

**Deutsches Zusatzhandbuch,
nur weiße Seiten.
Die rosa, blauen und gelben Seiten des
vollständigen Handbuchs liegen nicht bei.**

WF
ROYAL
RUMBLE



© Registered Trademark of TitanSports, Inc. © 1990 TitanSports, Inc. All Rights Reserved.

DATA EAST PINBALL, INC. ®

1990 Janice Avenue
Melrose Park, IL 60160
708-345-7700
FAX 708-345-7718
1-800-KICKERS

Joe Blackwell
Technical Support Manager

Eric Winston
Technical Support Engineer

Jay Alfer
Technical Documentation Administrator

TABELLE, CPU-BRÜCKEN

Spiel	CPU*	ROM	Brücken (Jumpers)		Spiel	CPU*	ROM	Brücken (Jumpers)	
	Version	Position	Installiert	Entfernt		Version	Position	Installiert	Entfernt
01. Laser War	1	5C	J4 J6a J7a	J5 J6 J7b	14. Star Trek	3	5C	J5	J4
	2	5B, 5C	J4 J5a J6a	J5 J5b J6b	15. Hook	3	5C	J5	J4
02. Secret Service	2	5B, 5C	J4	J5	16. Lethal Weapon 3	3	5C	J5	J4
03. Torpedo Alley	2	5B, 5C	J4	J5	17. Star Wars	3	5C	J5	J4
04. Time Machine	2	5B, 5C	J4	J5	18. Rocky & Bullwinkle	3	5C	J5	J4
05. Playboy	2	5B, 5C	J4	J5	19. Jurassic Park	3	5C	J5	J4
06. ABC Mon. Nt. Football	2	5B, 5C	J4	J5	20. Last Action Hero	3	5C	J5	J4
07. Robocop	2	5B, 5C	J4	J5	21. Tales from the Crypt	3	5C	J5	J4
08. Phantom of the Opera	2	5B, 5C	J4	J5	22. The Who's Tommy	3	5C	J5	J4
09. Back to the Future	3	5B, 5C	J4	J5	23. WWF Royal Rumble	3	5C	J5	J4
10. The Simpsons	3	5B, 5C	J4	J5					
11. Checkpoint	3	5B, 5C	J4	J5					
12. Teen. Mnt. Ninja Trtl's.	3	5B, 5C	J4	J5					
13. Batman	3	5B, 5C	J4	J5					

Board Combinations with ROM at Location 5C (Game 1, Ver1) Installed J1b, J3, J4, J6a, J7a & J8 Removed J1a, J2, J5, J6 & J7b

Bd. Combinations w/ ROM at Locations 5B, 5C (Game 1, Ver2) Installed J1b, J3, J4, J5a, J6a, J7b & J8 Removed J1a, J2, J5, J5b, J6b, & J7a

Bd. Combinations w/ ROM at Loc. 5B, 5C (Games 2-13, Ver2/3) Installed J1b, J3, J4, J5b, J6b, J7b & J8 Removed J1a, J2, J5, J5a, J6a & J7a

Bd. Combinations with ROM at Loc. 5C (Games 14-23, Ver3) Installed J1b, J3, J5, J5b, J6b, J7b & J8 Removed J1a, J2, J4, J5a, J6a & J7a

*Ver. 1 hat ein 2K RAM und ist einem 24-poligen IC in Position 5D. Ver. 2/3 hat ein 8K RAM und ist einem 28-poligen IC in Position 5D.

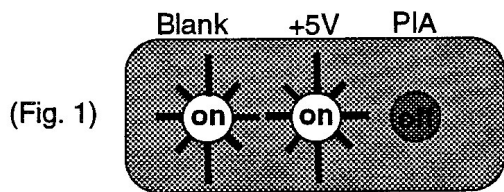
Kompatibilität (reflexive und nicht reflexive) der CPU-Platinen

Der - **reflexive** - Transistor des Magnetspulenanschlusses der Version 1 und 2 wird direkt durch einen *Schalterschluss* auf der Magnetspulenbaugruppe aktiviert. Der - **nicht reflexive** - Transistor des Magnetspulenanschlusses der Version 3 wird von der CPU aktiviert, nachdem ein *Schalterschluss* auf der Schaltermatrix abgelesen wurde. Alle CPU-Platinen sind *rückwärts kompatibel* (z.B. Jurassic Park / Version 3 mit Time Machine / Version 2). Das Austauschen einer Platine der Version 2 gegen eine Platine der Version 3 ist nicht möglich, da der spezielle Magnetspulenteil (z.B. Schleudern, Turbo Bumpers, etc.) bei Platinen der Version 3 von **reflexive** auf **nicht reflexive** geändert wurde.

CPU-Eigendiagnose beim Einschalten

Beim Einschalten werden die wichtigsten Komponenten auf der CPU-Platine automatisch getestet. Das Gerät einschalten und die LEDs auf der CPU-Platine beobachten. Die Prüfung der PIAs, des RAM und der EPROMs läuft automatisch ab, und die Testergebnisse werden über die PIA-LED angezeigt.

Nach erfolgreicher Ausführung aller Tests leuchten die LEDs beim Einschalten wie folgt auf: Die LEDs für PIA und +5V leuchten sofort auf. Ca. 1/2 Sekunde später erlischt die PIA-LED und die Blanking-LED leuchtet auf; die +5V- und Blanking-LED leuchten dann ständig. Fehlerhafte Teile werden über die PIA-LED angezeigt:



Normal Operation

PIA-LED	FRAGWÜRDIGES BAUTEIL
Brennt dauernd	Eine der PIAs 6821
1. Blinkimpuls	6064 RAM in Position D5
2. Blinkimpuls	EPROM in Position B5.
3. Blinkimpuls	EPROM in Position C5.

ANZEIGE ZEIGT "TÜR ÖFFNEN" AN -- Dies bedeutet einen Speicherfehlerzustand in RAM. Wenn die Münztür geöffnet wird, wird ein Zurücksetzen auf Fabrikwerte eingeleitet, indem der Speicherschutzschalter geöffnet wird. Überprüfen Sie die Batteriespannung am CMOS RAM, nachdem Sie den Strom ausgeschaltet haben.

KURZÜBERSICHT, SICHERUNGEN

PPB-PLATINE	NETZTEILKARTE
F1 5A träge Sicherung G.I. 6,3v AC	F1 7A träge Sicherung +5v DC-Reglereingang (9v AC)
F2 5A träge Sicherung G.I. 6,3v AC	F2 7A träge Sicherung +5v DC-Reglereingang (9v AC)
F3 5A träge Sicherung G.I. 6,3v AC	F3 nicht anschließen
F4 5A träge Sicherung G.I. 6,3v AC	F4 8A träge Sammelschiene zur Beleuchtungsumschaltung (18v DC)
F5 5A träge Flipper-Stromversorgung (48 VAC)	F5 5A träge Spulen-Sammelschiene (32v DC)
F6 5A träge Sicherung PPB Spulen-Blitzlampen (32v DC)	F6 5A träge Spulen-Sammelschiene (32v DC)
F7 3A träge Spulen (50v DC)	F7 0,5A träge Display-Reglereingang (90v AC)
F8 4A träge Spulen (50v DC)	
F9 5A träge Spulen (50v DC)	

WWF Royal Rumble

INHALTSVERZEICHNIS

TECHNISCHE DATEN	1
Elektrische Anschlußwerte	1
Prom-Überblick	1
Transport	1
Montage des Spielgeräts	1
Abbildung des Spielgeräts	1
Hinweis	2
SPIELBESCHREIBUNG	2
Standard-Funktionen	2
Extraball-(EB)-Einkaufsfunktion	2
Manuelle Prozentsatzbestimmung	2
LAYOUT DES RÜCKWANDKASTENS, POSITION DER SICHERUNGEN UND RELAIS	3
SPIELSPEZIFISCHE FUNKTIONEN	4-8
Revisionstabelle (Buchhaltungsfunktionen)	9
REVISIONSFUNKTIONEN	10
Allgemeine Informationen	10
Rasch zugängliche Funktionen (1-12)	10
Revisionen - 'Erweiterte' generische Funktionen (13-45)	10
Revisionen - 'Erweiterte' spielspezifische Funktionen (46-64)	12
EINSTELLUNGSTABELLE	14
SPIELEINSTELLUNGEN	15
Allgemeine Informationen	15
Einstellungen - 'Wiederholungsspiele' (Einstellungsnummer 1-6)	15
Einstellung der Schwierigkeit einer einzelnen Funktion (7)	16
Einstellungen für Neuheit/5-ball/Ball hinzufügen	16
Einstellung für die Spielpreisfestsetzung (8)	17
Tabelle für Standardpreisfestsetzung (8)	18
Zusätzliche 'generische' Funktionen (9-39)	19
Spielspezifische Funktionen (40-53, 99)	21
SPIELDIAGNOSE	23
Zugriff auf die Diagnose	23
Wartungsgutschriften	23
Technischer Hinweis	23
Einfaches Leeren der Rinne	24
Einbrennminuten	24
Klangtests	24
Testen der Lautsprecherphasen	24
Test der Digitalanzeige	25
Test der Matrixanzeige	25
Auf- und Abwärtstest des Spiegels	25
Test des Bogenmotors	25
SCHALTERTESTS	26
Schaltestest	26
Aktive Schalter	26
Schaltermatrixdiagramm	26
Schaltermatrixpositionen, Beschreibungen und Schalterteilenummern	27
LAMPENTESTS	28
Alle Lampen	28
Lampenrückläufe	28
Lampentreiber	28
Einzelne Lampe	28
Lampenmatrixdiagramm	28
Lampenmatrixpositionen und Beschreibungen	29
BLITZLAMPEN-/SPULENTESTS	30
Blitzlampe	30
Automatischer Test	30
Spule auswählen	30
Rückkehr zu Spiel vorbei	30

TECHNISCHE DATEN

ELEKTRISCHE ANSCHLUSSWERTE

Das Spielgerät wird mit einem Stecker mit Schutzleiter geliefert und muß zur Verringerung der Elektroschockgefahr und Gewährleistung des ordnungsgemäßen Spielbetriebs an eine ordnungsgemäß geerdete Steckdose angeschlossen werden. Die für Hoch-, Normal- und Niederspannungsleitungen erforderlichen Transformatoranschlüsse bitte dem Verdrahtungsplan für AC entnehmen.

Normalspannungsanschluß: 109 bis 129 VAC (211 bis 225 VAC)

Überspannungsanschluß: (226 bis 235 VAC) Euro.

Unterspannungsanschluß: 95 bis 108 VAC (200 bis 210 VAC)

PROM-ÜBERBLICK

CPU-Karte: Position 5C

Sound-Platine: Positionen:

U17 (Stimmen-ROM 1), U21 (Stimmen-ROM 2), U36 (Stimmen-ROM 3), und U7 (Ton-ROM) Display-Platine: Position U12, ROM 0

TRANSPORT

Um eine Beschädigung nach Möglichkeit zu vermeiden, beim Transport des Spielgeräts die folgenden Vorsichtsmaßnahmen beachten. Den Aufsatz (backbox) an der Rückseite abnehmen und am Gehäuse befestigen. Die Beine abnehmen und das Spielgerät im Transportfahrzeug sichern.

MONTAGE DES SPIELGERÄTS (Siehe Abbildung des Spielgeräts auf Seite 3)

1. Den Karton oben öffnen und auf die Seite legen, so daß die Gehäuseunterseite nach unten zeigt. Das Spielgerät mit Hilfe des Kunststoffriemens aus dem Karton ziehen.
2. Verpackungsmaterial entfernen. Das By pack aus der Kasse nehmen, es besteht aus vier Beineinstellschrauben mit Muttern, drei Kugeln und einem Imbusschlüssel zum Befestigen des Lichtkastens.
3. Jeweils ein Nivellierstück aus dem Teilepaket an den Beinen befestigen und dabei darauf achten, daß jedes Nivellierstück vor dem Einschrauben in das Bein mit einer Sechskantmutter bestückt ist.
4. Den hinteren Teil des Gehäuses stützen und die hinteren Beine mit jeweils zwei Beinschrauben pro Bein befestigen.
5. Den vorderen Teil des Gehäuses stützen und die vorderen Beine mit jeweils zwei Beinschrauben pro Bein befestigen.
6. Lichtkasten vorsichtig hochklappen und darauf achten, daß keine Kabel eingeklemmt werden. Mit dem Imbusschlüssel durch eine 270 Grad Drehung den Lichtkasten sichern.

ABBILDUNG DES SPIELGERÄTS

7. Die Schlüssel für den Backbox aus der Klemme an der Innenseite der Kassentür nehmen, aufschließen und die hintere Glasscheibe vorsichtig herausnehmen. Die Glasscheibe beiseite stellen.
8. Die Glasscheibe des Spielfeldes vorsichtig herausnehmen und beiseite stellen.
9. Prüfen, ob alle Drähte im Aufsatz fest angeschlossen sind. Lose Drähte wieder in die Anschlußklemme eindrücken.
10. Alle Steckverbindungen auf der CPU-Platine, der Sound-Platine, den Stromversorgungskarten und der Display-Platine (auf der Einsatzplatte) kontrollieren, um einen festen Sitz zu gewährleisten.
11. Prüfen, ob die Sicherungen auf der NetzanschlußPlatine, der PPB-Platine und der Sicherungstafel ordnungsgemäß eingesetzt sind.
12. Das Spielfeld und die Stützleiste rechts am Gehäuse anheben; das Spielfeld durch Einsetzen der Stützleiste in die Auskerbung auf der Unterseite abstützen.
13. Alle Kabelanschlüsse des Gehäuses sowie die Anschlüsse der Spielfeldlampen-Platine prüfen.
14. Das Tiltgewicht aus dem Teilepaket nehmen und an der Tafel innen links im Gehäuse befestigen. Dieses Spielgerät hat keine Kugeltiltvorrichtung.

15. Senken Sie das Spielfeld ab und bringen Sie es in eine waagerechte Lage, so daß rechtes und linkes Ende gleich hoch sind, indem Sie die Fußjustierungen einstellen. Benutzen Sie dafür bitte die Wasserwaage, die neben der Preistafel auf dem unteren Stützbogen angebracht ist.

16. Indem Sie diese Wasserwaage benutzen, die unter der Preistafel angebracht ist, richten Sie das Gefälle des Spielfeldes auf ca. 6,5 Grad aus.

HINWEIS

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels hängt von der Neigung des Spielfelds ab. Die empfohlene Neigung verwenden; der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist am besten durch die Spieleinstellungen zu variieren.

17. Das Tiltgewicht prüfen und nach Bedarf einstellen.

18. Zu diesem Zeitpunkt kann je nach Wunsch eine Eigendiagnose durchgeführt werden. Die Einsatztür schließen, dann die hintere Glasscheibe vorsichtig wieder einsetzen und verschließen.

19. Die drei Flipper-Kugeln auf das Spielfeld in die Nähe des Ausgangsloches setzen und das Spielfeldglas wieder einsetzen.

20. Jetzt können je nach Wunsch Einstellungen für die Spielpreisgestaltung, Add-A-Ball, Novelty oder 5-Ball-Spiel vorgenommen werden.

SPIELBESCHREIBUNG

STANDARD-FUNKTIONEN

Münze(n) einwerfen. Das Spiel macht ein Geräusch für den ersten Kredit und generiert weitere Geräusch für jede zusätzliche Münze und die Spieler Anzeige zeigt die Anzahl der gesamten Kredite an. Die Kredit-Taste drücken; daraufhin ertönt ein Startton, die angezeigten Kredite werden um einen Kredit verringert, das Display für Spieler blinkt, auf dem Display für Spieler steht ball 1 und ein Ball erscheint in der Ausschubbahn. Durch Betätigen der Kredit-Taste vor Ende von ball 1 können zusätzliche Spieler hinzugefügt werden. (Hinweis: Alle 1/2 Gutschriften, die während des Spiels nach dem Ende von Ball 1 oder beim Ausschalten übrig sind, werden eliminiert.)

Wenn sich der Ball-Tilt-Schalter (plumb bob tilt switch) zum zweiten Mal schließt (einstellbar), wird für einen Ball das Spiel gekippt. Schließen des Tilt-Ausschalters (slam tilt switch) in der Kassentür beendet das derzeitige Spiel bzw. die derzeitigen Spiele.

Am Ende eines jeden Balles werden die gewonnenen Bonuspunkte eingesammelt. Am Ende des letzten Balles für den letzten Spieler und Einsammlung der Bonuspunkte erstellt das System eine beliebige zweistellige Zahl (ein Vielfaches von 10; 00 bis 90), mit der Kredite verdient werden können (einstellbar), d.h. wenn die letzten beiden Stellen der Punktezahl eines Spielers mit dieser Zahl übereinstimmen, erhält er einen Kredit. Spieler, die mehr Punkte haben als die Höchstpunktzahl, erhalten freie Kredite (einstellbar) und können die neue Höchstpunktzahl (high score) mit ihren Initialen versehen. Dann stellt sich das Spiel auf den Spielendemodus und dann den Werbemodus um. Während des Werbemodus kann ein beliebig wählbarer Text (einstellbar) angezeigt werden.

EXTRABALL-(EB)-EINKAUFSFUNKTION

Eine Option, um nach Ende des Spiels und vor Ablauf des "Countdown" einen Extraball hinzuzufügen. Der gleiche Spieler kann wählen, das Spiel mit der gleichen Punktezahl weiterzuspielen, während die gleichen Funktionen aktiv sind, indem er den Extraballknopf drückt. Die Anzahl der Extrabälle, die einem Spiel hinzugefügt werden können, kann mit Einstellungsnummer 38 eingestellt werden.

