FANTASTIC CAR

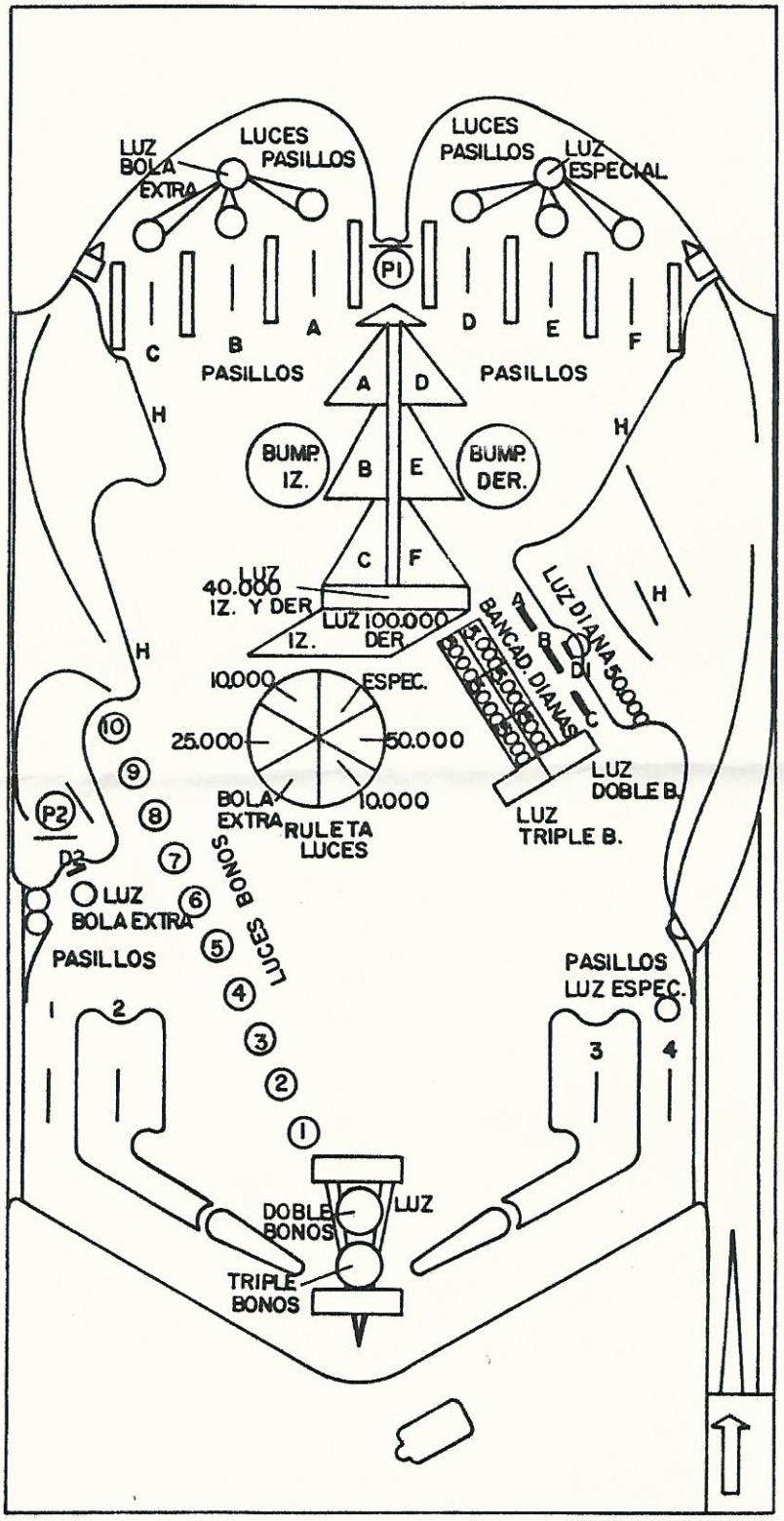
MANUAL DE SERVICIO Y MANTENIMIENTO



IDEAS Y DISEÑOS, S.A.

