

TEST ET REGLAGES

Pour régler et vérifier votre "POLICE FORCE" vous disposez de quatre catégories de Test:

- a) Id (identification)
- b) Ct (comptabilité et statistiques)
- c) Re (réglages)
- d) Test de fonctionnement (bobines, afficheurs, etc).

L'afficheur du 3ème JOUEUR vous indique la catégorie de Test A CHAQUE INSTANT.

COMMENT PROCEDER ?

Vous disposez, derrière la porte, trois boutons, plus le bouton CREDIT/PARTIE. Le bouton ADVANCE vous permet d'entrer dans le programme TEST et de continuer celui-ci.

Le bouton central (Rouge) AUTO-MANUAL détermine le sens de vos Tests. En position haute "UP" vos Tests et réglages avanceront, en position basse "DOWN" vos Tests et réglages reculeront.

Le bouton HIGH SCORE RESET vous permet d'enregistrer (après avoir réglé au préalable par le bouton crédit), un nouveau Haut Score.

Le bouton de CREDIT vous permet de changer les paramètres des différents réglages et scores de votre appareil. Ces réglages peuvent avancer ou reculer selon la position du bouton AUTO-MANUAL.

TEST SON, BOBINES, AFFICHEURS etc.

Mettez le bouton AUTO-MANUAL en position basse (DOWN), puis appuyez sur le bouton ADVANCE. Une fois dans les Tests, remettez le bouton AUTO-MANUAL en position haute (UP). Maintenant vous êtes en Test Musique. Par le bouton de crédit vous pouvez passer en revue toutes les séquences des musicales du synthétiseur de votre appareil. Attention ne pas confondre "Musique" et "Son". Le SON (paroles et bruitage) est généré par la C.P.U.

En appuyant sur le bouton ADVANCE vous passerez en Tests: Afficheurs, Lampes commandées (les lampes clignotent toutes ensemble), Lampes Fixes (par le bouton crédit vous vérifiez les Lampes une par une), Bobines (et Lampes Flash), Niveau de Contacts (l'appareil vous indiquera les contacts qu'il considère comme étants en panne), Test Contacts (test individuel, par vos soins, de chaque contact) etc...

A chaque fois sur les deux premiers joueurs vous avez, en toutes lettres la description du Test dans lequel vous vous trouvez. En appuyant sur le bouton AUTO MANUAL vous pouvez bloquer votre Test sur une fonction bien déterminée.

A la fin de vos Tests de fonctionnement vous passerez en Test Id 00 (identification). Là, soit vous continuez, soit vous éteignez et rallumez votre appareil.

CHANGEMENT DES REGLAGES ET REMISES A ZERO

Pour modifier un réglage, parmi les réglages Re 53 à 70 (Difficulté du jeu et remises à zéro), affichez (par le bouton de crédit) sur le 4ème joueur QUI à la place du NON et réappuyez sur le bouton ADVANCE. L'inscription DONNE, sur le 4ème joueur vous indiquera que votre nouveau réglage ou votre remise à zéro a bien été enregistré.

Note: Si vous repassez devant ce réglage vous trouverez malgré sa modification, l'indication NON. Ceci est normal, l'indication QUI étant une sorte de clé d'accès, pour un éventuel changement, revient en position d'attente NON. Cela ne veut pas dire que votre nouveau réglage n'a pas été enregistré.

TEST ET REGLAGES

MESSAGE CLIENT

Pour afficher un message (Test Re 49) appuyez sur le bouton de crédit pour obtenir l'indication CHANGE puis réappuyez sur le bouton ADVANCE. Un signal sonore et olographe vous indiquera que vous pouvez enregistrer une ligne (de 16 lettres et chiffres) puis une deuxième puis une troisième. A la fin de la troisième ligne un signal sonore et olographe vous indiquera que votre message a été enregistré.

Pour choisir les chiffres et les lettres de votre message, actionnez les boutons des Flippers.

Une fois la bonne lettre ou chiffre choisis, appuyez sur le bouton de crédit pour passer à la lettre suivante. Si vous vous trompez sur une lettre la flèche (pointe vers la gauche) vous permet de revenir (par le bouton de crédit) en arrière et choisir une autre lettre.

ALARME DE CONTACT

Si sur votre plateau, vous avez un ou plusieurs contacts qui sont anormalement fermés, ou un ou plusieurs contacts qui n'ont pas été actionnés pendant 120 billes + 40 parties, votre appareil vous indiquera à l'allumage et au passage en Test, le n° et la description du contact. Il vous l'indiquera également même après dépannage. Pour l'effacer il vous suffira d'engager une partie et actionner le ou les contacts indiqués.

COMMENT REGLER VOTRE APPAREIL

Sur les pages suivantes vous trouverez trois tableaux de test avec commentaires et les réglages conseillés par nous.