MANUELLE PROZENTSATZBESTIMMUNG

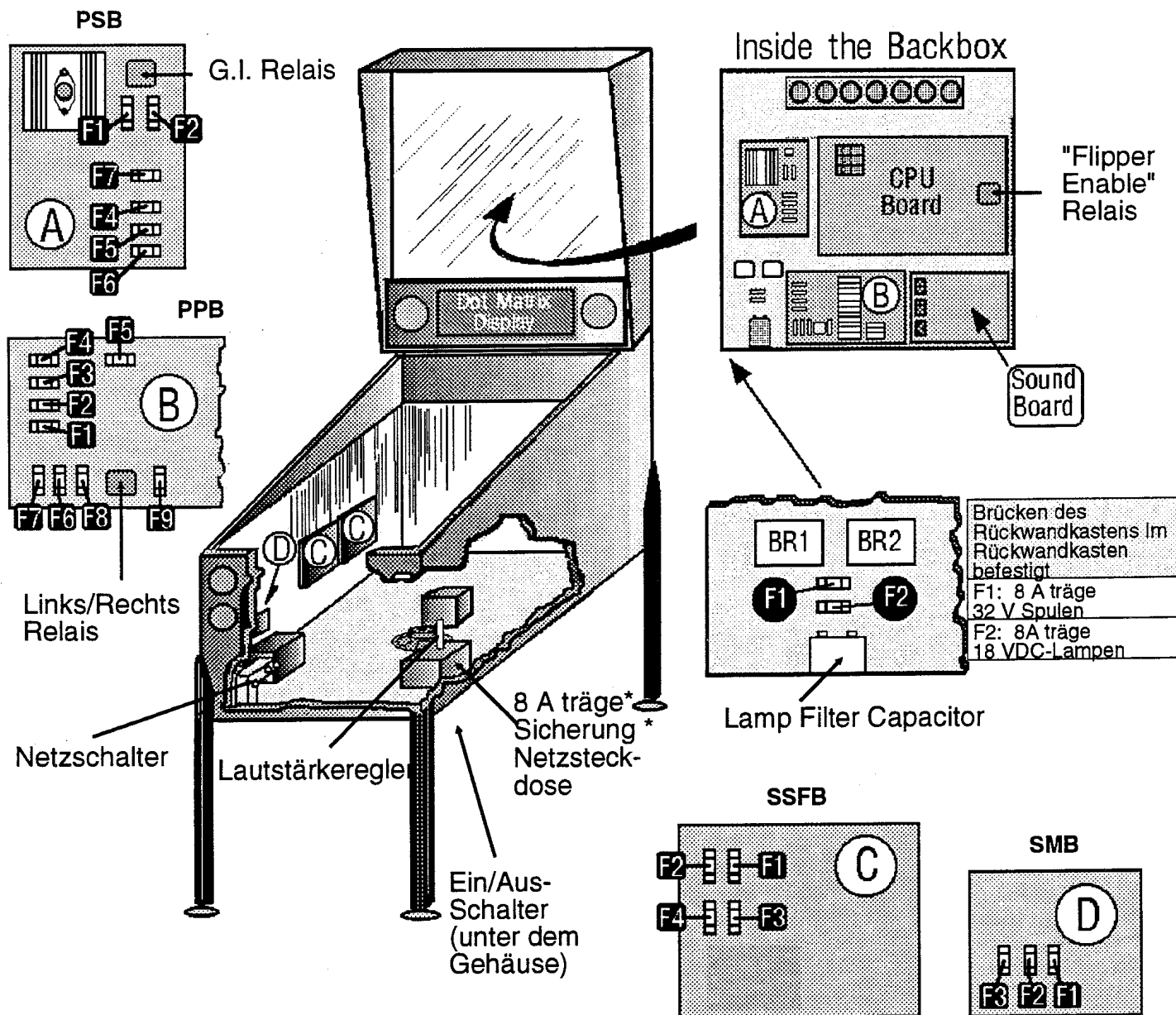
Dieses Gerät verfügt über eine manuelle Prozenteinstellung.

Wie auch bei unseren bisherigen Gerätes können entweder die Aufstellereinstellungen auf einen Freispielprozentsatz gesetzt werden oder es kann eine feste Anzahl von Freispielen bestimmt werden.

Werden die Aufstellereinstellungen auf einen bestimmten Freispielprozentsatz gesetzt, berechnet das Geräte eine empfohlene Punktezahl, um das Gerät auf diesem Freispielprozentsatz zu halten. Wird eine Änderung empfohlen und die Kassentür geöffnet, erscheint auf den Displays eine empfohlene Freispielpunktzahl, die zu schlagen ist; dabei wird der Klopfer aktiviert, um den Aufsteller aufmerksam zu machen. Durch Betätigen der START-Taste wird die zu schlagende Punktezahl auf den empfohlenen Wert geändert. Wenn Sie die Kassentür schließen oder den Buchhaltungs- oder Einstellmodus aufrufen, wird die Punktezahl nicht geändert.

Sie können die empfohlene Änderung ignorieren, wenn Sie zum Beispiel der Meinung sind, daß die Spieler der letzten Woche nicht dem Durchschnitt entsprachen. Einfach die Tür schließen; daraufhin verschwindet die Meldung, ohne die bestehende Punktezahl zu ändern. Oder Sie können über Einstellung AD02 eine andere zu schlagende Punktezahl bestimmen.

LAYOUT DES RÜCKWANDKASTENS, POSITION DER SICHERUNGEN UND RELAIS



A: Im Rückwandkasten	
Power Supply Board PSB (Netzteilkarte)	
F1	7 A träge +5 VDC Reglereingang (9 VAC)
F2	7 A träge +5 VDC Reglereingang (9 VAC)
F3	nicht benutzt
F4	8 A träge Sammelschiene zur Beleuchtungsum- schaltung (18 VDC)
F5	5 A träge, Magnetspule (32 VDC) Bumper, Schleudern etc.
F6	5 A träge, Magnetspulen- Sammelschiene (32 VDC) L/R-Relais Spulen/Blitzlampen
F7	0,5 A 250 V träge Anzeige- Reglereingang (90 VAC)

B: Im Rückwandkasten	
Playfield Power Board PPB (Netzteilkarte für Spielfeld)	
F1	G.I. 5 A träge Spielfeld
F2	G.I. 5 A träge Rückwand- kastentür/Lautsprechertafel
F3	G.I. 5 A träge Spielfeld & Münztür
F4	G.I. 5 A träge Rückwandkastentür
F5	50 V 5 A Flipper /alle 50 V Spulen
F6	32 V Blitzlampen /rechts
F7	32 V 3 A Spulen rechts/links
F8	50 V 4 A / 50 V Spulen
F9	50 V 5 A "Laser Kick"

C: Im Gehäuse	
Solid State Flipper Bd. SSFB (Festkörperflipperplatine)	
F1	3 A 250 V träge 50 VDC Ausgang (alle Sicherungen) unterer RT-Flipper
F2	3 A 250 V träge 9 VAC Halten
F3	3 A 250 V träge 50 VDC Ausgang LT-Flipper
F4	3 A 250V träge 9 VAC Halten

D: Im Gehäuse	
Shaker Motor Board SMB (Shakermotorplatine)	
F1	2.5 A träge
F2	2.5 A träge
F3	2.5 A träge
* Cabinet Fuses Gehäusesicherungen	
Hauptsicherungsleitung: 8 A 250 V träge	
International: X2 4 A 250 V träge	

Regeln für WF ROYAL RUMBLE

HINWEIS

Die Regeln und erteilten Punkte können sich ohne Ankündigung ändern.

MULTI-BALL

Multi-Ball bereit

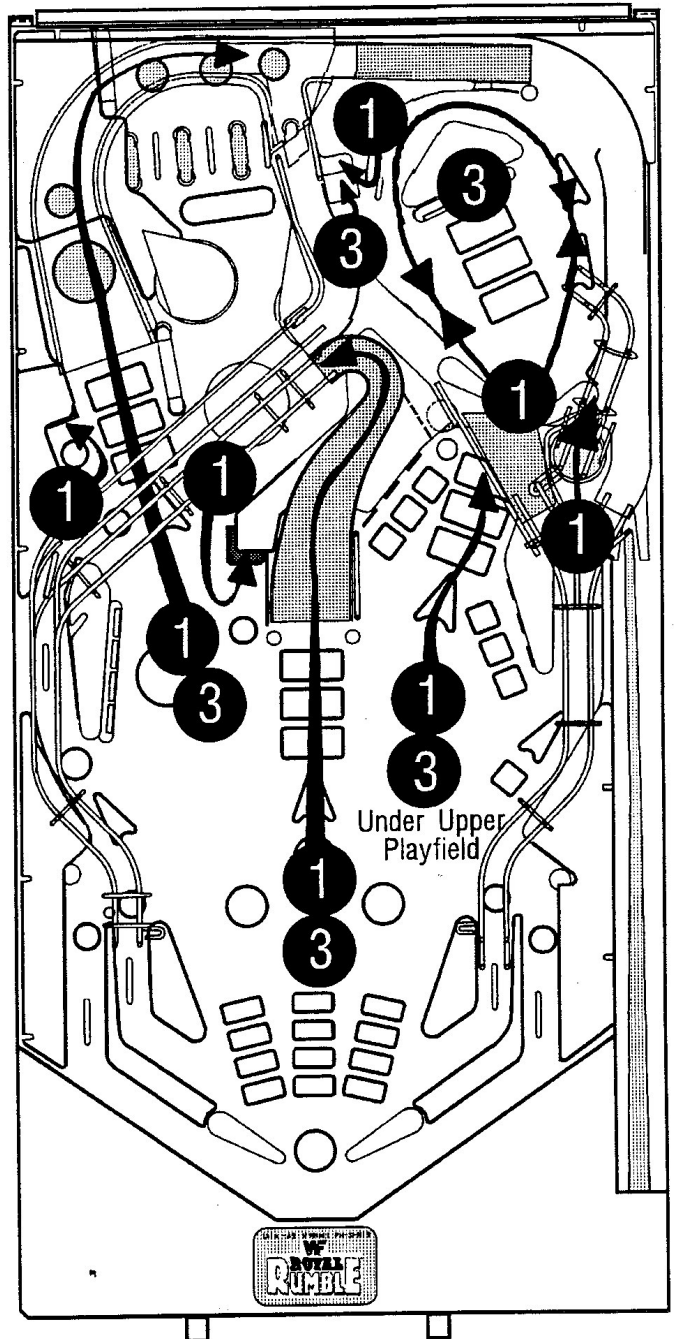
WF01 Sammeln Sie neun Ringkämpfer ein, um Multi-Ball bereit aufleuchten zu lassen. Wenn Sie die Rampen und die rechte Umlaufbahn (Orbit) durchlaufen, kassieren Sie die Ringkämpfer, wenn sie blinken. Wenn Sie den Eject, VUK oder Loop treffen, wird Multi-Ball gestartet. Der erste Multi-Ball kann durch Durchlaufen der linken Rampe gestartet werden.

Multi-Ball-Spiel

WF02 Das Royal Rumble Spiel beginnt mit 3 Bällen. Wenn ein Spieler Multi-Ball 15 Sekunden lang erfolgreich spielen kann (ohne den Ball auf dem Flipper zu halten), wird ein weiterer Ball bis zu maximal 6 Bällen aufs Spielfeld gebracht.

Royal-Rumble-Jackpot

WF03 Sammeln Sie während Multi-Ball alle neun Ringkämpfer ein, treffen Sie dann die Fallziele und danach den Eject für den Super-Jackpot. Wenn kein Jackpot kassiert wird, kann Multi-Ball am Eject, VUK oder Loop (oder die linke Rampe beim 1. Multi-Ball) neu gestartet werden.



Regeln für WF

Modi

Modus beleuchten

WFO4 *Modus beleuchten*

Starten Sie den blinkenden Modus am linken oder mittleren Loch, wenn dieses aufleuchtet. Um Mode erneut aufleuchten zu lassen, durchlaufen Sie die mittlere Rampe — der 1. Schuß läßt Start Mode links und der 2. Schuß läßt Start Mode in der Mitte aufleuchten (d.h. durch Durchlaufen der linken Rampe wird ein blinkender Wert in der linken Spalte aktiviert). Wenn Sie eine der unbeleuchteten Rampen/Umlaufbahn durchlaufen, bewegt sich der blinkende Modus in diese Richtung (d.h. wenn ein Modus in der Mitte blinkt: durch Durchlaufen der mittleren Rampe wird der blinkende Wert zum nächsten unbeleuchteten Wert hinauf bewegt). Die Modusspalten müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge aufgefüllt oder beleuchtet werden. Die oberen drei Rumbles müssen zuletzt vervollständigt werden. Die Modi können auch via Macho Madness (siehe Regel Nr. 17) gestartet werden.

Pandämonium

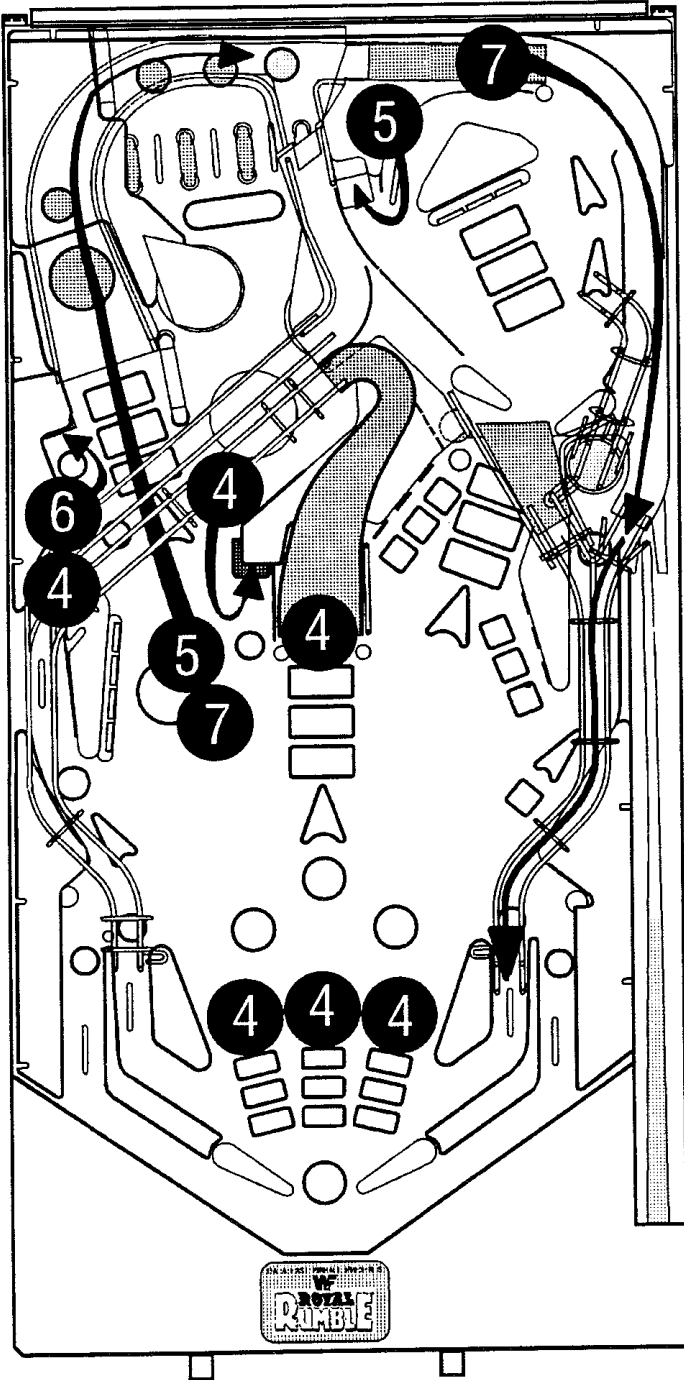
W05 Zweiballspiel mit der Funktion Ball hinzufügen. Durchlaufen Sie das obere Spielfeld und beleuchten Sie am Eject "Einen Ringkämpfer hinzufügen". Treffen Sie ihn, um dem Spiel einen Ball hinzuzufügen. Die Zielwerte erhöhen sich mit der Anzahl der Bälle auf dem Spielfeld.

Extraball beleuchten

Wf06 Treffen Sie zum Kassieren das linke Loch.

Banzai

WF07 Rampendurchlauf-Runde. Linke Rampe bringt den Ball zum rechten Flipper zurück. Zum Beenden sind vier Schüsse nötig.



Regeln für WF ROYAL RUMBLE

WF08 *Super-Pops-Schlafgriff*

Jeder POP (Bumper) erhöht die Stärke des Schlafgriffs. Es sind 15 POPS nötig, um den Gegner einzuschläfern und den Preis zu kassieren. Wenn Sie über die linke Bahn hinter den Fallzielen in POPS gehen oder den eingeschlossenen Ball in den rechten POP schießen, zählt dies als 2 POPS.

Meisterschaftsgürtel-Runde

WF09 Durchlaufen Sie die linke Rampe oder treffen Sie den VUK, um zum oberen Spielfeld zu gelangen. Jede Vervollständigung der Fallzielbank erteilt einen Meisterschaftsgürtel: Intercontinental, Tag Team und Heavyweight. Beleuchten Sie nach Vervollständigung der ersten Bank den Eject, um einen zusätzlichen Bonus zu kassieren. Treffen Sie die Fallziele, um den nächsten Gürtel zu kassieren. Loops und Treffer der Fallziele erhöhen den Wert des Bonus im Eject. Wiederholen Sie dies, bis Sie den dritten Gürtel kassieren.

Suche nach Doink

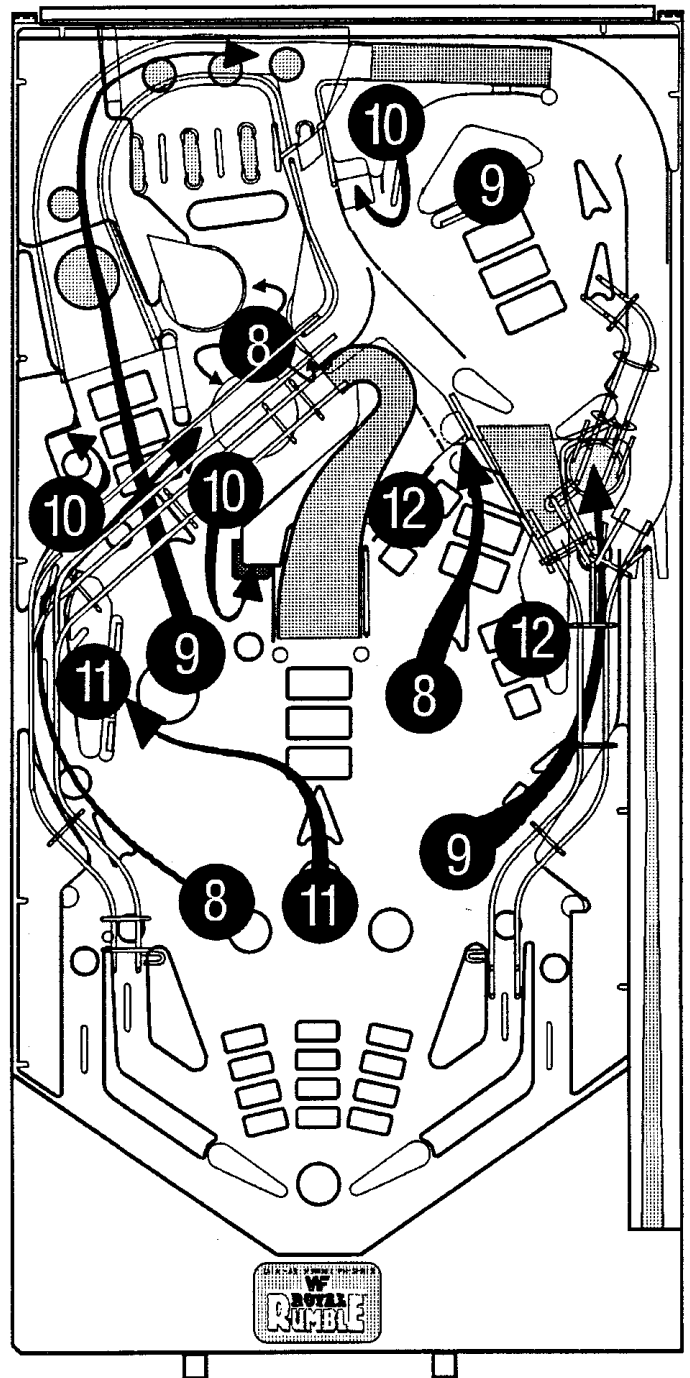
WF10 Finden Sie Doink. Treffen Sie Löcher oder den oberen Eject, um Doink für einen Preis zu finden.

Totengräber aufwecken

WF11 Fallzielrunde. Die Fallziele buchstabieren D-E-A-D. Jeder Zieltreffer erhöht den Wert des Preises. Treffen Sie sie, bis die Zeituhr abläuft.

Tag-Team-Millionen

WF12 Es sind beide Dreierbänke mit Standzielen beleuchtet. Jeder Treffer erteilt einen Wert und ein Bankschuß, bei dem ein Ziel jeder Bank getroffen wird, erteilt einen hohen Wert. Drücken Sie nach Vervollständigen einer Bank den TAG-Knopf für den einen Bonus.