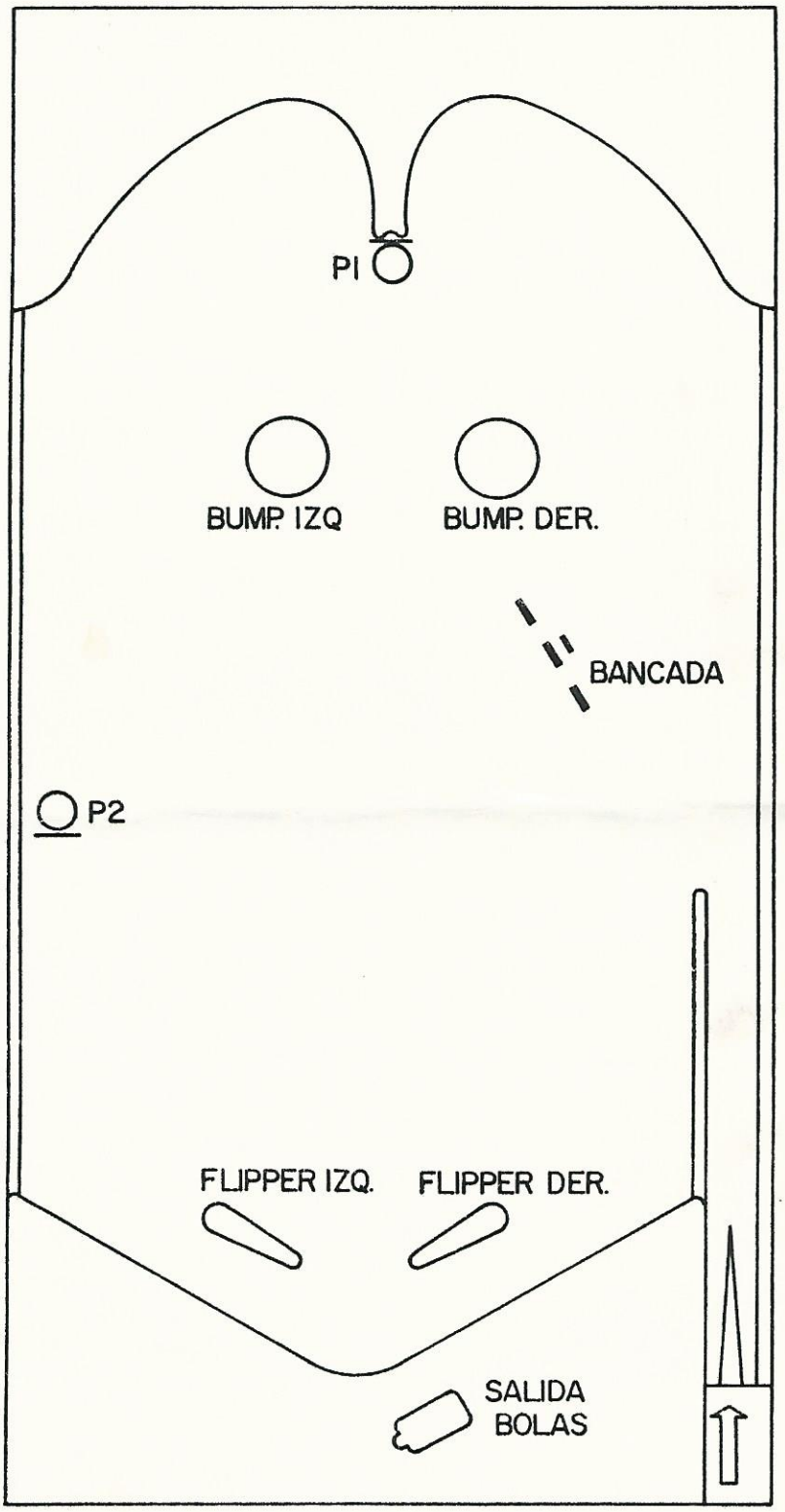
VIDEOJUEGOS
MUSEO DEL RECREATIVO
PINBALL · ARCADE

ESQUEMA GENERAL DE JUEGO
CONTACTOS Y LUCES



VIDEOJUEGOS
MUSEO DEL RECREATIVO
PINBALL · ARCADE

ERRORES Y SITUACION DE BOBINAS



ERRORES

—ERROR 1 SALIDA BOLAS

—ERROR 2 AGUJERO CENTRAL P1

—ERROR 3 BANCADA

—ERROR 4 EXPULSOR P2

—ERROR 5 BUMPERS IZQ. Y DER.

