

ELECTRONIC
Bally



Bally

MANUFACTURING CORPORATION

WULFF-AUTOMATEN GMBH HANNOVER
GENERAL-IMPORTEUR



Inhaltsverzeichnis

SILVERBALL MANIA 1157-E	Seite
Automatischer Selbsttest	3
I. Aufstellung	4
II. Inbetriebnahme	6
III. Routinewartung am Aufstellplatz	8
IV. Einstellungen am Gerät	13
Einstellungen an der Kassentür	13
Freispieleinstellungen	13
Bisheriges Höchstergebnis und Überschreiten von 1.000.000 Punkte	14
V. Buchführungsfunktionen	15
VI. Feature Ablauf und Ergebniszählung	16
A. Memory Bonuswertung	16
B. Bonusaufzählung und Bonusmultiplikator	16
C. Beleuchtung der Buchstaben	16
Buchstabenbeleuchtung durch Halbkreis	16
D. Kugelkicker Funktion	16
E. Kicker Special	16
Kicker Specialbeleuchtung	16
F. Silverball Mania Special	17
G. Mittlere Freikugel Zielscheibe	17
Freikugelmöglichkeit Einstellung	17
H. Silverball Memory	17
Anzahl der Silverball Freispiele	17
Beleuchten der Buchstaben der Silverball Anzeige	17
Silverball Anzeige	17
I. Einstellung Freispiel/Freikugel/Punktzahl	17/18
VII. Spieleinstellungen im Lichtkasten	20
Krediteinstellung	20/21
Höchstkredite	22
Kugeln pro Spiel	22
Endzahl	22
Kreditanzeige	22
Sound-Einstellung	22
Übersicht der Schalterfunktionen S1-S32	23
VIII. Einstellung der Spielfeldpfosten	24
Einstellmöglichkeiten am Soundmodul A8	26
IX. Fehlersuche am Aufstellplatz	27
X. Service-Hinweise	34
XI. Ersatzteilliste	35
<u>Verzeichnis der Abbildungen</u>	
Abb. 1 Selbsttestanzeige	10
Abb. 2 Modullageplan	19
Abb. 3 Spielfeldteile	25
Abb. 4 Fehlersuchflußdiagramm	28
Abb. 5 Blockschaltbild des elektronischen Flippers	36
<u>Verzeichnis der Modulausgangssteckverbindungen</u>	
Tabelle 1 Lamp Driver Modul A5	37
Tabelle 2 Solenoid Driver Modul A3	38
Tabelle 3 Switch Matrix	39
Austauschbarkeit von MPU-Modulen	40

Automatischer Selbsttest

Roter Knopf an der Innenseite der Kassentür.

	Angezeigte Nummer auf der Match/Ball in Play Anzeige	Siehe Hand- buch Seite
1 x drücken = Lampentest*	Keine	8
2 x drücken = Display-Test*	Keine	8
3 x drücken = Spulentest*	Keine	8
4 x drücken = Soundmodultest*	Keine	9
5 x drücken = Kontakttest*	0	9
6 x drücken = 1. Freispiel	01	13
7 x drücken = 2. Freispiel	02	13
8 x drücken = 3. Freispiel	03	13
9 x drücken = bisheriges Höchstergebnis**	04	14
10 x drücken = gespeicherte Kredite	05	15
11 x drücken = Gesamtspiele***	06	15
12 x drücken = Freispiele***	07	15
13 x drücken = Anzeige, wie oft das bisherige Höchst- ergebnis übertroffen wurde***	08	15
14 x drücken = eingeworfene DM 1,-- Münzen***	09	15
15 x drücken = eingeworfene DM 2,-- Münzen***	10	15
16 x drücken = eingeworfene DM 5,-- Münzen ***	11	15
17 x drücken = Freispiele die nur auf 12 der Spielfläche er- zielt werden***	12	15
18 x drücken = Gesamte Spielzeit in Minuten***	13	15
19 x drücken = Anzahl der Service- Kredite***	14	15
20 x drücken = MPU-Modultest	Keine	8

* Es wird empfohlen, diese Tests bei jeder Kassierung und vor jeder Reparatur durchzuführen. Siehe "Fehlersuche am Aufstellplatz", Handbuch, Seite 27.

** Falls das "bisherige Höchstergebnis" eine extreme Höhe erreicht hat, sollte es auf 600.000 Punkte zurückgestellt werden. Siehe Handbuch, Seite 14.

*** Es wird empfohlen, die gespeicherten Werte bei jeder Kassierung zu löschen, damit Sie jeweils nur das Ergebnis des Abrechnungszeitraums erhalten. Siehe Handbuch, Seite 15.

I. AUFSTELLUNG

Bauen Sie das Gerät wie folgt zusammen:

Bringen Sie die Beine am Gehäuse an. Befestigen Sie den Lichtkasten auf dem Gehäuse. Verwenden Sie hierzu Unterscheiben unter den Schraubenköpfen. Führen Sie die Kabelstecker und die Masseleitung vorsichtig durch den Kabeldurchgang im Lichtkasten. Schrauben Sie die Masseleitung an Masse im Lichtkasten. Stecken Sie vorsichtig die Stecker auf die Kontaktleisten der einzelnen Module im Lichtkasten.

Bei allen Geräten gibt es einige Punkte, die nach dem Transport geprüft werden sollten. Es handelt sich hierbei um Sichtprüfungen, die spätere, zeitraubende Reparaturen überflüssig machen. Kleinere Schäden während des Transportes sind unvermeidbar. Stecker und Fassungen können sich lösen, Kontakte (insbesondere Tiltkontakte) können dejustiert werden. Das Tiltpendel sollte grundsätzlich immer nach der Aufstellung des Gerätes justiert werden.

Sichtprüfungen vor Inbetriebnahme des Gerätes:

1. Prüfen Sie, ob alle Kabelstecker fest in den richtigen Fassungen sitzen.
2. Prüfen Sie, ob die Kabel keine beweglichen Teile behindern.
3. Prüfen Sie, ob alle Kabel fest sitzen.
4. Prüfen Sie, ob Lötzinnreste oder anderes Material zwischen den Kontakten liegen und dadurch Kurzschlüsse verursachen können.
5. Prüfen Sie, ob alle Dioden und Anschlüsse an den Spulen richtig gelötet sind. Kalte Lötstellen könnten die Werkkontrolle passiert haben, aber durch die Erschütterungen des Transports könnte der Kontakt unterbrochen sein.
6. Prüfen Sie, ob alle Sicherungen fest sitzen und guten Kontakt haben.

7. Prüfen Sie, ob die Klemmleiste des Transformators frei von Metallteilen ist, die einen Kurzschluß verursachen könnten.
8. Prüfen Sie, ob der Transformator auf 220 Volt geschaltet ist.

Prüfen Sie alle Steckverbindungen und die richtige Anordnung der Kabel:

1. Steckverbindungen auf den richtigen gedruckten Schaltplatinen.
2. Sitzen diese Steckverbindungen fest?
3. Ziehen Sie die Kabel von Spulenkernen und beweglichen Verbindungen weg.

Prüfen Sie die Justierung der drei (normalerweise offenen) Tiltkontakte:

1. Tiltkontakt auf der Unterseite der Spielfläche.
2. Tiltpendel an der linken Gehäuseinnenseite.
3. Tiltkontakt über dem Tiltpendel. Setzen Sie die kleinere Kugel in die Führung ein und justieren Sie die Führung so, daß die Kugel frei beweglich ist und den Kontakt schließt, wenn das Gerät angehoben wird.

Wichtiger Hinweis:

Wird die Kassentür des Gerätes geöffnet, macht ein an der Innenseite des Gerätes angebrachter Schalter das Gerät spannungslos.

Um bei geöffneter Kassentür das Gerät betreiben zu können, muß der Betätigungsstift des Schalters herausgezogen werden.

II. INBETRIEBNAHME

=====

Legen Sie die Kugel in das Auswurfloch.

Werfen Sie eine Münze ein.

Die Münze sollte abgewiesen werden. Stecken Sie den Netzstecker ein. Schalten Sie das Gerät mit dem Hauptschalter an der rechten Unterseite des Gerätes ein. Das Gerät wird eine "Einschalt-Melodie" spielen, um die Betriebsbereitschaft anzuzeigen. Die Targetbänke werden zurückgestellt und die Ergebnisanzeigen werden auf Null gestellt, und abwechselnd mit dem bisherigen Höchstergebnis (High Score to Date) angezeigt. Das Gerät ist nun spielbereit.

Werfen Sie eine Münze ein. Das Gerät sollte die Münze annehmen und für die angenommenen Münzen Kredite* aufzählen (einstellbar). Durch das Drücken des Kreditknopfes wird die Kugel zum Spiel freigegeben. Die Anzeige "1. Spieler" wird beleuchtet. Eine Melodie* ertönt, um die Spielbereitschaft anzuzeigen. Der Bonuswert wird auf 1.000 Punkte geschaltet.

Für jedes Drücken des Kreditknopfes wird ein Spieler zugeschaltet (1-4 Spieler können spielen). Für jedes Drücken des Kreditknopfes wird ein Kredit abgezogen, bis alle Kredite abgespielt sind. Durch Abschießen der Kugel beginnt das Spiel.

Nach dem Herauslaufen der Kugel aus dem Spielfeld wird der Bonuswert zum Gesamtergebnis addiert. Die Spieleranzeige und die "Kugel im Spiel"-Anzeige auf dem Lichtkasten wird um eine Position weitergeschaltet. Der Bonuswert wird auf 1.000 Punkte geschaltet. Die Kugel wird zum Spiel freigegeben und das Spiel geht weiter. Dieses wiederholt sich so lange, bis jeder Spieler die Anzahl der eingestellten Kugeln durchgespielt hat (einstellbar). Jetzt wird das Spielende beleuchtet.

* Melodien und einige andere Besonderheiten können vom Aufsteller abgeschaltet werden, falls er es wünscht. Siehe Lichtkastenjustierungen.

Eine zufällige Endzahl (Match-Nummer)* erscheint und die Endzahlanzeige wird beleuchtet. Stimmt diese Endzahl mit den beiden letzten Ziffern des Ergebnisses überein, wird ein Freispiel gegeben.

Freikugeln, die während des Spiels erzielt wurden, werden sofort nach dem Herauslaufen der regulären Kugel gespielt. Die Spielanzeige und/oder "Kugel im Spiel"-Anzeige wird bei einer Freikugel nicht weitergeschaltet. Der Bonuswert wird zum Spielergebnis gezählt und zurückgestellt, bevor die Freikugel zum Abschluß freigegeben wird.

Bei Überschreiten von 1.000.000 Punkten erhält der Spieler 3 Freispiele.

Nach Spielende blinkt eine "bisheriges Höchstergebnis"-Anzeige abwechselnd mit den Ergebnissen der 4 Spieler auf allen vier Zählwerken auf. Wenn dieses bisherige Höchstergebnis übertroffen wird, werden drei Freispiele gegeben.*

Kippen (Tilt) des Gerätes hat den Verlust einer Kugel zur Folge. Die Flipper, Schlagtürme etc. werden außer Betrieb gesetzt. Der Bonuswert wird nicht aufgezählt. Die nächste Kugel kann wieder normal gespielt werden.

Besonders starkes Schlagen oder Stoßen des Gerätes hat den Verlust des Spiels zur Folge. Alle angesteuerten Lichter gehen aus und das ganze Gerät wird außer Betrieb gesetzt. Nach einer Wartezeit leuchtet die "Game Over"-Anzeige auf. Diese Wartezeit tritt immer ein, wenn einer der "Slam"-Kontakte geschlossen wird. Das Gerät besitzt werksseitig zwei "Slam"-Kontakte an der Kassentür. (Es können beliebig viele "Slam"-Kontakte eingebaut werden, um den Bedürfnissen jedes Aufstellplatzes gerecht zu werden). Die Kontakte sollten auf einen Kontaktabstand von ca. 1,5 mm justiert werden. Das beschwerte Kontaktblatt sollte so justiert werden, daß die gewünschte Empfindlichkeit erreicht wird. Eine Reduzierung des Kontaktabstandes macht den Kontakt empfindlicher. Ein Vergrößern des Abstandes reduziert die Empfindlichkeit.

*Melodien und einige andere Besonderheiten können vom Aufsteller abgeschaltet werden, falls er es wünscht. Siehe Lichtkastenjustierung.

III. ROUTINEWARTUNG AM AUFSTELLPLATZ

Verschiedene Selbsttest-Abläufe sind in der Gerätekonstruktion eingeschrieben. Sie sind besonders nützlich für die Routinewartung. Die Tests werden weiter unten beschrieben. Der erste Test läuft automatisch beim Einschalten ab. Dieser Test veranlaßt, daß sich das MPU-Modul A⁴ selbst auf Fehler prüft. Siebenmaliges Aufleuchten einer Leuchtdiode (LED) zeigt ordnungsgemäße Funktion an.

