

TALES FROM THE CRYPT

DATA EAST

780-5018-00

INDICE GENERAL

1. GENERALIDADES	1
1-1 REQUERIMIENTOS ELECTRICOS	1
1-2 SUMARIO DE MEMEORIAS EPROMS	1
1-3 FUSIBLES	1
2. CARACTERISTICAS DE JUEGO	2
3. MANDOS DE CONTROL	7
4. MENUS	7
4-1 REGISTROS DE AUDITORIA	7
4-1-1 REGISTROS DE AUDITORIA BASICOS	8
4-1-2 REGISTROS DE AUDITORIA EXPANDIDOS	8
4-1-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO	9
4-2 REGISTROS DE AJUSTE	9
4-2-1 REGISTROS DE AJUSTE STANDARD	9
4-2-2 REGISTROS DE AJUSTE EXPANDIDOS	11
4-2-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO	14
5. AJUSTE DE MONEDAS, CREDITOS Y PARTIDAS	15
6. TEST DE DIAGNOSTICOS	16
7. LOCALIZACION GENERAL DE LAMPARAS	18
8. PLANO DE SITUACION DE LAMPARAS	19
9. LOCALIZACION GENERAL DE SWITCHES	20
10. PLANO DE SITUACION DE SWITCHES	21
11. DIAGRAMA GENERAL DE TRANSFORMADOR DE ALIMENTACION	22

1 GENERALIDADES

Este juego requiere 6 bolas más la bola que está cautiva en la máquina.

1-1 REQUERIMIENTOS ELÉCTRICOS

211 A 225 VAC

(Ver diagrama general del transformador de alimentación en la última hoja)

NOTA IMPORTANTE: Esta máquina debe ser conectada a una toma de tensión con una toma de tierra apropiada para su buen funcionamiento.

1-2 SUMARIO DE MEMORIAS EPROM

TARJETA CPU:	5C PROGRAMA DE JUEGO
TARJETA DE SONIDO:	U17 ROM 1 VOZ U21 ROM 2 VOZ U7 ROM SONIDO
TARJETA DE DISPLAY	U12, U14

1-3 FUSIBLES

1-3-1 TARJETA PPB

F1 5A 6,3 VAC	Iluminación General
F2 5A 6,3 VAC	Iluminación General
F3 5A 6,3 VAC	Iluminación General
F4 5A 6,3 VAC	Iluminación General
F5 5A 48 VAC	Flippers
F6 5A 34 VDC	Bobinas y Flash de PBB

1-3-2 TARJETA DE FUENTE DE ALIMENTACIÓN

F1 7A +5 VDC	ENTRADA 9 VAC
F2 7A +5 VDC	ENTRADA 9 VAC
F3 No usado	
F4 8A 18 VDC	Iluminación
F5 4A 34 VDC	Bobinas
F6 5A 34 VDC	Bobinas
F7 0,5A 90 VAC	Registro de entrada Display

2 CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

"CARACTERISTICAS DE LA CRIATURA"

Nota: Con la característica(s) de la Criatura, el display y el tablero de juego son interactivos. Reuna la Característica de la Criatura disparando la bola en juego en el recogedor.

2-1 DIANAS SUPER GUARDIAN

Disparar a las Dianas de Ojo K E E P E R (guardián) para 1 millón más 1 millón añadido para golpes adicionales.

2-2 TORMENTAS DE TRUENOS

Disparar a la rampa derecha e izquierda para 1 millón. Cada realización aumenta la siguiente realización en otro millón.

2-3 CRAQUEO DE LA CALAVERA

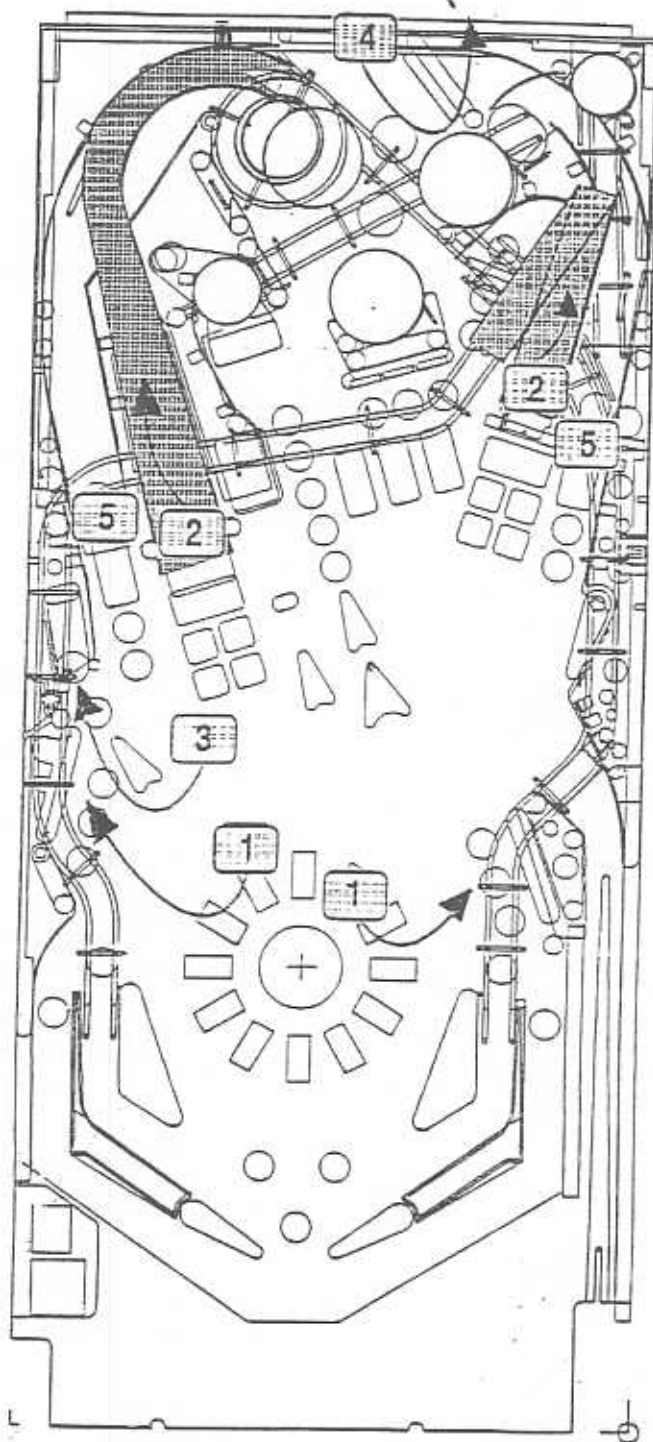
Disparar a la bola cautiva para añadir más bolas en juego.

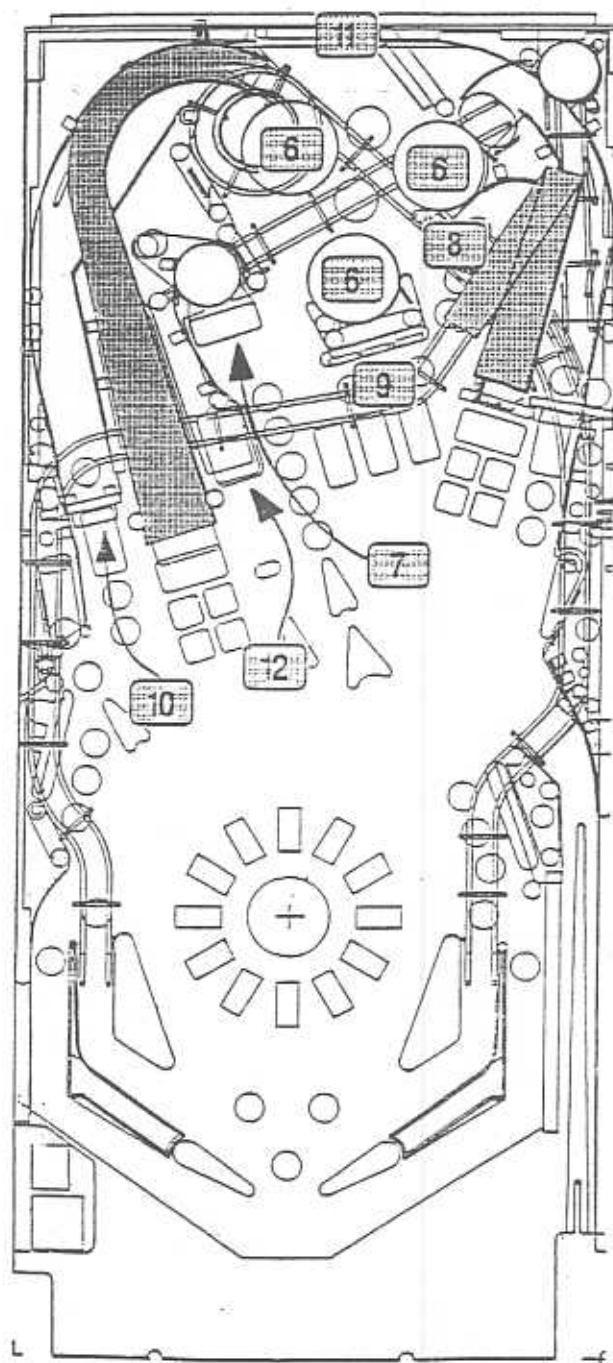
2-4 PREMIO DE LA PUERTA

Seleccionar una de las tres puertas mostradas en el Display, usar los botones de flipper para coger la puerta a abrir. Abrir la puerta usando el Tirador de la Puerta del Guardián de la Cripta localizada en el frontal de la máquina. Seleccionar tantas puertas como se pueda para obtener puntuación y características especiales. Si el jugador abre una puerta con un ZOMBI detrás de ella, la ronda finaliza y el jugador vuelve al juego regular.

