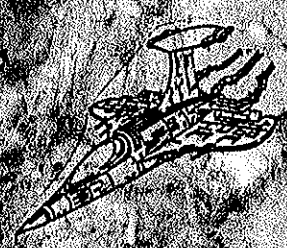
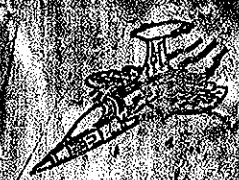
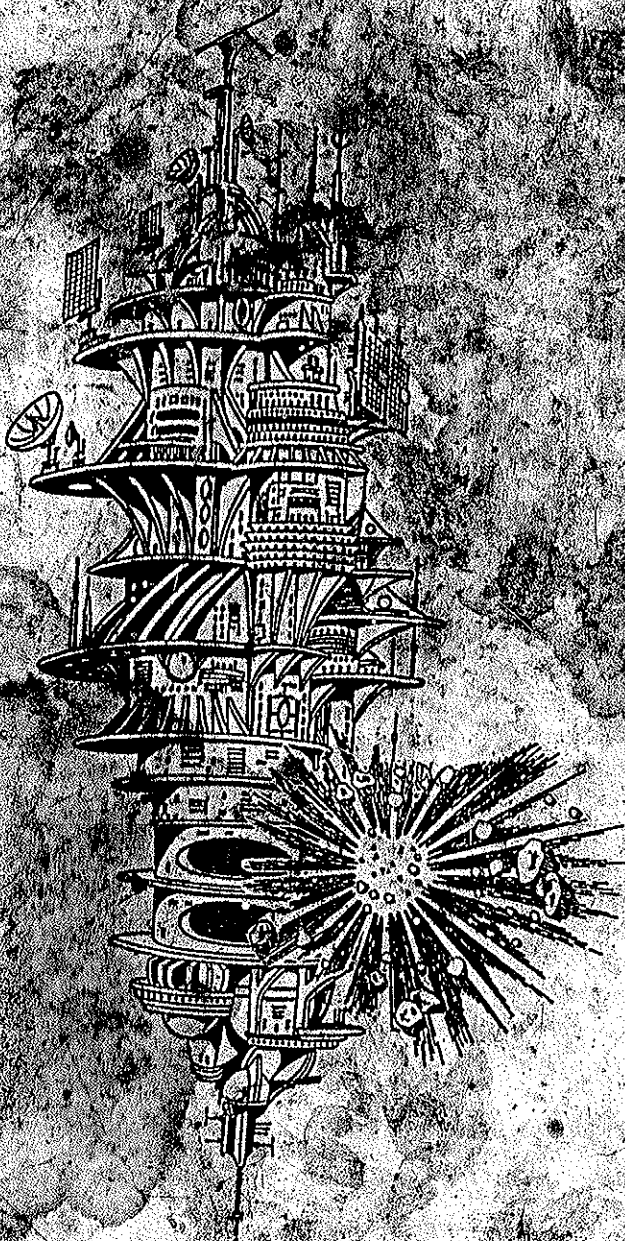


# STAR FLEET



OPERACION & MANTENIMIENTO

— INSTALACION —

## 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 SLD. Conectores 12,13,14,15 y terminal faston
  - b) placa SSD. Conector 9 y terminal faston 11
  - c) placa MPU-V . Conector 3
  - d) placa PBU. Terminales faston
  - e) conector 3½ hembra situado en frontal
  - f) conector 2½ hembra situado en mueble
  - g) conector 2x2 hembra situado en mueble
- Conectar manga de flipper a:
  - a) placa SSD. Conector 8
  - b) placa MPU-V. Conector 1
  - c) placa SOUND-IV. Conector 7
  - d) regleta de faston situada en frontal
  - e) placa PBU. Terminales faston
- Conectar manga de mueble a:
  - a) placa MPU-V. Conector 4
- Conectar cable blindado a placa SOUND-IV. Conector 6
- Conectar manga display de la placa MPU-V, conector 2 a placa BUS DISPLAY situada en el frontal.
- Las mangas del BUS frontal a placas DISPLAY van en el orden indicado. Ver figura 1.