Regeln für W ROYAL RUMBLE

Alle Griffe erlaubt

W13 Videomodus. Treffen Sie die Flipper, um die Stärke über den Gegner zu erhöhen. Drücken Sie, nachdem Sie den Gegner auf die Matte geworfen haben, drei (3) Mal auf den TAG-Knopf, um ihn dort festzuhalten.

Rumble (3)

W14 Nachdem die 9 Rasterfunktionen abgeschlossen sind, ist der Rumble an den Mode-Start-Löchern erhältlich. Nachdem er gestartet wurde, durchlaufen Sie die Rampen und die Umlaufbahn, um das 6-Ball-Spiel zu starten. Treffen Sie die Pop Bumper & oberen Fallziele, um Ringkämpfer ausscheiden zu lassen und treffen Sie dann die Jackpots.

Sonderregeln

Spiel im Tag Team

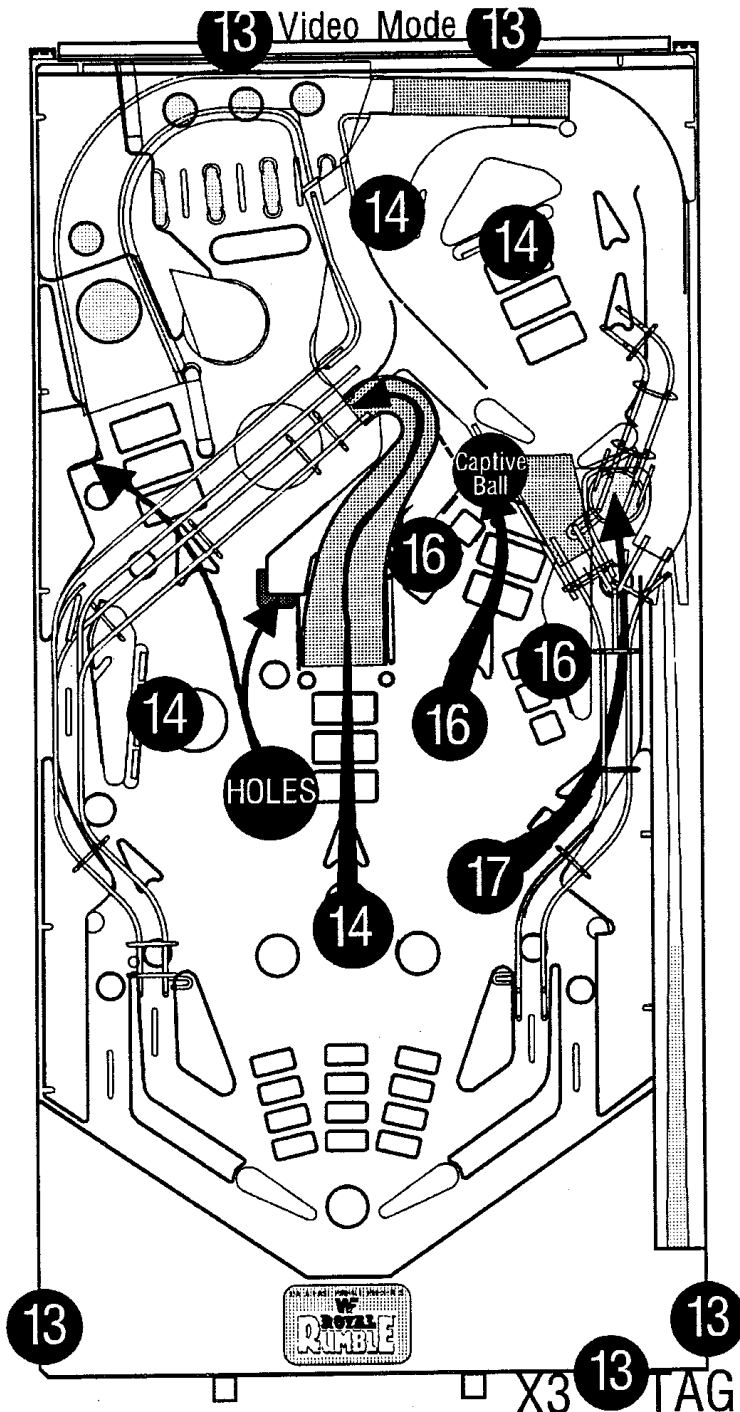
W15 Spieler können in einem Spiel mit 4 Spielern Teams bilden. Spieler -1 + Spieler -3 (Team 1: Smoking Guns) versus Spieler -2 + Spieler -4 (Team 2: The Steiner Bros.). Auf der Anzeige erscheinen die kombinierten Punktzahlen und zwischen den Bällen werden individuelle Punktzahlen und Sofortinformationen angezeigt. Der Wert für das Wiederholungsspiel wird verdoppelt.

Eingeschlossener Ball

W16 Leuchtet auf, wenn beide TAG-Banken vollständig sind. Durch Treffen des eingeschlossenen Balls werden verschiedene Werte erteilt.

Macho Madness

W17 Buchstabieren Sie von den Rampen oder vom VUK aus, wenn diese nicht für Ringkämpfer kassieren beleuchtet sind, M-A-C-H-O-M-A-N. Treffen Sie den rechten VUK, um den doppelten Bonus zu kassieren und treffen Sie dann die oberen Fallziele. Durch Buchstabieren von M-A-C-H-O wird die Rasterfunktion gestartet.



Regeln für W ROYAL RUMBLE

Geschicklichkeitsschuß

W18 Benutzen Sie den TAG-Knopf, um Special Power auszuwählen. Der Geschicklichkeitsschuß bietet dem Spieler die Auswahl unter einem von drei Special Powers. Mögliche Powers sind:

- 2X Banzai • 3-Ball-Pandämonium • 3X Bonus-Multiplikator • Pop-Bonus • Längere Zeituhren
- Gürtel(runde)-Bonus • Langes Einfrieren
- Video(modus)-Bonus • TAG-Bonus • M-Ball bereit • 3 Ringkämpfer erteilen • X-Ball beleuchten • 10M Punkte
- 20M Punkte • Start Mode.

Kombinationsschuß

W19 Linke Rampe, mittlere Rampe, rechte Umlaufbahn erteilt schnelle Kombo.

Stuhlprügelei

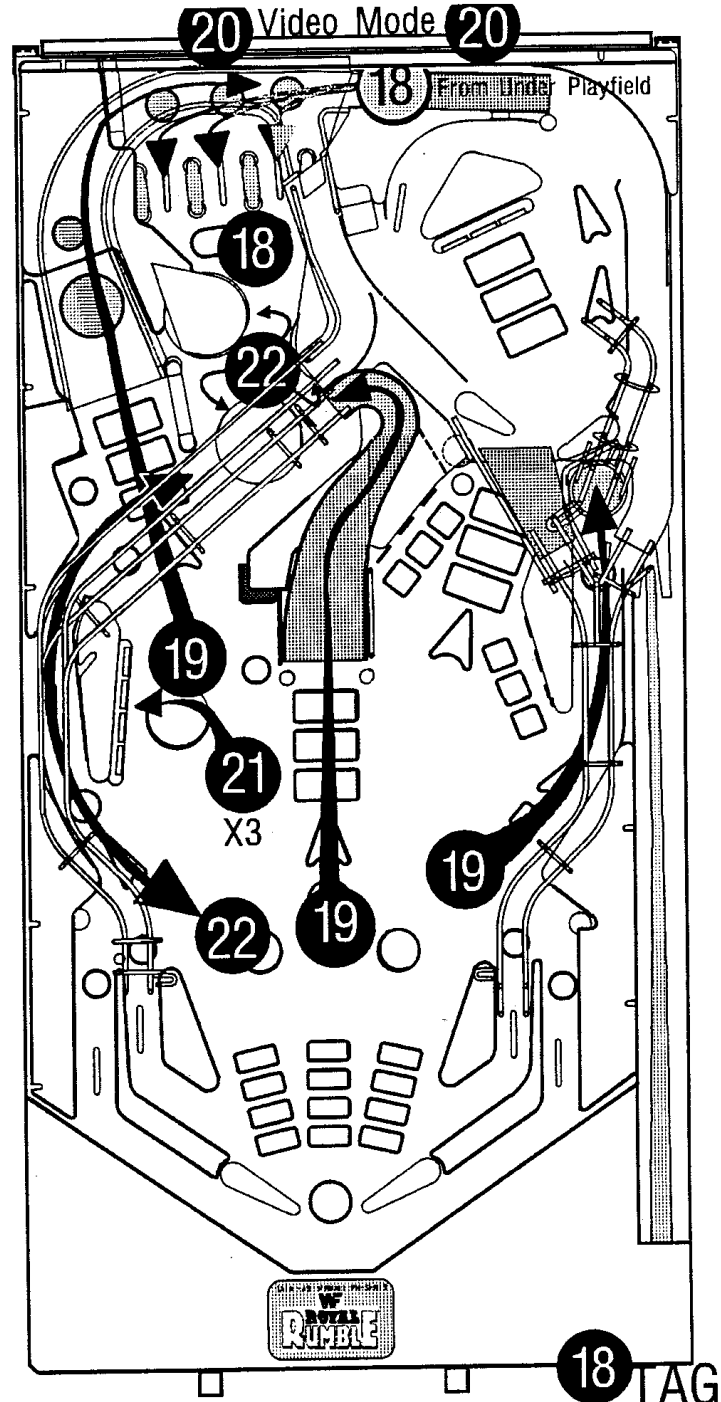
W20 Wenn Sie den Loop hinter den unteren Fallzielen (DEAD), während diese nicht für Regel Nr. 22 beleuchtet sind, durchlaufen, rennt ein Ringkämpfer auf die Anzeige und beginnt, mit seinem Stuhl auf jemanden einzuprügeln. Wenn Sie den TAG-Knopf drücken, wird ein Vergeltungsschlag vorgenommen und ein Bonus für das Vervollständigen erteilt.

Ruhe in Frieden Jackpot

W21 Wenn Sie die Fallziele dreimal in einem Spielerspiel vervollständigen, wird ein "Ruhe in Frieden" Jackpot erteilt. Der Wert des Jackpots erhöht sich mit jedem Fallziel, das getroffen wird. Der Wert wird von Ball zu Ball und von Spieler zu Spieler beibehalten.

In den Ring

W22 Jedes Mal, wenn der Ball über die Bahn hinter den Fallzielen von oben nach unten rollt, wird der Wert (erhöht sich mit Pops-Treffern) mit dem gleichen Schuß erteilt, aber von unten nach oben, wenn er vor Ablauf der Zeituhr gemacht wird.



Geheimnisse

W23 Es werden verschiedene Ostere Bonusse erteilt. Suchen Sie nach ihnen!

WWF Royal Rumble: Revisionstabelle (Buchhaltungsfunktionen)

Revision Beschreibung		
1	Ingesamt bezahlt	
2	Freie Prozente	
3	Ballzei-Durchschnitt	
4	Spielzei- Durchschnitt	
5	Münzen	
6	Münzen	
7	Münzen	
8	Münzen	
9	Münzen insgesamt	
10	Insgesamter Verdienst	
11	Messuhrklicken	
12	Revisionserweiterung...	
13	Summe der Bälle	
14	Summe der Extrabälle	
15	Extraballprozent	
16	Wiederholungsspiel 1, 2+	
17	Preise	
18	Summe der Wiederholungsspiele	
19	Wiederholungsspiel-Prozentsatz	
20	Summe der Specials	
21	Prozentsatz der Specials	
22	Summe der Übereinstimmungen	
23	Siege mit höchster Punktzahl	
24	Prozentsatz der höchsten Punktzahl	
25	Summe der Freispiele	
26	Summe der Spiele	
27	000,0 - 099,9 Millionen	
28	100,0 - 199,9 Millionen	
29	200,0 - 299,9 Millionen	
30	300,0 - 399,9 Millionen	
31	400,0 - 499,9 Millionen	
32	Über 500 Millionen	
33	Durchschnittliche Punktzahlen	
34	Wartungsgutschriften	
35	Geschützt	
36	Geschützt	
37	Geschützt	
38	Summe der eingekauften Spiele	

Revision Beschreibung		
39	Extraball-Einkäufe	
40	Für EB-Einkauf erteilte Wiederholungsspiele	
41	EB-Einkauf HP-Preise	
42	Links verschwunden	
43	In der Mitte verschwunden	
44	Rechts verschwunden	
45	Slam Tilts	
46	Multiball von VUK	
47	Multiball vom Eject	
48	Multiball vom Loop	
49	Multiball-Neustart erteilt	
50	1. Multiball	
51	2. Multiball	
52	3.+ Multiball	
53	Linker Jackpot	
54	Mittlerer Jackpot	
55	Rechter Jackpot	
56	Super-Jackpot	
57	Rumble-Funktion (Regel Nr. 14)	
58	Einfrieren verwendet	
59	Erzielte Geschicklichkeitsschüsse	
60	Gitter-Extraball beleuchtet	
61	Eingeschlossener Ball-EB beleuchtet	
62	Eingeschlossener Ball-EB	
63	Special des eingeschloossenen Balls beleuchtet	
64	Außenbahn-Special beleuchtet	
65	Ball hinzufügen zugeführt	
66	Untere Fallziele vervollständigt	
67	Totengräber-Jackpot erzielt	
68	Beeilung erzielt	
69	Linke Rampenschüsse	
70	Rechte Rampenschüsse	
71	Mittlere Umlaufbahnschüsse	
72	Linker VUK erzielt	
73	Obere Eject-Schüsse	
74	Obere Loop-Schüsse	
75	Obere Standziele vervollständigt	

Hinweis: Diese Seite kann fotokopiert und zu Revisionszwecken vor Ort verwendet werden.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Es gibt 75 Revisionsfunktionen für Buchhaltungszwecke und für die Beurteilung der Einstellungen der Spielschwierigkeit. Revisionsfunktionen sind in zwei Gruppen unterteilt. Es gibt 12 am meisten benutzte Revisionen (1 bis 12) in einer "rasch zugänglichen" Gruppe, und 63 weniger oft benutzte Revisionen (13 bis 75) in einer "erweiterten" Gruppe. Die verschiedenen Revisionsfunktionen sind in der SPIELREVISIONSTABELLE zusammengefaßt und wenn auf diese zugegriffen wird, erscheinen sie auf der Matrixanzeige. Die *Revisionsnummer* erscheint oben auf der Anzeige, die *Beschreibung* erscheint als nächstes und dann erscheint die *Revisionssumme*. Zugriff und Kontrolle sind über Schalter möglich, die sich auf der Innenseite der Münztür befinden.

Um auf die Revisionsfunktionen zuzugreifen, öffnen Sie die Münztür und stellen Sie sicher, daß sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter in der Stellung VORWÄRTS (nach oben) befindet. Drücken Sie auf den SCHRITT-Schalter und auf der Anzeige erscheint REVISIONEN & EINSTELLUNGEN. Hierdurch wird der Zugriff auf die Revisionsfunktionen angezeigt.

Während sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Tastschalter immer noch in der Stellung VORWÄRTS (nach oben) befindet, können Sie durch Drücken des SCHRITT-Tastschalters durch jeweils eine Revisionfunktion nach der anderen gehen. Um sich die Funktionen mit den niedrigen Nummern anzusehen, schieben Sie den Vorwärts/Rückwärts-Tastschalter in die Stellung RÜCKWÄRTS (nach unten) und betätigen den SCHRITT-Tastschalter.

Um auf erweiterte Revisionen zuzugreifen, betätigen Sie den Schritt-Tastschalter, bis REVISION 12, REVISIONSERWEITERUNG angezeigt wird. Stellen Sie die Auswahl wie auf der unteren Anzeige angezeigt auf JA ein, indem Sie den Spielstart-Tastschalter und dann den Schritt-Tastschalter drücken. Die Anforderung wird installiert und Revision 13 wird angezeigt. Wenn Sie die Revisionen und Einstellungen verlassen, wird die Einstellung von Revision 12 für das nächste Mal, wenn eine Durchsicht der Revisionen nötig ist, auf Aus gestellt.

Die Revisionssummen können mit der Spieleinstellung **EINSTELLUNG 11**, REVISIONEN RÜCKSETZEN auf Null zurückgestellt werden. Die Spieleinstellungen (1 bis 12 und 13 bis 53) beginnen nach der letzten Revisionsfunktion (12 bzw. 75). Sobald die Revisionsfunktionen aufgezeichnet wurden und wenn keine Einstellungen nötig sind, können Sie das Spiel in den Attraktionsmodus zurückbringen. Wenn Einstellungen nötig sind, drücken Sie weiter auf den SCHRITT-Knopf, bis Sie die Spieleinstellungen erreichen. Einzelheiten finden Sie unter Spieleinstellungen.

RASCH ZUGÄNGLICHE FUNKTIONEN

- (01) **INGESAMT BEZAHLT** (Revision 01) - Summe der bezahlten Kredite.
- (02) **FREIE PROZENTE** (Revision 02) - Gesamtsumme freier Spiele (Revision 24) dividiert durch Gesamtspiele (Revision 25).
- (03) **BALLZEI-DURCHSCHNITT** (in Sekunden) (Revision 03) ist die Gesamtspielzeit geteilt durch die gesamt gespielten Kugeln (Revision 10).
- (04) **SPIELZEI-DURCHSCHNITT** (Revision 04) ist die Gesamtspielzeit in Minuten und Sekunden.
- (05-08) **MÜNZEN** (Revision 05, 06, 07 und 08) - Diese vier Revisionssummen werden angegeben, um die Anzahl der Münzen anzuzeigen, die für den linken, rechten, mittleren und 4. Münzschacht registriert sind.
- (09) **MÜNZEN INSGESAMT** (Revision 09) - ist die Summe aller Münzen, die durch alle 4 Münzschächte gerutscht sind
- (10) **INGESAMTER VERDIENST** (Revision 10) - Die Summe der Münzen, die durch alle 4 Münzschächte gerutscht sind.
- (11) **MESSUHRKLICKEN** (Revision 11) - Gibt an, wieviele Geld-"Klicks" basierend auf der Münze des Landes mit dem niedrigsten Wert, die für die Spielgutschrift verwendet wird, insgesamt angehäuft wurden.
- (12) **REVISIONSERWEITERUNG...** (Revision 12) - (Ein/Aus) Diese Revision erlaubt dem Betreiber, auf die erweiterten Revisionen zuzugreifen.