Die zweite Serie von Selbstdiagnosetests veranlaßt das MPU, die anderen Module zu prüfen, und zwar in der Art, daß ihre Fehler, falls vorhanden, sichtbar werden. Siehe Abb. 2

Es wird empfohlen, daß diese Tests bei jeder Kassierung und Reparatur durchgeführt werden, um das Gerät zu überprüfen.

MPU-Modul Selbsttest:

Beim Einschalten blinkt die LED auf dem MPU-Modul einmal (Aufblitzen - Aufblinken). Nach einer Pause blinkt es weitere sechs Mal und geht dann aus. Eine Einschaltmelodie wird gespielt, um die Spielbereitschaft anzuzeigen. Dies zeigt einwandfreien MPU Betriebszustand und erfolgreiche Durchführung des Einschalttestes an.

Selbst-Diagnose-Test des Gerätes:

- 1) Drücken des Selbsttest-Knopfes an der Kassentür startet den Selbsttest-Ablauf. Siehe Abb. 2 und 4. Alle angesteuerten Lampen blinken ständig.
- 2) Nochmaliges Drücken des Selbsttest-Knopfes veranlaßt, daß jede Zahl auf jeder Anzeige von 0 - 9 durchläuft und dies ständig wiederholt.
- 3) Nochmaliges Drücken des Selbsttest-Knopfes bewirkt, daß jede Spule angezogen wird, und zwar eine nach der anderen in einer fortlaufenden Folge. Halten Sie während dieses

Testes beide Flipperbetätigungsknöpfe gedrückt. Die Nummer, die auf den Zählwerken erscheint, ist dieselbe wie die Nummer, die der Spule zugeordnet ist. Das Geräusch einer anziehenden Spule beim Erscheinen der Nummer zeigt den ordnungsgemäßen Betrieb an. Das Fehlen dieses Geräusches zeigt einen Fehler an. Beim Fehlen dieses Geräusches siehe Spulenidentifikationstabelle, Seite 11.

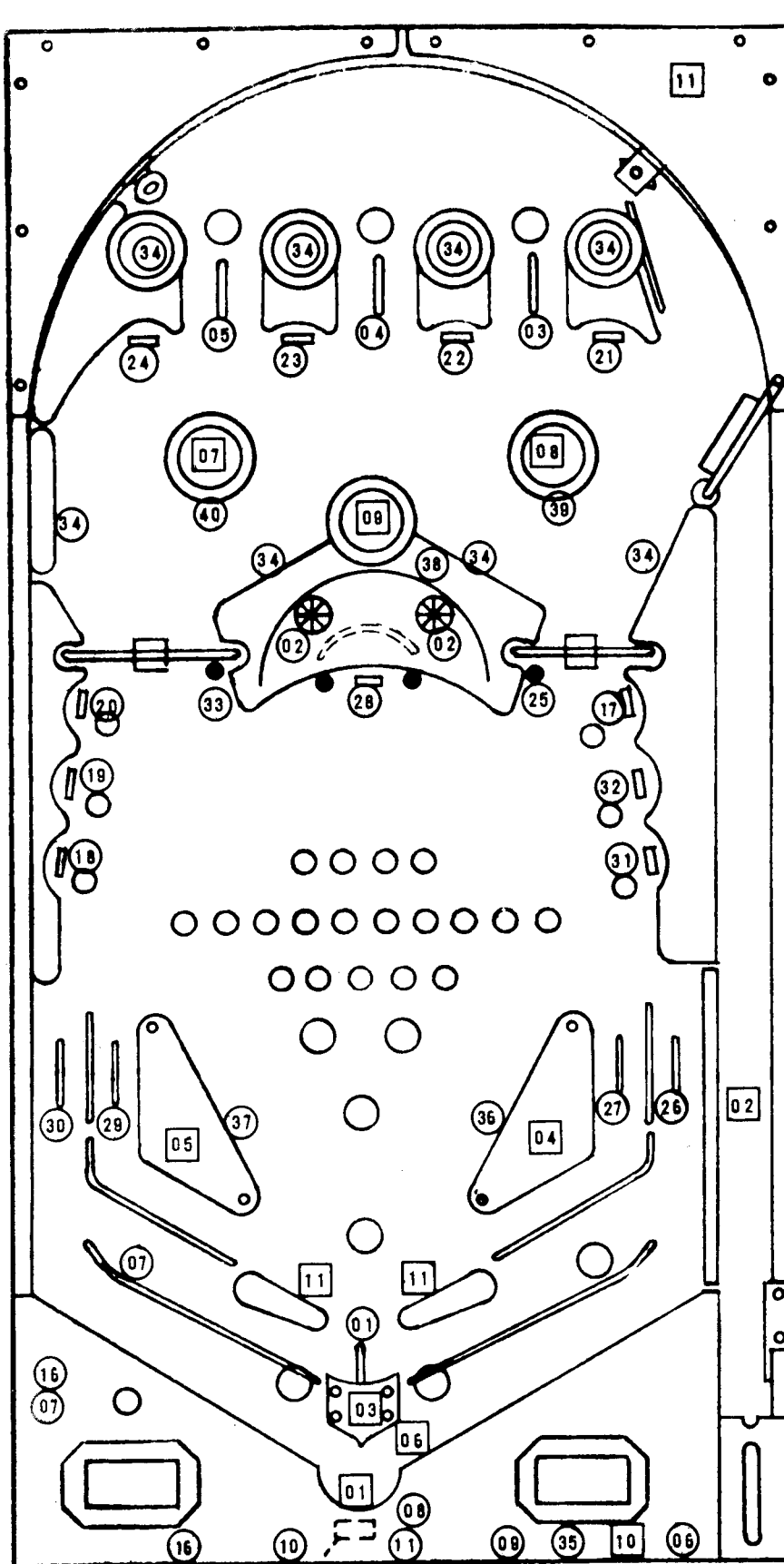
- 4) Nochmaliges Drücken des Selbsttestknopfes bewirkt, daß das Soundmodul fortlaufend die Game-Over Melodie spielt.
- 5) Nochmaliges Drücken des Selbsttestknopfes bewirkt, daß das MPU das Gerät auf geschlossene Kontakte untersucht. Falls welche gefunden werden, blinkt die Nummer des 1. gefundenen Kontaktes auf den Zählwerken auf. Die Nummer bleibt stehen, bis der Fehler behoben ist. Siehe Seite 12, Kontaktidentifikationstabelle. Andere Nummern können folgen, falls noch mehr geschlossene Kontakte vorhanden sind. Falls alle Kontakte in Ordnung sind, blinkt auf der Match/ Ball in Play Anzeige die "0" auf.
- 6) Wollen Sie das Gerät nun wieder spielbereit machen, schalten Sie das Gerät am Hauptschalter AUS und dann wieder EIN.

Nach erfolgreichem Ablauf des Selbsttestes machen Sie das Gerät fertig zum Spielen. Prüfen Sie jeden Überrollkontakt, Schlagturm, Prellkontakt etc. von Hand, bis jeder Kontakt auf dem Spielfeld auf ordnungsgemäßen Betrieb geprüft wurde.

Falls das Betätigen eines Kontaktes ein mehrmaliges oder gar kein Ansprechen zur Folge hat, reinigen Sie die Kontakte, indem Sie sachte ein sauberes Papier zwischen den geschlossenen Kontakten hindurchziehen, bis sie sauber sind.

Justieren Sie, falls nötig, auf 0,8 mm Kontaktabstand.

SCHLEIFEN ODER FEILEN SIE DIE VERGOLDETEN SCHALTKONTAKTE NICHT.



○ Bezeichnet die Nummern der Kontakte, die auf der Anzeige erscheinen. Die Kontakte 07 und 16 sind im Gehäuse, die Kontakte 06, 09, 10, 11 und 16 an der Kassentür angebracht.

□ Bezeichnet die Nummern der Spulen, die auf den Anzeigen erscheinen. Die Spule 10 ist an der Kassentür, die Spule 11 im Lichtkasten und die Spule 02 im Gehäuse angebracht.

Abb. 1 Silverball Mania Selbsttestanzeige

Spulenidentifikationstabelle

<u>Selbsttest Nr.</u>	<u>Dazugehörige Spule</u>
01	Startloch
02	Knocker (Klopfspule)
03	Kugelschießerabschuß und Einziehen
04	Rechter Slingshot
05	Linker Slingshot
06	Kugelschießer aufrichten
07	Linker Schlagturm
08	Rechter Schlagturm
09	Mittlerer Schlagturm
10	Münzsperrspule
11	K1 Relais (Flipperfreigabe)

Kontaktidentifizierungstabelle

<u>Selbsttest Nr.</u>	<u>Dazugehöriger Kontakt</u>
01	Untere Kickerbahn
02	Halbkreis Überrollsterne (2)
03	Obere rechte Kugeldurchlaufbahn
04	Obere mittlere Kugeldurchlaufbahn
05	Obere linke Kugeldurchlaufbahn
06	Kreditknopf
07	Tilt (3)
08	Startloch
09	DM 5,-- Münzkontakt
10	DM 1,-- Münzkontakt
11	DM 2,-- Münzkontakt
12	
13	
14	
15	
16	Schlagkontakt
17	Rechte "A" Zielscheibe
18	Linke "B" Zielscheibe
19	Linke "R" Zielscheibe
20	Linke "E" Zielscheibe
21	Obere "V" Zielscheibe
22	Obere "L" Zielscheibe
23	Obere "I" Zielscheibe
24	Obere "S" Zielscheibe
25	Rechter Spinner
26	"A" Kugelauslaufbahn
27	Rechte "I" Kugeldurchlaufbahn
28	Mittlere Zielscheibe
29	Linke "A" Kugeldurchlaufbahn
30	"M" Kugelauslaufbahn
31	Untere "L" Zielscheibe
32	Obere "L" Zielscheibe
33	Linker Spinner
34	50 Punkte Prellkontakt (4) und obere Türme (4)
35	Service Kontakt unter der Spielfläche
36	Rechter Slingshot
37	Linker Slingshot
38	Mittlerer Schlagturm
39	Rechter Schlagturm
40	Linker Schlagturm

Hinweis: Die Slingshot- und Schlagturmsspulen ziehen an,
wenn während des Kontakttestes die entsprechenden
Kontakte betätigt werden.

IV. EINSTELLUNGEN AM GERÄT

Einstellungen an der Kassentür:

Freispieleinstellungen:

Jede Punktzahl zwischen 10.000 und 990.000 kann eingestellt werden.

Das Gerät ist so konstruiert, daß es beim Erreichen von diesen maximal drei einstellbaren Punktzahlen (siehe Seite 18) eine Freikugel oder ein Freispiel gibt. Die empfohlenen Freispieleinstellungen befinden sich auf der Freispielkarte im Gerät (Freispiel bei Punkten).

- 1) Betätigen Sie den Selbsttestknopf in Sekundenabständen 6 mal bis die Zahl 01 auf der Match/Ball in Play-Anzeige erscheint.
- 2) Die Zahl auf den Ergebnisanzeigen ist die Freispiel-punktzahl*. Sie kann, falls gewünscht, erhöht werden, indem der Kreditknopf gehalten wird. Zur Heruntersetzung der Freispielpunktzahl stellen Sie auf "00" zurück und halten Sie den Kreditknopf in eingedrückter Stellung. Lassen Sie den Kreditknopf los, wenn die gewünschte Zahl erscheint. Beachten Sie, daß sich die Einstellung um jeweils 10.000 Punkte ändert. Wenn die Zahl "00" auf den Anzeigen übrig bleibt, ist die Freispieleinstellung für dieses Ergebnis gelöscht.
- 3) Wiederholen Sie Schritt 2 für die Einstellung der Punktzahl für das 2. und 3. Freispiel. Die Zahl "02" bzw. "03" auf der Match/Ball in Play-Anzeige ist für die 2. bzw. 3. Freispielpunktzahl.

* Kann durch Betätigen des Schalters S33 auf dem MPU-Modul auf "00" zurückgestellt werden. Siehe Abb. 2

Bisheriges Höchstergebnis und Überschreiten von 1.000.000 Punkten

Das Gerät ist so konstruiert, daß es wahlweise 3 Freispiele gibt, wenn das "bisherige Höchstergebnis" übertroffen wird oder eine Punktwertung von über 1.000.000 Punkten erreicht wird.

Jedesmal, wenn dies passiert, wird dieses neue Ergebnis zum neuen "bisherigen Höchstergebnis". Dieses Ergebnis wird als Anreiz zum Weiterspielen nach Spielende auf allen vier Zählwerken angezeigt.

<u>Prämie</u>	<u>Schalter 22</u>	<u>Schalter 21</u>
kein Freispiel	AUS	AUS
1 Freispiel	AUS	EIN
2 Freispiele	EIN	AUS
3 Freispiele	EIN	EIN

Jede Höhe von 00 bis 990.000 kann nach Wunsch eingestellt werden. Es muß bemerkt werden, daß 00 das Feature nicht abschaltet, wie bei der Freispieleinstellung.