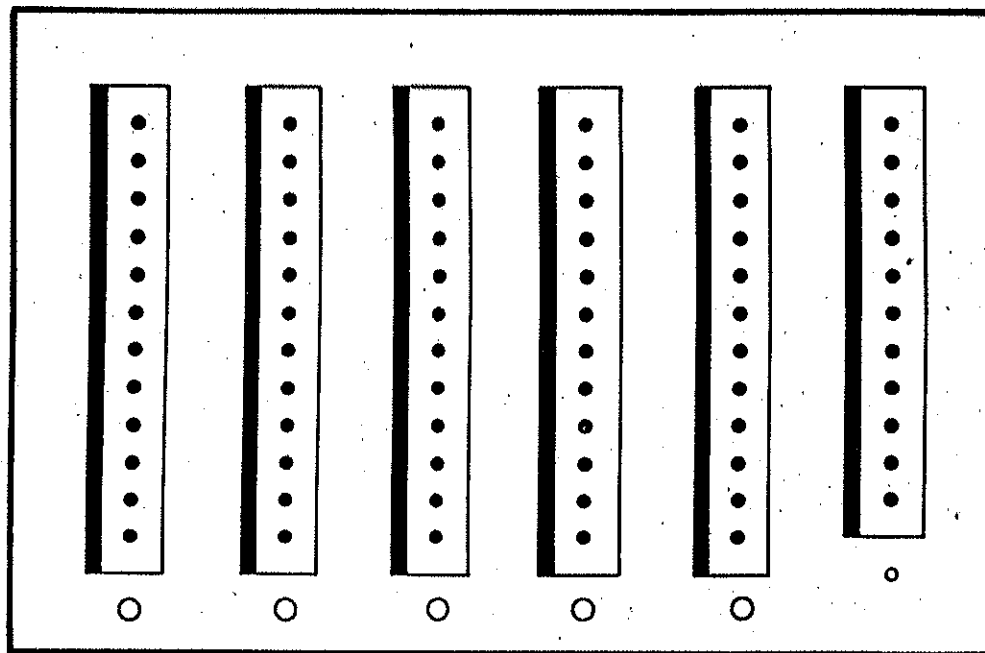


FIG. 1

AL TRANSFORMADOR

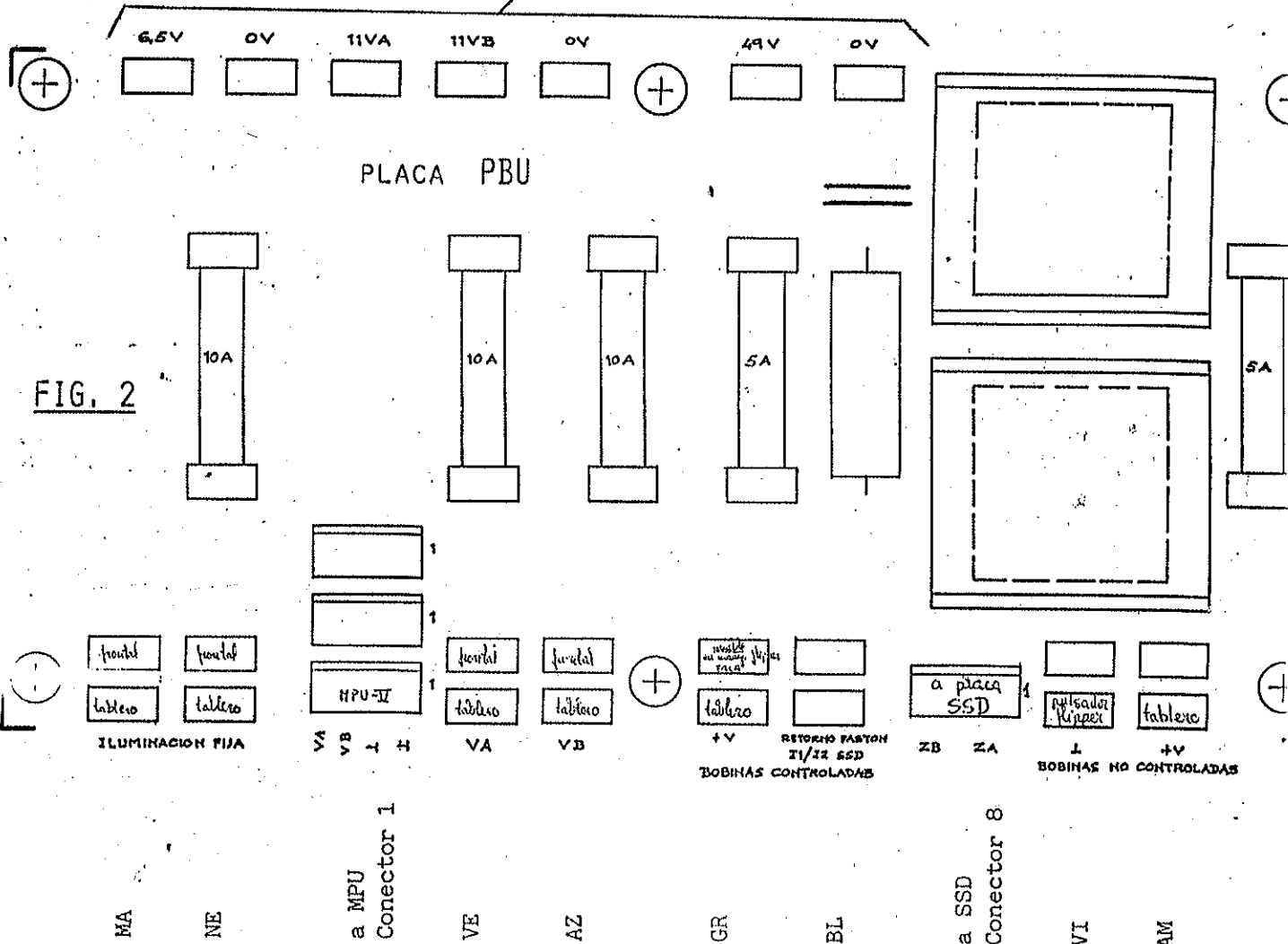


FIG. 2

## CAMBIO DE TENSION

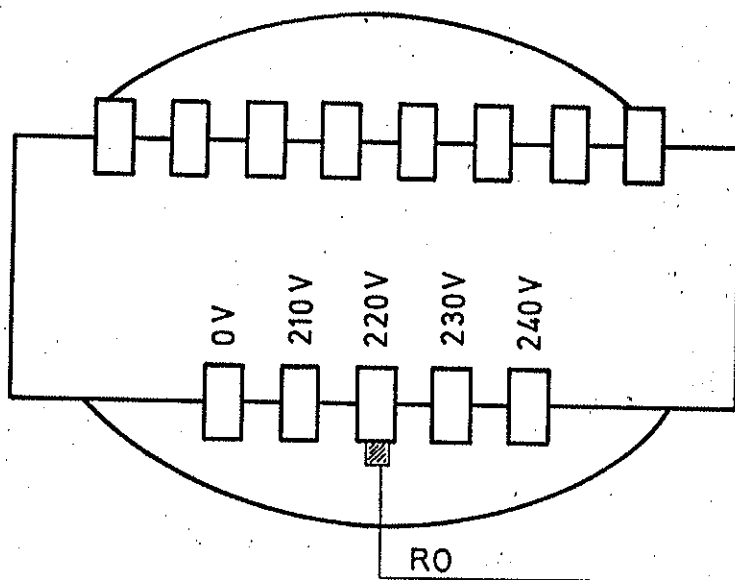
Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (figura 3)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Levantar el tablero
- Colocar el terminal móvil ( RO ) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible ( figura 3 ).

El enchufe interior, situado en plataforma transformador es de 220V y no es afectado por el interruptor de red.

FIG. 3



OPERACION

## DESCRIPCION DEL JUEGO

Bajando tres veces, todas las dianas de la batería central, se enciende por este orden X3, X5 y X10.

Consiguiendo X3, la diana fija superior se ilumina y consiguiendo X5 se pone intermitente.

Tirando una vez las dianas de la batería superior, la diana inferior se ilumina y tirandola por 2ª vez, se pone intermitente.

Con las dianas intermitentes, el agujero inferior se ilumina, indicando, que dará EXTRA BALL en éste.

Al conseguir la BOLA EXTRA la luz de las dianas inferior y superior permanecerán fijas, hasta que se vuelvan a tirar todas las dianas de la batería superior y central.

Al pasar la bola sucesivamente por los pasillos superiores, éstos se apagan, iluminando y apagando los bumper sucesivamente.

Pasando la bola por la estrella superior, ésta se pone intermitente - siempre y cuando se hayan pasado por los pasillos superiores - y enciende el bumper central. Al volver a pasar da un bonus y prepara ESPECIAL en pasillo inferior derecho.

El agujero superior central, prepara 20000 y 50000 en agujero superior izquierdo y suma un bonus.

El agujero superior izquierdo prepara: 2 bonus, 5000, 10000, 15000 y 20000 en pasillo izquierdo, el cual marcará lo que tenga encendido. Al llegar al final del ciclo y pasar por dicho pasillo, prepara especial en pasillo escape izquierdo.

El gate se abre al coincidir las luces centrales, a través de las dianas. La central controla las luces de la izquierda y la superior las luces de la derecha y además, enciende la estrella izquierda marcando 45000 puntos.

AVANCE BONUS:

- 5 avances en agujero superior central
- 1 avance en agujero inferior
- 1 avance en pasillos superiores
- 1 avance en estrella superior
- 1 avance en pasillo escape derecho

## IMPORTANTE

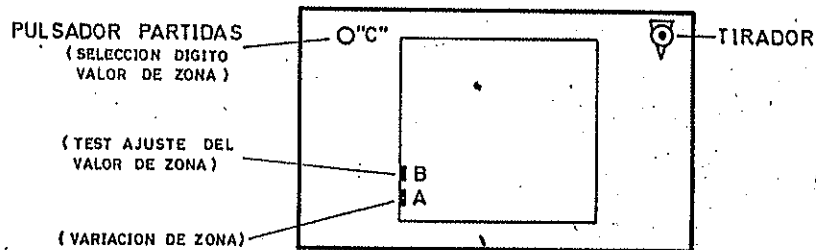
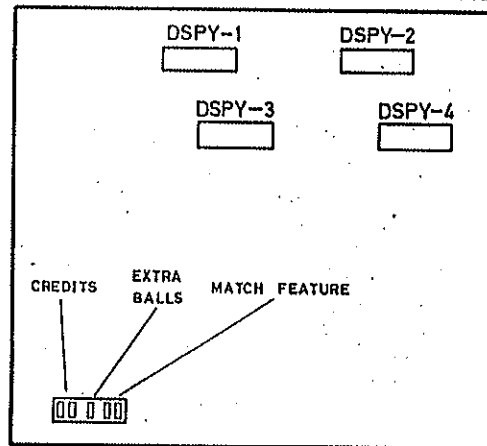
- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se aprete cualquiera de los pulsadores de TEST o PARTIDAS.
- Para entrar en TEST o BOOCKKEEPING, la máquina tendrá que estar en "¡GAME OVER".
- Para poner a coro el contador de CREDITOS: abrir la puerta, tirar del micro CHERRY (A) fig. 5 y dar un impulso a cualquier micro de la puerta.
- Al ajustar las zonas, hay que tener en cuenta la posición del micro blanco CHERRY. Al ir apretando sucesivamente, el micro se queda en su posición intermedia. Por lo tanto para cualquier ajuste de las ZONAS, el micro tiene que estar hacia afuera. Si por cualquier motivo, al buscar la ZONA deseada, no se ha colocado el micro hacia fuera 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
- Tirar del micro blanco CHERRY (A). Figura 5
- Apretar el pulsador de TEST (B) fig. 5. Al soltarlo en el display de 1er. jugador (DSPY 1, fig.5) 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.5) 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 10
- Al apretar el pulsador de partidas (C), hara un test de bobinas para averiguar si hay alguna en mal estado o un mal funcionamiento de la misma.