VIDEOJUEGOS
MUSEO DEL RECREATIVO
PINBALL · ARCADE

TEST DE CONTACTOS

1—— CONTACTO AGUJERO CENTRAL PI
2—— CONTACTO EXPULSOR P2
3—— CONTACTO BUMPER IZQUIERDO
4—— CONTACTO MONEDERO 100
5—— CONTACTO MONEDERO 25
7—— CONTACTO PULSADOR PARTIDA
8—— CONTACTO BUMPER DERECHO
9—— CONTACTO PASILLO 2
10—— CONTACTO PASILLO 3
11—— CONTACTO DIANA TRASERA BANCADA DI
12—— CONTACTO DIANA BANCADA A
13—— CONTACTO DIANA EXTRA BALL D2
14—— CONTACTO DIANA BANCADA B
15—— CONTACTO DIANA BANCADA C
16—— CONTACTO PASILLO I
17—— CONTACTO PASILLO 4
18—— CONTACTO SALIDA BOLAS Y FIN DE TEST
19—— CONTACTO PASILLO E
20—— CONTACTO PASILLO B
21—— CONTACTO PASILLO A
22—— CONTACTO PASILLO C
23—— CONTACTO PASILLO D
24—— CONTACTO PASILLO F
25—— CONTACTO BORRADO RECODS
26—— CONTACTOS BANDAS H
27—— CONTACTO FALTA
28—— CONTACTO FLIPPER IZQUIERDO
29—— CONTACTO FLIPPER DERECHO

VIDEOJUEGOS
MUSEO DEL RECREATIVO
PINBALL · ARCADE

TEST DE LUCES

— LUCES BONOS
— LUCES PASILLOS A,B,C
— LUCES PASILLOS D,E,F
— LUCES CENTRO(FLECHA)
— LUZ RULETA CENTRAL
— LUCES BUMPERS
— LUCES DOBLE Y TRIPLE BONOS
— LUCES PARTIDA Y BOLA EXTRA
— LUZ DIANA TRASERA BANCADA

Para pasar al modo TEST poner el dip número 8 del microswicht 1 en on y encender la máquina, seguidamente aparecerá en el display la palabra bonos y se encenderán solamente las luces de bonos. Pulsando el flipper izquierdo cambiará sucesivamente según la tabla TEST DE LUCES.

Pulsando el flipper derecho se cambiará de TEST DE LUCES a TEST DE CONTACTOS. Pulsando a contuación cualquier contacto aparecerá en los displays de crédito el número del contacto pulsado según la tabla de TEST DE CONTACTOS.

El TEST termina con el contacto salida bolas.

El TEST pone automáticamente la memoria RAM a cero.

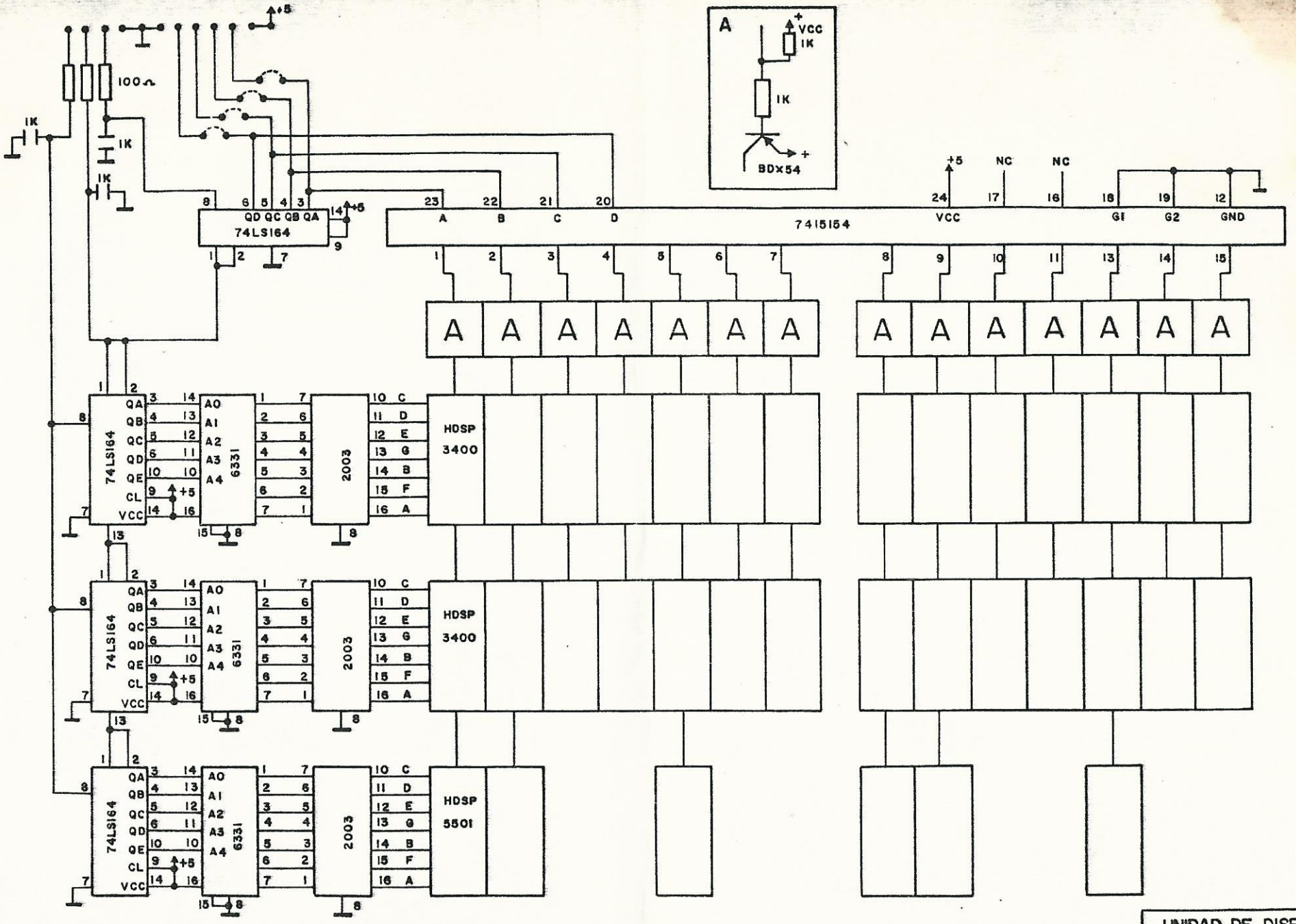
Para salir del modo TEST colocar en off el dip número 8 del microswicht 1.

