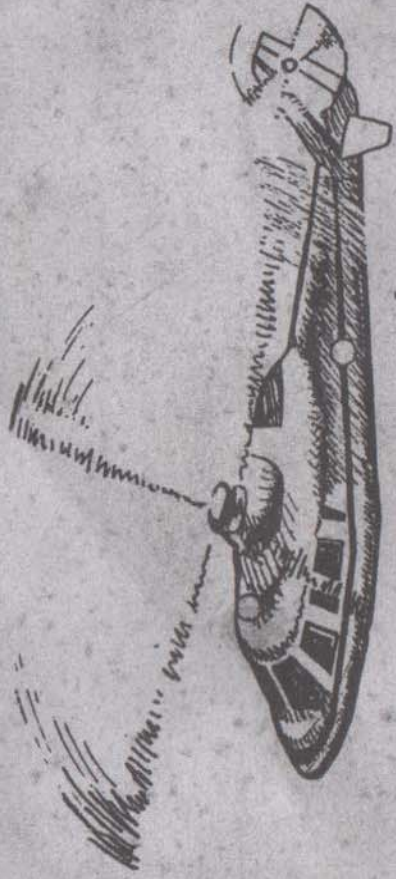
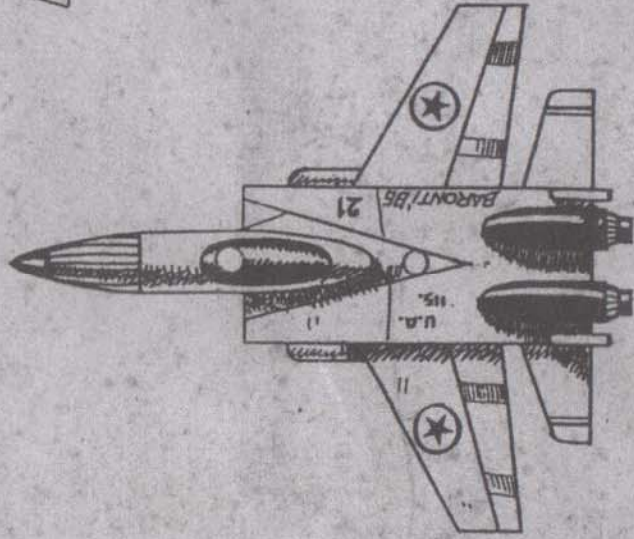


SKILL

FLIGHT



OPERACION Y

Mantenimiento

INDICE

SECCION

PAGINA

INSTALACION	5
INTRODUCCION	6
CONEXIONADO DE MANGAS	6
CAMBIO DE TENSION	8
OPERACION	9
DESCRIPCION DEL JUEGO	11
TEST	12
AJUSTE Y CONTABILIDAD	13
AJUSTE DE PARTIDAS POR MONEDAS	14
DESCRIPCION DE GOMAS	15
SITUACION LUCES TABLERO	16
SITUACION CONTACTOS TABLERO	17
PLASTICOS TABLERO	18, 19
ESQUEMAS	21

INSTALACION

— INSTALACION —

INDICE	51
DESCRIPCION DEL MODELO	18
DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES	19
DESCRIPCION DE LA INSTALACION	20
DESCRIPCION DE LA MONTAJA	21
DESCRIPCION DE LA MANTENIMIENTO	22
DESCRIPCION DE LA REPARACION	23
DESCRIPCION DE LA LIMPIEZA	24
DESCRIPCION DE LA SEGURIDAD	25
DESCRIPCION DE LA GARANTIA	26
DESCRIPCION DE LA ENTREGA	27
DESCRIPCION DE LA RECEPCION	28
DESCRIPCION DE LA FOTOGRAFIA	29
DESCRIPCION DE LA VERIFICACION	30
DESCRIPCION DE LA CALIFICACION	31
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE PARTES	32
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO	33
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE INFORMACION	34
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE AYUDA	35
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE	36
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL USUARIO	37
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL TECNICO	38
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL VENDEDOR	39
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL MANTENEDOR	40
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE FINAL	41
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE INTERMEDIO	42
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO	43
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE INTERNO	44
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO	45
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO Y EXTERNO	46
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO	47
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO	48
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO	49
DESCRIPCION DE LA OBTENCION DE SERVICIO AL CLIENTE EXTERNO Y INTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO Y EXTERNO	50

INTRODUCCION

- Montar la máquina
- Verificar la tensión de red (la máquina sale de fábrica a 220V CA; para variar la tensión de entrada, ver apartado CAMBIO DE TENSION).
- Verificar fusibles

Una vez realizado ésto, la máquina estará lista para funcionar.

CONEXIONADO DE MANGAS

Si por cualquier causa se tuvieran que desconectar las mangas, la forma de conectarlas correctamente, sería la indicada a continuación.

- Conectar mangas del tablero a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector J6
 - b) placa SLD. Conectores J2, J3, J4, J5
 - c) placa SSD. Conectores J1 y J2
 - d) placa PBU
 - e) placa DAUX.
 - f) conector 6x6 frontal
 - g) conector 3½ frente
 - h) conector 3x3 mueble
 - i) conector 2½ mueble
 - j) regleta red en cabezal
- Conectar mangas del mueble a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector J7
 - b) placa ZSU-1. Conector J3
 - c) altavoz frente
 - Cable blindado a ZSU-1. Conector J2
- Conectar manga de flipper a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector J4
 - b) placa ZSU-1. Conector J4
 - c) placa SSD. Conector J3
 - d) placa PBU
 - e) regleta de red
 - f) transformador
 - g) fusibles
 - h) pilotos superiores cabezal
- Conectar manga display de la placa MPU-V-1, conector J5 a placa BUS DISPLAY situada en el frontal.
- Las mangas del BUS frontal a placas DISPLAY van en el orden indicado. Ver figura 1.

a MPU. Conector 2

a display CREDITS

a DSPY-4

a DSPY-3

a DSPY-2

a DSPY-1

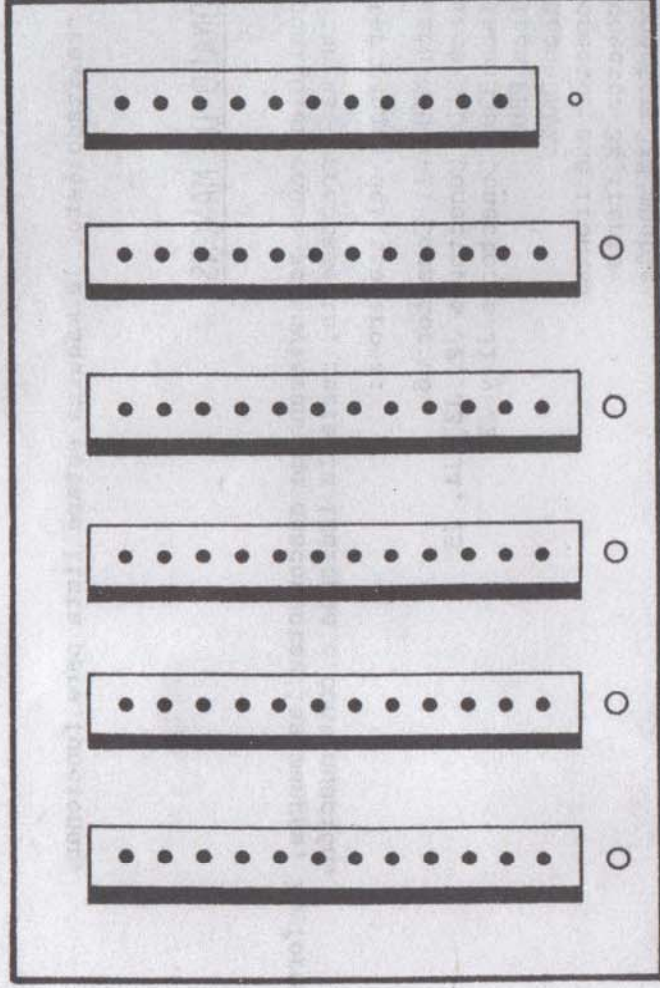
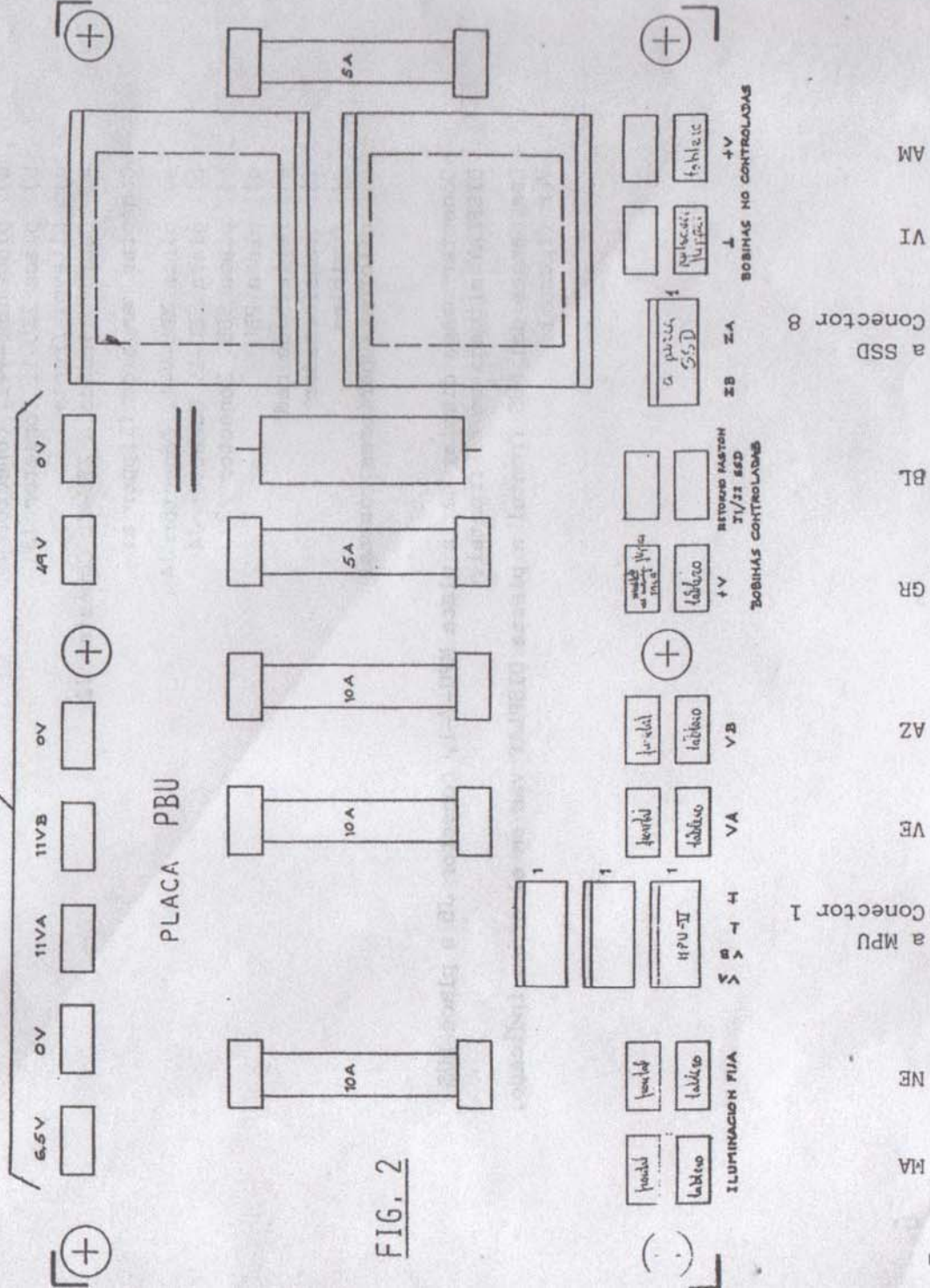


