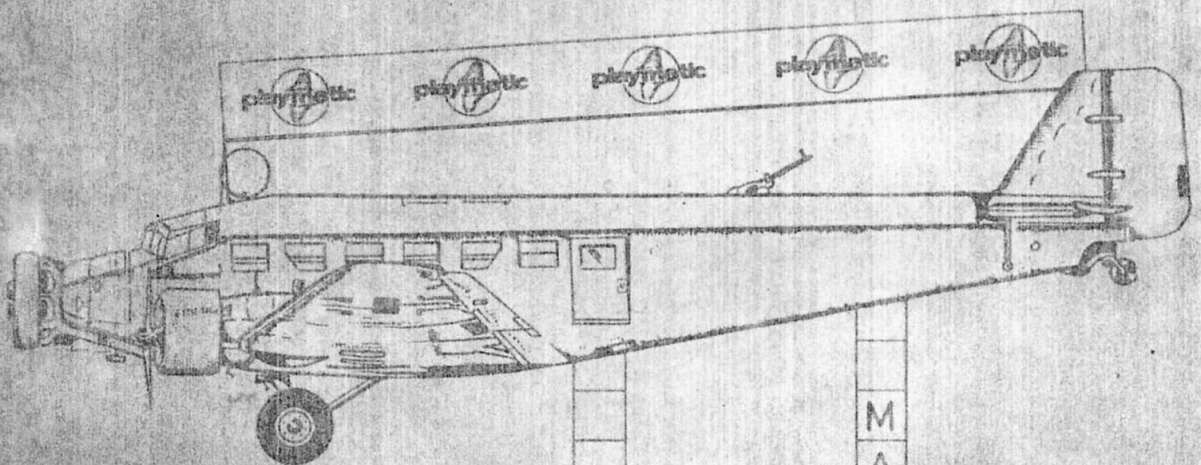
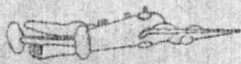
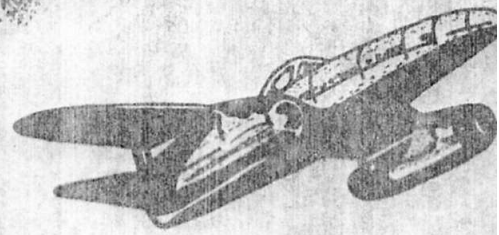


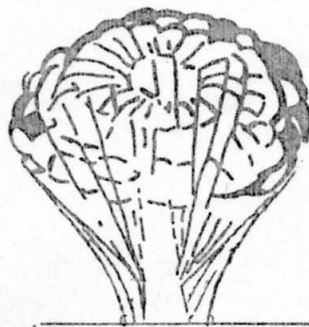
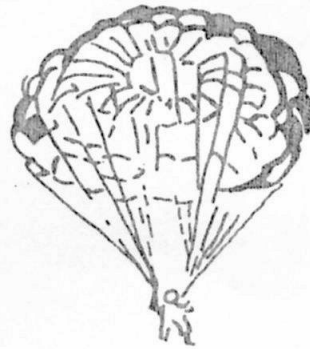
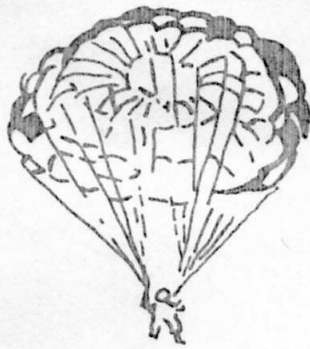
THE ROUND



O
P
E
R
A
C
I
O
N

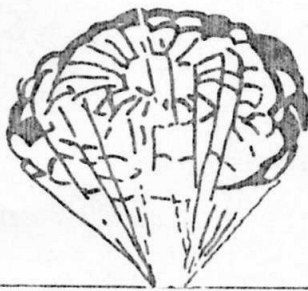
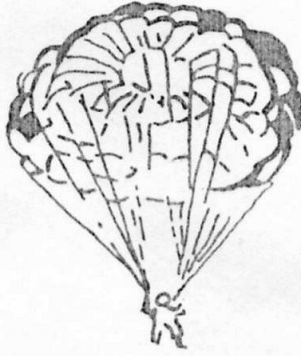
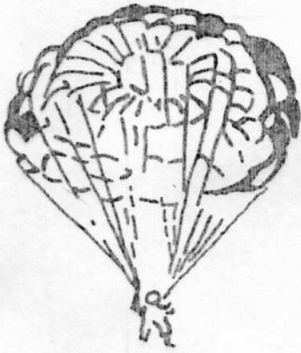
M
A
N
T
E
N
I
M
I
E
N
T
O





INDICE

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



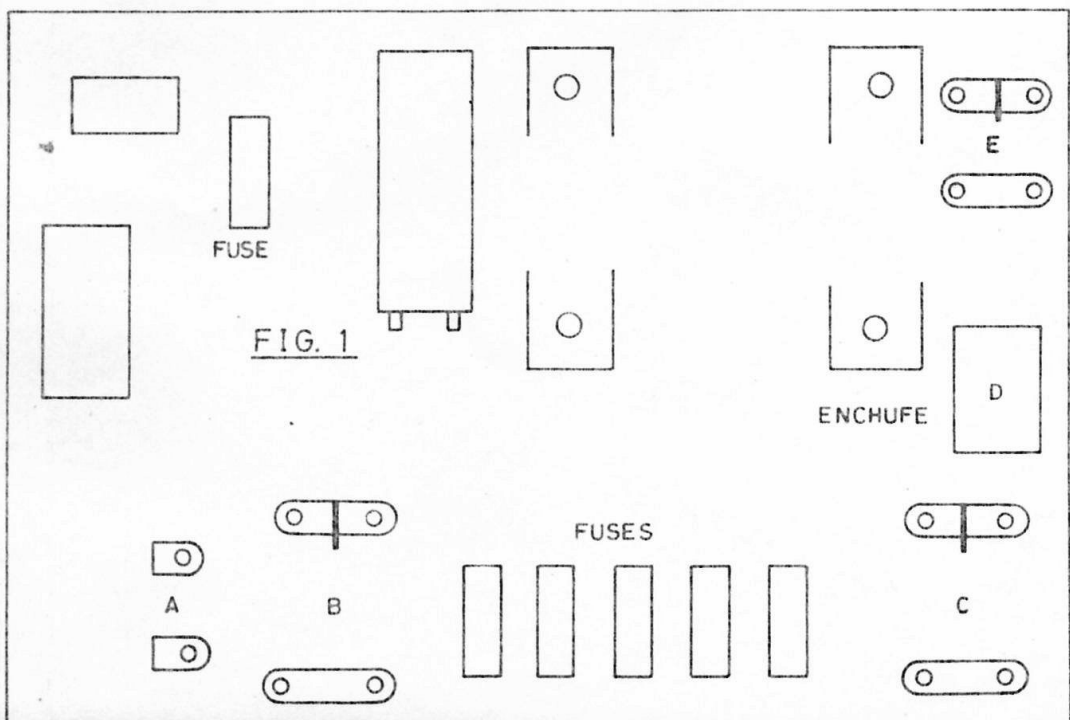
INSTALACION

INTRODUCCION

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

CONEXIONADO MANGAS

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



CAMBIO DE TENSION

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

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

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

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

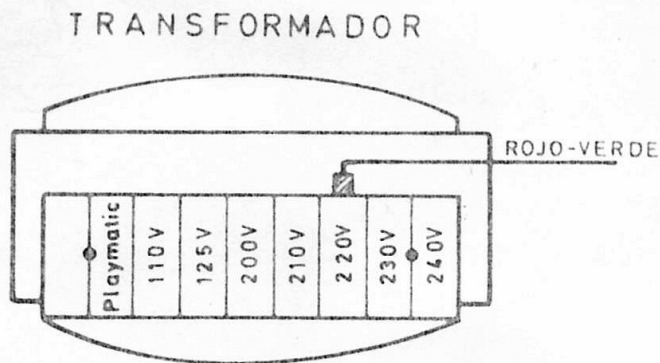
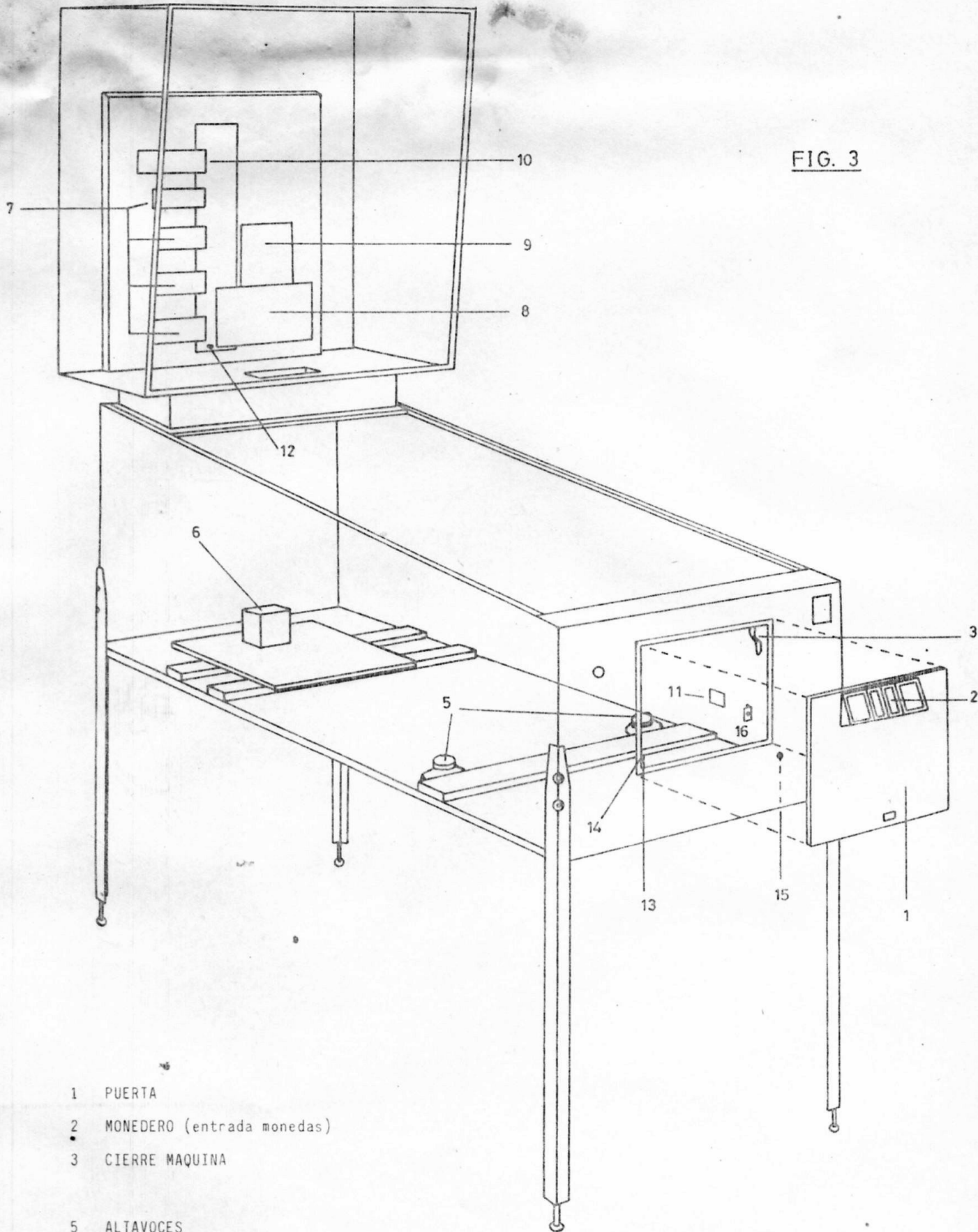