Dans un premier temps contentez-vous à régler votre appareil (au principe il est réglé d'office par le constructeur) en réglage USINE. Le réglage usine (France) est calculé pour vous donner: Un pourcentage global (Ct 07) de 22% sur les parties jouées (28% sur les parties payées), durée moyenne d'une bille de 40 sec. environ (2 1/2 min. la partie), tarif standart France (Tarif 1 3x1Fr=1 partie etc), Tilt direct, 1 Score et pas de knocker pour l'alarme de contacts. Si toute fois cela ne vous suffisait pas: Après un mois de fonctionnement, environ, faites un contrôle minutieux de vos statistiques des combinaisons du jeu (Ct) et réglez, en conséquence chacune de ces combinaisons.

TARIFICATION

A partir du JOKERZ le Test réglage de tarification (Re 24) est équipé de cinq possibilités de Tarif Standard pour la France plus le Tarif Client. Un changement de Tarif modifira automatiquement un réglage parmi les réglages Re 53-57 (FRANCE 1-5) ceci afin de diminuer ou augmenter automatiquement la DUREE moyenne de la partie selon son PRIX. Cependant vous pouvez, après changement de tarification, modifier ces réglages selon vos besoins.

Si vous utilisez le mode Tarif Client: Après avoir régler votre Tarif choisissez un réglage de Durée parmi les réglages FRANCE 1-5.

COMPTABILITE MONNAIE

A partir du JOKERZ vous disposez également trois possibilités concernant les Tests Ct. 01-04 (Entrées de monnaie):

- a) NORMAL (Vous pouvez voir la description et les chiffres).
- b) CHIFFRES (Vous pouvez voir les chiffres seulement. Régl. USINE)
- c) MEMOIRE (La description et les chiffres sont invisibles mais en memoire).

TEST ET REGLAGES

Test comptabilité

Les Tests 01 à 28 sont communs sur tous les appareils Williams de la serie 11 (à partir du High Speed).

Les chiffres donnés en colonne RESULTAT pour les Tests 01 à 07 sont à titre indicatif.

Le Test 06 vous indique le nombre global de parties gratuites (cummul de Tests 02, 10, 12 et 13).

Le Test 07 vous indique le Pourcentage global de parties gratuites (cumul de Tests 09, 11 et 14). Attention: Ce pourcentage est calculé sur le nombre total de parties jouées et non pas sur le nombre de parties payées seulement. Pour trouver le pourcentage sur les parties payées, pour un resultat donnié de 22-23% il convient d'ajouter 6-7% .

Les Tests 09, 11 et 14 vous donnent respectivement le pourcentage de parties gagnées au score, spécial et Haut Score. Cela vous permet d'équilibrer (par les réglages (Re) ces trois paramètres de manière à obtenir un équilibre entre les différentes façons de gagner une partie (Pourcentage idéal: 10-11 % au score, 8 % à la loterie *, 3 % au spécial et 1 % au Haut Score). Au principe tous ces pourcentages sont prévus et obtenus par le réglage USINE.

Le Test 17 vous indique la durée moyenne d'une bille (division du résultat du Test 12 par le résultat du Test 19). De cette manière vous pouvez connaître avec exactitude la durée moyenne d'une partie (voir Test Ct 49) et régler votre plateau en conséquence.

Le Test 18 vous permet de connaître le temps de fonctionnement de votre appareil C'est un Test très important car, par son intermédiaire, vous pouvez tester et savoir la durée de vie de certaines pièces mécaniques de votre appareil.

Les Tests 24, 25, 26 et 27 vous indiquent le nombre de parties jouées aux 1er, 2ème, 3ème et 4ème joueur respectivement de manière que vous puissiez connaître avec exactitude le taux d'occupation de votre appareil par les joueurs.

Le Test 28 vous indique le nombre d'Autocycles (voir Re 67).

Les Tests 29 à 38 vous indiquent les pourcentages et la manière de fonctionnement des différentes combinaisons du plateau.

Le Test 39 vous indique le nombre de parties restantes avant la prochaine remise à zéro, automatique, du plus Haut Score (voir Test Re 22).

Les Tests 40 à 43 vous indiquent le nombre de fois ou une tranche de score à été obtenue par tranche de 500.000 points.

Les Tests 44 à 47 vous indiquent le nombre de fois ou une tranche de score à été obtenue par tranches de 1.000.000 points.

Les Tests 48 et 49 vous indiquent le nombre de fois ou une tranche de score à été obtenue par tranches de 2.000.000 points.

Le Test 50 vous indique le nombre de fois ou un score entre 1.000.000 points et 99.999.999 points à été obtenu.

Le Test 51 vous indique la durée moyenne, en minutes et 100èmes de minute, de la partie. Ce Test est, peut-être, avec le Test 07, le Test le plus important au niveau de fonctionnement de votre appareil.