Revisionen - 'Erweiterte' generische Funktionen

- (13) **Summe der Bälle** (Revision 13) Die Summe der regulären Bälle und Extrabälle.
- (14) **Summe der Extrabälle** (Rev. 14) Die Summe der erteilten Extrabälle.
- (15) **Extraballprozent** (Rev. 15) Die Summe der Extrabälle (Rev. 14) geteilt durch die Summe der Spiele (Rev. 26).
- (16/17) **Wiederholungsspiel 1, 2+ Preise** (Rev. 16/17) Diese Revisionen geben die Summe der Preise (Gutschrift, Extraball oder Revision) für Wiederholungsspielniveau 1 bzw. 2+ an.
- (18) **Summe der Wiederholungsspiele** (Rev. 18) Die Summe der Preise (Gutschriften, Extrabälle oder nur Revision) für Übertreffen des Punktzahlniveaus für Wiederholungsspiele.
- (19) **Wiederholungsspiel-Prozentsatz** (Rev. 19) Die Summe der erteilten Wiederholungsspiele für das Übertreffen des Punktzahlniveaus für Wiederholungsspiele, Summe der Wiederholungsspiele (Rev. 18) geteilt durch Summe der Spiele (Rev. 26).
- (20) **Summe der Specials** (Rev. 20) Die Summe der Preise (Gutschriften, Extrabälle oder Punktzahlen) für das Erzielen von Specials.
- (21) **Prozentsatz der Specials** (Rev. 21) Die Summe der Specials (Rev. 20) geteilt durch die Summe der Spiele (Rev. 26).
- (22) **Summe der Übereinstimmungen** (Rev. 22) Die Summe der Gutschriften, die für die Übereinstimmung der letzten beiden Ziffern der Punktzahl mit den vom System am Ende des Spiels erzeugten Übereinstimmungsziffern erteilt wurden. Der Prozentsatz der Gutschriften für übereinstimmende Ziffern kann durch Einstellungsnummer 13, wenn dies aktiviert ist, von 0 % bis 10 % eingestellt werden.
- (23) **Siege mit höchster Punktzahl** (Rev. 23) Die Summe der Gutschriften, die für das Übertreffen der höchsten, bisher erzielten Punktzahlen erteilt wurden.
- (24) **Prozentsatz der höchsten Punktzahl** (Rev. 24) Die Siege mit der höchsten Punktzahl (Rev. 23) geteilt durch die Summe der Spiele (Rev. 26).
- (25) **Summe der Freispiele** (Rev. 25) Die Summe der Gratisgutschriften für Wiederholungsspiele, bisherigen höchsten Punktzahl, Specials und Übereinstimmung.
- (26) **Summe der Spiele** (Rev. 26) Die Summe, die aus der Summe der bezahlten Gutschriften (Rev. 1) und der Summe der Freispiele (Rev. 25) besteht. Beachten, daß die Gratisgutschriften erst in der Revision aufgezeichnet werden, wenn sie tatsächlich benutzt werden.
- (27) **000,0 - 049,9 Millionen** (Rev. 27) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt zwischen 0 und 49.999.990 Punkten lag.
- (28) **050,0 - 099,9 Millionen** (Rev. 28) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt zwischen 50.000.000 und 99.999.990 Punkten lag.
- (29) **100,0 - 199,9 Millionen** (Rev. 29) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt zwischen 100.000.000 und 199.999.990 Punkten lag.
- (30) **200,0 - 299,9 Millionen** (Rev. 30) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt zwischen 200.000.000 und 299.999.990 Punkten lag.
- (31) **300,0 - 399,9 Millionen** (Rev. 31) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt zwischen 300.000.000 und 399.999.990 Punkten lag.
- (32) **Über 400 Millionen** (Rev. 32) Gibt an, in wieviel Spielen die Endpunktzahl des Spielers insgesamt über 400.000.000 Punkten lag.
- (33) **Durchschnittliche Punktzahlen** (Rev. 33) Gibt die durchschnittliche Punktzahl an, indem die Endpunktzahl jedes Spiels zu einer Tabelle addiert und diese Summe durch die Summe der Spiele geteilt wird.
- (34) **Wartungsgutschriften** (Rev. 34) Gibt an, wieviele Wartungsgutschriften insgesamt zum Spiel addiert wurden. *Anleitungen über das Eintragen von Wartungsgutschriften sind unter Spieldiagnose auf Seite 21 zu finden.*

- (35-37) **Geschützt** (Rev. 35, 36, 37) Gibt dem Spieldesigner Informationen, die ihm bei der Designentwicklung helfen (nicht für den Konsumenten).
- (38) **Summe der eingekauften Spiele** (Rev. 38) Gibt an, wie oft ein Spieler die Einkaufsfunktion insgesamt benutzt hat.
- (39) **Extraball-Einkäufe** (Rev. 39) Gibt an, wie oft die Extraball-Einkaufsfunktion insgesamt benutzt wurde.
- (40) **Für EB-Einkauf erteilte Wiederholungsspiele** (Rev. 40) Gibt die Summe der erteilten Wiederholungsspiele an, die aus der Benutzung der Extraball-Einkaufsfunktion (Rev. 39) resultierten.
- (41) **EB-Einkauf HP-Preise** (Rev. 41) Gibt an, wie oft die Extraball-Einkaufsfunktion insgesamt in einer hohen Punktzahl resultierte.
- (42) **Links verschwunden** (Rev. 42) Gibt an, wie oft der Ball im linken Ausgangsloch verschwunden ist.
- (43) **In der Mitte verschwunden** (Rev. 43) Gibt an, wie oft der Ball im mittleren Ausgangsloch verschwunden ist.
- (44) **Rechts verschwunden** (Rev. 44) Gibt an, wie oft der Ball im rechten Ausgangsloch verschwunden ist.
- (45) **Slam Tilts** (Rev. 45) Gibt an, wie oft der Slam-Tilt-Schalter aktiviert wurde.

Revisionen - 'Erweiterte' spielspezifische Funktionen

- (46) **Multiball vom VUK** (Rev. 46) Gibt an, wie oft Multi-Ball nach Eintritt in den VUK insgesamt gestartet wurde.
- (47) **Multiball vom Eject** (Rev. 47) Gibt an, wie oft Multi-Ball nach Eintritt in den Eject insgesamt gestartet wurde.
- (48) **Multiball vom Loop** (Rev. 48) Gibt an, wie oft Multi-Ball vom oberen Spielfeld aus insgesamt gestartet wurde.
- (49) **Multiball-Neustart erteilt** (Rev. 49) Gibt an, wie oft die Funktion Multiball-Neustart insgesamt erteilt wurde.
- (50) **1. Multiball** (Rev. 50) Gibt an, wie oft die Multiball-Funktion das 1. Mal insgesamt erteilt wurde.
- (51) **2. Multiball** (Rev. 51) Gibt an, wie oft die Multiball-Funktion das 2. Mal insgesamt erteilt wurde.
- (52) **3. Multiball** (Rev. 52) Gibt an, wie oft die Multiball-Funktion das 3. Mal insgesamt erteilt wurde.
- (53) **Linker Jackpot** (Rev. 53) Gibt an, wie oft die Funktion Linker Jackpot insgesamt erzielt wurde.
- (54) **Mittlerer Jackpot** (Rev. 54) Gibt an, wie oft die Funktion Mittlerer Jackpot insgesamt erzielt wurde.
- (55) **Rechter Jackpot** (Rev. 55) Gibt an, wie oft die Funktion Rechter Jackpot insgesamt erzielt wurde.
- (56) **Super-Jackpot** (Rev. 56) Gibt an, wie oft die Funktion Super-Jackpot insgesamt kassiert wurde.
- (57) **Rumble-Jackpot** (Rev. 57) Gibt an, wie oft die Rumble-Funktion insgesamt verdient wurde. Funktion ist Spielregel Nr. 14.
- (58) **Einfrieren benutzt** (Rev. 58) Gibt an, wie oft die Einfrier-Funktion insgesamt benutzt wurde. Die Einfrier-Funktion wird am Start jedes Balls aktiviert und wird deaktiviert, sobald der Ball mit 5 Spielschaltern in Kontakt gekommen ist oder die zugeteilte Zeit abgelaufen ist.
- (59) **Geschicklichkeitsschuß erzielt** (Rev. 59) Gibt die Gesamtanzahl der Preise für Geschicklichkeitsschüsse an.
- (60) **Raster-Extraball** (Rev. 60) Gibt an, wie oft der Extraball vom Raster aus insgesamt beleuchtet wurde.
- (61) **Eingeschlossener Extraball** (Rev. 61) Gibt an, wie oft der Extraball vom eingeschlossenen Ball aus insgesamt beleuchtet wurde.
- (62) **Eingeschlossener Ball-EB** (Rev. 62) Gibt an, wie oft der EB durch den eingeschlossenen Ball insgesamt kassiert wurde.
- (63) **Special des eingeschlossenen Balls beleuchtet** (Rev. 63) Gibt an, wie oft das Special vom eingeschlossenen Ball aus insgesamt beleuchtet wurde.
- (64) **Außenbahn-Special beleuchtet** (Rev. 64) Gibt an, wie oft das Special von den Außenbahnen aus beleuchtet wurde.

- [65] **Ball-hinzufügen zugeführt** (Rev. 65) Gibt an, wie oft ein Ball während der Pandämonium-Raster-Funktion insgesamt hinzugefügt wurde.
- [66] **Untere Fallziele vervollständigt** (Rev. 66) Gibt an, wie oft die untere Fallzielbank insgesamt vervollständigt wurde.
- [67] **Totengräber-Jackpot erzielt** (Rev. 67) Gibt an, wie oft der Totengräber-Jackpot insgesamt erteilt wurde.
- [68] **Beeilung erzielt** (Rev. 68) Gibt an, wie oft "In den Ring" insgesamt erzielt wurde.
- [69] **Linke Rampenschüsse** (Rev. 69) Gibt an, wie oft die linke Rampe insgesamt erzielt wurde.
- [70] **Rechte Rampenschüsse** (Rev. 70) Gibt an, wie oft die rechte Rampe insgesamt erzielt wurde.
- [71] **Mittlere Umlaufbahnschüsse** (Rev. 71) Gibt an, wie oft die mittlere Umlaufbahn insgesamt erzielt wurde.
- [72] **Linker VUK erzielt** (Rev. 72) Gibt an, wie oft der linke VUK insgesamt erzielt wurde.
- [73] **Obere Eject-Schüsse** (Rev. 73) Gibt an, wie oft der Eject auf dem oberen Spielfeld insgesamt erzielt wurde.
- [74] **Obere Loop-Schüsse** (Rev. 74) Gibt an, wie oft der Loop auf dem oberen Spielfeld insgesamt erzielt wurde.
- [75] **Obere Fallziele vervollständigt** (Rev. 75) Gibt an, wie oft die Fallzielbank auf dem oberen Spielfeld insgesamt vervollständigt wurde.

Einstellungstabelle

Nr.	Einstellungsname	Fabrik-einstellungen	Nr.	Einstellungsname	Fabrik-einstellungen
1	Wiederholungsspiel: manuell/fixiert	10%	32	Attraktionsmusik	EIN
2	Wiederholungsspiel starten	350,000,000	33	Blitzlampen	NORMAL
3	Wiederholungsspielniveaus†	01	34	Spulen pulsieren	NORMAL
4	Wiederholungsspielpreise	(01) CREDIT	35	Geschützt	NEIN
5	Freispielbeschränkung	05	36	Werbemitteilung für nächstes Spiel	EIN
6	Extraballbeschränkung	03	37	Einkaufstyp	AUS
7	Spielregeln †	MÄßIG	38	Anzahl der erlaubten EB- Einkäufe	01
8	Einstellung für die Spielpreisfestsetzung †	GER1	39	Spiel neu starten	NEIN
9	Münzen rücksetzen	(00) NO	40	Extraballprozentsatz	25%
10	Revisionen rücksetzen	(00) NO	41	Lautstärkeregelung	100%
11	Höchste Punktzahlen rücksetzen	NO	42	Geldscheinannahme	NEIN
12	Einstellungserweiterung	NO	43	Turnierstil	KEINE
13	Wettspielprozentsatz	10%	44	Tilt-Alarm klemmt	Ein
14	Bälle pro Spiel	03	45	Extraballspeicher	JA
15	Tilt-Warnungen	01	46	Option für externen Wieder- holungsspiel-Klopfer	Aus
16	Wiederholungsspiel- steigerung	JA	47	Shakermotor	Ein
17	Gutschriftbeschränkung	30	48	Software-Meßuhr	00
18	Höchste Punktzahlen erlaubt	JA	49	Einkommensroutine	n/z
19	Preise für höchste Nr. 1	03	50	Standortkennnummer	0000
20	Punktzahlen (19-22) Nr. 2	01	51	Spielkennnummer	0000
21	Nr. 3	00	52	Drucker rücksetzen	n/z
22	Nr. 4	00	53	Druckerschnittstelle	"Start drücken"
23	Vorgabe für höchste Nr. 1	700,000,000			
24	Punktzahl (23-28) Nr. 2	600,000,000			
25	Nr. 3	550,000,000			
26	Nr. 4	500,000,000			
27	Nr. 5	450,000,000	† Einige Einstellungen resultieren in "auftauchenden" Tabellen. Lesen Sie sich die nachfolgenden Seiten durch, auf denen alle der oben aufgeführten Einstellungen definiert werden.		
28	Nr. 6	400,000,000			
29	Bisher höchste Punktzahl zurücksetzen	700			
30	Freispiel	NEIN			
31	Kundenspezifische Mitteilung	EIN	99	Zurücksetzen auf Fabrikwerte	NEIN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Es gibt 57 einstellbare Funktionen, mit denen die Schwierigkeit des Spiels variiert und die Revisionen und die höchsten Punktzahlniveaus regelmäßig zurückgesetzt werden kann. Die verschiedenen Spieleinstellungen sind auf der **Spieleinstellungstabelle** zusammengefaßt und wenn auf diese zugegriffen wird, erscheinen sie auf der Anzeige für die Spielerpunktzahl. Die *Einstellungsnummer* erscheint oben auf der Anzeige, die *Beschreibung* erscheint als nächstes und der Wert erscheint unten auf der Anzeige. Zugriff und Kontrolle sind über Schalter möglich, die sich auf der Innenseite der Münztür befinden.

Der Zugriff auf die Spieleinstellungen erfolgt vom Revisionsmodus aus. Drücken Sie, während die Revisionen REVISION 1 anzeigen und sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter in der Stellung RÜCKWÄRTS (nach unten) befindet, auf den SCHRITT-Schalter und oben auf der Anzeige erscheint EINSTELLUNG 99. In der Mitte der Anzeige erscheint ZURÜCKSETZEN AUF FABRIKWERTE und unten auf der Anzeige erscheint NEIN. Drücken Sie, während die Revisionen REVISION 10 oder 99) anzeigen und sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter in der Stellung VORWÄRTS (nach oben) befindet, auf den SCHRITT-Schalter und oben auf der Anzeige erscheint EINSTELLUNG 1, in der Mitte der Anzeige erscheint WIEDERHOLUNGSSPIEL/MANUELL und unten auf der Anzeige erscheint der Wert.

Während sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter in der Stellung VORWÄRTS (nach oben) befindet, können Sie durch Drücken des SCHRITT-Schalters durch jeweils eine Spieleinstellung nach der anderen gehen. Wenn sich dieser Schalter in der Stellung RÜCKWÄRTS (nach unten) befindet, wählt der SCHRITT-Schalter Einstellungen mit niedrigen Nummern aus. Halten Sie den SCHRITT-Schalter gedrückt, um schnell durch die Einstellungen zu blättern. Die Werte der Einstellungen werden durch Betätigen des SPIELSTART-Tastschalters geändert. Die Position des VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalters legt fest, ob die Werte erhöht oder verringert werden. (Wenn der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter nach oben zeigt, erhöht sich der Wert, wenn er nach unten zeigt, verringert sich der Wert.) Wenn der SCHRITT-Schalter gedrückt wird, erscheint ANFORDERUNG INSTALLIERT auf der Anzeige.

WIEDERHOLUNGSSPIEL UND GENERISCHE FUNKTIONEN

Die Wiederholungsspiele können entweder für fixierte Niveaus oder für einen vom System angepaßten, manuellen Prozentsatz der Wiederholungsspielpreise eingestellt werden. Sie können unter vier verschiedenen Niveaus auswählen. Mit diesen Einstellungen ist es möglich, bei Übertreffen jedes Niveaus eine Gutschrift oder einen Extraball zu erteilen. Mit der Funktion "manueller Prozentsatz" errechnet das Spiel, wenn der tatsächliche Prozentsatz des Wiederholungsspiels höher oder niedriger als gewünscht ist, neue empfohlene, manuelle Prozentsatzpunktzahl(en). Wenn die Münztür danach geöffnet wird, wird auf den Spieleranzeigen das empfohlene Niveau angezeigt und es erklingt ein Ton, um den Betreiber auf eine etwaige Änderung aufmerksam zu machen. Dieses neue Niveau wird in die Einstellungen eingegeben, indem einfach der Spielstart-Tastschalter gedrückt wird. (Wenn die Münztür geschlossen ist oder wenn Sie auf Revisionen/Einstellungen oder Diagnose zugreifen, wird das Wiederholungsspielniveau nicht geändert.)

Einstellungen - 'Wiederholungsspiele' (Einstellungsnummer 1-6)

Einst. Nr. 1, Wiederholungsspiel - manuell: Stellt den Prozentsatz der Preise für Wiederholungsspielniveaus (1 % bis 50 %) ein. Machen Sie für die ersten Wiederholungsspielniveaus mit Nr. 2 und 3 weiter.

Wiederholungsspiel - fixiert: Verringern Sie den automatischen Wert auf 0 % und auf der Anzeige erscheint "fixie". Machen Sie für fixierte Wiederholungsspielniveaus mit Nr. 2 und 3 weiter.

Einst. Nr. 2, Wiederholungsspiel starten - manuell: Stellen Sie den Wert des ersten Wiederholungsspiels auf 50.000.000 bis 9.999.000.000 ein.

Einst. Nr. 3, Wiederholungsspielniveaus / Wiederholungsspiel auf Niveau 1, 2, 3 & 4 : Stellen Sie die Anzahl der Wiederholungsspielniveaus ein, die aktiv sein sollen (1 bis 4). Alle zusätzlichen ersten Wiederholungsspielniveaus werden automatisch auf Werte eingestellt, die über Wiederholungsspiel 1 liegen. Stellen Sie Wiederholungsspielniveau 1 auf 50.000.000 bis 9.999.000.000 ein (genauso wie für "Wiederholungsspiel starten"). Wenn Nr. 3 auf 2, 3 oder 4 eingestellt ist, stellen Sie Wiederholungsspielniveau 2, 3 oder 4 auf 50.000.000 bis 9.999.000.000 ein.

Einst. Nr. 4, Wiederholungsspielpreise: So einstellen, daß Wiederholungsspiele folgende Preise erteilen: **GUTSCHRIFT**, **EXTRABALL**, **KEINE** oder **SPECIAL** (wenn Punktschwelle erreicht wird, leuchtet ein Spielfeld-Special auf).

Einst. Nr. 5, Freispielbeschränkung: Stellen Sie die maximale Anzahl der Freispiele ein, die pro Spiel gesammelt werden können: 0-9.

Einst. Nr. 6, Extraballbeschränkung: Stellen Sie die maximale Anzahl der Extrabälle ein, die pro Spiel gesammelt werden können: 0-9 oder AUS.

EINSTELLUNG DER SCHWIERIGKEIT EINER EINZELNEN FUNKTION (7)

Einst. Nr. 7, Spielregeln: Jeder dieser fünf INSTALLIEREN-Werte für diese Einstellung kann so aktiviert werden, daß die Werte für mehrere Einstellungen, die die Schwierigkeit des Spiels beeinflussen, automatisch ausgewählt werden. Benutzen Sie den Start-Knopf, um den benötigten Schwierigkeitsgrad auszuwählen und drücken Sie die Schritt-Taste, um die Werte zu aktivieren. Nachdem dies aktiviert wurde, können die individuellen Einstellungen falls gewünscht abgeändert werden. Einzelheiten finden Sie in der Einstellungsinstallationstabelle.