FIG. 2

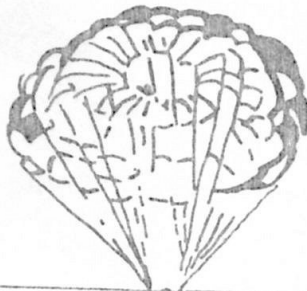
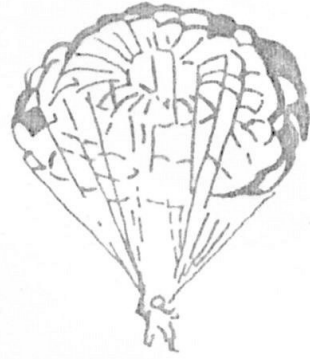
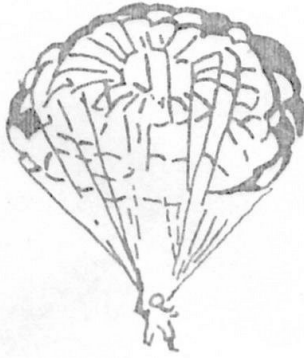
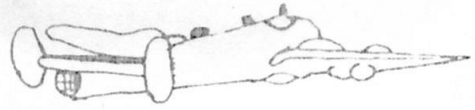
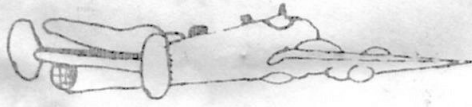
FIG. 3



- 1 PUERTA
- 2 MONEDERO (entrada monedas)
- 3 CIERRE MAQUINA

- 5 ALTAVOCES
- 6 TRANSFORMADOR
- 7 PLACAS BLC
- 8 PLACA MPU
- 9 PLACA SOUND-IV
- 10 PLACA RELES

- 11 TACA
- 12 GND BUS
- 13 VARIACION ZONA
- 14 TEST
- 15 INTERRUPTOR
- 16 POTENCIOMETRO DE VOLUMEN



OPERACION

DE : OPCION DEL JUEGO

- Tocando una diana cualquiera de las baterias, en el momento de iluminarse el avión del frontal. este queda encendido, iluminandose la diana fija y el pasillo correspondiente A,B o C.
Al incidir la bola sobre las dianas y los pasillos referidos, el paracaidista va cayendo. Al llegar al final éste parpadea y da 100 000 puntos. Al conseguir iluminar los tres aviones y hacer caer a un paracaidista hasta abajo, este parpadeará, dara 100.000 puntos y preparará especial, alternando en los pasillos de escape bola.
- Bajando 4 veces, todas las dianas de la bateria inferior, se encienden por este orden X2, X3, X4 y X5, multiplicando el valor de los bonus.
- La estrella roja izquierda pasará a marcar 30.000 puntos, cuando se bajen todas las dianas de la bateria superior.
- Los pasillos izquierdo y derecho se iluminarán, al pasar la bola por las estrellas superior derecha y superior central respectivamente.
- Al principio de jugada por bola, la estrella derecha está encendida, la cual marcará 70.000 puntos si la bola pasa por ella. Dicha estrella, se apaga al puntuar.
- Los pasillos superiores derechos:
 - encendidos: preparan 30.000 puntos en pasillo C.
 - intermitentes: preparan especial en pasillo C.
- Entrando la bola en el expulsor, marca lo indicado en su luz correspondiente y avanza un lugar.
- Los bumpers se iluminan, al incidir la bola sobre cada una de las dianas fijas A,B y C.
- Los bonus avanzan por:
 - pasillos A,B y C
 - estrellas derecha y superior central
 - cañón
 - cualquier diana de la bateria superior
 - expulsor (cuando la luz correspondiente al bonus esté encendida)
- La luz SHOOT AGAIN indica que no cuenta la bola.

- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se apriete cualquiera de los pulsadores de "TEST" o "PARTIDAS".
- Para entrar en TEST o BOOKKEEPING, la máquina tendrá que estar en "GAME OVER".
- Para poner a cero el contador de CREDITOS: abrir la puerta, tirar del micro CHERRY (A) fig. 4 y dar un impulso a cualquier micro de la puerta.

TEST

Con la máquina en GAME OVER:

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

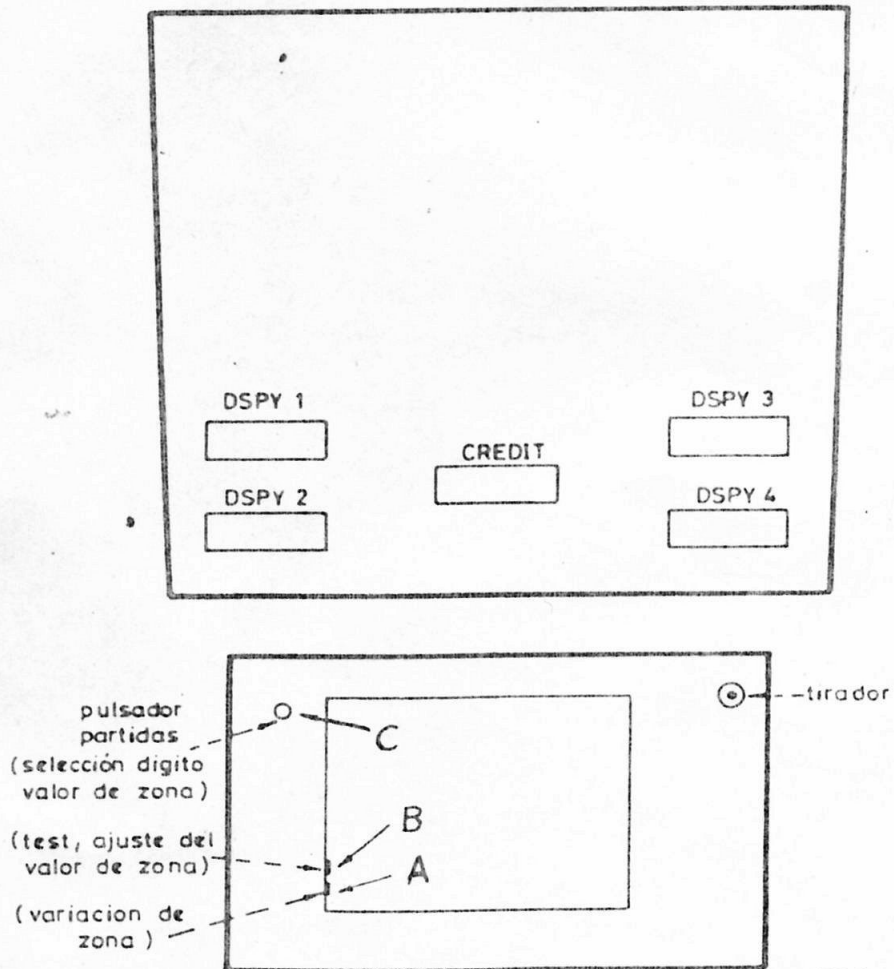


FIG. 4

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 figura 4

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

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A) fig. 4
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig. 4. Al soltarlo aparecerá boop en el display 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 apretar sucesivamente el micro CHERRY (A), aparecerán las siguientes zonas:

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

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

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE "BOOKKEEPING", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). Ver fig.4

- 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.4

OBJETO DE AJUSTE	ZONA	LECTURA	STANDARD
PARTIDAS POR MONEDAS 1er. SELECTOR	1	0,0 a 9,9	1,0
PARTIDAS POR MONEDAS 2º SELECTOR	2	0,0 a 9,9	3,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR	3	00 a 25	07
NUMERO MAXIMO EXTRA BALLS POR BOLA	4	1 a 5	3
PARTIDAS A DAR POR HIGH SCORE	5	1 a 5	1
BOLAS POR PARTIDA	6	1 a 5	3
CREDITOS MAXIMOS	7	1 a 99	99
1ª PARTIDA POR PUNTOS	8	0000000 a 9900000	1.200.000
2ª PARTIDA POR PUNTOS	9	0000000 a 9900000	1.600.000
3ª PARTIDA POR PUNTOS	10	0000000 a 9900000	2.000.000
HIGH SCORE	11	0000000 a 9900000	2.400.000
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
MATCH	15	0=SI 1=NO	0
RECLAMO	16	0=SI 1=NO	0
PASILLO P1 (ver figura 5)	17	0=5000 1=30000	0
ESTRELLA CB1 (ver figura 5)	18	0=500 1=5000	0
DIANAS ABATIBLES D2-5 y D7-9 (fig.5)	19	0=1000 1=10000	0
MUSICA PRINCIPIO DE PARTIDA	20	0=LILI MARLENE 1=PUENTE RIO KWAI	0
PREMIO AL CONSEGUIR HIGH SCORE	21	0=NO 1=SI	0

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

CONTACTOS

- 1 M1
- 2 M2
- 3 M3
- 4 fitt
- 5 variacion de zona
- 6 reposo bola
- 7 pulsador partidas
- 8 test