Les Tests 52 et 53 vous indiquent le nombre de fois que la bille à été perdue par le couloir de sortie gauche (Ct 52) ou droit (Ct 53). Pour un bon équilibre du plateau, le résultat de ces deux Tests, doit être plus ou moins indentique.

Attention

Si pendant la lecture de votre comptabilité le signe ERREUR apparaît sur le 4ème joueur cela veut dire que l'information donnée pour ce test est erronée.

*= Le pourcentage de la loterie est réglable mais n'apparaît pas dans la comptabilité.

POLICE FORCE

Tableau 1

TEST IDENTIFICATION (Id)

N° du test 3ème joueur	Description (1er et 2ème joueur) Resultat (4ème joueur)
00	Identification de l'appareil
01	Identification et date du programme
02	Niveau de difficulté (Réglage)

En Id 00 vous trouverez: Le nom de l'appareil, son numero de code et une serie de chiffres et lettres qui correspond à la PROM de votre CPU.

Le test Id 01 vous indique le pay au quel le programme est destiné ainsi que la date de sa realisation.

Le test Id 02 vous indique, sur l'afficheur de deux premiers joueurs, le niveau de difficulté (voir tests Ad) sur lequel votre appareil est actuellement réglé.
Exemple: REGLAGE USINE. Cependant si un ou plusieurs paramètres du réglage d'Usine ont été modifiés, vous trouverez l'indication: R. USINE ALTERE.

Note: Le N° de la revision (REV + n°) de la PROM (Ex: sur CYCLONE 564 F-4) est très important. Pour toute commande de PROM veuillez donc indiquer ce N°.

POLICE FORCE

Tableau 2

COMPTABILITE (Ct)

N° du test 3ème joueur	Description 1er et 2ème joueur	Résultat 4ème joueur
Ct 01	Monnayeur de gauche, 1Fr (Nombre de pièces)	
02	Monnayeur central 5Fr (" " ")	
03	Monnayeur droit 10Fr (" " ")	
04	Crédits payés	
05	Total de parties jouées	
06	Total de parties gratuites	
07	Pourcentage de parties gratuites *	
08	Parties gratuites au score	
09	% parties au score	
10	Parties gratuites au special	
11	% parties au spécial	
12	Parties gratuites à la loterie	
13	Parties gratuites au Plus Haut Score	
14	% parties gratuites au Plus Haut Score	
15	Nombre d'Extra Billes	
16	% d'Extra Billes	
17	Durée moyenne (en secondes) d'une bille	
18	Total de minutes de jeu (depuis la dernière R.à Z.)	
19	Nombre de billes jouées	
20	1er score (nombre de parties gagnées au..)	
21	2ème score (" " " " ")	
22	3ème score (" " " " ")	
23	4ème score (" " " " ")	
24	Jeux 1er tableau (nombre de...)	
25	Jeux 2ème tableau (" ")	
26	Jeux 3ème tableau (" ")	
27	Jeux 4ème tableau (" ")	
28	Autocycles (Test automat. de: Lampes, Son, Affich. etc)	
29	Jackpots gagnés (nombre de fois)	
30	Million Non Stop (nombre de démarrages pour...)	
31	Millions gagnés (par le Million Non Stop)	
32	Hauts Scores (pris aux autres joueurs)	
33	Multibilles (nombre de jeux en...)	
34	Multiplicateur bonus (nombre de fois avancé)	
35	Spécial "X" (par le multiplicateur bonus)	
36	Gains Top Cop (par le mot 'POLICE')	
37	Extra Bille consolation (nombre de...)	
38	Extra Bille haut (par lampe Ex. Bille sur fronton)	
39	R.à Z. Haut Score (parties à jouer avant la prochaine R.à Z.)	
40	Scores de 0.0 à 0.4 M. points (nombre de...)	
41	" " 0.5 à 0.9 M. " (" ")	
42	" " 1.0 à 1.4 M. " (" ")	
43	" " 1.5 à 1.9 M. " (" ")	
44	" " 2.0 à 2.9 M. " (" ")	
45	" " 3.0 à 3.9 M. " (" ")	
46	" " 4.0 à 4.9 M. " (" ")	
47	" " 5.0 à 5.9 M. " (" ")	
48	" " 6.0 à 7.9 M. " (" ")	
49	" " 8.0 à 9.9 M. " (" ")	
50	" " 10 à 99 M. " (" ")	
51	Durée moyenne de la partie (en minutes et 100èmes)	
52	Sortie couloir gauche (nombre de billes sorties par...)	
53	Sortie couloir droit (" " " " ")	

*- Ce pourcentage est calculé sur les parties jouées et non sur les parties payées.

