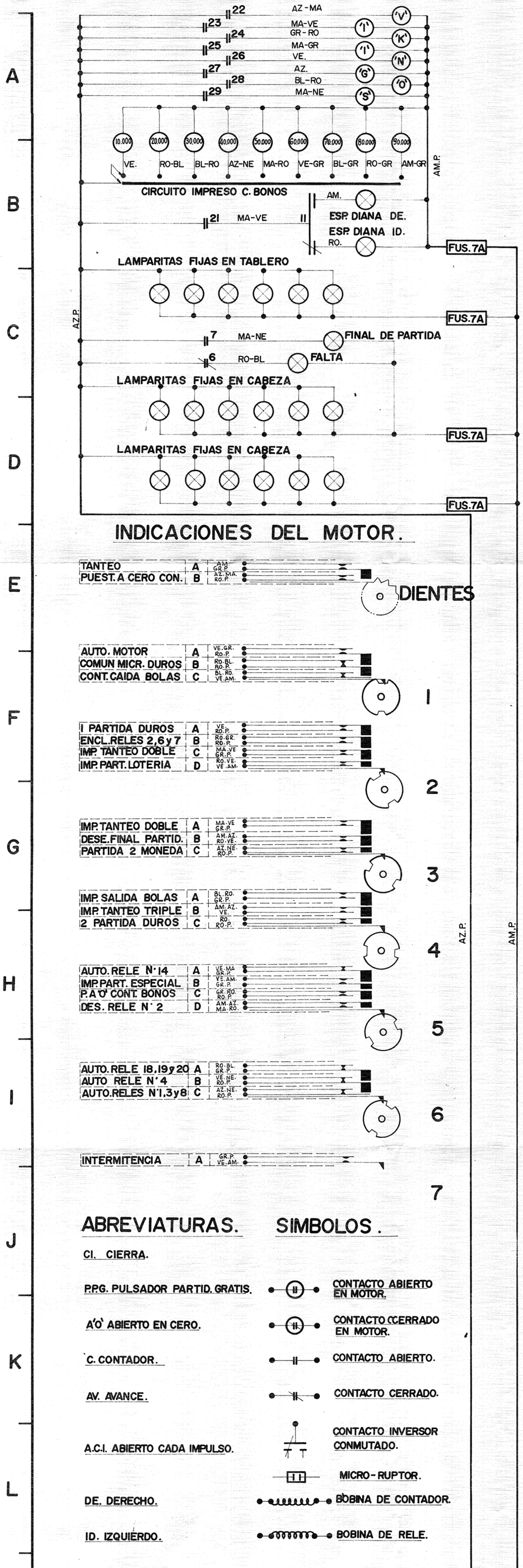


Nº	FUNCION	CONTAC.	SITUA. EN PLANO	SITUACION EN LA MAQUINA	TIPO DE BOBINA
1	DUROS.	3A-1C	N-5	F.ALIMEN.	D-24-AS
2	2ª MONEDA (ENCLAVE)	1C	N-5	"	"
3	PUESTA EN MARCHA	5A	N-5	"	"
4	PUESTA A CERO	3A-1C	N-5	"	C-24-AP
5	AUXILIAR DE PUEST. CERO	4A	L-5	CABEZA	D-24-AS
6	FALTA (ENCLAVE)	1A-1C	L-5	F.ALIMEN.	"
7	FINAL DE PARTID. (ENCLAV.)	1A-1C	K-5	"	"
8	SALIDA DE BOLAS	5A-1C	M-5	"	"
9	FALTA POR DESCONEXION	1A-2C	L-5	"	C-24-AP
10	JUEGO	4A	M-5	"	"
11	INTERMITENCIA	3I	C-5	TABLERO	"
12	BONOS	6A	M-5	F.ALIMEN.	D-24-AS
13	RECUENTO DOBLE	2A-2I	E-5	"	C-24-AP
14	SEGURIDAD SALI. BOLAS	3A	G-5	CABEZA	
15	UNIDADES	4A	G-5	"	D-24-AS
16	DECENAS	5A	G-5	"	"
17	CENTENAS	6A	E-5	"	"
18	5.000 PUNTOS	3A	D-5	F.ALIMEN.	"
19	50.000 PUNTOS	3A	E-5	"	"
20	ESPECIAL PASILLOS	3A-2C	D-5	"	C-24-AP
21	ESPECIAL DIANAS	2A-1I	D-5	"	"
22	PASILLO 'V'	3A	C-5	TABLERO	"
23	PASILLO 'I'	3A	C-5	"	"
24	PASILLO 'K'	3A	B-5	"	"
25	PASILLO 'I'	3A	B-5	"	"
26	PASILLO 'N'	3A	C-5	"	"
27	PASILLO 'G'	3A	C-5	"	"
28	PASILLO 'O'	3A	B-5	"	"
29	PASILLO 'S'	3A	B-5	"	"
30	BUMPER DERECHO	3A	B-5	"	D-24-AS
31	BUMPER IZQUIERDO	3A	B-5	"	"

COLOR	FUNCION
BANDA VERDE	BUMPERS
GRIS	S. BOLAS-EXPULSORES-AV. CONTADORES
BLANCA	RETROCESO CONTADORES
NEGRA	AVISA PARTIDA
AMARILLA	CAMPANAS
PAPEL AZUL	C. VISION DIRECTA

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

	CENTRO-MATIC	ESQUEMA ELECTRICO.
	C/ANTONIO VICENT, 13	
	DIBUJO: 11-4-16	APARATO. VIKINGOS.
	COMPROBO:	

VIDEOJUEGOS MUSEO DEL RECREATIVO PINBALL · ARCADE · COINOP