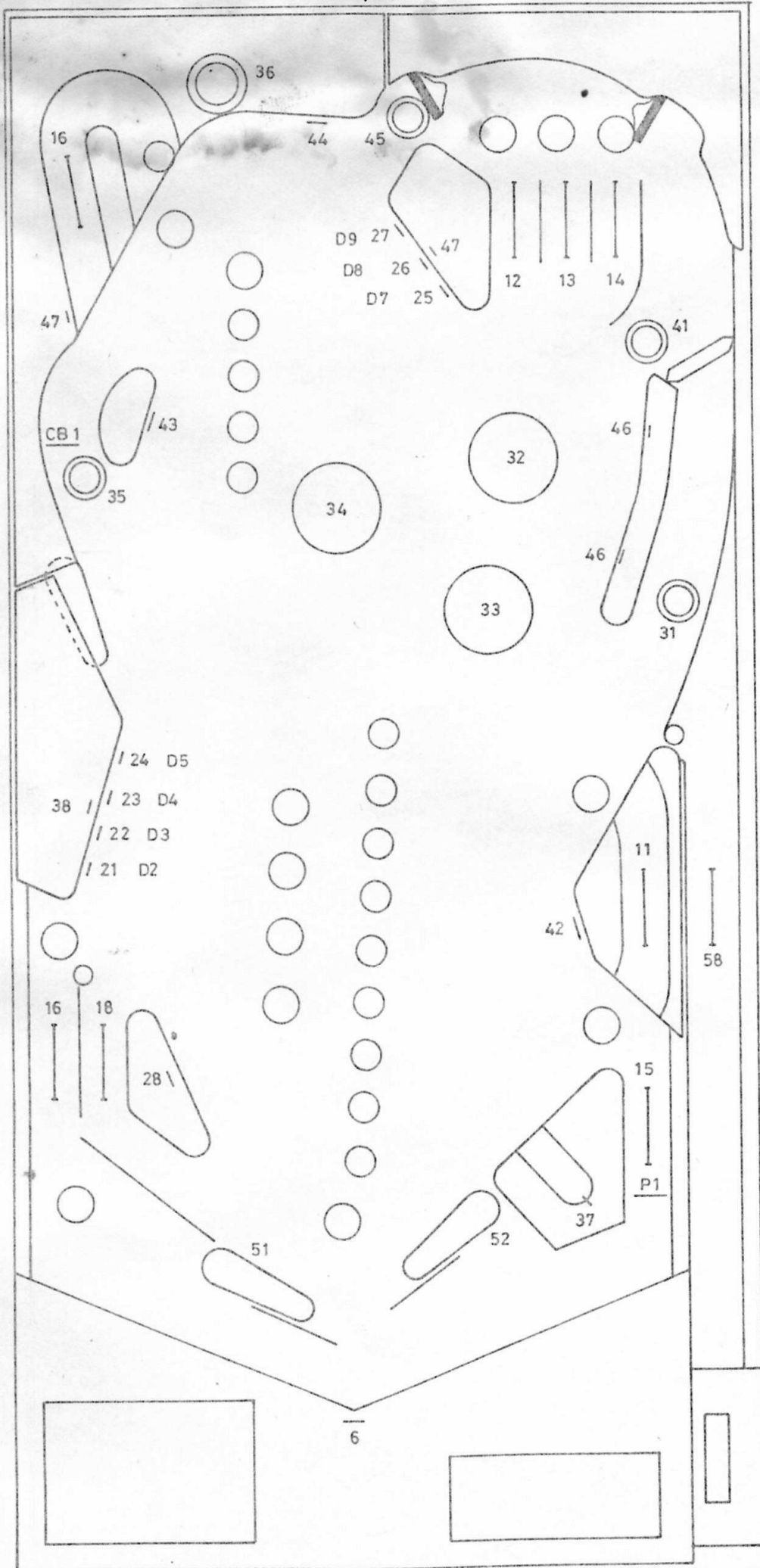


FIG. 5

LUCES

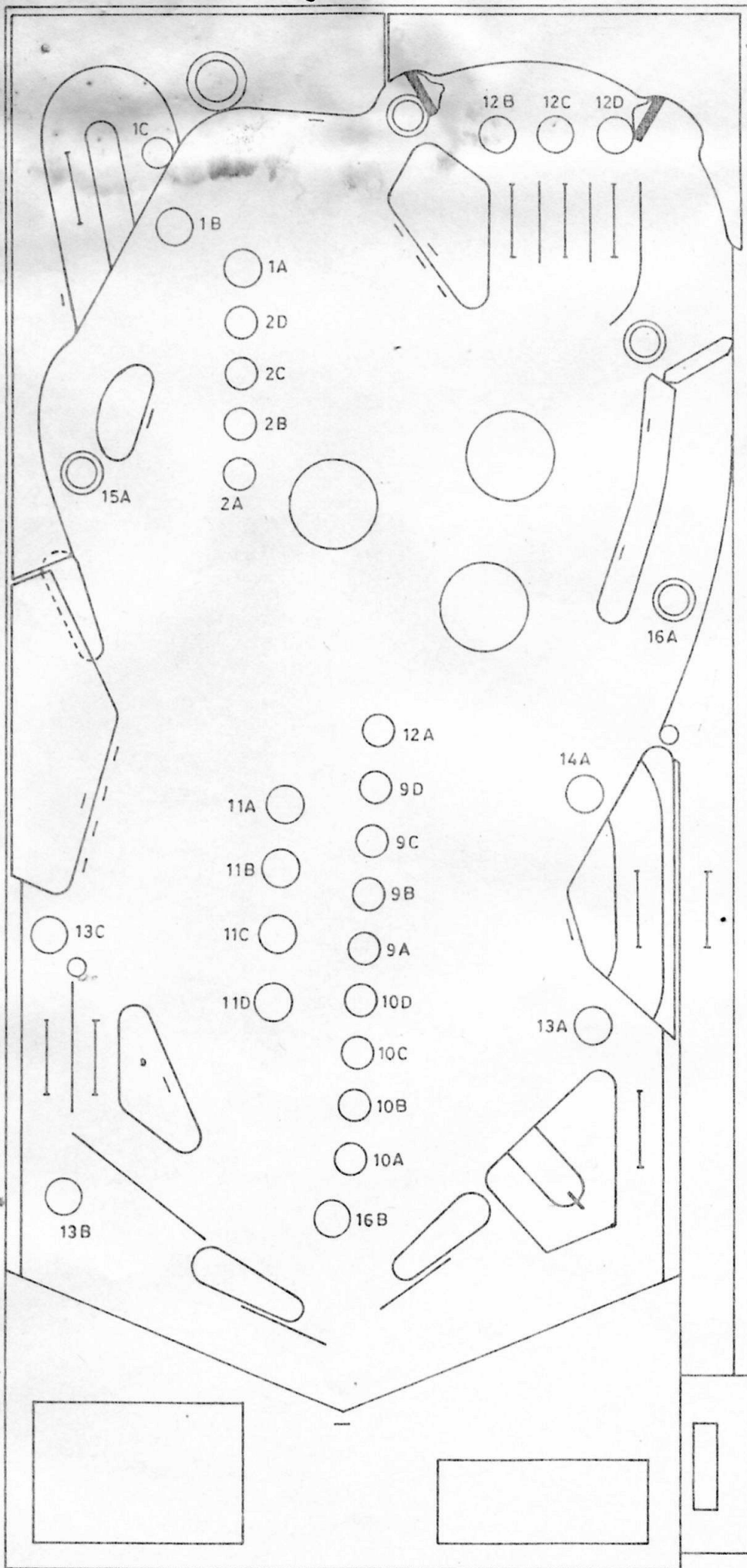
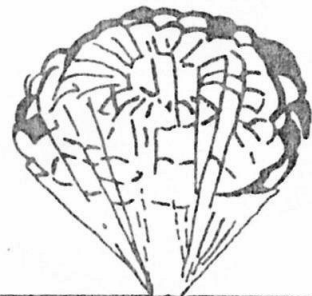
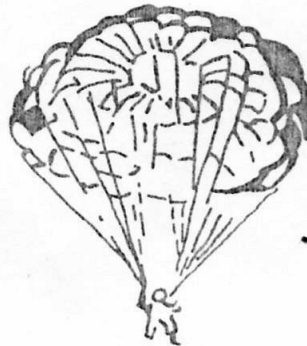
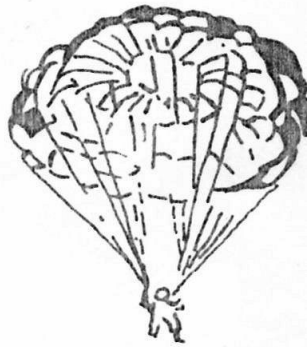
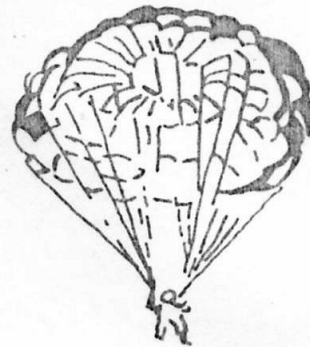
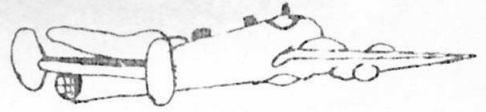
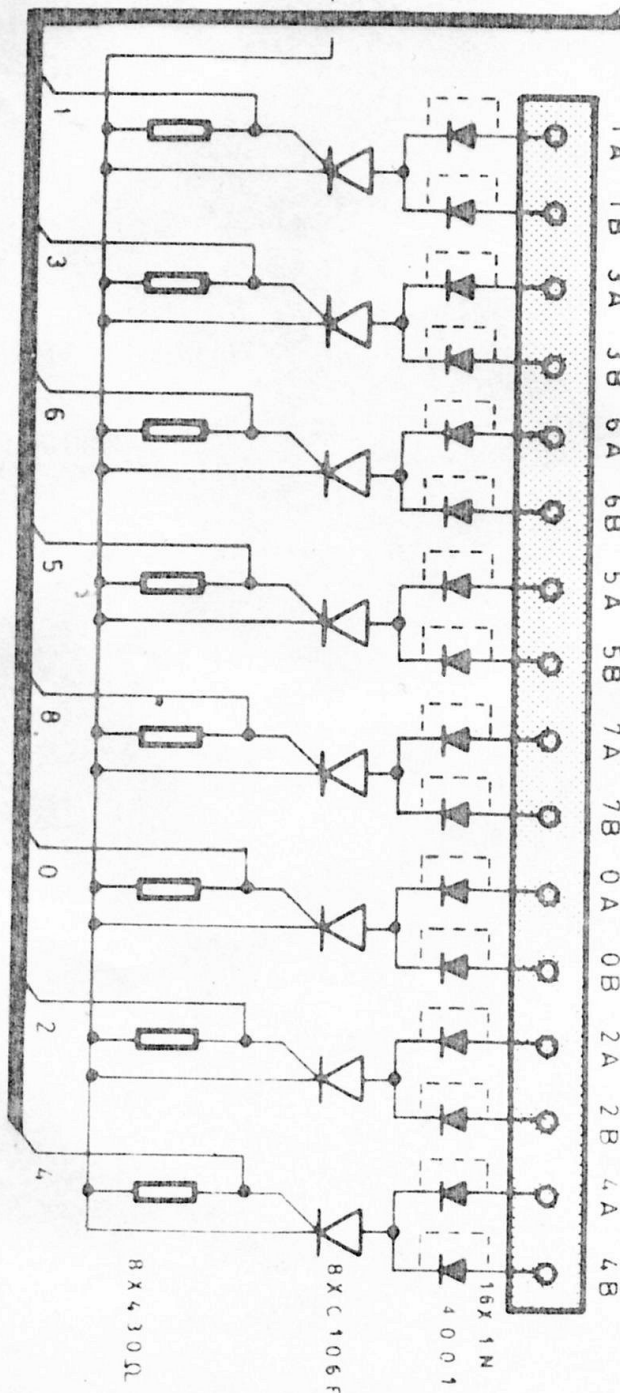
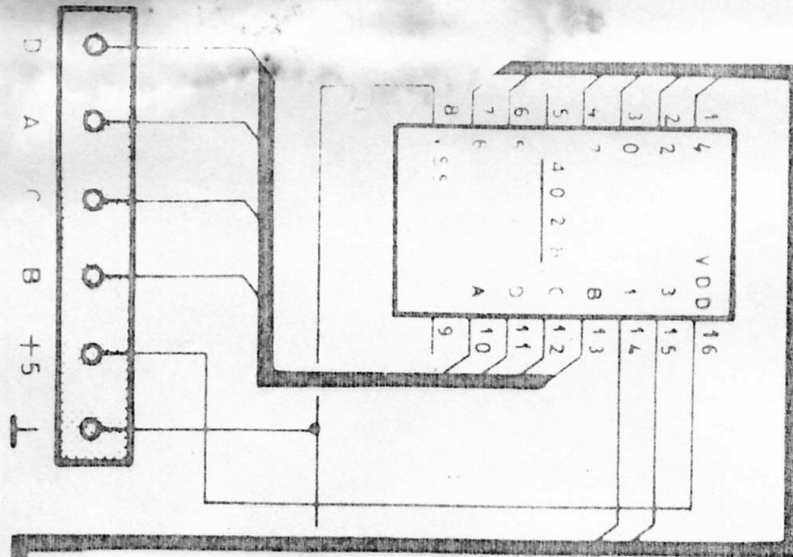


