

FANTASY



bell games

I M P O R T A N T E

Prima di mettere in funzione il flipper controllare che tutte le cinque palline siano nella loro sede facendole entrare sotto il carter una alla volta per caduta.

Altrimenti il flipper non si metterà in funzione.

/ ° / ° / ° / ° / ° /

I M P O R T A N T E

Se il suono non dovesse funzionare all'atto dell'accensione, spegnere, attendere qualche attimo e riaccendere.

=====

Quando montate il flipper, assicuratevi di montare e collegare a massa il flipper.

=====

Il funzionamento dei nostri flipper è garantito fino ad una tensione minima di 190 volts.

TEST DI CONTROLLO

Posizionare l'interruttore posto all'interno della testata in posizione OFF verso il basso; premere poi il bottone rosso all'interno dello sportello; ogni volta si avrà la seguente successione di test:

- 1) - LAMPADINE
- 2) - DISPLAY
- 3) - BOBINE
- 4) - SUONO
- 5) - CONTATTI

In quest'ultima posizione n. 5, avremo sul display dei crediti uno "0" lampeggiante; in caso contrario apparirà sui 4 display dei giocatori un numero corrispondente ad un contatto; guasto che potrete riconoscere guardando nell'apposito schema in ultima pagina.

MOLTO IMPORTANTE

Tutti i contatti devono essere aperti.

Es.:

La pallina non in buca.

Ecc. ecc. ;.....

SEGUONO I TEST DI PROGRAMMAZIONE E RISCONTRO

Ogni posizione dei test, punteggi, record, ecc..., si azzerà mediante il micro della gettoniera n. 3 (destra) oppure mediante il tasto rosso sulla scheda memorie.

- 01 PUNTEGGIO PRIMA VINCITA
- 02 PUNTEGGIO SECONDA VINCITA
- 03 PUNTEGGIO TERZA VINCITA
- 04 RECORD
- 05 CREDITI DISPLAY
- 06 PARTITE TOTALI GIOCATE E VINTE
- 07 TOTALE PARTITE VINTE
- 08 PERCENTUALE DI GIOCO
- 09 TOTALE DELLE VOLTE CHE E' STATO BATTUTO IL RECORD
- 10 MONETE ENTRATE NELLA GETTONIERA 1
- 11 MONETE ENTRATE NELLA GETTONIERA 2
- 12 MONETE ENTRATE NELLA GETTONIERA 3
- 13 NUMERO DEGLI SPECIAL CHE SI VINCONO SUL PIANO
- 14 NUMERO DEI MINUTI GIOCATI
- 15 NUMERO DEI CREDITI DI SERVIZIO

"REGOLAZIONE DEL GIOCO PARTITA PALLINA PUNTI"

Mettere il bigliardino in test spingendo il bottone rosso sullo sportello alla posizione 16 segnata sulla finestrella dei crediti a palline.

Quindi regolare mediante il tasto sullo sportello della partenza gioco fino a fare apparire sui display dei giocatori il numero che regola il gioco come si desidera:

A PARTITA	PER EXTRA BALL	SENZA VINCITA
POSIZIONARLO SULLO	POSIZIONARLO SULLO	POSIZIONARLO SULLO
03	02	01

SPECIAL CENTRINO
GIALLO DOPO I
BERSAGLI MOBILI DI
SINISTRA

PARTITA

EXTRA BALL

50.000

SPECIAL BERSAGLI
O.R.B.S.

PARTITA

EXTRA BALL

50.000

REGOLAZIONE DELLA VINCITA SUL PUNTEGGIO POSIZIONARE IL TEST
SULLA POSIZIONE 17 ED AGIRE COME IN PRECEDENZA:

03	A PARTITA
02	EXTRA BALL
01	SENZA NULLA

REGOLAZIONE SUONO TEST IN POSIZIONE 18

Il flipper permette di avere tre tipi di suono senza sottofon-
do ed uno con il sottofondo:

"00	01	02"	SUONI SENZA SOTTOFONDO
"	03	"	MASSIMO DEGLI EFFETTI SONORI-SOTTOFONDO

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

RECORD:

POSIZIONARE IL TEST SUL NUMERO 19 ED AGIRE NEL SEGUENTE MODO:

- SENZA VINCITA	00
- UNA PARTITA	01
- DUE PARTITE	02
- TRE PARTITE	03

REGOLAZIONE GENERALE

PALLE PER PARTITA:

5	32	31
4	OFF	ON
3	ON	OFF
2	OFF	OFF
	ON	ON

LOTTERIA (MATCH NUMBER):

SI
NO

SWITCHES

28
ON
OFF

GETTONIERA 2 (CENTRALE):

SWITCHES	20	19	18	17	CREDITI/MONETE
	OFF	OFF	OFF	ON	1/1
	OFF	OFF	ON	OFF	2/1
	OFF	OFF	ON	ON	3/1

PER LE GETTONIERE 1 e 3 POSIZIONARE I MICROSWITCH SUL M P U
NEL SEGUENTE MODO:

GETTONIERA	1	5	4	3	2	1	CREDITI/MONETE
GETTONIERA	3	13	12	11	10	9	
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	1/1
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	2/1
	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	3/1
	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	1/2
	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	2/2
	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	3/2

MASSIMO DEI CREDITI:

CREDITI	SWITCHES
10	26 OFF 25 OFF
15	26 OFF 25 ON
25	26 ON 25 OFF
40	26 ON 25 ON

CREDITI SUI DISPLAY:

SI
NO

SWITCHES

27
ON
OFF

CARATTERISTICA DELLA FUNZIONE E CONTEGGIO DEI RISULTATI

A. Punteggio Bonus: un punteggio "Bonus" da 1000 a 79000 punti può essere realizzato. Il gioco inizia con un punteggio di 1000 punti. Il punteggio bonus avanza di un passo alla volta ogni volta che la palla colpisce qualsiasi delle 4 bandierine spente, qualsiasi delle bandierine ORBS o qualsiasi delle bandierine fisse. La stellina fa anche avanzare di un passo il bonus. La palla prigioniera farà avanzare il bonus da 1 a 5 passi o da 2 a 10 quando raddoppiata. Le bandierine 1-4 avanzeranno da 1 fino a 8 scatti in relazione al valore acceso.

B. Moltiplicatore del bonus: quando la palla va nella buca, il bonus acceso viene aggiunto al punteggio totale del giocatore. Se è acceso il segnale 2X, il punteggio bonus viene aggiunto raddoppiato al punteggio del giocatore. Lo stesso ragionamento vale per i segnali 3X, 4X, 5X. Un tilt annulla il punteggio bonus.

I bonus moltiplicatori sono accesi come segue:

- la prima sequenza accende il 2X
- la seconda " " " 3X
- la terza " " " 4X
- la quarta " " " 5X

C. Memoria dei bonus: la memoria del bonus dipende da due interruttori:

interruttore n. 6

di controllo del moltiplicatore

- moltiplicatore in memoria ON
- moltiplicatore azzerato OFF

interruttore n. 7

di controllo del bonus

- tutti i bonus realizzati sono in memoria ON
- solo 20,40 e 60 sono in memoria OFF

D. Gioco delle palle catturate: questo gioco dispone di un metodo unico per trattenere le palle catturate. Le palle non sono tenute fisicamente in deposito sul pianale, bensì sono rappresentate da luci (CAPTIVE O.R.B.S.) e possono esserci da 1 a 4 palle catturate. Le palle sono tenute sotto il pianale e sono rilasciate in gioco tramite una rampa con calciatore. Ci sono due bersagli per il rilascio; essi rilasceranno tutte le palle catturate se colpiti. Fare i 4 canali laterali ai flippers oppure fare i bersagli O-R-B-S nell'ordine rilascerà una palla.

I controlli ORBS sono i seguenti:

interruttore n. 15

memoria per gli ORBS prigionieri

- gli ORBS accesi restano
accesi fino al loro rilascio ON
- gli ORBS accesi sono azzerati
alla fine di una palla OFF

interruttore n. 24

memoria per il rilascio

- il bersaglio di rilascio
acceso resta tale ON
- il bersaglio deve essere
qualificato per ogni palla OFF

interruttore n. 22

dell'ORB catturato

- ogni palla in gioco
inizia con almeno una
palla accesa ON
- il giocatore deve guadagnare
tutti gli ORBS accesi OFF

interruttore n. 21

rilascio sull'ultima palla

- liberal ON
- conservative OFF

E. Banchino bersagli O.R.B.S.: L'abbattere tutte le bandierine ORBS aggiungerà una palla alle palle prigioniere. Ci possono essere fino a 4 palle prigioniere nello stesso momento. L'abbattere le bandierine ORBS farà mettere in gioco un'altra palla.