2-5 SUSTO DE CABALLO

Disparar a todos o a cualquier diana giratoria e intente reunir sus 30 dianas para conseguir el valor de Susto de Caballo de 25 Millones.





2-6 ESTALLIDOS DEL SICOPATA

Consiguiendo 20 "estallidos" de bumper marca 25 millones.

2-7 ROBO DE LA CRIPTA

Disparar bolas a la cripta para 5 millones por disparo.

2-8 BOLA "AXE-TRA" ENCENDIDA

Enciende la Bola extra en el tablero.

2-9 SUPER GUILLOTINA

Todas las Dianas Abatibles comienzan en 3 millones. Si una diana es bajada, la diana cae en el display. Cuando la diana se restablece, el siguiente valor es mostrado en el display para la próxima realización.

2-10 CUENTA ATRAS DEL HOMBRE LOBO

Esta ronda comienza con bonos a 30 millones en la diana giratoria izquierda. Los bonos van descendiendo hasta que el jugador dispara a la diana giratoria izquierda. Se premiará al jugador con la cantidad restantes de puntos.

2-11 MODO VIDEO

El jugador intervendrá en el display para ayudar al guardián de la Cripta a vencer a los enemigos.

2-12 SILLA ELECTRICA

El jugador dispara al recogedor para reunir tantas veces 1 millón como bolas queden en juego.

NOTAS:

A:

Las dianas giratorias izquierda (A1) o derecha (A3) encenderá el Recogedor de Característica de Criatura. Cualquier disparo adicional cambiará el valor a ser obtenido en el recogedor.

B:

Cuando la bola rueda a través de la línea de retorno derecha, el recogedor se enciende en un corto espacio de tiempo para conseguir la Característica de la Criatura.

C:

Si el jugador tiene una Característica de Criatura encendida y no quiere cambiar por medio de la diana giratoria, el jugador puede bloquear la Característica con el Tirador de la Puerta (por el mismo método puede desbloquearla otra vez).

D: ATASCO DE LA CRIPTA

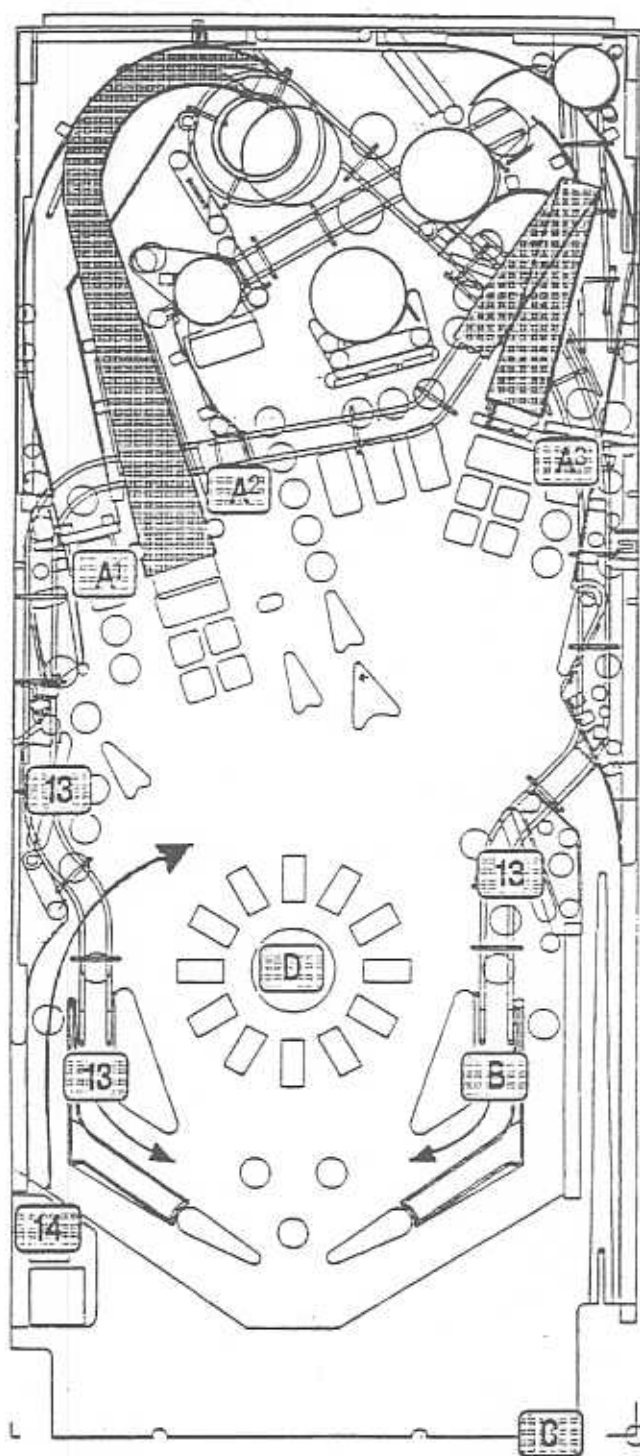
Cuando todas las características han sido conseguidas, introduciendo la bola en el recogedor comienza el Atasco de la Cripta (Juego con seis bolas, 1 millón por switch, durante multibola).

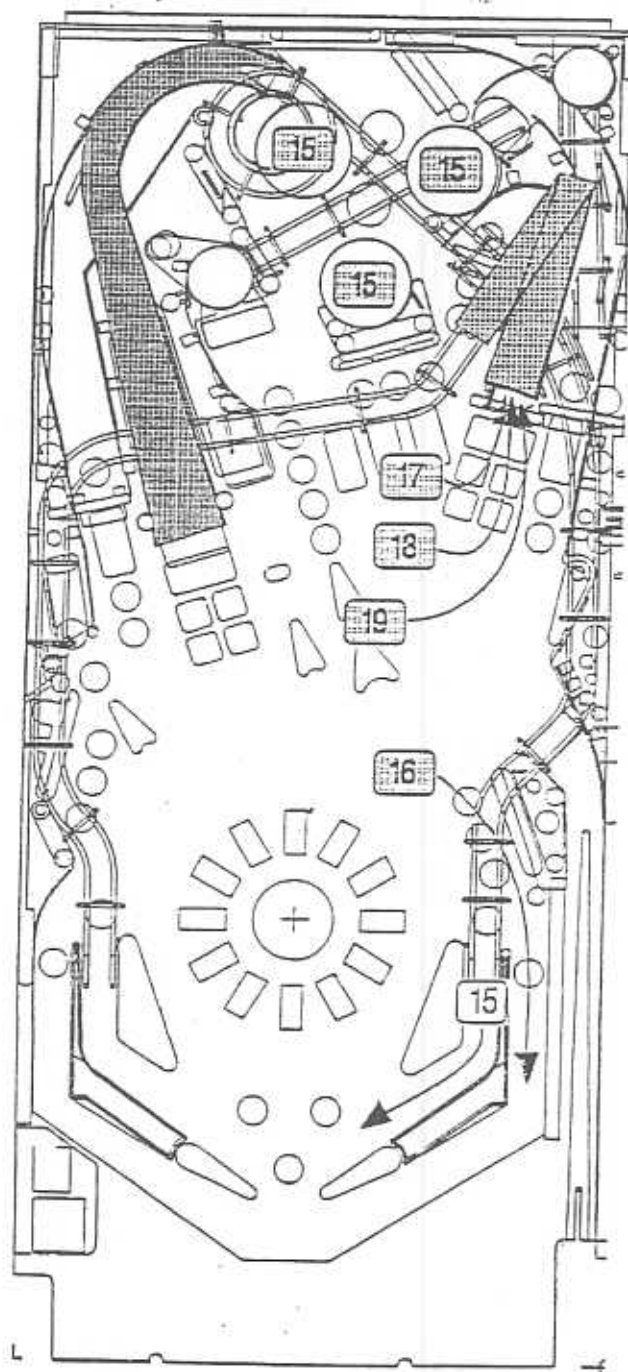
2-13 PUERTA DEL MISTERIO ENCENDIDA

Cuando la bola rueda a través del pasillo de retorno izquierdo, los bancos de dianas de ojo se encienden para Valores del Millón de Puntos de Misterio. Si el disparo a las dianas, las puertas del Misterio se van.