FIG. 6

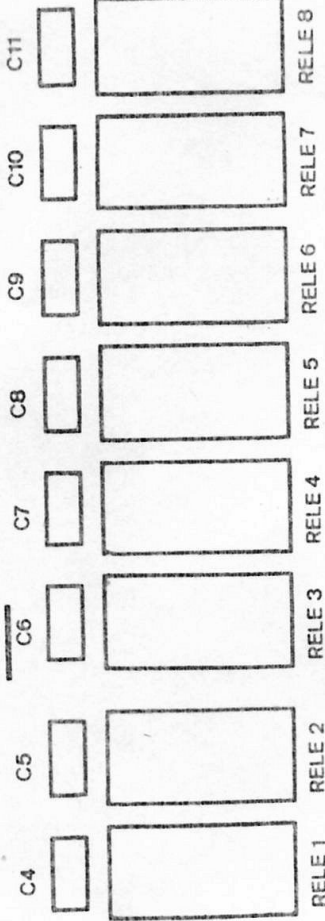


ESQUEMAS



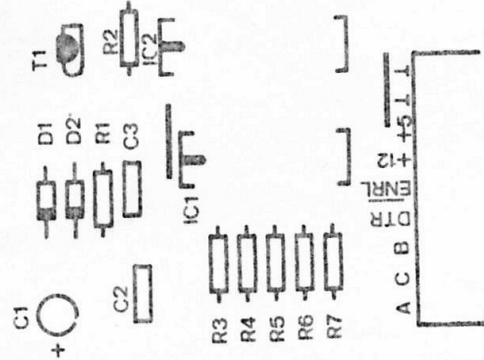
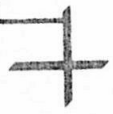


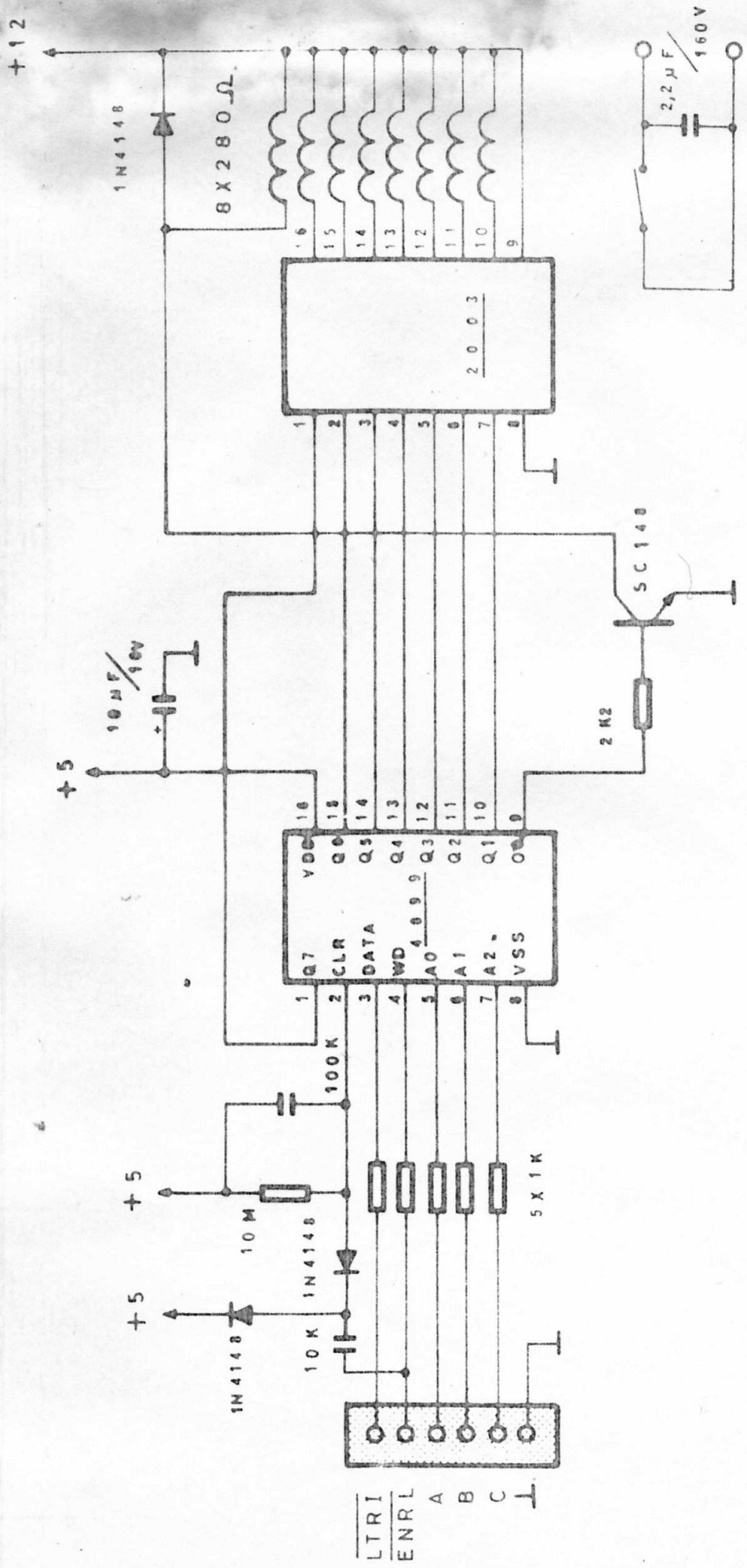
1 1 2 2 A A B B 3 4 5 6 7 8



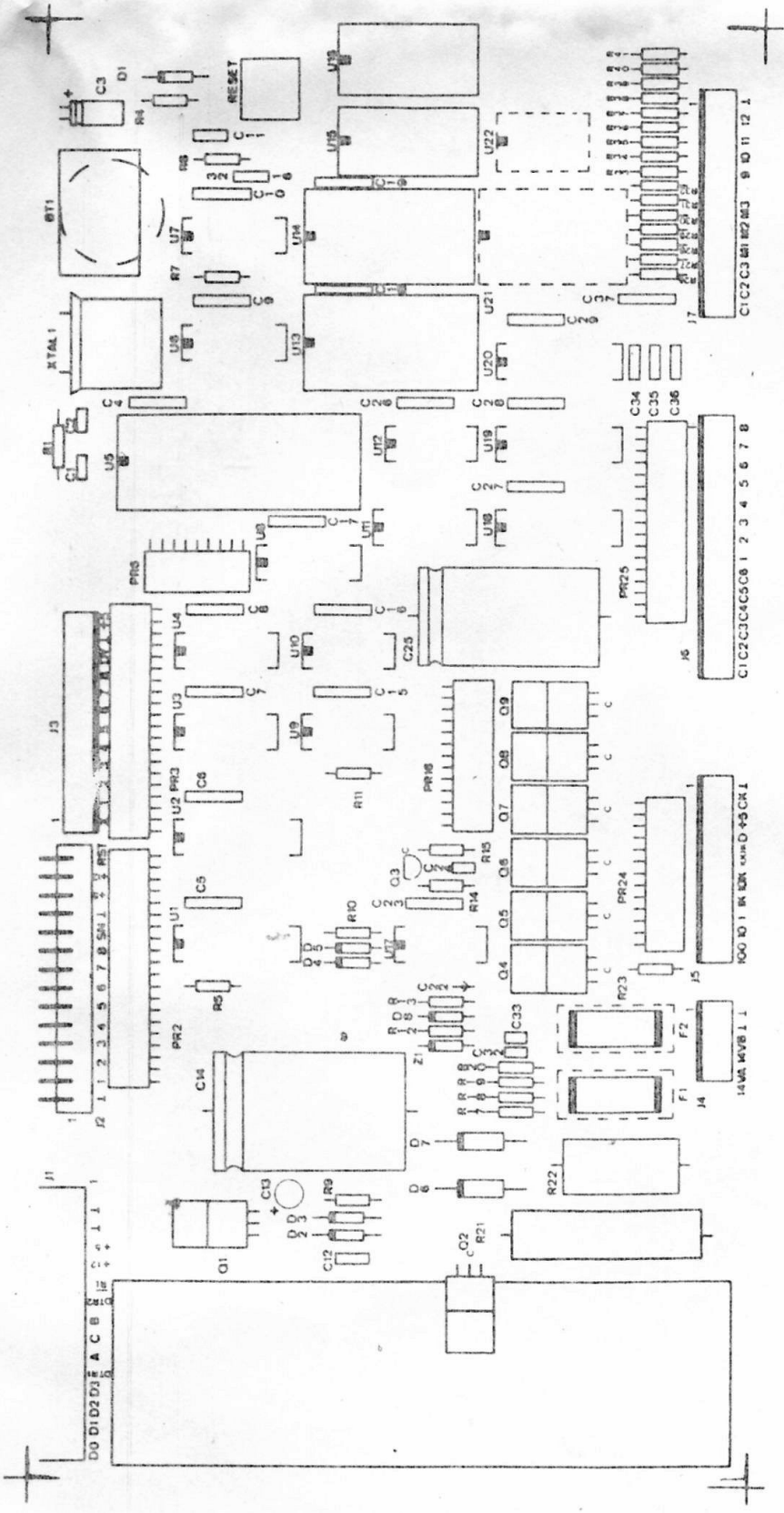
B.S.C.