POLICE FORCE

Tableau 3

REGLAGES DU JEU (Re)

N° du Test 3ème joueur	Description (1er et 2ème joueur)	Réglage conseillé 4ème joueur
Re 01	% au score automatique (ou fixe)	10%
02	Score de référence (ou 1er score)	3.500.000
03	Nombre de scores (ou 2ème score)	01
04	(3ème score)	
05	(4ème score)	
06	Gains au score (Crédit, Bille ou Points)	CREDIT
07	Gains au spécial	CREDIT
08	% de la loterie	08%
09	Nombre de billes par partie	03
10	Avertissement de tilt (avant tilt effectif)	01
11	Extra billes par partie (maximum)	03
12	Maximum de crédits	20
13	Haut score (en ou hors service)	OUI
14	1er haut score	5.500.000
15	2ème haut score	5.000.000
16	3ème haut score	4.500.000
17	4ème haut score	4.000.000
18	Nombre de crédits pour le 1er haut score	03
19	Nombre de crédits pour le 2ème haut score	01
20	Nombre de crédits pour le 3ème haut score	01
21	Nombre de crédits pour le 4ème haut score	01
22	Remise à zéro des H. scores (toutes les x parties)	3.000
23	Jeu gratuit	NON
24	Tarification standard France (Tarif 1-5 ou Client)	TARIF 1
25	Nombre d'impulsions par le monnayeur gauche	03
26	Nombre d'impulsions par le monnayeur central	10
27	Nombre d'impulsions par le monnayeur droit	20
28	Nombre d'impulsions pour un crédit	05
29	Nombre d'impulsions pour le crédit bonus	20
30	Minimum d'impulsions pour un crédit	00
31-47	<u>Réglages spécifiques</u> (voir pages suivantes)	
48	Son d'attraction	OUI
49	Message client	OUI
50	Affichage de la comptabilité (pour Ct 01-04)	CHIFFRES
51	Temps de bille consolation (spécifiques)	50 sec.
52	Lumieres Flash (Régl. spécifique)	FORTE
53	Réglage France 1 (Durée de partie +2,5 min.)	DONNE
54	Réglage France 2 (" " " 2,0 min.)	Ces réglages changent automatiquement avec le changement de la tarification (Re 24)
55	Réglage France 3 (" " " 3-3,5 min.)	
56	Réglage France 4 (" " " 2,5 min.)	
57	Réglage France 5 (" " " 2,5 min.)	
58	Non utile	
59	Réglage bille supplémentaire (tout gain=1 bille)	NON
60	Réglage 5 billes	NON
61	Réglage nouveauté (non utile en France)	NON
62	Réglage (global) du jeu Très Facile	NON
63	Réglage (") " " Facile	NON
64	Réglage (") " " Moyen	NON
65	Réglage (") " " Difficile	NON
66	Réglage (") " " Très Difficile	NON
67	Autocycles (Test automat. Afficheurs, Son etc)	NON
68	Remise à zéro des pièces (seulement)	NON
69	Remise à zéro de la comptabilité (seulement)	NON
70	Réglage (global) du jeu USINE France	NON

POLICE FORCE
Tableau 3
REGLAGES SPECIFIQUES DU JEU (Re)

N° du test 3ème joueur	Description (1er et 2ème joueur)	Réglage conseille 4ème joueur
Re 31	Non Utile	
32	Jeu progressif (ou Normal ou Meme Chance)	PROGRESSIF
33	Progression (du jeu) Facile (OUI-NON)	NON
34	Minuterie lumière Jackpot (4-99 sec.)	15 sec.
35	Avance Jackpot (4-99 sec.)	10 sec.
36	Déblocage Billes (OUI-NON)	OUI
37	Difficulté Multibille (Trés Facile-Trés Difficile)	FACILE
38	Passages pour H. Score (2-8)	02
39	Passages pour 1 Million (nombre..2-8)	05
40	Mémoire Extra Bille (OUI-NON)	OUI
41	Mémoire mot P-O-L-I-C-E (OUI-NON)	OUI
42	Mémoire Prison (OUI-NON)	OUI
43	Mémoire Multiplicateur (X2-X6)	x4
44	Pourcentage POLICE (par Hotsheet bonus) 1-99%	75 %
45	Pourcentage Multibille (0-99%)	50 %
46	Pourcentage Extra Bille (0-99%)	25 %
47	Pourcentage Spécial (0-99%)	03 %
51	Temps de Bille de Consolation (1-99 sec.)	50 sec.
52	Lumières Flash (luminosité) (Forte, Normale, Basse)	FORTE

POLICE FORCE

Table de comparaison (selon la difficulté globale choisie)