FIG. 5



PARA SALIR DEL ESTADO DE "TEST" Y VOLVER A "GAME OVER", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). VER FIG. 5



# AJUSTE Y CONTABILIDAD

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

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A) fig.5
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig.5. Al soltarlo aparecerá "boop" en el display de 1er. jugador (DSPY 1, fig.5) y en el 2º, la cantidad de monedas entradas por el 1er. selector.
- En el contador CREDIT, aparecerá la zona 1. Al apretar sucesivamente el micro CHERRY (A), aparecerán las siguientes zonas:

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

Todas las zonas mencionadas (zona 1 a zona 8) pueden ponerse a cero independientemente, apretando el pulsador de partidas (C) fig.5

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE "BOOKKEEPING", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICIÓN INTERMEDIA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). Ver fig.5

### AJUSTES INDEPENDIENTES

Estando en la zona 8 y apretando el micro CHERRY (A) sucesivamente, 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. Ver fig.5

OBJETO DE AJUSTE	S.F.	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	3,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR		3	00 a 25	07
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	100000 a 9900000	1200000
2ª PARTIDA POR PUNTOS		9	100000 a 9900000	1600000
3ª PARTIDA POR PUNTOS		10	100000 a 9900000	2000000
HIGH SCORE		11	100000 a 9900000	2400000
PARTIDAS EXTRAS POR JUGADOR		12	0-VARIAS 1-1 SOLA	0
PREMIO POR ESPECIAL		13	0-PARTIDA 1- BOLA	0
PREMIO POR PUNTOS		14	0-PARTIDA 1- BOLA	0
HATCH FEATURE		15	0-SI 1-NO	0
RECLAMO		16	0-SI 1- NO	0
PREMIO HIGH SCORE		17	0-NO 1- SI	0
REGULACION BUNPERS		18	0-1000 1-10000	0
REGULACION AGUJERO A2		19	0-1000 1-10000	0
REGULACION DIANAS		20	0-5000 1-10000	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:

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

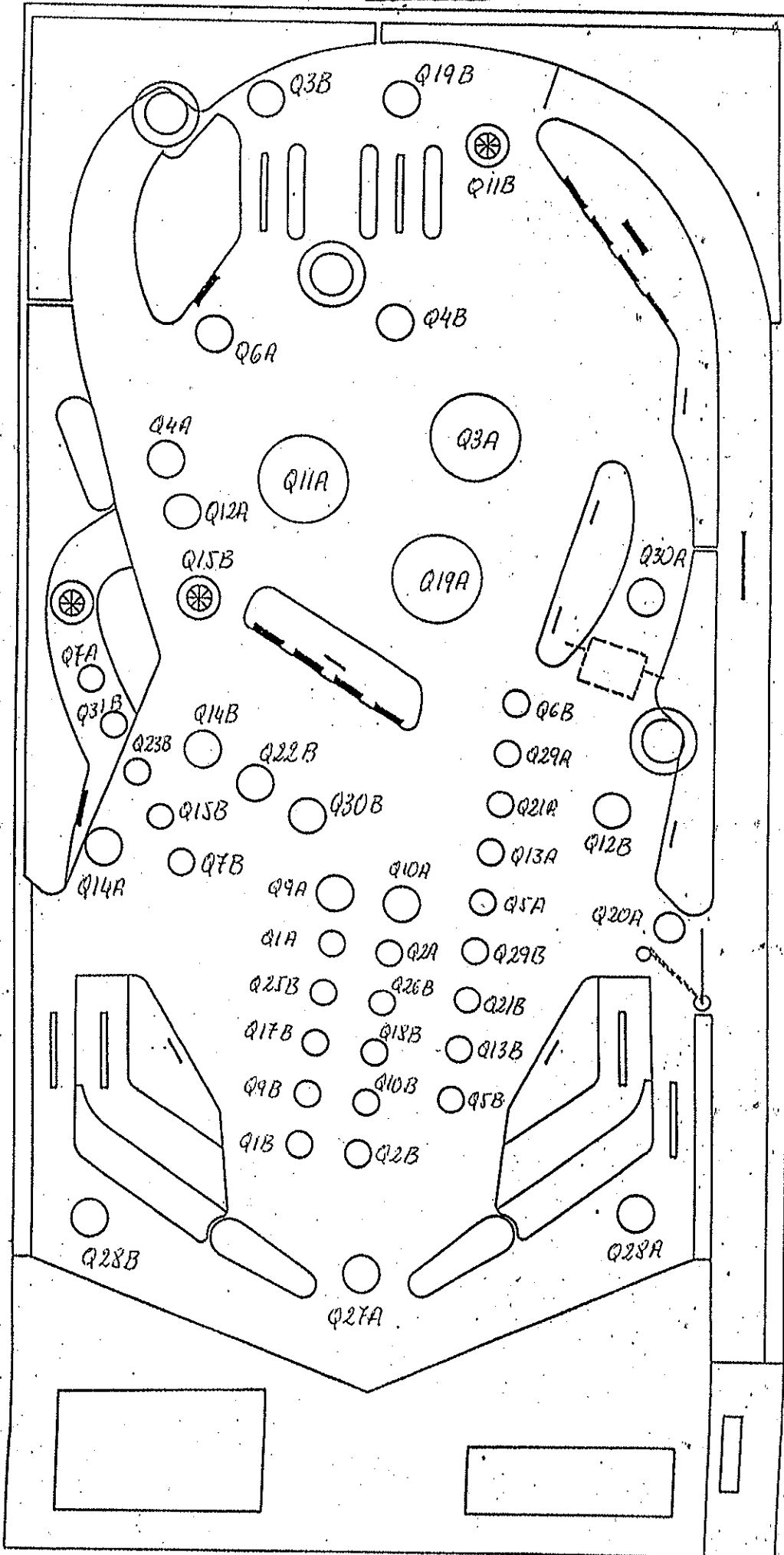
	Nº DE PARTIDAS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5
3	0,4	0,7	1	1,4	1,7	2	2,4	2,7	3
4	0,3	0,5	0,8	1	1,3	1,5	1,8	2	2,3
5	0,2	0,4	0,6	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8
6			0,5	0,7	0,9	1	1,2	1,4	1,5
7		0,3		0,6	0,8	0,9	1	1,2	1,3
8			0,4	0,5	0,7	0,8	0,9	1	1,2
9					0,6	0,7	0,8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

