ausencia de puntuación", se inicia la función **Búsqueda de bola**. *Nota: si la bola está en la calle del lanzador o está "retenida" por el flipper, no se realiza ninguna Búsqueda de bola*. El juego realizará una **Búsqueda de bola** para tratar de "encontrar" o liberar la bola.

Si el juego no detecta un cierre de conmutador (*lo que indica que no se ha encontrado la bola*), en la pantalla de matriz de puntos puede aparecer el mensaje [ **BUSCANDO PINBALLS, ESPERE POR FAVOR ...** ], durante lo cual continuará la **Búsqueda de bola** hasta agotar el conteo del programador (*esta función no se ejecutará si el juego está en el Modo de Competición; la Búsqueda de Bola continuará hasta encontrar la bola, desatascarla y/o reemplazarla manualmente*). En la pantalla se reconocerá momentáneamente que falta una o más bolas. El juego sacará otra bola y compensará la bola perdida. El juego parecerá transcurrir normalmente.

**Nota:** Esta detección y compensación ocurrirá con cada bola, si cada una de ellas resulta atrapada. Si **todas** las bolas quedan atrapadas, no se podrá ejecutar o iniciar el juego si no se corrige la situación.

**Importante:** ¡Determine dónde está la bola! **No añada bola(s)** hasta que se determine que la bola o las bolas verdaderamente están perdidas y no solamente atascadas. Los lugares más comunes de atascamiento para las bolas son los agujeros con dispositivos (los mecanismos de eyección y picabolas verticales) o los hoyos de bolas. Compruebe que todos los dispositivos están funcionando correctamente. Revise las piezas de plástico y las rampas para verificar que ninguna bola haya quedado bloqueada o atascada en ellas.

Al añadir la bola encontrada o al agregar una bola de reemplazo al Hoyo de bolas, la **Alerta al Técnico** desaparecerá inmediatamente y se mostrarán entonces las alertas restantes (*si las hubiera*) o **NINGUNA ALERTA AL TÉCNICO**.

Inicie la **PRUEBA DEL HOYO DE BOLAS** (*revise la página anterior*) para realizar el ciclo de bolas y comprobar el funcionamiento correcto de conmutadores y bobinas. *Si se añade una bola y después se libera la bola atascada, el juego no funcionará correctamente.*

**NOTA SOBRE DESPERFECTOS EN DISPOSITIVOS :** Mientras se está en el **MENÚ ALERTAS AL TÉCNICO**, la aparición del siguiente mensaje indica que se ha detectado un "desperfecto en dispositivo" (device malfunction). Revise el dispositivo indicado (bobina y/o conmutador).

ALERTA AL TECNICO - (1/2)  
2  
FALTA BOLAS  
PULSE 'SELECT' PARA PRUEBA HOYO

ALERTA AL TECNICO - (2/2)  
DESPERFECTO EN DISPOSITIVO  
AUTO PLUNGER  
USE -/+ VER LAS OTRAS ALERTAS



## Prueba del llamador

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el **icono** del "KNO-CKER", con lo cual se escucha el sonido digital del *knocker* o "llamador". Este *sonido* sirve para avisar al jugador que ha recibido algún premio especial, una partida gratis o un crédito de la función de Premios de Lotería. Pulse el **botón Negro [ SELECT ]** para activar el llamador. Para regresar al **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, pulse el **botón Verde [ BACK ]**.

**INFORMACIÓN EXTRA:** El *knocker* o llamador debe su nombre al "golpeador original" de las máquinas del siglo 20 que utilizaban una bobina que al ponerse en tensión hacía que el lanzador golpease un trozo de madera dentro del mueble de la máquina.



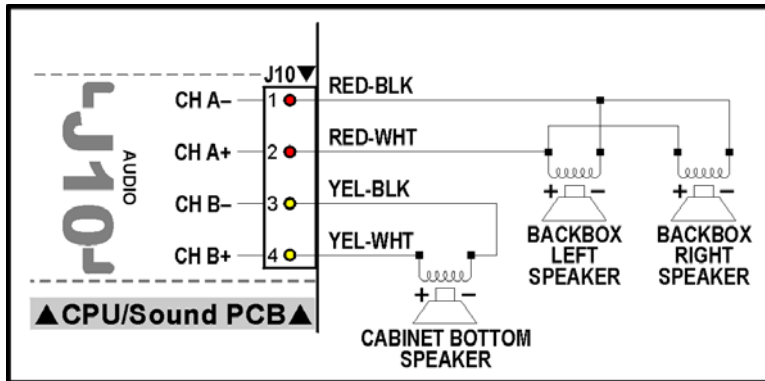
## Prueba de sonido/altavoces

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el **icono** "SPKR". Este sistema produce un sonido digital verdaderamente estereofónico desde los altavoces de la cabecera y el mueble de la máquina o un sonido "monoaural" en el altavoz del mueble (si no se usa otro altavoz). Este Menú sirve para proporcionar al técnico un sencillo método de probar los altavoces, si se les han cambiado los cables o se les ha reemplazado.

Al entrar en la **Prueba de sonido/altavoces**, usted notará que la pantalla de matriz de puntos indica la primera opción de música y/o sonido disponible en esta prueba. Pulse el **botón Rojo [ + / > ]** para escuchar secuencialmente la música y/o los sonidos disponibles y pulse el **botón Negro [ SELECT ]** para reproducir la opción indicada en la pantalla de matriz de puntos. Pulse el **botón Verde [ BACK ]** para salir.

PRUEBA DE SONIDO/ALTAVOCES  
MUSIC: MAIN PLAY  
#1  
PULSE 'SELECT' PARA ESCUCHAR

PRUEBA DE SONIDO/ALTAVOCES  
MUSIC: MAIN PLAY  
#1  
TOCANDO SONIDO #1



## Prueba de las fases de los altavoces

Las conexiones de cada uno de los altavoces están polarizadas y cada una de ellas debe efectuarse correctamente para obtener el sonido de la mejor calidad. Si un altavoz tiene invertidas las conexiones positiva y negativa, los tonos graves no se reproducirán correctamente y la calidad general del sonido será deficiente. Para comprobar las fases de los altavoces, use la **Prueba de sonido/altavoces** para escuchar secuencialmente toda la música y los sonidos disponibles. Si el sonido no está balanceado o no se reproduce correctamente, revise el cableado de los altavoces.

1. Compruebe que cada altavoz tiene marcas de polaridad y, si las tienen, compruebe que los cables **ROJO-NEGRO** del altavoz de la cabecera de la máquina y el cable(s) **AMARILLO-NEGRO** del altavoz del mueble están conectados al terminal negativo (-).
2. Desconecte la salida de altavoces **Conector J10 (AUDIO)** de la placa de circuitos impresos de la unidad central / tarjeta de sonido (en la cabecera de la máquina) y conecte una batería de 1,5-voltios entre cada par de altavoces de uno en uno, mientras observa los altavoces.
3. Compruebe que el terminal positivo (+) de la batería está conectado al cable positivo [ J10, Pin-2, **CH A+** ] (**ROJO-BLANCO**) o [ J10, Pin-4, **CH B+** ] (**AMARILLO-BLANCO**) en cada ocasión. Al efectuar la conexión, compruebe el movimiento del cono del altavoz, si la conexión es correcta, esto se notará por el movimiento hacia fuera.



## Iniciar el rodaje funcional (empezar Burn-In)

Para comenzar, en el **MENÚ DIAGNÓSTICOS**, seleccione el **icono** "BURN". Después de seleccionar este icono, se iniciará la **Prueba de rodaje funcional (prueba de "Burn-In")**. Si la prueba se realiza con la puerta de moneda abierta, compruebe que el **interruptor de bloqueo de alimentación eléctrica** esté hacia fuera (ya que es indispensable para el funcionamiento de la bobina). Al entrar en la **Prueba de rodaje funcional** el juego ejecutará todas las funciones de entradas/salidas de la unidad central: **Prueba de la pantalla de matriz de puntos (Dot Matrix Display Test)**, **Prueba del ciclo de bobinas (Coil Cycling Testing)**, **Prueba de todas las lámparas (All Lamps Test)** y **Prueba de sonido/altavoces (Speaker/Sound Test)**. Pulse el **botón Verde [ BACK ]** para hacer una pausa y ver todos los minutos acumulados del período de rodaje funcional. Pulse el **botón Verde [ BACK ]** nuevamente para regresar al **MENÚ DIAGNÓSTICOS**.

**Nota:** Para poner en 0:00 la cuenta del rodaje funcional en minutos, ver Sección 3, Capítulo 5, **IR AL MENÚ RESTAURAR** (a través del **MENÚ UTILIDADES**), **Restaurar configuración de fábrica**. **⚠ CUIDADO:** Si se realiza una **RESTAURACION DE LA CONFIGURACIÓN DE FABRICA** se restablecerá también toda otra información (leer Sección 3, Capítulo 5, **IR AL MENÚ UTILIDADES**, donde encontrará más información).



## Prueba de la matriz de puntos

Para comenzar, en el MENÚ DIAGNÓSTICOS, seleccione el *icono* "DOT TEST". Después de seleccionar este icono, la **Prueba de la matriz de puntos** se iniciará inmediatamente. La pantalla de matriz de puntos se iluminará en forma continua en el acto y ejecutará un ciclo de **5 pruebas de una pasada cada una**. Para regresar al MENÚ DIAGNOSTICOS, pulse el botón Verde [ BACK ].

### Prueba 1

Ilumina **1 columna vertical de puntos**, apagándola e iluminando la columna siguiente, hasta iluminar individualmente a cada columna mientras las otras columnas se mantienen apagadas.

### Prueba 2

Ilumina **1 fila horizontal de puntos**, apagándola e iluminando la fila siguiente, hasta iluminar individualmente a cada fila mientras las otras filas se mantienen apagadas.

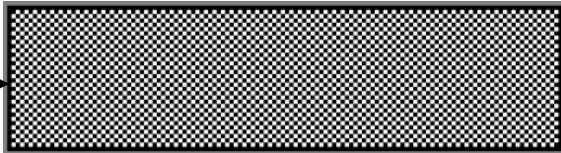
### Prueba 3

Ilumina **todos los puntos, excepto los de una columna**, de izquierda a derecha.

### Prueba 4

Ilumina **todos los puntos, excepto los de una fila**, de arriba a abajo.

### Prueba 5



Ilumina **todos los puntos alternando entre pares e impares**, tanto en las filas como en las columnas.

### Prueba 1

Ilumina **1 columna vertical de puntos**, apagándola e iluminando la columna siguiente, hasta iluminar individualmente a cada columna mientras las otras columnas se mantienen apagadas.





Para comenzar, en el **MENÚ PRINCIPAL**, seleccione el **icono "AUD"**. El **MENÚ AUDITORÍAS** proporciona **100+/-\*** auditorías con fines contables para la evaluación de la *Programación del juego*. Las auditorías se dividen en 4 grupos: ● **Auditorías de ganancias** [ #1 – #13 ], ● **Auditorías estándar** [ #1 – #59 ], ● **Auditorías de características (Sólo para programación)** [ #1 – #\_ ] y ● **Auditorías de torneos** [ #1 – #14 ]. Se incluye el **icono "T AUD"** como una forma de acceso alternativo a las Auditorías de torneos (*si esos datos están disponibles*). Si desea más información acerca del **MENÚ TORNEO**, revise la *Sección 3, Capítulo 6, IR AL MENU TORNEO*. Pruebe la característica **"TRANSFERENCIA DE AUDITORIAS A USB"** para crear un archivo de texto para sus auditorías. No se olvide de ajustar la **FECHA** y la **HORA** en el **MENÚ UTILIDADES**. Ver *Sección 3, Capítulo 5, IR AL MENU UTILIDADES* donde encontrará más información.

Vea en la pantalla de matriz de puntos todas las auditorías o las opciones del Menú Servicio. Las auditorías que se denominan **Exclusivas** son también para la **Expansión futura** o para la **Programación**. El código del juego puede actualizarse durante la producción; compare todas las auditorías en la pantalla de matriz de puntos con el manual y efectúe todas las correcciones necesarias. Las auditorías están sujetas a cambios (*con o sin previo aviso*).

Todos los iconos del **MENÚ AUDITORÍAS** y su forma de uso se explican a lo largo de todo este capítulo en el mismo orden en que aparecen en la pantalla de matriz de puntos. **NOTA:** Dependiendo del tipo de juego, versión, selecciones efectuadas, configuración de los conmutadores DIP, ubicación y/o áreas, algunos iconos pueden aparecer como no funcionales o quizá no aparezcan en absoluto. **Los iconos y/o funciones, el orden y la operación están sujetos a cambios.**

En las pantallas donde pueden efectuarse cambios o realizar una función, use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ </- ] **RETROCEDER / IR HACIA LA IZQUIERDA** / [ +/> ] **AVANZAR / IR HACIA LA DERECHA** para ver la siguiente auditoría en el grupo y el **botón NEGRO** para seleccionar [ **SELECT** ] los submenús.



## Auditorías de ganancias [ #1 – #13 ]

Para comenzar, en el **MENÚ AUDITORÍAS**, seleccione el **icono "EARN"**. La pantalla de matriz de puntos indicará el **número de la auditoría** (en este grupo), el **nombre de la auditoría**, el **valor de la auditoría** y la **línea de comentario**. El auditoría actual permanecerá en la pantalla hasta que se elija el siguiente auditorí o se salga de este submenú.

- #1 **TOTAL CRÉDITOS PAGADO:** Provee el número total de créditos pagado.

---

- #2 **PORCENTAJE (JUEGO) GRATUITO:** Provee el total porcentaje total dividir Auditorías estándar 15, **TOTAL PARTIDAS GRATIS**, por Auditorías estándar 16, **TOTAL DE PARTIDAS**.

---

- #3 **TIEMPO MEDIO POR BOLA:** En segundos, el tiempo medio de la bola se deriva a partir del tiempo total del juego, dividir por Aud. estándar 01, **TOTAL BOLAS JUGADAS**.