F. Gioco dei canali laterali ai flipper: il completamento dei 4 canali laterali bassi rilascerà una palla quando accesi.

interruttore n. 16

- rilascia più di una volta per palla ON
- rilascia una sola volta per palla OFF

G. Banchino 4 bersagli destri: questo insieme consiste del banchino di quattro bersagli. Questi bersagli danno 500 punti e fanno avanzare il bonus se non sono accesi. Se questi bersagli saranno colpiti in ordine daranno i seguenti punteggi:

- il 1° bersaglio dà 10.000 punti e 1 avanzamento
- il 2° bersaglio dà 20.000 punti e 2 avanzamenti
- il 3° bersaglio dà 40.000 punti e 4 avanzamenti
- il 4° bersaglio dà 80.000 punti e 8 avanzamenti

H. Canale CHAMBER: questo insieme consiste di una palla che, se colpita da un'altra palla, proseguirà abbattendo le bandierine in linea. Questi bersagli daranno da 10.000 a 50.000 punti quando accesi. Il valore di questo insieme inizia da 10.000 punti all'inizio di una nuova partita. Il colpire un bersaglio darà il punteggio acceso e aumenterà il valore dei bersagli. Se la palla è colpita superando le stelline sinistre essa darà un doppio punteggio.

I. Regolazione del tilt: questo flipper contiene due possibili sistemazioni del tilt. La sistemazione è selezionabile tramite l'interruttore n. 23.

Interruttore n. 23

- tilt sulla palla ON
- tilt sulla partita OFF

Il tilt sulla palla toglie la palla dal gioco.

Il tilt sulla partita consente al giocatore due tilt per partita dopodichè il giocatore ha terminato la partita.

ULTERIORI POSSIBILITA' DI REGOLAZIONE DI GIOCO

- REGOLAZIONE DEL BONUS 2 X, 3 X, 4 X, 5 X

Interruttore 6 ON ogni bonus acceso resta memorizzato per la palla seguente.

Interruttore 6 OFF ogni bonus acceso non resta memorizzato per la palla seguente.

- REGOLAZIONE DI TUTTI I BONUS

Interruttore 7 ON ogni bonus acceso resta memorizzato per la palla seguente.

Interruttore 7 OFF solo i bonus accesi 20, 40, 60, restano in memoria per la palla seguente.

- REGOLAZIONE DEL BANCHINO A 4 BANDIERINE DI DESTRA

Interruttore 8 ON solo le bandierine colpite in sequenza 1-3 rimarranno abbassate nella pallina che segue.

Interruttore 8 OFF tutte le bandierine si rialzeranno per la palla che segue.

- REGOLAZIONE DEL BANCHINO ORIZZONTALE A 4 BANDIERINE

Interruttore 14 ON ogni bandierina abbattuta rimane memorizzata nella palla seguente

Interruttore 14 OFF le bandierine non sono memorizzate

- REGOLAZIONE DEGLI O.R.B.S. 1-4 CATTURATI

Interruttore 15 ON memorizzati nella palla seguente

Interruttore 15 OFF non memorizzati nella palla seguente

- REGOLAZIONE DEL GUARDIANO SUI CANALI LATERALI

Interruttore 16 ON

ogni qualvolta si abbattano le 4 bandierine lancia una nuova palla in gioco.

Interruttore 16 OFF

abbattendo le 4 bandierine lancia solo una palla per ogni palla in gioco.

- MEMORIA DELLE PARTITE VINTE

Interruttore 29 ON

tutte le vincite vengono collezionate

Interruttore 29 OFF

una sola vincita per partita viene collezionata.

- GAME OVER RICHIAMO

Interruttore 30 ON

durante il GAME OVER le cinque palle sono messe in gioco automaticamente ogni 15 minuti.

Interruttore 30 OFF

senza richiamo ogni 15 minuti.