FIG. 6

## 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 (DSFY 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.

LUCES



CONTACTOS

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

- 1. M1
- 2. M2
- 3. M3

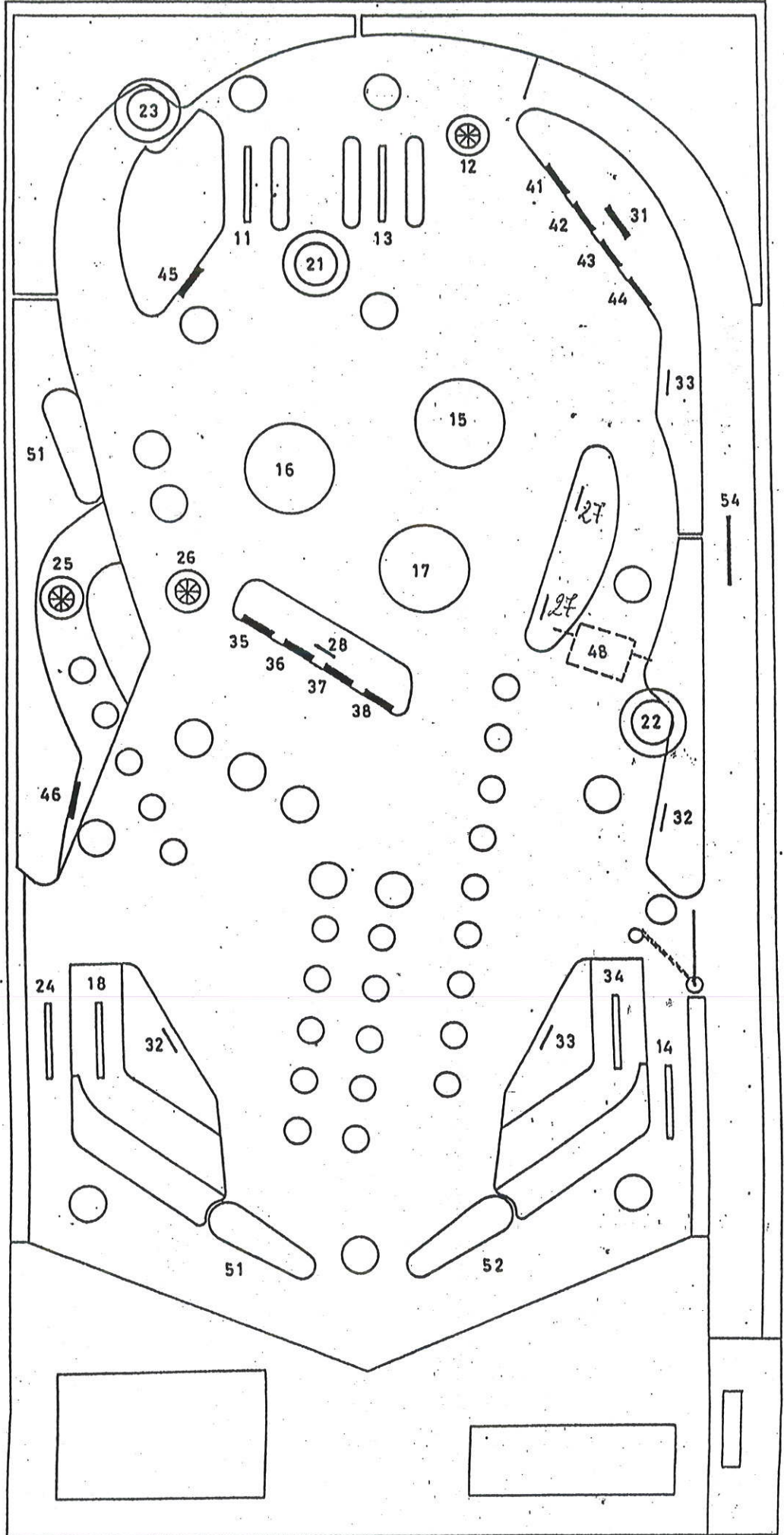


FIG. 10

SITUACION LUCES FRONTAL

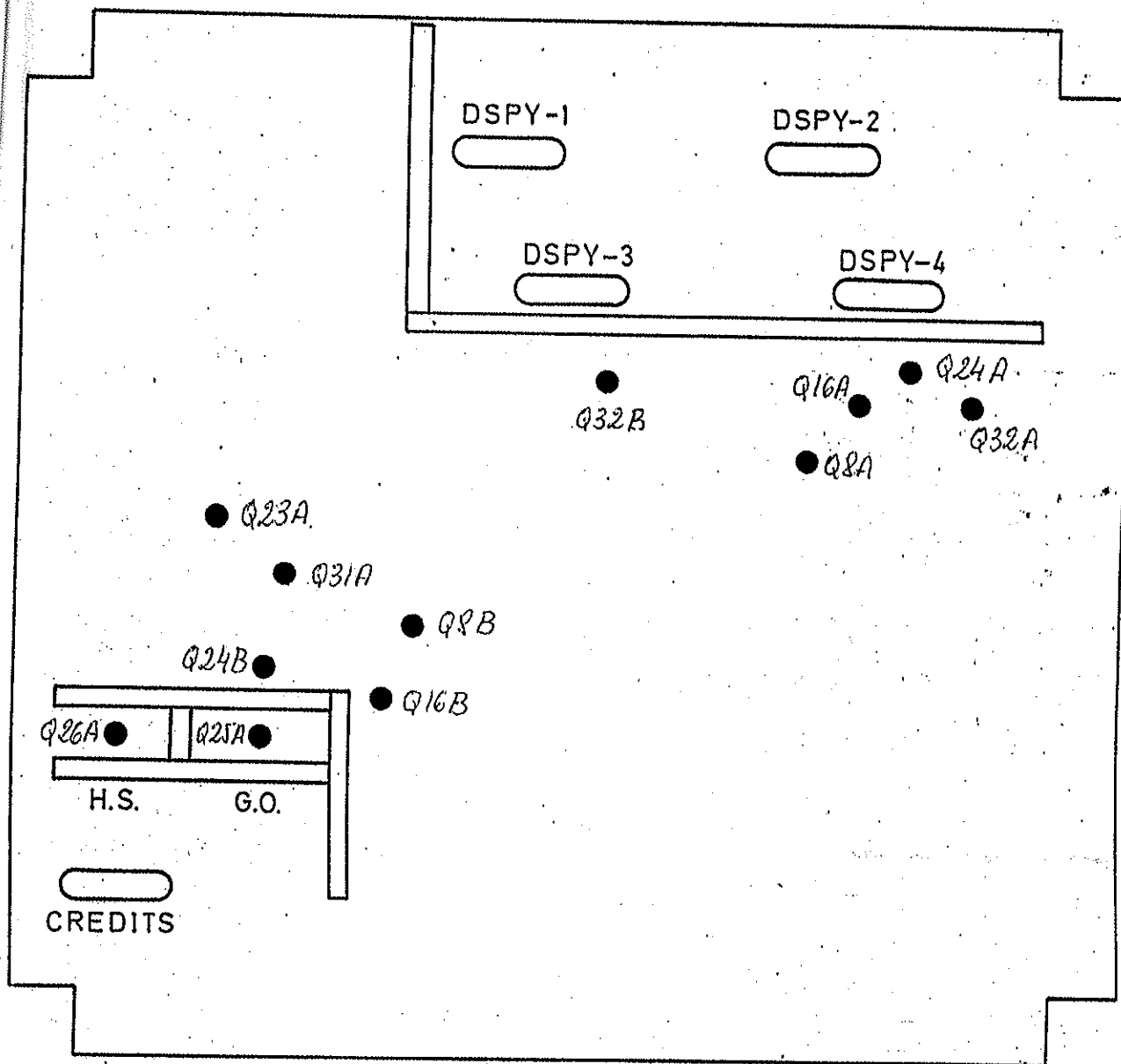


FIG. 8

PLASTICO TRANSPARENTE, Ref.- 31245001

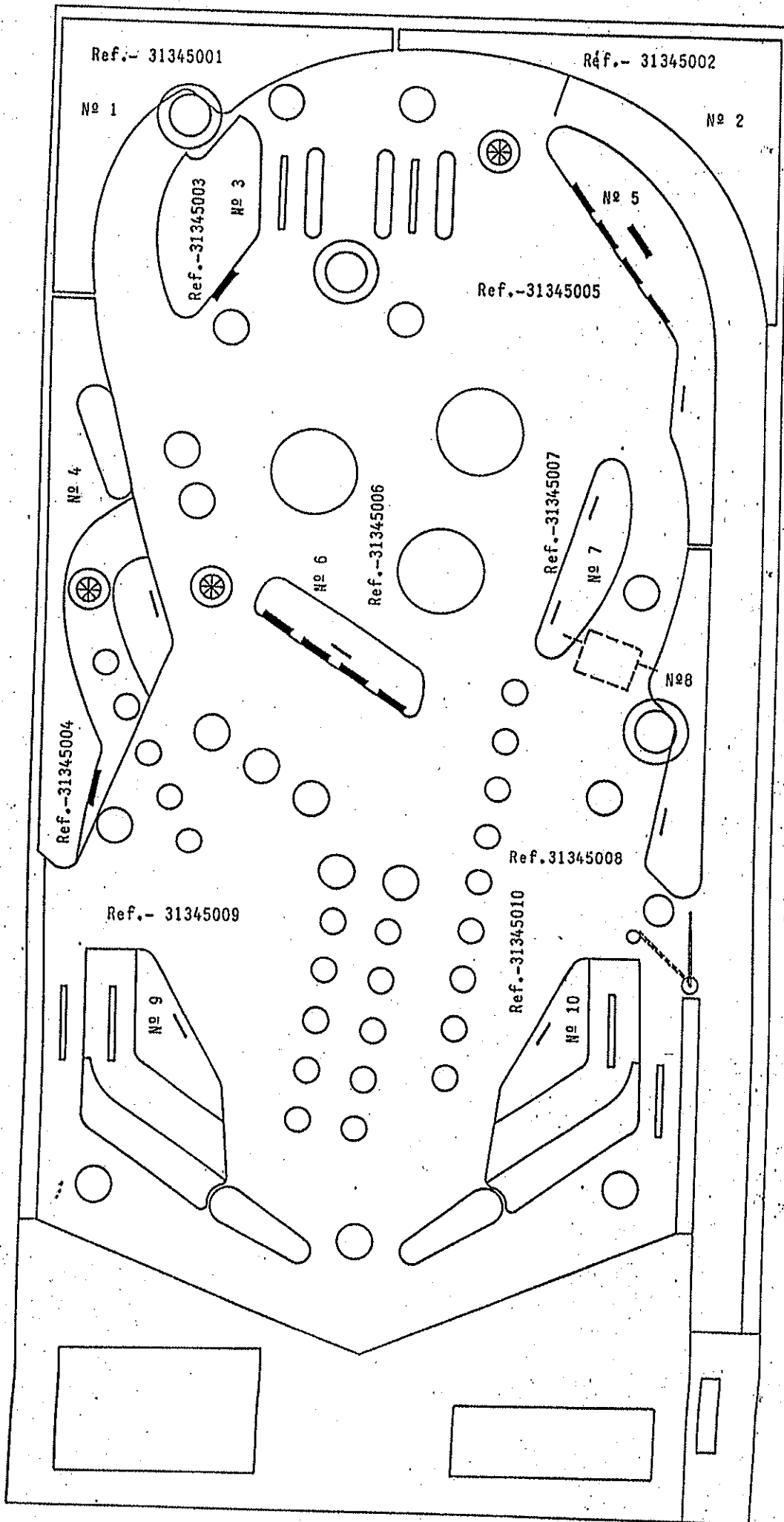
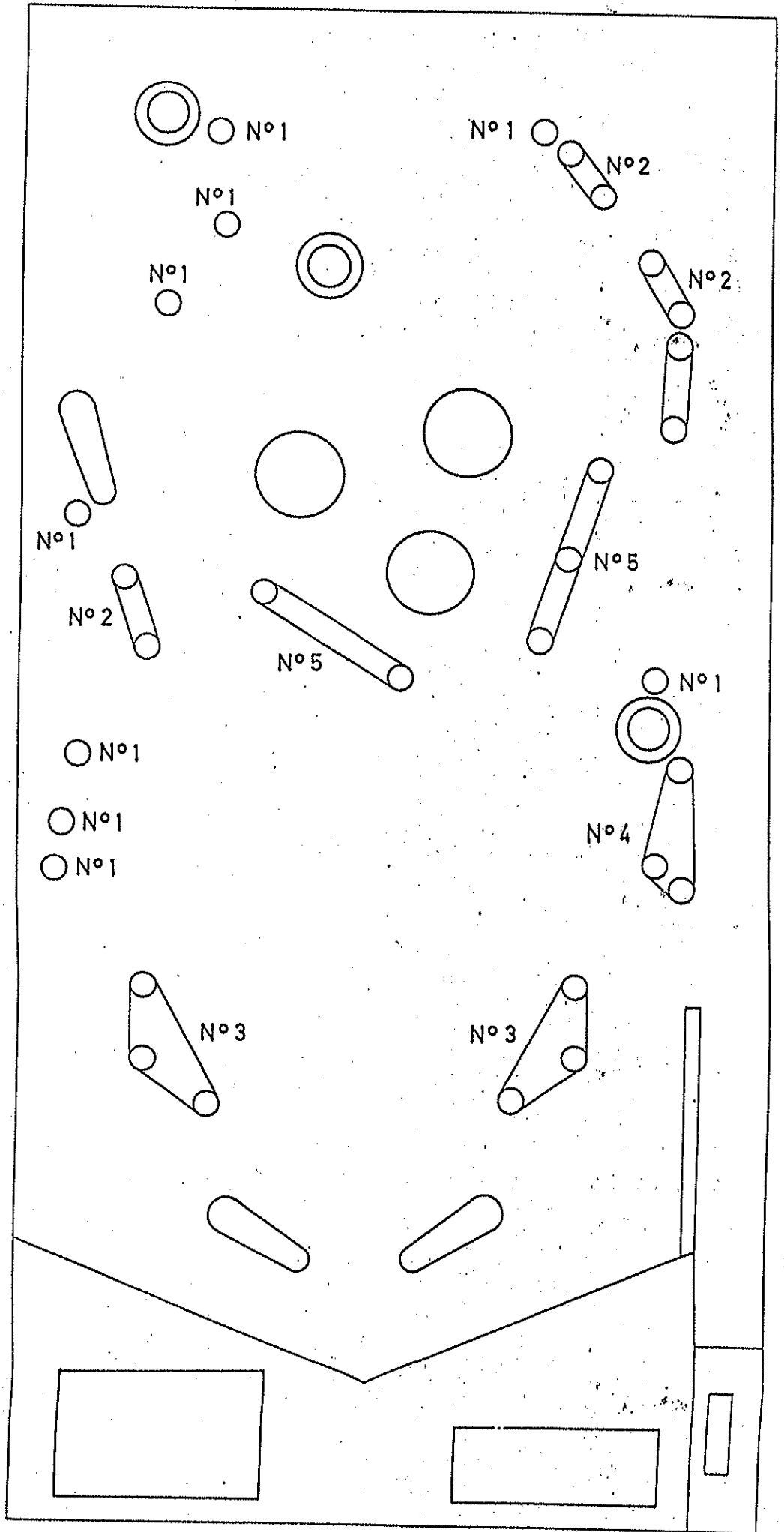