Jeux Français		Re 62	Re 63	Re 64	Re 65	Re 66	Très très Difficile (Non appli- cable)
N°Test	Description	Très Facile	Facile	Moyen (Usine)	Dif/le	Très Dif/le	
Re 34	Minuterie lum. Jackpot	20 sec.	18 sec.	15 sec.	10 sec.	08 sec.	08 sec.
35	Avance Jackpot	18 sec.	15 sec.	10 sec.	10 sec.	10 sec.	10 sec.
36	Déblocage Billes	NON	NON	OUI	OUI	OUI	OUI
37	Difficulté Multibille	T.Facile	Facile	Facile	Dif/le	T.Dif/le	T.Dif/cile
38	Passages H.Score	2	2	2	2	3	3
39	Passages pour 1 M.	3	5	5	7	8	8
40	Mémoire Ex. Bille	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	NON
41	Mémoire POLICE	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON
42	Mémoire Prison	OUI	OUI	OUI	OUI	NON	NON
43	Mémoire Multiplicateur	X6	X5	X4	X3	X2	X2
44	Pourcentage POLICE	75%	75%	75%	50%	33%	25%
45	Pourcentage Multibille	75%	66%	50%	33%	33%	25%

Table de comparaison pour les Réglages: France 1-5

N°Test	Description	Re 53 France 1	Re 54 France 2	Re 55 France 3	Re 56 France 4	Re 57 France 5
Re 46	Pourcentage Ex. Bille	25%	20%	33%	25%	25%
51	Temps Bille Consolation	50 sec.	40 sec.	70 sec.	50 sec.	50 sec.

NOTE: Ces réglages vont de paire avec les réglages "TARIF 1-5" et changent, automatiquement lors d'un changement de "Tarif". Attention, si vous utilisez le "TARIF CLIENT" il est nécessaire, après le réglage de la tarification, de choisir un parmi ces 5 réglages "FRANCE".

TESTS ET REGLAGES

Réglages communs

- Fe 01** Le Test 01 vous permet de fixer le pourcentage de parties gratuites (Au score seulement) que vous désirez. Celui-ci est réglable de 5-50% (4ème tableau) par le bouton de crédit. En score automatique: Toutes les 50 parties, pendant les 1000 premières parties et toutes les 500 après les 1000 premières, le score de votre appareil augmentera ou diminuera (par tranches de 100.000 points) tout seul, selon le pourcentage de parties gratuites, gagnées au score, de manière que le pourcentage réel reste le plus proche possible du pourcentage demandé. Régl. USINE 10%.
Pour avoir des scores fixes, il vous suffit de régler un pourcentage inférieur à 5% et de fixer vos scores par les Tests 02, 03, 04 et 05.
- Fe 02** Le Test 02 vous permet (en score automatique) de fixer un score de référence variable pour les 50 premières parties. En score fixe il vous permet de régler le score de la première partie. Réglage USINE 100.000.
- Fe 03** Le Test 03 vous permet (en score automatique) de régler le nombre de scores que vous désirez. Le deuxième score sera, toujours, le double du premier, le troisième le triple etc... En score fixe ce Test vous règle le deuxième score. Régl. USINE 01
- Fe 04-05** Ces Tests vous permettent, en score fixe, de régler le 3ème et le 4ème score.
- Fe 06-07** Ces Tests déterminent la qualité de gains au score et au spécial. Les choix sont: Crédit, Bille ou Points. Réglage USINE Crédit.
- Fe 08** Ce Test vous permet de fixer le pourcentage des gains à la loterie. Régl. USINE 8%
- Fe 09** Plusieurs réglages sont prévus pour l'Extra Bille: EXTRA BILLE par PARTIE, EXTRA BILLE B.I.P (BIP=Bille normale de la partie) et EXTRA BILLE par BILLE (y compris les Extra Billes). Réglage USINE Extra Bille Partie 03.
- Fe 10-17** Les Tests 14, 15, 16 et 17 servent à régler les Hauts Scores. Ceux-ci peuvent être d'une valeur égale ou différente.
Pour enregistrer un nouveau Haut Score vous devez (après l'avoir régler) appuyer sur le bouton HIGH SCORE RESET.
- Fe 18-21** Les Tests 18, 19, 20 et 21 servent à régler le nombre des parties gagnées par le 1er, 2ème, 3ème et 4ème Haut Score. Régl. USINE 1er H.S=3 parties 2-4ème =1 partie.
- Fe 22** Le Test 22 vous permet de fixer le nombre de parties au bout duquel les Hauts Scores se remettront automatiquement à leur niveau initial. Régl. USINE 3000.
- Fe 23** Le Test 24 règle la tarification de votre appareil. Pour cela il vous suffit d'afficher, sur le premier et deuxième tableau une des tarifications standards parmi les Tarifs 1-5 et automatiquement vous aurez le Tarif désiré.
Si vous désirez un réglage autre que les standards, vous affichez (toujours par le bouton de crédit) "Tarif client" puis vous appuyez sur le bouton ADVANCE et vous passez en Test 25. Régl. USINE Tarif 1 (3x1=1, 5=2 et 10=5 parties).
- Fe 25-30** Les Tests 25, 26 et 27 règlent le nombre d'impulsions envoyées par chaque monnayeur. Ces impulsions sont divisées par le Test 28 (nombre d'impulsions nécessaires pour une partie) et le résultat vous donne les parties désirées.
Par le Test 29 vous réglez le nombre d'impulsions nécessaires pour le crédit Bonus (3ème crédit de la pièce de 10 Francs). Le Test 30 reste en position 00.
- Fe 31-37** voir page 11 (Réglages spécifiques)