2-14 GOLPEADOR DE LA CRIPTA

Cuando está encendida, y la bola entra en el pasillo exterior izquierdo, la bola se golpeará de nuevo hacia el tablero de juego.





2-15 HACHAZO ENCENDIDO

Cuando la bola pasa a través de la línea de retorno derecha, se enciende los Turbo Bumper y cada golpe se premia con 1 millón.

2-16 MARCADO PARA MORIR

Cuando la bola pasa a través del pasillo exterior derecho, se le concede una puntuación y pierde la bola.

2-17 TOCAR AL ORGANO

Cuando estén flaseando, dispare a la rampa derecha o la conclusión de BATS, RATS, GHOSTS y GOBBLINS en la rampa izquierda para comenzar esta ronda. Según los switches van siendo conseguidos, notas musicales pasarán en el display. Cada switch consigue una nota. Cada nota vale 250K. Según pasan, las notas pueden ser acompañadas por el mayor valor de puntos mostrado y/o por la conclusión de otras rondas del tablero de juego y/o por características especiales.

2-18 MUERTO VIVIENTE

Cuando flaseen, disparando a la rampa derecha o la conclusión de BATS, RATS, GHOSTS, y GOBBLINS en la rampa izquierda, comenzará esta ronda. Cada activación de un switch trae a la vida a un ZOMBI. Los ZOMBI valen 250K, 300K, 350K, etc.

2-19 MODO SILLE-SIERRRA

Cuando flasee, disparando a la rampa derecha o completando BATS, RATS, GHOSTS y GOBBLINS en la rampa izquierda, comenzará esta ronda. La activación de switches hace funcionar la Silla-Sierra. Los switches marcan 250K puntos más.

2-20 ENTERRADOR

Cuando flasee, disparando a la rampa derecha o completando BATS, RATS, GHOSTS y GOBBLINS en la rampa izquierda, comenzará esta ronda. Los switches ayudan al enterrador a cavar hacia el ataúd. Los switches marcas 250K puntos más.

2-21 MURCIELAGOS (BATS)

1 Millón por disparar a la rampa izquierda una vez.

2-22 RATAS (RATS)

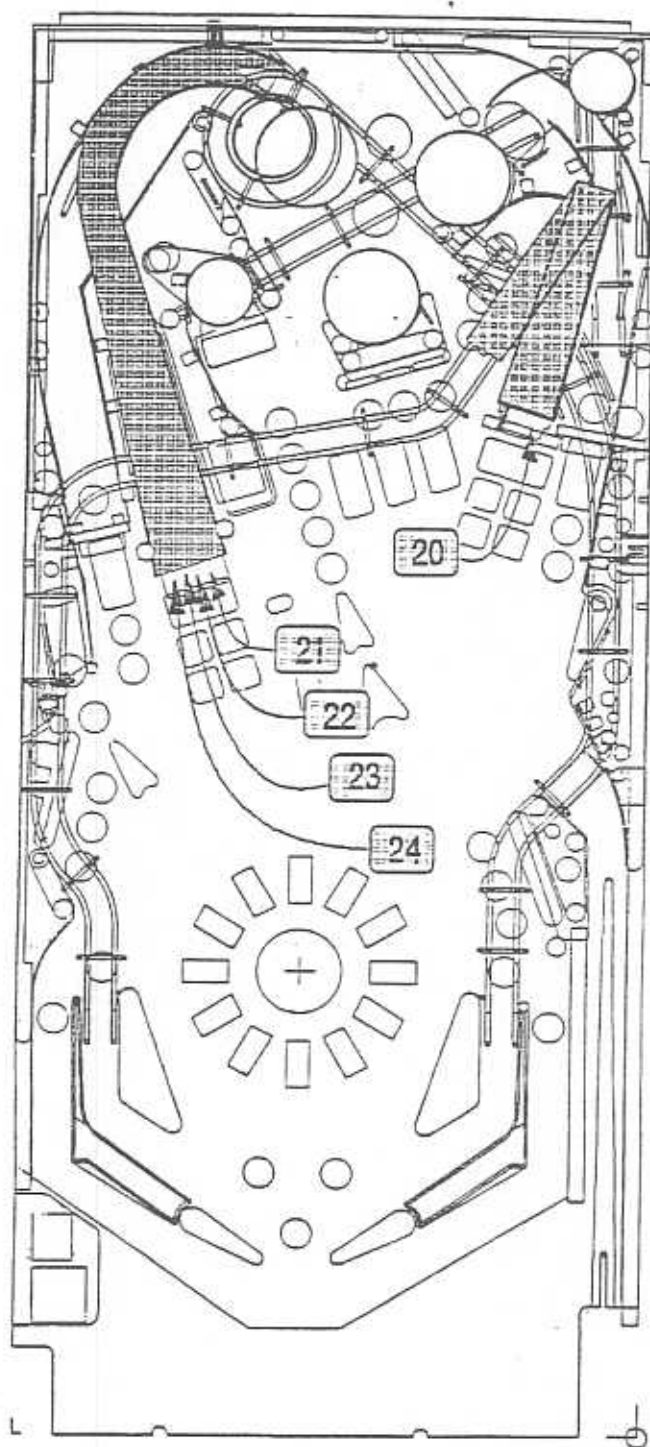
2 Millones por disparar a la rampa izquierda una vez.

2-23 FANTASMAS (GHOSTS)

3 Millones por disparar a la rampa izquierda una vez.

2-24 DUENDES (GOBBLINS)

3 Millones por disparar a la rampa izquierda una vez.



MULTIBOLAS Y JACKPOTS

D:

Disparar a C R Y P T para bajar la lápida y así preparar Multibola. Disparar a CRIPT para comenzar Multibola.

E:

En Multibola disparar a la rampa izquierda para conseguir el Jackpot (incrementar el Jackpot disparando a la diana giratoria izquierda).

F:

Después de conseguir el Jackpot, la rampa derecha duplica el Jackpot (El Doble Jackpot puede ser incrementado por la diana giratoria derecha).

G:

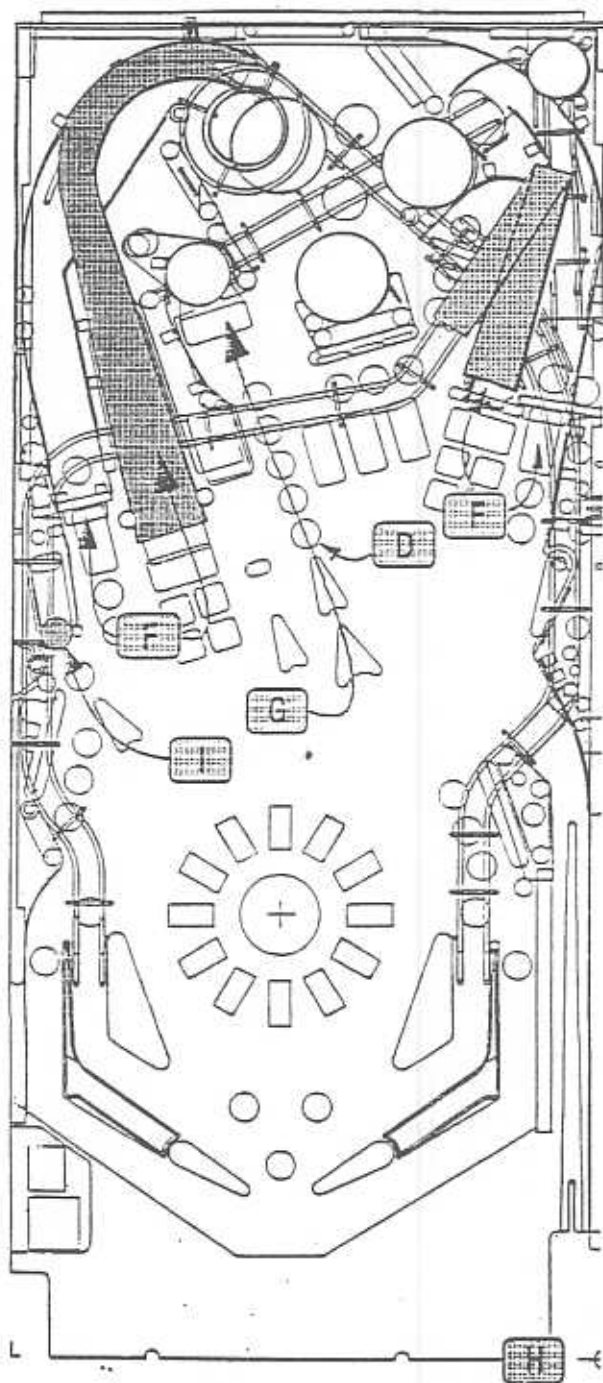
Cuando el Doble Jackpot es completado, la Lápida (CRYPT) está preparada. Cada letra conseguida añade una bola al juego. Cuando se completa CRYPT la Lápida cae para el Jackpot del Mostruo, regula el número de bolas en juego.