Es wird empfohlen, daß die Höhe, die sich beim Spielen aufbaut, auf die werksseitig empfohlene Höhe von 600.000 Punkten von Zeit zu Zeit zurückgestellt wird, um zum Spielen zu animieren. Drücken Sie den Selbsttestknopf bis die Zahl 04 auf der Match/Ball in Play-Anzeige erscheint und führen Sie dann Schritt 2 der Freispieleinstellung auf Seite 13 aus.

V. BUCHFÜHRUNGSFUNKTION

Das Gerät ist so konstruiert, daß es dem Aufsteller hilft, gewisse Buchführungsfunktionen durchzuführen. Die Buchführungsfunktionen werden auf allen Zählwerken gleichzeitig angezeigt. Eine Identifizierungsnummer, 05 bis 14, erscheint wie folgt auf der Match/Ball in Play-Anzeige:

- 05 - 00 bis 40 = gespeicherte Kredite
- 06 - 00000 bis 999999 = Gesamtspiele (bezahlte u. Freispiele)
- 07 - 00000 bis 999999 = gesamte Freispiele
- 08 - 00 bis 999999 = zeigt an, wie oft das "bisherige
Höchstergebnis" übertroffen wurde .
- 09 - 00000 bis 999999 = eingeworfene DM 1,-- Münzen
- 10 - 00000 bis 999999 = eingeworfene DM 2,-- Münzen
- 11 - 00000 bis 999999 = eingeworfene DM 5,-- Münzen
- 12 - 00 bis 999999 = Freispiele, die nur auf der Spielfläche
erzielt wurden.
- 13 - 00 bis 999999 = Minuten, an denen am Flipper gespielt
wurde.
- 14 - 00 bis 999999 = Anzahl der Service Kredite

Das Gerät zeigt die erste Buchführungsspeicherung an, wenn der rote Selbsttestknopf (siehe Abb. 2) an der Innenseite der Kassentür 10 mal gedrückt wird. Drücken Sie den Selbsttestknopf in Sekundenabständen. Die Zahl 05 erscheint in der Match/Ball in Play Anzeige. Die gespeicherten Kredite erscheinen auf den Ergebnisanzeigen. Jedes zusätzliche Drücken des Knopfes bewirkt, daß die nächste Speicherung angezeigt wird.

Nachdem die Daten jeder Buchführungsangabe notiert wurden, können diese durch Drücken des Schalters S 33 auf dem MPU-Modul A4 (s. Abb. 2) oder durch Betätigen des 5 DM Münzschalters an der Kassentür auf Null zurückgestellt werden. Jede einzelne oder alle Buchführungsangaben können durch abwechselndes Drücken des Selbsttestknopfes und des Schalters S 33 auf dem MPU-Modul oder des 5 DM Münzschalters gelöscht werden. Der Aufsteller hat die Möglichkeit, diese Bequemlichkeit ganz nach seinen Wünschen zu benutzen oder auch nicht.

Wird der rote Selbsttestknopf bei der 14. Buchführungseintragung ein weiteres Mal betätigt, führt das Gerät den Einschalttest durch und die Einschaltmelodie wird gespielt. Das Gerät ist wieder spielbereit.

Die Möglichkeit Service-Kredite in das Gerät einzuspeichern, erlauben dem Techniker das Gerät unter normalen Spielbedingungen durchzuprüfen, ohne daß die Buchführungsfunktionen 06, 07, 09, 10 und 11 verändert werden.

Um Service-Kredite in das Gerät einzuspeichern, muß der Selbsttestknopf an der Kassentür betätigt werden bis die Nummer 05 auf der Kugel im Spiel-Anzeige erscheint. Betätigen Sie den Kreditknopf bis die gewünschte Anzahl (maximal 5) von Service-Krediten auf der Kreditanzeige erscheint.

Hinweis: Sind von vornherein bei der Buchführungsfunktion 5 mehr als 5 Kredite gespeichert, wird die Anzahl der Kredite durch das Betätigen des Kreditknopfes nicht erhöht.

In der Buchführungsfunktion 14 wird die Anzahl der benutzten Service-Kredite gespeichert.

VI. FEATURE-ABLAUF UND ERGEBNISZÄHLUNG

=====

A. Memory Bonuswertung: Die Bonuswertung wird bei diesem Flipper nicht durch das Treffen von verschiedenen Zielscheiben und Überrollkontakten in einer normalen, sich aufbauenden Folge erzielt. Vielmehr ist die Bonuswertung ein Resultat aus aufleuchtenden Buchstaben, die beleuchtet jeweils 1.000 Punkte werten.

Bei jedem Kugeldurchlauf kann die Bonuswertung zwischen 1.000 und 44.000 Punkten betragen. Die Bonusanzeige besteht aus 15 Buchstaben, die mit SILVERBALL MANIA gekennzeichnet sind. Wird SILVERBALL MANIA das erste Mal komplett beleuchtet, leuchtet 15.000 Wizard Bonus auf. Beim 2. kompletten Beleuchten von SILVERBALL MANIA leuchtet 30000 Super Wizard auf. Jedes weitere komplette Beleuchten von SILVERBALL MANIA wertet ein Freispiel.

B. Bonusaufzählung und Bonusmultiplikator: Fällt die Kugel in das Startloch, wird der beleuchtete Bonus zum Ergebnis des Spielers hinzuaddiert. Wenn 2x, 3x, 4x oder 5x aufleuchtet, wird entsprechend der doppelte, dreifache, vierfache oder fünffache Bonuswert zum Ergebnis des Spielers addiert.

Der Bonuswert wird erhöht, wenn die Kugel durch den Halbkreis mit den Überrollsternen rollt.

C. Beleuchtung der Buchstaben: Rollt die Kugel durch eine beleuchtete obere Kugeldurchlaufbahn, wird der nächste unbeleuchtete Buchstabe von SILVERBALL MANIA beleuchtet.

Rollt die Kugel durch den Halbkreis mit den Überrollsternen, werden die nächsten ein oder zwei unbeleuchteten Buchstaben von SILVERBALL MANIA beleuchtet. Dies ist abhängig von der Einstellung von Schalter S24,

Buchstabenbeleuchtung durch Halbkreis

Schalter S24

Zwei Buchstaben werden beleuchtet
Ein Buchstabe wird beleuchtet

EIN
AUS

D. Kugelkicker-Funktion: Beim Silverball Mania wird erstmals ein neuer Kugelkicker eingebaut, der zwischen den Flippern angebracht ist. Rollt die Kugel bei aufgerichtetem und beleuchtetem Kicker in die mittlere untere Kugelbahn, wird die Kugel wieder auf die Spielfläche zurückgekickt und der Kicker wird wieder versenkt.

Der Kicker wird aufgerichtet, wenn die Kugel durch die obere mittlere Kugeldurchlaufbahn oder durch den Halbkreis mit den Überrollsternen rollt.

E. Kicker-Special: Rollt die Kugel bei aufgerichtetem und mit Special beleuchteten Kicker in die mittlere untere Kugelbahn, erhält der Spieler ein Special. Mit Schalter S16 kann eingestellt werden, wann Special aufleuchtet.

Kicker Specialbeleuchtung

Schalter S16

Special am Kicker leuchtet mit
SILVERBALL MANIA Special zusammen auf
Special am Kicker leuchtet auf, nachdem
ein SILVERBALL MANIA Special erzielt wurde

EIN
AUS

F. SILVERBALL MANIA Special: Ein Special wird für jedes komplette Beleuchten von SILVERBALL MANIA bei gleichzeitigem Aufleuchten von Special gewertet.

SILVERBALL MANIA Special leuchtet nach dem 2. kompletten Beleuchten von SILVERBALL MANIA auf.

G. Mittlere Freikugel-Zielscheibe: Freikugelmöglichkeit leuchtet an der mittleren Zielscheibe abhängig von der Einstellung von Schalter S32 auf:

<u>Freikugelmöglichkeit Einstellung</u>	<u>Schalter S32</u>
5 x und Freikugelmöglichkeit leuchten zusammen auf	EIN
Freikugelmöglichkeit leuchtet nach 5 x auf	AUS

H. SILVERBALL Memory: Das SILVERBALL Memory besteht aus 10 Buchstaben, die im unteren linken Teil der Lichtkastenscheibe angebracht sind. Aufleuchtende Buchstaben werden im Memory von Spiel zu Spiel gespeichert. Wenn alle SILVERBALL Buchstaben aufleuchten, werden ein oder drei Freispiele gewährt, abhängig von der Einstellung des Schalters S8.

<u>Anzahl der SILVERBALL Freispiele</u>	<u>Schalter S8</u>
3 Freispiele werden gewährt	EIN
1 Freispiel wird gewährt	AUS

Die einzelnen Buchstaben der SILVERBALL ANZEIGE können bei jedem kompletten Beleuchten von SILVERBALL MANIA oder durch ein Kicker-Special weitergeschaltet werden. Dies ist mit Schalter S15 einstellbar.

<u>Beleuchten der Buchstaben der SILVERBALL Anzeige</u>	<u>Schalter S15</u>
durch jedes SILVERBALL MANIA Special	EIN
durch jedes Kicker-Special	AUS

Durch Schalter S23 kann die SILVERBALL Anzeige ab- oder eingeschaltet werden.

<u>SILVERBALL Anzeige</u>	<u>Schalter S23</u>
SILVERBALL Anzeige eingeschaltet	EIN
SILVERBALL Anzeige abgeschaltet	AUS

I. Einstellung Freispiel/Freikugel/Punktzahl: Mit den Schaltern S6 und S7 kann eingestellt werden, ob der Spieler für ein Special ein Freispiel, eine Freikugel oder eine Punktzahl erhält.

	<u>Freispiel</u>	<u>Freikugel</u>	<u>Punktzahl</u>
	<u>Schalter S6 EIN</u>	<u>Schalter S6 AUS</u>	<u>Schalter S6 EIN</u>
	<u>Schalter S7 EIN</u>	<u>Schalter S7 EIN</u>	<u>Schalter S7 AUS</u>
SILVERBALL MANIA			
Special	Freispiel	Freikugel *	50.000
SILVERBALL Special	Freispiel	Freikugel *	50.000
(Lichtkastenscheibe)			
Kicker Special	Freispiel	Freikugel *	50.000
"N" Zielscheibe			
Freikugel	Freikugel	Freikugel **	25.000
Freispielpunkt-			
zahlen	Freispiel	Freikugel **	-----

* 50.000 Punkte, wenn "Same Player Shoots Again" bereits leuchtet.