Réglages communs

- Re 48 Son d'attraction. Par ce réglage vous mettez le son d'attraction de votre appareil en ou hors service. Réglage USINE OUI.
- Re 49 Message client (message personnalisé). Pour ce Test voir page 2.
- Re 50 Ce Test vous permet d'avoir les Tests Ct 01-04 (entrées monnayeur) soit:
a) NORMAL (description et chiffres), b) CHIFFRES (seulement), c) MEMOIRE (la description et les chiffres sont invisibles mais en mémoire). R. USINE Chiffres.
- Re 53 Réglage FRANCE 1. Ce réglage vous permet de régler (approximativement) la durée moyenne de la partie à 2.1/2 min. Ce réglage correspond au réglage "Tari 1" et il est automatiquement modifié (par l'appareil) lors d'un changement de "Tarif". Cependant il est possible d'introduire à nouveau ce réglage après abandon du "Tarif 1" pour un autre "Tarif".
- Re 54 Réglage FRANCE 2. Idem que France 1 seuf: 2 min. et Tarif 2 (2x1 Fr=1B)
- Re 55 Réglage FRANCE 3. Idem que le Re 53 seuf: 3-3.1/2 min. et Tarif 3 (5 Fr=1)
- Re 56 Réglage FRANCE 4. Idem que le Re 53 seuf: 2.1/2 min. et Tarif 4 (5 Fr=2).
- Re 57 Réglage FRANCE 5. Idem que Re 53 seuf: 2.1/2 min. et Tarif 5 (5 Fr=2).
- Re 59 Par ce réglage vous pouvez transformer tous les gains en une BILLE SUPPLEMENTAIRE. Ce réglage n'est pas utilisable en France.
- Re 60 Par ce réglage vous pouvez donner 5 Billes par partie. Non utile.
- Re 61 Par ce réglage vous supprimez Toute Partie et Bille Gratuite. Ce réglage n'est pas utilisable en France.
- Re 62 Par ce Test vous pouvez régler la difficulté (globale) de votre Jeu en : TRES FACILE (Ex. Easy), suivant le mode décrit en page 1 .
- Re 63 Idem que pour le Test Re 62 seuf: FACILE (au lieu de Très Facile).
- Re 64 Idem que pour le Test Re 62 seuf: MOYEN (au lieu de Très Facile). Ce réglage est conseillé par nous et il est compris dans le REGLAGE USINE (France).
- Re 65 Idem que pour le Re 62 seuf: DIFFICILE (au lieu de Très Facile).
- Re 66 Idem que pour le Test Re 62 seuf: TRES DIFFICILE (au lieu de Très Facile).
- Re 67 Par ce Test vous pouvez passer (ou de manière continuelle) en revue: Le Son, Les Lumières et Les Afficheurs de votre appareil. Ce test vous permettra éventuellement de provoquer des pannes qui se manifestent que par intermittence. ATTENTION: pour sortir de ce Test il est nécessaire d'éteindre et allumer l'appareil.
- Re 68 Par ce Test vous pouvez remettre à zéro la comptabilité des entrées des pièces (seulement) Ct 01-04.
- Re 69 Par ce Test vous obtenez la remise à zéro de la comptabilité "Jeu" seulement (divers pourcentages). ATTENTION Votre appareil étant en pourcentage automatique, à besoin d'un minimum d'informations comptables pour bien se régler. Pour cela il est déconseillé de remettre la comptabilité à zéro très souvent.

Réglages communs

- Fe 30 REGLAGE USINE (France). C'est le réglage que nous vous recommandons d'utiliser absolument sur vos appareils. Ce réglage vous donne automatiquement un pourcentage de parties gratuites d'environ 23% (29% sur les parties payées), une durée de partie d'environ 2 1/2 min. et la tarification de 3x1 Franc = 1 partie. Pour l'obtenir procédez de la même manière que pour les difficultés de jeu.