Auf EXTRALEICHT, LEICHT, FABRIK, SCHWER oder EXTRASCHWER einstellen. (Anmerkung: Zusätzliche Spielfunktionen, die durch die erweiterten Einstellungen nicht variierbar sind, können sich mit dieser Einstellung ebenfalls ändern.)

EINSTELLUNGEN FÜR NEUHEIT/5-BALL/BALL HINZUFÜGEN

Die folgenden drei Kombinationen werden für Situationen empfohlen, in denen bestimmte Spielfunktionen durch örtliche Vorschriften über die Verwendung von Wiederholungsspielen oder die Anzahl der Bälle pro Spiel eingeschränkt werden:

Neuheit-Spielregeln - Einstellen, um empfohlene Einstellungen für kein Freispiel oder keine Extrabälle festzulegen:

Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung	Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung
1	Wiederholungsspiel manuell	fixiert	6	Extraballbeschränkung	00
2	Wiederholungsspiel starten	00	14	Wettspielprozentsatz	Aus
3	Wiederholungsspielniveaus	keine	20	Preise für höchste Punktzahl Einst. Nr. 1	03
4	Spielpreise	keine	21	Preise für höchste Punktzahl Einst. Nr. 2	01
5	Freispielbeschränkung	00			

5-Ball-Spielregeln - Einstellen, um empfohlene Einstellungen für 5-Ball-Spiel festzulegen:

Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung	Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung
1	Wiederholungsspiel manuell	07 %	6	Extraballbeschränkung	03
2	Wiederholungsspiel starten	400.000.000	14	Wettspielprozentsatz	04
3	Wiederholungsspielniveaus	01	15	Bälle pro Spiel	05
4	Spielpreise	Gutschrift	20	Preise für höchste Punktzahl Einst. Nr. 1	03
5	Freispielbeschränkung	03	21	Preise für höchste Punktzahl Einst. Nr. 2	01

Einstellungen für Ball hinzufügen - Um das Erteilen von Gutschriften zu deaktivieren und Preise mit einem Extraball zu erteilen:

Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung	Einst. Nr.	Einst.-Name	Einstellung
4	Spielpreise	Extraball 1	9	Höchste Punktzahlen erlaubt	Nein
5	Freispielbeschränkung	00	20-23	Höchste Punktzahl Einst. Nr. 1-4	00
14	Wettspielprozentsatz	Aus			

EINSTELLUNG FÜR DIE SPIELPREISFESTSETZUNG (8)

Für das Programmieren des Münzschalters stehen zwei Methoden zur Verfügung: Standard und kundenspezifisch. Standardpreisfestsetzung verwendet eine einzelne Einstellung (Einst. 8), um ein in der **Tabelle für Standard- und kundenspezifische Preisfestsetzung** aufgeführtes Preisgefüge auszuwählen. Die kundenspezifische Preisfestsetzung wird dazu verwendet, zusätzliche Preisgefüge, die in einem verdeckten Menü definiert sind, auszuwählen.

Wenn Einst. 8 auf **KUNDENSPEZIFISCH** eingestellt ist, wird durch erneutes Betätigen des Schritt-Knopfs ein verdecktes Menü aufgerufen, das die Münzschalterimpulse für den linken, rechten, mittleren und vierten Münzschacht enthält. Hier wird die Anzahl an Impulsen vorgeschrieben, die für eine Gutschrift benötigt werden. Wenn *Linke Münzimpulse* z.B. auf 02 und *Für 1 Gutschrift benötigte Münzschalterimpulse* auf 01 eingestellt ist, würde eine Münze im linken Schacht zwei Gutschriften produzieren. Wenn *Linke Münzimpulse* außerdem auf 01 und *Für 1 Gutschrift benötigte Münzschalterimpulse* auf 02 eingestellt wäre, wären für eine Gutschrift zwei Münzen im linken Schacht nötig.

Für Bonusgutschrift benötigte Münzschalterimpulse kann so eingestellt werden, daß Bonusgutschriften angezeigt wird, wenn eine Mindestanzahl an Münzen auf einmal eingeworfen wird. Wenn *Linke Münzimpulse* z.B. auf 01 und *Für 1 Gutschrift benötigte Münzschalterimpulse* auf 01 und *Für Bonusgutschrift benötigte Münzschalterimpulse* auf 04 eingestellt wurde, würden für jede der ersten drei Münzen im linken Schacht eine Gutschrift und für die vierte Münze zwei Gutschriften angezeigt.

Standard- und kundenspezifische Preisfestsetzung - Auf die gewünschten Preisgefüge auf der Tabelle für Standardpreisfestsetzung wie auf der Matrixanzeige angezeigt einstellen. Für kundenspezifische Preise auf **KUNDENSPEZIFISCH** einstellen. Wenn es auf KUNDENSPEZIFISCH eingestellt ist, werden folgende Einstellungen verwendet, um jeden Münzschacht individuell anzupassen.

Impulse des linken Münzschalters - Stellen Sie die Anzahl der Impulse ein, die für das Schließen des linken Münzschalters registriert werden: 00 bis 99.

Impulse des rechten Münzschalters - Stellen Sie die Anzahl der Impulse ein, die für das Schließen des rechten Münzschalters registriert werden: 00 bis 99.

Impulse des mittlere Münzschalters - Stellen Sie die Anzahl der Impulse ein, die für das Schließen des mittleren Münzschalters registriert werden: 00 bis 99.

Impulse des 4. Münzschalters - Stellen Sie die Anzahl der Impulse ein, die für das Schließen des 4. Münzschalters registriert werden: 00 bis 99.

Für 1 Gutschrift benötigte Münzschalterimpulse - Stellen Sie die Anzahl der Münzschalterimpulse ein, die für das Anzeigen einer Gutschrift benötigt werden: 00 bis 99.

Für Bonusgutschrift benötigte Münzschalterimpulse - Stellen Sie die Anzahl der Münzschalterimpulse ein, die für das Erteilen der 1. Bonusgutschrift(en) benötigt werden: 00 bis 99.

Für 2. Bonusgutschrift benötigte Münzschalterimpulse - Stellen Sie die Anzahl der Münzschalterimpulse ein, die für das Erteilen der 2. Bonusgutschrift(en) benötigt werden: 00 bis 99.

Für 1. Bonus erteilte Gutschriften - Stellen Sie die Anzahl der Gutschriften ein, die für das Erreichen des ersten Bonusniveaus erteilt werden: 00 bis 99.

CUSTOM PRICING TABLE												
Coin Mechs				Plays/Coins	Adjustments							
Left	Right	Center	4th		Left Pulses	Right Pulses	Mid Pulses	4th Pulses	Pulses /Credit	Pulses /Bonus	Pulses /2nd BONUS	Credit /1st BONUS
25¢	25¢	\$1.00	N/U	1/25¢ 3/50¢ 1/25¢ 5/\$1.00 1/25¢ 6/\$1.00	01 01 05	01 01 05	04 04 20	00 00 00	01 01 04	02 04 20	00 00 00	01 01 01
5SCH	10SCH	10SCH	N/U	1/10SCH 1/10SCH 4/30SCH	01 04	02 08	02 08	00 00	02 06	00 00	00 00	00 00
10p	£1	50p	20p	1/30p 2/50p 5/£1 1/50p 3/£1 1/30p 4/£1	01 01 01	15 15 12	06 05 05	02 02 02	03 05 03	00 00 00	00 00 00	00 00 00
20¢	\$1.00	N/U	N/U	1/60¢ 2/\$1.00	01	05	00	00	03	05	00	01

TABELLE FÜR STANDARDPREISFESTSETZUNG

Einst. 8 Auswahl für Standard- preisfestsetzung	Münzmechanismen				Erklärung des Preisgefüges Anzahl der "Spiele" für aufgeführten Preis			
	Links 1.	Mitte 2.	Rechts 3.	Rechts 4.				
USA 1	25¢	\$1	25¢		1/25¢			
USA 2 ☆	25¢	\$1	25¢		1/50¢	2/75¢	3/\$1	
USA 3	25¢	\$1	25¢		1/50¢			
USA 4	25¢		25¢		1/50¢			
USA 5	25¢	\$1	25¢		1/50¢	5/\$2		
USA 6	25¢	\$1	25¢		1/50¢	2/"4X25¢"	3/\$1 (bill)	
USA 7	25¢	\$1	25¢		1/50¢	4/\$1.50	6/\$2	
Austria	5S	10S	10S		1/10S	2/15S	3/20S	
Australia	20¢	\$A 1	\$A 2		1/\$A 1	3/\$A 2		
Australia 2 ☆☆	20¢	\$1	\$2		1/\$1	2/\$2		
Belgium	5 BF	20 BF	50 BF		1/20 BF	3/50 BF		
Canada	25¢	25¢	Can\$ 1		1/50¢	2/75¢	3/Can\$ 1	
Denmark	1DKr	5 DKr	10 DKr	20 DKr	1/3 DKr	2/5 DKr		
Denmark 2 ☆☆	1DKr	5 DKr	10 DKr	20 DKr	1/2 DKr	3/5 DKr	7/10 DKr	
Finland	1Fmk	5Fmk			1/3Fmk	2/5Fmk		
France 1 ☆	1 Fr	5 Fr	10 Fr	20 Fr	1/3 Fr	2/5 Fr	5/10 Fr	11/20 Fr
France 2	1 Fr	5 Fr	10 Fr	20 Fr	1/5 Fr	3/10 Fr	7/20 Fr	
France 3	1 Fr	5 Fr	10 Fr	20 Fr	1/3 Fr	2/5 Fr	4/10 Fr	9/20 Fr
Germany 1	1DM	2DM	5DM		1/1DM	5/5DM		
Germany 2	1DM	2DM	5DM		1/1DM	6/5DM		
Germany 3 ☆	1DM	2DM	5DM		1/2DM	2/3DM	3/4DM	5/5DM
Greece	50Dr		100Dr		1/50Dr	3/100Dr		
Holland (See Netherlands 2)								
Hungary ☆☆	10 Ft	10 Ft	20 Ft		1/20 Ft	3/40 Ft		
Italy 1	500 Lit		500 Lit		1/500 Lit			
Italy 2	500 Lit		500 Lit		1/1000 Lit	3/2000 Lit		
Japan			100¥		1/100¥	3/200¥		
Korea	100Won		100Won		1/100Won			
Netherlands 1	1 Fls.	1 Fls.	2.5 Fls.		1/1Fls.	3/2.5 Fls.		
Netherlands 2 ☆	1 Fls.	2.5 Fls.	5 Fls.		1/1Fls.	3/2.5 Fls.	6/5 Fls.	
New Zealand 1	\$NZ 1		\$NZ 2		1/\$NZ 1	2/\$NZ 2		
New Zealand 2	\$NZ 1		\$NZ 2		1/\$NZ 1	3/\$NZ 2		
Norway 1 ☆☆	5 NKr		10 NKr		1/5 NKr	5/20 NKr		
Spain	100Pts		500Pts		1/100Pts	6/500Pts		
Sweden 1	1 SKr	5 SKr	10 SKr		1/10 SKr	2/15 SKr	3/20 SKr	
Switzerland 1 ☆	1 SwF	2 SwF	5 SwF		1/1 SwF	6/5 SwF		
Switzerland 2	1 SwF	2 SwF	5 SwF		1/1 SwF	3/2 SwF	9/5 SwF	
UK 1	10p	50p	1£	20p	1/50p	3/1£		
UK 2	10p	50p	1£	20p	1/40p	3/1£		
UK 3 ☆	10p	50p	1£	20p	1/50p			
Yugoslavia	5 Din		5 Din		1/5 Din			

☆ Indicates Factory Setting for the Country Code. ☆☆ Indicates new setting 1994.

ZUSÄTZLICHE 'GENERISCHE' FUNKTIONEN (9-39)

Einst. Nr. 9, Münzen rücksetzen: Wenn es aktiviert (auf **JA** gestellt) ist, werden alle Summen der Münzen/bezahlten Gutschriften auf Null zurückgesetzt, wenn auf **SCHRITT** gedrückt wird.

Einst. Nr. 10, Revisionen rücksetzen: Wenn es aktiviert (auf **JA** gestellt) ist, werden alle Revisionssummen mit Ausnahme der Münzen und bezahlten Gutschriften auf Null zurückgesetzt, wenn auf **SCHRITT** gedrückt wird.

Einst. Nr. 11, Höchste Punktzahlen rücksetzen: Wenn es aktiviert (auf **JA** gestellt) ist, werden die höchsten Punktzahlniveaus und zugehörige Initialen auf Vorgabeeinstellungen zurückgesetzt, wenn auf **SCHRITT** gedrückt wird.

Einst. Nr. 12, Einstellungserweiterung: Wenn es auf **NEIN** gestellt ist, wird durch Drücken des **SCHRITT**-Tastschalters direkt zu Einst. Nr. 46, RÜCKSETZEN AUF FABRIKWERTE, vorgerückt. Wenn es auf **JA** gestellt ist, gehen Sie durch Drücken des **SCHRITT**-Tastschalters durch die erweiterten Einstellungen. Wenn Sie die erweiterten Einstellungen verlassen, wird diese Funktion für das nächste Mal, wenn Einstellungen nötig sind, auf **AUS** zurückgesetzt.

Einst. Nr. 13, Wettspielprozentsatz: Stellen Sie den Wettspielprozentsatz auf **00 %** bis **10 %** oder auf **AUS** ein. Bei **00 %** erscheint die Wettspielanzeige am Ende des Spiels, aber sie erteilt nie eine Gutschrift.

Einst. Nr. 14, Bälle pro Spiel: Stellen Sie die Anzahl der Bälle pro Spiel ein: **2** bis **5**.

Einst. Nr. 15, Tilt-Warnungen: Stellen Sie die Anzahl der Plumb-Bob-Tilt-Schalterschlüsse ein, bevor der Ball, der sich im Spiel befindet, verschwindet: **1** bis **3** oder **AUS**.

Einst. Nr. 16, Wiederholungsspielsteigerung: Auf **JA** oder **NEIN** einstellen. Wenn es auf **JA** eingestellt ist, wird durch Übertreffen eines Wiederholungsspiels jedes Mal, wenn ein Wiederholungsspielniveau übertroffen wird, ein temporäres Wiederholungsspielniveau eingestellt. Dieses neue Niveau entspricht dem vorhergehenden Wiederholungsspielniveau (als das Wiederholungsspiel erteilt wurde) plus 50 Millionen für jedes nachfolgende Spiel, bis alle Wiederholungsspiele gespielt wurden. Dann kehrt das Spiel auf das vorhergehende Niveau zurück.

Einst. Nr. 17, Gutschriftbeschränkung: Stellen Sie die maximale Anzahl der Gutschriften ein, die eingetragen werden können: **4** bis **50**.

Vier der sechs höchsten Punktzahlniveaus mit den zugehörigen Initialen der Spieler werden während des Attraktionsmodus angezeigt. Dies ist eine "Bisher höchste Punktzahl"-Funktion. Wenn Spieler diese Niveaus übertreffen, können die Initialen des Spielers eingegeben werden, um die vorherigen Initialen zu ersetzen. Diese Niveaus können so eingestellt werden, daß sie Gutschriften erteilen und nach einer bestimmten Anzahl von Spielen auf Vorgabewerte zurückgesetzt werden.

Einst. Nr. 18, Höchste Punktzahlen erlaubt: Einstellen, um die vier höchsten Punktzahlniveaus zu aktivieren oder zu deaktivieren: **00**.

Einst. Nr. 19, Preise für höchste Punktzahlen Nr. 1: Stellen Sie die Anzahl der Gutschriften ein, die für das Übertreffen von Niveau 1 erteilt werden: **0** bis **4**.

Einst. Nr. 20, Preise für höchste Punktzahlen Nr. 2: Stellen Sie die Anzahl der Gutschriften ein, die für das Übertreffen von Niveau 1 erteilt werden: **0** bis **3**.

Einst. Nr. 21, Preise für höchste Punktzahlen Nr. 3: Stellen Sie die Anzahl der Gutschriften ein, die für das Übertreffen von Niveau 2 erteilt werden: **0** bis **2**.

Einst. Nr. 22, Preise für höchste Punktzahlen Nr. 4: Stellen Sie die Anzahl der Gutschriften ein, die für das Übertreffen von Niveau 3 erteilt werden: **0** bis **1**.

Einst. Nr. 23, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 1: Stellen Sie das Punktzahlniveau ein, für das der Weltrekord (das höchste der vier Niveaus) geändert werden kann. Diese Einstellung wird durch Einst. Nr. 29, Bisher höchste Punktzahl zurücksetzen, nicht beeinflusst. (Wird durch Rücksetzen auf Fabrikwerte auf die Vorgabe 7.500.000 zurückgestellt.)

Einst. Nr. 24, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 2: Stellen Sie das Vorgabepunktzahlniveau ein, auf das Niveau 1 zurückgesetzt werden kann.

Einst. Nr. 25, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 3: Stellen Sie das Vorgabepunktzahlniveau ein, auf das Niveau 2 zurückgesetzt werden kann.

Zusätzliche 'generische' Funktionen (9-39) (Fortsetzung)

Einst. Nr. 26, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 4: Stellen Sie das Vorgabepunktzahlniveau ein, auf das Niveau 3 zurückgesetzt werden kann.

Einst. Nr. 27, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 5: Stellen Sie das Vorgabepunktzahlniveau ein, auf das Niveau 4 zurückgesetzt werden kann.

Einst. Nr. 28, Vorgabe für höchste Punktzahl Nr. 6: Stellen Sie das Vorgabepunktzahlniveau ein, auf das Niveau 5 zurückgesetzt werden kann.

Einst. Nr. 29, Bisher höchste Punktzahl zurücksetzen: Stellen Sie die Anzahl der Spiele zwischen automatischen Rücksetzungen der höchsten Punktzahlniveaus auf die Vorgabeeinstellungen und die Einstellung der durchschnittlichen Ballzeit ein: 100 bis 900 oder AUS (kein Rücksetzen oder Einstellen).

Einst. Nr. 30, Freispiel: Wenn es auf **JA** gestellt ist, sind für Spiele keine Münzen erforderlich.

Einst. Nr. 31, Kundenspezifische Mitteilung: Wenn gewünscht, wird diese Funktion dazu verwendet, eine kundenspezifische Mitteilung zu erstellen, die während des Attraktionsmodus regelmäßig angezeigt wird. Stellen Sie die Funktion mit dem Gutschrift-Knopf auf ÄNDERN und drücken Sie auf SCHRITT. An der ersten Stelle der Anzeige erscheint der Buchstabe A. Ändern Sie den Buchstaben mit den rechten und linken Flippern. Wenn der gewünschte Buchstabe erscheint, drücken Sie den Gutschrift-Knopf, um den Buchstaben zu fixieren und zum nächsten Zeichen zu gehen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die gewünschte Mitteilung auf der Anzeige erscheint. Drücken Sie dann den SCHRITT-Tastschalter, um zu Einst. Nr. 32 weiterzugehen.

Einst. Nr. 32, Attraktionsmusik: Auf **EIN** (etwa alle 3 Minuten) oder **AUS** stellen.

Einst. Nr. 33, Blitzlampen: Auf **NORMAL**, **SCHWACH** oder **AUS** stellen. Wenn es auf **NORMAL** gestellt ist, sind die Blitzlampen aktiv, wenn es auf **SCHWACH** gestellt ist, wird der Impulsstrom der Blitzlampen um 25 % reduziert und wenn es auf **AUS** gestellt ist, blinken die Blitzlampen nicht auf.

