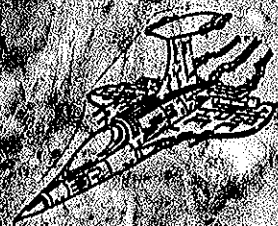
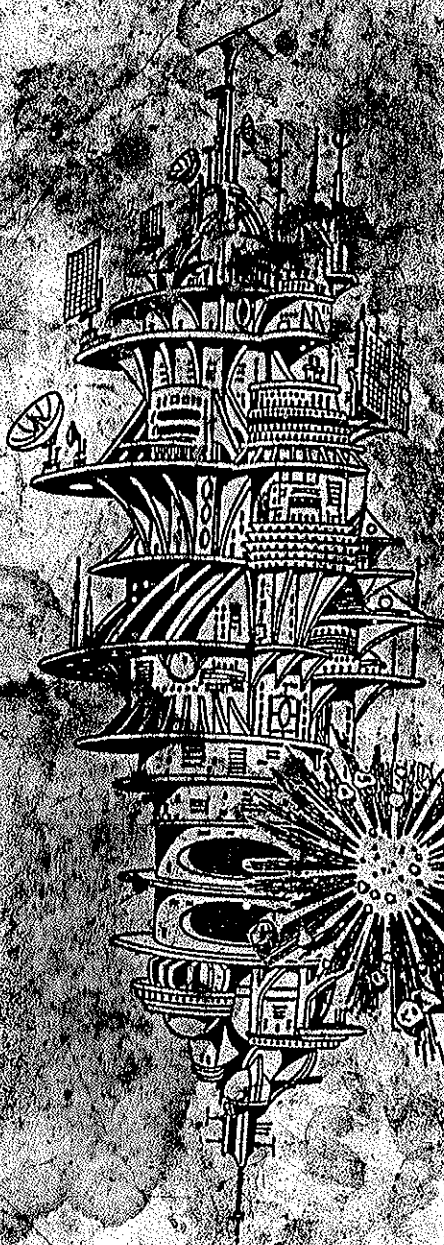


STAR FIRE



OPERACION & MANTENIMIENTO

—INSTALACION—

INTRODUCCION

- Montar la máquina.
- Verificar la tensión de red (la máquina sale de fábrica a 220V CA; para variar la tensión de entrada, ver apartado CAMBIO DE TENSION).
- Verificar fusibles.

Una vez realizado ésto, la máquina estará lista para funcionar.

CONEXIONADO DE MANGAS

Si por cualquier causa se tuvieran que desconectar las mangas, la forma de conectarlas correctamente sería la indicada a continuación.

- Conectar mangas del tablero a:
 - a) placa SLD. Conectores 12,13,14,15 y terminal faston
 - b) placa SSD. Conector 9 y terminal faston 11
 - c) placa MPU-V . Conector 3
 - d) placa PBU. Terminales faston
 - e) conector 3½ hembra situado en frontal
 - f) conector 2½ hembra situado en mueble
 - g) conector 2x2 hembra situado en mueble
- Conectar manga de flipper a:
 - a) placa SSD. Conector 8
 - b) placa MPU-V. Conector 1
 - c) placa SOUND-IV. Conector 7
 - d) regleta de faston situada en frontal
 - e) placa PBU. Terminales faston
- Conectar manga de mueble a:
 - a) placa MPU-V. Conector 4
- Conectar cable blindado a placa SOUND-IV. Conector 6
- Conectar manga display de la placa MPU-V, conector 2 a placa BUS DISPLAY situada en el frontal.
- Las mangas del BUS frontal a placas DISPLAY van en el orden indicado. Ver figura 1.