RELE VI

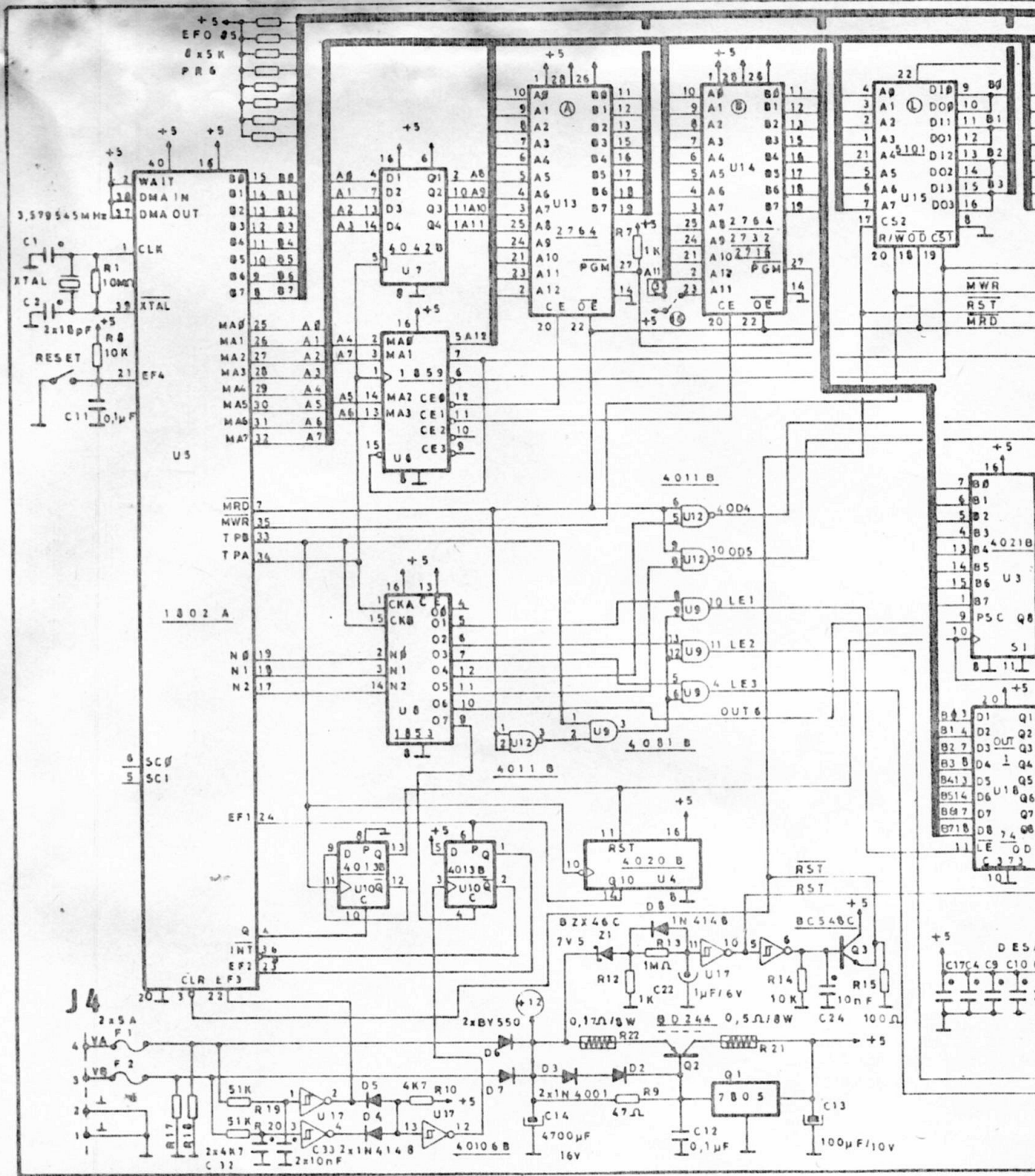




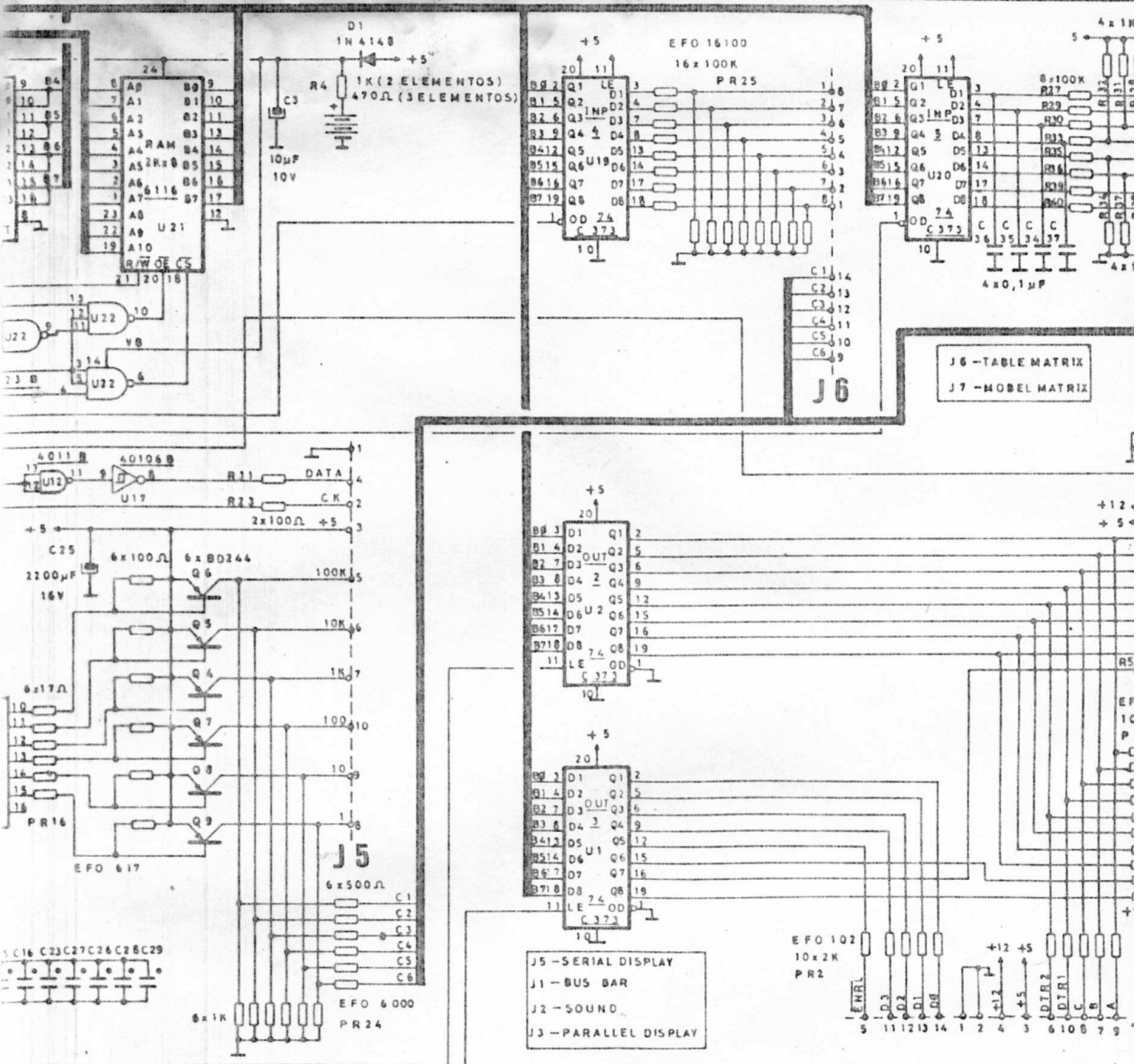
LTRI
ENRL
A
B
C
I



E.F.O. SA
 C.IMPRESO510245
 COMPONENTES
 MARCA N.º 100
 UBIJAN, S.
 884-3784

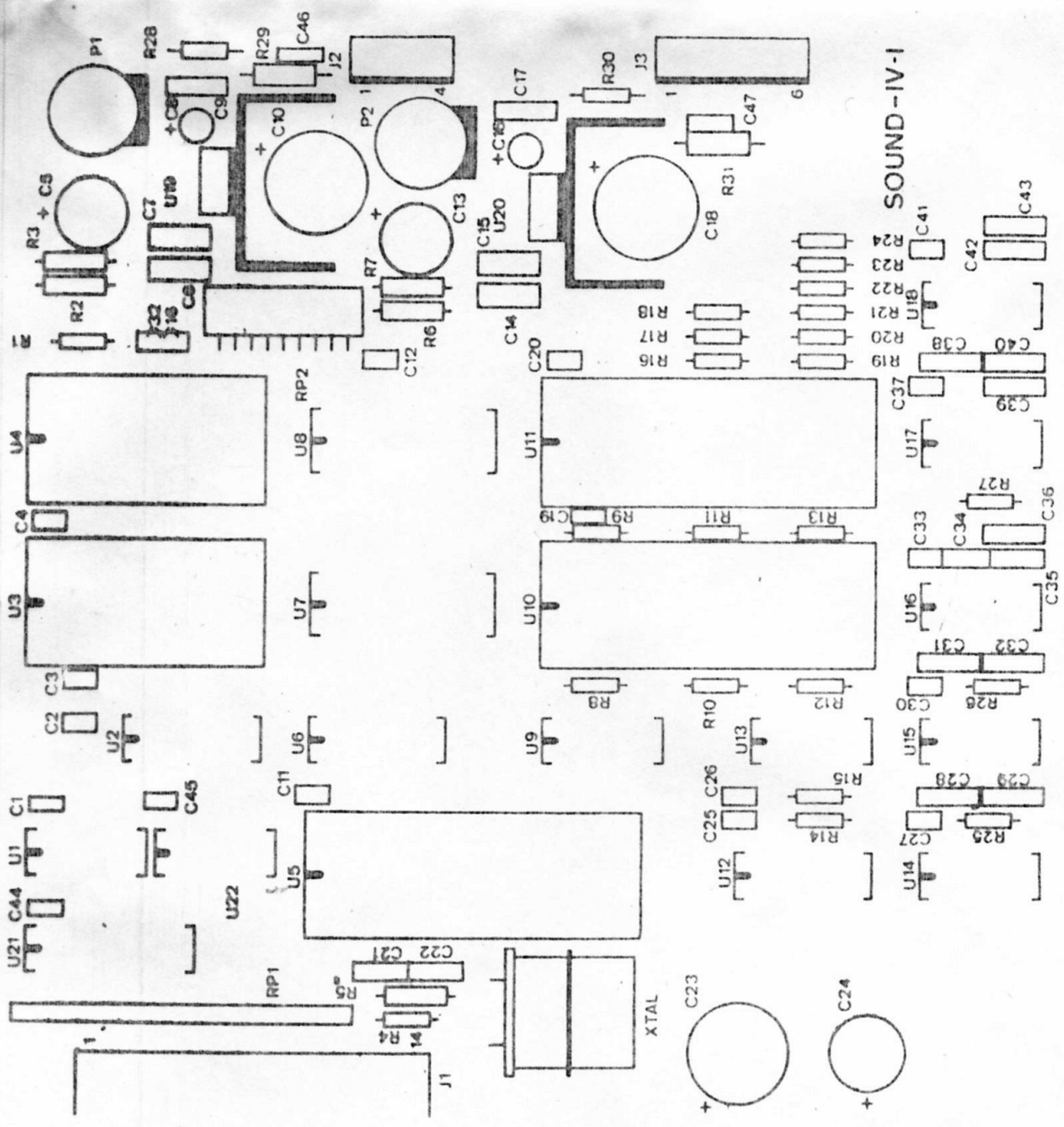