Einst. Nr. 34, Spulen pulsieren: Auf **NORMAL**, **STARK** oder **SCHWACH** stellen. Wenn es auf **STARK** gestellt ist, wird die Pulsierleistung der Spule um 12,5 % der normalen Pulsiergeschwindigkeit erhöht. Wenn es auf **SCHWACH** gestellt ist, wird die Pulsierleistung der Spule um 12,5 % der normalen Pulsiergeschwindigkeit verringert. Diese Einstellungen dienen dazu, hohe oder niedrige Netzspannungen auszugleichen, wenn die Magnetspulen zu schwach oder zu stark zu kicken scheinen.

Einst. Nr. 35, Geschützt: Gibt dem Spieldesigner Informationen, die ihm bei der Designentwicklung helfen (nicht für den Konsumenten).

Einst. Nr. 36, Werbemitteilung für nächstes Spiel: Auf **EIN** oder **AUS** stellen. Wenn es auf **EIN** gestellt ist, zeigt das Spiel im Attraktionsmodus wahllos eine kurze Werbung für unser nächstes Spiel. Wenn es auf **AUS** gestellt ist, erzeugt das Spiel im Attraktionsmodus keine Geräusche oder Graphiken, die auf das nächste Spiel verweisen.

Einst. Nr. 37, Einkaufstyp: Auf **02** stellen. Wenn es auf **02** gestellt ist, ist das Spiel auf Extraballeinkauf eingestellt. Wenn es auf **01** gestellt ist, ist das Spiel auf Spieleinkauf eingestellt. Wenn es auf **AUS** gestellt ist, ist der Einkaufstyp außer Betrieb.

Einst. Nr. 38, Anzahl der erlaubten EB-Einkäufe: 00, 01, oder UNBEGRENZT. Wenn es auf EB-Einkauf gestellt ist, ist das Spiel auf Extraballeinkauf eingestellt. Wenn es auf Funktionseinkauf gestellt ist, ist das Spiel auf Spieleinkauf eingestellt. Stellen Sie es auf **AUS**, um den Einkaufstyp außer Betrieb zu setzen.

Einst. Nr. 39, Spiel neu starten: Auf **JA** oder **NEIN** stellen. Wenn es auf **JA** gestellt ist, kann nach Abschluß des ersten Balls während eines beliebigen Balls ein neues Spiel gestartet werden. (Anmerkung: Wenn während des ersten Balls auf Start gedrückt wird, werden zusätzliche Spieler hinzugefügt.) Wenn es auf **NEIN** gestellt ist, deaktiviert das Spiel den Start-Knopf nach dem ersten Ball, bis sich der letzte Ball im Spiel befindet.

SPIELSPEZIFISCHE FUNKTIONEN (40-53, 99)

Einst. Nr. 40, Extraballprozensatz: Auf 0 bis 50 einstellen. Ermöglicht dem Betreiber, einzustellen, wie oft dem Spieler die Extraball-Funktion zur Verfügung gestellt wird.

Einst. Nr. 41, Lautstärkeregelung: Auf 0, 25, 50, 75 oder 100 Prozent einstellen. Ermöglicht dem Betreiber, die Lautstärke der Hintergrundmusik unabhängig von den normalen Spielgeräuschen einzustellen.

Einst. Nr. 42, Geldscheinannahme : Auf **JA** oder **NEIN** einstellen. Wenn es auf **JA** gestellt ist, erscheint im Spielattraktionsmodus die "Geldschein-einschieben-Animation" auf der Anzeige. Wenn es auf **NEIN** gestellt ist, erscheint im Spielattraktionsmodus die "Münze-einwerfen-Animation".

Einst. Nr. 43, Turnierstil: Auf KEINEN, FLIPPER-EXPO, IFPA-PAPA oder ZUHAUSE einstellen. Diese Funktion legt die Vorgabebedingungen fest, um ein Spiel schnell auf einen Wettkampf vorzubereiten. Wenn diese Einstellung abgeändert wird, werden alle Revisionen zurückgesetzt und alle Einstellungen für den jeweiligen ausgewählten Stil initialisiert. Das Spiel kehrt dann in den Modus "Spiel-Vorbei-Attraktion" zurück, als ob ein Zurücksetzen auf die Fabrikwerte durchgeführt wurde. KEINEN - Genau wie Zurücksetzen auf die Fabrikwerte. IFPA - Reguläres Spiel für 50 Cents, kein Wiederholungsspiel, kein Extraball, keine hohe Punktzahl, 2 Tilt-Warnungen und kein Wettspiel. FLIPPER-EXPO-PAPA - Genau wie IFPA-Einstellungen, außer daß Freispiel aktiviert ist. ZUHAUSE - Stellt Spiel auf Freispiel, Extraballspiel, kein Wiederholungsspiel, 10 % Wettspiel & Extraballprozensatz 30 % ein.

Einst. Nr. 44, Tilt-klemmt-Option: Auf EIN oder AUS stellen, Wenn es auf EIN gestellt ist, wird das Spiel, wenn der Tilt-Schalter in der geschlossenen Stellung klemmt, beendet, wenn die durchschnittliche Ballzeit empfangen wird.

Einst. Nr. 45, Extraballspeicher: Auf JA oder NEIN stellen. Wenn es auf JA gestellt ist, bleibt das beleuchtete Licht 'Für Extraball treffen' von Ball zu Ball für den gleichen Spieler im Speicher. Wenn es auf NEIN gestellt ist, erlöscht das beleuchtete Licht 'Für Extraball treffen' am Ende jedes Balls.

Einst. Nr. 46, Option für externen Wiederholungsspiel-Klopfer: Auf EIN oder AUS stellen. Wenn es auf EIN gestellt ist, kann der Betreiber den Klopfer im Gehäuse so aktivieren, daß er ein externes Gerät betreibt, ohne daß das Spiel ein Wiederholungsspiel erteilt.

Einst. Nr. 47, Shakermotor: Auf EIN oder AUS stellen. Erlaubt den Betrieb des vibrierenden Shakermotors während bestimmter Ereignisse im Spiel. Die Vorgabeeinstellung ist EIN.

Einst. Nr. 48, Software-Meßuhr: Teilt dem Betreiber die Summe der Meßuhrklicks mit.

Einst. Nr. 49, Einkommnsroutine: Gibt an... Muß vom Programmierer überprüft werden.

Einst. Nr. 50, Standortkennnummer: 0 bis 9999. Erlaubt dem Betreiber, dem Revisionsausdruck eine Standortkennnummer zuzuordnen. (Wird durch Zurücksetzen auf Fabrikwerte nicht beeinflußt.)

Einst. Nr. 51, Spielkennnummer: 0 bis 9999. Erlaubt dem Betreiber, dem Revisionsausdruck eine Spielkennnummer zuzuordnen. (Wird durch Zurücksetzen auf Fabrikwerte nicht beeinflußt.)

Einst. Nr. 52, Anzahl der gedruckten Kopien: Teilt dem Betreiber mit, wieviele Kopien insgesamt gedruckt wurden.

Einst. Nr. 53, Druckerschnittstelle: Erlaubt dem Betreiber, durch Drücken des Start-Knopfs zu drucken.

Einst. Nr. 99, Zurücksetzen auf Fabrikwerte: Erlaubt dem Betreiber, alle Einstellungen auf die Fabrikwerte zurückzusetzen.

Blank lined paper with horizontal ruling lines.

SPIELDIAGNOSE

Das Flippersystem von Data East verfügt über Tests für den Klang, die Digitalanzeigen, die Lampen, Schalter und Magnetspulen. Jede Funktion kann manuell oder automatisch mit den SCHRITT- und VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Tastschaltern in der Münztür und dem Spielstart-Tastschalter auf der Vorderseite des Gehäuses getestet werden. Die automatischen Tests können für eine schnelle Überprüfung der automatischen Testfunktionen und die manuellen Tests können zur Fehlersuche verwendet werden.

Im Spielmodus wird die Aktivierung der Schalter und die Betätigung der Spulen mit den zugehörigen Schaltern überwacht. Wenn ein Schalter 50 Spiele lang nicht betätigt wird, wird er als fehlerhaft angesehen. Wenn die Betätigung einer Spule einen Schalter öffnen oder schließen sollte und dies nicht tut, wird die Spule als fehlerhaft angesehen. Im Modus "Spiel-vorbei-Attraktion" werden (etwaige) fehlerhafte Schalter und Spulen berichtet (siehe Beschreibung im technischen Hinweis unten). Beachten Sie, daß der Bericht eines unbenutzten Schalters kein Problem darstellt und daß eine fehlerhafte Spule bedeuten kann, daß der zugehörige Schalter justiert werden muß.

Bei der Verdrahtung zu Schaltern, Magnetspulen und kontrollierten Lampen werden farblich gekennzeichnete Drähte benutzt, die im Prinzip einem Widerstands-Farbkennungsschema für die acht Reihen und die acht Spalten folgen. Während der Schaltertests und der diskreten Lampentests wird die Farbkennung der Reihen- und Spaltendrähte auf der Matrixanzeige angezeigt. Wenn z.B. während des Schaltertests der rechte Münzschalter betätigt wird, hat dies zur Folge, daß der funktionelle Name des Schalters (RECHTE MÜNZE), die Farbkennung der Drähte in den Reihen (WEI-GEL) und Spalten (GRÜ-BRA) und die Schalternummer auf der Anzeige erscheinen.

0	SCH = SCHWARZ	3	ORA = ORANGE	6	BLA = BLAU
0	BLK = Black	3	ORN = Orange	6	BLU = Blue
1	BRA = BRAUN	4	GEL = GELB	7	VIO = VIOLETT
1	BRN = Brown	4	YEL = Yellow	7	VIO = Violet
2	ROT = ROT	5	GRÜ = GRÜN	8	GRA = GRAU
2	RED = Red	5	GRN = Green	8	GRY = Grey
				9	WEI = WEISS
				9	WHT = White

Zugriff auf die Diagnose

Öffnen Sie, während sich das Spiel im Modus "Spiel-vorbei-Attraktion" befindet, die Münztür, stellen Sie sicher, daß der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Schalter auf RÜCKWÄRTS (nach unten) steht, und drücken Sie auf den SCHRITT-Tastschalter. Auf der (den) Spielanzeige(n) erscheint die gebührenfreie Kundendienstnummer 1-800-KICKERS, d.h. 1-800-542-5377 (in den USA einschließlich Illinois) und die reguläre Telefonnummer (708) 345-7700 (für Anrufe von außerhalb der USA). Hierdurch wird der Zugriff auf die Diagnose angezeigt.

Wartungsgutschriften

Drücken Sie, während die Telefonnummer angezeigt wird, auf den SCHRITT-Tastschalter. Das Spiel bietet dem Techniker jetzt die Option, 1 bis 5 Wartungsgutschriften hinzuzufügen. Diese Gutschriften erlauben dem Techniker, ein Testspiel zu spielen, ohne die Münzrevisionen ((01 & (05-08) vorzurücken. Wenn die Mitteilung erscheint, betätigen Sie den Spielstart-Tastschalter und halten Sie ihn gedrückt, bis die gewünschte Anzahl an Gutschriften auf der Anzeige erscheint. Drücken Sie dann den Schritt-Knopf erneut, um diese Gutschriften zum Spiel hinzuzuaddieren und gehen Sie zum technischen Hinweis. Wenn keine Wartungsgutschriften gewünscht werden, drücken Sie auf den Schritt-Knopf, während die erste Mitteilung angezeigt wird.

Technischer Hinweis

Die Anzeige zeigt jetzt an, ob es fehlerhafte Schalter gibt (d.h. Schalter, die normalerweise geschlossen sind, aber offen bleiben, oder offene Schalter, die sich in 50 Spielen nicht geschlossen haben (nicht aktiviert wurden)).

Einfaches Leeren der Rinne

Wenn der Schritt-Knopf erneut gedrückt wird, wird die Meldung **EINFACHES LEEREN DER RINNE** angezeigt, und der Techniker wird angewiesen, einen der beiden Flipperknöpfe zu betätigen, um die Bälle problemlos aus der Rinne zu entfernen. Diese Möglichkeit erlaubt es dem Techniker, die Bälle problemlos aus der Rinne zu entfernen, bevor er den Test aktiver Schalter durchführt, und die Anzahl der geschlossenen Schalter wird hierdurch reduziert. Hier wird außerdem die Funktionalität der Rinne geprüft, um den ordnungsgemäßen Rinnenbetrieb sicherzustellen.

Einbrennminuten

Wenn Sie im Modus "Technischer Hinweis" auf den Schritt-Knopf drücken, geht das Spiel in den Einbrennmodus (Fabrikgebrauch) weiter. Wenn jetzt der Spielstart-Knopf gedrückt wird, führt das Spiel alle CPU I/O Funktionen durch. Dies dient dazu, den Ton, die Magnetspulen etc. ständig zu betätigen.

Um den Test zu stoppen, drücken Sie erneut auf den Start-Knopf, und die kumulierten Einbrennminuten werden angezeigt. Um die Einbrennminuten auf 00 zurückzustellen, müssen Sie eine Revision zurücksetzen, Adj. 10, oder ein Rücksetzen auf Fabrikwerte, Adj. 99, durchführen.

Klangtests

Das Tonsystem von Data East Pinball produziert echte digitale Stereoklänge im rechten und linken Lautsprecher und Monoklänge im mittleren Lautsprecher. Auf der unteren Anzeige erscheint während der Klangtests der Schaltkreis der getesteten Tonplatine und die entsprechenden Klänge werden durch Betätigen der rechten und linken Flipperknöpfe ausgesucht, wodurch der zu testende Schaltkreis ausgewählt wird. Drücken Sie jetzt auf den Start-Knopf, um den Ton zu erhalten. Sie finden die angegebenen Ton-Schaltkreise und die produzierten Klänge auf der Klangtesttabelle.

Die Klangfunktionen ermöglichen es, zu überprüfen, ob alle Kanäle ordnungsgemäß funktionieren und die Lautsprecheranschlüsse korrekt sind. Die Verfahren für das Testen der Lautsprecherphasen zur Überprüfung der Lautsprecheranschlüsse sind nachstehend aufgeführt.

KLANGTESTTABELLE	
Automatische/manuelle Tests	Produzierte Klänge
LINKER LAUTSPRECHER	Linker Sinus
MITTLERER LAUTSPRECHER	Mittlerer Sinus
RECHTER LAUTSPRECHER	Rechter Sinus
STIMME ROM1 (Loc U17)	Ansage 1:
STIMME ROM2 (Loc U21)	Ansage 2:
STIMME ROM3 (Loc U36)	Ansage 3:
MUSIKTEST (Sound ROM, Loc U7)	Niveau 1-3 Musik

Testen der Lautsprecherphasen

Die Anschlüsse aller drei Lautsprecher sind polarisiert und jeder Lautsprecher muß für den besten Klang richtig angeschlossen sein. Wenn der positive und negative Anschluß jedes Lautsprechers in bezug auf die beiden anderen Lautsprecher umgekehrt ist, werden die Baßfrequenzen nicht richtig produziert und die Klangqualität wird insgesamt schlecht sein.

Um die richtigen Lautsprecherphasen zu überprüfen, benutzen Sie den Klangtest, um durch die linken, mittleren und rechten Sinusfunktionen zu gehen. Wenn der mittlere Sinus mehr Lautstärke und Baß als die linken und rechten Sinusse produziert, sind die Lautsprecher richtig angeschlossen. Wenn er genauso viel oder weniger produziert, ist ein Lautsprecher falsch angeschlossen. Um die Lautsprecheranschlüsse zu isolieren und umzukehren, kann eine der beiden folgenden Methoden benutzt werden:

1. Sehen Sie sich jeden Lautsprecher auf Polaritätsmarkierungen hin an. Wenn die Lautsprecher Polaritätsmarkierungen haben, stellen Sie sicher, daß der einfarbige Draht (SCH, GEL oder ROT) an die negative (-) Anschlußklemme angeschlossen ist.
2. Ziehen Sie den Ausgangsverbindungsstecker des Lautsprechers von der Tonplatine ab und schließen Sie eine 1,5-Volt-Batterie nacheinander an jedes Lautsprecherpaar an, während Sie die Lautsprecher beobachten. Stellen Sie sicher, daß die positive Batterieanschlußklemme jedes Mal an die positive Voreilung (CN1 - Stift 1, 3 oder 6) angeschlossen wird. Sehen Sie sich, während Sie die Verbindung herstellen, die Bewegung des Lautsprecherkegels an; richtige Verbindungen werden durch eine Bewegung nach außen angezeigt.

Test der Digitalanzeige

Die Digitalanzeige verwendet eine Matrixanzeige-Steuerplatine, die huckepack auf der Anzeigetreiberplatine befestigt ist. Zweck dieser Platine ist es, dem Betreiber mehr Informationen (23 x 128 Punkte) zur Verfügung zu stellen und Graphiken für den Spieler anzuzeigen.

Die Platine wird von einem 68B09E-Mikroprozessor und seinen ROMs für die Figuren (einzigartig für dieses Spiel) gesteuert. Sie enthält über das Bandkabel Daten, Rücksetz- und Taktinformationen und schickt mehrfache Status- und Belegtsignale an die CPU zurück. Hierdurch wird die synchronisierte Kommunikation zwischen der CPU und der Anzeigesteuerplatine sichergestellt.

Die Treiber für die Reihen und Spalten befinden sich auf vier, auf der Oberfläche angebrachten, integrierten Schaltkreisen auf der Anzeigetreiberplatine.

Test der Matrixanzeige

Um auf den Test der Matrixanzeige zuzugreifen, drücken Sie vom manuellen Klangtest aus den SCHRITT-Tastschalter. Die Anzeige läßt sofort eine vertikale Spalte mit Punkten aufleuchten, schaltet sie dann aus, läßt die nächste Spalte aufleuchten, bis jede Spalte individuell beleuchtet wurde, während die anderen Spalten alle dunkel sind. Sie führt dies einmal vollständig durch. Dann läßt die Anzeige die oberste horizontale Reihe mit Punkten aufleuchten und testet diese, indem sie die Reihe der Anzeige aufleuchten läßt, sie dann ausschaltet und die nächste Reihe aufleuchten läßt, bis jede Reihe individuell beleuchtet wurde, während die anderen Reihen dunkel sind. Der Test läßt dann mit Ausnahme einer Spalte alle Punkte auf der Anzeige aufleuchten. Diese dunkle Spalte wird für einen Durchlauf von links nach rechts verschoben. Danach läßt die Anzeige alle Punkte mit Ausnahme der obersten Reihe erneut aufleuchten, schaltet diese dann ein und dunkelt die nächste Reihe ab, bis jede Reihe individuell abgedunkelt wurde, während die anderen Reihen aufleuchten. Diese dunkle Reihe wird für einen vollständigen Durchlauf verschoben. Der nächste Test beginnt damit, daß jeder zweite Punkt sowohl in den Reihen als auch in den Spalten beleuchtet ist. Diese Punkte erlöschen dann und die unbeleuchteten Punkte leuchten auf, was etwa 4 Sekunden lang ein abwechselndes Schachbrettmuster zur Folge hat. Der Test wiederholt diese Durchläufe unbegrenzt, bis zum nächsten Test weitergegangen oder bis der Strom abgestellt wird. (Beachten Sie bitte, daß diese Tests jederzeit durch Drücken des SCHRITT-Tastschalters unterbrochen werden können, um zum nächsten Test zu gehen.)