H: TIRO DE HABILIDAD

Dispare al banco de dianas abatibles con el Tirador de la Puerta (Localizado en el frontal de la máquina). Se premia con dos millones por el número de bolas en juego.

I: CLONICO

Disparando a la diana de la bola cautiva, premiará al jugador con 5 millones y añadirá 1 millón para adicionales disparos y características premiadas. Cada bola se reinicia a 5 millones.



3 MANDOS DE CONTROL

CONTROL DE VOLUMEN:	El mando para la regulación del nivel de volumen está situado en el interior de la máquina y se accede al mismo abriendo la puerta de los monederos.
STEP:	Está situado en la parte posterior de la puerta de monederos y nos permite seleccionar un determinado registro.
FORWARD/REVERSE	Está situado en la parte posterior de la puerta de monederos. Este mando permite moverse hacia delante o hacia atrás en los distintos registros.

4 MENÚS

La máquina incorpora 3 tipos de menús:

REGISTROS DE AUDITORÍAS

REGISTROS DE AJUSTES

TEST DE DIAGNÓSTICOS

4-1 REGISTROS DE AUDITORÍAS

Los registros de auditorías se dividen en dos grupos:

AU01- AU09 son las más utilizadas

EX AU11 - EX AU99 es el grupo expandido

El AU10 se utiliza para visualizar el grupo de registros de auditoría expandido

Para proceder a este menú hay que abrir la puerta de los monederos y colocar el conmutador FORWARD/REVERSE en la posición FORWARD (posición de arriba) después presionar el botón STEP en el display aparecerá AUDICIONES Y AJUSTES, volver a presionar el botón STEP para entrar en los AUDIT.

Una vez dentro de los menús con el mando STEP avanzamos por los distintos registros. Si queremos retroceder en lugar de avanzar por los distintos registros, se pulsara el mando FORWARD/REVERSE.

4-1-1 REGISTROS DE AUDITORÍA BÁSICOS

- AU 01 Total créditos concedidos.
- AU 02 Porcentaje de juego libre.
- AU 03 Tiempo medio de bola en juego.
- AU 04 Tiempo medio de juego.
- AU 05 Monedas monedero izquierdo.
- AU 06 Monedas monedero derecho.
- AU 07 Monedas monedero central.
- AU 08 Monedero opcional.
- AU 09 Total de monedas.
- AU 10 Selección del Grupo de registros expandidos.

4-1-2 REGISTROS DE AUDITORÍA EXPANDIDOS

- EAU 11 Total de bolas.
- EAU 12 Total de bolas extras.
- EAU 13 Porcentaje de bolas extras concedidas.
- EAU 14 Concesiones de primer nivel de partidas gratis.
- EAU 15 Concesiones de segundo nivel de partidas gratis.
- EAU 16 Concesiones de tercer nivel de partidas gratis.
- EAU 17 Concesiones de cuarto nivel de partidas gratis.
- EAU 18 Total de partidas gratis.
- EAU 19 Porcentaje de partidas gratis.
- EAU 20 Total de especiales.
- EAU 21 Porcentaje de especiales.
- EAU 22 Total de loterías (matches).
- EAU 23 Concesiones High Score (mejor puntuación).
- EAU 24 Porcentaje de High Score.
- EAU 25 Total de juegos libres.
- EAU 26 Total de juegos.
- EAU 27 Puntuaciones entre 0 y 49.9 millones.
- EAU 28 Puntuaciones entre 50 y 99.9 millones.
- EAU 29 Puntuaciones entre 100 y 199.9 millones.
- EAU 30 Puntuaciones entre 200 y 299.9 millones.
- EAU 31 Puntuaciones entre 300 y 399.9 millones.
- EAU 32 Puntuaciones mayores de 400 millones.
- EAU 33 Valor medio de puntuaciones.
- EAU 34 Juegos con un jugador.
- EAU 35 Juegos con dos jugadores.
- EAU 36 Juegos con tres jugadores.
- EAU 37 Juegos con cuatro jugadores.
- EAU 38 Minutos en modo atracción.
- EAU 39 Veces que se reinicia el High Score.
- EAU 40 Monedas sin crédito.
- EAU 41 Créditos de Servicio.

4-1-3 FUNCIONES ESPECIALES DEL JUEGO

- EAU 42 Medidor de Pulsos de monedas.
- EAU 43 Propietario.
- EAU 44 Propietario.
- EAU 45 Propietario.
- EAU 46 Propietario.

- EAU 47 Total de veces que el jugador utilizó la propiedad buy-in.
- EAU 48 Falta Slam.
- EAU 49 Veces que la bola se ha colado por el carril izquierdo.
- EAU 50 Veces que la bola se ha colado por el carril central.
- EAU 51 Veces que la bola se ha colado por el carril derecho.
- EAU 52 Veces que el Laser Kick devolvió una bola al tablero.
- EAU 53 Habilidad congelada.
- EAU 54 Veces que el jugador salvó la bola golpeando la cabina.
- EAU 55 Bolas Extras encendidas.
- EAU 56 Número de pasillos orbitales izquierdo y derecho conseguidos.
- EAU 57 Número de Rampas Derechas conseguidas.
- EAU 58 Número de Rampas Izquierdas conseguidas.
- EAU 59 Disparo engañoso.
- EAU 60 Multibola activado.
- EAU 61 Multibola de 3 bolas comenzado.
- EAU 62 Multibola de 6 bolas comenzado.
- EAU 63 Reinicio Multibola.
- EAU 64 La bola cautiva.
- EAU 65 Número de veces que Craqueo de Calavera fue habilitado.
- EAU 66 Número de veces que la característica Laser Kick se habilitó.
- EAU 67 Jackpot Concedido.
- EAU 68 Doble Jackpot.
- EAU 69 Jackpot de Monstruo.
- EAU 70 Disparo combinado.
- EAU 71 Veces que la Puerta del Misterio fue conseguida.
- EAU 72 Atasco de la Cripta. Veces que la caract. de la criatura fue conseguida.
- EAU 73 Veces que la bola fue desde el pasillo de retorno derecho a los bumpers.
- EAU 74 Veces que la caract. del Estallido del sicópata fue conseguida.
- EAU 75 Veces que la diana giratoria izquierda fue habilitada.
- EAU 76 Veces que la diana giratoria central fue habilitada.
- EAU 77 Veces que la diana giratoria derecha fue habilitada.
- EAU 78 Veces que el recogedor fue habilitado.
- EAU 79 Veces que el kicker vertical(VUK) izquierdo fue habilitado.
- EAU 80 Veces que el kicker vertical(VUK) derecho fue habilitado.
- EAU 81 Veces que el Trough pequeño fue utilizado.
- EAU 82 Veces que el Trough grande fue utilizado.
- EAU 83 Veces que se completaron las letras KEEPER .
- EAU 84 Veces que la caracte. del hombrelobo se habilitó.
- EAU 85 Veces que la característica Susto de Caballo(Frightmare) fue habilitada.
- EAU 86 Número de veces que la característica Tormenta de truenos se completó.
- EAU 87 Veces que la bola se disparó por el VUK de la lápida cuando esta estaba bajada.
- EAU 88 Veces que la característica de las dianas KEEPER fue completada.
- EAU 89 Veces que la característica de la Guillotina fue completada.
- EAU 90 Veces que la característica de la Rampa Derecha fue habilitada.
- EAU 91 Veces que todos los premios de la puerta fueron conseguidos.
- EAU 92 Veces que el desviador (diverter) fue habilitado.
- EAU 93 Veces que se manejó el tirador de la puerta para bloquear una caract. de la criatura.
- EAU 94 Veces que se seleccionó sucesivas puertas con premio y no con Zombi.
- EAU 95 Veces que el Switch del turbo Bumper izquierdo se activó.
- EAU 96 Veces que el Switch del turbo Bumper central se activó.
- EAU 97 Veces que el Switch del turbo Bumper derecho se activó.
- EAU 98 Veces que se completó el banco de dianas abatibles.
- EAU 99 Veces que la característica de la Lápida fue habilitada.