---

- #4 **TIEMPO MEDIO PARTIDA:** El tiempo medio del juego, se expresa en los minutos y los segundos (0:00).

---

- #5 **MON. DENTRO RANURA IZQ.:** Provee el número total de veces que se cerró el conmutador dedicado (**D-1**) del mecanismo de monedas.

---

- #6 **MON. DENTRO RANURA DER.:** ... el conmutador dedicado (**D-3**) del mecanismo de monedas.

---

- #7 **MON. DENTRO RANURA CENTRO:** ... el conmutador dedicado (**D-2**) del mecanismo de monedas.

---

- #8 **MON. DENTRO RANURA 4.:** ... el conmutador dedicado (**D-4**) del mecanismo de monedas.

---

- #9 **MON. DENTRO RANURA 5.:** ... el conmutador dedicado (**D-5**) del mecanismo de monedas.

---

- #10 **TOTAL MONEDAS:** Provee la cantidad total de monedas registradas en todas las ranuras para monedas.

---

- #11 **TOTAL UTILIDADES:** El valor total del efectivo acumulado desde la última **REPOSICIÓN DE FÁBRICA**. Lea la *sec. 3, cap. 5, IR AL MENU RESTAURAR (IR AL MENU UTILIDADES)*.

---

- #12 **CLICS DEL CONTADOR:** Provee el número total de clics de monedas acumulados. *Se basa en la denominación de moneda más baja del país utilizada para el crédito de juego.*

---

- #13 **CONTADOR DE SOFTWARE:** Provee el total continuo de clics del contador. *No se puede restaurar esta auditoría; la pantalla presenta la suma continua de clics del contador.*



## Auditorías estándar [ #1 – #59 ]

Para comenzar, en el **MENÚ AUDITORÍAS**, seleccione el icono "S.P.I.". La pantalla de matriz de puntos indicará el *número de auditoría (en este grupo)*, el *nombre de auditoría*, el *valor de auditoría* y la *línea de comentario*. El auditoría actual permanecerá en la pantalla hasta que se elija el siguiente auditorí o se salga de este submenú.

- #1 **TOTAL BOLAS JUGADAS:** Provee el número total de *Regular* y *Bolas Extra*.
- #2 **TOTAL BOLAS EXTRA:** Provee el número total de *Bolas Extra* concedido.
- #3 **PORCENTAJO BOLAS EXTRA:** Provee el total porcentaje total dividir Auditorías estándar **02, TOTAL BOLAS EXTRA**, por Auditorías estándar **14, TOTAL DE PARTIDAS**.
- #4 **1 PARTIDA GRATUITA:** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) para el nivel 1.
- #5 **2 PARTIDAS GRATUITAS:** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) para el nivel 2.
- #6 **3 PARTIDAS GRATUITAS:** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) para el nivel 3.
- #7 **4 PARTIDAS GRATUITAS:** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) para el nivel 4.
- #8 **TOTAL DE GRATUITAS ("REPLAY" JUEGO OTRA VEZ):** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) si el jugador se excede el puntos nivel del (juego otra vez).
- #9 **PORCENTAJO GRATUITAS:** rovee el total porcentaje total dividir Auditorías estándar **8, TOTAL DE GRATUITAS**, por Auditorías estándar **16, TOTAL DE PARTIDAS**.
- #10 **TOTAL DE ESPECIALES:** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) para "*especiales*".
- #11 **PORCENTAJO ESPECIALES:** Provee el total porcentaje total dividir Auditorías estándar **10, TOTAL DE ESPECIALES**, por Auditorías estándar **16, TOTAL DE PARTIDAS**.
- #12 **TOTAL DE LOTERÍA (PAREJA NUMEROS o MATCH):** Provee los *Créditos* totales otorgados por coincidir los últimos dos dígitos de la puntuación con el *Número pareja generado por el sistema* al final del juego. El porcentaje de *Créditos por número pareja* se puede ajustar de 0% a 10%, por Ajuste **19, Porcentaje de Lotería "Match"**, si se activa. *Lea la sec. 3, cap. 4, IR AL MENÚ AJUSTES, Ajustes estándar.*
- #13 **PREMIOS PUNTUACIÓN MAXIMA (ALTA):** Provee el número total de premios (*créditos, bolas extra o puntos*) si el jugador se excede el "Puntuación Alta hasta la Fecha" puntos.
- #14 **PORCENTAJO PUNTUACIÓN MAXIMA (ALTA):** Provee el total porcentaje total dividir Aud. estándar **13, PREMIOS PUNTUACIÓN MAXIMA**, por Auditorías estándar **16, TOTAL DE PARTIDAS**.
- #15 **TOTAL PARTIDAS GRATIS (JUEGO LIBRES):** Provee el total de *Créditos Gratis*: para "*Replays*", "*Puntuación Alta hasta la Fecha*", "*especiales*" y "*Match*".
- #16 **TOTAL DE PARTIDAS (JUGADAS):** Este total es derivado agregando la suma de Auditorías de ganancias **1, TOTAL CREDITOS PAGADO**, y Auditorías estándar **15, TOTAL PARTIDAS GRATIS (JUEGO LIBRES)**. (*Observe que los *Créditos libres* no se registran en la auditoría hasta que se utilizan*).
- #17 **PUNTUACIÓN 0.0M – 1.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **0** y **1.999.990** puntos.
- #18 **PUNTUACIÓN 2.0M – 3.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **2.000.000** y **3.999.990** puntos.
- #19 **PUNTUACIÓN 4.0M – 5.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **4.000.000** y **5.999.990** puntos.
- #20 **PUNTUACIÓN 6.0M – 7.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **6.000.000** y **7.999.990** puntos.
- #21 **PUNTUACIÓN 8.0M – 9.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **8.000.000** y **9.999.990** puntos.
- #22 **PUNTUACIÓN 10.0M – 12.49M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **10.000.000** y **12.499.990** puntos.
- #23 **PUNTUACIÓN 12.5M – 14.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **12.500.000** y **14.999.990** puntos.
- #24 **PUNTUACIÓN 15.0M – 17.49M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **15.000.000** y **17.499.990** puntos.
- #25 **PUNTUACIÓN 17.5M – 19.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **17.500.000** y **19.999.990** puntos.
- #26 **PUNTUACIÓN 20.0M – 24.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **20.000.000** y **24.999.990** puntos.
- #27 **PUNTUACIÓN 25.0M – 29.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre **25.000.000** y **29.999.990** puntos.

**Auditorías estándar 28-59, continúa en la siguiente página.**



## Auditorías estándar continuado

- #28 **PUNTUACIÓN 30.0M – 39.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 30.000.000 y 39.999.990 puntos.
- #29 **PUNTUACIÓN 40.0M – 49.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 40.000.000 y 49.999.990 puntos.
- #30 **PUNTUACIÓN 50.0M – 74.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 50.000.000 y 74.999.990 puntos.
- #31 **PUNTUACIÓN 75.0M – 99.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 75.000.000 y 99.999.990 puntos.
- #32 **PUNTUACIÓN 100.0M – 149.99M (SCORES) [ 00 ]:** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 100.000.000 y 149.999.990 puntos.
- #33 **PUNTUACIÓN +150.0M (SCORES):** Provee el número total de juegos, la "Puntuación Final" del jugador, estaba entre 150.000.000 puntos y arriba.
- #34 **MEDIA DE PUNTUACIONES:** Este total es derivado de agregar la "Puntuación Final" de cada juego a una tabla y de dividir esta suma por Auditorías estándar **16, TOTAL DE JUEGOS.**
- #35 **SERVICIO DE CREDITO:** Provee el número total de veces que se pulso el **botón de Portals™ verde** (conmutador dedicado 7) en el **Modo de atracción**. Nota: Para que cómo reciba (conseguir) "servicio créditos", lea la sec. **3, cap. 1, "Service Switch Set Access & Use"**. Para cómo cancelar "servicio créditos" y Créditos pagado, lea la sec. **3, cap. 5, IR AL MENU RESTAURAR (IR AL MENU UTILIDADES), Restaurar Créditos.**
- #36 **EMPIEZA BUSCA BOLA:** Provee el número total de veces que el juego realizó una "búsqueda de la bola".
- #37 **PERDIDO BOLA REEMPLAZO:** Provides the total number of times the game added a pinball to play when it could not find a pinball after *Ball Search*. Lea la sec. **3, cap. 2, IR AL MENU DE DIAGNÓSTICOS, Alertas al Técnico.**
- #38 **PERDIDO BOLA JUEGO INICIO:** Provee el número total de veces que el juego agregó un bola automático al juego cuando no podría encontrar un bola después de "búsqueda de la bola".
- #39 **BOLAS COLADAS POR LA (DRENAR) IZQUIERDA:** Provee el número total de veces que se cerró el Conm. **24.**
- #40 **BOLAS COLADAS POR EL (DRENAR) CENTRO:** Provee el número total de veces que había caído la bola cuando el último conmutador que cerró no fue el conmutador **24** ni el conmutador **29.**
- #41 **BOLAS COLADAS POR LA (DRENAR) DERECHA:** Provee el número total de veces que se cerró el Conm. **29.**
- #42 **TILTS:** Provee el número total de veces que se cerró el Conmutador dedicado (**D-17**).
- #43 **TOTAL BOLAS SALVADA:** Provee el número total de veces que se utilizó esta función (*la función se puede ENCENDER o APAGAR, ver Ajust. 48, TIEMPO DE BOLA SALVAR en la sección 3, capítulo 4, IR AL MENÚ DE AJUSTES, Ajustes estándar*). Dicha función se activa al comienzo de cada bola y se desactiva cuando se "cierra" un número predeterminado de conmutadores o vence el tiempo asignado.
- #44 **FLIPPER IZQUIERDA USADO:** Provee el número total de veces que se pulso el **botón de flipper izquierda** (conmutador dedicado **D-9**) en el **Modo de juego.**
- #45 **FLIPPER DERECHA USADO:** Provee el número total de veces que se pulso el **botón de flipper derecha** (conmutador dedicado **D-11**) en el **Modo de juego.**
- #46 **0 – 1 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **0:00** y **1:00** minuto.
- #47 **1 – 1,5 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **1:00** y **1:30** minutos.
- #48 **1,5 – 2 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **1:30** y **2:00** minutos.
- #49 **2 – 2,5 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **2:00** y **2:30** minutos.
- #50 **2,5 – 3 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **2:30** y **3:00** minutos.
- #51 **3 – 3,5 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **3:00** y **3:30** minutos.
- #52 **3,5 – 4 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **3:30** y **4:00** minutos.
- #53 **4 – 5 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **4:00** y **5:00** minutos.
- #54 **5 – 6 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **5:00** y **6:00** minutos.
- #55 **6 – 8 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **6:00** y **8:00** minutos.
- #56 **8 – 10 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **8:00** y **10:00** minutos.
- #57 **10 – 15 JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba entre **10:00** y **15:00** minutos.
- #58 **15+ JUEGO MINUTOS:** Total de juegos, el tiempo total del juego, estaba **15:00** minutos y arriba.
- #59 **PORCENTAJE PARTIDAS GRATIS RECIENTES:** *Los por ciento calcularon con los umbrales de programación para un número resuelto de los juegos (basados otra vez en umbrales de programación). El porcentaje refleja juega de nuevo las concesiones totales para excederse juega de nuevo niveles de la cuenta.*



## Aud. de características (sólo para programación) [ #1 - \_\_ ]

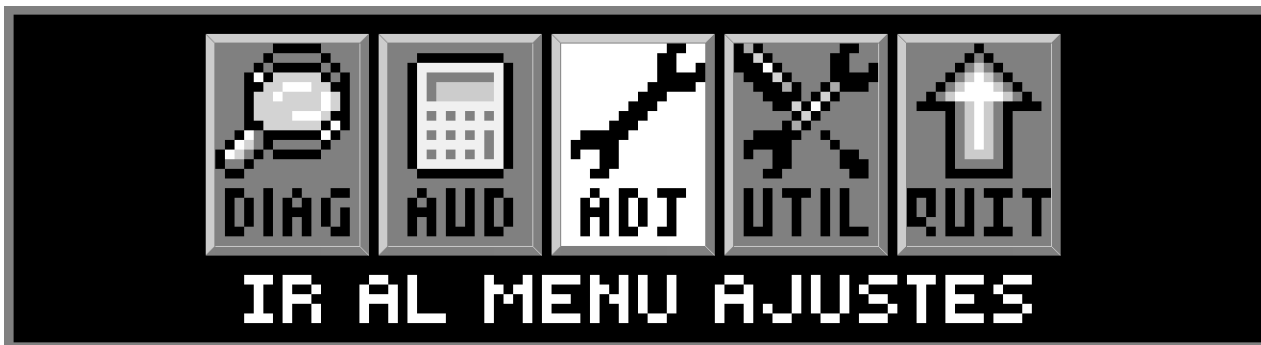
Para comenzar, en el **MENÚ AUDITORÍAS**, seleccione el icono "GAME". La pantalla de matriz de puntos indicará el *número del auditoría (en este grupo)*, el *nombre del auditoría*, el *valor del auditoría* y la *línea de comentario*. El auditoría actual permanecerá en la pantalla hasta que se elija el siguiente auditorí o se salga de este submenú.