MICROSWICHT 1

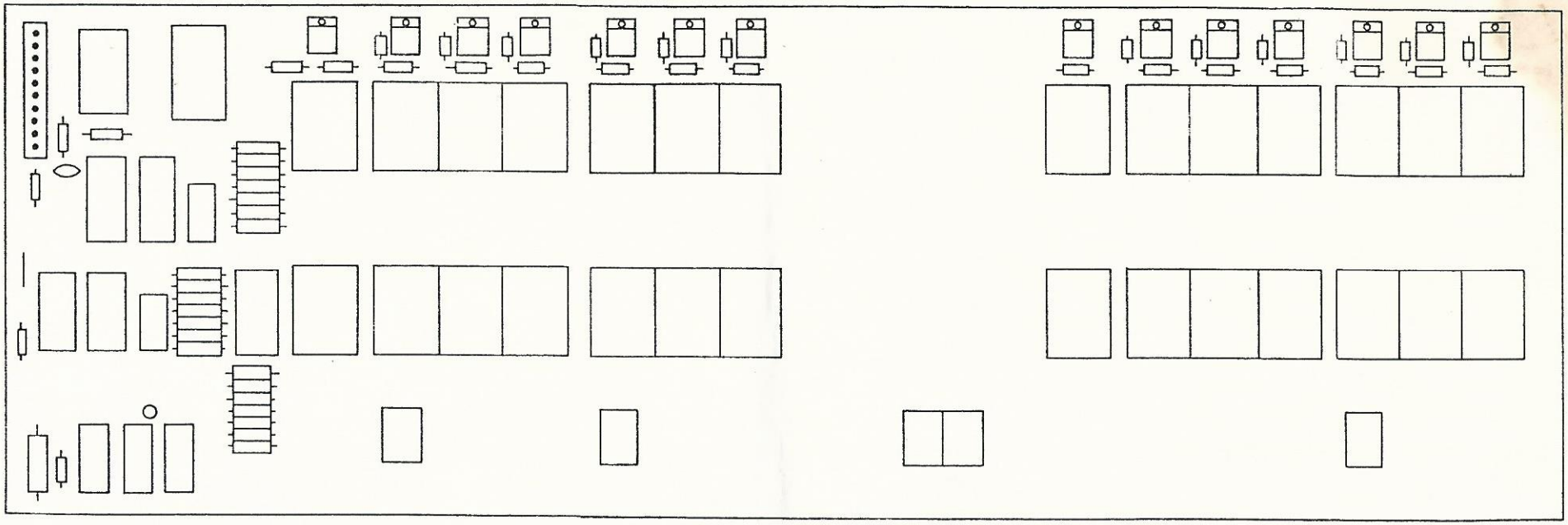
MONEDERO 25	1	2	3	4	5	6	7	8
1 MONEDA 1 PARTIDA	ON	ON						
1 MONEDA 2 PARTIDAS	OFF	ON						
1 MONEDA 3 PARTIDAS	ON	OFF						
2 MONEDAS 1 PARTIDA	OFF	OFF						
MONEDERO 100								
1 MONEDA 2 PARTIDAS			ON	ON				
1 MONEDA 3 PARTIDAS			OFF	ON				
1 MONEDA 4 PARTIDAS			ON	OFF				
1 MONEDA 5 PARTIDAS			OFF	OFF				
MONEDERO 3								
1 MONEDA 1 PARTIDA					ON	ON		
2 MONEDAS 1 PARTIDA					OFF	ON		
3 MONEDAS 1 PARTIDA					ON	OFF		
3 MONEDAS 2 PARTIDAS					OFF	OFF		
RECLAMO								
SI							ON	
NO							OFF	
TEST								
SI								ON
NO								OFF