4-2 REGISTROS DE AJUSTES

A través de estos registros se realizan los ajustes de precios, partidas, características de juego etc.

Para acceder a este menú de registros seguir los siguientes pasos:

- Situar el mando FORWARD/REVERSE en posición FORWARD
- Pulsar el mando STEP En el display aparecerá "AUDITS AND ADJUSTMENTS"
- Situar el mando FORWARD/REVERSE en posición REVERSE
- Pulsar el mando STEP En el display aparecerá el registro EAD 99.

- Para avanzar a través de los distintos registros pulsar STEP
- Para retroceder cambiar de posición el mando FORWARD/REVERSE y pulsar STEP para ir retrocediendo a través de los distintos registros.
- Con el pulsador START se realizan los cambios deseados en los distintos registros
- Pulsando STEP se almacenan los nuevos valores en los registros.

Existen 2 grupos de registros de ajustes:

STANDARD	Estos registros van del 01 al 12
EXPANDIDOS	Estos registros van del 14 al 99

El registro de ajuste EAD 13 se utiliza para seleccionar el grupo expandido de registros de ajuste.

4-2-1 REGISTROS DE AJUSTE STANDARD

AD 01 PARTIDA GRATUITA MANUAL

Manual.- Se ajusta manualmente el porcentaje de premios por repetición entre 1 % al 50%.

Fixed.- La máquina ajusta automáticamente este porcentaje al 1 %. Para cambiar los valores presionar el botón START y luego el botón STEP para almacenar el nuevo valor.

AD 02 COMIENZO DE PARTIDA GRATUITA

Ajustar los valores de repetición inicial entre 50000000 y 9999000000 puntos.

AD 03 NIVELES DE PARTIDA GRATUITA

Ajusta los distintos niveles de repetición

AD 04 BONOS DE LA PARTIDA

Selecciona el tipo de concesión otorgada por el juego crédito, bola extra, ninguno o especial.

AD 05 LIMITE DE PARTIDA GRATUITA

Ajusta el número máximo de juegos libres que pueden ser acumulados por juego (0 a 9).

AD 06 LIMITE DE BOLAS EXTRAS

Ajusta el número de bolas extras que pueden ser acumuladas por juego (1 a 90)

AD 07 REGLAS DEL JUEGO

Permite ajustar automáticamente algunas de las características de juego, usando el pulsador STAR para escoger la dificultad y presionando STEP para activarlo .

AD 08 AJUSTE DEL PRECIO

Existen 2 maneras:

Standard.- Se ajustan unos valores standard para cada país .

Custom.- Es un ajuste personal y tiene varios registros:

a) Multiplicador monedero izquierdo - Determina el número de unidades lógicas que se contabilizan cuando se introduce una moneda física por el monedero izquierdo.

b) Multiplicador monedero derecho.- Determina el número de unidades lógicas que se contabilizan cuando se introduce una moneda física por el monedero derecho.

c) Multiplicador monedero central.- No se usa

d) Monedas necesarias para un crédito.- Especifica el número de unidades lógicas requeridas para 1 crédito.

e) Bonús crédito.- Especifica que se puede obtener un crédito adicional
Borra los contadores de juego y las pone a cero. Esto se consigue introduciendo el valor YES con el botón START y apretando el botón STEP.

AD 09 BORRADO DE JUEGO

Cuando está habilitado (puesto a YES) el contador de borrado de juego y el mensaje "Game- Clean-Me" en Alerta Técnica desaparecerán cuando se presione STEP.

AD 10 REAJUSTE DE MONEDAS

Borra los contadores de monedas y los créditos que tenga la máquina se activa introduciendo el valor YES con el botón START ya apretando el botón STEP.

AD 11 BORRADO DE AUDITORIAS

Borra todos los registros de auditoría excepto las de las monedas y créditos para activarlo introducir YES con el botón START y apretar STEP para confirmar.

AD 12 REAJUSTE DE MEJOR PUNTUACION

Se activa introduciendo YES con el botón START y apretando el botón STEP para realizar la actualización de las puntuaciones más altas High Score.

AD 13 AJUSTES EXPANDIDOS

Tiene 2 valores posibles:

NO.- Si introducimos este valor y apretamos el botón STEP la máquina saltará al último registro expandido EAD 53 FACTORY RESTORE.

YES.- Si introducimos este valor y apretamos el botón STEP la máquina activará todo el grupo de registros expandidos para poder realizar los ajustes pendientes.

4-2-2 REGISTROS DE AJUSTE EXPANDIDOS

EAD 14 PORCENTAJE DE LOTERÍA (MATCH)

Se puede ajustar el porcentaje de Match entre el 0% al 10% o en OFF. La diferencia del 0% y del OFF es que con el 0% la máquina al terminar el juego realiza el MATCH en el display pero nunca se obtendrá un premio. Con el OFF la máquina no realiza al final del juego el MATCH.

EAD 15 BOLAS POR JUEGO

Ajusta el número de bolas por juego de 2 a 5 bolas

EAD 16 AVISO DE FALTAS

Especifica el número de veces que puede actuar el plomo de falta antes de que se suspenda el juego por faltas. El ajuste es de 1 a 3.

EAD 17 REPETICIÓN DE EMPUJE

Especifica si la puntuación de repetición puede ser temporalmente aumentada cada vez que el jugador alcance o exceda la puntuación de repetición. Las opciones son:

YES.- Se irá aumentando la puntuación de repetición

NO.- La puntuación de repetición no es aumentable

EAD 18 LIMITE DE CRÉDITOS

Ajusta el máximo número de créditos que puede mantener la máquina de 4 a 50

EAD 19 ACEPTADO MAXIMA PUNTUACION

Permite mantener las 4 mayores puntuaciones actualizadas y las iniciales de los jugadores que los han conseguido.

YES.- Las 4 mayores puntuaciones son almacenadas en memoria y aparecen en el modo atracción

NO.- No se actualizan las mayores puntuaciones

EAD 20 RECORD PUNTUACION 1

Número de créditos concedidos al alcanzar la puntuación HIGH SCORE 1

EAD 21 RECORD PUNTUACION 2

Número de créditos concedidos al alcanzar la puntuación HIGH SCORE 2 (0 a 3).

EAD 22 RECORD PUNTUACION 3

Créditos concedidos al alcanzar el nivel de puntuación HIGH SCORE 3

EAD 23 RECORD PUNTUACION 4

Créditos concedidos al alcanzar el nivel de puntuación HIGH SCORE 4

EAD 24 BACKUP RECORD PUNTUACION 1

Ajusta el valor de la puntuación más alta de la máquina

EAD 25 BACKUP RECORD PUNTUACION 2

Cada vez que se realiza un HIGH SCORE RESET el operador puede especificar el valor al que va a ser restaurado el H.S.T.P.2

EAD 26 BACKUP RECORD PUNTUACION 3

Igual que el anterior pero para el H.S.T.P.3

EAD 27 BACKUP RECORD PUNTUACION 4

Igual que el anterior pero para el H.S.T.P.4

EAD 28 BACKUP RECORD PUNTUACION 5

Igual que el anterior pero para el H.S.T.P.5

EAD 29 BACKUP RECORD PUNTUACION 6

Igual que el anterior pero para el H.S.T.P.6

EAD 30 RAEJUSTE DE CADA RECORD

La máquina realiza un borrado automático de las mayores puntuaciones obtenidas al cabo de un número de partidas programadas en este registro:

100 a 900 - Se borra de 100 a 900 partidas

OFF - No se borra

EAD 31 BORRAR JUEGO CADA...

Puesto a 1500. Ajusta el número de juegos al que sale el mensaje de borrado de juegos en Alerta Técnica para indicar que el tablero necesita limpiado. Ajustable de 100 a 2000.