FIG. 1

AL TRANSFORMADOR



PLACA PBU

FIG. 2

AM

VI

a SSD Conector 8

BL

GR

AZ

VE

a MPU Conector 1

NE

MA

CAMBIO DE TENSION

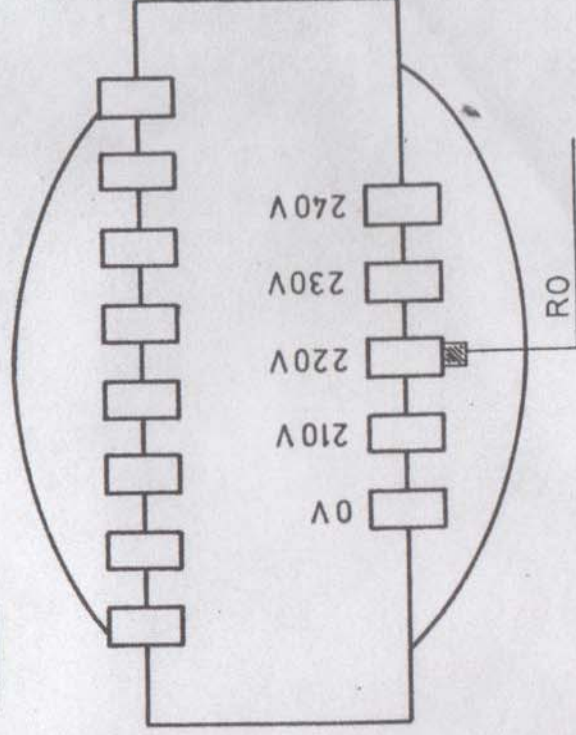
Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (figura 3)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Retirar el cristal frontal
- Abrir el frontal
- Colocar el terminal móvil (RO) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible (figura 3)

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

FIG. 3



OPERACION

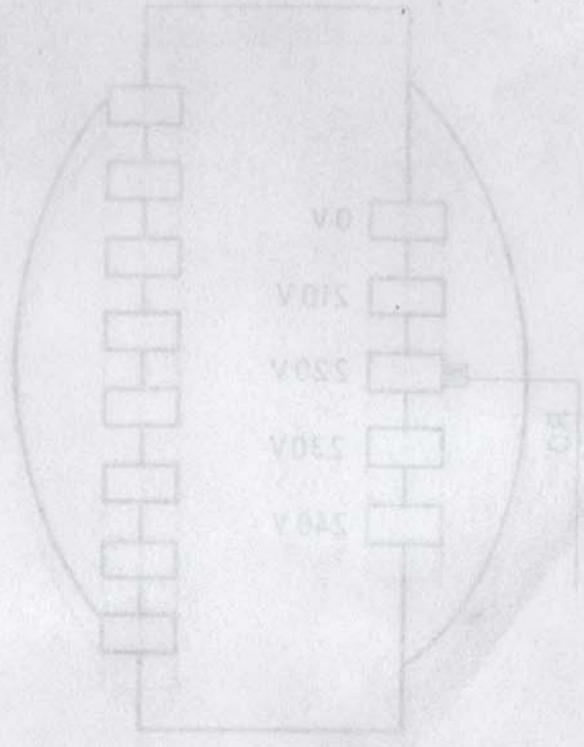
(2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

1. (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

2. (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

3. (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)

FIG. 1



OPERACION

DESCRIPCION DEL JUEGO

El expulsor y todas las dianas excepto, la superior izquierda, SUMAN BONUS. Suman LOOPING BONUS por estrellas.

X2, X3, X4 y X5 pasando la bola por las dos estrellas superiores conjuntamente.

X2, X3 y X4 de LANDING BONUS, se consiguen a través del expulsor.

La diana superior izquierda marca lo indicado en el luminoso:

15K, 30K, 50K, 65K, 95K, SPECIAL

La diana de enclave, marca 20.000 puntos y aleatoriamente se enciende su luminoso correspondiente, indicando 1.000.000 de puntos. Este luminoso queda encendido durante un cierto tiempo, en el cual el resto del tablero queda apagado. La diana sube a los 15 segundos aproximadamente.

LANDING SPECIAL, se enciende al encender 40 bonus y da PARTIDA al conseguir 20 bonus más.

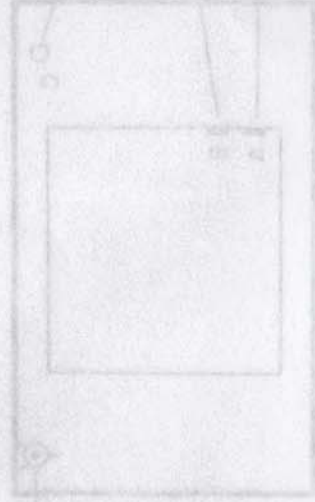
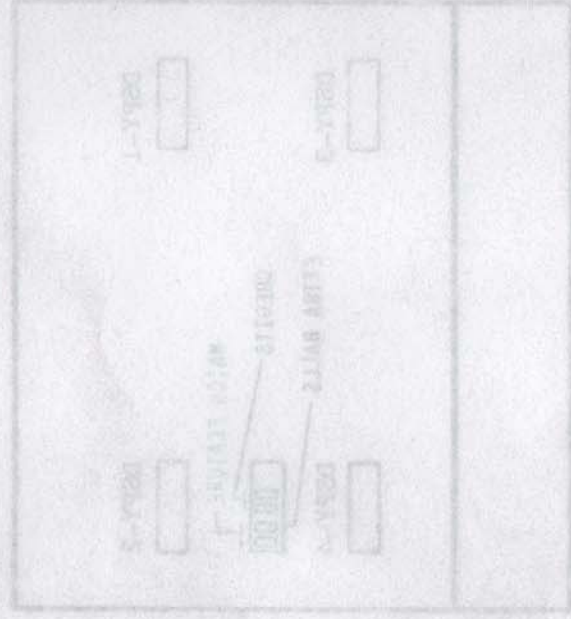
Cuando se traspasa la barrera de los 20 bonus, éstos quedan acumulados para el resto de la partida.

Inciendiendo la bola en dianas parpadeantes ROJAS se quedan fijas y se encienden las AMARILLAS en flashing, que al incidir la bola sobre ellas, se encienden los pilotos laterales y los del cabezal, indicando captura de bola en cañones laterales.

Al entrar la bola en cualquier cañón, queda retenida, dando lugar al juego de una nueva bola. Cuando se tienen ocupados los dos cañones, y la 3ª bola toca algún contacto del tablero, las dos bolas restantes son expulsadas, entrando en juego MULTI-BALL.

El GATE se cierra cuando se coloca la bola en los cañones laterales y se abre, cuando pasa por su pasillo correspondiente.

Las dos estrellas conjuntamente, encienden los bumpers.