SCHALTERTESTS

Die Schalter sind in einer 8 x 8 Matrix aus Spalten (Schaltetreiber) und Reihen (Schalterrücklauf) mit bis zu 64 möglichen Schaltern konfiguriert. Die Schaltertests bestehen aus drei Teilen: Schaltertest, aktive Schalter und fehlerhafte Schalter. Die Drahtfarben der Reihen und Spalten werden in jedem Test mit den korrespondierenden Widerstands-Farbkennungsnummern angezeigt.

Schaltertest

Um diesen Test zu beginnen, betätigen Sie den SCHRITT-Tastschalter, bis **SCHALTERTEST** auf der Anzeige erscheint. Schließen Sie jeden Schalter und beobachten Sie die Anzeige. Auf der Anzeige erscheinen der Name des Schalters, die Drahtfarben der Reihen, die Drahtfarben der Spalten und die Schalternummer. Wenn ein Schalter freigegeben wird, verschwindet der Name und die Nummer, bis ein anderer Schalter geschlossen oder der Test verlassen wird.

Aktive Schalter

Betätigen Sie den SCHRITT-Tastschalter vom Schaltertest aus. Auf der Anzeige sollte **AKTIVE SCHALTER** erscheinen. Wenn es Schalter gibt, die in der geschlossenen Stellung steckengeblieben sind (oder durch die Anwesenheit eines Balls betätigt werden), läuft die Anzeige durch die Schalternamen und läßt die Drahtfarben der Reihe und Spalte und die Schalternummern auf der Anzeige erscheinen. Dieser Durchlauf geht weiter, bis alle Schalter freigegeben wurden oder bis der SCHRITT-Tastschalter gedrückt wird.

SCHALTERMATRIXDIAGRAMM

Spalte \ Reihe	1 Q55 GRÜ-BRA CN8-1	2 Q54 GRÜ-ROT CN8-2	3 Q53 GRÜ-ORA CN8-3	4 Q52 GRÜ-GEL CN8-4	5 Q51 GRÜ-SCH CN8-5	6 Q50 GRÜ-BLA CN8-7	7 Q49 GRÜ-VIO CN8-8	8 Q48 GRÜ-GRA CN8-9
1 WEI-BRA CN10-9	Plumb Tilt 1	Ballrinne Nr. 1 links 9	linke Außenbahn 17	rechte Außenbahn 25	3-Bank- Standziel "G" linkes 33	linker Rampeneing- ang 41	linker Turbo- Bumper 49	nicht benutz 57
2 WEI-ROT CN10-8	4. Münze 2	Ballrinne Nr. 2 10	linke Rück- laufbahn 18	rechte Rücklaufbahn 26	3-Bank- Standziel "A" 34	linker Rampenaus- gang 42	unterer Turbo- Bumper 50	oberer Spielfeldaus- gang 58
3 WEI-ORA CN10-7	Gutschrift- knopf 3	Ballrinne Nr. 3 11	linke Schleuder 19	rechte Schleuder 27	3-Bank- Standziel "T" 35	mittlerer Rampenein- gang 43	rechter Turbo- Bumper 51	nicht benutz 59
4 WEI-GEL CN10-6	rechte Münze 4	Ballrinne Nr. 4 12	VUK 20	neben Eject- Schalter 28	3-Bank- Standziel "T" rechtes 36	mittlerer Rampenaus- gang 44	linker oberer Überschlag 52	nicht benutz 60
5 WEI-GRÜ CN10-5	mittlere Münze 5	Ballrinne Nr. 5 13	linkes Fallziel 1 "D" 21	oberer Spielfeldüber- schlag 29	3-Bank- Standziel "A" 37	rechter Überschlag unten (links) 45	mittlerer oberer Überschlag 53	nicht benutz 61
6 WEI-BLA CN10-3	linke Münze 6	Ballrinne Nr. 6 14	linkes Fallziel 2 "A" 22	linkes Fallziel 30	3-Bank- Standziel "G" 38	rechter Überschlag oben 46	rechter oberer Überschlag 54	TAG-Knopf 62
7 WEI-VIO CN10-2	Slam Tilt 7	Ballrinne Nr. 7 rechts 15	linkes Fallziel 3 "E" 23	mittleres Fallziel 31	unter der Rinne 39	eingeschlos- sener Ball 47	"Aus dem Ring" 55	linkes Flipper- gehäuse 63
8 WEI-GRA CN10-1	Extra-Ball knopf 8	Abschuß- bahn 16	linkes Fallziel 4 "D" 24	rechtes Fallziel 32	SUPER- VUK (Mitte) 40	nicht benutzt 48	"In den Ring" 56	rechtes Flipper- gehäuse 64

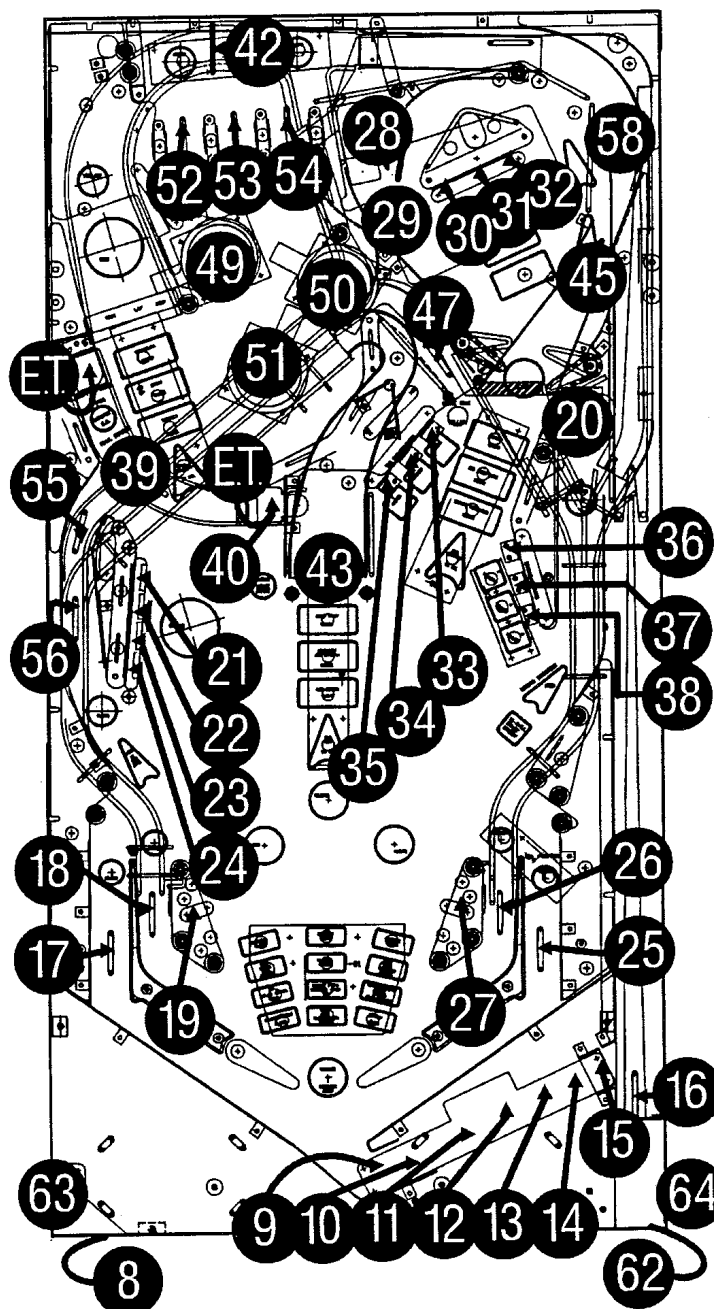
Schaltermatrixpositionen, Beschreibungen und Schalterteilenummern

Schaltermatrixnummer & Beschreibung mit Teilenummer

1*	Plumb Tilt (siehe Gehäuse) ---	
2*	4. Münze (auf Münztür) ---	
3*	Gutschriftknopf (links von der Münztür)	500-5097-02
4*	rechte Münze (auf Münztür)	180-5024-00
5*	mittlere Münze (auf Münztür)	180-5024-00
6*	linke Münze (auf Münztür)	180-5024-00
7*	Slam Tilt	180-5022-00
8*	Extraball-Knopf (unter 03)	180-5073-00
9	Ballrinne Nr. 1 links	180-5119-00
10	Ballrinne Nr. 2	180-5119-00
11	Ballrinne Nr. 3	180-5119-00
12	Ballrinne Nr. 4	180-5119-00
13	Ballrinne Nr. 5	180-5119-00
14	Ballrinne Nr. 6	180-5119-00
15	Ballrinne Nr. 7 rechts	180-5118-00
16	Abschußbahn	180-5100-01
17	linke Außenbahn	500-5707-00
18	linke Rücklaufbahn	500-5707-00
19	linke Schleuder	180-5023-00
20	VUK (rechte Seite)	180-5024-00
21	linkes Falziel 1 " D "	180-5092-01
22	linkes Falziel 2 " E "	180-5092-01
23	linkes Falziel 3 " A "	180-5092-01
24	linkes Falziel 4 " D "	180-5092-01
25	rechte Außenbahn	500-5707-00
26	rechte Rücklaufbahn	500-5707-00
27	rechte Schleuder	180-5023-00
28	neben Eject-Schalter	180-5090-00
29	oberer Spielfeldüberschlag	500-5707-00
30	linkes Falziel auf oberem Spielfeld	180-5092-01
31	mittleres Falziel auf oberem Spielfeld	180-5092-01
32	rechtes Falziel auf oberem Spielfeld	180-5092-01
33	33, 34, 35 bernsteinfarbenes linkes	
34	3-Bank-Standziel	
35	" G " " A " " T "	515-6162-03
36	36, 37, 38 gelbes rechtes	
37	3-Bank-Standziel	
38	" T " " A " " G "	515-6162-06
39**	unter der Rinne	180-5093-00
40**	SUPER-VUK (Mitte)	180-5166-00
41	linker Rampeneingang	180-5090-00
42	linker Rampenausgang	180-5093-00
43	mittlerer Rampeneingang	180-5090-00
44	mittlerer Rampenausgang	180-5093-00
45	rechter Überschlag unten (links)	180-5707-00
46	rechter Überschlag oben	180-5707-00
47	eingeschlossener Ball	180-5706-00
48	nicht benutzt	---
49	linker Turbo-Bumper	180-5015-01
50	unterer Turbo-Bumper	180-5015-01
51	rechter Turbo-Bumper	180-5015-01
52	linker oberer Überschlag	180-5707-00
53	mittlerer oberer Überschlag	180-5707-00
54	rechter oberer Überschlag	180-5707-00
55	"Aus dem Ring"	180-5707-00
56	"In den Ring"	180-5707-00

57	nicht benutzt	---
58	oberer Spielfeldausgang	180-5707-00
59	nicht benutzt	---
60	nicht benutzt	---
61	nicht benutzt	---
62*	TAG-Knopf	180-5093-00
63*	linkes Flippergehäuse via Q7 (Transistor) auf SSFB	180-5124-00
64*	rechtes Flippergehäuse via Q5 (Transistor) auf SSFB	180-5124-00

* Position - im Gehäuse
 ** Position - unter dem Spielfeld
 ET In Rinne gehen (Start Mode 1 & 2)
 † Bitte Spielnr. (23) und Aufkleberbeschreibung, falls zutreffend, angeben.



LAMPENTESTS

Kontrollierte Lampen sind in einer 8 x 8 Matrix aus Spalten (Lampentreiber) und Reihen (Lampenrücklauf) mit bis zu 64 möglichen Lampen konfiguriert. Die Lampentests bestehen aus vier Teilen: alle Lampen, Lampenrücklauf (Reihe) Lampentreiber (Spalte) und diskrete (individuelle) Lampen. Die Drahtfarben der Reihen und Spalten werden im diskreten Lampentest mit den korrespondierenden Widerstands-FarbKennungsnummern angezeigt.

Alle Lampen

Betätigen Sie den SCHRITT-Tastschalter vom aktiven Schaltertest aus. Auf der Matrixanzeige erscheint ALLE LAMPEN und alle kontrollierten Lampen leuchten auf.

Lampenrückläufe

Drücken Sie im Test ALLE LAMPEN auf den SCHRITT-Tastschalter. Auf der Anzeige erscheint LAMPENRÜCKLÄUFE und die Drahtfarbe und der LAMPENRÜCKLAUF-Treibertransistor werden angezeigt. Alle kontrollierten Lampen in Reihe 1 sollten aufleuchten. Wenn Sie den Spielstart-Tastschalter drücken, läuft der Test separat durch jede Reihe.

Lampentreiber

Drücken Sie im Test ALLE LAMPEN auf den SCHRITT-Tastschalter. Auf der Anzeige erscheint LAMPENSPALTEN und die Drahtfarbe und der LAMPENTREIBER-Treibertransistor werden angezeigt. Alle kontrollierten Lampen in Spalte 1 sollten aufleuchten. Wenn Sie den Spielstart-Tastschalter drücken, läuft der Test separat durch jede Spalte.

Einzelne Lampe

Drücken Sie im Test LAMPENTREIBER den SCHRITT-Tastschalter. Auf der Anzeige erscheint der Lampenname. Die Anzeige gibt die Drahtfarben der Reihen und Spalten und die Lampenmatrixnummer an. Lampe 01 sollte aufleuchten. Wenn Sie, während sich der VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS-Tastschalter in der Position VORWÄRTS (nach oben) befindet, den Spielstart-Tastschalter betätigen, werden die Lampen mit den höheren Nummern ausgewählt; wenn er in der Position RÜCKWÄRTS (nach unten) steht, werden durch Drücken von Spielstart die Lampen mit niedrigen Nummern ausgewählt.

LAMPENMATRIXDIAGRAMM

Spalte \ Reihe	1 Q71 GEL-BRA CN7-1	2 Q70 GEL-ROT CN7-2	3 Q69 GEL-ORA CN7-3	4 Q68 GEL-SCH CN7-4	5 Q67 GEL-GRÜ CN7-6	6 Q66 GEL-BLU CN7-7	7 Q65 GEL-VIO CN7-8	8 Q64 GEL-GRA CN7-9
1 Q72 ROT-BRA CN6-1	1 Rumble (links)	9 Rumble (rechts)	17 In den Ring	25 Extraball	33 Yokozuna	41 Crush	49 Linkes Fallziel	57) Sarg (gelb) linkes Fallziel
2 Q73 ROT-SCH CN6-2	2 Extraball beleuchten	10 Tag-Team- Millionen	18 Razor Ramon	26 Macho Man	34 Doink	42 Big Boss Man	50 Mittleres Fallziel	58) Sarg (ora.) linkes Fallziel
3 Q74 ROT-ORA CN6-3	3 Alle Griffe erlaubt	11) Meisterschaft sgürtel- Runde	19) Oberes linkes Standziel G	27 Balleinkauf	35 Tantanka	43 Shawn Michaels	51 Rechtes Fallziel	59 Macho Madness
4 Q75 ROT-GEL CN6-5	4 Pandämonium	12 Banzai	20) Mitt. linkes Standziel A	28 Special	36 Jackpot (links)	44 Jackpot (rechts)	52) linker oberer Überschlag	60 Multi-Ball Start
5 Q76 ROT-GRÜ CN6-6	5 Rumble (Mitte)	13) Auf die Rampe gehen	21) Unt. linkes Standziel T	29 Tag kassieren	37 Bret "Hit- man" Hart	45 Banzai	53 Links über Eject	61) Linker Turbo- Bumper
6 Q77 ROT-BLA CN6-7	6 Suche nach Doink	14 Mode Start 2	22) Oberes rechtes Standziel T	30 Linke obere Bahn	38 Hacksaw Jim Duggan	46 Mode Start 1	54 Rechts über Eject	62) Unterer Turbo- Bumper
7 Q78 ROT-VIO CN6-8	7 Super-Pops- Schlafgriff	15 TAG-Knopf	23) Mitt. rechtes Standziel A	31 Mittlere obere Bahn	39 Lex Luger	47) Mode Start beleuchten	55 Jackpot erhöhen	63) Rechter Turbo- Bumper
8 Q79 ROT-GRA CN6-9	8 Totengräber aufwecken	16 Gutschrift- knopf	24) Unt. rechtes Standziel G	32 Rechte obere Bahn	40 Jackpot (Mitte)	48) Qualif. rechte Umlaufbahn	56) Oberer Spielfeldaus- gang	64 Erneut "Ring"

Lampenmatrixpositionen und Beschreibungen

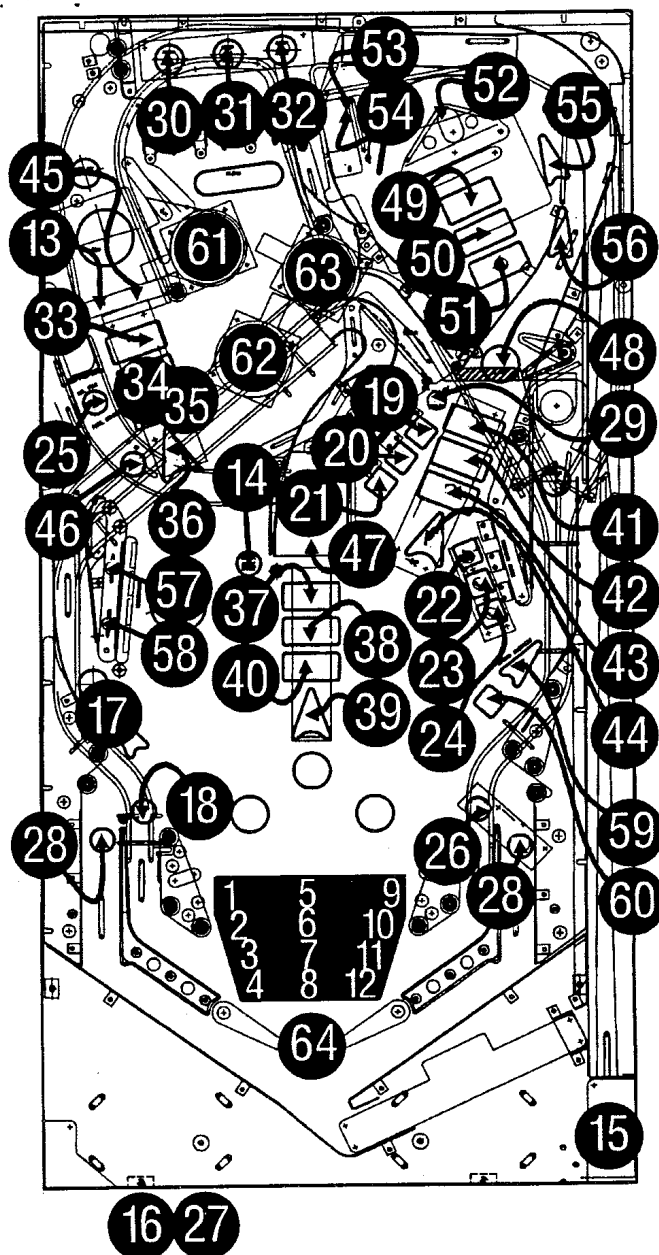
Lampenmatrixnummer & Beschreibung

- 01 Rumble (links)
- 02 Extraball beleuchten
- 03 Alle Griffe erlaubt
- 04 Pandämonium
- 05 Rumble (Mitte)
- 06 Suche nach Doink
- 07 Super-Pops-Schlafgriff
- 08 Totengräber aufwecken
- 09 Rumble (rechts)
- 10 Tag-Team-Millionen
- 11 Meisterschaftsgürtel-Runde
- 12 Banzai
- 13 Auf die Rampe gehen (gelb) (oberes Spielfeld bereit)
- 14 Mode Start 2
- 15 TAG-Knopf
- 16 Gutschriftknopf
- 17 In den Ring (unter dem Sarg)
- 18 Razor Ramon (linker Rücklauf)
- 19 Oberes linkes Standziel " G "
- 20 Mittleres linkes Standziel " A "
- 21 Unteres linkes Standziel " T "
- 22 Oberes rechtes Standziel " T "
- 23 Mittleres rechtes Standziel " A "
- 24 Unteres rechtes Standziel " G "
- 25 Extraball
- 26 Macho Man Randy Savage (rechter Rücklauf)
- 27 Balleinkauf
- 28 Special (linke & rechte Außenbahnen)
- 29 Tag kassieren
- 30 Linke obere Bahn
- 31 Mittlere obere Bahn
- 32 Rechte obere Bahn
- 33 Yokozuna (linke Rampe)
- 34 Doink (linke Rampe)
- 35 Tantanka (linke Rampe)
- 36 Jackpot (links)
- 37 Bret "Hitman" Hart (mittlere Rampe)
- 38 Hacksaw Jim Duggan (mittlere Rampe)
- 39 Lex Luger (mittlere Rampe)
- 40 Jackpot (Mitte)
- 41 Crush (rechte Rampe)
- 42 Big Boss Man (rechte Rampe)
- 43 Shawn Michaels (rechte Rampe)
- 44 Jackpot (rechts)
- 45 Banzai (orange) (Qualifikation linke Rampe)
- 46 Mode Start 1
- 47 Mode Start beleuchten (weiß) (Qualifikation mittlere Rampe)
- 48 Qualifikation rechte Umlaufbahn (farblos)
- 49 Linkes Fallziel auf oberem Spielfeld
- 50 Mittleres Fallziel auf oberem Spielfeld
- 51 Rechtes Fallziel auf oberem Spielfeld
- 52 Obere Fallziele bereit
- 53 Links über Eject (gelb)
- 54 Rechts über Eject (grün)
- 55 Jackpot erhöhen (oberes Spielfeld Pfeil oben)
- 56 Oberer Spielfeldausgang (oberes Spielfeld Pfeil unten)
- 57 Sarg (gelb) linkes Fallziel
- 58 Sarg (orange) linkes Fallziel