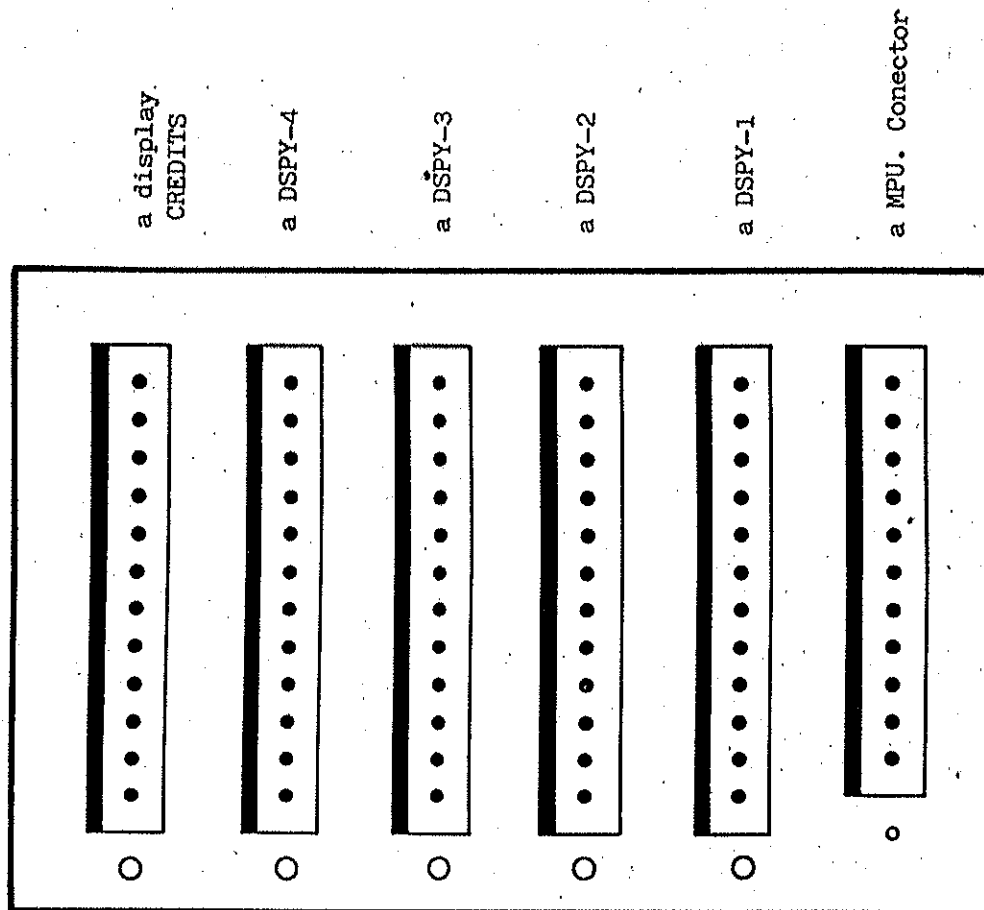


FIG. 1

AL TRANSFORMADOR

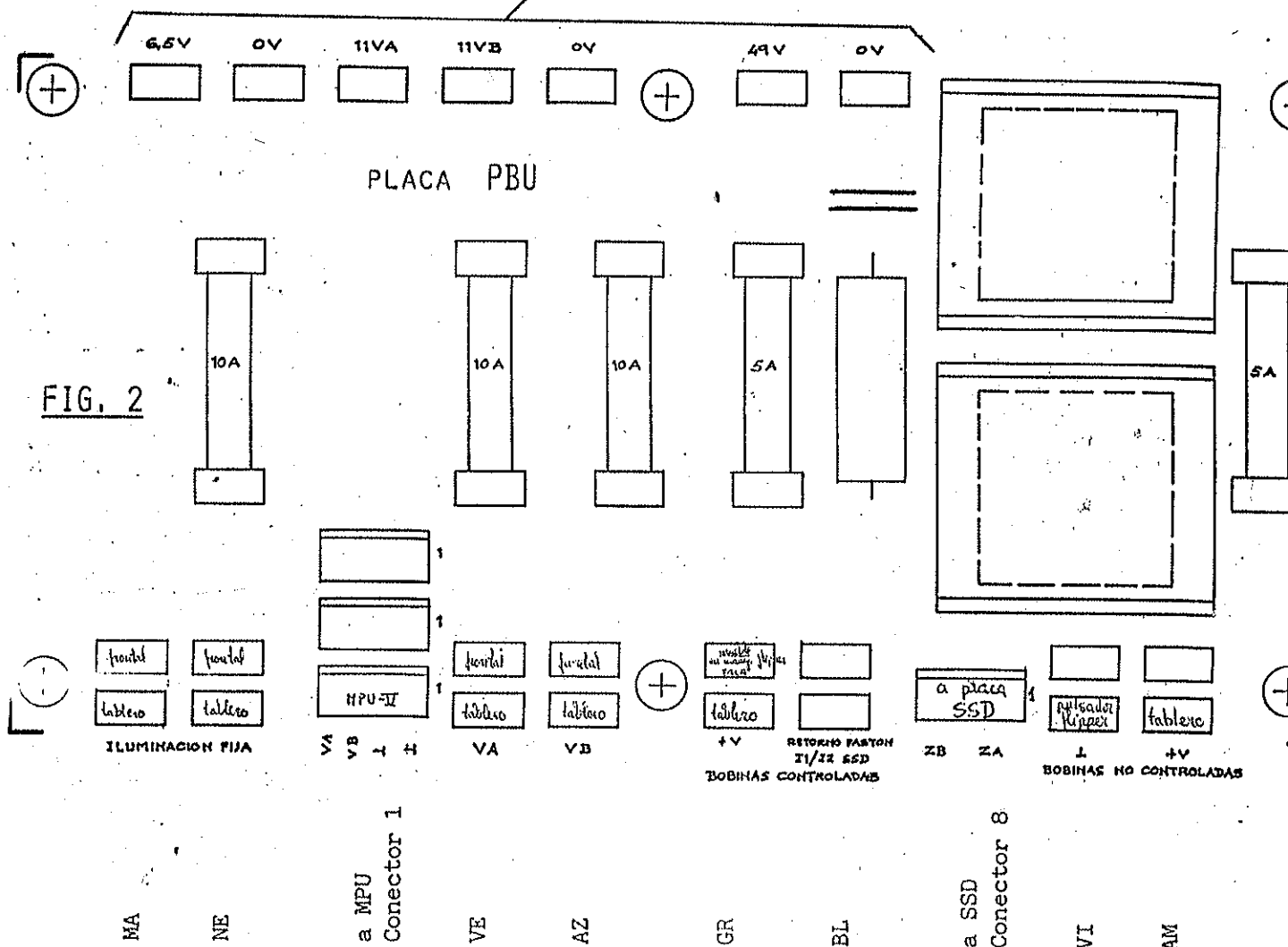


FIG. 2

CAMBIO DE TENSION

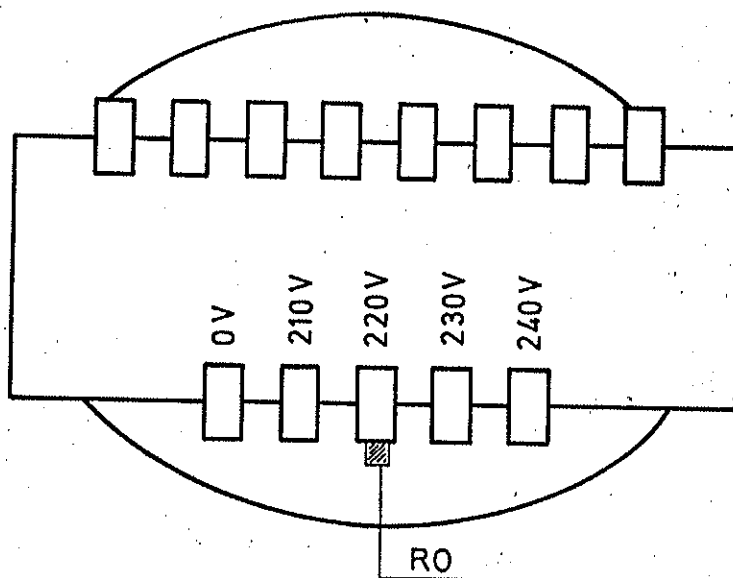
Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (figura 3)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Levantar el tablero
- Colocar el terminal móvil (R0) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible (figura 3).