IMPORTANTE

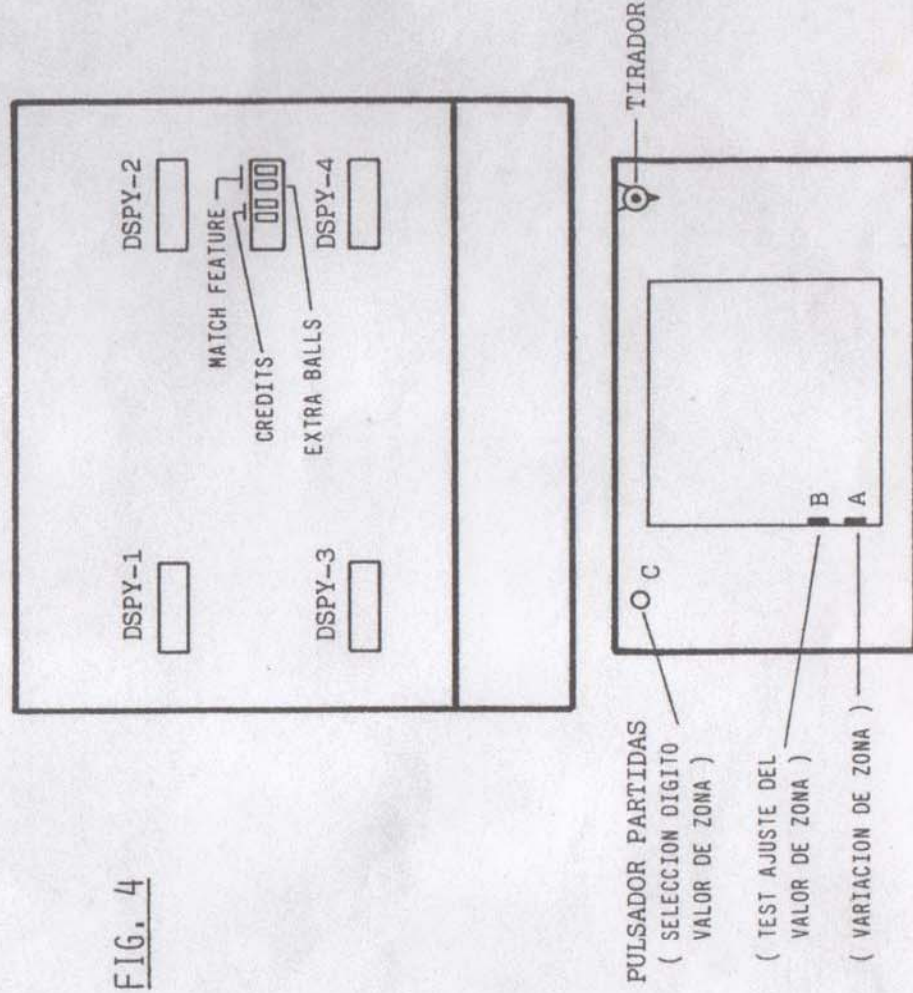
- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se aprete cualquiera de los pulsadores de TEST o PARTIDAS.
- Para entrar en TEST o BOOCKKEEPING, la máquina tendrá que estar en GAME OVER.
- Para poner a cero el contador de CREDITOS: abrir la puerta, actuar el conmutador (A) fig. 4 y dar un impulso a cualquier micro de la puerta.
- Al ajustar las ZONAS, hay que tener en cuenta la posición de la palanca del CONMUTADOR. Al ir actuando sucesivamente el CONMUTADOR, la palanca de éste, tiene que quedar hacia abajo (contraria a su posición inicial). Si por cualquier motivo, al buscar la ZONA deseada, no se ha colocado la palanca del conmutador hacia abajo y se ajusta dicha ZONA por medio del pulsador de partidas, la máquina se pone en GAME OVER.

TEST

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Colocar la palanca del CONMUTADOR (A) hacia abajo. Fig. 4
- Apretar el pulsador de TEST (B) fig.4. En el display de 1er. jugador (DSPY-1, fig. 4) aparecerá TEST.
- Al apretar nuevamente el pulsador de TEST, los contadores avanzan de 000.000 a 999.999 repitiendo el ciclo, siempre y cuando, dicho pulsador permanezca apretado.
- En el contador CREDIT (fig. 4) aparecerá 00 0, ello indica que no hay ningún contacto cerrado.
- Al cerrar cualquier contacto, aparecerá en dicho contador, el número correspondiente a dicho contacto. Ver figura 8
- Al apretar el pulsador de partidas (C), hará un TEST de bobinas para averiguar si hay alguna en mal estado o un mal funcionamiento de la misma.

FIG. 4



AJUSTE Y CONTABILIDAD

- LECTURA TOTALES DE MONEDAS; PARTIDAS Y PREMIOS (BOOCKKEEPING)

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Colocar la palanca del conmutador (A) hacia abajo. Fig. 4
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig. 4. Al soltarlo aparecerá "boop" en el display de 1er. jugador (DSPY-1, fig. 4) y en el 2º la cantidad de monedas entradas por el 1er. selector.
- En el contador CREDIT, aparecerá la ZONA 1. Al actuar sucesivamente el CONMUTADOR (A), aparecerán las siguientes ZONAS:

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

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

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE "BOOCKKEEPING", COLOCAR LA PALANCA DEL CONMUTADOR (A) HACIA ARRIBA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C).

AJUSTES INDEPENDIENTES

Estando en la zona 8 y actuando sucesivamente la palanca del CONMUTADOR (A), aparecerá "ADJUST" en el display de 1er. jugador y en el segundo el valor al que está ajustado las zonas.

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

OBJETO DE AJUSTE	S.FL.	ZONA	LECTURA	STANDARD
PARTIDAS POR MONEDAS 1er. SELECTOR		1	0,0 a 9,9	1,0
PARTIDAS POR MONEDAS 2º SELECTOR		2	0,0 a 9,9	2,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR		3	00 a 25	05
MAXIMO EXTRA BALL POR PARTIDA		4	1 a 5	3
PARTIDAS A DAR POR HIGH SCORE		5	1 a 5	1
BOLAS POR PARTIDA		6	1 a 5	3
CREDITOS MAXIMOS		7	1 a 99	99
1ª PARTIDA POR PUNTOS		8	10000 a 990000	120000
2ª PARTIDA POR PUNTOS		9	10000 a 990000	160000
3ª PARTIDA POR PUNTOS		10	10000 a 990000	200000
HIGH SCORE		11	10000 a 990000	240000
PARTIDAS EXTRAS POR JUGADOR		12	0-VARIAS 1=1 SOLA	0
PREMIO POR PUNTOS		13	0=PARTIDA 1= BOLA	0
PREMIO POR ESPECIAL		14	0=PARTIDA 1= BOLA	0
MATCH FEATURE		15	0=SI 1= NO	0
RECLAMO		16	0=SI 1= NO	0
PREMIO HIGH SCORE		17	0=NO 1= SI	0
ACUMULA MULTI-BALL		18	0=NO 1= SI	0
DIANA AM SUP. IZQ. EMPIEZA EN:		19	0=5000 1=15000	0
ESPECIALES DE ESCAPE SE ENCIENDEN CON SPECIAL LANDING BONUS		20	0=SI 1= NO	0
PARTIDA EN LANDING BONUS		21	0=59,1 1=39+1	0
CANTIDAD DE BONUS EN LOOPING BONUS		22	0=12 1=23	0
ACUMULA MULTIPLICADOR BONUS LOOPIN		23	0=NO 1= SI	0

AJUSTE DE PARTIDAS POR MONEDAS

ZONAS 1 y 2 (ajuste de partidas por monedas 1er. y 2º selector)

Se pueden ajustar desde 0,0 a 9,9 por medio del pulsador de partidas (selección dígitos) y el pulsador de TEST (valor deseado).

Ajustes más frecuentes:

OyO	FREE PLAY	que introduciendo	monedas	dará	partidas
0,1	quiere decir,	que introduciendo	10 monedas	dará	1 partida
0,2	quiere decir,	que introduciendo	5 monedas	dará	1 partida
0,3	quiere decir,	que introduciendo	4 monedas	dará	1 partida
0,4	quiere decir,	que introduciendo	3 monedas	dará	1 partida
0,5	quiere decir,	que introduciendo	2 monedas	dará	1 partida
0,7	quiere decir,	que introduciendo	3 monedas	dará	2 partidas
0,8	quiere decir,	que introduciendo	4 monedas	dará	3 partidas
0,9	quiere decir,	que introduciendo	5 monedas	dará	4 partidas
1,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	1 partida
1,5	quiere decir,	que introduciendo	2 monedas	dará	3 partidas
2,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	2 partidas
3,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	3 partidas
4,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	4 partidas
5,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	5 partidas
6,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	6 partidas
7,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	7 partidas
8,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	8 partidas
9,0	quiere decir,	que introduciendo	1 moneda	dará	9 partidas

$$\frac{\text{PARTIDAS}}{\text{MONEDAS}} = \text{VALOR AJUSTE}$$

Para más información ver tabla ajustes. Figura 5

MONEDAS INTRODUCIDAS	Nº DE PARTIDAS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5
3	0,4	0,7	1	1,4	1,7	2	2,4	2,7	3
4	0,3	0,5	0,8	1	1,3	1,5	1,8	2	2,3
5	0,2	0,4	0,6	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8
6			0,5	0,7	0,9	1	1,2	1,4	1,5
7			0,3		0,6	0,8	0,9	1	1,2
8				0,4	0,5	0,7	0,8	0,9	1
9					0,6	0,7	0,8	0,9	1

ZONA 3 (partidas por monedas 3er. selector)

Se puede ajustar desde 00 hasta 25 partidas. Los números que van saliendo en el display de 2º jugador (DSPY 2) al apretar sucesivamente el pulsador de TEST, corresponden a las partidas que dará por moneda introducida. Los dígitos se pueden seleccionar a través del pulsador de partidas.

