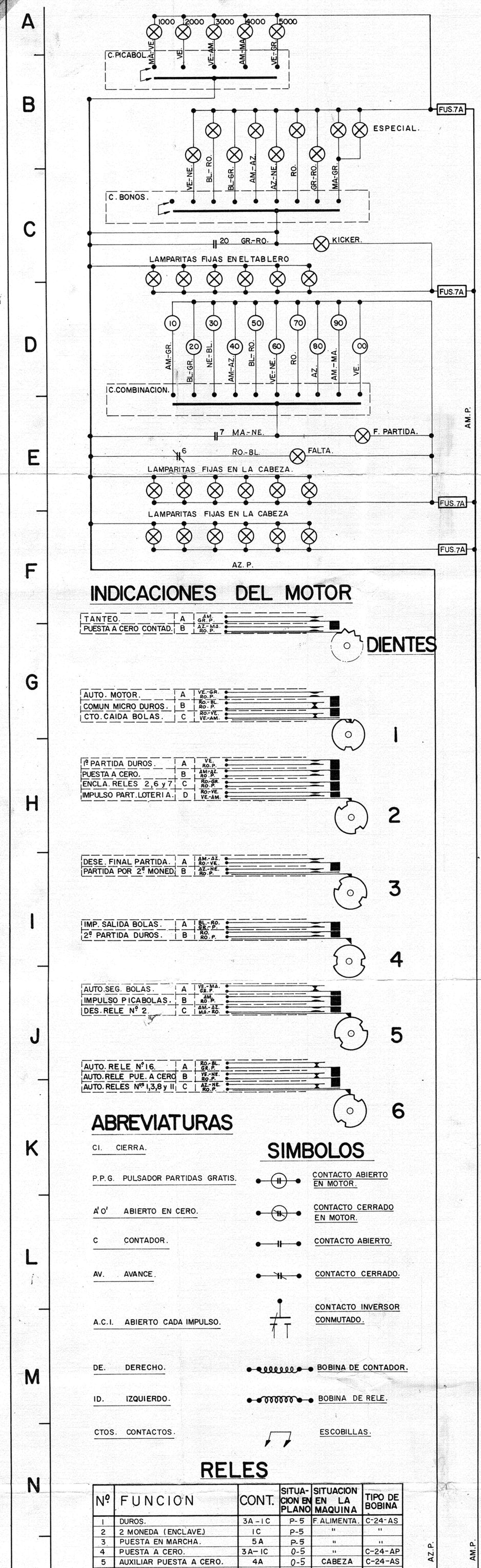



## INDICACIONES DEL MOTOR




## ABREVIATURAS

CI. CIERRA.

P.P.G. PULSADOR PARTIDAS GRATIS.

A'O' ABIERTO EN CERO.

C CONTADOR.

AV. AVANCE.

A.C.I. ABIERTO CADA IMPULSO.

DE. DERECHO.

ID. IZQUIERDO.

CTOS. CONTACTOS.