**Definición de auditorías: Sólo para programación.** *La información de propiedad exclusiva provee el número total de veces que una función se inició, premió, encendió, jugó y/o completó (premió); y el número total de cierres de conmutadores que ocurren durante ciertos modos o funciones (se utiliza una variación sencilla/múltiple de cierres de conmutadores predeterminada para determinar la iluminación y/o conclusión de la función indicada).*



## Descargar a una barra de memoria USB

Para comenzar, en el **MENÚ USB**, seleccione el icono "DUMP". Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar una **Descarga de datos (download)**. Si están disponibles, todos los datos del juego se guardarán en un archivo de texto y se almacenarán en su barra de memoria USB. *No se olvide de ajustar la FECHA y la HORA en el MENU UTILIDADES. Ver Sección 3, Capítulo 5, IR AL MENU UTILIDADES donde encontrará más información.*



Para comenzar, en el **MENÚ PRINCIPAL**, seleccione el *icono* "ADJ". El **MENÚ AJUSTES** permite realizar **75+/-** ajustes para variar las funciones del juego personalizándolo según sus necesidades particulares. Los ajustes se dividen en 2 grupos: • **Ajustes estándar** [#1 – #63] y • **Ajustes de características (Sólo para programación)** [#1 – #...]. Para una **personalización rápida y fácil del grado de dificultad del juego o el tipo de partida del juego** o cómo **RESTABLECER ÚNICAMENTE** los ajustes, revise la Sección 3, Capítulo 5, **IR AL MENU INSTALACIONES** (a través del **MENÚ UTILIDADES**). **Acceso directo: Introducir Mensaje personalizado** (Ajuste estándar 41) y **Ajustar precios personalizados** (a través del Ajuste estándar 18, Precio del juego) a lo que se puede llegar rápidamente a través del **MENÚ UTILIDADES**, ver Sección 3, Capítulo 5, **IR AL MENU UTILIDADES**.

Los ajustes que se denominan **Exclusivos** son también para la **Expansión futura** o para la **Programación**. El código del juego puede actualizarse durante la producción; compare todos los ajustes en la pantalla de matriz de puntos con el manual y efectúe todas las correcciones necesarias. Las auditorías están sujetas a cambios (con o sin previo aviso).

Todos los iconos del **MENÚ AJUSTES** y su modo de empleo se explican a lo largo de todo este capítulo en el mismo orden en que aparecen en la pantalla de matriz de puntos. **NOTA:** Dependiendo del tipo de juego, la versión, las selecciones efectuadas, la configuración de los conmutadores DIP, la ubicación y/o las áreas, es probable que algunos ajustes puedan dar la impresión de no funcionar o quizá no aparezcan en absoluto. **Los ajustes y/o funciones, el orden y la operación están sujetos a cambios. En caso de duda utilice la configuración predeterminada de fábrica.**

En las pantallas donde pueden efectuarse cambios o se puede realizar una función, use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ **</-** ] SELECCIONAR ANTERIOR [ **+/>** ] SELECCIONAR SIGUIENTE cuando el nombre del ajuste o el valor del ajuste está parpadeando y el **botón NEGRO** para alternar [ **SELECT** ] entre el AJUSTE y el VALOR.



## Ajustes estándar [#1 – #63]

Para comenzar, en el **MENÚ AJUSTES**, seleccione el *icono* "S.P.I.". La pantalla de matriz de puntos indicará *el número del ajuste (en este grupo), el nombre del ajuste, el valor del ajuste y la línea de comentario*. El ajuste actual permanecerá en la pantalla hasta que se elija el siguiente ajuste o se salga de este submenú.

- #1 **TIPO DE PARTIDA GRATIS (REPLAY):** Ajustar en **AUTOMÁTICO**, **NINGUNO**, **FIJO** o **DINÁMICO**. Valor predeterminado de fábrica = **AUTOMÁTICO**. **AUTOMÁTICO** y **DINÁMICO** se basan en el **Porcentaje de partidas gratis** (Ajuste estándar 2). • Seleccione **FIJO** para darle al jugador un **Premio de Partida Gratis** (Ajuste estándar 3) cuando llegue a los **Niveles de Partida Gratis** (Ajustes estándar 7-10). El **Nivel o Niveles de Partida(s) Gratis** (Ajustes estándar 7-10) no podrán ajustarse aumentándolo o reduciéndolo. • Seleccione **AUTOMÁTICO** para darle al jugador un **Premio de Partida Gratis** (Ajuste estándar 3) al alcanzar el nivel de puntuación de **Inicio automático de partida gratis** (Ajuste estándar 5). Este **umbral de puntuación** se ajustará automáticamente a más o a menos en base al **Porcentaje de Partida Gratis** seleccionado (Ajuste estándar 2). El juego se ajusta periódicamente tomando en cuenta el nivel de destreza básico del jugador. • Seleccione **DINÁMICO** para darle al jugador un **Premio de Partida Gratis** (Ajuste estándar 3) al llegar al nivel de puntuación del **Inicio Dinámico de Partida Gratis** (Ajuste estándar 6). Este umbral de puntuación se reducirá en cada juego tomando en cuenta el **Porcentaje de Partida Gratis** (Ajuste estándar 2) seleccionado. • Seleccione **NINGUNO** para desactivar los Ajustes estándar 2-11.
- #2 **PORCENTAJE DE PARTIDA GRATIS:** Ajustar entre 1% - 50%. Valor predeterminado de fábrica = **10%**. Sólo puede ajustarse si se instala **AUTOMÁTICO** o **DINÁMICO** en el Tipo de Partida Gratis, Ajuste estándar 1. Por ejemplo [ **DINÁMICO** ], si el **umbral de puntuación** es 50.000.000 y el **Porcentaje de Partida Gratis** se ajusta en **10%**, en cada juego en el cual un jugador no alcance el **umbral de puntuación**, la puntuación a alcanzar descenderá 5.000.000 (el 10% de 50 millones). Esto continuará en cada juego hasta que se llegue a la puntuación umbral. De este modo, si la puntuación desciende a 15.000.000 después de 7 juegos y entonces se logra esa puntuación, se otorga el **Premio de Partida Gratis** (Ajuste estándar 3). El umbral de puntuación original se añade a 15.000.000 y será entonces 65.000.000. El mismo jugador tardará 10 juegos en alcanzar 15.000.000. *Este ajuste se muestra únicamente si se instala **AUTOMÁTICO** o **DINÁMICO** en Tipo de Partida Gratis* (Ajuste estándar 1).

*Ajustes estándar 3-18, continúa en la siguiente página.*



## Ajustes estándar continuado.

- #3 **PREMIO DE LA PARTIDA:** Cambiar, selecto **CRÉDITO, BOLETO (TICKET)\*, FICHAS (TOKEN)\* o BOLA EXTRA** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **CRÉDITO**. Ajustar el tipo de premio que se dará al jugador si llega al umbral de puntuación de partida gratis o al nivel de partida gratis. Seleccione **BOLA EXTRA** si en su localidad se prohíbe conceder un **crédito o boleto / fichas**. Este ajuste **no se muestra** si **NINGUNO** se instala en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- \* Nota: Si se selecciona **BOLETO** o **FICHA**, el juego requerirá un dispensador opcional de boletos o fichas y en esos casos se deberá cambiar la **Opción Q24** (Aj. es. 55).
- #4 **NIVELES DE PARTIDA GRATIS:** Se ajusta entre 1 – 4 para que el número de Niveles de Partida Gratis esté activo. Valor predeterminado de fábrica = 1. Este ajuste **no se muestra** si **NINGUNO** se instala en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- #5 **INICIO AUTOMÁTICO DE PARTIDA GRATIS:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000) para el umbral del inicio automático de partida gratis. Valor predeterminado = **varía XX.000.000**. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **AUTOMÁTICO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- #6 **INICIO DINÁMICO DE PARTIDA GRATIS:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000) para el umbral del inicio dinámico de partida gratis. Valor predeterminado = **varía XX.000.000**. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **DINÁMICO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- #7 **NIVEL DE PARTIDA GRATIS #1:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000). Valor predeterminado de fábrica = **varía XX.000.000**. Ajustar el primer valor o sólo el Nivel de Partida Gratis. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **FIJO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- #8 **NIVEL DE PARTIDA GRATIS #2:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000). Valor predeterminado de fábrica = **varía XX.000.000**. Ajustar el segundo Nivel de Partida Gratis. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **FIJO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1) y este ajuste se muestra únicamente si se instala **2** en **Niveles De Partida Gratis** (Ajuste estándar 4).
- #9 **NIVEL DE PARTIDA GRATIS #3:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000). Valor predeterminado de fábrica = **varía XX.000.000**. Ajustar el tercer Nivel de Partida Gratis. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **FIJO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1) y este ajuste se muestra únicamente si se instala **3** en **Niveles De Partida Gratis** (Ajuste estándar 4).
- #10 **NIVEL DE PARTIDA GRATIS #4:** Ajuste este valor entre 5.000.000 – 150.000.000 (en incrementos de 1.000.000). Valor predeterminado de fábrica = **varía XX.000.000**. Ajustar el cuarto Nivel de Partida Gratis. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **FIJO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1) y este ajuste se muestra únicamente si se instala **4** en **Niveles De Partida Gratis** (Ajuste estándar 4).
- #11 **INCREMENTO DE PARTIDAS GRATIS (REPLAY BOOST):** Cambiar, selecto **SÍ** o **NO** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **SI**. Este Ajuste sólo funciona cuando Ajuste estándar 1, Tipo Replay (de jugada adicional), se programa en **FIJO** o **AUTOMÁTICO**. Si se programa la opción **SI**, mientras el Nivel de jugada adicional se mantiene mediante la función **FIJO** o **AUTOMÁTICO**, Aumentar jugada adicional funciona de la siguiente forma: si el nivel de jugada adicional es 7.000.000 (sin importar el Porcentaje de jugadas adicionales), y la puntuación del Jugador alcanza 20M, y se le concede el Premio de jugada adicional, el Nivel de juego adicional actual se sumará a esta base durante el siguiente juego. Durante dicho juego, el Jugador deberá obtener 21.000.00 puntos para recibir el Premio de jugada adicional. Si el Jugador no obtiene esta cifra, el siguiente juego regresará al nivel original de 7.000.000 puntos o al nuevo nivel ajustado que retiene la función Fijo o Autoporcentaje. Este ajuste se muestra únicamente si se instala **AUTOMÁTICO** o **FIJO** en **Tipo de Partida Gratis** (Ajuste estándar 1).
- #12 **LIMITE ESPECIAL :** Cambiar, selecto entre 1 – 5, **ILIMITADO** o **NO PREMIOS ESPECIALES**. Valor predeterminado de fábrica = 1. Selecto el número máximo de "Premios Especiales" que se permite acumular por juego.
- #13 **PORCENTAJE ESPECIAL:** Cambiar, selecto entre 1% – 50% instalar. Valor predeterm. de fábrica = **10%**. Este ajuste permite que el operador programe la frecuencia con la que la **Función especial** están disponibles para el jugador. Este ajuste **no se muestra** si **NO PREMIOS ESPECIALES** se instala en **Limite Especial** (Ajuste estándar 12).
- #14 **PREMIO DE ESPECIAL:** Cambiar, selecto **CRÉDITO, BOLETO (TICKET)\*, FICHAS (TOKEN)\*, PUNTOS** o **BOLA EXTRA** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **CRÉDITO**. Seleccione **BOLA EXTRA** o **PUNTOS** si en su localidad se prohíbe conceder un **crédito o boleto / fichas**. Este ajuste **no se muestra** si **NO PREMIOS ESPECIALES** se instala en **Limite Especial** (Ajuste estándar 12).
- \* Nota: Si se selecciona **BOLETO** o **FICHA**, el juego requerirá un dispensador opcional de boletos o fichas y en esos casos se deberá cambiar la **Opción Q24** (Aj. es. 55).
- #15 **LIMITE PARTIDAS GRATIS:** Cambiar, selecto entre 1 – 9, **NO PARTIDA GRATIS** o **ILIMITADO** instalar. Valor prede- termin. de fáb. = 5. Selecto el núm. máx. de **Partida Gratis** (Juegos gratuitos) que se permite acumular por juego.
- #16 **LIMITE BOLAS EXTRA:** Cambiar, selecto entre 1 – 9, **NO BOLAS EXTRA** o **ILIMITADO** instalar. Valor predeter- minado de fábrica = 5. Selecto el número máximo de Bolas Extra que se permite acumular por juego.
- #17 **PORCENTAJE BOLAS EXTRA:** Cambiar, selecto entre 1% a 50% instalar. Valor predeterm. de fábrica = **25%**. Este ajuste permite que el operador programe la frecuencia con la que la **Función Bola extra** están disponibles para el jugador. Este ajuste **no se muestra** si **NO BOLAS EXTRA** se instala en **Limite Bolas Extra** (Ajuste estándar 16).
- #18 **PRECIO PARTIDA:** Existen dos (2) métodos de programación de conmutación de monedas: **Estándar** y **Personalizado** (Especial). Elija de **AUSTRALIA 1 – UK 6** o **PERSONALIZADO**. Valor predeterminado de fábrica = **EURO 8**. Acceso directo: **Ajuste del precio personalizado e instrucciones, revisar Sec. 3, Cap. 5, IR AL MENU UTILIDA- DES, Ajuste del precio personalizado**. El ajuste apropiado del conmutador DIP (Conmutador DIP 1-8 ubicación en la placa de circuitos impresos SW1 de la CPU/sonido) en relación con el Esquema de precios seleccionado es importante (ver las tablas de precios en las páginas siguientes donde encontrará más información).

Ajustes estándar 18, Precio del juego, continúa en la siguiente página.