FIG. 5

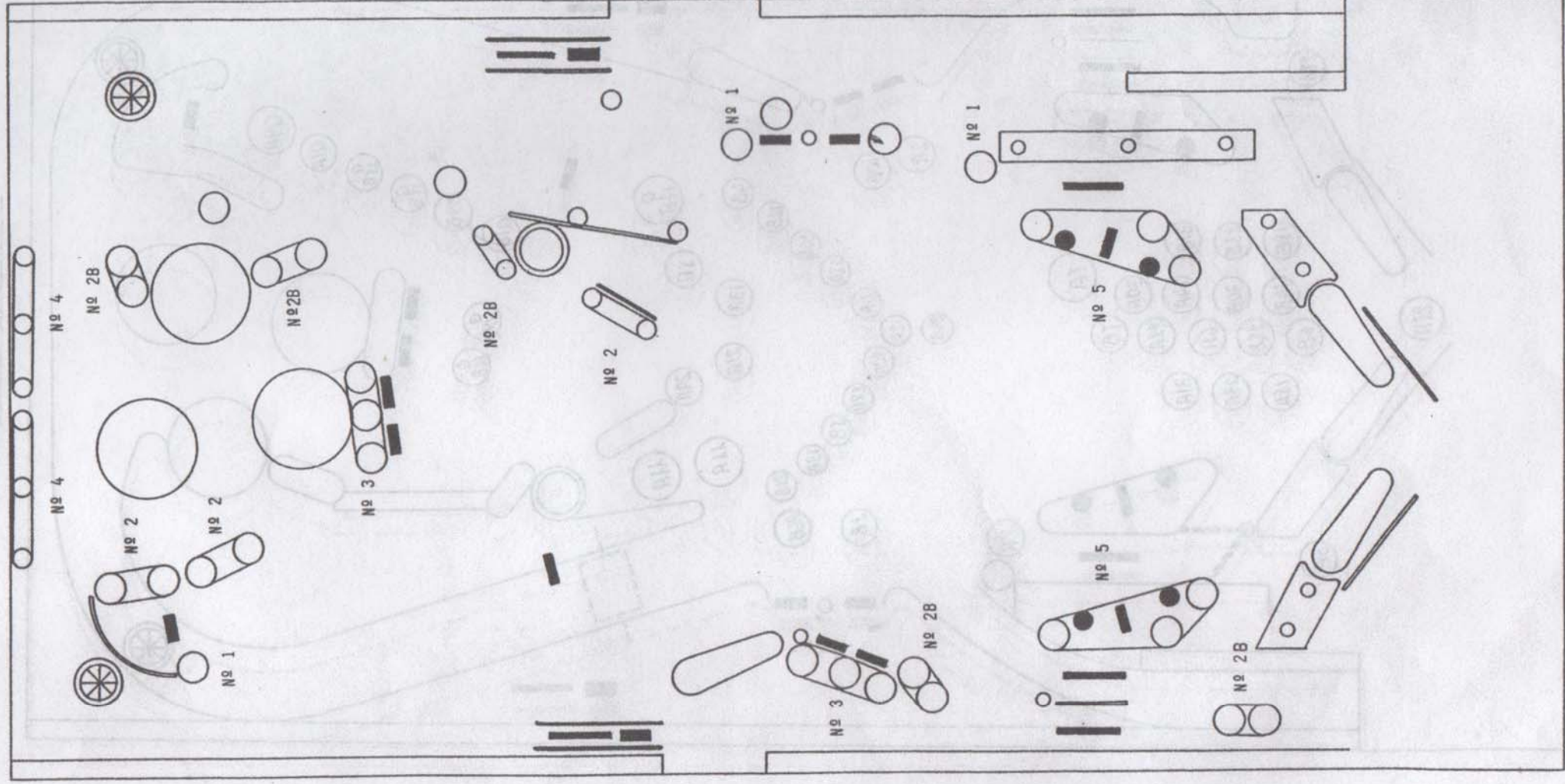


FIG. 6

GOMA № 3 ----- 3400003
 GOMA № 4 ----- 3400004
 GOMA № 5 ----- 3400005

GOMA № 1 ----- 3400001
 GOMA № 2 ----- 3400002
 GOMA № 28 ----- 3400008

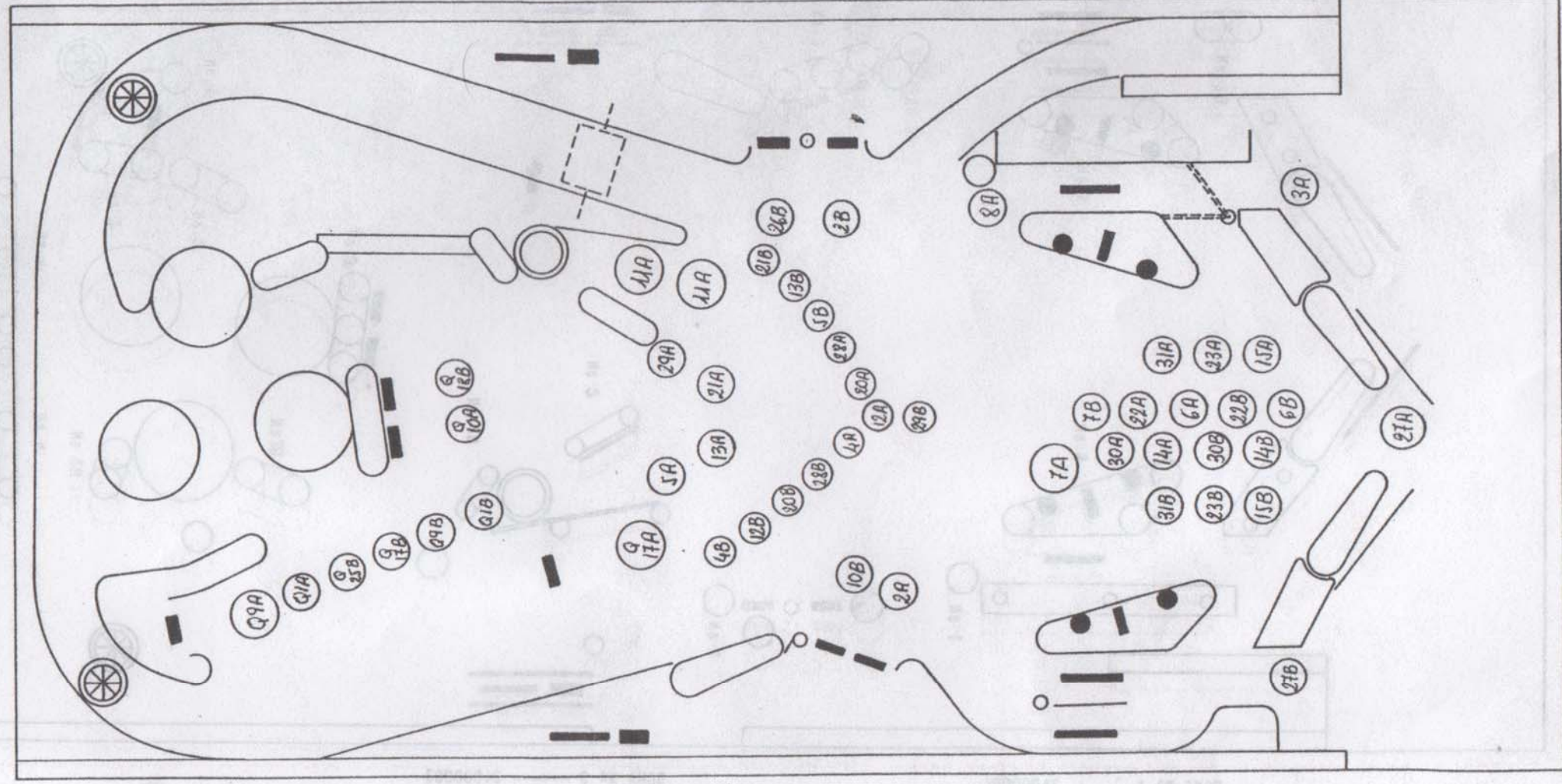


FIG. 7