El enchufe interior, situado en plataforma transformador es de 220V y no es afectado por el interruptor de red.

FIG. 3



OPERACION

DESCRIPCION DEL JUEGO

Bajando tres veces, todas las dianas de la bateria central, se enciende por este orden X3, X5 y X10.

Consiguiendo X3, la diana fija superior se ilumina y consiguiendo X5 se pone intermitente.

Tirando una vez las dianas de la bateria superior, la diana inferior se ilumina y tirandola por 2ª vez, se pone intermitente.

Con las dianas intermitentes, el agujero inferior se ilumina, indicando, que dará EXTRA BALL en éste.

Al conseguir la BOLA EXTRA la luz de las dianas inferior y superior permanecerán fijas, hasta que se vuelvan a tirar todas las dianas de la bateria superior y central.

Al pasar la bola sucesivamente por los pasillos superiores, éstos se apagan, iluminando y apagando los bumper sucesivamente.

Pasando la bola por la estrella superior, ésta se pone intermitente - siempre y cuando se hayan pasado por los pasillos superiores - y enciende el bumper central. Al volver a pasar da un bonus y prepara ESPECIAL en pasillo inferior derecho.

El agujero superior central, prepara 20000 y 50000 en agujero superior izquierdo y suma un bonus.

El agujero superior izquierdo prepara: 2 bonus, 5000, 10000, 15000 y 20000 en pasillo izquierdo, el cual marcará lo que tenga encendido. Al llegar al final del ciclo y pasar por dicho pasillo, prepara especial en pasillo escape izquierdo.

El gate se abre al coincidir las luces centrales, a través de las dianas. La central controla las luces de la izquierda y la superior las luces de la derecha y además, enciende la estrella izquierda marcando 45000 puntos.

AVANCE BONUS:

- 5 avances en agujero superior central
- 1 avance en agujero inferior
- 1 avance en pasillos superiores
- 1 avance en estrella superior
- 1 avance en pasillo escape derecho

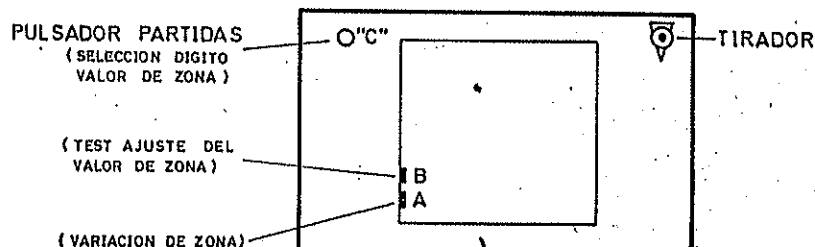
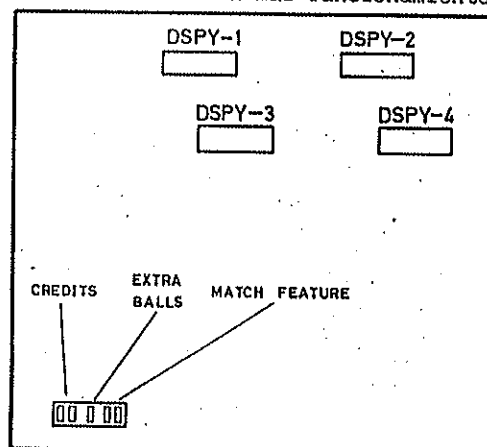
- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se aprete cualquiera de los pulsadores de TEST o PARTIDAS.
- Para entrar en TEST o BOOCKKEEPING, la máquina tendrá que estar en "GAME OVER".
- Para poner a cero el contador de CREDITOS: abrir la puerta, tirar del micro CHERRY (A) fig. 5 y dar un impulso a cualquier micro de la puerta.
- Al ajustar las zonas, hay que tener en cuenta la posición del micro blanco CHERRY. Al ir apretando sucesivamente, el micro se queda en su posición intermedia. Por lo tanto para cualquier ajuste de las ZONAS, el micro tiene que estar hacia afuera. Si por cualquier motivo, al buscar la ZONA deseada, no se ha colocado el micro hacia fuera y se ajusta dicha zona por medio del pulsador de partidas, la máquina se pone en GAME OVER.

TEST

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A). Figura 5
- Apretar el pulsador de TEST (B) fig. 5. Al soltarlo en el display de 1er. jugador (DSPY 1, fig.5) aparecerá TEST.
- Al apretar nuevamente el pulsador de TEST, los contadores avanzan de 000.000 a 999.999 repitiendo el ciclo, siempre y cuando, dicho pulsador permanezca apretado.
- En el contador CREDIT (fig.5) aparecerá 00 0, ello indica que no hay ningún contacto cerrado.
- Al cerrar cualquier contacto aparecerá en dicho contador el número correspondiente a dicho contacto. Ver figura 10
- Al apretar el pulsador de partidas (C), hara un test de bobinas para averiguar si hay alguna en mal estado o un mal funcionamiento de la misma.