** 25.000 Punkte, wenn "Same Player Shoots Again" bereits leuchtet.

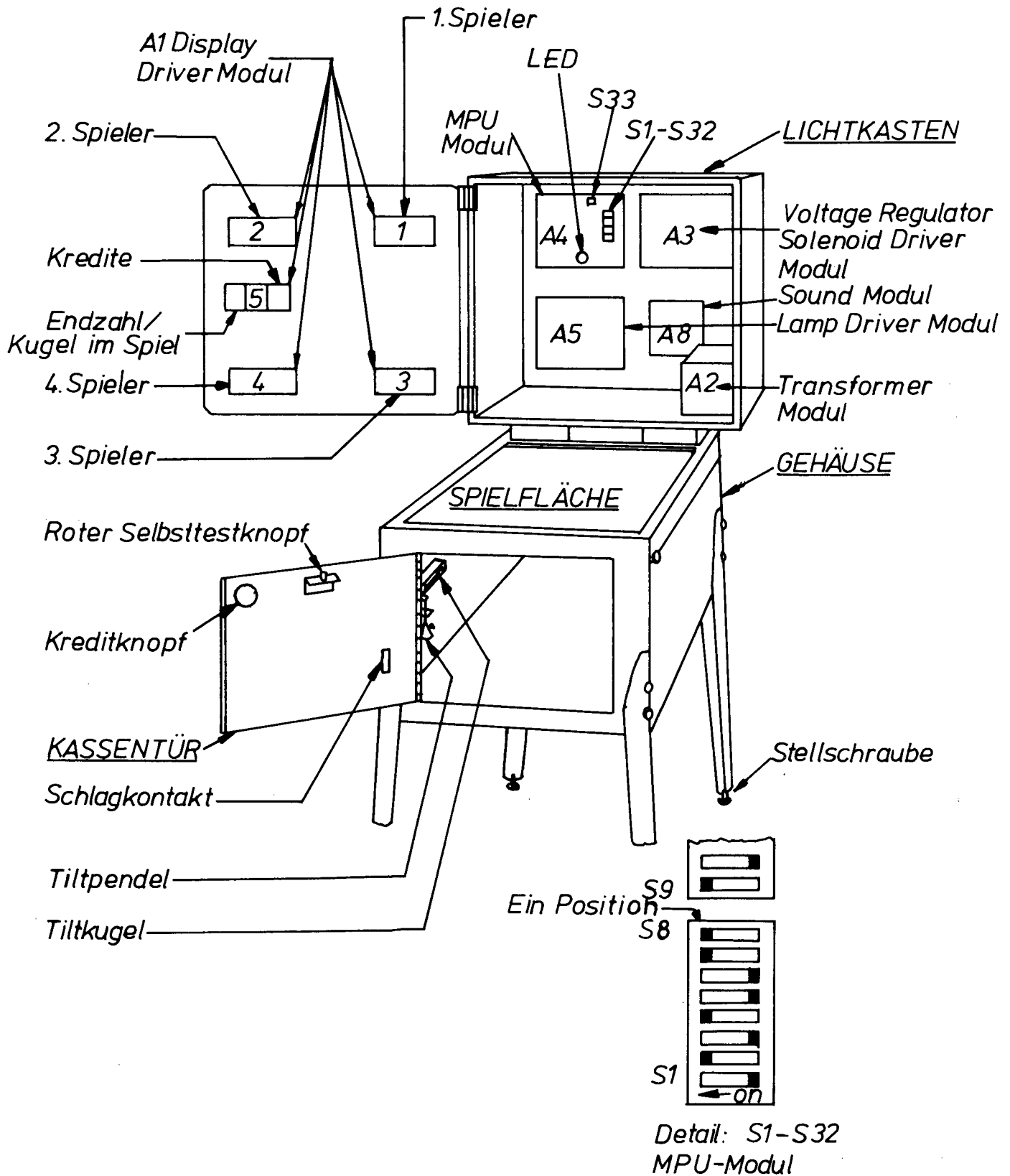


Abb. 2 Modullegeplan

VII. SPIELEINSTELLUNGEN IM LICHTKASTEN

Jedes Gerät besitzt 32 Schalter, die sich auf dem MPU-Modul A4 im Lichtkasten befinden, und die es ermöglichen, das Gerät nach den Erfordernissen jedes Aufstellplatzes einzustellen. Siehe Abb. 2 . Kredite pro Münze, Höchstkrediteinstellung, Kreditanzeige, Kugeln pro Spiel, Match Feature, Freispiele, besondere Prämien (Special) und die Melodie sind mit Hilfe dieser Schalter einstellbar. Die Schalter befinden sich in 4 Bauteilen mit jeweils 16 Anschlüssen und sind zur leichteren Erkennung wie folgt nummeriert: S1 - 8, S9 - 16, S17 - 24 und S25 - 32. Die "Ein" Kippstellung ist auf dem Bauteil mit "On" markiert. Schalten Sie den Strom ab, bevor Sie irgendwelche Einstellungen vornehmen.

Krediteinstellungen:

Die Anzahl der Kredite pro Münze kann mit Hilfe von S17 bis S20 für den DM 2,-- Einwurf eingestellt werden. Die Schalterstellungen und die daraus resultierenden Kredite pro Münze sind wie folgt:

KREDITEINSTELLUNG DM 2,--

S20	S19	S18	S17	KREDITE PRO MÜNZE
AUS	AUS	AUS	AUS	Wie beim 1 DM - Einwurf
AUS	AUS	AUS	EIN	1/1 Münze
AUS	AUS	EIN	AUS	2/1 Münzen
AUS	AUS	EIN	EIN	3/1 Münzen
AUS	EIN	AUS	AUS	4/1 Münzen
AUS	EIN	AUS	EIN	5/1 Münzen
AUS	EIN	EIN	AUS	6/1 Münzen
AUS	EIN	EIN	EIN	7/1 Münzen
EIN	AUS	AUS	AUS	8/1 Münzen
EIN	AUS	AUS	EIN	9/1 Münzen
EIN	AUS	EIN	AUS	10/1 Münzen
EIN	AUS	EIN	EIN	11/1 Münzen
EIN	EIN	AUS	AUS	12/1 Münzen
EIN	EIN	AUS	EIN	13/1 Münzen
EIN	EIN	EIN	AUS	14/1 Münzen
EIN	EIN	EIN	EIN	15/1 Münzen

Die Anzahl der Kredite pro Münze ist mit Hilfe der Schalter 1 - 5 für den DM 1,-- Einwurf und mit Hilfe der Schalter 9 - 13 für den DM 5,-- Einwurf einstellbar. 31 verschiedene Krediteinstellungen stehen für jeden Münzeinwurf zur Verfügung. Die Schalterstellungen und die daraus resultierenden Kredite sind wie folgt:

KREDITEINSTELLUNGEN

<u>MÜNZEINWURF</u>	<u>SCHALTER</u>					<u>KREDITE PRO MÜNZE</u>
Nr. 1 (DM 1,--)	5	4	3	2	1	
oder Nr. 3 (DM 5,--)	13	12	11	10	9	
AUS	AUS	AUS	AUS	AUS	AUS	3/2 Münzen **
AUS	AUS	AUS	AUS	AUS	EIN	3/2 Münzen **
AUS	AUS	AUS	AUS	EIN	AUS	1/Münze
AUS	AUS	AUS	AUS	EIN	EIN	1/2 Münzen *
AUS	AUS	EIN	AUS	AUS	AUS	2/Münze
AUS	AUS	EIN	AUS	EIN	EIN	2/2 Münzen *
AUS	AUS	EIN	EIN	AUS	AUS	3/Münze
AUS	AUS	EIN	EIN	EIN	EIN	3/2 Münzen *
AUS	EIN	AUS	AUS	AUS	AUS	4/Münze
AUS	EIN	AUS	AUS	EIN	EIN	4/2 Münzen *
AUS	EIN	AUS	EIN	AUS	AUS	5/Münze
AUS	EIN	AUS	EIN	EIN	EIN	5/2 Münzen *
AUS	EIN	EIN	AUS	AUS	AUS	6/Münze
AUS	EIN	EIN	AUS	EIN	EIN	6/2 Münzen *
AUS	EIN	EIN	EIN	AUS	AUS	7/Münze
AUS	EIN	EIN	EIN	EIN	EIN	7/2 Münzen *
EIN	AUS	AUS	AUS	AUS	AUS	8/Münze
EIN	AUS	AUS	AUS	EIN	EIN	8/2 Münzen *
EIN	AUS	AUS	EIN	AUS	AUS	9/Münze
EIN	AUS	AUS	EIN	EIN	EIN	9/2 Münzen *
EIN	AUS	EIN	AUS	AUS	AUS	10/Münze
EIN	AUS	EIN	AUS	EIN	EIN	10/2 Münzen*
EIN	AUS	EIN	EIN	AUS	AUS	11/Münze
EIN	AUS	EIN	EIN	EIN	EIN	11/2 Münzen*
EIN	EIN	AUS	AUS	AUS	AUS	12/Münze
EIN	EIN	AUS	AUS	EIN	EIN	12/2 Münzen*
EIN	EIN	AUS	EIN	AUS	AUS	13/Münze
EIN	EIN	AUS	EIN	EIN	EIN	13/2 Münzen*
EIN	EIN	EIN	AUS	AUS	AUS	14/Münze
EIN	EIN	EIN	AUS	EIN	EIN	14/2 Münzen*
EIN	EIN	EIN	EIN	AUS	AUS	15/Münze
EIN	EIN	EIN	EIN	EIN	EIN	15/2 Münzen*

* Kredit erst nach Einwurf 2. Münze

** Ein Kredit für die erste Münze. Zwei Kredite für die 2. Münze vorausgesetzt, daß keine Ergebniszählung zwischen dem Einwurf der 1. und 2. Münze stattgefunden hat. Falls dies der Fall war, gibt die 2. Münze 1 Kredit.

HÖCHSTKREDITE

Die Höchstkrediteinstellung des Gerätes beschränkt die Anzahl der Spiele, die durch Münzeinwurf, Freispiel oder beides aufgespeichert werden. Die maximale Anzahl der Kredite kann mit Hilfe der Schalter 25 und 26 eingestellt werden. Vier verschiedene Möglichkeiten stehen zur Verfügung. Die Schalterstellungen sind nachstehend aufgeführt:

<u>HÖCHSTKREDITE</u>	<u>SCHALTER</u>	
	<u>26</u>	<u>25</u>
10	AUS	AUS
20	AUS	EIN
30	EIN	AUS
40	EIN	EIN

KUGELN PRO SPIEL:

<u>KUGELN PRO SPIEL</u>	<u>SCHALTER 31</u>
5	EIN
3	AUS

ENDZAHL (MATCH FEATURE):

Wenn das "Match Feature" eingeschaltet ist, erscheint eine zufällige Nummer auf der "Match/Ball in Play"-Anzeige und das Wort "Match" wird beleuchtet. Falls die Zehnerstelle des Ergebnisses mit dieser Zahl übereinstimmt, wird ein Freispiel erzielt. Das "Match Feature" ist ein Anreiz zum Spielen.

<u>MATCH</u>	<u>SCHALTER 28</u>
EIN	EIN
AUS	AUS

KREDITANZEIGE:

	<u>SCHALTER 27</u>
EIN	EIN
AUS	AUS

SOUND-EINSTELLUNG:

Der Flipper kann neben der Einschaltmelodie verschiedene andere Melodien und Geräusche erzeugen. Die einzelnen Melodien und Geräusche können mit Schalter 29 und Schalter 30 eingestellt werden.

Schalter S29, S30 EIN: Bei Betätigung von Spielflächenkontakten erzeugt das Super-Computer-Sound-Modul Geräusche; werden keine Spielflächenkontakte betätigt, wird ein Hintergrundgeräusch erzeugt.

Schalter S29 EIN, S30 AUS: Bei Betätigung von Spielflächenkontakten erzeugt das Super-Computer-Sound-Modul Geräusche; es werden keine Hintergrundgeräusche erzeugt.

Schalter S29 AUS, S30 AUS: Die meisten Punktwertungen erzeugen einen Glockeneffekt.

Schalter S29 AUS, S30 EIN: Die meisten Punktwertungen erzeugen einen "Geräuscheffekt".

Schalterfunktionen der Schalter S1-S32 auf dem MPU-Modul

- Schalter S1-S5 Krediteinstellung 1 DM Einwurf. Siehe Seite 21.
- Schalter S6-S7 Specialeinstellung (Freispiel/Freikugel/
Punktzahl) Siehe Seite 17/18.
- Schalter S8 Anzahl der Silverball Freispiele. Siehe Seite 17.
- Schalter S9-S13 Krediteinstellung 5 DM Einwurf. Siehe Seite 21.
- Schalter S14 Ohne Funktion
- Schalter S15 Beleuchten der Buchstaben der Silverball
Anzeige. Siehe Seite 17.
- Schalter S16 Kicker Specialbeleuchtung. Siehe Seite 16.
- Schalter S17-S20 Krediteinstellung des 2 DM Einwurf. Siehe Seite 20.
- Schalter S21-S22 Anzahl der Kredite für das Überschreiten des
bisherigen Höchstergebnisses. Siehe Seite 14.
- Schalter S23 Silverball Anzeige. Siehe Seite 17.
- Schalter S24 Buchstabenbeleuchtung durch Halbkreis. Siehe
Seite 16.
- Schalter S25-S26 Anzahl der Höchstkredite. Siehe Seite 22.
- Schalter S27 Kreditanzeige. Siehe Seite 22.
- Schalter S28 Endzahl. Siehe Seite 22.
- Schalter S29-S30 Soundeinstellung. Siehe Seite 22 und 23.
- Schalter S31 Kugel pro Spieler. Siehe Seite 22.
- Schalter S32 Freikugelmöglichkeit Einstellung. Siehe Seite 17.

VIII. EINSTELLUNG DER SPIELFELDPFOSTEN

Die Pfosten, die die Größe der Öffnung der Kugeldurchlaufbahn bestimmen, können versetzt werden.

Durch das Versetzen der Spielfeldpfosten, die in Abbildung 3 mit CONS., MED. und LIB. gekennzeichnet sind, kann die Punktzahl beeinflusst werden, die im Durchschnitt erzielt wird.