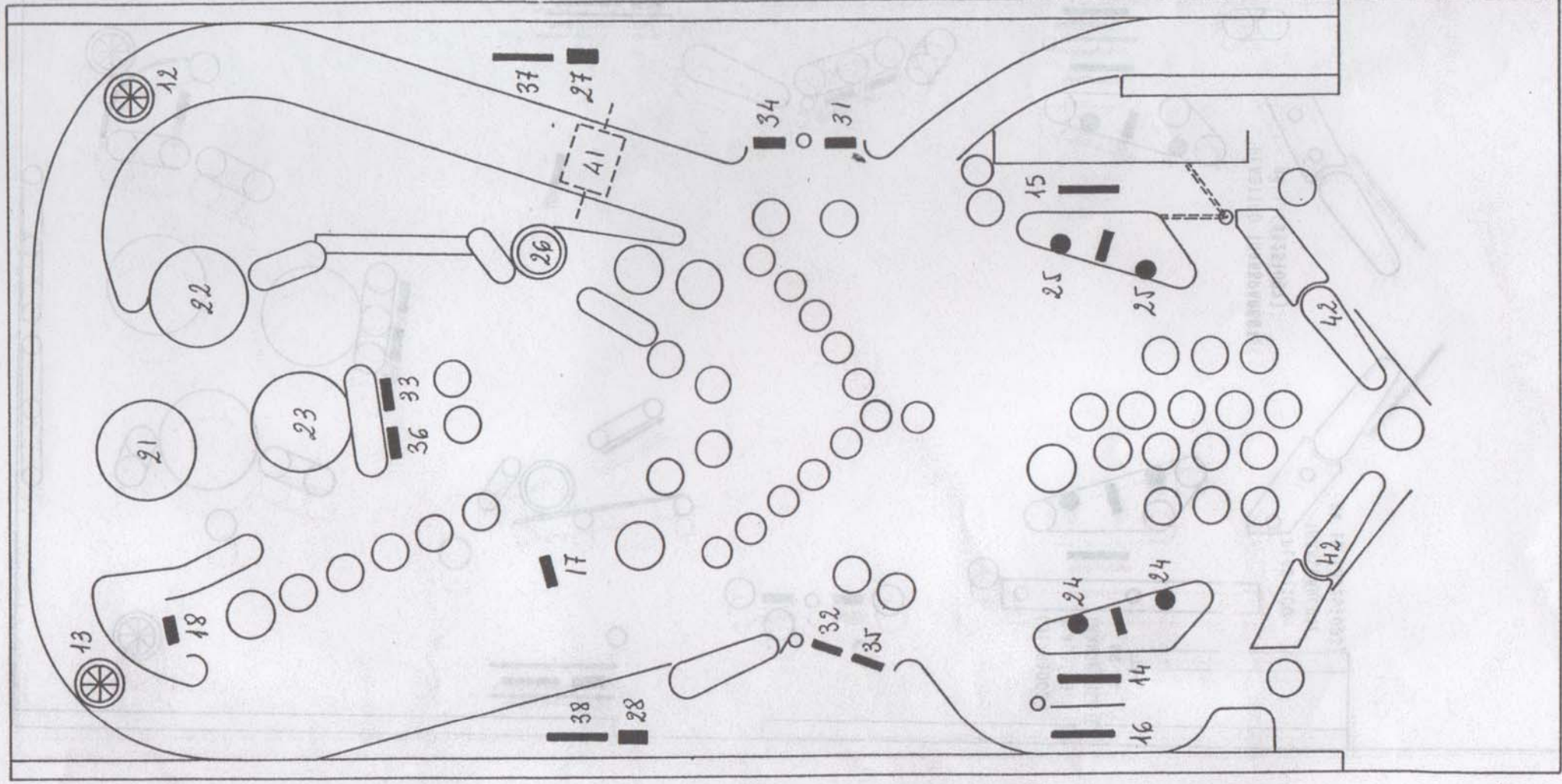
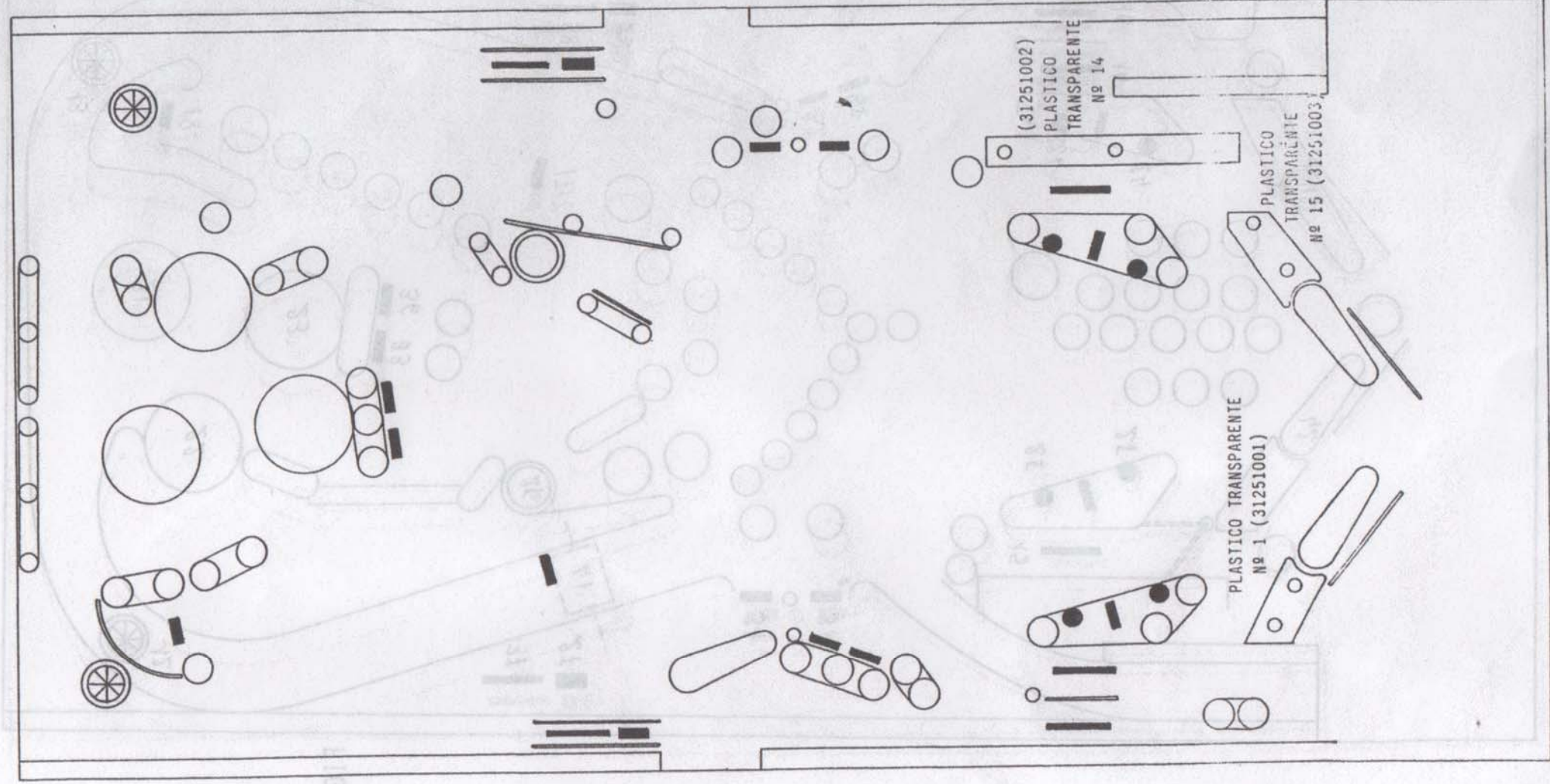


FIG. 8

PLASTICOS TRANSPARENTES

MD10AUF12

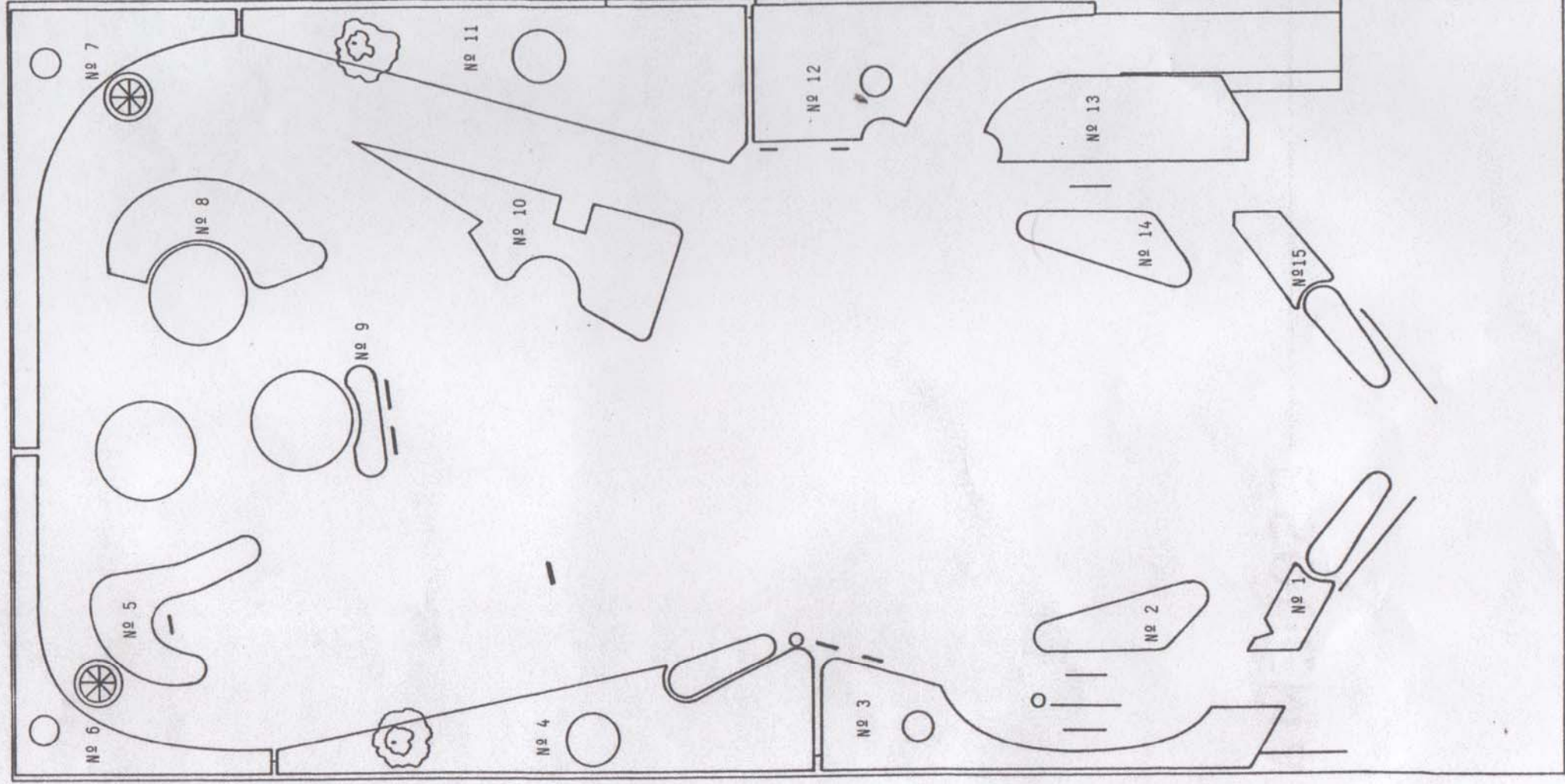


(31251002)
PLASTICO
TRANSPARENTE
Nº 14

PLASTICO TRANSPARENTE
Nº 1 (31251001)

PLASTICO
TRANSPARENTE
Nº 15 (31251003)