# Ajustes estándar 18, Precio del juego, continuado.

## Tabla de selección de precios estándar en EUA y internacionales (no de Euro)

UCP/tarjeta de sonido Micro Conmutador (SW1) Ajuste		opción de valores del país	MEC. DE MONEDAS (CONM.) MONEDAS POR ... RANURAS				ESQUEMA DE PRECIOS # de juegos (créditos) para precio cantidad abajo ¡lea la "Apndx. J" para Coin Cards ejemplo & Info!				requiere SPI Tarjeta monedas Part Número	
Pos.	1 2 3 4 5 6 7 8		IZQ.	CENT.	DER.	4.						
(CONMUTADORES)												
ON	▼▼▼▼▼▼▼▼	USA 1	0.25	1.00	0.25					755-5400-01-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	USA 2								755-5400-02-Y		
ON = APAGADA OFF = ENCENDIDAS		USA 3								755-5400-02-Y		
<b>RESALTA</b> = . el valor predtrmdo.		USA 4								755-5400-02-Y		
<b>RESALTA</b> = no se muestra en Tarjeta de monedas		USA 5								755-5400-00-Y		
		USA 6								755-5400-00-Y		
		USA 7								755-5400-00-Y		
		USA 8								755-5400-07-Y		
		USA 9								755-5400-11-Y		
		USA 10								755-5400-11-Y		
ON	▲▲	AUSTRALIA 1	0.20	1.00	2.00					755-5406-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	AUSTRALIA 2								(cara 1)		
ON	▲▲	CANADA 1 [puerta de 25c]	0.25	0.25	1.00	2.00					755-5400-00-Y	
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	CANADA 2 [puerta de dólar]									-01-Y o -02-Y	
ON	▲▲	CANADA 2	1.00				2.00					755-5400-10-Y
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	CROATIA										
ON	▲▲	CROATIA	1	2	5					755-5410-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	DENMARK 1								de doble cara		
ON	▲▲	DENMARK 1	1	5	10	20					755-5402-00-Y	
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	DENMARK 2									de doble cara	
ON	▲▲	JAPAN 1	100				100					755-5408-01-Y
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	JAPAN 2										
ON	▲▲	LITHUANIA	1	2	5					755-5416-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	MIDDLE EAST				token			token			755-5400-06-Y
ON	▲▲	NEW ZEALAND 1	1				2					755-5406-00-Y
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	NEW ZEALAND 2										
ON	▲▲	NORWAY 1	10	5	20					755-5403-01-Y or		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	NORWAY 2								-02-Y / (cara 2)		
		NORWAY 3								755-5403-03-Y		
		NORWAY 4								de doble cara		
		NORWAY 3								de doble cara		
ON	▲▲	RUSSIA	10	5	1					755-5411-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	SO. AFRICA 1										
ON	▲▲	SO. AFRICA 1	0.50	1.00	1.00	1.00					755-5409-01-Y	
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	SO. AFRICA 2									de doble cara	
ON	▲▲	SWEDEN 1	1	5	10					755-5404-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	SWEDEN 2								de doble cara		
ON	▲▲	SWITZERLAND 1	1	2	5					755-5405-00-Y		
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	SWITZERLAND 2								de doble cara		
ON	▲▲	TAIWAN	10				10					755-5412-00-Y
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	UK 1										
ON	▲▲	UK 1	0.10	0.50	1.00	0.20	2£					755-5407-00-Y
OFF	▼▼▼▼▼▼▼▼	UK 2										755-5407-01-Y*
		UK 3										755-5407-01
		UK 4										755-5407-01-Y*
		UK 5										755-5407-01
		UK 6										755-5407-01-Y*

**RESALTA** = El valor predeterminado

**RESALTA** = no se muestra en Tarjeta de monedas

Suite des Règlements standard 18, Prix de la partie, à la page suivante.



# Ajustes estándar 18, Precio del juego, continuado.

## Tabla de selección de precios estándar en resumen "Euro 1-12" y int'les (Euro)

UCP/tarjeta de sonido Micro Conmutador (SW1) Ajuste		opción de valores del país		MEC. DE MONEDAS (CONM.) MONEDAS POR ... RANURAS				ESQUEMA DE PRECIOS # de juegos (créditos) para precio cantidad abajo ¡lea la "Apndx. J" para Coin Cards ejemplo & Info!				requiere SPI Tarjeta monedas Part Número
Pos.	1 2 3 4 5 6 7 8	resalta predeterminado		IZQ.	CENT.	DER.	4.	EUR // EUROPEAN UNION EUROS //   €				
ON	S E E B E L O W	Euro 1		0.50	1.00	2.00	0.20	1/0.50				755-5401-01-Y
OFF	S E T T I N G S	Euro 2						1/0.50	2/1.00	3/1.50	5/2.00	755-5401-02-Y
Las opc. Euro 1-12 corresponden a ajustes diferentes para los países que figuran a continuación que adoptaron el Euro.		Euro 3						1/0.50		3/1.00		755-5401-03-Y
ON = APAGADA OFF = ENCENDIDAS		Euro 4						1/0.50	2/1.00	3/1.50	6/2.00	755-5401-04-Y
RESALTA = el valor predtrmdo.		Euro 5						1/0.50	3/1.00	4/1.50	7/2.00	755-5401-05-Y
RESALTA = no se muestra en Tarjeta de monedas		Euro 6						2/0.50				755-5401-06-Y
		Euro 7						1/1.00	2/2.00	3/3.00	5/4.00	755-5401-07-Y
		Euro 8						1/1.00		3/2.00		755-5401-08-Y
		Euro 9						1/1.00		2/1.50	3/2.00	755-5401-09-Y
		Euro 10						1/1.00		3/2.00	7/3.00	755-5401-10-Y
		Euro 11						1/1.00		4/2.00		755-5401-11-Y
		Euro 12						2/1.00	4/2.00	6/3.00	9/4.00	755-5401-12-Y

Para otro Esquema de precios en euros (diferente del predeterminado de fábrica que se indica abajo), desplácese a través del Aj. es. 18: Euro 1-12 o PERSONALIZADO\* para un nuevo ajuste (utilice como referencia el Resumen Euro 1-12 de arriba). Mantenga la configuración de conmutadores DIP para país como se indica abajo.

Pos.	1 2 3 4 5 6 7 8	resalta predeterminado	EUR // EUROS EUROPEOS DE LA UNIÓN //   €							
ON	▲	AUSTRIA Euro 9	0.50	1.00	2.00	1/1.00	2/1.50	3/2.00	755-5401-09-Y	
OFF	▼									
ON	▲	BELGIUM Euro 1	0.50	1.00	2.00	1/0.50			755-5401-01-Y	
OFF	▼									
ON	▲	FINLAND Euro 8	0.50	1.00	2.00	1/1.00	3/2.00		755-5401-08-Y	
OFF	▼									
ON	▲	FRANCE Euro 10	0.50	1.00	2.00	1/1.00	3/2.00	7/3.00	755-5401-10-Y	
OFF	▼									
ON	▲	GERMANY 1	0.50	1.00	2.00	1/0.50			755-5401-01-Y	
OFF	▼	GERMANY 2				1/0.50	2/1.00	3/1.50	5/2.00	755-5401-02-Y
		GERMANY 3				1/0.50	2/1.00	3/1.50	6/2.00	755-5401-04-Y
ON	▲	GREECE Euro 6	0.50	1.00	2.00	2/0.50			755-5401-06-Y	
OFF	▼									
ON	▲	ITALY 1	0.50		0.50	1/0.50			755-5401-01-Y	
OFF	▼	ITALY 2				1/1.00	3/2.00		755-5401-08-Y	
ON	▲	NETHERLANDS Euro 3	0.50	1.00	2.00	1/0.50	3/1.00		755-5401-03-Y	
OFF	▼									
ON	▲	PORTUGAL	0.50		0.50	1/0.50			755-5401-01-Y	
OFF	▼									
ON	▲	SPAIN Euro 8	0.50	1.00	2.00	1/1.00	3/2.00		755-5401-08-Y	
OFF	▼									

RESALTA = El valor predeterminado

RESALTA = no se muestra en Tarjeta de monedas

Para la Tarjeta de monedas asociada que se requiere si se cambió el Valor predeterminado de fábrica, ver en línea:

<http://www.sternpinball.com/coinagecards.shtml>

Usted puede descargar e imprimir la tarjeta de recambio. Se requiere el software Adobe® Reader 5.0 o versión superior (hiperenlaces en el sitio). Use Cartulina amarilla: ASTROBRIGHTS® SOLAR YELLOW #65 FROM WAUSAU PAPER PRODUCTS (Stock #22731)

#19 **PORCENTAJE DE LOTERÍA (MATCH u PAREJA NUMEROS):** Ajustar entre 0% – 10% u APAGADO (OFF). Valor predeterminado de fábrica = 9%. Si se ajusta en 0% la característica de animación de lotería aparece al final del juego pero nunca concede el Premio por Lotería (Ajuste estándar 20). Ajuste en APAGADO (OFF), en ese caso no se muestra la **Característica de animación de lotería.**

#20 **PREMIO DE LOTERÍA (MATCH u PAREJA NUMEROS):** Cambiar, selecto **CRÉDITO, BOLETO (TICKET)\*** o **FICHAS (TOKEN)\*** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **CREDITO**. Este ajuste **no se muestra** si **APAGADO** se instala en **Porcentaje de lotería (Ajuste estándar 19).**

\* Nota: Si se selecciona **BOLETO** o **FICHA**, el juego requerirá un dispensador opcional de boletos o fichas y en esos casos se deberá cambiar la **Opción Q24 (Aj. es. 55).**

#21 **BOLAS POR JUEGO:** Cambiar, selecto entre 1 – 10 instalar. Valor predeterminado de fábrica = 3. Selecto el número de "bolas" por juego.

Ajustes estándar 22-36, continúa en la siguiente página.

Ir al Menú  
Ajustes





## Ajustes estándar continuado.

- #22 **ADVERTENCIA DE FALTA (TILT):** Cambiar, selecto **0 – 3** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **2**. Selecto el número de cierres de conmutador "plumb bob tilt" hasta que se paraliza la "bola en juego". *Cada cierra genera una alerta sonora y/o muestra un mensaje de alerta.*
- #23 **LIMITE DE CRÉDITOS:** Cambiar, selecto entre **4 – 50** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **30**. Selecto el créditos máximo que se permite acumular por juego.
- #24 **PERMITIR ALTAS PUNTUACIONES:** Cambiar, selecto **SÍ** o **NO** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **SÍ**. Si se ajusta en **SÍ**, en caso de que un jugador supere la Puntuación Predeterminada de Gran Campeón o llegue a una puntuación entre las 4 Puntuaciones Altas, el jugador puede recibir un **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** e introducir sus **3 iniciales** o su nombre con **10 letras (Ajuste estándar 36)**. Ajustar en **NO** para desactivar esta característica. *Los siguientes Ajustes estándar 25-37 no se muestran si se selecciona NO.*
- #25 **PREMIO POR ALTA PUNTUACIÓN:** Cambiar, selecto **CRÉDITO, BOLETO (TICKET)\*** o **FICHAS (TOKEN)\*** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **CRÉDITO**. Ajuste el tipo de premio que se concederá al jugador si alcanza el umbral o el nivel de la **Puntuación de Gran Campeón** o **Puntuación Alta #1 – #4**. Si se prohíbe conceder un **CREDITO, BOLETO** o **FICHA** en su localidad, instale **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Ajuste estándar 24)**.
- \* Nota: Si se selecciona **BOLETO** o **FICHA**, el juego requerirá un dispensador opcional de boletos o fichas y en esos casos se deberá cambiar la **Opción Q24** (Aj. es. 55).
- #26 **PREMIOS A GRAN CAMPEON:** Cambiar, selecto entre **0 – 5** instalar. El valor predet. es **1**. Ajuste el número de **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** que se conceden por superar la Puntuación de Gran Campeón **(Ajuste estándar 31)**. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Aj. est. 24)**.
- #27 **PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #1:** Cambiar, selecto entre **0 – 3** instalar. Valor predeterminado = **1**. Ajuste el número de **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** que se conceden por superar la Puntuación Alta #1 **(Ajuste estándar 32)**. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Aj. est. 24)**.
- #28 **PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #2:** Cambiar, selecto entre **0 – 2** instalar. Valor predeterminado = **0**. Ajuste el número de **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** que se conceden por superar la Puntuación Alta #2 **(Ajuste estándar 33)**. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Aj. est. 24)**.
- #29 **PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #3:** Cambiar, selecto entre **0 – 1** instalar. Valor predeterminado = **0**. Ajuste el número de **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** que se conceden por superar la Puntuación Alta #3 **(Ajuste estándar 34)**. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Aj. est. 24)**.
- #30 **PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #4:** Cambiar, selecto entre **0 – 1** instalar. Valor predeterminado = **0**. Ajuste el número de **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)** que se conceden por superar la Puntuación Alta #4 **(Ajuste estándar 35)**. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Aj. est. 24)**.
- #31 **PUNTUACIÓN DE GRAN CAMPEÓN:** Cambiar, selecto entre **1.000.000 – 9.999.000.000 (incremento de 1M)** instalar. Valor predeterminado de fábrica = \_\_\_\_\*. Ajuste el nivel deseado de **Puntuación de Gran Campeón** que un jugador debe superar para recibir un **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)**. No se puede restablecer una puntuación más alta que la pre-determinada con el Ajuste estándar 37, **Reiniciar Conteo de Puntuación Más Alta hasta la fecha (PAHLF)**. La Puntuación de Gran Campeón volverá a ser la Puntuación Predeterminada de Fábrica **UNICAMENTE** si se realiza un **Restablecimiento de la Puntuación de Gran Campeón** en el **MENU RESTAURAR** (a través del **MENU UTILIDADES**, ver Sección 3, Capítulo 5) o si la máquina no recibe alimentación eléctrica durante más de 12 horas después del agotamiento o extracción de la pila de la placa de circuitos impresos de la unidad central o la tarjeta de sonido. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Ajuste estándar 24)**.
- #32 **PUNTUACIÓN ALTA #1:** Cambiar, selecto entre **1.000.000 – 9.999.000.000 (incremento de 1M)** instalar. Valor predeterminado de fábrica = \_\_\_\_\*. Ajuste el nivel deseado de **Puntuación Alta #1** que un jugador debe superar para recibir un **Premio por Alta Puntuación (Ajuste estándar 25)**. No se puede restablecer una puntuación más alta que la predeterminada con el Ajuste estándar 37, **Reiniciar Conteo de Puntuación Alta hasta la fecha (PAHLF)**. La Puntuación de Gran Campeón volverá a ser la Puntuación Predeterminada de Fábrica **UNICAMENTE** si se realiza un **Restablecimiento de la Puntuación de Gran Campeón** en el **MENU RESTAURAR** (a través del **MENU UTILIDADES**, ver Sección 3, Capítulo 5) o si la máquina no recibe alimentación eléctrica durante más de 12 horas después del agotamiento o extracción de la pila de la placa de circuitos impresos de la unidad central o la tarjeta de sonido. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Ajuste estándar 24)**.
- \* Para #31–#35 : ver pantalla, (la puntuación predeterminada) varía en cada juego.
- #33 **PUNTUACIÓN ALTA #2:** Cambiar, selecto entre **1.000.000 – 9.999.000.000 (incremento de 1M)** instalar. Valor predeterminado de fábrica = \_\_\_\_\*. Ajuste el nivel deseado de **Puntuación Alta #2** que un jugador .. (Para #33–#35 : la definición continúa en la definición del Ajuste estándar 32 arriba.)
- #34 **PUNTUACIÓN ALTA #3:** Cambiar, selecto entre **1.000.000 – 9.999.000.000 (incremento de 1M)** instalar. Valor predeterminado de fábrica = \_\_\_\_\*. Ajuste el nivel deseado de **Puntuación Alta #3** que un jugador ... (Para #33–#35 : la definición continúa en la definición del Ajuste estándar 32 arriba.)
- #35 **PUNTUACIÓN ALTA #4:** Cambiar, selecto entre **1.000.000 – 9.999.000.000 (incremento de 1M)** instalar. Valor predeterminado de fábrica = \_\_\_\_\*. Ajuste el nivel deseado de **Puntuación Alta #4** que un jugador ... (Para #33–#35 : la definición continúa en la definición del Ajuste estándar 32 arriba.)
- \* Para #31–#35 : ver pantalla, (la puntuación predeterminada) varía en cada juego. \*\*
- #36 **INICIALES PUNTUACIÓN ALTA HASTA LA FECHA:** Cambiar, selecto **3 INICIALES** o **10 LETRAS** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **3 INICIALES**. Selecto **3 INICIALES**, el jugador puede introducir **3 iniciales** en la pantalla. Selecto **10 LETRAS NOMBRE**, el jugador puede introducir **10 letras** en la pantalla. Este ajuste *no se muestra* si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones (Ajuste estándar 24)**.