EAD 32 PARTIDA GRATUITA

Se utiliza para activar el juego libre

EAD 33 MENSAJES DE USUARIO

Especifica si un mensaje aparece en pantalla durante el modo atracción.

- ON.- El mensaje aparece en la pantalla durante el modo atracción
- OFF.- No aparece el mensaje
- CHANGE.- Permite cambiar el mensaje. Seleccionar este valor con el botón START, apretar el botón STEP para confirmar a la izquierda del display aparecerá una letra que se puede modificar con los botones de los FLIPPER para almacenar la letra apretar STEP y así sucesivamente.

EAD 34 MUSICA DE ATRACCION

Puesto a ON (cada 3 minutos) o a OFF.

EAD 35 INTENSIDAD LÁMPARAS FLASH

Tiene 3 modos:

- NORMAL.- En este modo las bobinas tendrán una potencia normal
- DIMM.- En este modo las bobinas tendrán un 12,5% menos de fuerza
- SOFT.- No funciona

EAD 36 INTENSIDAD BOBINAS

Tiene 3 modos:

- NORMAL:
- SOFT (SUAVE): Los pulsos de activación de las bobinas se reducen en 12,5 % respecto al valor normal.
- HARD (FUERTE) : Los pulsos de activación de las bobinas se incrementan en un 12,5 % respecto a su valor normal.

EAD 37 AJUSTE DE NIVELES

Existen dos modos:

- OPERATOR.- EL operador tendrá que ajustar los niveles de repetición abriendo la puerta de los monederos.
- ANY.- En este modo la máquina avisará con un mensaje "PRESS START TO CHANGE REPLAY LEVEL" presionar START para cambiar los niveles de repetición.

EAD 38 AJUSTE EXTRA

Informa del diseñador del juego.

EAD 39 PROMOCIÓN DE JUEGO

- ON.- La máquina en modo atracción, usa una promoción del nuevo juego
- OFF.- No se usa la promoción

EAD 40 TIPO DE BUY IN

- 02.- Al final de cada juego la máquina usa una cuenta atrás, permitiendo al jugador introducir monedas para obtener bola extra y mantener las condiciones del juego anterior.
- 01.- Al final de cada juego la máquina usa una cuenta atrás, permitiendo al jugador introducir monedas para obtener Juego Extra y mantener las condiciones del juego anterior.
- OFF.- No se realiza cuenta atrás.

EAD 41 COMIENZO DE NUEVA PARTIDA

- YES.- Da la posibilidad de que si después de la primera bola apretamos el botón de Start, comenzamos un nuevo juego .
- NO.- Deshabilita el botón start después de la primera bola.

EAD 42 PORCENTAJE DE BOLAS EXTRAS

Nos permite ajustar el porcentaje de bolas extras entre 0 ó 50

4-2-3 FUNCIONES ESPECIFICAS DEL JUEGO

EAD 43 CONTROL DE VOLUMEN

Ajusta el volumen de la música de fondo entre 0, 25, 50, 75, y 100.

EAD 44 CONVALIDADOR DE CUENTAS

Puesto a YES o NO. Con YES aparece "Insert Bill Animation" en el display en el modo atracción. Con NO aparecerá "Insert Coin Animation".

EAD 45 ESTILO DE TORNEO

Puesto a APAGADO, IFPA, EXPO, PAPA O CASA. Se determinan las condiciones para preparar rápidamente un juego para torneo. Cuando se cambia esta selección, todas las auditorias se resetean y todos los ajustes serán inicializados al estilo particular seleccionado. El juego volverá al modo atracción, como en el restablecimiento de fábrica se ejecutase.

EAD 46 ESTILO AUTOAPRENDIZAJE

Puesto de 0 a 9990 juegos en incrementos de 10. Determina la frecuencia de como el Ajuste de Porcentaje Manual evalúa si es recomendado un cambio en los marcadores. Si se fija a 0, el cambio se recomienda al final de cada juego.

EAD 47 ACTIVACION DE GATILLO

Puesto A YES o NO. Cuando está puesto a YES se activará el lanzador de bolas cuando se pulse el gatillo. Con NO el lanzador no opera.

EAD 48 MOTOR SACUDIDOR

Puesto a On o OFF. Permite la operación del motor Shaker durante ciertos eventos.

EAD 49 REALISMO REDUCIDO

Puesto a ON o a OFF. Con YES el Display mstrará menos escenas "sangrientas".

EAD 50 OPCION DE CIERRE DE FALTA

Puesto a On o a OFF. Con ON, si se cierra el switch de falta, la partida hará falta cuando se alcance el tiempo medio de bola

EAD 51 ESTILO DE MULTIBOLA PREPARADO

Determina como es obtenido el Multibola Preparado.

EAD 52 CRITERIO DE NUEVA CARRERA

Ajustable a MUY FACIL, FACIL, MODERADO, DIFICIL Y MUY DIFICIL.
Determina como comienza otra vez Multibola.

MUY FACIL	FACIL	MODERADO	DIFICIL	MUY DIFICIL
Si no se completó el Jackpot o el tiempo multibola 3 bolas es bajo.	Si no se completó el Jackpot.	El tiempo multibola 3 bolas es bajo.	Si no se completó el Jackpot y el tiempo multibola 3 bolas es bajo.	Nunca.

EAD 53 CRITERIO DE JACKPOT

Determina como es encendido el Jackpot.

EAD 54 PROPIETARIO

EAD 55 PROPIETARIO

EAD 56 MEDIDOR DE SOFTWARE

Proporciana al operador el número del Medidor de Pulsos.

EAD 57 GANANCIAS TOTALES

Proporciona el valor de caja acumulado desde el último restablecimiento de fábrica.

EAD 58 NUMERO ID DE LOCALIZACION

Ajustable de 0 a 9999. Permite al operador asignar un número de localización en las hojas que se imprimen (No se afectarán por Restablecimiento de Fábrica).

EAD 59 NUMERO ID DE JUEGO

Ajustable de 0 a 9999. Permite al operador asignar un número de identificación de juego a la hoja de impresión de auditorias. (No se verá afectadas por Restablecimiento de fábrica).

EAD 60 NUMERO DE COPIAS DE IMPRESORAS

Resetea el contador que se incrementa y muestra en cada hoja de Datos de Auditoria nueva.

EAD 61 INTERFACE IMPRESORAS

Inicializa la impresión de Datos de Auditoría .

EAD 99 REESTABLECIMIENTO DE FABRICA

Presionando STEP y poniendo el ajuste en ON y volviendo a presionar STEP se consigue el ajuste recomendado en fábrica, perdiéndose los mensajes programados por el usuario.

5 AJUSTE DE MONEDAS CRÉDITOS Y PARTIDAS

La máquina tiene una serie de ajustes por defecto que vienen definidos en función del país correspondiente.

Estos ajustes standard se seleccionan por medio del menú de ajustes (ADJUSTMENTS) en el registro AD 08 (GAME PRICE).

Pulsando el mando START se seleccionan los distintos países y con el mando STEP se activa el país seleccionado.

Si se desea un ajuste particular que no esté definido en los ajustes standard del país, entonces seleccionaremos con el mando START la opción "CUSTOM".

Una vez seleccionada la opción "CUSTOM" pulsar el mando STEP para acceder a los distintos registros de ajuste.

- AD 08-01 Multiplicador monedero izquierdo
- AD 08-02 Multiplicador monedero derecho
- AD 08-03 Multiplicador monedero central
- AD 08-04 Multiplicador cuarto monedero
- AD 08-05 Número de monedas necesarias par a un crédito
- AD 08-06 Bonus crédito

Con el mando START se seleccionan los distintos valores del registro seleccionado y con el mando STEP almacenamos el valor deseado.

EJEMPLO DE AJUSTE 2:

1 MONEDA DE 100 PTS. 2 CRÉDITOS
1 MONEDA DE 500 PTS. 10 CRÉDITOS

En los registros correspondientes tendríamos que poner los siguientes valores:

AD 08-01	2	AD 08-02	10
AD 08-03	0	AD 08-04	0
AD 08-05	1	AD 08-06	0

EJEMPLO DE AJUSTE 2:

1 MONEDA DE 100 PTS. 1 CRÉDITOS
1 MONEDA DE 500 PTS. 6 CRÉDITOS

En los registros correspondientes tendríamos que poner los siguientes valores:

AD 08-01	1	AD 08-02	6
AD 08-03	0	AD 08-04	0
AD 08-05	1	AD 08-06	0

6 TEST DE DIAGNÓSTICOS

DATA EAST Proporciona un sistema de test para sonido, display, lámparas, switches y bobinas, usando los pulsadores STEP y FORDWARE/REVERSE que se encuentran en el interior pegado a la trampilla, además del pulsador START que está en la parte frontal exterior de la máquina.