FIG. 5



PARA SALIR DEL ESTADO DE "TEST" Y VOLVER A "GAME OVER", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). VER FIG. 5

AJUSTE Y CONTABILIDAD

- LECTURA TOTALES DE MONEDAS, PARTIDAS Y PREMIOS (BOOKKEEPING)

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Tirar del micro blanco CHERRY (A) fig.5
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig.5. Al soltarlo aparecerá "hoop" en el display de 1er. jugador (DSPY 1, fig.5) y en el 2º, la cantidad de monedas entradas por el 1er. selector.
- En el contador CREDIT, aparecerá la zona 1. Al apretar sucesivamente el micro CHERRY (A), aparecerán las siguientes zonas:

zona 2: número de monedas 2º selector
 zona 3: número de monedas 3er. selector
 zona 4: total de partidas jugadas
 zona 5: total de partidas por especial y tanteo
 zona 6: total de partidas por tanteo
 zona 7: total "BOLAS EXTRAS" conseguidas
 zona 8: total de "ESPECIALES" obtenidos

Todas las zonas mencionadas (zona 1 a zona 8) pueden ponerse a cero independientemente, apretando el pulsador de partidas (C) fig.5

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE "BOOKKEEPING", COLOCAR EL MICRO CHERRY (A) EN SU POSICION INTERMEDIA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C). Ver fig.5

AJUSTES INDEPENDIENTES

Estando en la zona 8 y apretando el micro CHERRY (A) sucesivamente, aparecerá "ADJUST" en el display de 1er. jugador y en el segundo el valor al que está ajustado las zonas. Para variar los ajustes de las zonas siguientes, hacerlo por medio del pulsador de PARTIDAS (C), el cual puede seleccionar el dígito requerido y por el pulsador de TEST (B), el valor deseado. Ver fig.5

OBJETO DE AJUSTE	S.F.	ZONA	LECTURA	STANDARD
PARTIDAS POR MONEDAS 1er. SELECTOR		1	0,0 a 9,9	1,0
PARTIDAS POR MONEDAS 2º SELECTOR		2	0,0 a 9,9	3,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR		3	00 a 25	07
MAXIMO EXTRA BALL POR PARTIDA		4	1 a 5	3
PARTIDAS A DAR POR HIGH SCORE		5	1 a 5	1
BOLAS POR PARTIDA		6	1 a 5	3
CREDITOS MAXIMOS		7	1 a 99	99
1ª PARTIDA POR PUNTOS		8	100000 a 9900000	1200000
2ª PARTIDA POR PUNTOS		9	100000 a 9900000	1800000
3ª PARTIDA POR PUNTOS		10	100000 a 9900000	2000000
HIGH SCORE		11	100000 a 9900000	2400000
PARTIDAS EXTRAS POR JUGADOR		12	0-VARIAS 1-1 SOLA	0
PREMIO POR ESPECIAL		13	0-PARTIDA 1- BOLA	0
PREMIO POR PUNTOS		14	0-PARTIDA 1- BOLA	0
HATCH FEATURE		15	0-SI 1-NO	0
RECLAMO		16	0-SI 1- NO	0
PREMIO HIGH SCORE		17	0-NO 1- SI	0
REGULACION BUNPERS		18	0-1000 1-10000	0
REGULACION AGUJERO A2		19	0-1000 1-10000	0
REGULACION DIANAS		20	0-5000 1-10000	0

AJUSTE DE PARTIDAS POR MONEDAS

ZONAS 1 y 2 (ajuste de partidas por monedas 1er. y 2º selector)

Se pueden ajustar desde 0,0 a 9,9 por medio del pulsador de partidas (selección dígitos) y el pulsador de TEST (valor deseado).

Ajustes más frecuentes:

0,0	FREE PLAY	
0,1	quiere decir, que introduciendo	10 monedas dará 1 partida
0,2	quiere decir, que introduciendo	5 monedas dará 1 partida
0,3	quiere decir, que introduciendo	4 monedas dará 1 partida
0,4	quiere decir, que introduciendo	3 monedas dará 1 partida
0,5	quiere decir, que introduciendo	2 monedas dará 1 partida
0,7	quiere decir, que introduciendo	3 monedas dará 2 partidas
0,8	quiere decir, que introduciendo	4 monedas dará 3 partidas
0,9	quiere decir, que introduciendo	5 monedas dará 4 partidas
1,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 1 partida
1,5	quiere decir, que introduciendo	2 monedas dará 3 partidas
2,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 2 partidas
3,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 3 partidas
4,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 4 partidas
5,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 5 partidas
6,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 6 partidas
7,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 7 partidas
8,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 8 partidas
9,0	quiere decir, que introduciendo	1 moneda dará 9 partidas