**Ajustes estándar 37-49, continúa en la siguiente página.**



## Ajustes estándar continuado.

- #37 **REINICIAR CONTEO DE PAHLF (PUNTUACIÓN ALTA HASTA LA FECHA):** Ajustar entre **100 – 9900 u APAGADO** (en incrementos de 100). Valor predeterminado de fábrica = **2000**. Ajustar el número de juegos entre "restablecimientos automáticos" de Puntuaciones Altas a los valores predeterminados de fábrica **SOLO** para los Ajustes estándar **32– 35, Puntuación Alta #1 – #4**. La Puntuación Alta volverá a las puntuaciones predeterminadas de fábrica al llegar al número de juegos indicado. La opción **Restaurar Puntuaciones Altas** puede ejecutarse en el **MENU RESTAURAR** (a través del **MENU ÚTILIDADES**, ver Sección 3, Capítulo 5) en cualquier momento o si la máquina no recibe alimentación eléctrica durante más de 12 horas después del agotamiento o extracción de la pila de la placa de circuitos impresos de la unidad central o la tarjeta de sonido. Este ajuste no se muestra si se selecciona **NO** en **Permitir Altas Puntuaciones** (Ajuste estándar 24).
- #38 **PARTIDA GRATIS:** Cambiar, selecto **SÍ** o **NO** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **NO**. Selecto **SÍ**, no se requieren monedas para Jugar el juego.
- #39 **IDIOMA:** Cambiar, selecto **INGLÉS (ENGLISH), ALEMÁN (GERMAN), FRANCÉS (FRENCH), ESPAÑOL o ITALIANO (ITALIAN)**. Valor predeterminado de fábrica = **ESPAÑOL**. Ajuste el idioma para el juego. El idioma del juego también se muestra en la pantalla de matriz de puntos (junto con el nombre del juego y la versión del código) en la rutina de arranque que sigue a la reinicialización del juego o la secuencia de encendido.
- #40 **SELECCIÓN DEL IDIOMA DEL JUGADOR:** Cambiar, selecto **SÍ** o **NO** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **NO**. Selecto **SÍ**, después que el jugador pulsa el botón Inicio (para comenzar un juego con el crédito adecuado), el jugador tiene la opción de seleccionar un idioma pulsando cualquiera de los **botones de flipper** antes del inicio del juego (las opciones de los idiomas instalados se muestran en la pantalla de matriz de puntos). **Nota:** Si se ajusta en **NO** o si sólo se instala un idioma y el ajuste se deja en **SÍ**, el juego comenzará inmediatamente después de pulsar el **botón Inicio**. El o los idiomas disponibles dependen del lugar de destino del juego una vez que se envía desde la fábrica. Otros idiomas pueden obtenerse en línea y descargarse e instalarse en su juego. Si se ha instalado el conmutador DIP adecuado, la opción u opciones de idioma pueden cambiarse. Si desea más información, llame al Servicio Técnico al 800-542-5377 (fuera de los EE.UU., llame al +708-345-7700).
- #41 **MENSAJE PERSONALIZADO:** Cambiar, selecto **ENCENDIDO, CAMBIAR o APAGADO** instalar. Valor predeterminado de fábrica = **ENCENDIDO**. Acceso directo: "Introduzca el Mensaje Personalizado" y las correspondientes instrucciones, revise la Sec. 3, Cap. 5, **IR AL MENU UTIL., Introducir Mensaje Personalizado**.
- #42 **INTENSIDAD DE LA LÁMPARA FLASH:** Ajuste en **NORMAL, APAGADA o ATENUADA**. Valor predeterminado de fábrica = **NORMAL**. Si se ajusta en **ATENUADA (DIM)**, la intensidad de las lámparas flash se reduce un **25%** y si se ajusta en **APAGADA**, las lámparas flash no parpadearán. Para obtener más información sobre las lámparas flash utilizadas en este juego, ir al **MENU LAMPARAS FLASH** a través del **MENU DIAGNOSTICOS** (ver Sección 3, Capítulo 2, **IR AL MENU DIAGNOSTICOS**).
- #43 **INTENSIDAD DE PULSACIONES DE BOBINA:** Ajuste en **NORMAL, FUERTE o SUAVE**. Valor predeterminado = **NORMAL**. Si se ajusta en **FUERTE**, la intensidad de las pulsaciones de la bobina **augmenta** un **12,5%** respecto a la intensidad normal. Si se ajusta en **SUAVE**, la intensidad de las pulsaciones de la bobina **disminuye** un **12,5%** respecto a la intensidad normal. Este ajuste sirve para compensar la intensidad en caso de condiciones de *Baja tensión o Alta tensión* en las cuales las solenoides (bobinas) den la impresión de pulsar con *demasiada suavidad o demasiada fuerza*. Ajuste la intensidad según sea necesario.
- #44 **VOLUMEN DEL LLAMADOR:** Ajústelo en **NORMAL, APAGADO o BAJO**. Valor predeterminado = **NORMAL**. Si se ajusta en **BAJO**, el volumen disminuye **50%**. Si se ajusta en **APAGADO**, no se escuchará ningún sonido al activarse el "llamador". Compruebe el sonido del llamador en la **Prueba del llamador** a través del **MENU DIAGNOSTICOS** (ver Sección 3, Capítulo 2, **IR AL MENU DIAGNOSTICOS, Prueba del llamador**).
- #45 **REINICIO DEL JUEGO:** Ajustar en **SÍ** o **NO**. Valor predeterminado = **SÍ**. Si se ajusta en **SÍ**, puede iniciarse un nuevo juego durante cualquier bola después que la primera bola esté en juego (si los créditos lo permiten). Al pulsar el **botón Inicio** durante la primera bola se podrán añadir otros jugadores (hasta 4, si los créditos lo permiten). Si se ajusta en **NO**, el juego desactiva el **botón Inicio** desde la primera bola hasta la última.
- #46 **VALIDADOR DE BILLETES** (aceptador para \$\$ papel moneda): Ajustar en **SÍ** o **NO**. Valor predeterminado = **NO**. Si se ajusta en **SÍ**, en el Modo de Atracción al Juego aparece una "animación de inserción de billete" en la pantalla (o simplemente la ausencia de la animación de inserción de monedas). Si se ajusta en **NO**, se muestra una "animación de inserción de moneda" **Todavía no se ha implementado esta característica en el programa de software**.
- #47 **VOLUMEN DE LA MÚSICA:** Ajústelo entre **1– 15**. Valor predeterm. = **1**. Después que se ajusta el volumen a través de los botones de Servicio, este ajuste puede utilizarse para graduar el volumen de la música de fondo (1 es el volumen máximo, 15 es el volumen apagado) y mantener el volumen de los efectos especiales al mismo nivel.
- #48 **TIEMPO DE CONGELACIÓN DE BOLA:** Ajústelo entre **0:01 – 0:15, AUTOMÁTICO o SIN CONGELACIÓN DE BOLA**. Valor predeterminado = **0:05**. Si se ajusta en **SIN CONGELACIÓN DE BOLA**, esta característica no estará disponible. Ajuste este tiempo entre **0:01 y 0:15** (en incrementos individuales) para que la bola regrese al juego si no transcurre el tiempo predeterminado (por bola). Si se selecciona **AUTOMATICO** se ajusta el reloj de congelación de bola tomando en cuenta la media del tiempo de la bola en juego.
- #49 **LANZADOR PROGRAMADO:** Ajústelo en **APAGADO o 0:01 – 1:00**. Valor predeterminado de fábrica = **APAGADO**. El lanzador "pondrá automáticamente" la bola en juego (en el tiempo ajustado) cuando la bola esté al comienzo del juego, esperando al jugador.

**Ajustes estándar 50-63, continúa en la siguiente página.**



## Ajustes estándar continuado.

- #50 **LANZAMIENTO DE BOLA POR FLIPPER:** Ajústelo en **APAGADO, FLIPPER IZQUIERDO, FLIPPER DERECHO, CUALQUIERA DE LOS FLIPPERS o AMBOS FLIPPERS**. Valor predeterminado de fábrica = **APAGADO**. Esta característica permite que el jugador lance automáticamente la bola con el botón o los botones de flipper, dependiendo del ajuste seleccionado.
- #51 **PROTECTOR DE BOLA POR APERTURA DE LA PUERTA DE MONEDA:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor predeterminado de fábrica = **NO**. Si se ajusta en **NO**, esta característica no estará disponible. Si se ajusta en **SÍ**, esta característica permite abrir la puerta de moneda durante el juego; en ese caso, se evacuará la bola, pero el juego se coloca "en espera". Al cerrar la puerta de moneda, la bola regresará a la calle del lanzador y el juego se reanudará. *Es una característica útil en lugares en los cuales los técnicos cambian la caja de dinero regularmente a horas precisas del día cuando los jugadores pueden estar en plena partida.*
- #52 **MODO DE COMPETICIÓN:** Ajústela en **SÍ o NO**. Valor predeterminado de fábrica = **NO**. Si se ajusta en **NO**, esta función se desactiva. Si se ajusta en **SÍ**, esta función igualará las características aleatorias del juego y los valores de puntuación globales durante partidas con múltiples jugadores siguiendo reglas de competición predeterminadas y configuradas por programación. Si se efectuó una **Instalación de competición** mediante el **MENU INSTALACIONES** (que cambia automáticamente este ajuste a **SI**) y este ajuste se vuelve a poner en **NO**, el **Modo de Competición** se **DESACTIVA** (se cancela).
- #53 **BOLA DE CONSOLACIÓN:** Ajústela en **SÍ o NO**. Valor pred. = **SÍ**. Si se ajusta en **SÍ**, la **BOLA EXTRA** (inserción de lámpara, el lugar varía) se iluminará en la última bola en juego, si se cumplen ciertos criterios de programación.
- #54 **INICIO RÁPIDO:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor predeterminado de fábrica = **SÍ**. Si se ajusta en **NO** o si se mantienen pulsados ambos botones de flipper durante el encendido, esta función no estará disponible y se mostrarán todas las pantallas normales de la secuencia de encendido. Si se ajusta en **SÍ**, el juego no mostrará las pantallas informativas que aparecen normalmente en la secuencia de encendido, en concreto la pantalla con información sobre la versión de unidad central (CPU) y la pantalla de identificación y ubicación del juego. Independientemente de este ajuste se efectuarán las comprobaciones normales de seguridad durante el encendido. **No se ha implementado todavía.**
- #55 **OPCIÓN DE Q24:** Ajustar a **CONTADOR DE MONEDAS, DISPENSADOR DE FICHAS o LLAMADOR**. Valor predeterminado de fábrica = **CONTADOR DE MONEDAS**. Esta ubicación de bobina (solenoides) se deja "abierta" en la fábrica para permitir la adición de estos mecanismos opcionales a la máquina. Al seleccionar **DISPENSADOR DE FICHAS**, los Ajustes estándar 3, 14, 20 & 25 deberían cambiarse a **FICHA**. Llame al Servicio de Asistencia Técnica al 1-800-542-5377 (Fuera de EE.UU. llame al +708-345-7700), si se requiere más información acerca de esta opción.
- #56 **DISPENSADOR DE BOLETOS:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor predeterminado de fábrica = **NO**. Este ajuste se requiere únicamente para juegos que tengan instalado, como opción, un dispensador de boletos Deltronics (DL-1275-2 estilo placa de circuitos impresos, Pieza SPI nº 515-7275-00). Se requiere una configuración específica de los conmutadores DIP de la tarjeta de sonido/unidad central, lo cual cambia el valor predeterminado a **SI**.
- #57 **COMPETENCIA DE JUGADORES:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor predeterminado de fábrica = **SÍ**. El **Modo de Competición** elimina los componentes aleatorios del juego y estandariza el juego y sus reglas (lo cual varía según cada juego) para permitir la realización de competencias en igualdad de condiciones. Con el crédito apropiado o con el juego ajustado para "PARTIDA GRATIS" durante el Modo de Atracción de final de partida, pulse el **botón izquierdo del flipper** y manténgalo pulsado durante aproximadamente un segundo. Aparecerá el siguiente mensaje en pantalla durante cerca de 10 segundos: **'MODO DE COMPETICIÓN LISTO ... PULSE INICIO AHORA'**. Si se inicia una partida (bien sea pulsando el botón "INICIO" para una partida normal o pulsando el botón "INICIO DE TORNEO" para jugar una partida de torneo) mientras este mensaje aparezca en pantalla, el Modo de Competición se activará para todos los jugadores durante la partida. Las reglas generales se explican en la Tarjeta de Instrucciones. Otras Sugerencias y/o Reglas pueden presentarse visualmente (mediante la pantalla de matriz de puntos o las lámparas flash insertadas) o pueden anunciarse con sonidos.
- #58 **PUNTUACIONES DE EQUIPOS:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor pred. = **NO**. Si lo ajusta en **SÍ**, estará disponible el modo de juego en equipo. **El juego en equipo sólo funciona en una partida con 4 jugadores.** Los totales para los jugadores 1 / 3 (Equipo 1) y los jugadores 2 / 4 (Equipo 2) se muestran entonces individualmente **así como en forma** de puntuación combinada para ambos equipos con el fin de establecer la modalidad de **Juego en Equipo (Dobles)**. Ver **Sec. 2, Cap. 1, Op. y características del juego, donde se explican las características no ajustables.**
- #59 **NÚMERO ID DE LOCALIZACIÓN:** Ajústelo entre **0 y 9999**. Valor predeterminado de fábrica = **0**. Este ajuste permite que el operador asigne un número de identificación de localización que aparecerá en la hoja impresa de auditoría. (Ese número no será afectado por una restauración de la configuración de fábrica.)
- #60 **NÚMERO ID DE JUEGO:** Ajústelo entre **0 y 9999**. Valor predeterminado de fábrica = **0**. Este ajuste permite que el operador asigne un número de identificación de juego a la hoja impresa de auditoría. (Ese número no será afectado por una restauración de la configuración de fábrica.)
- #61 **FORMATO HORARIO:** Ajústelo en **RELOJ DE 12 HORAS o 24 HORAS**. Valor predeterminado de fábrica = **RELOJ DE 12 HORAS**. Este ajuste determina cómo se mostrará la hora. *La hora usada para presentar los datos de torneo y las descargas de datos en los casos en los que se requiere marcar la hora.*
- #62 **RETARDO DE INSERCIÓN DE MONEDAS:** Ajústelo entre **30 y 60 u APAGADO**. Valor predeterminado de fábrica = **30**. Este ajuste crea un pequeño retardo entre el momento en que se inserta una moneda en la **Ranura para monedas** y el momento en el que la placa de circuitos impresos de la unidad central o la tarjeta de sonido registra la inserción de la moneda (**30 = aproximadamente medio segundo**).
- #63 **RECUPERACIÓN DE BOLA PERDIDA:** Ajústelo en **SÍ o NO**. Valor pred. = **SÍ**. Si se ajusta en **SÍ**, al inicio de la quinta búsqueda de bola consecutiva (sin puntuación entre las búsquedas), el juego considerará que cualquiera de las bolas en juego está permanentemente perdida e intentará recuperarse de esta situación sirviendo una nueva bola al campo de juego desde el hoyo de bolas. Ajústelo en **NO** (para suprimir este modo de funcionamiento) para que la máquina efectúe la "búsqueda de bola" indefinidamente hasta encontrar o reemplazar las bolas perdidas.