Réglages spécifiques

- Fe 31 NON UTILE. Ce réglage n'étant pas utilisé en France veuillez le laisser en position 01. (Réglage Usine).
- Fe 32 JEU PROGRESSIF / NORMAL / MEME CHANCE. Par ce test vous pouvez décider si les différents caractéristiques progressives du POLICE FORCE (scores, pourcentages etc) seront reportées au jeu suivant. Si vous réglez votre appareil en "Même Chance", les différents niveaux et valeurs du jeu seront identiques, au départ de chaque partie, pour tous les joueurs. Tous les pourcentages automatiques seront hors service (bloqués) et le JACKPOT fixe à sa valeur maximale. Les choix sont:
MEME CHANCE: Ce réglage est utilisé pour les tournois.
JEU NORMAL: Les différents dispositifs ne sont pas reportés au jeu suivant mais la valeur du JACKPOT augmentera normalement.
JEU PROGRESSIF: Les différents dispositifs progressifs sont reportés au prochain jeu gratuit seulement et le JACKPOT augmente normalement.
Réglage USINE: JEU PROGRESSIF.
- Fe 33 PROGRESSION DU JEU. Par ce réglage vous pouvez faire en sorte que la combinaison "HOT SHEET" devienne plus facile après les 8.000 premières parties. Les choix sont: OUI ou NON. Réglage USINE: NON.
- Fe 34 MINUTERIE LUMIERE JACKPOT. Par ce test vous pouvez régler le temps limite pendant lequel le joueur pourra allumer la lampe JACKPOT. Pour allumer la lampe JACKPOT, le joueur doit mettre les quatre "criminels en prison". Pour avoir le JACKPOT, il doit passer sur la Rampe Droite avant l'expiration de ce temps. Ce réglage va de: 4 secondes (Difficile) à 99 secondes (Facile).
Réglage USINE: 10 sec..
- Fe 35 AVANCE JACKPOT. Par ce test vous pouvez régler le temps pendant lequel il sera possible, au joueur, d'augmenter la valeur du JACKPOT. Après avoir allumé le mot G-U-N, le joueur pourra augmenter, cette valeur, chaque fois qu'il abattra une cible tombante pendant le temps que vous lui avez accordé. Ce réglage va de: 4 secondes (Très difficile) à 99 secondes (Très facile).
Réglage USINE: 10 sec..
- Fe 36 DEBLOCAGE BILLES (CAPTIVES). Par ce réglage vous pouvez faire en sorte que les billes captives restent à leur place, après le "Game Over", pour la partie suivante. Si vous décidez de laisser les billes bloquées, vous rendez, bien attendu, la partie suivante plus facile. Les choix sont:
OUI (difficile). Les billes captivées retournent dans l'éjecteur principal après la "FIN DE PARTIE".
NON (facile). Les billes captivées restent bloquées, après la "FIN DE PARTIE", pour la partie suivante. Réglage USINE: OUI.
- Fe 37 DIFFICULTE MULTIBILLE. Vous pouvez, par ce réglage, rendre plus ou moins difficile l'obtention du jeu en Multibille. Les choix sont:
Très Facile: Tous les bloquages de bille sont accessibles sans qu'aucune combinaison préalable soit nécessaire.
Facile: Avant un jeu en Multibille tous les bloquages de bille sont disponibles. Après le premier jeu en Multibille le joueur devra allumer une lampe "Prison" avant de pouvoir rebloquer des billes.
Difficile: Avant un jeu en Multibille tous les bloquages de bille sont disponibles. Après le premier jeu en Multibille, le joueur devra allumer une lampe "Prison" pour bloquer une 1er bille puis une deuxième, lampe, pour bloquer la 2ème bille.