I



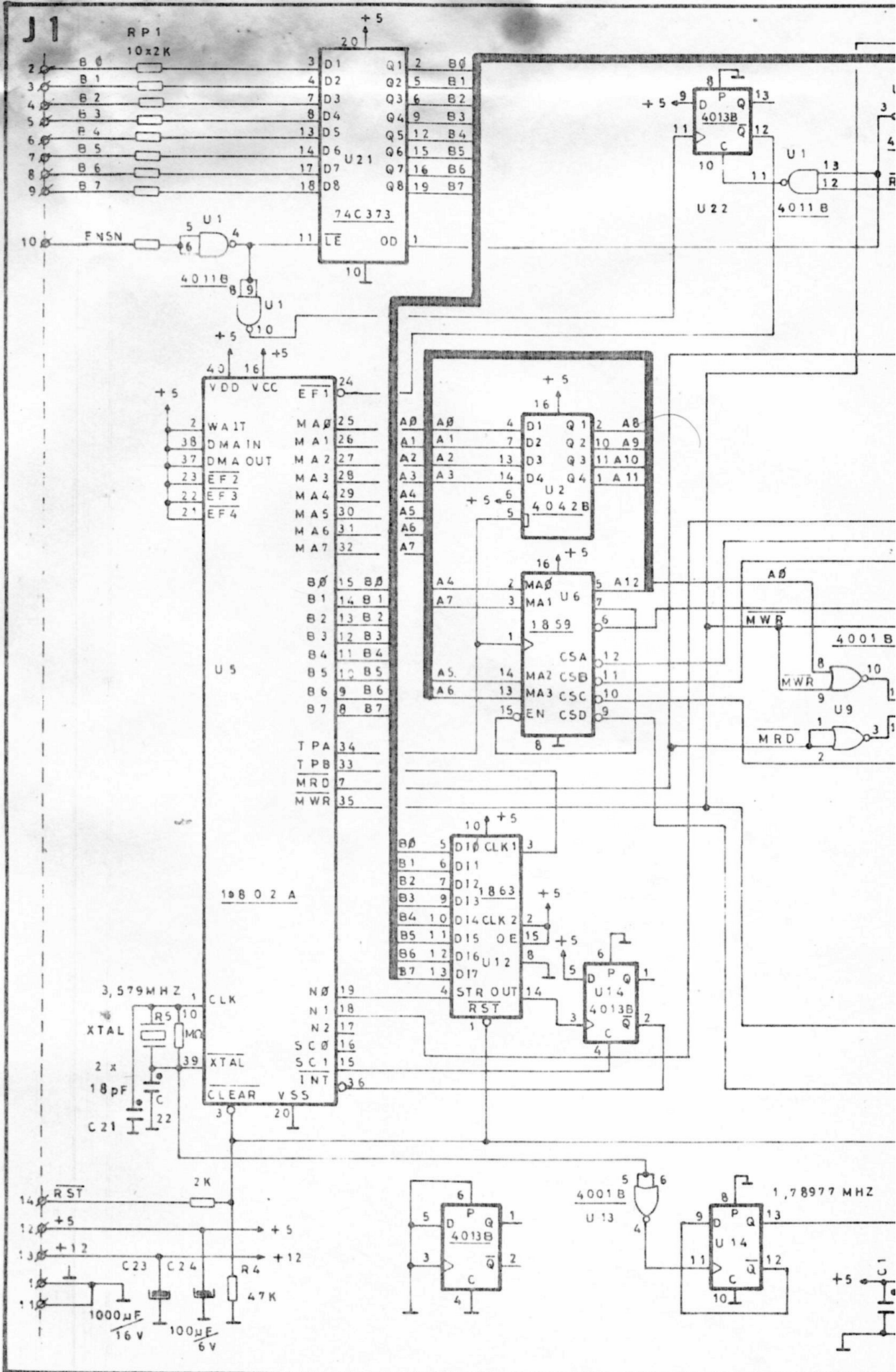
EFO_{SA} PINBALL IV	PROYECTADO	29/3/84
	DISUJADO	21/6/84

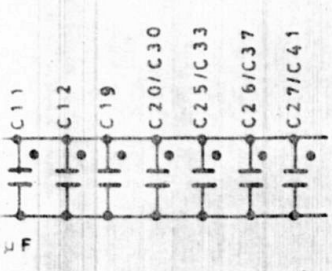
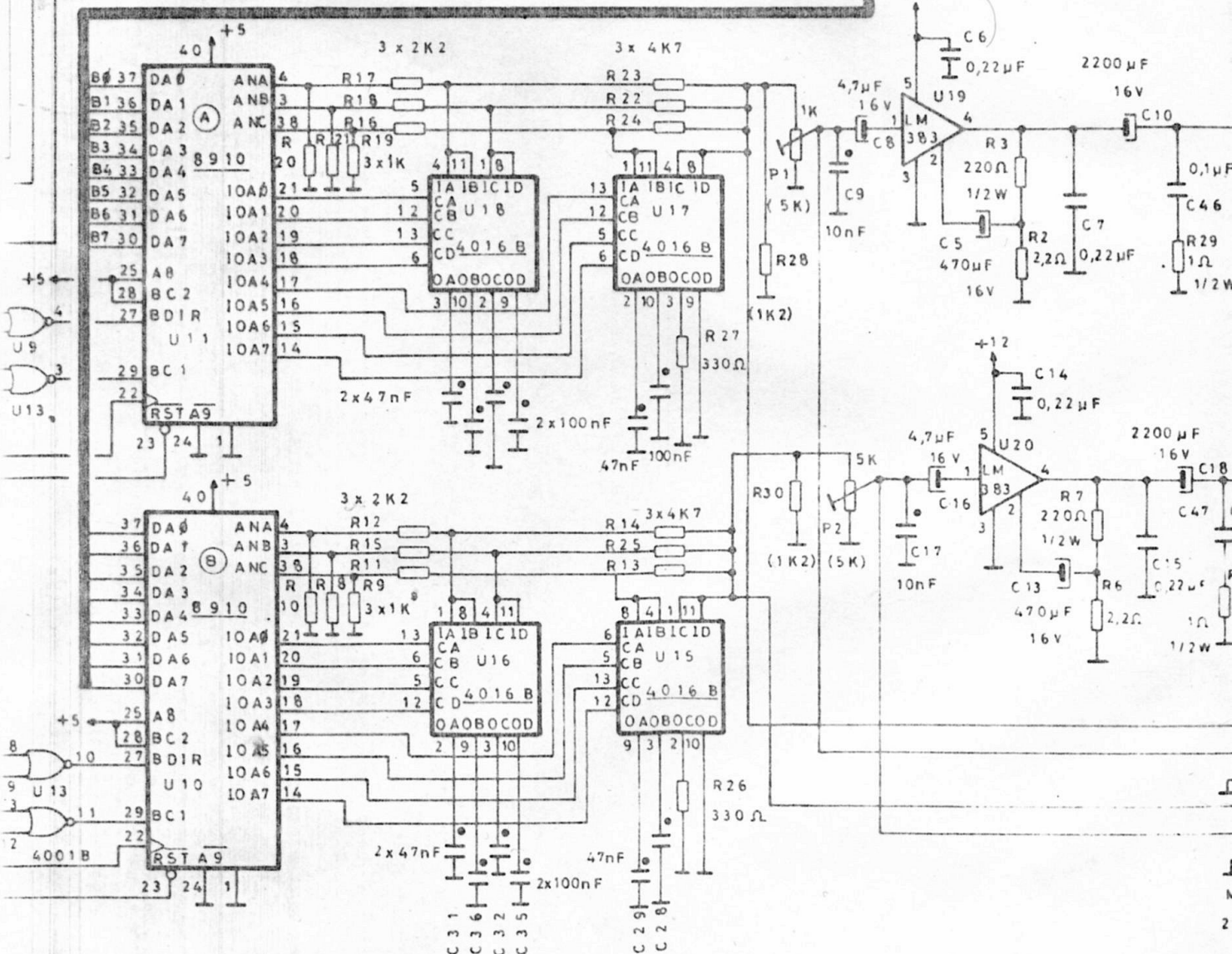
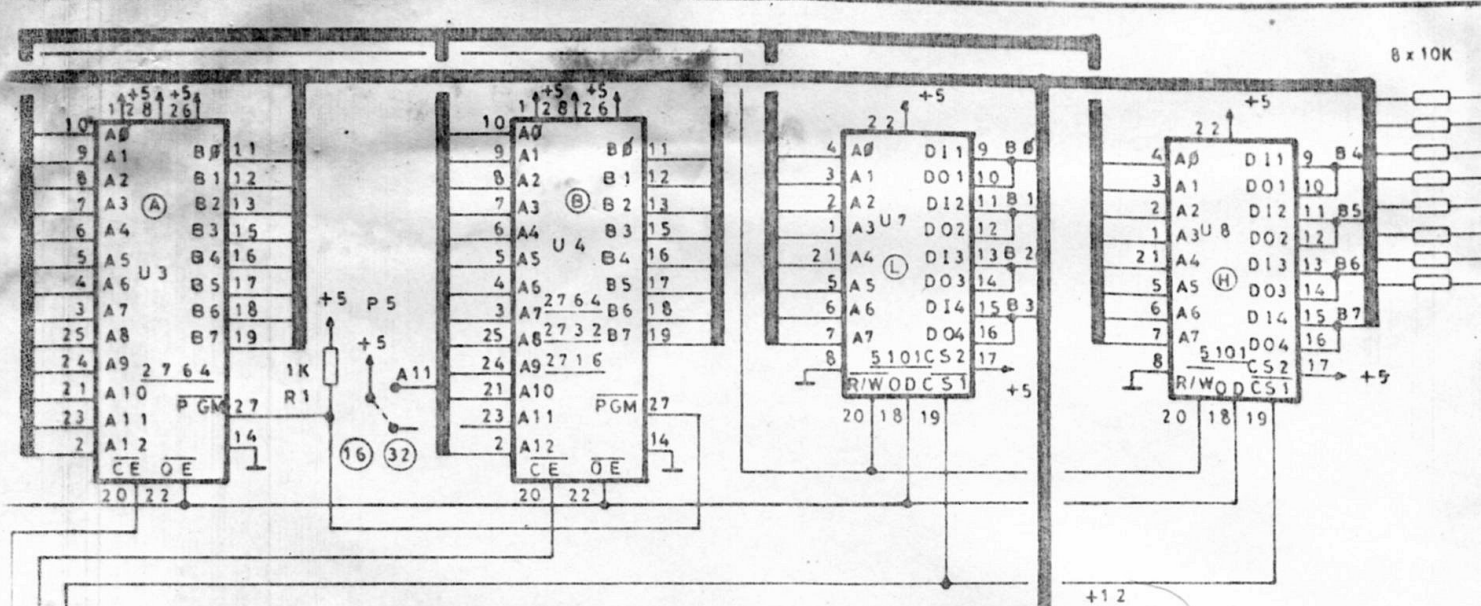
I