PLASTICOS SERIGRAFIADOS

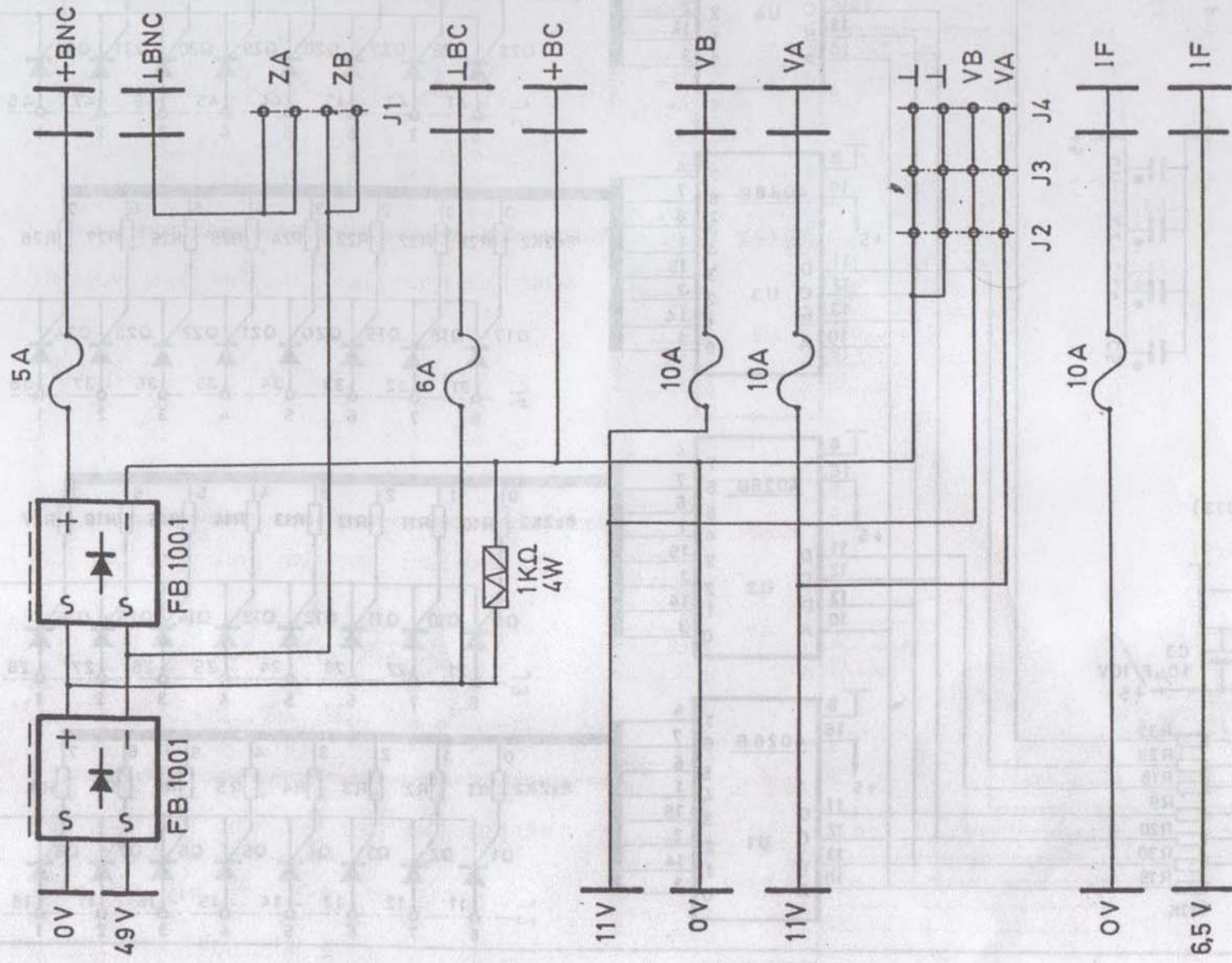


- PLASTICO Nº 11 ----- 31351011
- PLASTICO Nº 12 ----- 31351012
- PLASTICO Nº 13 ----- 31351013
- PLASTICO Nº 14 ----- 31351014
- PLASTICO Nº 15 ----- 31351015

- PLASTICO Nº 6 ----- 31351006
- PLASTICO Nº 7 ----- 31351007
- PLASTICO Nº 8 ----- 31351008
- PLASTICO Nº 9 ----- 31351009
- PLASTICO Nº 10 ----- 31351010

- PLASTICO Nº 1 ----- 31351001
- PLASTICO Nº 2 ----- 31351002
- PLASTICO Nº 3 ----- 31351003
- PLASTICO Nº 4 ----- 31351004
- PLASTICO Nº 5 ----- 31351005

ESQUEMAS



PLAYMATIC

PBU

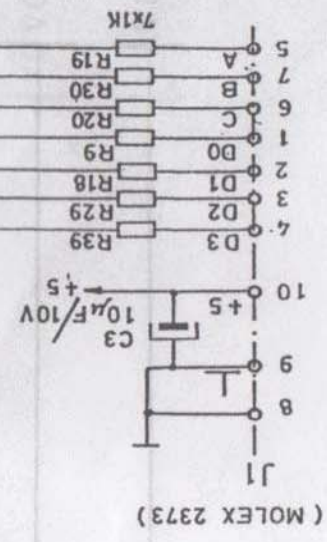
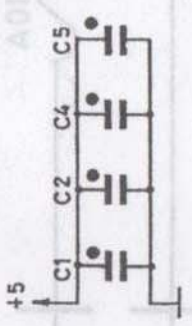
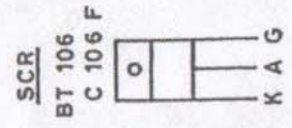
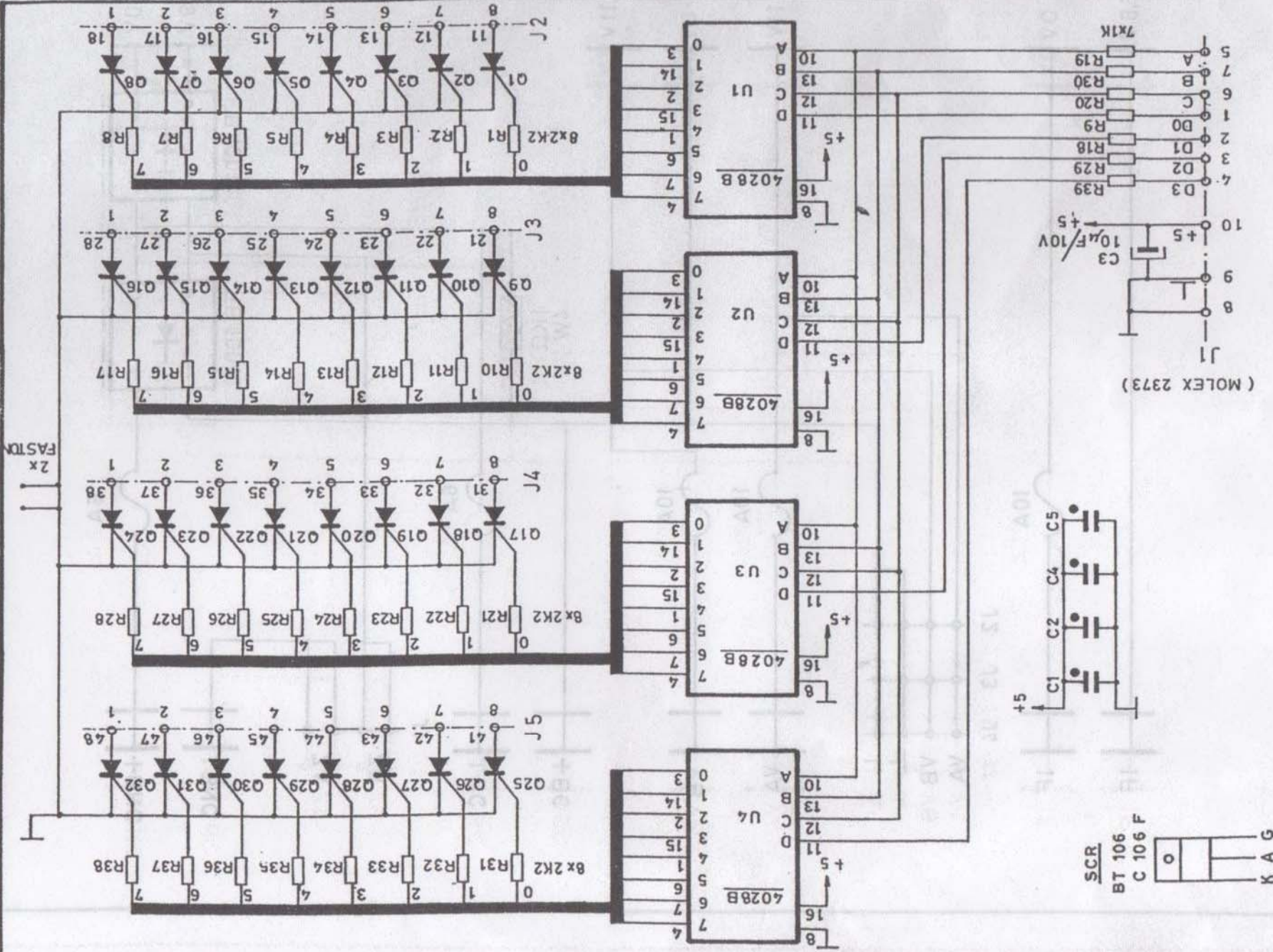
PROYECTADO

DIBUJADO

J. GAMELL

20-12-85

RAUL M.