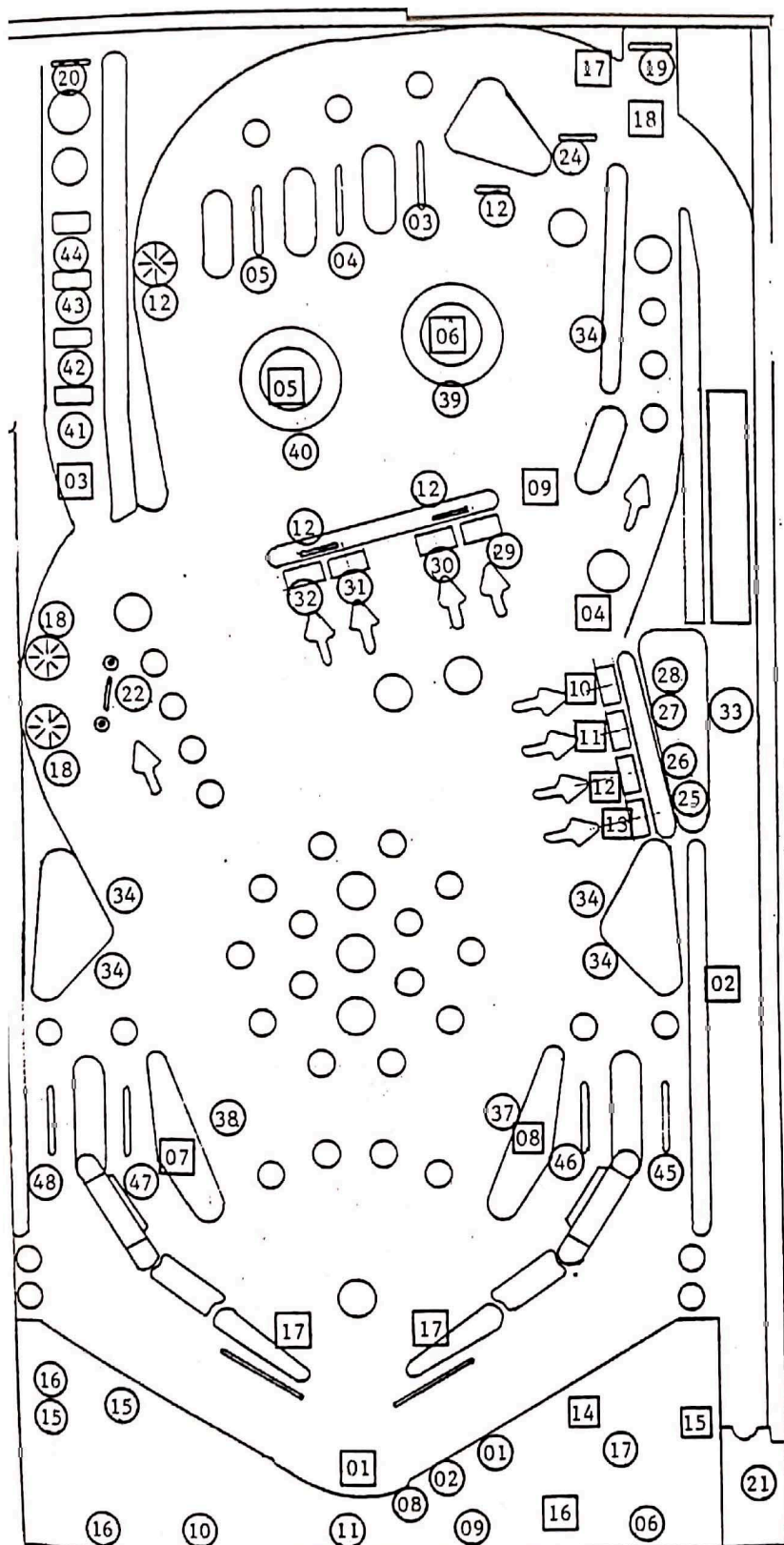


FIGURE V

○ INDICATES SWITCH ASSEMBLY
IDENTIFICATION NUMBERS
NOTE: CABINET: 15, 16, 21
DOOR: 06, 09
10, 11, 16

□ INDICATES SOLENOID
IDENTIFICATION NUMBERS
NOTE: DOOR: 16
BACKBOX: 17
CABINET: 02