FIG. 11

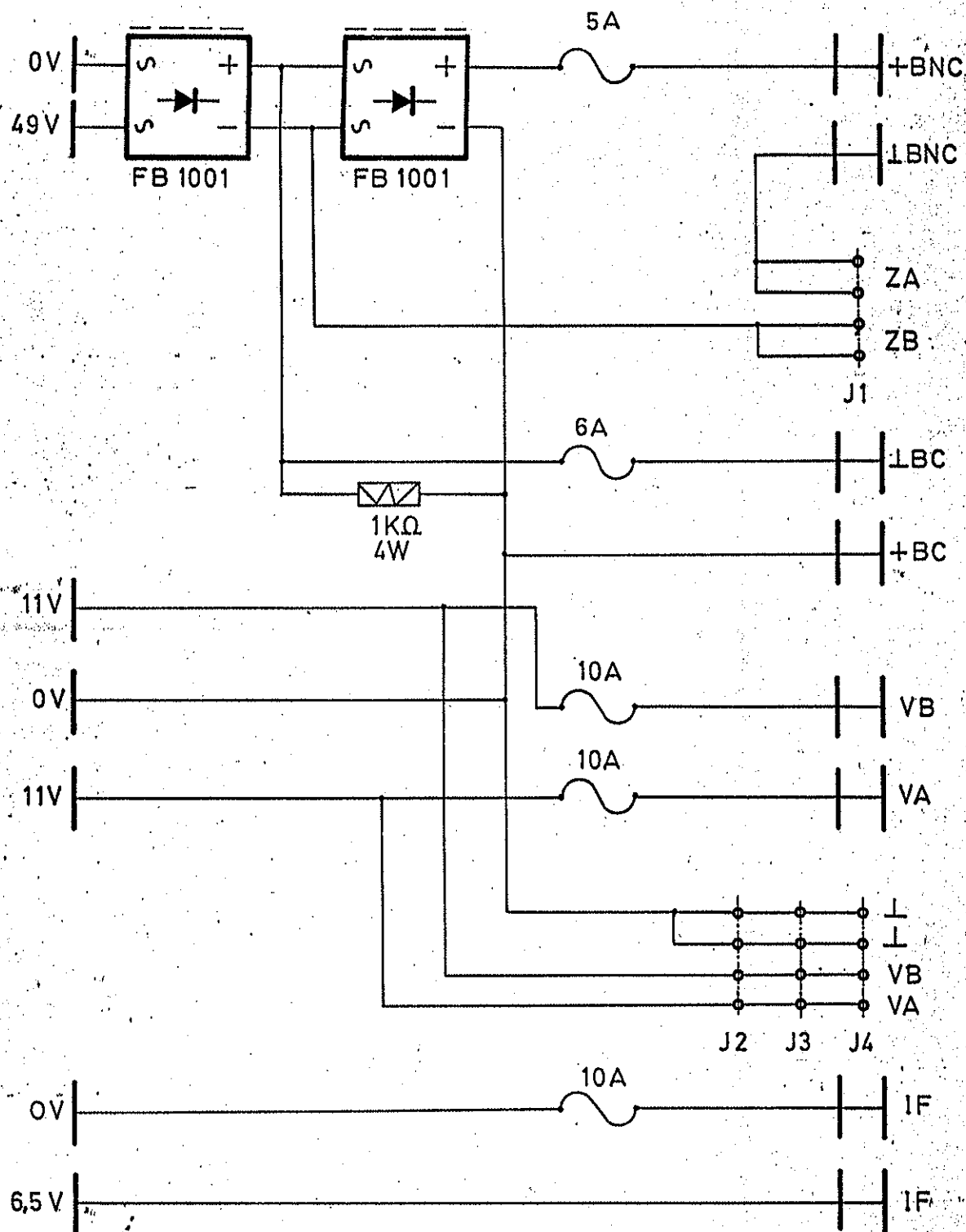
GOMAS

N°1 ---34000001    N°3 ---34000003    N°5 ---34000005  
N°2 ---34000002    N°4 ---34000004



ESQUEMAS





PLAYMATIC

PBU

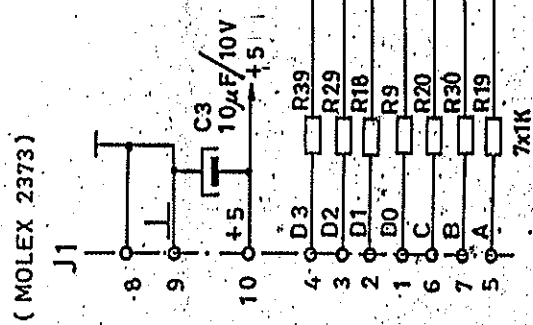
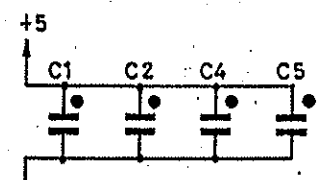
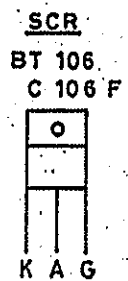
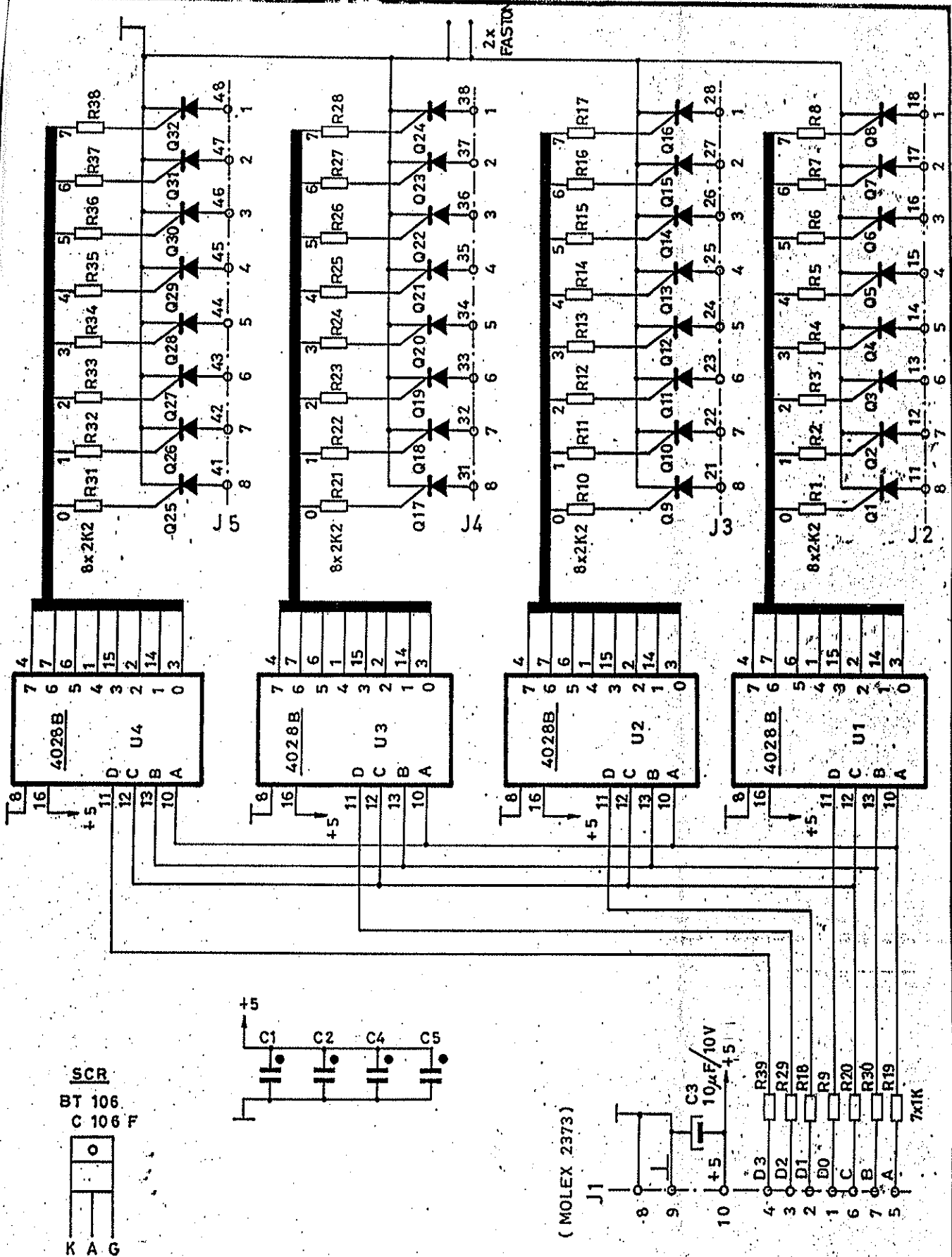
PROYECTADO

J. GAMELL

DIBUJADO

20-12-85

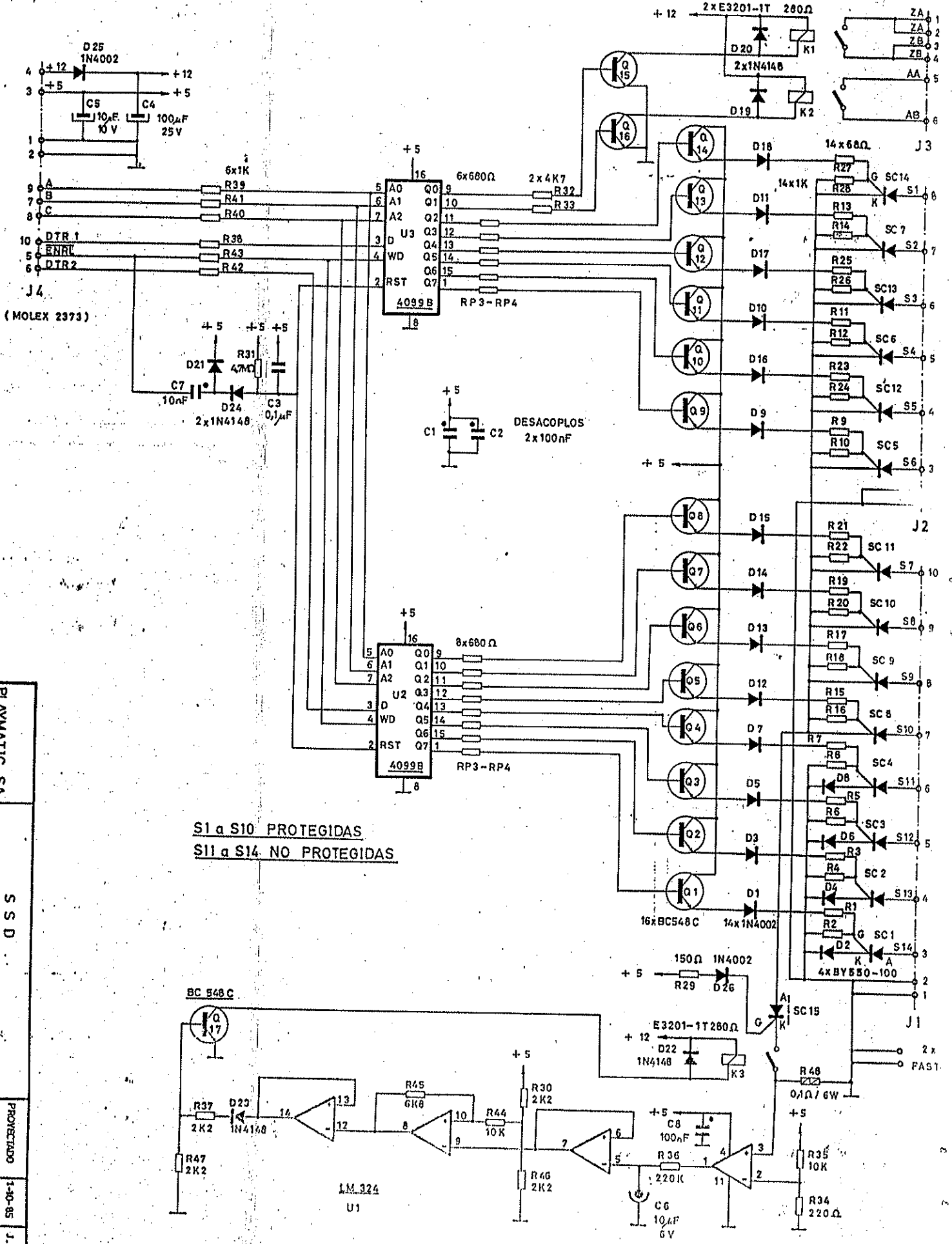
RAUL M.