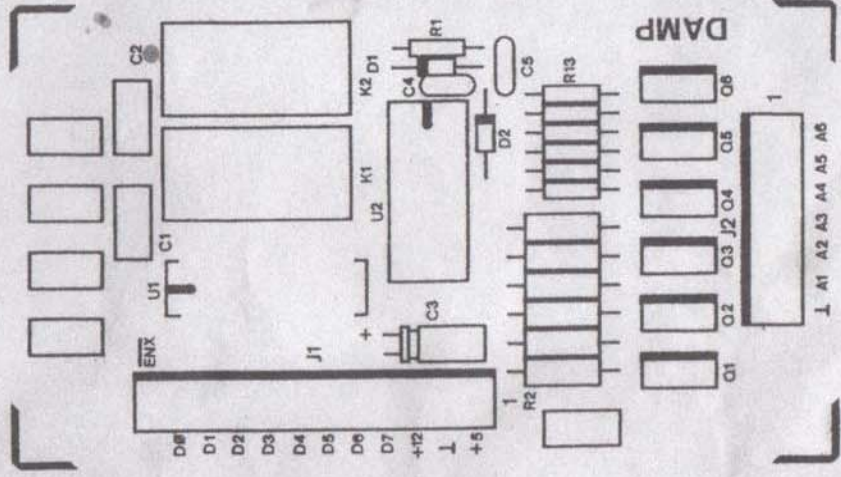
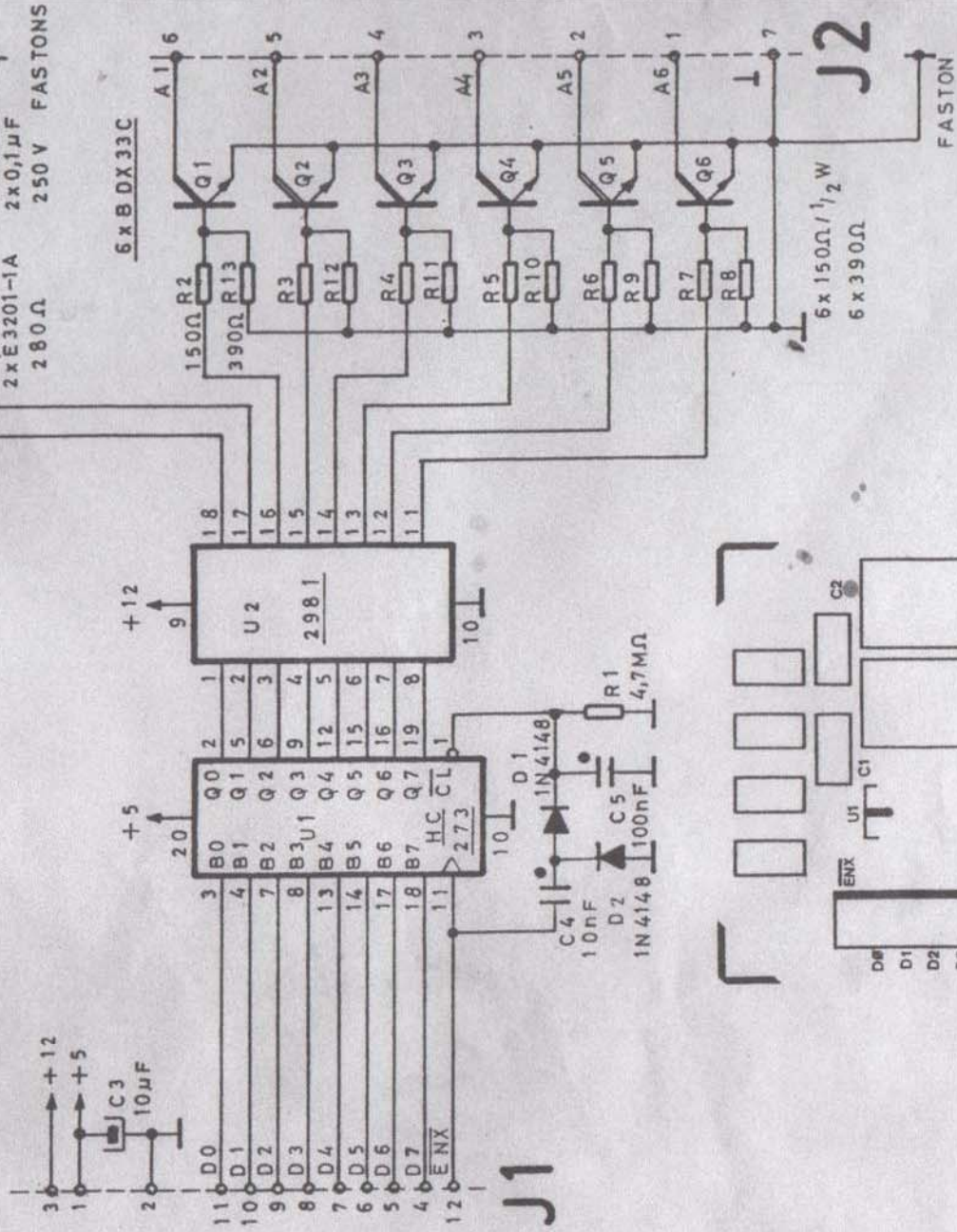


PLAYMATIC

SLD

SCR LIGHT DRIVER

PROYECTADO: 11/1/85 J. GAMELL
DIBUJADO: 13/5/85 RAUL M.



REF. 510346

DRIVER AUXILIAR MPUV-1

EFO^{SA}

PROYECTADO 21/10/86 J.GAMELL

DIBUJADO 17/11/86 J.YAGO

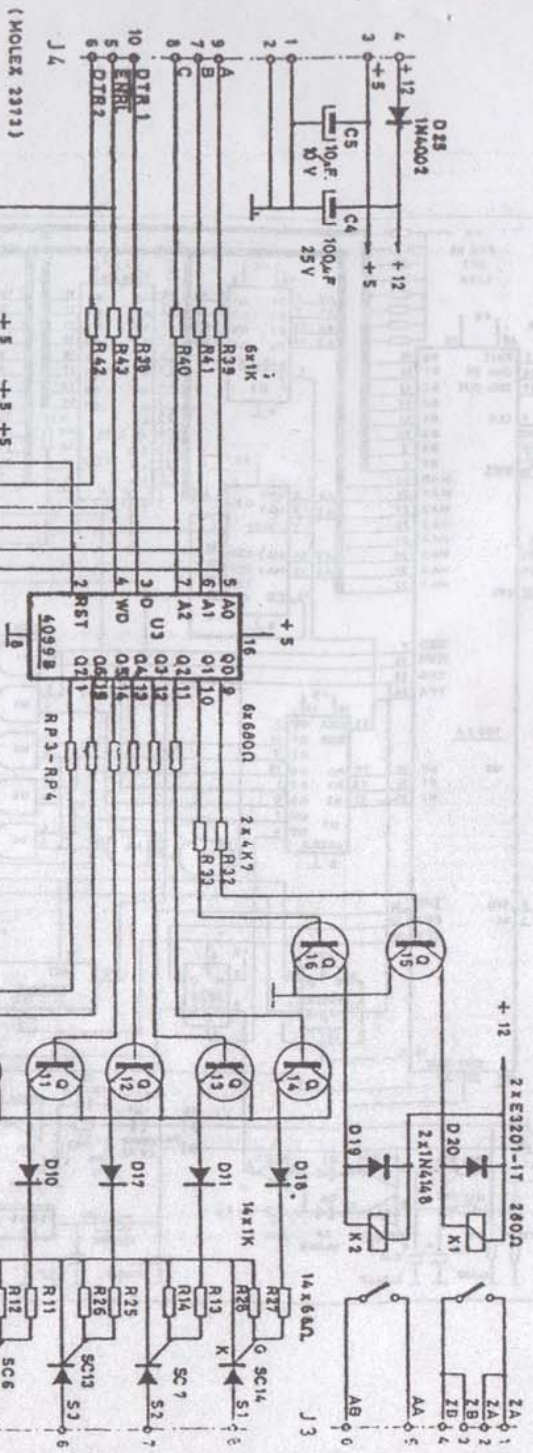
DAMP

PROYECTADO	1-10-85	J. GAMELL
DISEÑADO	6-12-85	RAUL M.

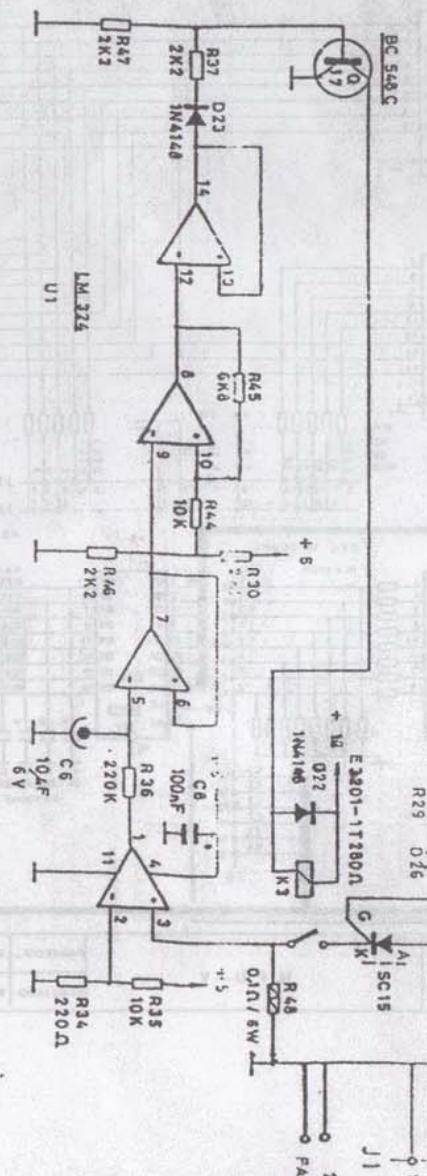
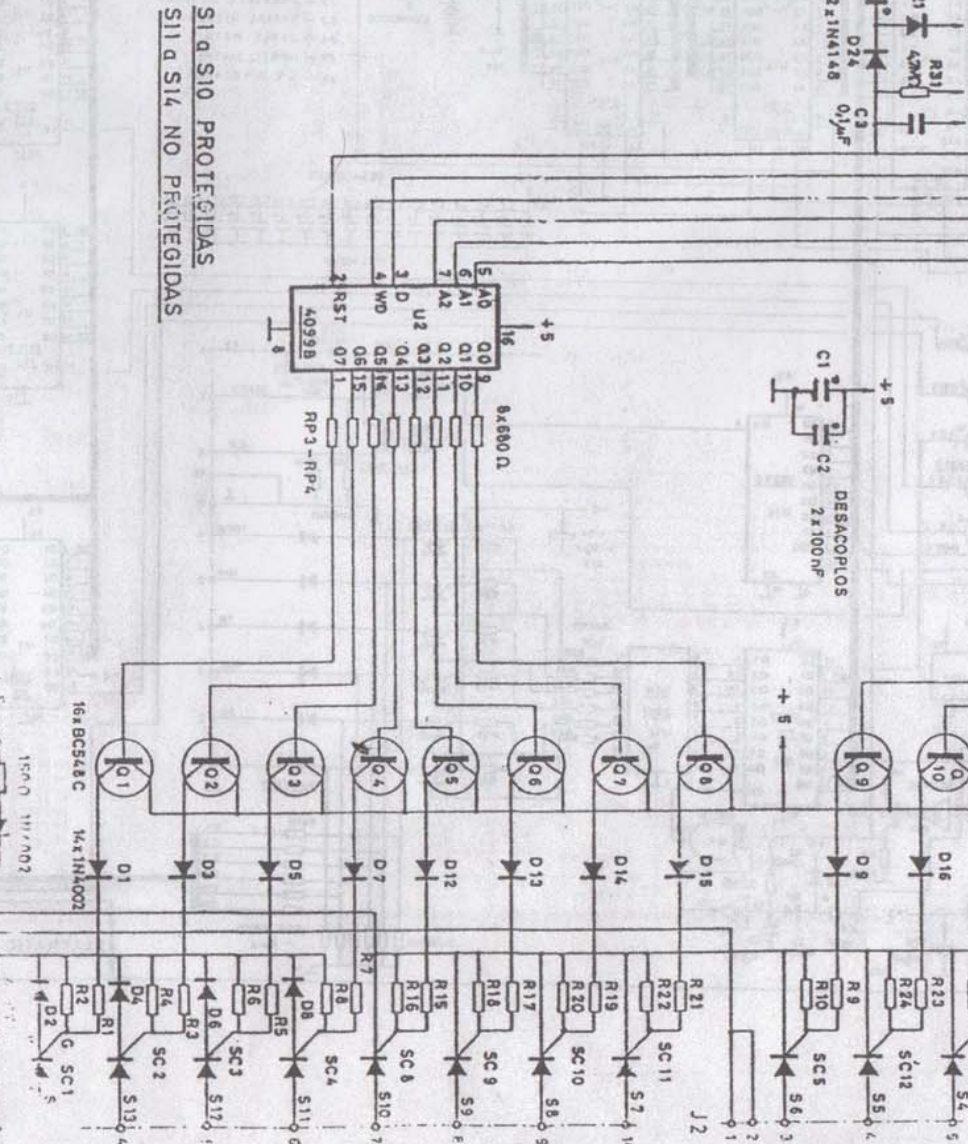
SCR SOLENOID DRIVER