## Ajustes estándar [ #1 – #63 ] ▼

Nr.	NOMBRE DE AJUSTE	valor prede-terminado	Su con-figuración	Nr.	NOMBRE DE AJUSTE	valor prede-terminado	Su con-figuración
1	TIPO DE PARTIDA GRATIS	AUTO.		32	PUNTUACIÓN ALTA #1	varía	
2	‡ PORCENT. DE PARTIDA GRATIS	10%		33	PUNTUACIÓN ALTA #2	varía	
3	‡ PREMIO DE LA PARTIDA:	CRÉDITO		34	PUNTUACIÓN ALTA #3	varía	
4	‡ NIVELES DE PARTIDA GRATIS	1		35	PUNTUACIÓN ALTA #4	varía	
5	‡ INICIO AUTO. DE PARTIDA GRATIS	varía		36	INICIALES PAHLF	3 INICIALES	
6	‡ INICIO DINÁMICO DE P. GRATIS	varía		37	REINICIAR CONTEO DE PAHLF	2000	
7	‡ NIVEL DE PARTIDA GRATIS #1	varía		38	PARTIDA GRATIS	NO	
8	‡ NIVEL DE PARTIDA GRATIS #2	varía		39	IDIOMA	ESPAÑOL	
9	‡ NIVEL DE PARTIDA GRATIS #3	varía		40	SELEC. DEL IDIOMA DEL JUGADOR	NO	
10	‡ NIVEL DE PARTIDA GRATIS #4	varía		41	MENSAJE PERSONALIZADO	ENCENDIDO	
11	‡ INCREMENTO DE P. GRATIS	SÍ		42	INTENSIDAD DE LA LÁMP. FLASH	NORMAL	
12	LIMITE ESPECIAL	1		43	INTENSIDAD DE PULSA. DE BOBINA	NORMAL	
13	‡ PORCENTAJE ESPECIAL	10%		44	VOLUMEN DEL LLAMADOR	NORMAL	
14	PREMIO DE ESPECIAL	CRÉDITO		45	REINICIO DEL JUEGO	SÍ	
15	LIMITE PARTIDAS GRATIS	5		46	VALIDADOR DE BILLETES	NO	
16	LIMITE BOLAS EXTRA	5		47	VOLUMEN DE LA MÚSICA	1	
17	‡ PORCENTAJE BOLAS EXTRA	25%		48	TIEMPO DE CONGELAC. DE BOLA	0:05	
18	PRECIO PARTIDA	EURO 8		49	LANZADOR PROGRAMADO	APAGADO	
19	PORCENTAJE DE LOTERÍA	9%		50	LANZAMIENTO DE BOLA POR FLIP.	APAGADO	
20	PREMIO DE LOTERÍA	CRÉDITO		51	PROTECTOR DE BOLA ... MONEDA	NO	
21	BOLAS POR JUEGO	3		52	MODO DE COMPETICIÓN	NO	
22	ADVERTENCIA DE FALTA (TILT)	2		53	BOLA DE CONSOLACIÓN	SÍ	
23	LIMITE DE CRÉDITOS	30		54	INICIO RÁPIDO	SÍ	
24	PERMITIR ALTAS PUNTUACIONES	SÍ		55	OPCIÓN DE Q24	CONTADOR DE ...	
25	PREMIO POR ALTA PUNTUACIÓN	CREDITO		56	DISPENSADOR DE BOLETOS	NO	
26	PREMIOS A GRAN CAMPEON	1		57	COMPETENCIA DE JUGADORES	SÍ	
27	PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #1	1		58	PUNTUACIONES DE EQUIPOS	NO	
28	PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #2	0		59	NÚMERO ID DE LOCALIZACIÓN	0	
29	PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #3	0		60	NÚMERO ID DE JUEGO	0	
30	PREMIOS A PUNTUACIÓN ALTA #4	0		61	FORMATO HORARIO	RELOJ DE 12 HORAS	
31	PUNTUACIÓN DE GRAN CAMPEÓN	varía		62	RETARDO DE INS. DE MONEDAS	30	
				63	RECUPERAC. DE BOLA PERDIDA	OUI	

Los valores predeterminados de fábrica están sujetos a cambios durante la producción (en particular los ajustes estándar 2, 4, 5, 13, 16-17, 19, 31-35 & 47). ‡ No se muestran todos los ajustes estándar. Dependiendo de la configuración (bien sea el conjunto de valores predeterminados de fábrica o la configuración cambiada por el operador), los ajustes asociados no aparecerán, si no son necesarios.

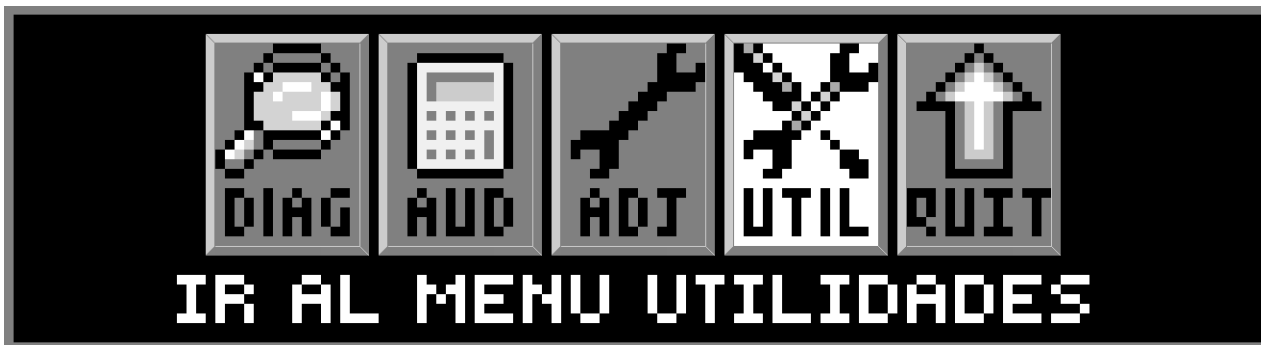
**Nota:** Si se instala un conmutador DIP para el juego que no sea el de EE.UU., aparecerán diferentes valores predeterminados.

## Ajustes de funciones [ #1 – \_\_ ]

Para comenzar, en el MENÚ AJUSTES, seleccione el icono "GAME". En la pantalla de matriz de puntos se indicará el número del ajuste (en este grupo), nombre del ajuste, valor del ajuste y línea de comentario. El ajuste actual se mantendrá en pantalla hasta que se vea el siguiente ajuste o se salga de este submenú.



Ver (revisar) la pantalla de matriz de puntos donde se presentan todos los ajustes estándar y ajustes de funciones o las opciones del Menú Servicios



Para comenzar, en el **MENÚ PRINCIPAL**, seleccione el **icono "UTIL"**. El **MENÚ UTILIDADES** ofrece formas rápidas y fáciles de personalizar su juego con **Instalacioness** (conjuntos preparados para **Ajustes estándar** y **Ajustes de características del juego**), configurar un **Mensaje personalizado** (acceso directo al **Ajuste estándar 41, Mensaje personalizado**), configurar **Precios personalizados** (acceso directo al **Ajuste estándar 18, para el Submenú de precios personalizados**), configurar **Fecha y Hora** (lo que es necesario si se requiere la fecha y la hora en descargas de datos y torneos), restablecer ciertos datos del juego o ejecutar una **Restauración de fábrica completa** y descargar los datos del juego, actualizar o hacer una copia de seguridad del código del juego en el **MENU USB**.

Todos los iconos de **MENÚ DE UTILIDADES, INSTALACIONES, RESTAURACIÓN** y **MENÚ DE USB** y su uso se explican a lo largo de todo este capítulo en el mismo orden en que se presentan en la pantalla de matriz de puntos. **NOTA:** Dependiendo del tipo de juego, la versión, las selecciones efectuadas, la configuración de los conmutadores DIP, la ubicación y/o áreas, quizá dé la impresión de que algunos iconos no funcionan o quizá esos iconos no aparezcan en absoluto. Las **Instalaciones (Ajustes), Iconos y/o funciones, orden y operación están sujetos a cambios. En caso de duda, utilice la Configuración predeterminada de fábrica** (lea la sección **Instalación de fábrica** en la página siguiente).

En las pantallas donde se pueden efectuar cambios o realizar alguna función, use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ **</-** ] **RETROCEDER / IR HACIA LA IZQUIERDA** / [ **+/>** ] **AVANZAR / IR HACIA LA DERECHA** para ver la siguiente auditoría en el grupo y el **botón NEGRO** para seleccionar [ **SELECT** ] los submenús.



## Ir al Menú Instalaciones

Para comenzar, en el **MENÚ UTILIDADES**, seleccione el **icono "INST"**. El **MENÚ INSTALACIONES** ofrece **13 Instalaciones** para variar el **grado de dificultad del juego** (que puede regularse con los **Ajustes de características**) o el **Tipo de juego** y la **instalación de fábrica** (que restaura todos los ajustes predeterminados de fábrica).

Para obtener la **Personalización detallada** o verificar los **Ajustes predeterminados** (cambiados por Ud. en el menú **Ajustes** o por este **menú Instalación**, o para modificar los valores predeterminados en fábrica), lea la sección **3, capítulo 4, IR AL MENU AJUSTES**.

**Importante: Antes de proceder**, anote cualquier ajuste efectuado anteriormente a los valores predeterminados. Después de finalizar una o más **instalaciones** indicadas en este capítulo, vuelva al **MENU AJUSTES** para determinar cuáles **ajustes estándar y/o de funciones** han cambiado (los ajustes y/o valores de las funciones pueden cambiar durante la producción y no coincidir con lo indicado en las tablas que están bajo la explicación de cada icono (instalar)). Si los valores no son los deseados, haga lo siguiente:

- 1.: Cambie **Manualmente** los valores de **Ajustes estándar y de funciones** (en el **Menú Ajustes**, lea la sección **3, capítulo 4, IR AL MENU AJUSTES**).
- 2.: Instalar **Ajuste de Fábrica** (vea la **última instalar**) para restaurar todos los valores de **Ajustes estándar y de funciones** a los **predeterminados en fábrica**.

Se **pueden definir instalaciones** múltiples para variar las jugadas; sin embargo, en el caso de las **instalaciones** que tienen **uno o más** ajustes comunes, la **última "instalación"** seleccionada y **activada**, tendrá **precedencia** sobre cualquier ajuste cambiado previamente en alguna **instalación** anterior.