SOUND-IV-1

MATERIA PRIMA							
ESPECIFICACIONES							
MODIFICACIONES		1	2			PROYECTADO	
3	4	5	6	MARCA	N.º Piezas	DIBUJADO	
E.F.O. <small>S.A.</small>						COMPROBADO	
						REF.	
SOUND IV-1						N.º 884-3784	
C. IMPRESO 510244						1:1	
COMPONENTES							

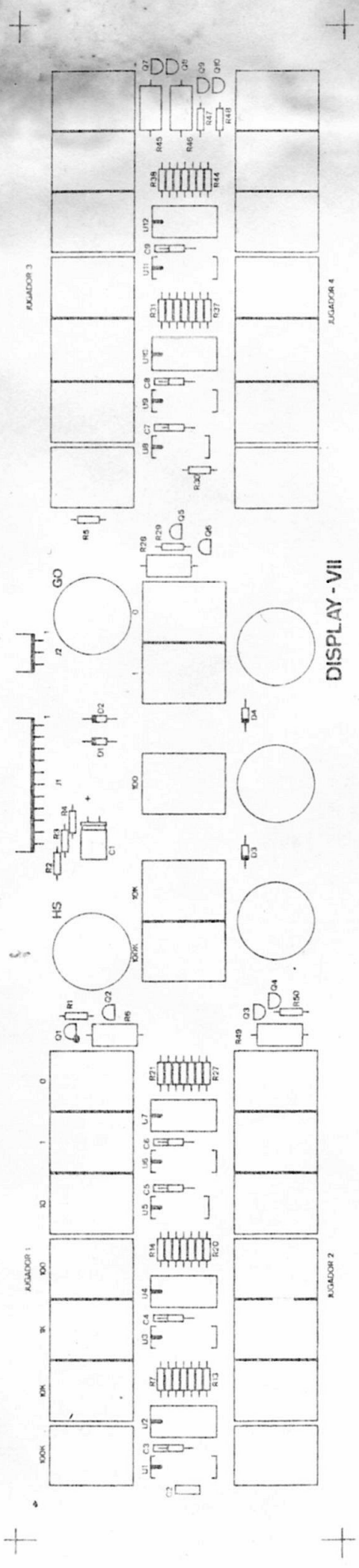




EFO_{SA} SOUND IV-1

PROYECTADO	10/4/84	J
DIBUJADO	15/6/84	J

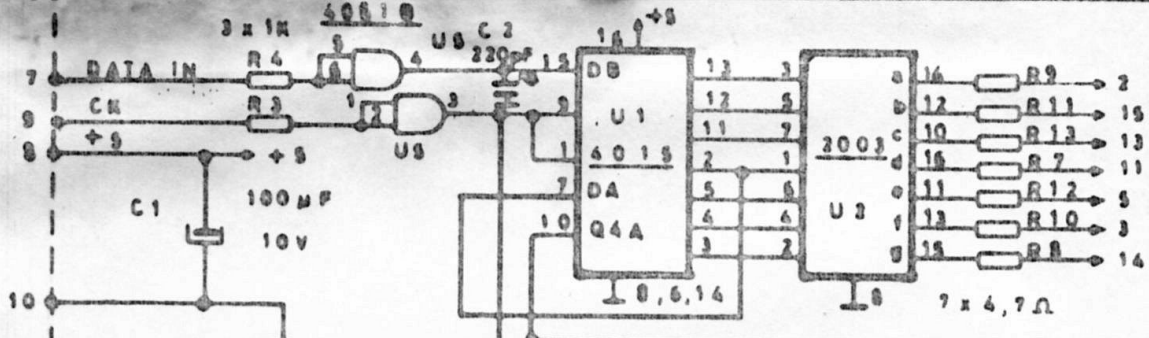
2



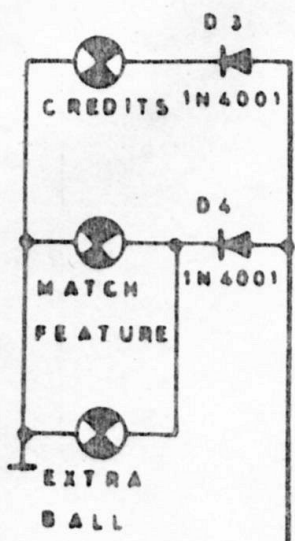
DISPLAY - VII

EMPRESA PRIMA
 S.A.
 C.I.MPRES0510243
E.F.O.
 COMPONENTES
 883-3784 111

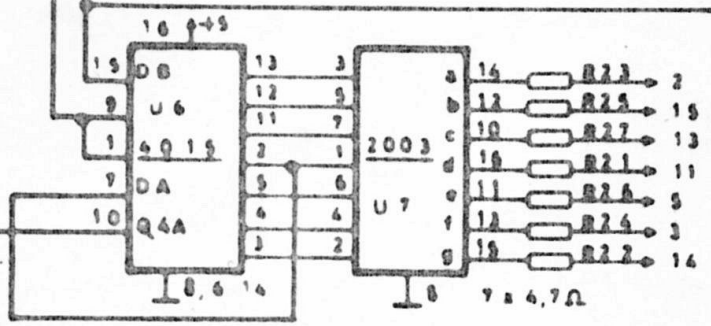
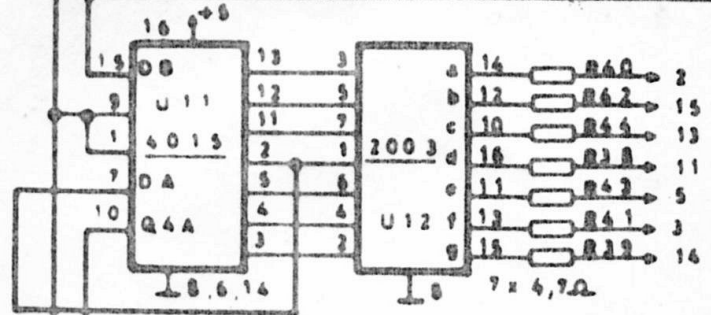
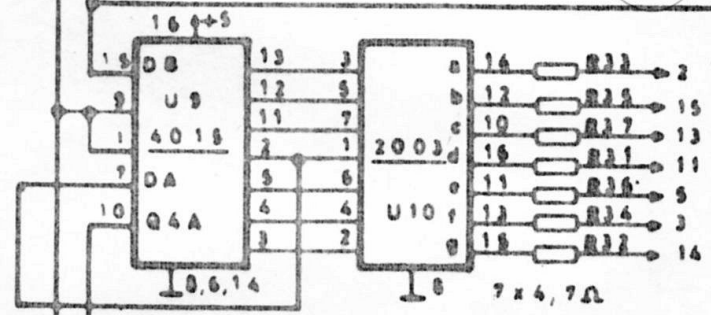
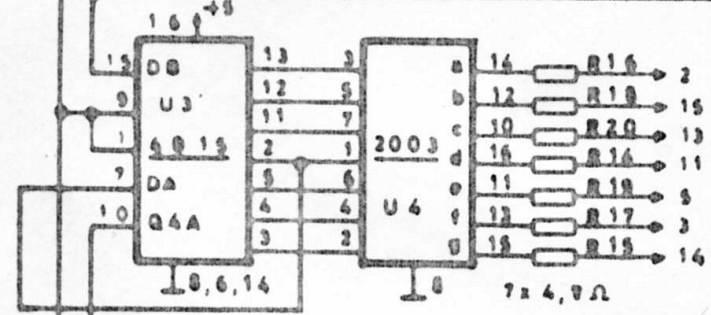
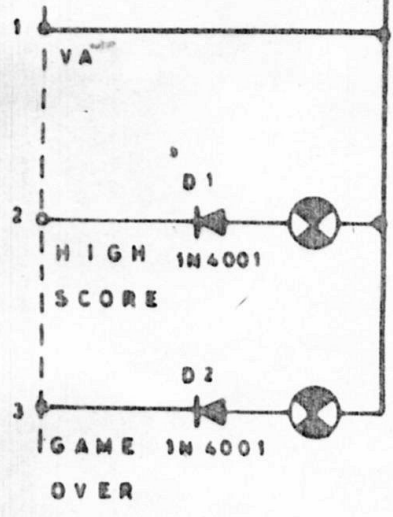
- 2 10
- 1 100
- 6 1K
- 8 10K
- 6 100K