Réglages spécifiques

- Re 37 (Suite)
Très Difficile: L'allumage d'une lampe "Prison" sera nécessaire pour chaque blocage de bille. Réglage USINE: FACILE.
- Re 38 PASSAGES POUR (PRENDRE LE) HAUT SCORE. Par ce test vous déterminez le nombre de passages consécutifs sur la Rampe Droite pour que le joueur puisse obtenir la combinaison "PRENEZ LE HAUT SCORE". Par ce dispositif, le joueur peut ajouter à son score, un montant de points égal au meilleur score des autres joueurs et il n'est disponible que pendant la dernière bille de chaque joueur. Les choix sont: 02 (facile) à 08 (Très difficile).
Réglage USINE: 02.
- Re 39 PASSAGES POUR 1 MILLION (NON STOP MILLION). Par ce réglage vous pouvez fixer le nombre nécessaire de passages consécutifs, sur la Rampe Droite, pour la combinaison "MILLION NON STOP". Note: Si le score nécessaire pour une partie gratuite est au dessus de 5 Millions de points, pour chaque tranche de 1 M. de points, un passage supplémentaire sur la Rampe sera nécessaire pour obtenir cette combinaison. Par ex: Si le score est à 7.5 Millions et le Re 39 réglé à 5 passages, le joueur, aura en réalité, besoin de 7 passages sur la Rampe, pour avoir la combinaison "Million Non Stop". $5+2$ (2 tranches de 1 M. au dessus de 5 M.) = 7. Ce réglage va du: 02 (facile) à 08 (difficile).
Réglage USINE: 05.
- Re 40 MEMOIRE EXTRA BILLE. Par ce test vous pouvez décider si les lampes "Extra Bille" allumées, resteront ou non en mémoire pour la prochaine bille. Les choix sont: OUI (facile) ou NON (difficile). Réglage USINE: OUI.
- Re 41 MEMOIRE (MOT) P-O-L-I-C-E. Vous pouvez décider si les lampes, allumées, du mot POLICE resteront allumées d'une bille à l'autre. Les choix sont: OUI (facile) et NON (difficile). Réglage USINE: OUI.
- Re 42 MEMOIRE PRISON. par ce test vous pouvez choisir si les lampes "Prison" allumées, resteront ou non en mémoire pour la prochaine bille. Note: La difficulté de ce réglage a de conséquences directes sur la valeur du JACKPOT.
Réglage USINE: OUI.
- Re 43 MEMOIRE MULTIPLICATEUR. Par ce test vous pouvez faire en sorte que les lumières du multiplicateur bonus, restent en mémoire d'une bille à l'autre, jusqu'à un certain niveau (x?). Au delà de ce niveau elles s'éteindront. Ce réglage va du X2 (difficile) à X6 (facile). Note: Ce réglage a des conséquences sur le Spécial. Réglage USINE: X4.
- Re 44 POURCENTAGE (LAMPES) P-O-L-I-C-E. Par ce réglage vous pouvez fixer le pourcentage des lampes allumées, du mot POLICE, par l'intermédiaire du dispositif "HOT SHEET". Note: Ce réglage a des conséquences directes sur le bonus "TOP COP". Cependant, en tenant compte du nombre de lettres déjà allumées par le "Hot Sheet", ce pourcentage diminuera progressivement. Les choix vont de: 01% (Très difficile) à 99% (Extrêmement facile). Ce réglage peut être mis hors service en le réglant en position 00.
Réglage USINE: 75%.
- Re 45 POURCENTAGE MULTIBILLE. Par ce réglage vous pouvez fixer le pourcentage de jeu en multibille donné par le dispositif "Hot Sheet". Note: Ce réglage peut avoir de conséquences directes sur le bonus "Top Cop", parce que durant un jeu en multibille, il est plus facile d'allumer les lettres POLICE. Les choix sont: 01% (difficile) à 99% (extrêmement facile). Vous pouvez également mettre ce réglage hors service en le mettant en position 00.
Réglage USINE: 50%.
- Re 46 POURCENTAGE EXTRA BILLES. Par ce test vous pouvez régler le minimum d'Extra Billes à gagner par partie. Ce réglage contrôle aussi les Extra Billes

Réglages spécifiques

- Re 45** (Suite), gagnées par le dispositif "Hot Sheet". Ce réglage va de: 01% (difficile) à 99% (extrêmement facile). Vous pouvez également a le mettre hors service, en le réglant en 00. Réglage USINE: 25%.
- Re 47** POURCENTAGE SPECIAL. Par ce test vous pouvez fixer le minimum de Spécial à gagner par partie. Ce réglage contrôle aussi le Spécial gagné par le dispositif "Hot Sheet". Les choix sont de: 01% (difficile) à 99% (extrêmement facile). Vous pouvez également mettre ce réglage hors service en le mettant en position 00. Réglage USINE: 03%.
- Re 51** TEMPS (POUR LA) BILLE DE CONSOLATION. Par ce test vous pouvez régler une durée de bille de partie. Pendant la dernière bille, si un joueur ne parvient pas à atteindre cette durée, une sorte de consolation a été prévue pour l'encourager à continuer de jouer sur l'appareil. Sur le POLICE FORCE, si le joueur n'a pas obtenu les 2/3 du temps de partie (3 durées de bille) au démarrage de la dernière bille, la lumière Extra Bille du couloir gauche s'allumera afin de lui donner une chance pour l'obtenir. Ce réglage va de: 01 seconde (difficile) à 99 secondes (facile).
Note: Les Extra Billes de consolation ne sont pas comptabilisées (au niveau des statistiques) comme Extra Billes. Réglage USINE: 50 sec..
- Re 52** LUMINOSITE LAMPES FLASH. Par ce nouveau test vous pouvez augmenter ou diminuer la luminosité de lampes "Flash" de votre appareil. Cela vous permettra d'accroître leur durée surtout en cas de surtension (plus de 230 VAC) au secteur. Trois possibilités sont prévues: FORTE, NORMALE et BASSE.
Réglage USINE: FORTE.