Por ejemplo, si desea colocar un **Juego de 5 BOLAS** en **EXTRA FÁCIL**: seleccione y active **primero** el **icono "5BAL"** (que típicamente cambia cualquier ajuste de dificultad de **función** a **DIFÍCIL**), y después seleccione y active el **icono "X.EZ"** para cambiar nuevamente los ajustes de dificultad a **EXTRA FACIL**. Sin embargo, si el **icono "X.EZ"** se seleccionó y activó primero, entonces el **icono "5BAL"** se habrá selecto y activado y el **juego será de 5 BOLAS** con nivel **DIFÍCIL**.

Recuerde: use el **botón VERDE** para volver [ **BACK** ], cerrar o salir y el **botón NEGRO** para seleccionar [ **SELECT** ] para **INSTALAR** sus nuevos ajustes.

**Menú Instalaciones continúa en la siguiente página.**

## Menú Instalaciones continuado.



### Instalar Extrafácil, Fácil, Medio, Difícil o Extradifícil

Para iniciar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el iconos "X.EZ", "EASY", "FACT", "HARD" o "X.HD". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR EXTRAFACIL, FACIL, MEDIO, DIFICIL o EXTRADIFICIL**

dependiendo de sus preferencias. Siga las peticiones del programa en pantalla para efectuar la **Instalación**. Ajuste el **Nivel de dificultad del juego**.



### Instalar Modo de 3 Bolas

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "3BAL". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR 3 BOLAS**. Siga las peticiones del programa en pantalla para ejecutar la **instalación**. Ajuste el **Tipo de juego** a 3 bolas por partida (el valor predeterminado de fábrica es 3 bolas por partida, sin incluir las bolas extra ganadas por el jugador, si las hubiera).



### Instalar Modo de 5 Bolas

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "5BAL". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR 5 BOLAS**. Siga las peticiones del programa en pantalla para ejecutar la **instalación**. Ajuste el **Tipo de juego** a 5 bolas por partida (el valor predeterminado de fábrica es 3 bolas por partida, sin incluir las bolas extra ganadas por el jugador, si las hubiera).



### Instalar Competencia

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "COMP". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR COMPETENCIA**. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Instalación**. Ajuste el **Tipo de juego de la partida** a las reglas de "Torneo". *La programación varía y está sujeta a cambios.*



### Instalar Corte del Director

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "DCUT". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR CORTE DEL DIRECTOR**. Siga las peticiones del programa en pantalla para efectuar la **Instalación**. Ajuste el **Tipo de juego de la partida** según las opciones del programador. *La programación varía y está sujeta a cambios.*



### Instalar Juego en Casa

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "HOME". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR JUEGO EN CASA**. Siga las peticiones del programa en pantalla para efectuar la **Instalación**. Ajuste el **Tipo de juego de la partida** a las reglas de "CASA (HOME)". *La programación varía y está sujeta a cambios.*



### Instalar Novedad

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "NOV". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR NOVEDAD**. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Instalación**.  
\*\*Se recomienda utilizar esta configuración en los casos en los que las leyes locales restrinjan ciertas funciones del juego.\*\*  
Ajustar el **Tipo de juego de partida** a las reglas "restringidas". *La programación varía y está sujeta a cambios.*



### Instalar Adicion de bola

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "A.A.B.". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR ADICION DE BOLA**. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Instalación**.  
\*\*Se recomienda utilizar esta configuración en los casos en los que las leyes locales restrinjan ciertas funciones del juego.\*\*  
Ajustar el **Tipo de juego de partida** a las reglas "restringidas". *La programación varía y está sujeta a cambios.*



### Instalar Ajustes de Fábrica

Para comenzar, en el MENÚ INSTALACIONES, seleccione el icono "FACT". La pantalla de matriz de puntos indicará **INSTALAR AJUSTES DE FÁBRICA**. Siga las peticiones en pantalla para realizar la **Instalación**. **⚠ ¡CUIDADO!** Todos los **Ajustes estándar** y los **Ajustes de funciones** que se cambiaron en el MENÚ INSTALACIONES o en el MENÚ AJUSTES se restauran a los **valores predeterminados de fábrica** (según se indican en la pantalla de matriz de puntos en el MENÚ AJUSTES). **Nota:** Para realizar una **Restauración completa de los valores predeterminados de fábrica, IR AL MENU RESTAURAR**. Salga para regresar al **MENÚ UTILIDADES**, seleccione el icono "RESET" y seguidamente seleccione el icono "FACT" en el **MENÚ RESTAURAR** (revise el final de este capítulo en la página 30, **Restauración de los valores predeterminados de fábrica**).



## Introducir Mensaje Personalizado

Para comenzar, en el MENÚ UTILIDADES, seleccione el icono "ABCD CUST MSG". La función **DEFINIR MENSAJE PERSONALIZADO** (un acceso directo para el Ajuste estándar 41, **Mensaje personalizado**) brinda la oportunidad de hacer aparecer un mensaje de texto en el **Modo de Atracción**. Siga las peticiones del programa en pantalla para redactar este mensaje [ END ].

Recuerde: use el **botón VERDE** para volver [ BACK ], cerrar o salir, los **botones ROJOS** para [ </- ] IR HACIA LA IZQUIERDA / SELECCIONAR SIGUIENTE [ +/> ] IR HACIA LA DERECHA / SELECCIONAR ANTERIOR y el **botón NEGRO** para seleccionar [ SELECT ] como 'OK' (ACEPTAR).



## Ajustar precios personalizados

Para comenzar, en el MENÚ UTILIDADES, seleccione el icono "PRIC". El MENÚ **PRECIOS PERSONALIZADOS** (un acceso directo para el Ajuste estándar 18, **Precio del juego**, y el ajuste seleccionado es **PERSONALIZADO**) brinda la oportunidad de establecer **Precios personalizados**.

**¡Nota! ¡SE DEBE SELECCIONAR PRIMERO LA CANTIDAD MONETARIA!** Pulse [ BACK ] para - DISMINUIR o [ SELECT ] para + AUMENTAR la cantidad monetaria [ < € > ] (por ejemplo, examine el lado derecho de la pantalla desde 0,10 € a 0,50 €). Pulse [ </- ] para - DISMINUIR o [ +/> ] para + AUMENTAR la **cantidad del crédito** (por ejemplo, examine el lado izquierdo de la pantalla desde 0 CRÉDITOS A: hasta 1 CRÉDITO A:).

SI, COMO EJEMPLO, EL AJUSTE DE PRECIO PERSONALIZADO ES:  
1 partida por 0,50 €, 3 partidas por 1,00 € y 7 partidas por 2,00 €  
ENTONCES USTED DEBERÁ HACER LO SIGUIENTE:

### RECORDATORIO

En estos menús:

Pulse [ BACK ] para - DISMINUIR [ < € ]

Pulse [ SELECT ] para + AUMENTAR [ € > ]

**Paso 1** La pantalla inicial aparece como se indica abajo si no se ha instalado antes un **Precio personalizado**.

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
0 CREDITOS A:          EUR 0.10
USE -/ + PARA CAMBIAR CREDIT.
```

**Paso 2** Pulse [ SELECT ] para + AUMENTAR a 0,50 €. Pulse [ +/> ] para + AUMENTAR a 1 CRÉDITO A:

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
1 CREDITO A:          EUR 0.50
1/0.50
USE -/ + PARA INSTALAR
```

**Paso 3** Pulse [ SELECT ] para + AUMENTAR a 1,00 €. Pulse [ +/> ] para + AUMENTAR a 2 CRÉDITOS A:

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
2 CREDITOS A:          EUR 1.00
1/0.50 3/1.00
USE -/ + PARA CAMBIAR CREDIT.
```

**Paso 4** Pulse [ SELECT ] para + AUMENTAR a 2,00 €. Pulse [ +/> ] para + AUMENTAR a 4 CRÉDITOS A:

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
4 CREDITOS A:          EUR 2.00
1/0.50 3/1.00 7/2.00
USE -/ + PARA CAMBIAR CREDIT.
```

**Paso 5** Pulse [ SELECT ] para + AUMENTAR la cantidad una vez (ejemplo = 2,25 €). Pulse [ </- ] una vez ...

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
0 CREDITOS A:          EUR 2.25
1/0.50 3/1.00 7/2.00
USE -/ + PARA INSTALAR
```

**Paso 6** Pulse [ SELECT ] para INSTALAR. Pulse [ </- ]/[ +/> ] o [ BACK ] para editar.

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
INSTALAR
1/0.50 3/1.00 7/2.00
PULSE 'SELECT' PARA INSTALAR
```

... o pulse [ +/> ] once veces hasta que aparezca **INSTALAR**.

**Paso 7** Pulse [ SELECT ], pulse [ BACK ] dos veces para salir del MENÚ SERVICIO con su **Precio Personalizado** instalado.

```
PRECIOS PERSONALIZADOS
INSTALAR
PULSE 'SELECT' PARA CONTINUA.
```

Para corregir o hacer nuevos cambios, reintroducir datos, lo cual le lleva al **Paso 6**. Pulse [ BACK ] repetidamente hasta que la cantidad monetaria mostrada sea la cantidad deseada y continúe entonces siguiendo los pasos anteriores con su nueva configuración o con su configuración corregida. Si sigue teniendo problemas o si tiene alguna pregunta, llame al Servicio de Asistencia Técnica al 800-542-5377 o 708-345-7700, opción 1.



## Establecer Fecha/Hora

Para comenzar, en el **MENÚ UTILIDADES**, seleccione el *icono* "TIME". El **MENÚ ESTABLECER HORA** aparece con el **MES** parpadeando. Es necesario establecer la fecha y la hora para las 'Transferencias de datos' y las fechas de inicio y final de torneos. Si el Ajuste estándar **61**, Formato de Hora, se ajusta en **12 HORAS** (valor predeterminado de fábrica), la hora se expresará en el formato **AM / PM**. Si el Ajuste estándar **61**, **Formato de hora**, se ajusta en **24 HORAS**, el tiempo se expresará en el formato de 24 horas.

**CURRENT DATE / TIME = FECHA / HORA ACTUALES**



## Ir al Menu Restaurar

Para comenzar, en el **MENÚ UTILIDADES**, seleccione el *icono* "RESET". El **MENÚ RESTAURAR** ofrece seis (6) funciones para restablecer sólo las **Auditorías de monedas**, restablecer sólo las **Auditorías de juegos**, restablecer sólo la **Puntuación de Gran Campeón**, restablecer sólo las **Altas Puntuaciones**, restablecer sólo los **Créditos pagados** (esto incluye los Créditos de Servicio) o restablecer **TODOS LOS DATOS** a los valores predeterminados de fábrica.



## Restaurar Auditorías de Monedas {Restaurar = Restore / Restablecer = Recover}

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "COIN". **▲ SÓLO** se restablecerán las **Auditorías de Monedas** [ Auditorías de ganancias **5-12** ] a cero (0). *Valores predeterminados de fábrica*. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**.



## Restaurar (Restablecer) Auditorías de juegos

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "AUD". **▲ SÓLO** se restablecerán a cero (0) las Auditorías de Juegos [ Auditorías de ganancias **1-4**, Auditorías estándar **1-59** y Auditorías de funciones **1-XX\*** ], *Valores predeterminados de fábrica*. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**. \*varía en cada juego.



## Restaurar (Restablecer) Puntuación de Gran Campeón

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "GC". **▲ SÓLO** la **Puntuación de Gran Campeón** [ ajustable mediante el Ajuste estándar **31** ] se restablecerá a los *Valores predeterminados de fábrica*. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**.



## Restaurar Altas Puntuaciones

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "HSTD". **▲ SÓLO** las **Altas Puntuaciones** [ajustables a través de los Ajustes estándar **32-35**] se restablecerán a los *Valores predeterminados de fábrica*. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**. **Nota:** *Altas Puntuaciones (pero no la Puntuación de Gran Campeón) se restablecerán automáticamente cada 2.000 juegos (Valor predeterminado) [ajustable a través del Ajuste estándar **37**, Reiniciar conteo de PAHLF].*



## Restaurar créditos

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "CRED". **▲ SÓLO** los **Créditos** (esto incluye los *Créditos de Servicio*) [ ajustables a través del Ajuste estándar **23**, **Límite de Créditos** ] se restablecerán a cero (0), *Valor predeterminado de fábrica*. Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**.



## Restablecer los valores de fábrica

Para comenzar, en el **MENÚ RESTAURAR**, seleccione el *icono* "FACT". **▲ ALL GAME DATA IS RESET!** (con la excepción de la Auditoría de Ganancias **13**, Contador de software). **NOTA:** *SI USTED HA CONFIGURADO PRECIOS PERSONALIZADOS O HA CAMBIADO ALGUN AJUSTE O REALIZADO INSTALACIONES, LE SUGERIMOS ANOTAR SUS CAMBIOS ANTES DE RESTAURAR LOS VALORES DE FABRICA.* Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar la **Restauración**.



## Ir al Menú USB

Para comenzar, en el **MENÚ UTILIDADES**, seleccione el *icono* "USB". El **MENÚ USB** proporciona tres (3) funciones para descargar datos del juego, actualizar su código de juego o hacer una copia de seguridad de su código en una barra de memoria USB. *Revise la contraportada donde encontrará información sobre cómo actualizar el código de su juego.*



## Descargar a una barra de memoria USB

Para comenzar, en el **MENÚ USB**, seleccione el *icono* "DUMP". Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar una **Descarga de datos**. Si están disponibles, todos los datos del juego se guardarán en un archivo de texto y se almacenarán en su barra de memoria USB.



## Actualizar Código de Juego

Para comenzar, en el **MENÚ USB**, seleccione el *icono* "UPDT". Siga las peticiones del programa en pantalla o revise la contraportada donde encontrará más información.