$$\frac{\text{PARTIDAS}}{\text{MONEDAS}} = \text{VALOR AJUSTE}$$

Para más información ver tabla ajustes. Figura 5

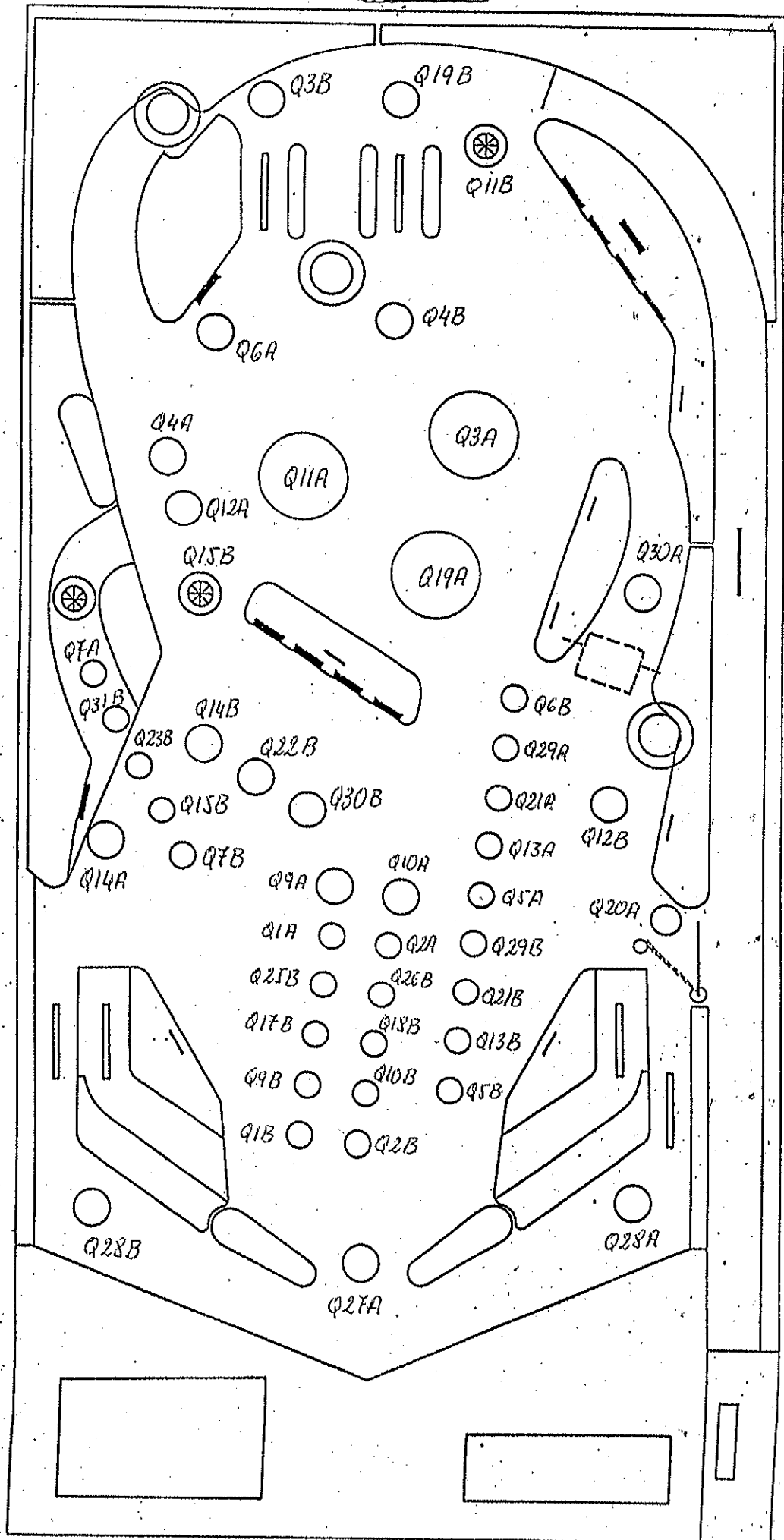
		Nº DE PARTIDAS								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
MONEDAS INTRODUCIDAS	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	2	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5
	3	0,4	0,7	1	1,4	1,7	2	2,4	2,7	3
	4	0,3	0,5	0,8	1	1,3	1,5	1,8	2	2,3
	5	0,2	0,4	0,6	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8
	6			0,5	0,7	0,9	1	1,2	1,4	1,5
	7		0,3		0,6	0,8	0,9	1	1,2	1,3
	8			0,4	0,5	0,7	0,8	0,9	1	1,2
	9					0,6	0,7	0,8	0,9	1

FIG. 6

ZONA 3 (partidas por monedas 3er. selector)

Se puede ajustar desde 00 hasta 25 partidas. Los números que van saliendo en el display de 2º jugador (DSFY 2) al apretar sucesivamente el pulsador de TEST, corresponden a las partidas que dará por moneda introducida. Los dígitos se pueden seleccionar a través del pulsador de partidas.