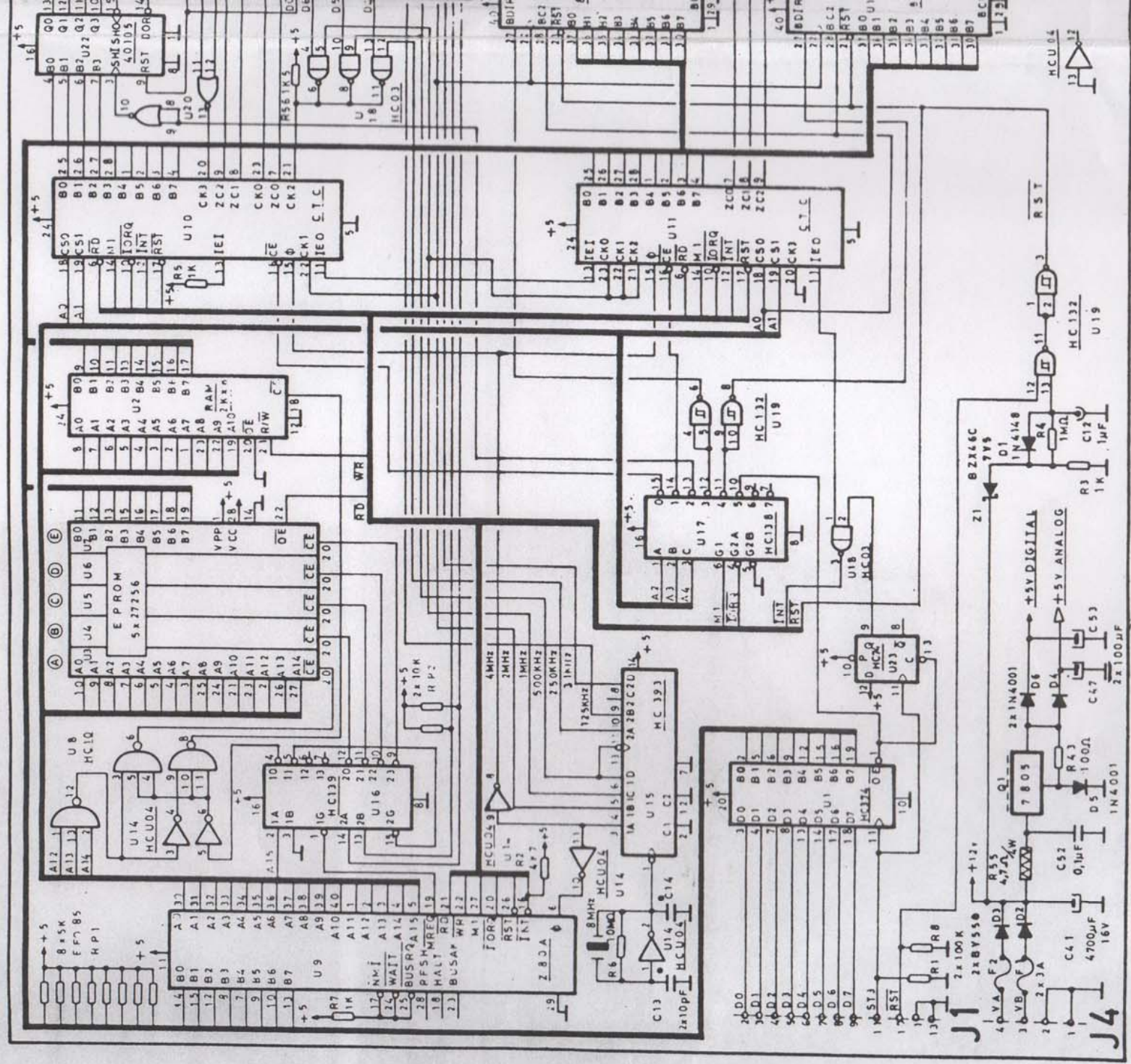
SSD

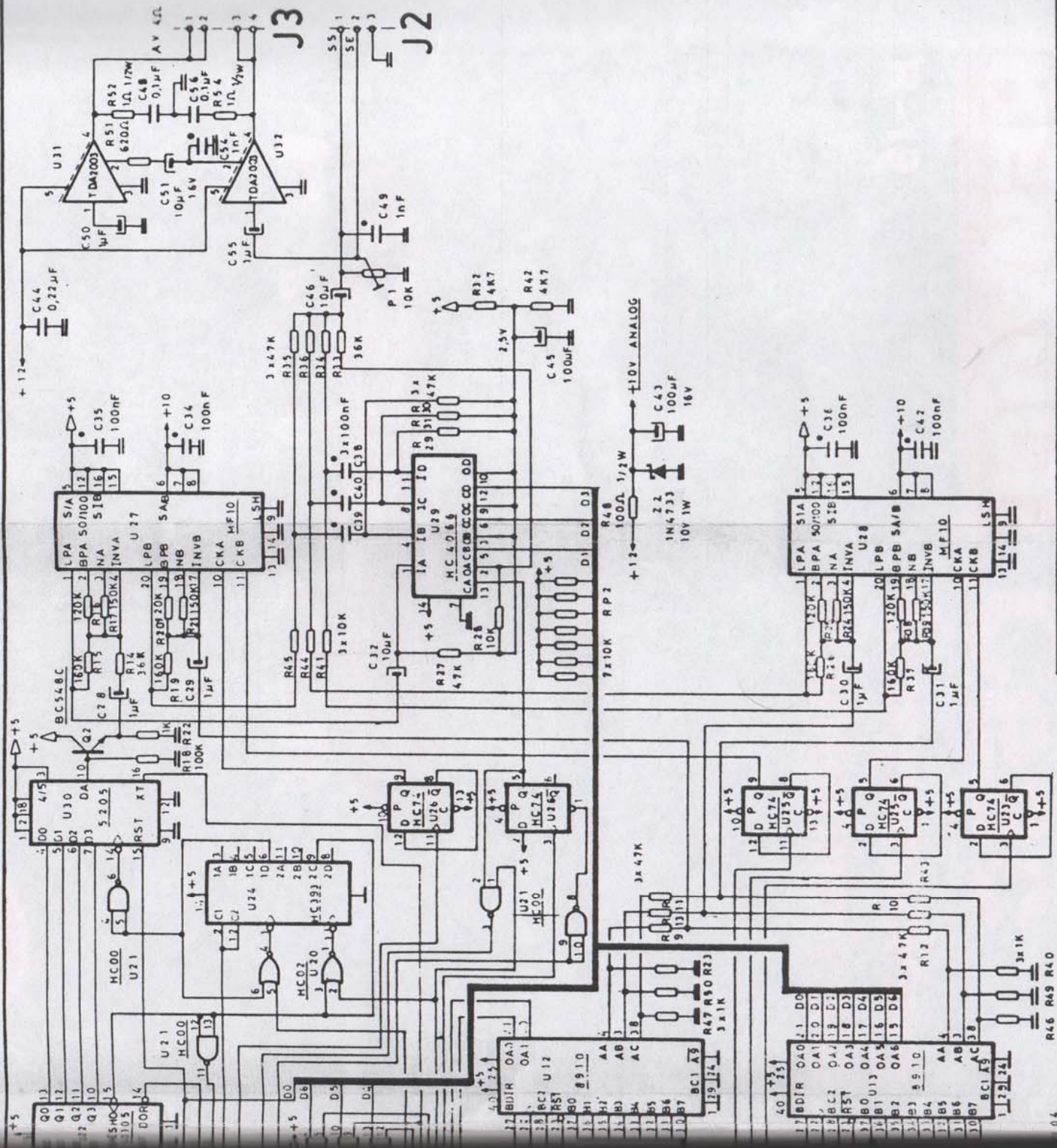
PLAYMATIC SA



S14 S10 PROTEGIDAS
S11 a S14 NO PROTEGIDAS







PROYECTADO 12/6/86 J.GANELL

DIBUJADO 8/9/86 J.YAGO

EFOsa

Z S U 1
SOUND CONTROL UNIT