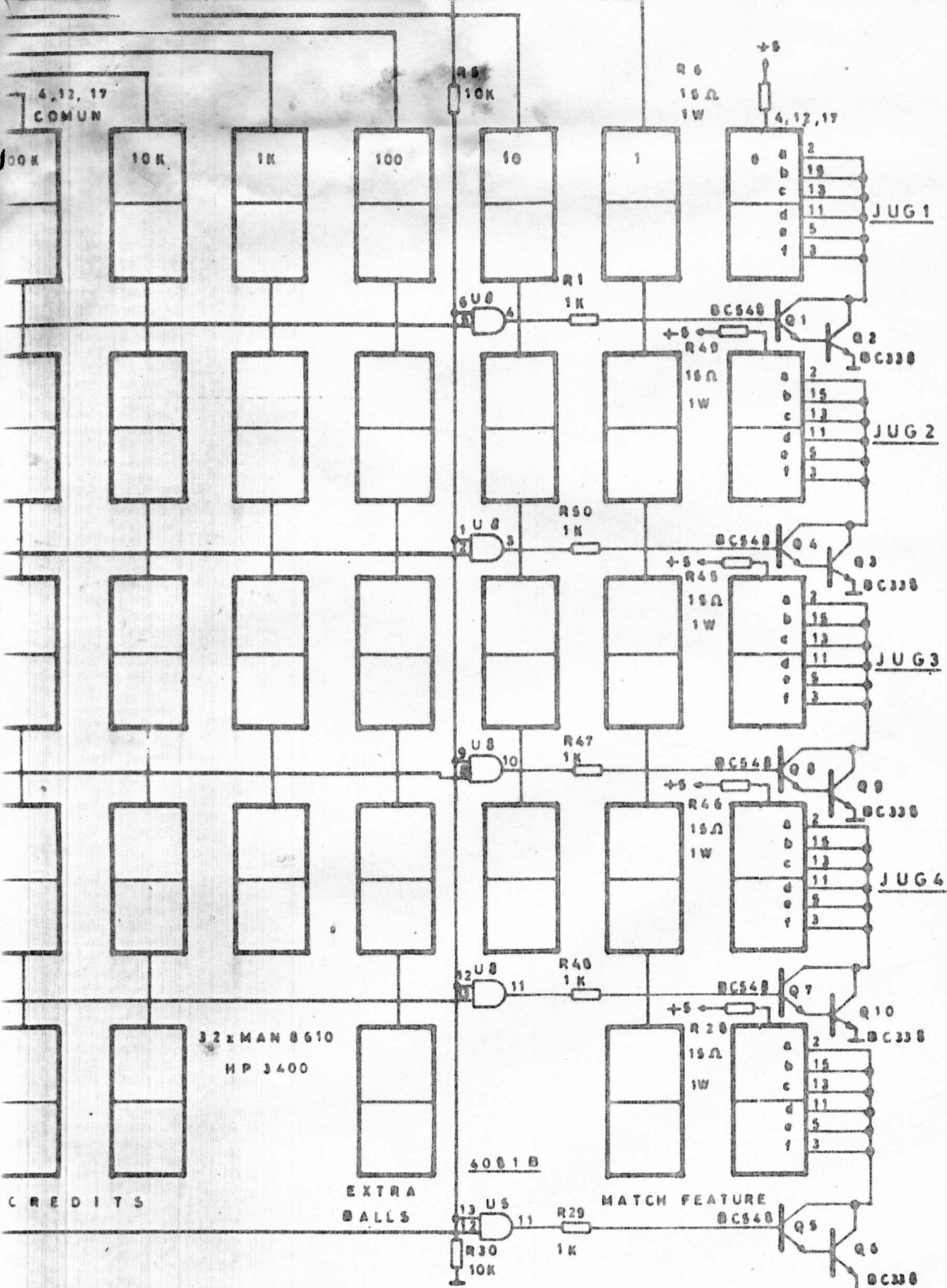


J1



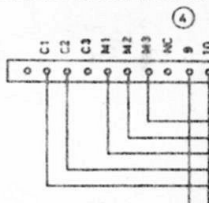
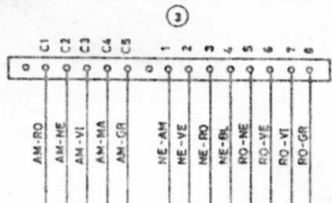
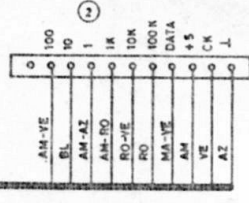
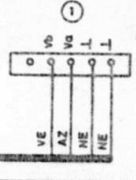
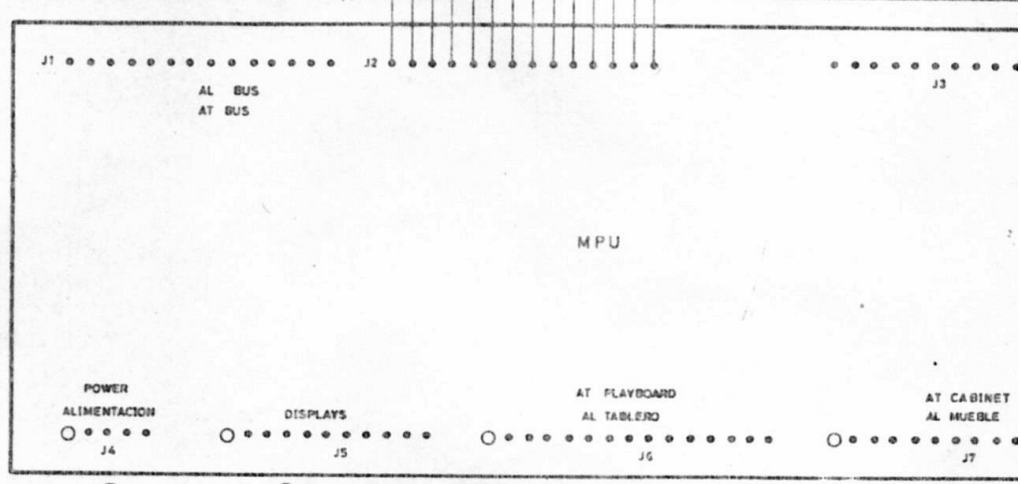
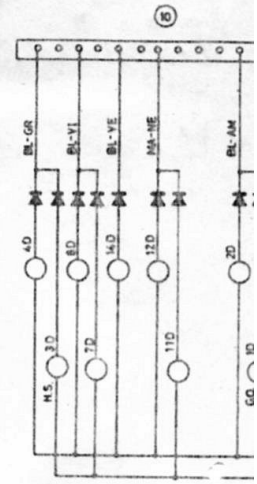
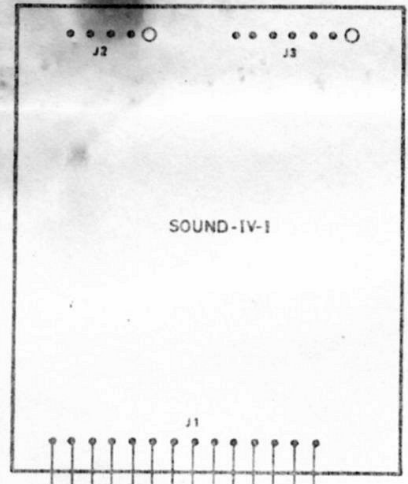
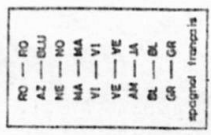
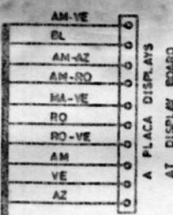
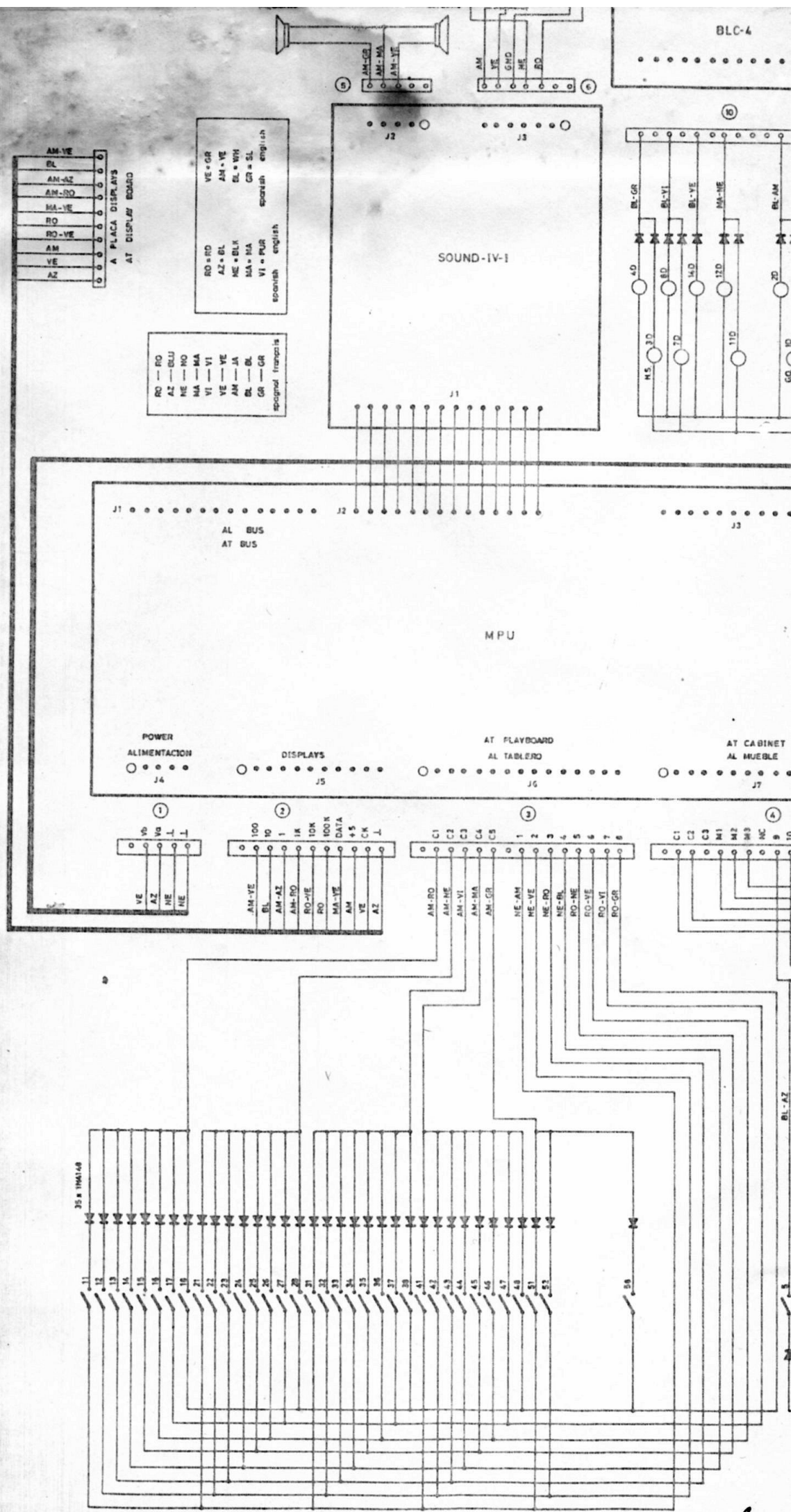
J2





<h1>EFO SA DISPLAY VII</h1>	PROYECTADO	28/5/84	J GAM
	DIBUJADO	24/5/84	J VAC

3



35 x 19M148