PLAYMATIC

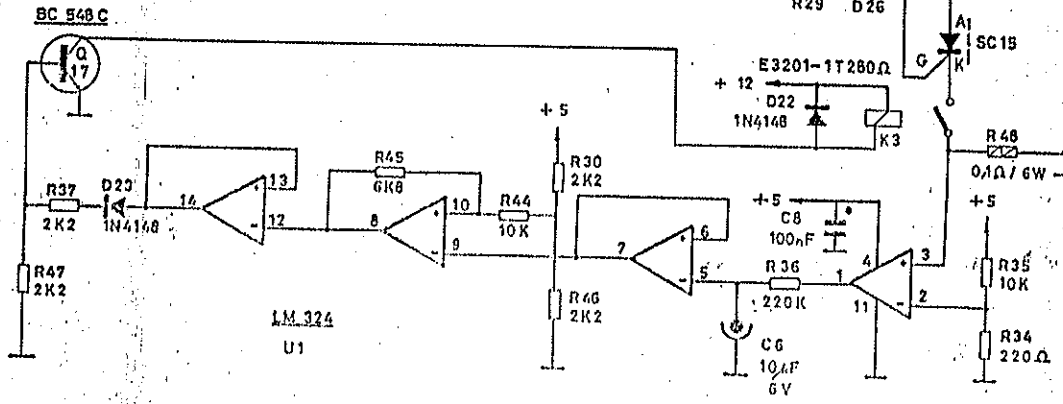
SLD SCR LIGHT DRIVER

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

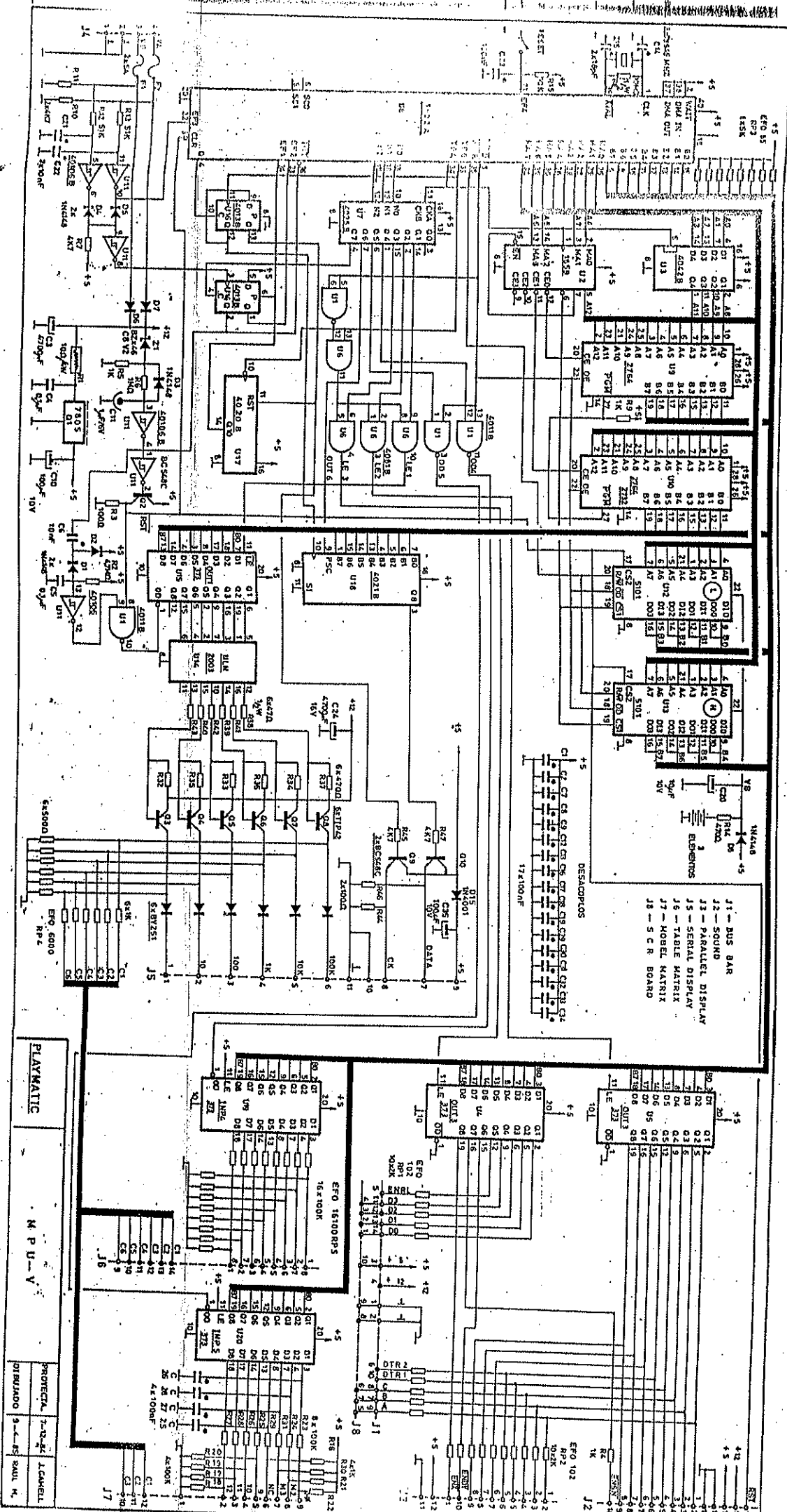


S1 a S10 PROTEGIDAS  
 S11 a S14 NO PROTEGIDAS

PLAMATIC SA  
 SCR SOLENOID DRIVER  
 S S D  
 PROYECTADO 1-30-85  
 J. GARRELL



DISTRIBUIDOR

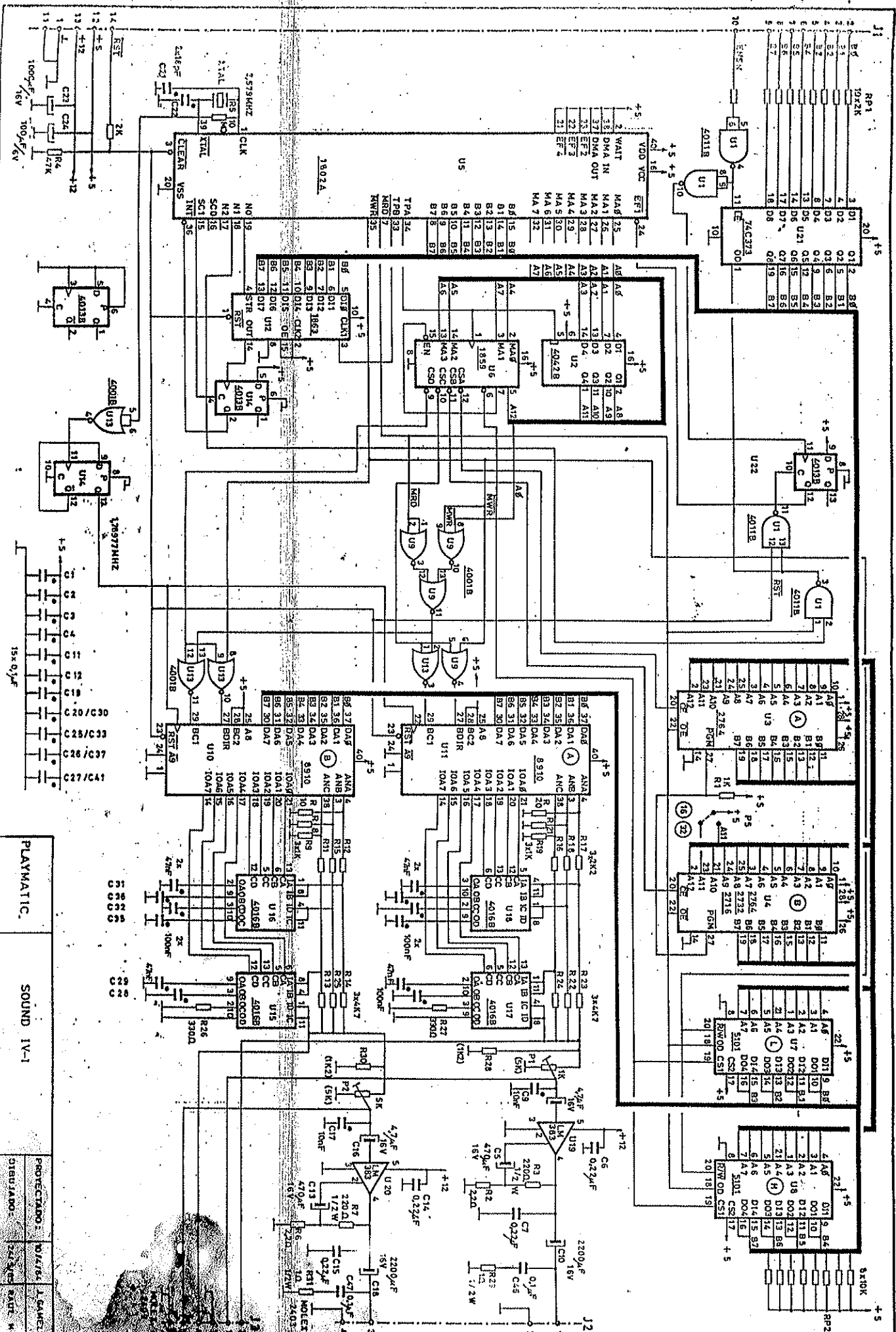


- J1 - BUS BAR
- J2 - SOUND
- J3 - PARALLEL DISPLAY
- J4 - SERIAL DISPLAY
- J5 - TABLE MATRIX
- J6 - MOSEL MATRIX
- J7 - 5 C R BOARD