MICROSWICHT 2

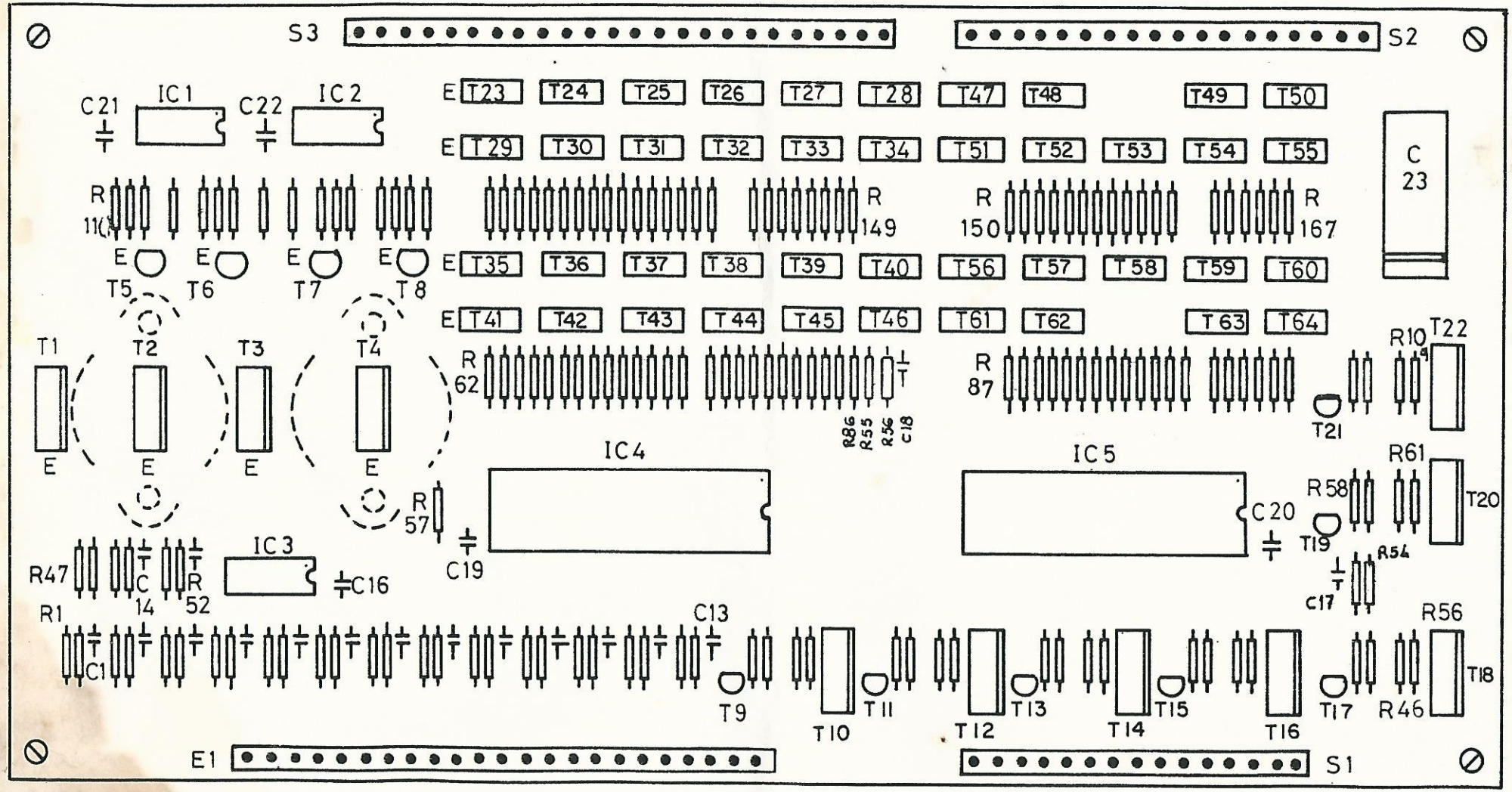
PARTIDAS POR PUNTOS	1	2	3	4	5	6	7	8
600.000 Y 900.000	ON	ON	ON					
700.000 Y 900.000	OFF	ON	ON					
800.000 Y 1.100.000	ON	OFF	ON					
900.000 Y 1.200.000	OFF	OFF	ON					
1.100.000 Y 1.500.000	ON	ON	OFF					
1.200.000 Y 1.600.000	OFF	ON	OFF					
1.300.000 Y 1.700.000	ON	OFF	OFF					
1.300.000 Y 1.900.000	OFF	OFF	OFF					
BOLAS POR PARTIDA								
2 BOLAS				ON	ON			
3 BOLAS				OFF	ON			
4 BOLAS				ON	OFF			
5 BOLAS				OFF	OFF			
BOLAS EXTRA A LOS PUNTOS								
NO BOLA EXTRA						ON		
1.000.000						OFF		
BOLAS EXTRA POR BOLA								
1 BOLA							ON	
2 BOLAS							OFF	
PERMITE INSCRIBIRSE								
SI								ON
NO								OFF