## Copia de seguridad en una barra de memoria USB

Para comenzar, en el **MENÚ USB**, seleccione el *icono* "BKUP". Siga las peticiones del programa en pantalla para realizar una **Copia de seguridad** (del código de juego solamente). Esta función de copia de seguridad no conserva los ajustes o los cambios realizados en los valores.



# GARANTÍA LIMITADA DE STERN® PINBALL, INC.

STERN® PINBALL, INC., ("EL VENDEDOR") GARANTIZA EXCLUSIVAMENTE AL COMPRADOR INICIAL DE SUS PRODUCTOS QUE LOS ARTICULOS INDICADOS ABAJO ESTÁN LIBRES DE DEFECTOS DE MATERIALES Y MANO DE OBRA BAJO CONDICIONES DE USO NORMALES Y SERVICIO DURANTE EL PERÍODO DE GARANTÍA ESPECIFICADO:

**TARJETAS DE CIRCUITOS IMPRESOS (LÓGICA DE JUEGO): 2 MESES**  
**TARJETAS DE PRESENTACIÓN DE MATRIZ DE PUNTOS: 9 MESES**

NINGUNA OTRA PARTE DE LOS PRODUCTOS DEL VENDEDOR ESTÁN GARANTIZADOS.

LOS PERÍODOS DE GARANTÍA ENTRAN EN VIGENCIA DESDE LA FECHA INICIAL DE ENVÍO DE LA PLANTA DEL VENDEDOR A SUS DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

LA ÚNICA RESPONSABILIDAD DEL VENDEDOR CONSISTIRÁ, A SU DISCRECIÓN, EN REPARAR O REEMPLAZAR LOS PRODUCTOS QUE LE DEVUELVEN DURANTE LOS PERÍODOS DE GARANTÍA ESPECIFICADOS, BAJO LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

1. EL COMPRADOR DEBE NOTIFICAR AL VENDEDOR CUALQUIER DEFECTO QUE TENGAN DICHOS PRODUCTOS A LA MAYOR BREVEDAD POSIBLE.

2. DICHOS PRODUCTOS DEBEN SER EMPACADOS ADECUADAMENTE Y DEVUELTOS A LA PLANTA DEL VENDEDOR CON FLETE PREPAGADO.

ESTA GARANTÍA NO CUBRE NINGUNA PARTE DAÑADA DURANTE EL ENVÍO O POR MANIPULACIÓN INDEBIDA O INSTALACIÓN O USO INCORRECTOS O POR ALTERACIONES. EN NINGUN CASO SERÁ EL VENDEDOR RESPONSABLE POR GANANCIAS ANTICIPADAS, PÉRDIDA DE GANANCIAS, PÉRDIDA DE USO, DAÑOS ACCIDENTALES O INDIRECTOS, O POR CUALQUIER OTRA PÉRDIDA INCURRIDA POR EL CONSUMIDOR RELACIONADA CON LA COMPRA DE UN PRODUCTO DE STERN® PINBALL, INC.

## RECHAZO DE GARANTÍA

A EXCEPCIÓN DE LO INDICADO ESPECÍFICAMENTE EN UN CONTRATO ESCRITO ENTRE EL VENDEDOR Y EL COMPRADOR, NO EXISTEN OTRAS GARANTÍAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN O IDONEIDAD IMPLÍCITA PARA ALGÚN FIN EN PARTICULAR.

## PRECAUCIONES, ADVERTENCIAS Y AVISOS

### PRECAUCIÓN



PARA FINES DE SEGURIDAD Y CONFIABILIDAD, NO SE RECOMIENDA UTILIZAR RESELEKTOS FABRICADOS POR TERCEROS NI MODIFICAR EL EQUIPO (PODRÍA ANULAR CUALQUIER GARANTÍA). EL USO DE RESELEKTOS DIFERENTES DE LOS DE STERN® PINBALL, INC. O LA MODIFICACIÓN DE LOS CIRCUITOS DE SUS JUEGOS PODRÍA AFECTAR NEGATIVAMENTE EL RENDIMIENTO DE ÉSTOS O CAUSAR LESIONES. ¡TRANSPORTE LOS JUEGOS PINBALL QUE TIENEN BISAGRAS EN LA CAJA TRASERA SOLAMENTE CON LA CAJA ABAJO! TENGA MUCHO CUIDADO CUANDO LE HAGA EL SERVICIO A CUALQUIER JUEGO. LEA SIEMPRE EL MANUAL DE SERVICIO ANTES DE REEMPLAZAR O MANTENER LOS COMPONENTES. EL USO DE RESELEKTOS FABRICADOS POR TERCEROS O LA MODIFICACIÓN DE EQUIPOS PODRÍA ANULAR LA APROBACIÓN DE TIPO FCC.



**DESCONECTE SIEMPRE EL VOLTAJE DE LÍNEA ANTES DE HACER EL SERVICIO. ALGUNAS PIEZAS PUEDEN CONSERVAR CORRIENTE CUANDO SE DESENCHUFAN.**

### ¡ADVERTENCIA!



ESTE EQUIPO GENERA, UTILIZA Y PUEDE IRRADIAR ENERGÍA DE RADIOFRECUENCIA, Y SI NO SE INSTALA Y UTILIZA SEGUN LAS INSTRUCCIONES DEL MANUAL PODRÍA INTERFERIR CON LAS COMUNICACIONES RADIALES. EL MISMO HA SIDO PROBADO Y SE HA DETERMINADO QUE CUMPLE CON LOS LÍMITES ESTABLECIDOS PARA UN DISPOSITIVO DE COMPUTACIÓN DE CLASE A, SEGUN LA SUBPARTE J DE LA PARTE 15 DE LAS NORMAS DE LA FCC QUE SE HAN DISEÑADO PARA PROVEER PROTECCIÓN RAZONABLE CONTRA DICHA INTERFERENCIA CUANDO SE UTILIZA EN UN ENTORNO COMERCIAL. ES PROBABLE QUE EL USO DE ESTE EQUIPO EN UN ÁREA RESIDENCIAL CAUSE INTERFERENCIA, EN CUYO CASO EL USUARIO, POR CUENTA PROPIA, DEBERÁ TOMAR CUALQUIER MEDIDA QUE SEA NECESARIA PARA CORREGIRLA.

EL AVISO DE INTERFERENCIA DE RADIOFRECUENCIA Y LA COLOCACIÓN DE CABLEADO Y SISTEMAS DE PUESTA A TIERRA SE HAN DISEÑADO CON LA FINALIDAD DE MANTENER LA RADIACIÓN Y CONDUCCIÓN DE RADIOFRECUENCIA DENTRO DE LOS NIVELES APROBADOS POR LAS NORMAS DE LA FCC. PARA MANTENER ESTOS NIVELES, COLOQUE EL CABLEADO Y CONECTE LOS SISTEMAS DE PUESTA A TIERRA EN SUS SITIOS ORIGINALES SI SE DESCONECTAN DURANTE EL MANTENIMIENTO.

### AVISOS

SE PROHIBE REPRODUCIR, UTILIZAR O DIVULGAR EN CUALQUIER FORMA EL PRESENTE DOCUMENTO Y LOS DATOS QUE CONTIENE O SE ADJUNTAN (EXCEPTO DONDE SE ESPECIFIQUE LO CONTRARIO), TOTAL O PARCIALMENTE, SIN LA AUTORIZACIÓN ESCRITA DE STERN® PINBALL, INC. ADVERTENCIA: LOS PRODUCTOS MENCIONADOS EN EL PRESENTE MANUAL, EL NOMBRE Y LOS DISPOSITIVOS DE LA COMPAÑÍA Y LOS DISEÑOS DEL MANUAL ESTÁN PROTEGIDOS POR PATENTES FEDERALES (Y PATENTES PENDIENTES), REGISTROS DE DISEÑO, MARCAS COMERCIALES Y COPYRIGHTS. SE TOMARÁN MEDIDAS CONTRA LAS INFRACCIONES O IMITACIONES. NOS RESERVAMOS EL DERECHO DE CAMBIAR LAS ESPECIFICACIONES SIN PREVIO AVISO.

©2005 Fabricada por Stern® Pinball, Inc. Los portales, iconos, diseños, el logotipo ToPS™ y todos los elementos afines son marcas registradas de Stern® Pinball, Inc. Reservados todos los derechos. Impreso en EE.UU.

"Multiball" es una marca comercial registrada de Williams Electronics Games, Inc. Se usa con permiso.

PCB Schematics (sec. 5, cap. 4) del CES  
(Creative Electronics & Software, Inc.) ©1995.

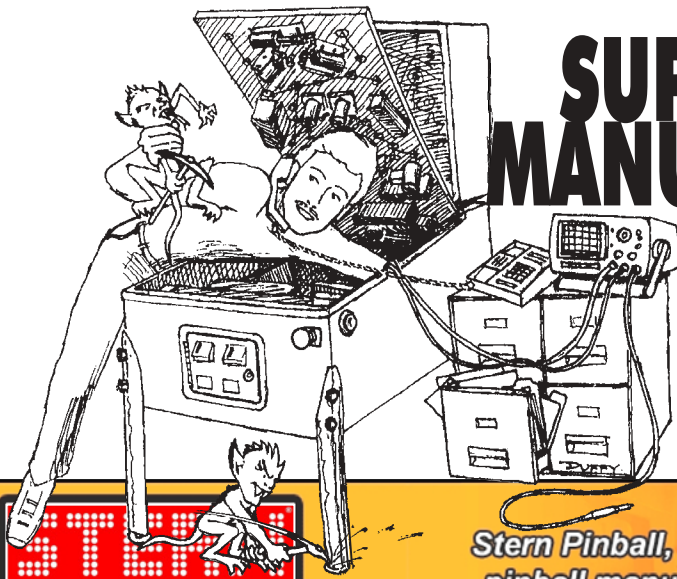
**BETA**  
brite

©1998 BETA-BRITE y su logotipo son marcas comerciales de Adaptive Micro Systems, Inc. registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos. Reservados todos los derechos.

▼ U.S. ▼  
Customary  
Inch Ruler



# SUPLEMENTO DEL MANUAL EN ESPAÑOL



**PINBALL, INC.**

**Stern Pinball, Inc. is the only coin-op  
pinball manufacturer on the planet!**

2020 Janice Avenue  
Melrose Park, IL 60160  
phone: 708.345.7700  
fax: 708.345.7813  
info@sternpinball.com

Tech. Support  
& Parts Sales

Distributors

Pinball Links

Stern Info

Tournaments

Tour

Game Archive

Contact Us

Home

## Technical Support & Parts Sales

[2002](#), [2003](#) (2-Disc Set) [2004](#) (2-Disc Set) & [2005](#) (2-Disc Set) & [2006](#) (3-Disc Set) CD-ROMs are now available! *Click year for more info!*

We at STERN Pinball continuously strive to provide our distributors, operators, and game owners with the best technical support possible. We, therefore, have provided you with the service options listed below. If your game requires parts and/or service, please contact your nearest STERN Pinball distributor (See our [Distribution List](#)). For any additional assistance, contact our technical service staff at 800-KICKERS (800-542-5377) or by e-mail ([parts.service@sternpinball.com](mailto:parts.service@sternpinball.com)).

If your STERN Pinball is in need of repair, please contact your nearest [STERN Distributor](#).

### Pinball Game Parts

- **2006+** Complete Pinball Service Game Manuals in PDF Format available (*includes parts and schematics*).
- **2004 — 2005** Select Pinball Service Game Manual Excerpts only : Parts Identification & Location (**The Pink Pages**), Drawings for Major Assemblies & Ramps (**The Blue Pages**)
- Appendixes **A — J** (*updated with each game*)

### Schematics, Theory of Operation and Troubleshooting Tips

- Current S.A.M. System Games complete Schematic Section
- Archived Drawings for the White Star Board System™

### Service Bulletins

- Detailing Technical Information, Tips, FYIs, Notices and Updates

### NTE Semi-Conductor Cross Reference

### Game Code Library

- Offering S.A.M. System Game Code
- Offering archived White Star Game Code for all Data East®, Sega™ and STERN® Pinballs (*EPR0M Programmer required*)

### Coinage Cards


- Offering a range of Coinage Cards for download
- Country Setting, Pricing Scheme, Dip Switch Setting (*opens a pop-up window*)
- [Custom Pricing Demonstration](#) (*for S.A.M. System*)

### Tricks & Tips

- *Pinball Machine Foam Cushion Packing*
- *1st Time Pinball Set-Up & Preventative Maintenance*
- *Pinball Location Maintenance*
- *How to Update Your Game Code (S.A.M. System)*

Track Your Order Via UPS [Non-USA select your location](#)  
[Radio Shack Component Catalogue](#)

¡Visita nuestro sitio web [www.sternpinball.com](http://www.sternpinball.com) para obtener mayor información sobre "Pinball" y "Redemption"!

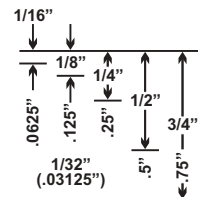
¡Pincha  para ver, imprimir o descargar todas las opciones indicadas arriba!

¡AYÚDENOS A AYUDARLE! ¡Si tiene cualquier sugerencia o pregunta, necesita asistencia técnica, encuentra errores o tiene comentarios, comuníquese con nosotros a través de nuestro sitio web o sencillamente llámenos!

A pesar de que se han realizado los esfuerzos necesarios para preparar el presente manual (y los otros documentos relacionados con este producto) en forma precisa y completa, los componentes, las funciones, las reglas, la programación y el funcionamiento del campo de juego están sujetos a cambio con o sin previo aviso.



## Metric Conversion



1" = 2.54 cm or 25.4 mm  
1 cm = .3937"  
1 mm = .03937"

For metric, multiply the inch value by the metric value:

e.g.: 5" X 2.54 cm = 12.7 cm or 127 mm

For US, multiply the metric value by the inch value:

e.g.: 13 cm X .3937" = 5.1181"