LUCES



CONTACTOS

7. pulsador partidas

8. test

4. tilt

5. variacion de zona

6. reposo bola

1. M1

2. M2

3. M3

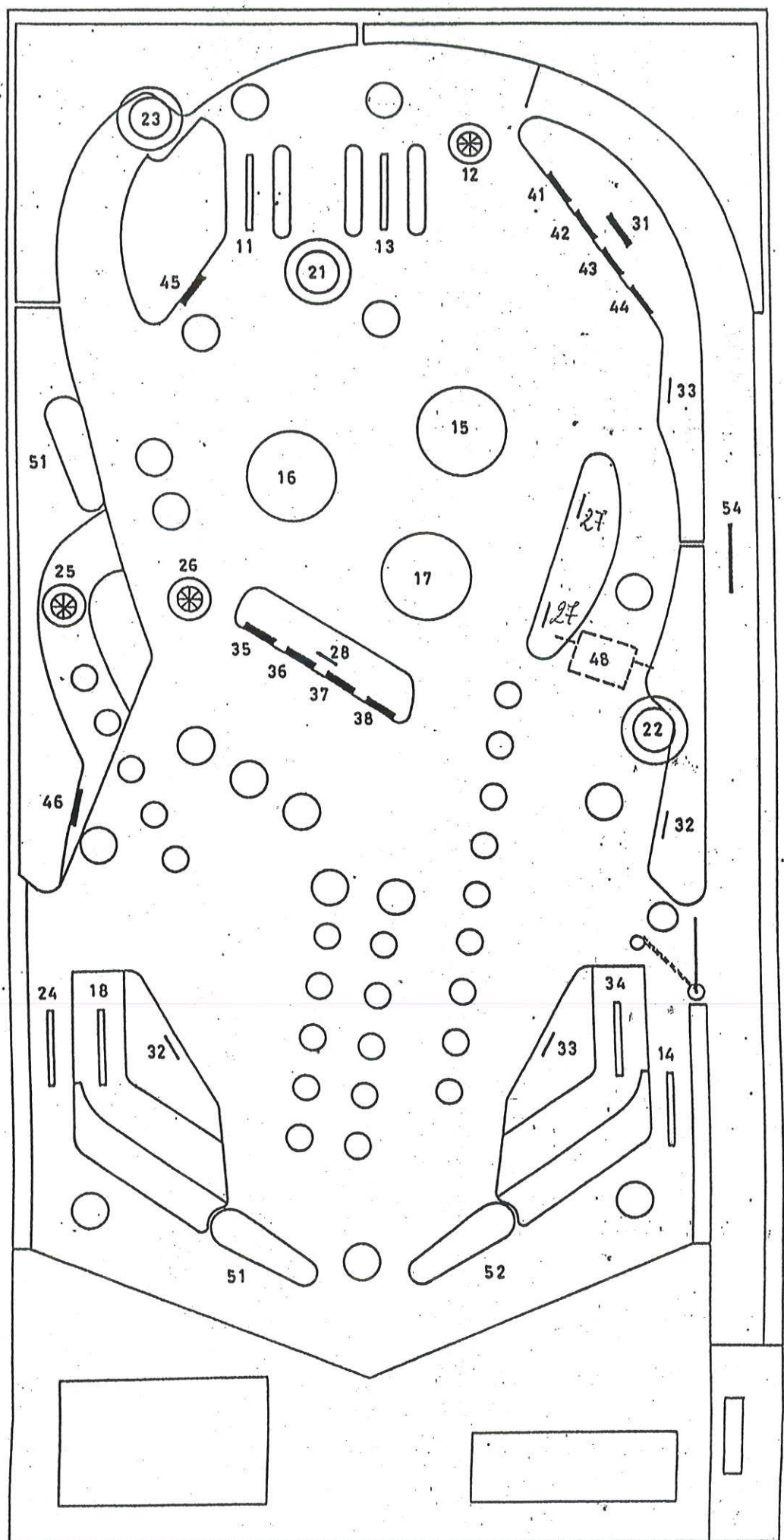


FIG. 10

SITUACION LUCES FRONTAL