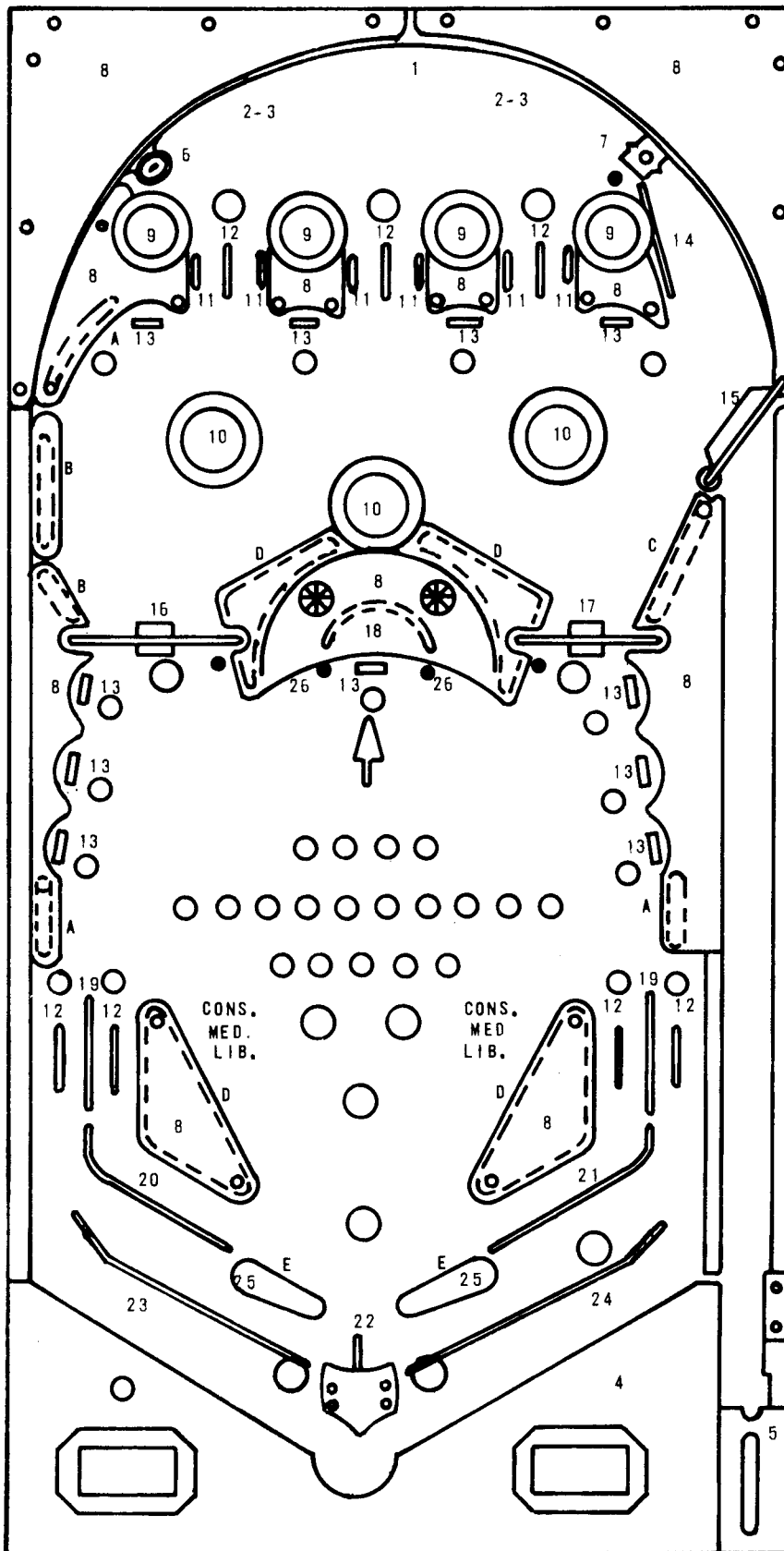
Werden die Pfosten in die in Abb. 3 mit CONS. (Konservativ) gekennzeichnete Stellung hineingeschraubt, wird die durchschnittlich erzielte Punktzahl geringer.

Werden die Pfosten in die mit LIB. (Liberal) gekennzeichnete Stellung hineingeschraubt, wird die durchschnittlich erzielte Punktzahl höher.

SILVERBALL MANIA 1157-E

Spielflächenteile

1. Bogenschiene	M-1774
2. Bogenhalter	C-907
3. Bogenhalterkappe	C-908
4. Unteres Abdeckblech	P-5871-72
5. Abdeckplatte	P-6359-38
6. Prolleinheit	AS-493-6
7. Kugeltor	A-1475-13
8. Plastikabdeckung (Satz)	M-1330-150
9. Turmkappe	A-3852-1 (4)
10. Schlagturmkappe	A-3713-58 (3)
11. Kugelführung	M-121-32 (6)
12. Überrolldraht	AS-2806 (7)
13. Kontakteinheit (gelb)	AS-2911-21 (11)
14. Kugelführung	M-121-30
15. Kugeltor und Draht	AS-2250-24
16. Spinnereinheit	AS-2250-61
17. Spinnereinheit	AS-2250-62
18. Kugelführung	A-3032-34
19. Kugelführung	M-121-24 (2)
20. Kugelführung	M-121-78
21. Kugelführung	M-121-79
22. Kickereinheit	AS-3007-1
23. Kugelführung	M-121-91
24. Kugelführung	M-121-92
25. Flipper & Achse	AS-2214-24 (2)
26. Mini Post	AS-2836-1 (8)



A. R-521-1 1" $\emptyset$ (3)
 B. R-521-2 1,5" $\emptyset$ (2)
 C. R-521-3 2" $\emptyset$ (1)
 D. R-521-4 2,5" $\emptyset$ (4)
 E. R-406-3 Flipper (2)
 F. R-243 5/16" $\emptyset$ (14)

Abb. 3 Silverball Mania Spielflächenteile

Einstellmöglichkeiten am Super-Computer-Sound-Modul

A8 (AS-2518-51)

Das Super-Computer-Sound-Modul AS-2518-51 wird als Ersatz für das bisher benutzte Sound Modul AS-2888-1 eingebaut. Gegenüber dem bisher verwendeten Sound Modul AS-2888-1 bietet das Super-Computer-Sound-Modul AS-2518-51 die Vorteile, daß auch Hintergrundgeräusche und Töne mit unterschiedlicher Lautstärke erzeugt werden können. Weiterhin ist es durch Verstellen der Schalter S29 und S30 (siehe Seite 23) auf dem MPU-Modul möglich, die Art der Töne zu bestimmen, die bei Betätigung der verschiedenen Kontakte des Gerätes erzeugt werden. Dabei kann zwischen Melodien, Glockenklängen und Geräuschen mit und ohne Hintergrundgeräuschen gewählt werden.

Durch das Verstellen des Lautstärkepotentiometers kann die vom Super-Computer-Sound-Modul erzeugte Lautstärke an die Verhältnisse des Aufstellplatzes angepaßt werden.

IX. FEHLERSUCHE AM AUFSTELLPLATZ

Das Gerät wurde so konstruiert, daß die Fehlersuche einfach ist. Hierin werden verschiedene einfache Verfahren beschrieben, die den größten Prozentsatz, der evtl. am Gerät auftretenden Fehler beinhalten. Sie sind für einen Aufsteller am Aufstellplatz geschrieben und erfordern Modulaustausch. (Siehe Abb. 2) Die Symptome und die durchzuführenden Arbeiten werden für jede Art von Problemen angegeben.

Falls das Problem komplizierter ist und nicht durch Befolgen des einfachen Verfahrens zu lösen ist, stehen zwei weitere, ausführlichere Verfahren zur Verfügung. Eines ist für den Mechaniker (oder Aufsteller) am Aufstellplatz bestimmt und besteht aus dem Buch "Modulaustausch-Richtlinien". Das Zweite ist für den Mechaniker in einem Service Center, dem ein einwandfreies Gerät zur Verfügung steht. Das Verfahren beschreibt die Fehlerlokalisierung und die Reparatur und den Austausch von defekten Bauteilen auf nicht-funktionierenden Modulen. Beide Verfahren sind bei WULFF-AUTOMATEN erhältlich.

1) Symptom: Gerät läuft nicht an nach dem Einschalten.

Allgemeine Beleuchtung ist vorhanden.

Arbeit : A) Schalten Sie den Strom ab. Öffnen Sie den Lichtkasten. Lokalisieren Sie die LED auf dem MPU-Modul A⁴.

B) Schalten Sie den Strom ein. Die LED muß 7 mal blinken, um anzuzeigen, daß Modul A⁴ in Ordnung ist. Die richtige Blinkfolge ist: Aufblinken - Pause - weiteres 6-maliges Aufblinken. LED geht aus.

C) Falls die LED nicht aufleuchtet oder weniger als 7 mal blinkt, schalten Sie den Strom ab. Tauschen Sie MPU-Modul A⁴ aus.

Achtung: Das Austausch-MPU-Modul muß dieselbe Ersatzteil-Nummer haben, da sonst ein falscher Programmablauf stattfindet. Siehe Ersatzteilliste für die MPU-Modul E-Nummer. Schalten Sie den Strom ein.

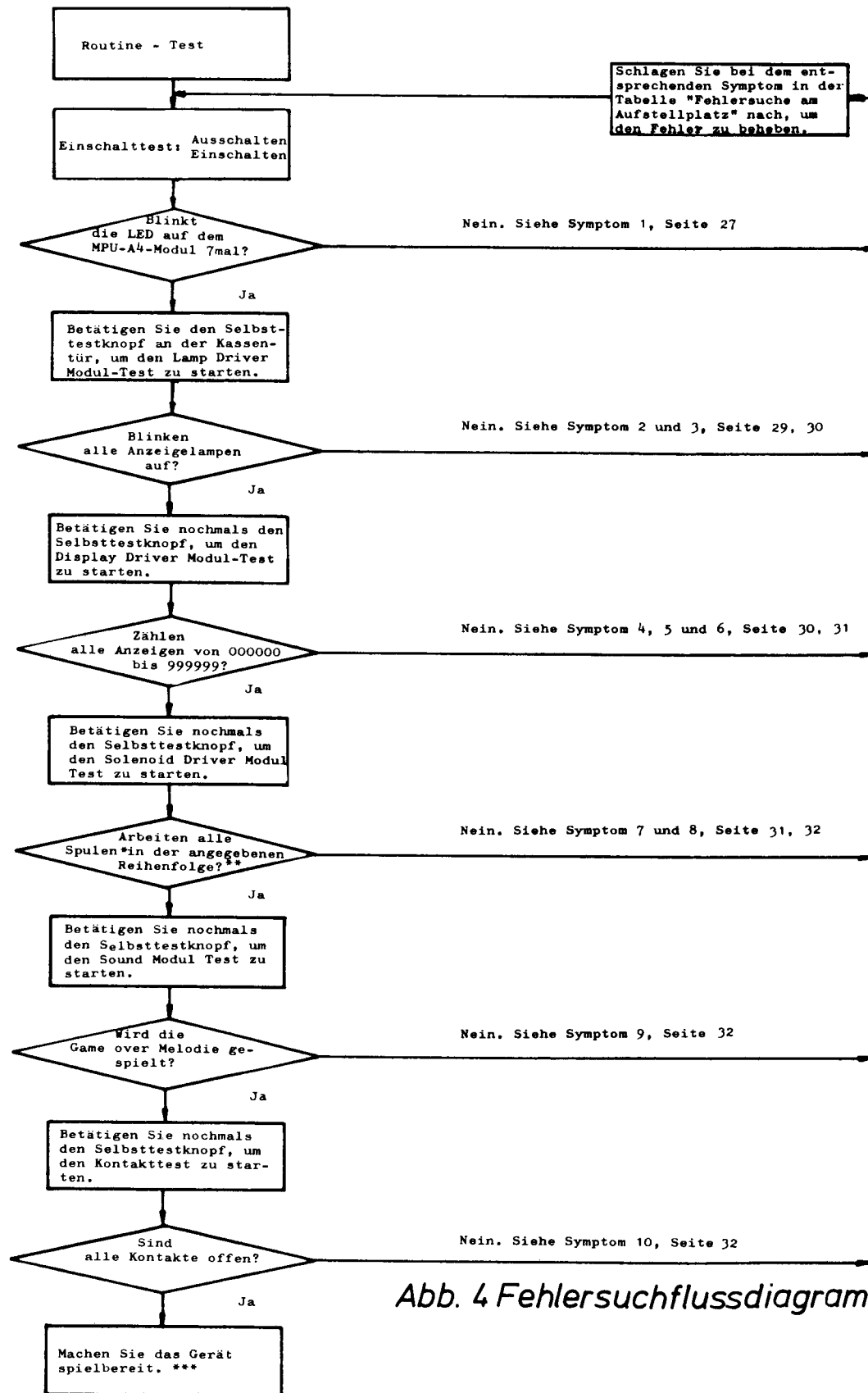


Abb. 4 Fehlersuchflussdiagramm

* Die Nummer der Spule oder des geschlossenen Kontaktes (siehe Seite 10, 11 und 12) blinkt auf der Kreditanzeige, um die Fehlersuche zu vereinfachen.

** Betätigen Sie die Flipperknöpfe während des Testes.

*** Durch 15-maliges Drücken des Selbsttestknopfes oder durch Aus- und Einschalten des Gerätes. Wiederholen Sie den gesamten Test, falls repariert wurde.

- D) Falls das Gerät nun in Ordnung ist, ist es spielbereit. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schlagen Sie unter "Modulaustausch-Richtlinien" nach.

2) Symptom: Nicht alle Anzeigelampen* leuchten.

Arbeit : A) Öffnen Sie die Kassentür bei eingeschaltetem Strom. Drücken Sie den roten Selbsttestschalter einmal. Falls das Gerät in Ordnung ist, gehen alle Anzeigelampen* AN und AUS.