TEST AUTOMÁTICO para realizar una rápida verificación.

TEST MANUAL para localización de averías.

Durante el juego, los contactos(switches) y bobinas son controlados por el sistema. Si un switch no se cierra durante 50 juegos es considerado defectuoso. De igual forma, cuando una bobina no logra activar un switch, el sistema la da por defectuosa. No obstante, el criterio lógico del técnico determinará si este fallo que se muestra en el display durante el tiempo que la máquina no está en juego, se debe al ajuste correcto del contacto asociado a la bobina, etc.

Durante la activación de estos test aparecerán una serie de indicaciones de color que indicarán el código de switches, coil, etc., que está activado.

Por ejemplo, en el test de switches en el RIGHT COIN aparecerá row (WHT-YEL) fila (Blanco-amarillo) y colum (GRN-BRN) columna (verde-marrón).

Con este método además se consigue identificar el cableado.

BLK = Negro	GRN = Verde
BRN = Marrón	BLU = Azul
RED = Rojo	VIO = Violeta
ORN = Naranja	WHT = Blanco

Para entrar en este menú presionar el botón FORWARD/REVERSE, a la posición REVERSE (hacia abajo) y luego presionar STEP en el display aparecerá Customer Service number 1-800-KICKERS y el número (708) 345-7700.

Volviendo a presionar el botón de STEP entramos en el primer test volviéndolo a apretar entraríamos en el siguiente y así sucesivamente.

6-1 SERVICE CREDITS

Permite adquirir créditos para la comprobación de la máquina sin que estos sean registrados en la contabilidad general de la máquina. Los créditos se consiguen con el pulsador START.

6-2 TECH ALERT

Nos indicará si hay algún switches mal o si la máquina necesita un borrado de los registros de juego.

6-3 BURN IN MINUTES

La máquina realiza un test total de la máquina presionando el botón START, volver a presionar este botón para detener el test.

6-4 SOUND TEST

Realiza el test de sonido, apretando el botón de los flippers avanzamos a través del test, con

distintos sonidos, con el botón START se activan los sonidos.

6-5 DISPLAY

Realiza un test del display de forma automática, probando todos los puntos, filas y columnas.

6-6 LÁSER KICK

Se usa para hacer ajuste de la interrelación entre el contacto activado y la bobina. Debe hacerse con el paso de la bola por el pasillo correspondiente.

6-7 TEST DE SUBIDA Y BAJADA DE LAPIDA

Este test permite subir y bajar la Lápida y poder introducir la bola en el VUK que se encuentre detrás. En el display se observan la activación/desactivación de los switches.

6-8 SWITCH TEST

Están configurados en matriz de 8x8, siendo las columnas los switches correspondientes a los drivers (transistores Q) y las filas los contactos de retorno. Para entrar pulsar STEP. En este test en el display aparecerán los switches que hemos activado mostrándonos el nombre del switch, el color de la fila y columna.

6-9 TEST DE LÁMPARAS

Las lámparas están configuradas en una matriz de 8 x 8, 8 filas (row) y 8 columnas (column). El cableado es de fácil identificación, siendo el color base para las columnas de amarillo y para las filas el rojo. El número de fila o columna se identifica por el color que acompaña al color base.

Tiene varios modos: (para pasar de un modo a otro presionar el botón STEP).

- a) ALL LAMPS.- A este modo es al primero al que accedemos y se produce la iluminación de todas las lámparas
- b) ROW LAMPS ON.- En este modo vamos activando fila por fila la matriz de lámparas por medio del botón START, en el display aparece que fila está activada.
- c) COLUMN LAMPS ON.- Activamos columna por columna de la matriz de lámparas por medio del botón START, en el display nos muestra la columna que está activada.
- d) SINGLE LAMPS.- Activamos las lámparas una a una por medio del botón START.

6-9 TEST DE BOBINAS Y FLASES

Tiene 2 modos, para pasar de un modo a otro apretar el botón STEP.

FLASH LAMP.-

Después del test Single Lamp pulsamos el botón STEP. Las lámparas se iluminarán aleatoriamente.

CICLINS COILS (CÍCLICO).-

La máquina activa automáticamente las bobinas, mostrándonos en el display cual es la bobina activa.

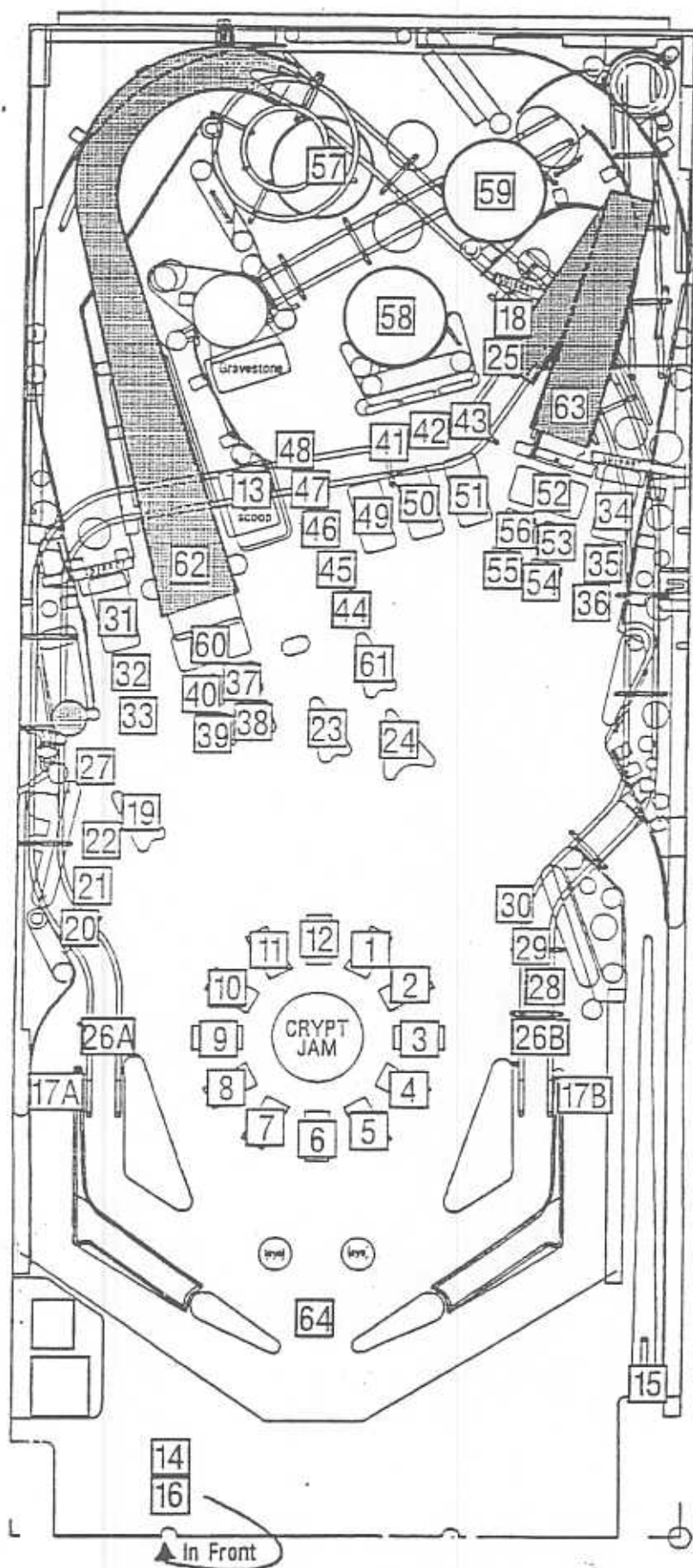
COIL TEST (MANUAL).-

Una vez en este modo con el botón de los flippers seleccionamos de una en una todas las bobinas, la bobina seleccionada aparece en el display con el botón START activamos la bobina seleccionada.