- 59 Macho Madness
- 60 "M-Ball" (Multi-Ball) Start
- 61 Linker Turbo-Bumper
- 62 Unterer Turbo-Bumper
- 63 Rechter Turbo-Bumper
- 64 Erneut "Ringin'" (gleicher Spieler schießt)

Bitte beachten:

Allgemeine Beleuchtungslampen (G.I.) sind nicht abgebildet. Glühbirnentypen und Fassungen finden Sie auf Seite 44 & 45.



BLITZLAMPEN-/SPULENTESTS

Es gibt zweiundzwanzig reguläre (unter Mikroprozessorsteuerung pulsierte) Spulentreiber, um die Erdung zu den Spulen zu schalten. Das linke/rechte Relais wird zusammen mit Treiber 1 bis 8 benutzt, um +32 Volt zwischen den Spulen oder Blitzlampen zu schalten; diese Sätze werden mit "links" und "rechts" bezeichnet. Dieses Relais befindet sich auf der PPB-Platine, die Trenndioden und Strombegrenzungswiderstände enthält. Hiermit werden effektiv 29 reguläre Spulen bereitgestellt.

Blitzlampe

Drücken Sie vom Einzellampentest aus den SCHRITT-Tastschalter. Alle Blitzlampen leuchten wahllos auf. Dem Techniker ist es hierdurch möglich, durchgebrannte Glühbirnen problemlos aufzufinden und sie auszuwechseln, ohne durch die nachfolgend aufgeführten Tests gehen zu müssen.

Automatischer Test

Drücken Sie vom Blitzlampentest aus den SCHRITT-Tastschalter. Auf der Matrixanzeige erscheint ALLE SPULEN. Der Test pulsiert jede reguläre Magnetspule bzw. Blitzlampe in Reihenfolge, wobei die Namen der Spule/Blitzlampe und die Drahtfarben auf der Anzeige erscheinen.

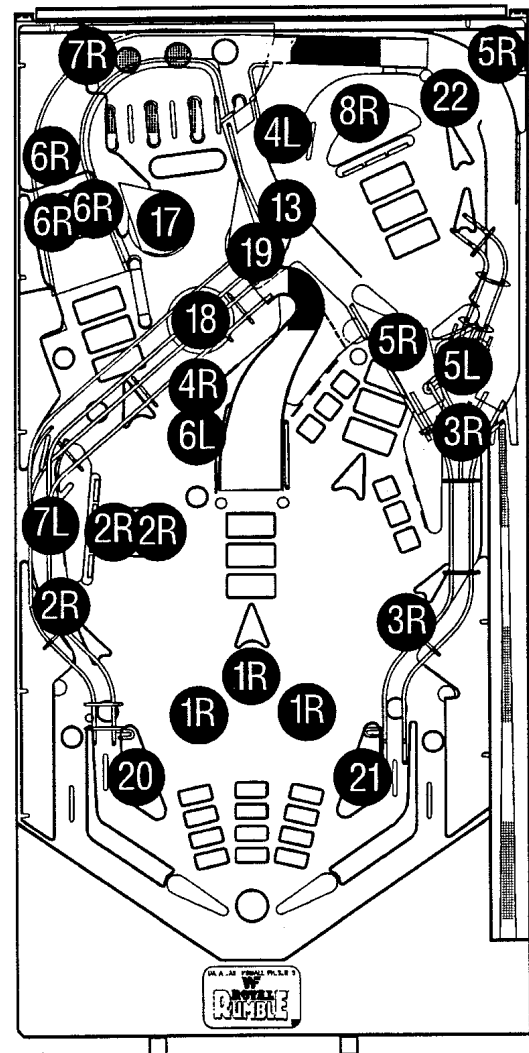
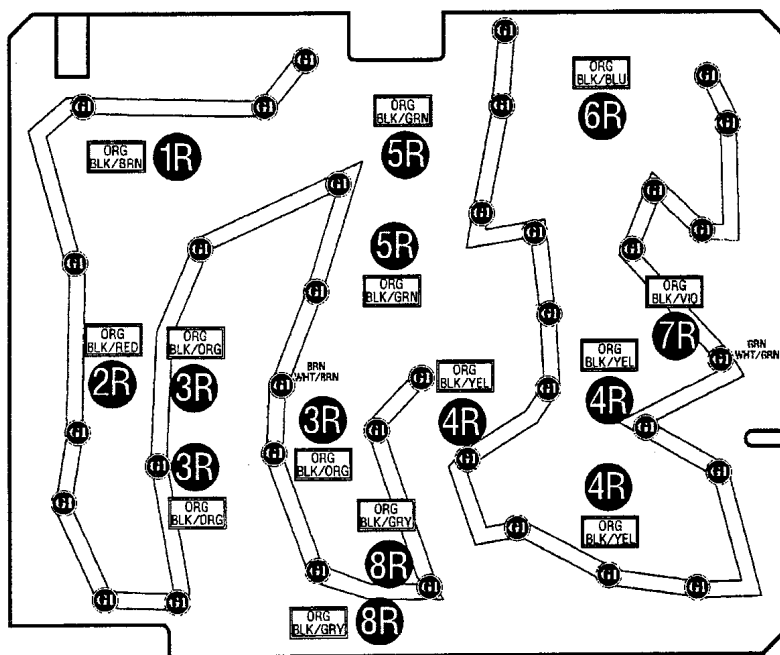
Spule auswählen

Drücken Sie vom Spulentest aus den SCHRITT-Tastschalter. Auf der Anzeige erscheint SPULE AUSWÄHLEN und dann der Name des ersten Treibers und die Drahtfarben. Betätigen Sie einen der beiden Flipper-Tastschalter, um die Spule oder Blitzlampe, die getestet werden soll, auszuwählen. Drücken Sie, während die gewünschte Antriebsnummer auf der Anzeige für Spieler 4 erscheint, auf den START-Tastschalter, damit sie wiederholt pulsiert wird.

Rückkehr zu Spiel vorbei

Drücken Sie im Test "Spule auswählen" einmal auf den SCHRITT-Tastschalter. Das Spiel kehrt in den Modus "Spiel vorbei" zurück.

Backbox Flash Lamps



Switched, CPU Controlled Auxiliary & Constant Power Solenoids

Coil No.	Coil or Flashlamp Description	Drive Transistor (D.T.)	On Which Board?	D.T. Control Line	D.T. Control Line Connect	Power Line	Power Line Connection	Power Description	Coil or Flash Type
1L	Coil: 6-Ball Assembly Lockout	Q46	CPU	VIO-BRN	PPB J 2-1	BRN	PPB J 6-1, 2	32v L	25-1240
1R	Flashlamp: X3 P/F, X1 Insert Lower Playfield Flash			BLK-BRN	PPB J 9-5	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
2L	Coil: Ball Release (Eject)	Q45	CPU	VIO-RED	PPB J 2-2	BRN	PPB J 6-1, 2	32v L	23-800
2R	Flashlamp: X3 P/F, Insert X1 Drop Targets Flash			BLK-RED	PPB J 9-6	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
3L	Coil: Auto Ball Launch 50v	Q5	PPB	VIO-ORG	PPB J 8-2	YEL/VIO	PPB J 7-8	50v L	24-940
3R	Flashlamp: X2 P/F, Insert X2 Right Macho Madness Flash	Q44	CPU	BLK-ORG	PPB J 9-7	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
4L	Coil: Kicker, Eject	Q43	CPU	VIO-YEL	PPB J 2-4	BRN	PPB J 6-1, 2	32v L	23-800
4R	Flashlamp: X1 P/F, Insert X3 Super VUK Flash			BLK-YEL	PPB J 9-8	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
5L	Coil: VUK 50v	Q4	PPB	VIO-GRN	PPB J 8-4	YEL/VIO	PPB J 7-8	50v L	23-800
5R	Flashlamp: X2 P/F, Insert X2 Right Orbit Flash	Q42	CPU	BLK-GRN	PPB J 9-9	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
6L	Coil: Super VUK 50v	Q3	PPB	VIO-BLU	PPB J 8-7	YEL/VIO	PPB J 7-8	50v L	23-800
6R	Flashlamp: X3 P/F, Insert X1 Left Ramp Flash	Q41	CPU	BLK-BLU	PPB J 9-10	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
7L	Coil: Left 4-Bank Drop Target	Q40	CPU	VIO-BLK	PPB J 2-8	BRN	PPB J 6-1, 2	32v L	23-700
7R	Flashlamp: X3 P/F, Insert X1 Top Lanes Flash			BLK-VIO	PPB J 9-11	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
8L	Coil: Knocker (In Cabinet)	Q39	CPU	VIO-GRY	PPB J 2-9	BRN	PPB J 6-1, 2	32v L	23-800
8R	Flashlamp: X1 P/F, Insert X2 Upper P/F Right Flash			BLK-GRY	PPB J 9-12	ORG	PPB J 6-4, 5	32v R	Bulb #89
09	Coil: Upper P/F 3-Bank Drop Target	Q30	PPB	BRN-BLK	CPU CN 12-1	RED	PS CN 3-6,7,8	32v	23-800
10	Coil: Located on PPB In Backbox Left & Right Relay	Q29	CPU	BLK-RED	CPU CN 12-2	RED/WHT	PS CN 3-5	32v	24v DC 10A DPDT
11	Coil: Located on Power Supply Bd. G.I. Relay	Q28	CPU	BRN-ORG	CPU CN 12-4	RED	PS CN 3-6,7,8	32v	24v DC 10A DPDT
12	Coil: Back Panel Diverter	Q27	CPU	BRN-YEL	CPU CN 12-5	RED	PS CN 3-6,7,8	32v	32-1800
13	Coil: Upper Playfield Left Diverter	Q26	CPU	BRN-GRN	CPU CN 12-6	RED	PS CN 3-6,7,8	32v	27-1500
14	Coil: Not Used	---	---	---	---	---	---	---	---
15	Coil: Not Used	---	---	---	---	---	---	---	---
16	Coil: Shaker Motor	Q1	PPB	BRN-GRY	PPB J 8-11	---	---	---	---
17	Coil: Left Turbo Bumper	Q11	CPU	BLU-BRN	CPU CN 19-7	RED	PS CN 3-6	32v	23-800
18	Coil: Bottom Turbo Bumper	Q9	CPU	BLU-RED	CPU CN 19-4	RED	PS CN 3-6	32v	23-800
19	Coil: Right Turbo Bumper	Q8	CPU	BLU-ORG	CPU CN 19-3	RED	PS CN 3-6	32v	23-800
20	Coil: Left Slingshot	Q10	CPU	BLU-YEL	CPU CN 19-6	RED	PS CN 3-6	32v	23-800
21	Coil: Right Slingshot	Q12	CPU	BLU-GRN	CPU CN 19-8	RED	PS CN 3-6	32v	23-800
22	Coil: Upper Playfield Right Diverter	Q13	CPU	BLU-BLK	CPU CN 19-9	RED	PS CN 3-6	32v	27-1500

Flipper Solenoids

SSFB No.	Flipper Coil	Cabinet Switch	Switch Drive	Switch Return	E.O.S.	GND	Flipper 50vDC Power	Flipper 8vAC Hold	Flipper Coil Output
SSFB 1	Lwr. Rt. Flipper 22-1080	BLU-VIO SSFB CN1-7	GRN-GRY CPU CN8-9 TO SSFB CN1-4	WHT-GRY CPU CN10-1 TO SSFB CN1-3	BRN-VIO RT. EOS SW. TO CN1-1	BLK CPU CN5 TO CN1-6	BLK-WHT PPB J7-1, -5 to SSFB CN2-8, -9	GRY-GRN-GRY P/S CN1-10, -11, to SSFB CN2-7, -8	50v Q2, Q3, I SR1 CN2-4,5
SSFB 1	Lwr. Lt. Flipper 22-1080	BLU-GRY SSFB CN1-10	GRN-GRY CPU CN8-9 TO SSFB CN1-4	WHT-VIO CPU CN10-2 TO SSFB CN1-5	BRN-GRY LT. EOS SW. TO CN1-9	BLK CPU CN5 TO CN1-6	BLK-WHT PPB J7-1, -5 to SSFB CN2-8, -9	GRY-GRN-GRY P/S CN1-10, -11, to SSFB CN2-7, -8	50v Q1, Q10, I SR2 CN2-1,2
SSFB 2	Upr. Rt. Flipper 25-1800	GRY-VIO SSFB CN1-10	GRN-GRY CPU CN8-9 TO SSFB CN1-4	WHT-GRY CPU CN10-1 TO SSFB CN1-3	Not Used	BLK CPU CN5 TO CN1-6	BLK-WHT PPB J7-1, -5 to SSFB CN2-8, -9	GRY-GRN-GRY P/S CN1-10, -11, to SSFB CN2-7, -8	50v Q2, Q3, I SR1 CN2-4,5
SSFB 2	Upr. Lt. Flipper 25-1800	GRY-BLK SSFB CN1-10	GRN-GRY CPU CN8-9 TO SSFB CN1-4	WHT-VIO CPU CN10-1 TO SSFB CN1-3	Not Used	BLK CPU CN5 TO CN1-6	BLK-WHT PPB J7-1, -5 to SSFB CN2-8, -9	GRY-GRN-GRY P/S CN1-10, -11, to SSFB CN2-7, -8	50v Q9, Q10, I SR2 CN2-1,2

BESCHRÄNKTE GARANTIE VON DATA EAST

Data East USA, Inc. ("Verkäuferin") garantiert nur dem ursprünglichen Käufer ihres Produktes gegenüber, daß die nachfolgend aufgeführten Gegenstände während der angegebenen Garantiefrist bei normalem Gebrauch und normaler Wartung frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind:

LEITERPLATTEN (SPIELLOGIK) 60 TAGE

Es wird für keine anderen Teile des Produktes der Verkäuferin eine Garantie gewährt.

Die Garantiefristen gelten ab dem ursprünglichen Datum des Versands von der Verkäuferin zu ihren autorisierten Vertriebshändlern.

Die einzige Haftung der Verkäuferin erstreckt sich darauf, Produkte, die während der angegebenen Garantiefristen an die Verkäuferin zurückgeschickt werden, nach ihrer Wahl zu reparieren oder zu ersetzen, vorausgesetzt daß:

1. Die Verkäuferin unverzüglich nachdem der Käufer festgestellt hat, daß die angegebenen Produkte defekt sind, hierüber informiert wird.

2. Solche Produkte ordnungsgemäß verpackt und frankiert an das Werk der Verkäuferin zurückgeschickt werden.

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die während des Versands und/oder aufgrund unsachgemäßer Handhabung, unsachgemäßer Installation, unsachgemäßen Gebrauchs oder aufgrund von Modifikationen beschädigt wurden. Die Verkäuferin ist in keinem Fall für erwartete Gewinne, Gewinnausfall, Nutzungsausfall, zufällige Schäden oder Folgeschäden oder etwaige andere Verluste haftbar, die dem Kunden im Zusammenhang mit dem Kauf eines Produktes von Data East USA entstehen.

GEWÄHRLEISTUNGSAUSSCHLUSS

MIT AUSNAHME DESSEN, WIE DIES SPEZIFISCH IN EINEM SCHRIFTLICHEN VERTRAG ZWISCHEN DER VERKÄUFERIN UND DEM KÄUFER FESTGELEGT IST, BESTEHEN KEINE ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN ODER INBEGRIFFENEN GARANTIEEN, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER INBEGRIFFENEN GARANTIEEN ÜBER HANDELSÜBLICHE QUALITÄT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

Obwohl wir bei der Erstellung dieses Zusatzes und des vollständigen Handbuchs (nur in Englisch) und allen anderen Dokumenten für dieses Produkt nach besten Kräften darauf bedacht waren, daß diese exakt und vollständig sind, können sich die Spiele, Funktionen, Regeln, Spielfelder, Programmierung und Bedienung ohne Ankündigung ändern. Komplette vollständige Informationen über jedes Spiel, Teilenummern, Diagramme etc. sind nur im vollständigen englischen Handbuch erhältlich.

MULTI-BALL" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC USA

WARNUNG-Dieses Gerät erzeugt, verwendet und strahlt möglicherweise Hochfrequenzsignale aus und kann Störungen des Funkverkehrs verursachen, wenn es nicht den Anweisungen entsprechend installiert und verwendet wird. Das Gerät wurde geprüft und hält sich innerhalb der Grenzwerte eines Rechengerais der Klasse A entsprechend Unterteil J, Teil 15 der FCC-Regeln (US-Fernmeldebehörde). Diese Regeln sollen bei Verwendung in einem Gewerbebereich einen angemessenen Schutz gegen solche Störungen bieten. Verwendung dieses Geräts in einem Wohngebiet verursacht wahrscheinlich Störungen; in einem solchen Fall muß der Benutzer auf eigene Kosten die zur Vermeidung von Störungen notwendigen Maßnahmen ergreifen.