- B) Heben Sie vorsichtig die Spielfläche an oder öffnen Sie den Lichtkasten, um Zugang zu den Lampen zu erhalten.
- C) Tauschen Sie die Lampen aus, die nicht blinken.
- D) Falls das Gerät nun in Ordnung ist, ist es spielbereit.
- E) Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schalten Sie den Strom ab. Tauschen Sie das Lamp Driver Modul A5 aus. Schalten Sie den Strom ein und wiederholen Sie A.
- F) Falls das Gerät nun in Ordnung ist, ist es spielbereit**.
- G) Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schalten Sie den Strom ab. Tauschen Sie das MPU-Modul A4 aus. Siehe ARBEITSANWEISUNG, 1 C. Schalten Sie den Strom ein und wiederholen Sie A.
- H) Falls das Gerät nun in Ordnung ist, ist es spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, sehen Sie bei "Modulaustausch-Richtlinien" nach.

* Man unterscheidet Anzeigelampen und Allgemeinbeleuchtung. Die Allgemeinbeleuchtung leuchtet immer, die Anzeigelampen nur der Funktion entsprechend.

** Schalten Sie am Hauptschalter AUS und dann EIN.

- 3) Symptom: Eine oder einige der angesteuerten Lampen sind immer "AN".

Arbeit : Wiederholen Sie 2 A, B, E und F und falls nötig G und H.

- 4) Symptom: Unrichtige Anzeigeziffern auf einem oder mehreren aber weniger als allen Display Driver Modulen A1.
Unrichtig: Einige oder mehrere Segmente ständig AUS, undeutlich angezeigte Zahlen oder einige Segmente oder Zahl(en) ständig AN.

Arbeit : A) Öffnen Sie bei eingeschaltetem Strom die Kassentür. Drücken Sie den roten Selbsttestschalter zweimal. Falls das Gerät in Ordnung ist, zeigt jede Ziffer auf jedem Display Driver Modul A1 (5 pro Gerät) die Zählung 1 - 9 und 0 ständig in allen 6 Ziffernpositionen an.
Notieren Sie die defekten Display Driver Module.

- B) Schalten Sie den Strom ab.

VORSICHT: DIE DISPLAY DRIVER MODULE A1 WERDEN MIT GEFÄHRLICHER SPANNUNG VOM SOLENOID DRIVER MODUL A3 VERSORGT. WARTEN SIE 30 SEKUNDEN BIS SICH DIE SPANNUNG ABGEBAUT HAT.

- C) Tauschen Sie das/die Display Driver Modul(e) A1 aus. Schalten Sie den Strom ein. Wiederholen Sie A.

- D) Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schlagen Sie bei "Modulaustausch-Richtlinien" nach.

- 5) Symptom: Alle Anzeigen unrichtig (alle 5 Display Driver Module). Ziffer(n) ständig an oder aus oder Segment(e) ständig an oder aus, über alle Anzeigen.

Arbeit : A) Wiederholen Sie 4 A und B.

- B) Tauschen Sie MPU-Modul A4 aus. Siehe Arbeitsanweisung 1 C. Schalten Sie den Strom ein.
Wiederholen Sie A.

** Schalten Sie am Hauptschalter AUS und dann EIN.

C) Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schlagen Sie bei "Modulaustausch-Richtlinien" nach.

6) Symptom: Eine oder mehrere Anzeigen sind ständig aus.

Arbeit : A) Führen Sie 4 A, B, C und D aus.

B) Wiederholen Sie 5 B und C, falls nötig.

7) Symptom: Spule(n) zieht (ziehen) während des Spielablaufs nicht an.

Arbeit : A) Schalten Sie den Strom EIN, öffnen Sie die Kassentür, drücken Sie den roten Selbsttestknopf 3 mal.

B) Falls das Gerät in Ordnung war, würde jede Spule anziehen. Eine Nummer blinkt auf den Zählwerken, wenn jede Spule angesteuert wird. Notieren Sie jede Nummer, die nicht mit dem Geräusch einer anziehenden Spule verbunden ist. Siehe Spulenidentifikationstabelle Seite 11 und Abb.1

C) Heben Sie sorgfältig die Spielfläche an (oder öffnen Sie den Lichtkasten), um Zugang zu der Spule zu erhalten. Schalten Sie den Strom ab. Prüfen Sie die Spule.

D) Falls eine Leitung gebrochen ist, reparieren Sie sie. Wiederholen Sie A und B. Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls die Spulenverdrahtung in Ordnung war, schalten Sie den Strom ab.

E) Tauschen Sie das Solenoid Driver/Voltage Regulator Modul A3 aus. Siehe ARBEITSANWEISUNG 4 B.

F) Wiederholen Sie A und B. Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schalten Sie den Strom ab.

** Schalten Sie am Hauptschalter AUS und dann EIN.

- G) Tauschen Sie das Soundmodul A8 aus.
- H) Wiederholen Sie die Punkte 7A und 7B.
Ist der Flipper in Ordnung, ist er spielbereit. Ist der Flipper nicht in Ordnung, schalten Sie die Spannung ab.
- I) Tauschen Sie das MPU-Modul A4 aus. Siehe ARBEITSANWEISUNG 1 C.
- J) Wiederholen Sie A und B. Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit.** Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schlagen Sie unter "Modulaustauschrichtlinien" nach.
- 8) Symptom: Spule(n) ständig angezogen. Bemerkung: Falls kurzfristig belastbare Spulen (Kugelauswurf, Slingshots, Schlagturm etc.) ständig angezogen sind, werden Sie beschädigt. Begrenzen Sie die Fehlersuche auf eine Minute "Strom eingeschaltet" und fünf Minuten Pause "Strom ausgeschaltet."
Wiederholen Sie, falls nötig. Ersetzen Sie die defekten Spulen.
Arbeit: Führen Sie 7A, b, E, F, G, H und falls nötig. I und J durch.
- 9) Symptom: Soundmodul arbeitet nicht.
Arbeit: A) Öffnen Sie bei eingeschaltetem Strom die Kassentür. Drücken Sie den roten Selbsttestschalter 4 mal.
B) Verstellen Sie den Volume-Regler im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag.
C) Ist das Modul in Ordnung, wird ein Geräusch bei Betätigung eines Kontaktes auf der Spielfläche zu hören sein. Ist das Geräusch nicht zu hören, überprüfen Sie die einwandfreie Verbindung des Lautsprechersteckers (J2) und des Eingangssteckers (J1) mit den Kontaktleisten.
D) Sind die Steckverbindungen einwandfrei, ist ein Geräusch zu hören. Ist das Geräusch nicht zu hören, tauschen Sie das Soundmodul aus.
- 10) Symptom: Feature (Drop Targets etc.) zählen nicht.
Arbeit: A) Öffnen Sie bei eingeschaltetem Strom die Kassentür. Drücken Sie den roten Selbsttestschalter 5 mal.
B) Falls das Gerät in Ordnung ist, blinkt auf der Match/Kugel im Spiel-Anzeige die "0". Falls auf den Zählwerken eine Nummer erscheint, siehe unter Kontaktidentifikationstabelle Seite 12 und Abb.1
C) Heben Sie vorsichtig das Spielfeld an. Lokalisieren Sie den Kontakt, der durch die Nummer identifiziert wurde. Führen Sie eine Sichtprüfung der Kontakte durch. Falls die Kontakte geschlossen sind, justieren Sie auf 0,8 mm Kontaktabstand. Siehe den Abschnitt unter Einstellungen. Wiederholen

Sie A und B. Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schalten Sie den Strom ab.

- D) Tauschen Sie das MPU-Modul A⁴ aus. Siehe ARBEITSANWEISUNG 1C.
- E) Wiederholen Sie A und B. Falls das Gerät in Ordnung ist, ist es nun spielbereit**. Falls das Gerät nicht in Ordnung ist, schlagen Sie unter "Modulaustausch-Richtlinien" nach.

10) Symptom: Sicherung (en) brennt (brennen) laufend durch.

Arbeit: Siehe "Modulaustausch-Richtlinien".

Justierungen von Baugruppen

Allgemein:

Alle Kontaktsätze bestehen aus Federblechen, Kontaktnieten, Isoliermaterial, Schraubenisolierungen und Schrauben, mit denen Sie auf der Montagefläche befestigt werden. Bevor Sie versuchen, einen Kontakt zu justieren, vergewissern Sie sich, daß die Schrauben fest sitzen. Falls dies nicht der Fall ist, ziehen Sie zuerst die Schraube an, die am nächsten zum Kontaktende des Federbleches sitzt. Dies verhindert ein Verdrehen der Federbleche. Im Allgemeinen sind alle Federbleche auf einen Abstand von 0,8 mm in der geöffneten Position und 0,2 mm Überhub in der geschlossenen Position justiert. Alle Kontakte müssen in gutem Zustand sein. Falls nicht anders angegeben, sollten sie trocken oder nicht gefettet sein. Alle Kontakte müssen frei von Staub und Schmutz sein. Die Kontakte, mit Ausnahme der Flipperknopf-Kontakte, sind oberflächenvergütet, um Korrosion zu verhindern. Feilen oder schleifen zerstört den Überzug und verursacht Korrosion. Reinigen Sie die Kontakte, indem Sie sie über einem sauberen Stück Papier schließen und sachte reiben, bis sie sauber sind. NUR für die Flipperknopf-Kontakte: Belag kann mit einer Kontaktfeile entfernt werden. Stark abgenutzte Kontakte müssen als Ganzes ausgewechselt werden. Im Allgemeinen müssen Kontakte nur gereinigt, ausgewechselt oder justiert werden, wenn sie die Ursache für Fehlfunktionen des Gerätes sind.

X. SERVICE HINWEISE

Die Bally Spielfläche ist mit einem Spezial-Überzug mit ausgezeichneten Gebrauchseigenschaften versehen. Die Lebenserwartung sowie der Spielanreiz können verlängert werden, wenn die Spielfläche regelmäßig gereinigt und gepflegt wird.

Bally empfiehlt für die Reinigung der Spielfläche Wildcat Nr. 125. Wildcat Nr. 125 ist ein kombiniertes Reinigungs- und Pflegemittel. Bally hat dieses Produkt getestet und hält es für sehr wirksam.

Polieren Sie die Kugel mit einem sauberen Tuch. Kugeln, bei denen der Chrom abgesprungen ist, müssen ersetzt werden, da sie den Überzug der Spielfläche in ganz kurzer Zeit zerstören können.

Benutzen Sie Wasser nicht in großen Mengen. Ätzende Reinigungsmittel oder Reinigungsmittel mit abschleifenden Eigenschaften zerstören die Spielfläche. Vermeiden Sie einen Aufbau von Wachsresten. Wachs wird mit der Zeit gelb und beeinträchtigt den Spielanreiz.

XI. Ersatzteilliste Modell Nr. 1157-E SILVERBALL MANIA

Verschiedenes

Transformer	Transformator	E-122-125
Bulbs No. 44	Lampen 6,3 V	E-125-22
Fuse 1 AMP	Sicherung 1 A	E-133-44

Spulen

Coin Lockout	Münzsperr	FO-36-7000
Flipper		AQ-25-500/34-4500
Knocker	Freispielanzeige	AR-26-1200
Outhole	Startloch	AN-26-1200
Thumper		
Bumper (3)	Schlagturm (3)	AN-26-1200
Sling Shot (2)		AN-26-1200
Up Kicker	Kicker aufrichten	NO-26-1900
Down Kicker	Kicker einziehen	AN-26-1200

Spielflächenteile Siehe Abbildung 3

Module

Lamp Driver A5	AS-2518-23
Display Driver A1 (5)	AS-2518-21
Solenoid Driver/ Voltage Regulator A3	AS-2518-22
MPU A4*	AS-2962-13
Transformer & Rectifier A2	AS-2877-1
Rectifier Board (Part of A2)	AS-2518-18
Sound A8	AS-3022-3

* Beachten Sie vor dem Austauschen des MPU-Moduls die Hinweise auf Seite 40.