## SIMBOLOS

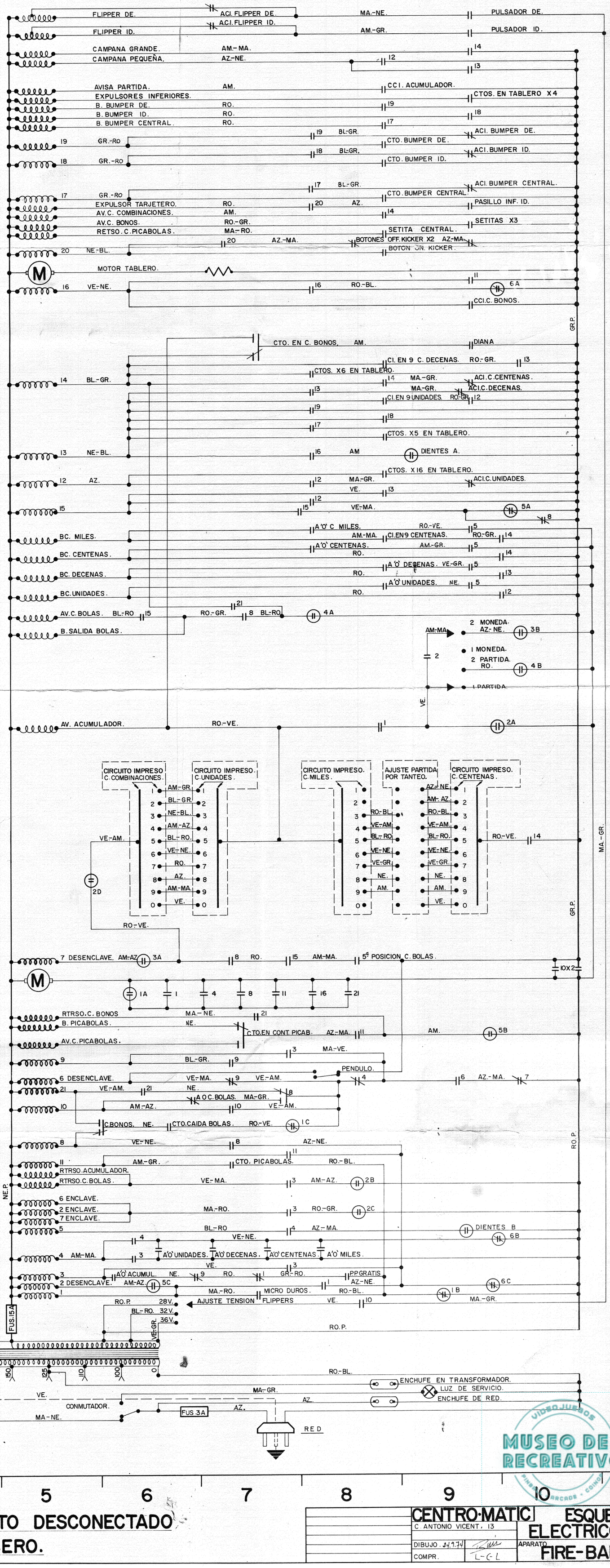



## RELES

| Nº | FUNCION | CONT. | SITUACION EN PLANO | SITUACION EN LA MAQUINA | TIPO DE BOBINA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | DUROS. | 3A-1C | P-5 | F. ALIMENTA. | C-24-AS |
| 2 | 2 MONEDA (ENCLAVE.) | 1C | P-5 | " | " |
| 3 | PUESTA EN MARCHA. | 5A | P-5 | " | " |
| 4 | PUESTA A CERO. | 3A-1C | O-5 | " | C-24-AP |
| 5 | AUXILIAR PUESTA A CERO. | 4A | O-5 | CABEZA | C-24-AS |
| 6 | FALTA (ENCLAVE.) | 1A-1C | N-5 | F. ALIMENTA. | " |
| 7 | FINAL DE PARTIDA (ENCLAVE.) | " | L-5 | " | " |
| 8 | SALIDA DE BOLAS. | 4A-1C-1J | N-5 | " | " |
| 9 | FALTA POR DESCONEXION. | 1A-2C | M-5 | " | C-24-AP |
| 10 | JUEGO. | 4A | N-5 | " | " |
| 11 | PICABOLAS. | " | N-5 | " | C-24-AS |
| 12 | UNIDADES. | 5A | H-5 | CABEZA | " |
| 13 | DECENAS. | " | G-5 | " | " |
| 14 | CENTENAS. | 6A | G-5 | " | " |
| 15 | SEGURIDAD S. BOLAS. | 3A | H-5 | " | C-24-AP |
| 16 | 500 PUNTOS. | " | F-5 | " | " |
| 17 | BUMPER CENTRAL. | " | E-5 | TABLERO | " |
| 18 | BUMPER IZQUIERDO. | " | D-5 | " | " |
| 19 | BUMPER DERECHO. | " | D-5 | " | " |
| 20 | KICKER. | " | E-5 | " | " |
| 21 | DESCUENTO BONOS. | 4A | N-5 | F. ALIMENTA. | C-24-S |

## BOBINAS DE NUCLEO MOVIL

| COLOR | FUNCION | |
|---|---|---|
| AZUL. | FLIPPER. | |
| ROJO. | CONTADOR VISION DIRECTA. | |
| VERDE. | BUMPERS. | |
| NEGRO. | AVISA PARTIDA. | |
| AMARILLO. | CAMPANA. | |
| GRIS. | SALIDA BOLAS. | AVANCE CONTADORES. |
| MARRON. | EXPULSORES. | RETROCESO CONTADORES. |




VIDEOJUEGOS
MUSEO DEL RECREATIVO
PINBALL · ARCADE · COINOP

**NOTA: EL ESQUEMA REPRESENTA EL APARATO DESCONECTADO DESPUES DE HABER SIDO PUESTO A CERO.**

| | | |
|---|---|---|
| | CENTRO-MATIC C. ANTONIO VICENT, 13 | ESQUEMA ELECTRICO |
| | DIBUJO 24.9.74 | APARATO FIRE-BALL |
| | COMPR. L-C-L | |