7 LOCALIZACIÓN GENERAL DE LÁMPARAS

Columna	1 Q71 AMA-MARR CN7-1	2 Q70 AMA-ROJO CN7-2	3 Q69 AMA-NAR CN7-3	4 Q68 AMA-NEG CN7-4	5 Q67 AMA-VER CN7-5	6 Q66 AMA-AZUL CN7-7	7 Q65 AMA-VIOLO CN7-8	8 Q64 AMA-GRIS CN7-9
Fila	1 Q72 ROJ-MARR CN6-1	2 Q73 ROJ-NEG CN6-2	3 Q74 ROJ-NAR CN6-3	4 Q75 ROJ-AMA CN6-5	5 Q76 ROJ-VER CN6-6	6 Q77 ROJ-AZUL CN6-7	7 Q78 ROJ-VIO CN6-8	8 Q79 ROJ-GRIS CN6-9
	Tormenta de Truenos 1	Descuento Hombrelobo 9	Carril de salida Izdo/dcho 17	Multibola 25	Caracteris. Criatura Encendida 33	Diana Abatible Izda. 41	Puerta 1 Misterio 49	Turbo Izquierdo 57
	Craqueo Calavera 2	Modo Video 10	Bola Extra 18	Retorno Izdo/Ocho. 26	Susto de Caballo 34	Diana Abatible Central 42	Puerta 2 Misterio 50	Turbo Inferior 58
	Selección Precio Puerta 3	Silla Eléctrica 11	Colisión Calaveras 19	Clónico 27	Incrementa Doble Jackpot 35	Diana Abatible Derecha 43	Puerta 3 Misterio 51	Turbo Derecho 59
	Susto de Caballo 4	Dianas Guardian 12	K 20	R 28	Caracteris. Criatura Encendida 36	T 44	Doble Jackpot 52	Jackpot 60
	Estallido Psicópata 5	Recogedor 13	E 21	E 29	Ratas 37	P 45	Muerto Viviente 53	Multibola 61
	Robo de La Cripta 6	Tipo de Buy-in 14	E 22	P 30	Duendes 38	Y 46	Enterrador 54	Entrada Rampa Izda. 62
	Bola Extra 7	Lanzador 15	Obtener Caracter. de la Criatura 23	Descuento HombreLobo 31	Fantasmas 39	R 47	Modo Silla-cadena 53	Entrada Rampa Derecha 63
	Dianas Super Guillotina 8	Botón Start 16	Jackot de Monstruo 24	Aumentar Jackpot 32	Murcielago 40	C 48	Tocar el Organó 56	"Axe-tra" Ball 64

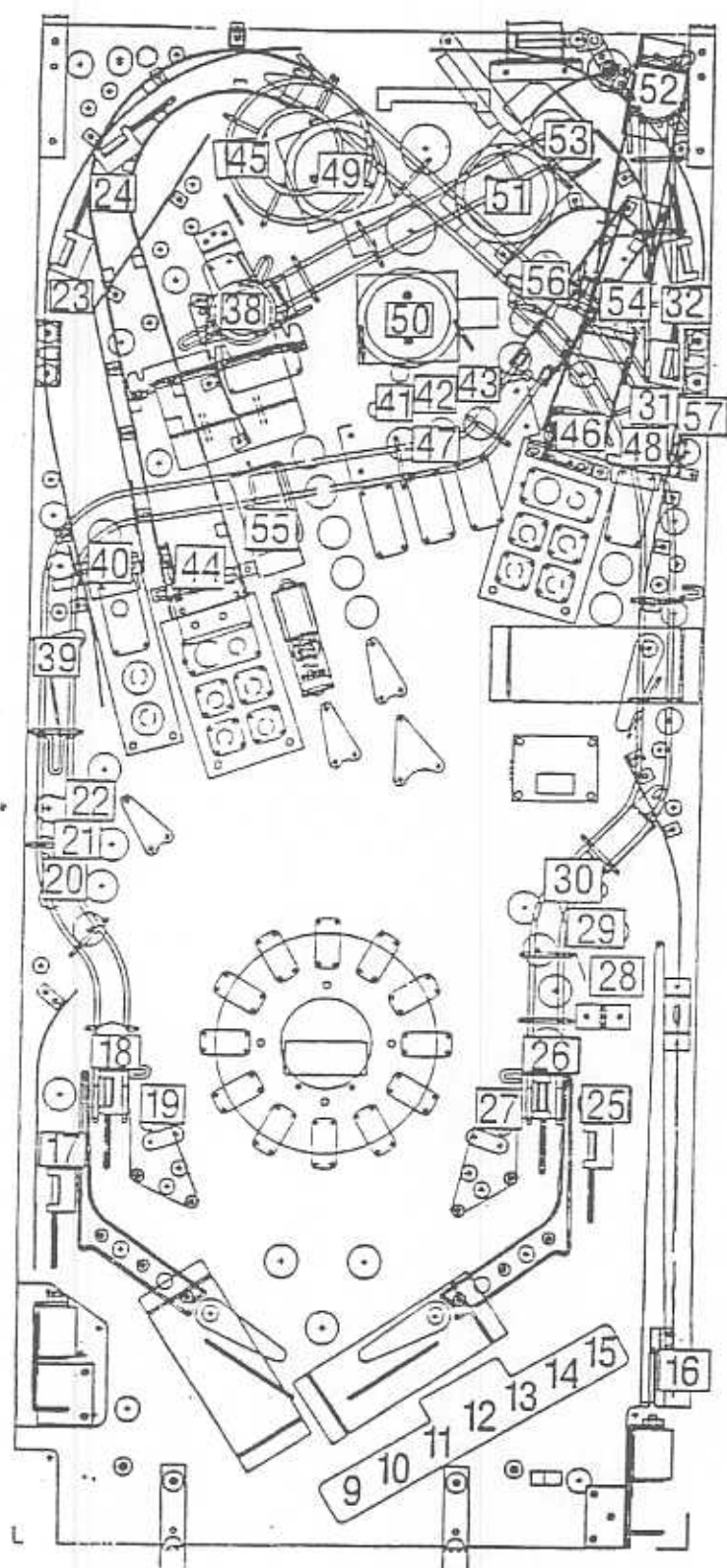
8. PLANO DE SITUACIÓN DE LÁMPARAS



9. LOCALIZACIÓN GENERAL DE SWITCHES

Columna	1 Q55	2 Q54	3 Q53	4 Q52	5 Q51	6 Q50	7 Q49	8 Q48
File	VER-MARR CN8-1	VER-ROJO CN8-2	VER-NAR CN8-3	VER-AMA CN8-4	VER-NEG CN8-5	VER-AZUL CN8-7	VER-VIOL CN8-8	VER-GRIS CN8-9
1 BLA-MARR CN10-9	Falta Plomo 1	Trough #1 Izquierdo 9	Carril Salida Izquierdo 17	Carril Salida Derecho 25	Arriba 33	Diana Abatible Izquierda 41	Turbo Izquierdo 49	Rampa de la Lámpara 57
2 BLA-ROJO CN10-8	Monedero Adicional 2	Trough #2 10	Retorno Izquierdo 18	Retorno Derecho 26	No Usado 34	Diana Abatible Central 42	Turbo Inferior 50	No Usado 58
3 BLA-NAR CN10-7	Botón Creditos 3	Trough # 3 11	Picabolas Izquierdo 19	Picabolas Derecho 27	No Usado 35	Diana Abatible Derecha 43	Turbo Derecho 51	No Usado 59
4 BLA-AMA CN10-6	Monedero Derecho 4	Trough #4 12	Banco Dianas Inferior Izquierdo 20	Banco Dianas Inferior Derecho 28	Bajar 36	Rampa Izquierda 44	Super VUK Derecho 52	No Usado 60
5 BLA-VER CN10-5	Monedero Central 5	Trough #5 13	Banco Dianas Central Izquierdo 21	Banco Dianas Central Derecho 29	Lápida 37	Rampa Central Izquierda 45	Trough Pequeño 53	No Usado 61
6 BLA-AZUL CN10-3	Monedero Izquierdo 6	Trough #6 14	Banco Dianas Superior Izquierdo 22	Banco Dianas Superior Derecho 30	VUK Izquierdo 38	Entrada Rampa Derecha 46	Trough Grande 54	No Usado 62
7 BLA-VIO CN10-2	Falta Slam 7	Trough #7 15	Pasillo Orbital Inferior Izquierdo 23	Pasillo Orbital Inferior Derecho 31	Bola Cautiva 39	Salida Rampa Derecha 47	Recogedor del Poder 53	Final Izdo. del Rayo 63
8 BLA-GRIS CN10-1	Tipo Buy-in 8	Pasillo Disparo 16	Pasillo Orbital Superior Izquierdo 24	Pasillo Orbital Superior Derecho 32	Diana Giratoria Izquierda 40	Diana Giratoria Derecha 48	Diana Giratoria Central 56	Final Derecho del Rayo 64

10. PLANO DE SITUACIÓN DE SWITCHES



11. DIAGRAMA GENERAL DEL TRANSFORMADOR DE ALIMENTACIÓN