Reparaturhilfen

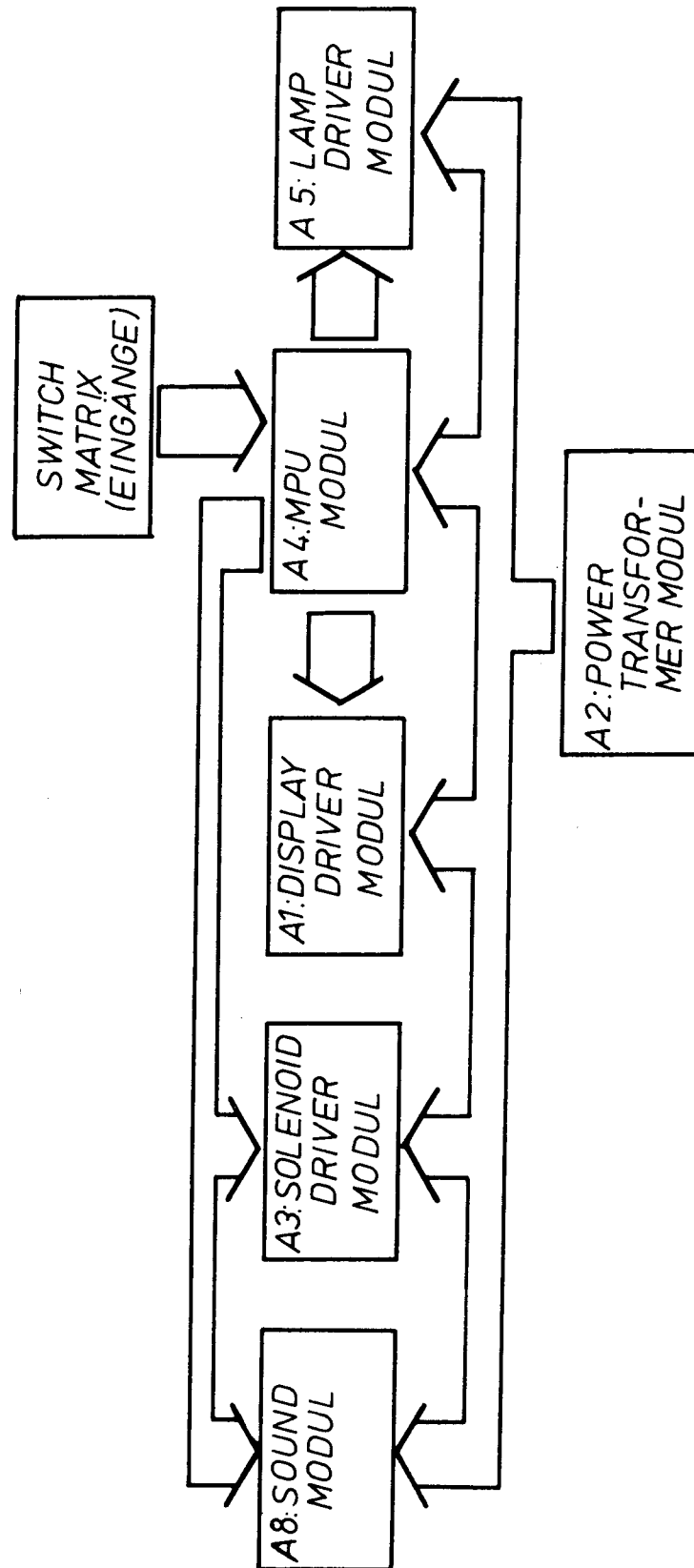
Reparaturverfahren Modulbauteilaustauschrichtlinien für elektronische Bally Flipper.	BW 005/78
AID-Kit	Kit 485-1

Back Glass	Lichtkastenscheibe	G-440-3
------------	--------------------	---------

Ersatzteilkatalog für Bally Electronic-Flipper

Um Bestellungen von Ersatzteilen zu erleichtern und Fehlbestellungen zu verhindern, haben wir einen Ersatzteilkatalog herausgegeben, in dem sämtliche Teile, die in Bally Electronic-Flipper eingebaut werden, aufgeführt sind. Dieser Katalog hat die Bestellbezeichnung Ersatzteilkatalog für Bally Electronic-Flipper. Bei jedem neuen Flippermodell werden von uns automatisch die Ergänzungen für den Bally Ersatzteilkatalog nachgeschickt.

Abbildung 5 Blockschaltbild des elektronischen Flippers



FEHLERSUCHTABELLE LAMP DRIVER MODUL A5

Tabelle 1

Thyristor Nr.	Stecker Nr./ Kontakt Nr.	Dazugehörige Lampe
Q14	J1-18	"S" Silverball Mania Anzeige
Q29	J1-1	1. "I" Silverball Mania Anzeige
Q36	J3-26	1. "L" Silverball Mania Anzeige
Q57	J3-1	"V" Silverball Mania Anzeige
Q12	J1-19	"E" Silverball Mania Anzeige
Q27	J1-9	"R" Silverball Mania Anzeige
Q38	J3-25	"B" Silverball Mania Anzeige
Q50	J3-12	1. "A" Silverball Mania Anzeige
Q13	J1-17	2. "L" Silverball Mania Anzeige
Q28	J1-8	3. "L" Silverball Mania Anzeige
Q44	J3-19	"M" Silverball Mania Anzeige
Q51	J3-15	2. "A" Silverball Mania Anzeige
Q8	J1-23	"N" Silverball Mania Anzeige
Q35	J1-3	2. "I" Silverball Mania Anzeige
Q49	J3-17	3. "A" Silverball Mania Anzeige
Q9	J1-14	Obere "S" Zielscheibe
Q34	J2-2	Obere "I" Zielscheibe
Q48	J3-16	Obere "L" Zielscheibe
Q55	J3-9	Obere "V" Zielscheibe
Q10	J1-15	Linke "E" Zielscheibe
Q22	J1-10	Linke "R" Zielscheibe
Q37	J3-23	Linke "B" Zielscheibe
Q60	J3-3	Rechte "A" Zielscheibe
Q11	J1-16	Rechte obere "L" Zielscheibe
Q26	J1-7	Rechte untere "L" Zielscheibe
Q32	J3-27	Linke "M" Kugeldurchlaufbahn
Q59	J3-4	Linke "A" Kugeldurchlaufbahn
Q4	J1-28	Obere "N" Zielscheibe
Q25	J1-6	Rechte "I" Kugeldurchlaufbahn
Q20	J1-13	Rechte "A" Kugeldurchlaufbahn
Q2	J1-25	2 x Bonus
Q17	J1-11	3 x Bonus
Q41	J3-20	4 x Bonus
Q3	J1-26	5 x Bonus
Q1	J1-24	Obere mittlere Kugeldurchlaufbahn
Q54	J3-11	Obere linke und rechte Kugeldurchlaufbahn
Q42	J3-21	15.000 Wizard Bonus
Q56	J3-10	30.000 Super Wizard und Silverball Special
Q46	J3-18	Kicker Special
Q24	J1-5	Kicker aufgerichtet (2)
Q58	J3-2	Rechter Spinner
Q53	J3-14	Linker Spinner
Q52	J3-13	Credit Anzeige
Q39	J3-24	Freikugelpfeil
Q40	J3-22	Freikugelanzeige Spielfläche
Q40	J2-9	Freikugelanzeige Lichtkasten
Q5	J2-16	"S" Lichtkasten
Q18	J2-20	"I" Lichtkasten
Q30	J2-6	1. "C" Lichtkasten

Thyristor Nr.	Stecker Nr./ Kontakt Nr.	Dazugehörige Lampe
Q43	J2-7	"V" Lichtkasten
Q6	J2-14	"E" Lichtkasten
Q19	J2-15	"R" Lichtkasten
Q31	J2-2	"B" Lichtkasten
Q45	J2-1	"A" Lichtkasten
Q7	J2-13	2. "L" Lichtkasten
Q21	J2-12	3. "L" Lichtkasten
Q16	J2-22	Kugel im Spiel
Q23	J2-8	Endzahl
Q15	J2-23	Höchstergebnis
Q47	J2-10	Tilt
Q33	J2-11	Game Over

FEHLERSUCHTABELLE SOLENOID DRIVER MODUL A3

Tabelle 2

Selbsttest Nr.	Transistor Nr.	Stecker Nr./ Kontakt Nr.	Dazugehörige Spule
01	Q4	J1-5	Startloch
02	Q3	J2-5	Knocker (Klopfspule)
03	Q11	J5-14	Kugelschießerabschuß
04	Q10	J5-15	Rechter Slingshot
05	Q9	J5-9	Linker Slingshot
06	Q12	J5-13	Kugelschießer aufrichten
07	Q13	J5-12	Linker Schlagturm
08	Q8	J5-10	Rechter Schlagturm
09	Q14	J5-11	Mittlerer Schlagturm
10	Q19	J2-8	Münzsperrspule
11	Q15	J2-2 über K1-Relais Kontakte 4 und 6 über J1-8 zur linken Flipperspule.	
		J2-1 über K1 Relais Kontakte 3 und 5 über J1-9 zur rechten Flipperspule.	

Fehlersuchtablelle SWITCH MATRIX

Tabelle 3

Kontakt-Selbsttest Nr.	Dazugehöriger Kontakt	Stecker Nr./Kontakt Nr.
01	Untere Kickerbahn	J2-1/J2-8
02	Halbkreis Überrollsterne	J2-1/J2-9
03	Obere rechte Kugeldurchlaufbahn	J2-1/J2-10
04	Obere mittlere Kugeldurchlaufbahn	J2-1/J2-11
05	Obere linke Kugeldurchlaufbahn	J2-1/J2-12
06	Kreditknopf	J3-2/J3-14
07	Tilt	J2-1/J2-14
		J3-2/J3-15
08	Startloch	J2-1/J2-15
09	5,-- DM Münzkontakt	J3-3/J3-9
10	1,-- DM Münzkontakt	J3-3/J3-10
11	2,-- DM Münzkontakt	J3-3/J3-11
12	Nicht belegt	
13	Nicht belegt	
14	Nicht belegt	
15	Nicht belegt	
16	Schlagkontakt	J3-3/J3-16
17	Rechte "A" Zielscheibe	J2-3/J2-8
18	Linke "B" Zielscheibe	J2-3/J2-9
19	Linke "R" Zielscheibe	J2-3/J2-10
20	Linke "E" Zielscheibe	J2-3/J2-11
21	Obere "V" Zielscheibe	J2-3/J2-12
22	Obere "L" Zielscheibe	J2-3/J2-13
23	Obere "I" Zielscheibe	J2-3/J2-14
24	Obere "S" Zielscheibe	J2-3/J2-15
25	Rechter Spinner	J2-4/J2-8
26	"A" Kugelauslaufbahn	J2-4/J2-9
27	Rechte "I" Kugeldurchlaufbahn	J2-4/J2-10
28	Mittlere Zielscheibe	J2-4/J2-11
29	Linke "A" Kugeldurchlaufbahn	J2-4/J2-12
30	"M" Kugelauslaufbahn	J2-4/J2-13
31	Untere "L" Zielscheibe	J2-4/J2-14
32	Obere "L" Zielscheibe	J2-4/J2-15
33	Linker Spinner	J2-5/J2-8
34	50 Punkte Prellkontakte und obere Türme	J2-5/J2-9
35	Servicekontakt unter der Spielfläche	J2-5/J2-10
36	Rechter Slingshot	J2-5/J2-11
37	Linker Slingshot	J2-5/J2-12
38	Mittlerer Schlagturm	J2-5/J2-13
39	Rechter Schlagturm	J2-5/J2-14
40	Linker Schlagturm	J2-5/J2-15

Austauschbarkeit von MPU-Modulen von BALLY-Flippern

Stand: 22. 2. 1980

Seit dem Modell Lost World werden alle BALLY-Flipper mit einem elektronischen Soundmodul ausgerüstet. Gleichzeitig wird serienmäßig ein gegenüber der Modellreihe Freedom bis einschließlich Strikes and Spares geändertes MPU-Modul eingebaut. Die sich hieraus ergebenden Änderungen in bezug auf die Austauschbarkeit von MPU-Modulen sind in den folgenden Absätzen erläutert.

Die BALLY-Flipper Freedom bis einschließlich Strikes and Spares sind mit dem MPU-Modul AS-2518-17 ausgerüstet. Sollen MPU-Module dieser Flipper untereinander ausgetauscht werden, muß das MPU-Modul mit den für das betreffende Gerät benötigten ROM's U 1 bis U 6 sowie den erforderlichen Brücken bestückt werden. Die ROM-Kombinationen für die Flipper Freedom bis einschließlich Strikes and Spares sind in Tabelle 1, Seite 41, aufgeführt.

Das ab Lost World serienmäßig eingebaute MPU-Modul AS-2518-35 kann, nachdem das Modul mit den entsprechenden ROM-Kombinationen und Brücken versehen ist, auch in Flipper der Baureihe Freedom bis einschließlich Strikes and Spares eingebaut werden. Die für das MPU-Modul AS-2518-35 benötigten ROM-Kombinationen sind in Tabelle 2, Seite 42, aufgeführt.

Soll ein MPU-Modul AS-2518-17 aus den Flippern Freedom bis einschließlich Strikes and Spares in einen Lost World, Six Million Dollar Man oder einen folgenden Flipper eingebaut werden, muß am MPU-Modul ein Umbau vorgenommen werden. Bei diesem Umbau sind Lötösen, Drahtbrücken und Aufkleber auf dem Modul anzubringen. Die dazu benötigten Teile und die Umbauanleitung TM/E Nr. 14 sind im Kit 523 zusammengefaßt, das bei Ihrem Großhändler zu beziehen ist. Nachdem dieser Umbau vorgenommen wurde, kann das MPU-Modul sowohl in die Flipper Freedom bis einschließlich Strikes and Spares als auch in den Lost World, Six Million Dollar Man und folgende Flipper eingebaut werden. Die ROM-Kombinationen für das MPU-Modul AS-2518-17, an dem der in TM/E Nr. 14 beschriebene Umbau vorgenommen wurde, sind in Tabelle 3, Seite 44, aufgeführt.