PLAYMATIC

M P U - V

DIMIUNDO	9-A-RS	SMOU	14
PROTECA	1-8-A	LGABEL	



PLAYMATIC

SOUND IV-1

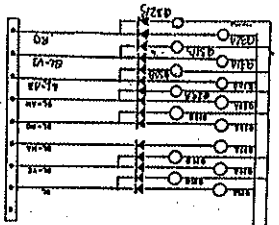
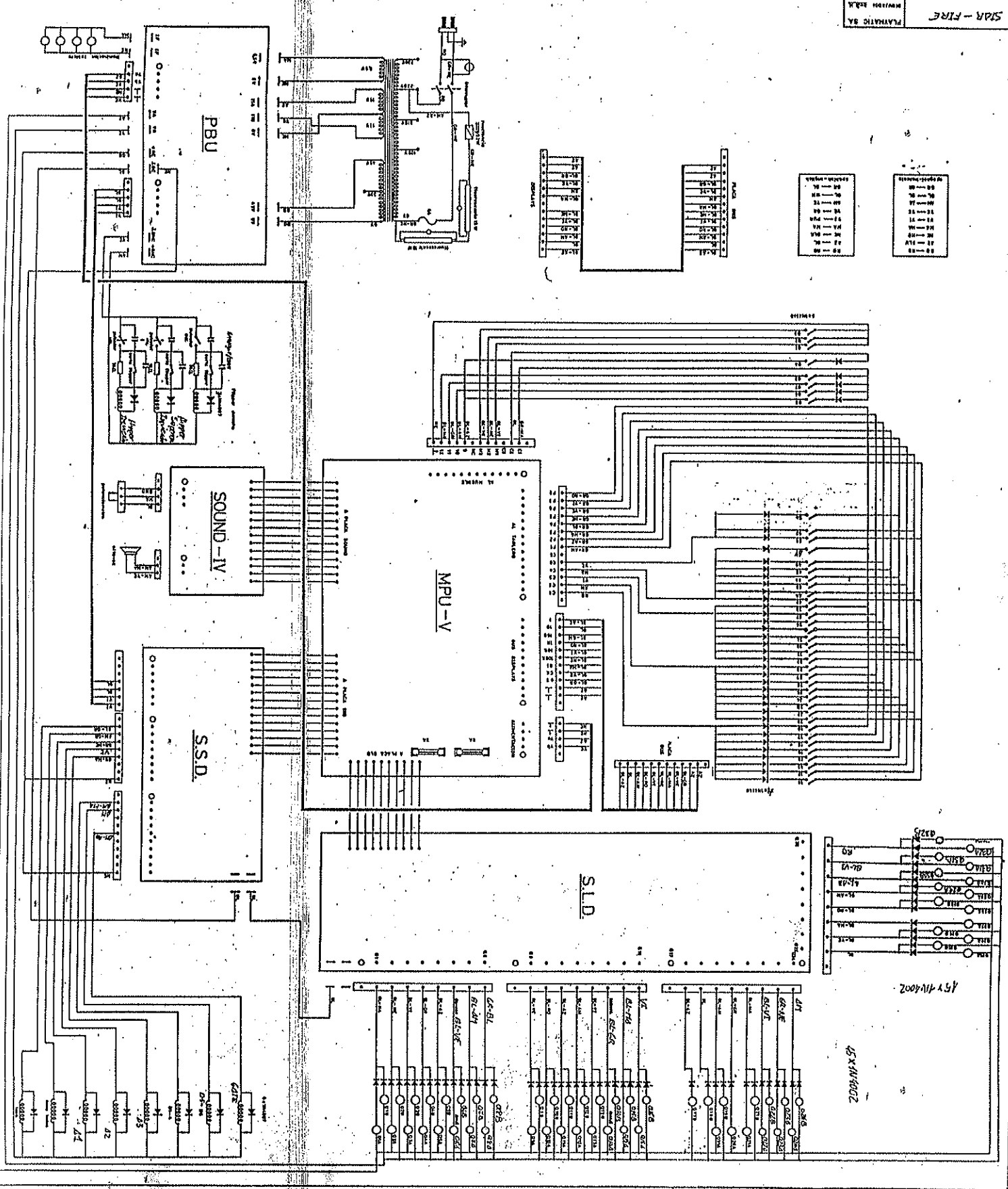
PROJECTED TO:	D/L/LL	L. GAMBELL
DESIGNED BY:	J. J. JONES	DATE: 11/1/77

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

101	101-101
102	102-102
103	103-103
104	104-104
105	105-105
106	106-106
107	107-107
108	108-108
109	109-109
110	110-110
111	111-111
112	112-112
113	113-113
114	114-114
115	115-115
116	116-116
117	117-117
118	118-118
119	119-119
120	120-120
121	121-121
122	122-122
123	123-123
124	124-124
125	125-125
126	126-126
127	127-127
128	128-128
129	129-129
130	130-130
131	131-131
132	132-132
133	133-133
134	134-134
135	135-135
136	136-136
137	137-137
138	138-138
139	139-139
140	140-140
141	141-141
142	142-142
143	143-143
144	144-144
145	145-145
146	146-146
147	147-147
148	148-148
149	149-149
150	150-150

151	151-151
152	152-152
153	153-153
154	154-154
155	155-155
156	156-156
157	157-157
158	158-158
159	159-159
160	160-160
161	161-161
162	162-162
163	163-163
164	164-164
165	165-165
166	166-166
167	167-167
168	168-168
169	169-169
170	170-170
171	171-171
172	172-172
173	173-173
174	174-174
175	175-175
176	176-176
177	177-177
178	178-178
179	179-179
180	180-180
181	181-181
182	182-182
183	183-183
184	184-184
185	185-185
186	186-186
187	187-187
188	188-188
189	189-189
190	190-190
191	191-191
192	192-192
193	193-193
194	194-194
195	195-195
196	196-196
197	197-197
198	198-198
199	199-199
200	200-200

201	201-201
202	202-202
203	203-203
204	204-204
205	205-205
206	206-206
207	207-207
208	208-208
209	209-209
210	210-210
211	211-211
212	212-212
213	213-213
214	214-214
215	215-215
216	216-216
217	217-217
218	218-218
219	219-219
220	220-220
221	221-221
222	222-222
223	223-223
224	224-224
225	225-225
226	226-226
227	227-227
228	228-228
229	229-229
230	230-230
231	231-231
232	232-232
233	233-233
234	234-234
235	235-235
236	236-236
237	237-237
238	238-238
239	239-239
240	240-240
241	241-241
242	242-242
243	243-243
244	244-244
245	245-245
246	246-246
247	247-247
248	248-248
249	249-249
250	250-250



45Y414002

45Y414002

41T	41T-41T
41U	41U-41U
41V	41V-41V
41W	41W-41W
41X	41X-41X
41Y	41Y-41Y
41Z	41Z-41Z
42A	42A-42A
42B	42B-42B
42C	42C-42C
42D	42D-42D
42E	42E-42E
42F	42F-42F
42G	42G-42G
42H	42H-42H
42I	42I-42I
42J	42J-42J
42K	42K-42K
42L	42L-42L
42M	42M-42M
42N	42N-42N
42O	42O-42O
42P	42P-42P
42Q	42Q-42Q
42R	42R-42R
42S	42S-42S
42T	42T-42T
42U	42U-42U
42V	42V-42V
42W	42W-42W
42X	42X-42X
42Y	42Y-42Y
42Z	42Z-42Z
43A	43A-43A
43B	43B-43B
43C	43C-43C
43D	43D-43D
43E	43E-43E
43F	43F-43F
43G	43G-43G
43H	43H-43H
43I	43I-43I
43J	43J-43J
43K	43K-43K
43L	43L-43L
43M	43M-43M
43N	43N-43N
43O	43O-43O
43P	43P-43P
43Q	43Q-43Q
43R	43R-43R
43S	43S-43S
43T	43T-43T
43U	43U-43U
43V	43V-43V
43W	43W-43W
43X	43X-43X
43Y	43Y-43Y
43Z	43Z-43Z
44A	44A-44A
44B	44B-44B
44C	44C-44C
44D	44D-44D
44E	44E-44E
44F	44F-44F
44G	44G-44G
44H	44H-44H
44I	44I-44I
44J	44J-44J
44K	44K-44K
44L	44L-44L
44M	44M-44M
44N	44N-44N
44O	44O-44O
44P	44P-44P
44Q	44Q-44Q
44R	44R-44R
44S	44S-44S
44T	44T-44T
44U	44U-44U
44V	44V-44V
44W	44W-44W
44X	44X-44X
44Y	44Y-44Y
44Z	44Z-44Z



**Playmatic, S.A.**  
C/. Tucumán, 26-28  
Tel. 345 85 04 - TELEX 53912 PLAY E  
08030 Barcelona - SPAIN