UNIDAD DE DISPLAYS	
PROYECTO	IDSA
FECHA	1-4-86
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR



PLACA DISPLAYS	
PROYECTO	IDSA
FECHA	1-4-86
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR

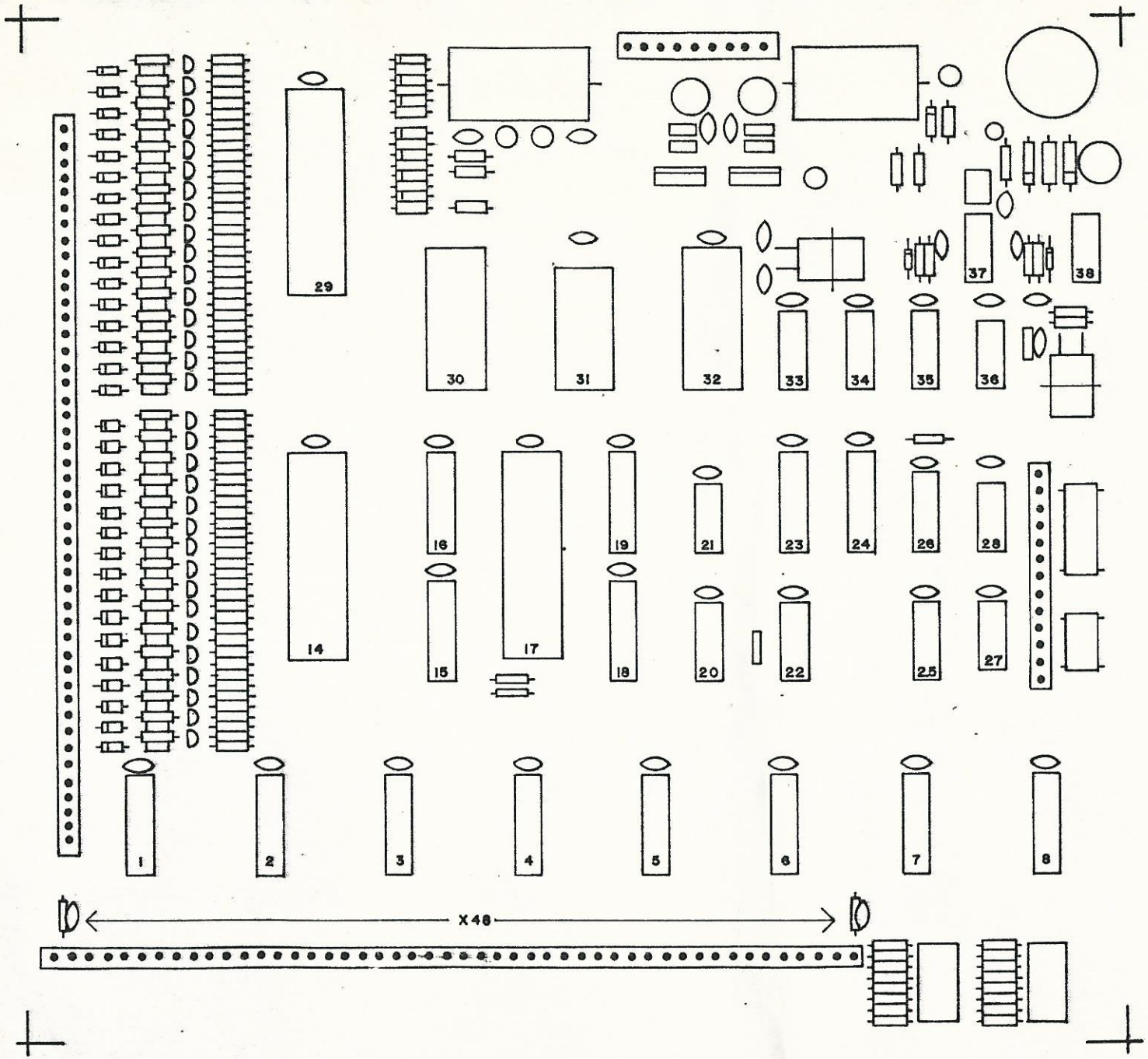


DRIVERS

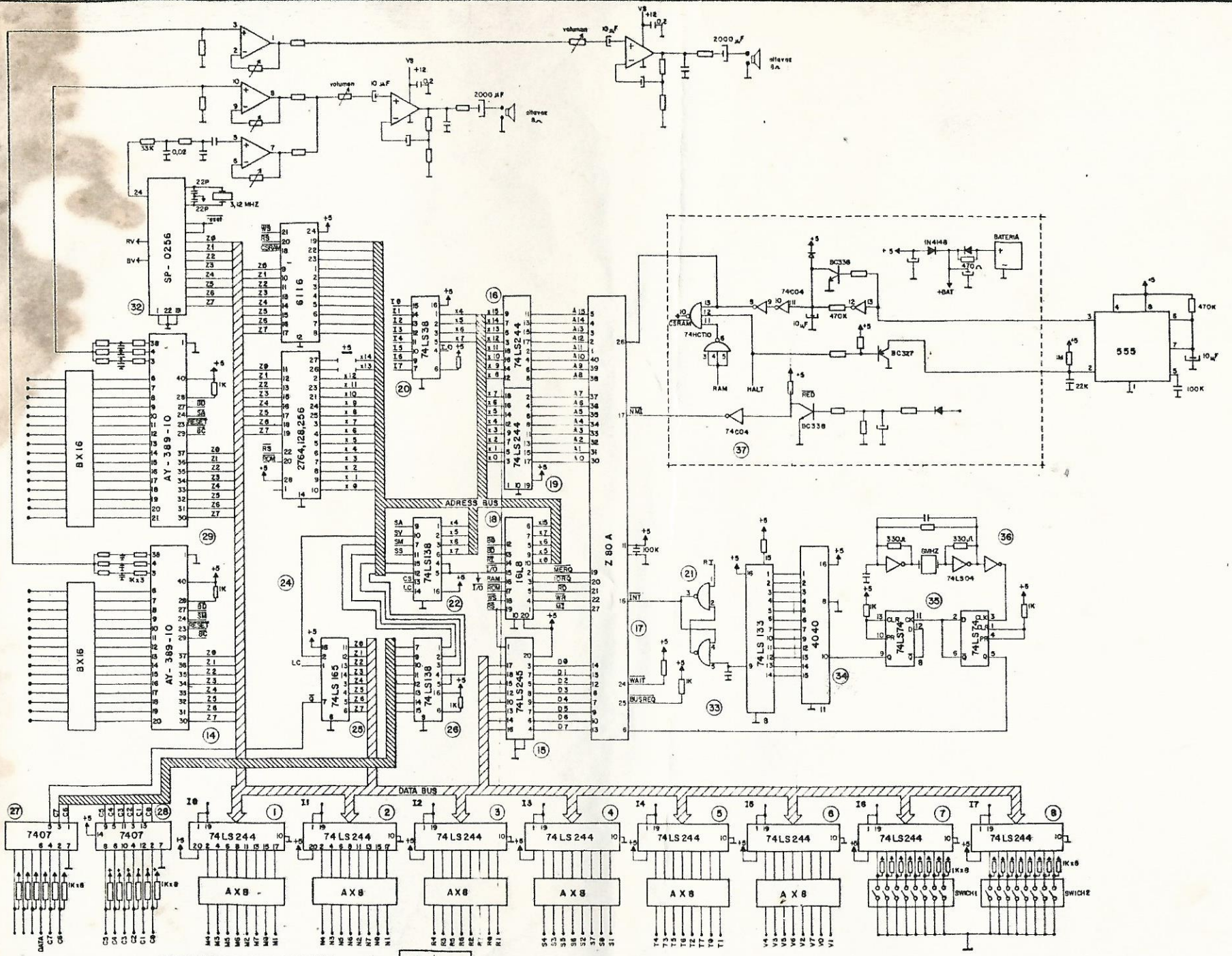
IDSA REF. BYL-106-A

PLANO DE MONTAJE

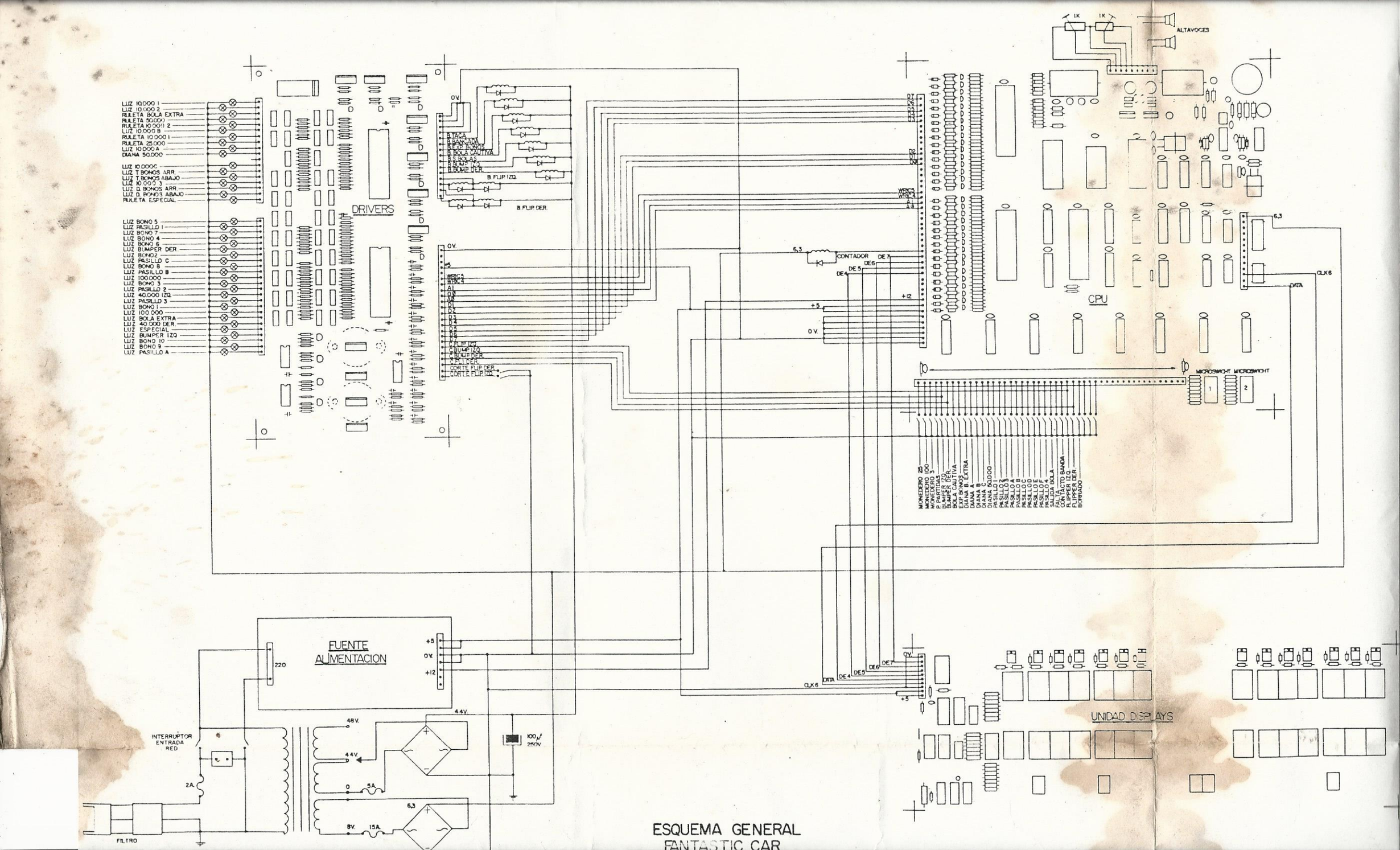
ESC. 1/1 1-4-86



CIRCUITO INT. PARA *PIN-BALL*	
PROYECTO	IDSA
FECHA	1-4-86
ESCALA	
MODELO	FANTASTIC CAR



CIRCUITO E/S PARA PIN-BALL	
PROYECTO	1084
FECHA	17-8-88
ESCALA	2/1
MODELO	FANTASTIC CAR



ESQUEMA GENERAL
FANTASTIC CAR