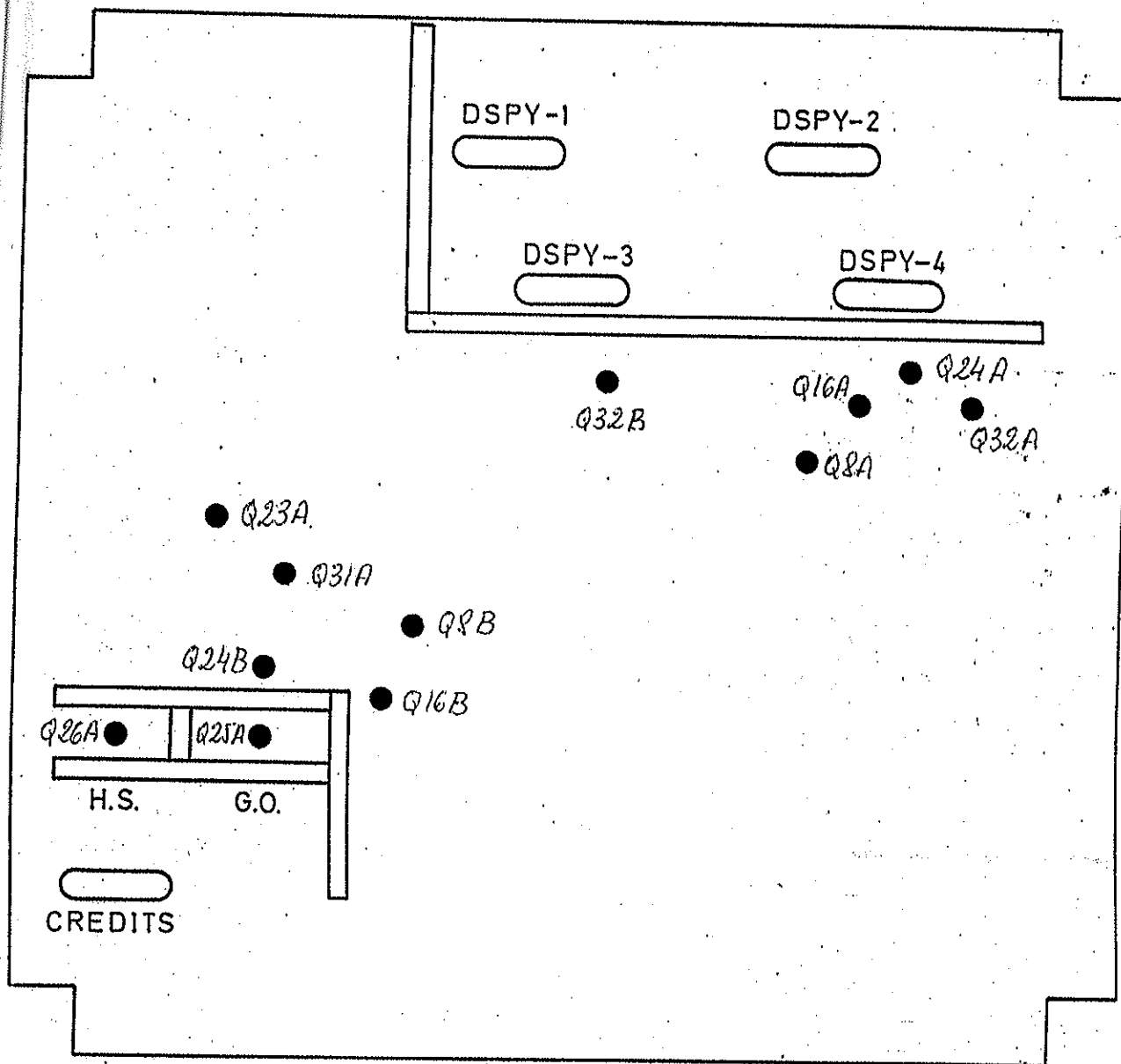


FIG. 8

PLASTICO TRANSPARENTE, Ref.- 31245001

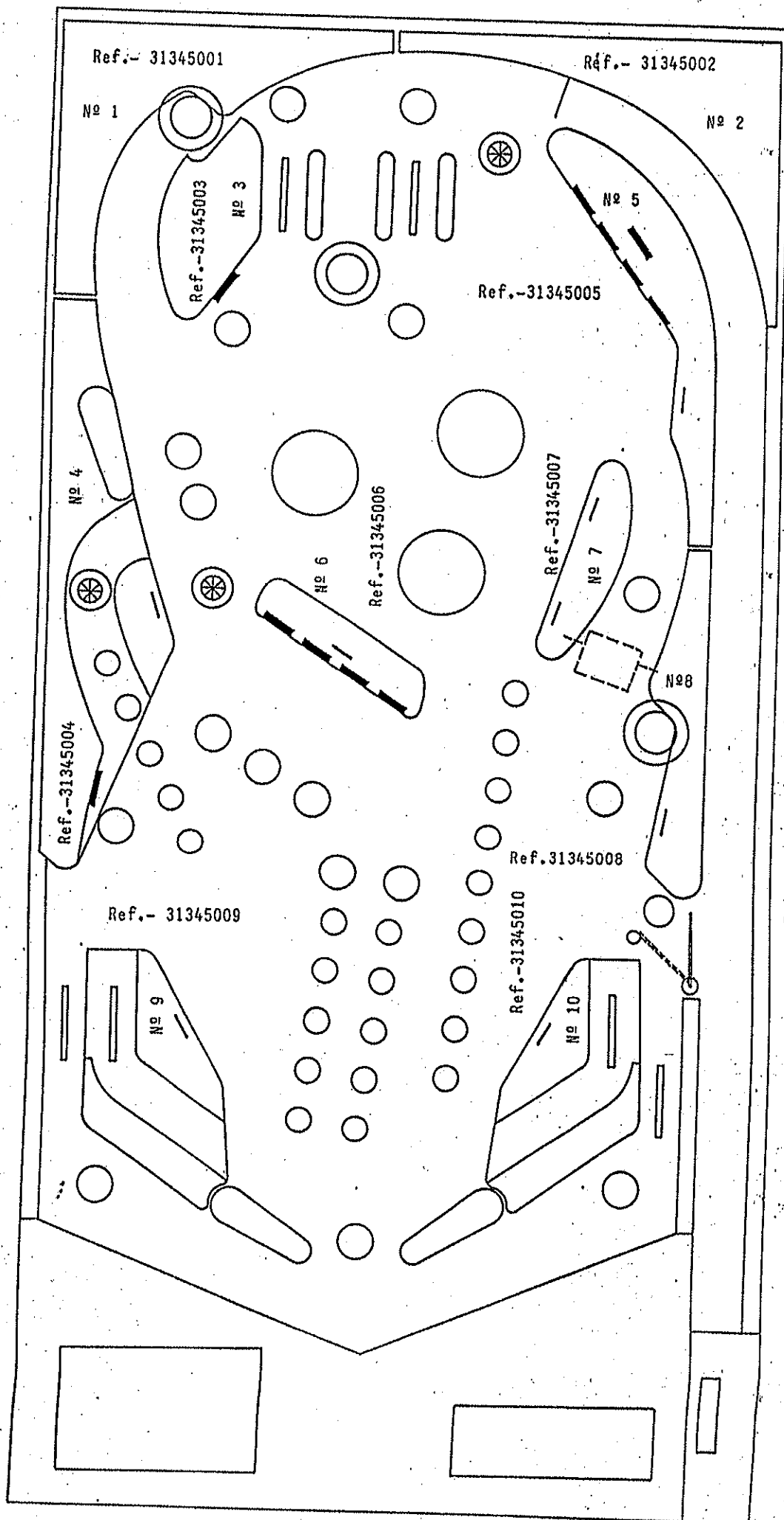
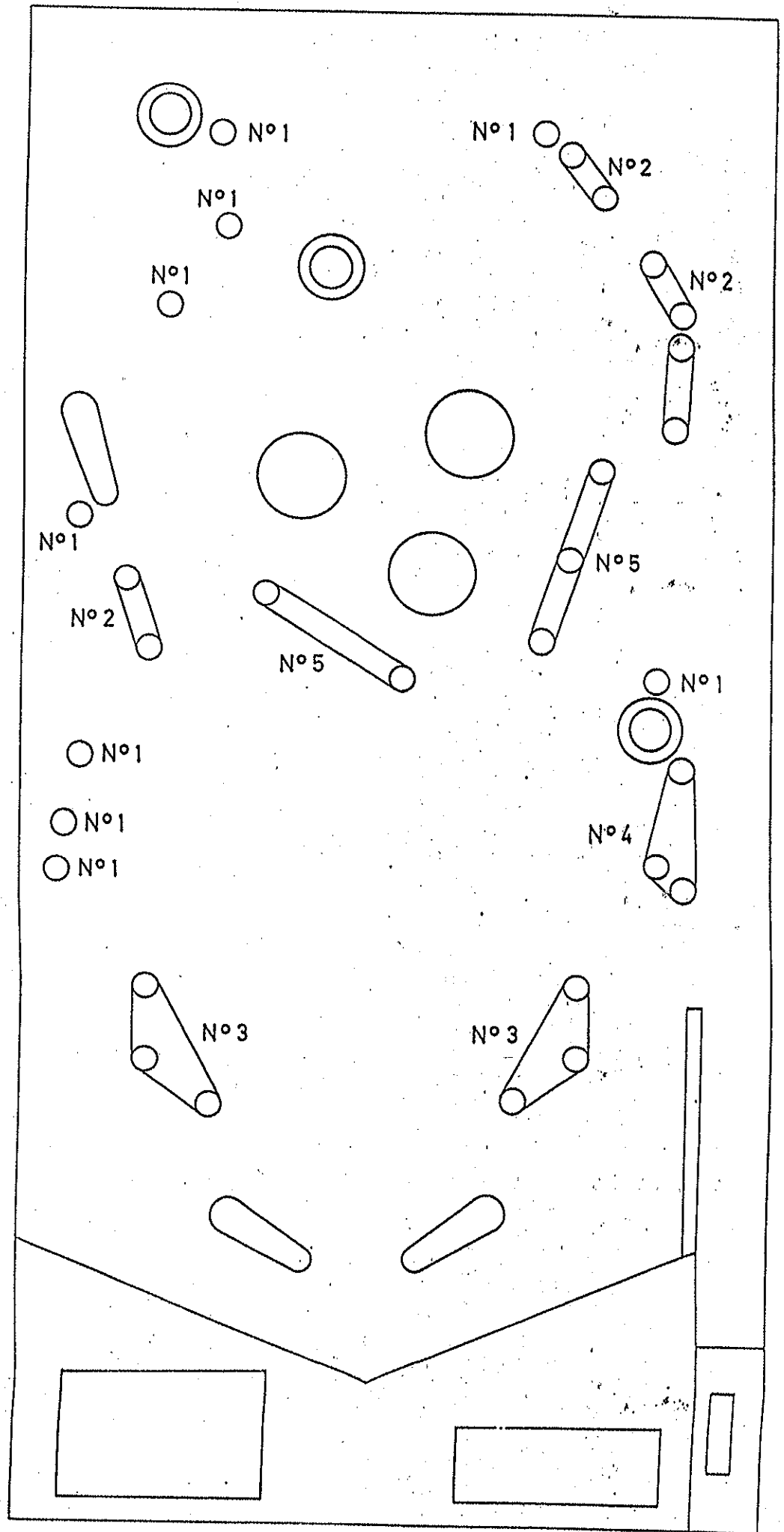