Neben den in Tabelle 3 aufgeführten ROM-Kombinationen sind außerdem alle ROM-Kombinationen möglich, die in Tabelle 1 aufgeführt sind. Dazu müssen, neben den in Tabelle 3 aufgeführten Brücken zusätzlich die Brücken E12–E7 und E14–E15 verdrahtet werden (Siehe Hinweis Seite 43).

Eine Ausnahme stellen hierbei die Freedom und Night Rider ROM-Kombinationen dar, in denen U 5 verwendet wird. Diese ROM-Kombinationen dürfen nicht benutzt werden.

Tabelle 1

ROM-Kombinationen und benötigte Brücken für den Einbau des MPU-Moduls AS-2518-17 in die Flipper ELECTRONIC FREEDOM, NIGHT RIDER, EVEL KNieVEL, EIGHT BALL, POWER PLAY, MATA HARI und STRIKE AND SPARES.

Freedom ROM-Kombinationen

Sockel-Position						Benötigte Brücken					Bemerkungen
U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	E1 – E2	E3 – E4	E6– E7	E8 – E9	E8 – E10	
E-720-8	E-720-10				E-720-7	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-8	E-720-9				E-720-7	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-1	E-720-2				E-720-7	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-8	E-720-19				E-720-17	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 1
E-720-8	E-720-10	E-720-3	E-720-4	E-720-5	E-720-6	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-8	E-720-9	E-720-3	E-720-4	E-720-5	E-720-6	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-1	E-720-2	E-720-3	E-720-4	E-720-5	E-720-6	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-720-8	E-720-19	E-720-3	E-720-4	E-720-5	E-720-6	Nein	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 1

Night Rider ROM-Kombinationen

E-721-12	E-721-13				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 2
E-721-10	E-721-11				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 2
E-721-8	E-721-9				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 2
E-721-3	E-721-7				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-721-5	E-721-6				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-721-3	E-721-4				E-720-20	Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	
E-721-12	E-721-13			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 2, 3
E-721-10	E-721-11			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 2, 3
E-721-8	E-721-9			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 3
E-721-3	E-721-7			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 3
E-721-5	E-721-6			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 3
E-721-3	E-721-4			E-720-13		Ja	Ja	Nein	Ja	Nein	Hinweis 3

Evel Knievel ROM-Kombinationen

	E-722-17				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	
	E-722-11				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	
E-722-14	E-722-15		E-722-16		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	

Eight Ball ROM-Kombinationen

E-723-14	E-723-15		E-723-16		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
	E-723-17				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Ja oder Nein	
E-723-18	E-723-19		E-723-16		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
	E-723-20				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Ja oder Nein	Ja oder Nein	

Power Play ROM-Kombinationen

E-724-5	E-724-6		E-724-7		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
E-724-21	E-724-22	E-724-23	E-724-24		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
E-724-14	E-724-22	E-724-23	E-724-24		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
E-724-14	E-724-15	E-724-20	E-724-17		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
	E-724-25				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	

Mata Hari ROM-Kombinationen

E-725-18	E-725-19		E-725-20		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
	E-725-21				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	

Strikes and Spares ROM-Kombinationen

E-740-1	E-740-5	E-740-3	E-740-4		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
E-740-12	E-740-13	E-740-14	E-740-15		E-720-20	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja	
	E-740-16				E-720-20	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	

Hinweis 1: Diese ROM-Kombination wird in Deutschland nicht benutzt.

Hinweis 2: Wird diese ROM-Kombination verwendet, muß der Schalter 7 in der AUS-Stellung sein. Ist S 7 in EIN-Stellung, werden 12 Kredite für den Einwurf von 0,50 DM aufgezählt.

Hinweis 3: Wird das ROM E-720-13 in Position U 5 verwendet, muß das MPU-Modul mit einer Änderung versehen sein. Ist ein ROM E-720-13 defekt, kann als Austauschtyp ein ROM E-720-20 in der Position U 6 verwendet werden.

Anstelle des ROM's E-720-20 in Sockelposition U 6 kann bei allen Flippern auch das ROM E-720-21 verwendet werden.

Tabelle 2 ROM-Kombinationen und benötigte Brücken für den Einbau des MPU-Moduls AS-2518-35 in die Flipper ELECTRONIC FREEDOM, NIGHT RIDER, EVEL Knievel, EIGHT BALL, POWER PLAY, MATA HARI, STRIKES AND SPARES, LOST WORLD, SIX MILLION DOLLAR MAN, PLAYBOY, SUPERSONIC, STAR TREK, KISS, PARAGON HARLEM GLOBETROTTERS, DOLLY PARTON, FUTURE SPA, GROUND SHAKER und SILVERBALL MANIA.

Sockel-Position						Benötigte Brücken*
U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	
FREEDOM ROM-Kombinationen						E1-E3, E2-E6, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16-E17, E20-E24, E21-E23, E26-E27, E20-E 28, E33-E34
E-720-8	E-720-10	E-720-3	E-720-4	E-720-5	E-720-6	
E-720-8	E-720-10				E-720-7	E1-E3, E2-E6, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16-E17, E31-E32, E33-E34
NIGHT RIDER ROM-Kombinationen						E1-E3, E2-E6, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16-E17, E31-E32, E33-E34
E-721-12	E-721-13				E-720-20	
EVEL Knievel ROM-Kombinationen						E1-E4, E2-E6, E7-E8, E13-E15, E16A-E19, E9-E11, E12-E36, E31-E32, E33-E34
	E-722-11				E-720-20	
	E-722-17				E-720-20	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E13-E15, E16A-E19, E9-E11, E12-E36, E31-E32, E33-E34
EIGHT BALL ROM-Kombinationen						
	E-723-17				E-720-20	Siehe Evel Knievel
	E-723-20				E-720-20	Siehe Evel Knievel
POWER PLAY ROM-Kombinationen						
	E-724-25				E-720-20	Siehe Evel Knievel
MATA HARI ROM-Kombinationen						
	E-725-21				E-720-20	Siehe Evel Knievel
STRIKES AND SPARES ROM-Kombinationen						
	E-740-16				E-720-20	Siehe Evel Knievel
LOST WORLD ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E18, E31-E32, E33-E35, E11-E19
E-729-39	E-729-40				E-720-29	
E-729-34	E-729-47				E-720-28	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E19, E11-E25, E31-E32, E33-E35
E-729-33	E-729-48				E-720-28	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
SIX MILLION DOLLAR MAN ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E18, E11-E19, E31-E32, E33-E35
E-742-7	E-742-8				E-720-30	
E-742-11	E-742-12				E-720-30	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E19, E31-E32, E33-E34, E11-E16
E-742-20	E-742-18				E-720-30	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
PLAYBOY ROM-Kombinationen						E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-743-11	E-743-12				E-720-30	
E-743-14	E-743-12				E-720-30	siehe oben
SUPERSONIC ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E19, E11-E25, E31-E32, E33-E34
E-741-9	E-741-6				E-720-30	
E-741-10	E-741-8				E-720-30	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-741-7	E-741-8				E-720-30	siehe oben
STAR TREK ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E11-E25, E31-E32, E33-E34, E16A-E19
E-745-9	E-745-10				E-720-30	
E-745-11	E-745-12				E-720-30	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
KISS ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E13A-E14, E16A-E19, E11-E25, E31-E32, E33-E34
E-746-9	E-746-10				E-720-30	
E-746-11	E-746-12				E-720-30	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-746-5	E-746-6				E-720-30	siehe oben
PARAGON ROM-Kombinationen						E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-748-14	E-748-15				E-720-30	
HARLEM GLOBETROTTERS ROM-Kombinationen						E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E11, E13A-E14, E16A-E19, E11-E25, E31-E32, E33-E34
E-750-5	E-750-6				E-720-34	
E-750-7	E-750-8				E-720-35	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
DOLLY PARTON ROM-Kombinationen (siehe Seite 43 oben)						

* Alle nicht aufgeführten mit E gekennzeichneten Verbindungspunkte dürfen untereinander keine Verbindung haben.
Anstelle des ROM's E-720-20 in Sockelposition U 6 kann auch das ROM E-720-21 verwendet werden.

Sockel-Position						Benötigte Brücken*
U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	
DOLLY PARTON ROM-Kombinationen						
E-777-08	E-777-09				E-720-35	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-777-08	E-777-12				E-720-35	siehe oben
E-777-10	E-777-13				E-720-35	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-777-10	E-777-13				E-720-35	siehe oben
FUTURE SPA ROM-Kombinationen						
E-781-6	E-781-8				E-720-35	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-781-7	E-781-10				E-720-35	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
GROUND SHAKER ROM-Kombinationen						
E-776-8	E-776-9				E-720-35	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E11-E25, E13A-E14, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-776-10	E-776-11				E-720-35	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16-E19, E31-E32, E33-E34
E-776-17	E-776-11				E-720-35	siehe oben
SILVERBALL MANIA ROM-Kombinationen						
E-786-14	E-786-15				E-720-35	E1-E5, E2-E4, E7-E8, E10-E12, E11-E25, E13A-E14, E16A-E19, E31-E32, E33-E34
E-786-16	E-786-17				E-720-35	E1-E4, E2-E6, E7-E8, E9-E11, E12-E36, E13-E15, E16-E19, E31-E32, E33-E34

* Alle nicht aufgeführten mit E gekennzeichneten Verbindungspunkte dürfen untereinander keine Verbindung haben.

Tabelle 3

ROM-Kombinationen und benötigte Brücken für den Einbau des umgebauten MPU-Moduls AS-2518-18 in die Flipper ELECTRONIC FREEDOM, NIGHT RIDER, EVEL KNieVEL, EIGHT BALL, POWER PLAY, MATA HARI, STRIKES AND SPARES, LOST WORLD, SIX MILLION DOLLAR MAN, PLAYBOY, SUPERSONIC, STAR TREK, KISS, PARAGON, HARLEM GLOBETROTTERS, DOLLY PARTON, FUTURE SPA, GROUND SHAKER u. SILVERBALL MANIA

Sockel-Position						Benötigte Brücken*
U 1	U 2	U 3	U 4	U 5	U 6	
FREEDOM ROM-Kombinationen						
E-720-8	E 720-10				E-720-7	E1-E2, E3-E4, E12-E7, E14-E15
NIGHT RIDER ROM-Kombinationen						
E-721-12	E-721-13				E-720-20	
EVEL KNieVEL ROM-Kombinationen						
	E-722-11				E-720-20	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E7-E6
	E-722-17				E-720-20	Siehe oben
EIGHT BALL ROM-Kombinationen						
	E-723-17				E-720-20	Siehe Evel Knievel
	E-723-20				E-720-20	Siehe Evel Knievel
POWER PLAY ROM-Kombinationen						
	E-724-25				E-720-20	Siehe Evel Knievel
MATA HARI ROM-Kombinationen						
	E-725-21				E-720-20	Siehe Evel Knievel
STRIKES AND SPARES ROM-Kombinationen						
	E-740-16				E-720-20	Siehe Evel Knievel
LOST WORLD ROM-Kombinationen						
E-729-33	E-729-48				E-720-28	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E20, E6-E7
SIX MILLION DOLLAR MAN ROM-Kombinationen						
E-742-20	E-742-18				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
PLAYBOY ROM-Kombinationen						
E-743-11	E-743-12				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
E-743-14	E743-12				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
SUPERSONIC ROM-Kombinationen						
E-741-10	E-741-8				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
STAR TREK ROM-Kombinationen						
E-745-11	E-745-12				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
KISS ROM-Kombinationen						
E-746-11	E-746-12				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
E-746-5	E-746-6				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
PARAGON ROM-Kombinationen						
E-748-14	E-748-15				E-720-30	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
HARLEM GLOBETROTTERS ROM-Kombinationen						
E-750-3	E-750-4				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
E-750-7	E-750-8				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
DOLLY PARTON ROM-Kombinationen						
E-777-10	E-777-11				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E15, E6-E7
E-777-10	E-777-13				E-720-35	siehe oben
FUTURE SPA ROM-Kombinationen						
E-781-7	E-781-9				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
GROUND SHAKER ROM-Kombinationen						
E-776-10	E-776-11				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
E-776-17	E-776-11				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7
SILVERBALL MANIA ROM-Kombinationen						
E-786-14	E-786-15				E-720-35	E1-E2, E3-E4, E12-E13, E14-E11, E6-E7

* Alle nicht aufgeführten mit E gekennzeichneten Verbindungspunkte dürfen untereinander keine Verbindung haben.

Hinweis:

Zusätzliche ROM-Kombinationen sind möglich. Um die Original-ROM-Kombinationen für die Flipper FREEDOM bis einschließlich STRIKES AND SPARES mit einem umgebauten MPU-Modul zu benutzen, müssen zusätzlich die Brücken E12-E7 und E14-E15 verdrahtet werden. – ROM-Kombinationen, in denen U 5 benutzt wird, sind nicht zulässig.

Anstelle des ROM's E-720-20 in Sockel-Position U 6 kann bei allen Flippern auch das ROM E-720-21 verwendet werden.

NOTIZEN

NOTIZEN