FIG. 11

GOMAS

N°1 — 34000001 N°3 — 34000003 N°5 — 34000005
 N°2 — 34000002 N°4 — 34000004



— ESQUEMAS —

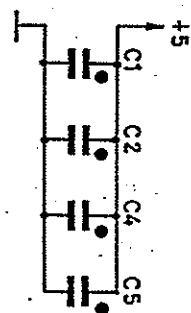
RAUL M.

PLAYMATIC

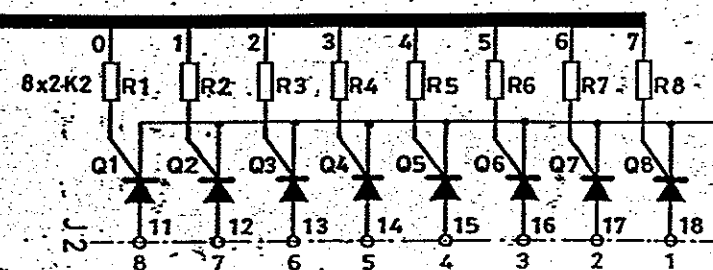
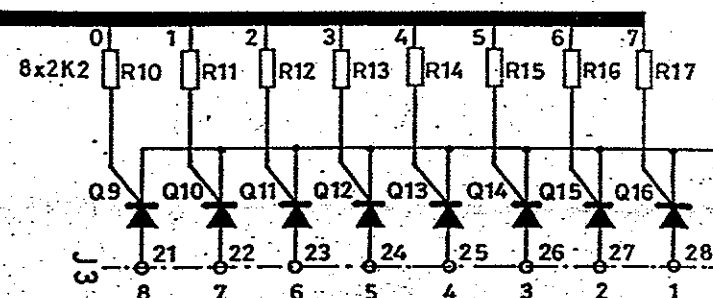
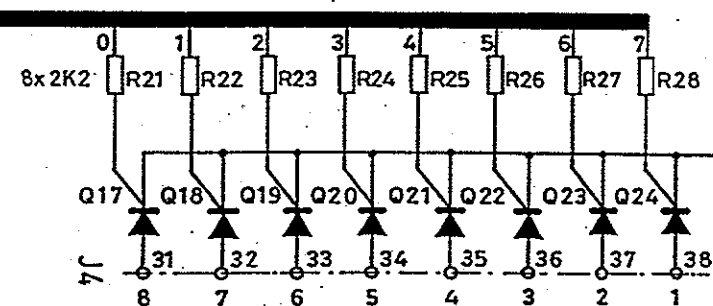
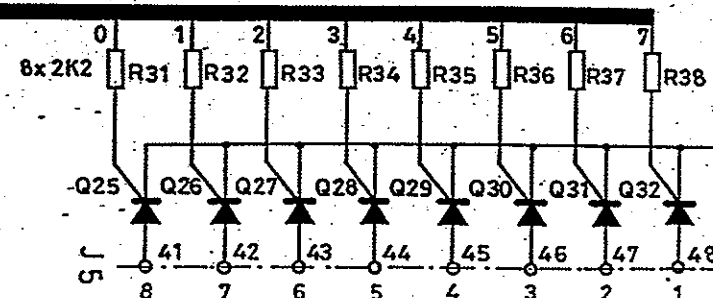
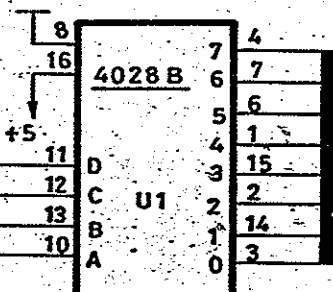
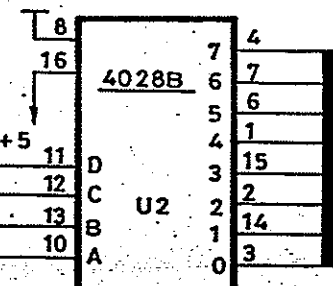
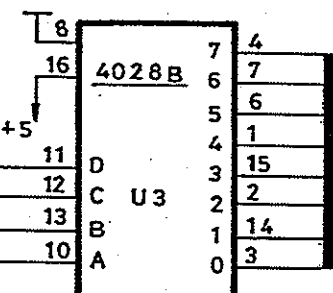
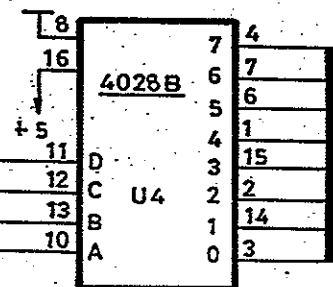
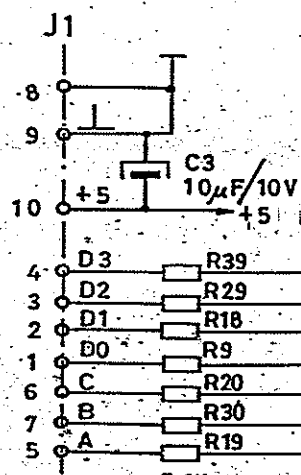
SLD LIGHT DRIVER

PROYECTADO: 11/1/85 J. GARELL
 DIBUJADO: 13/5/85 RAUL M.

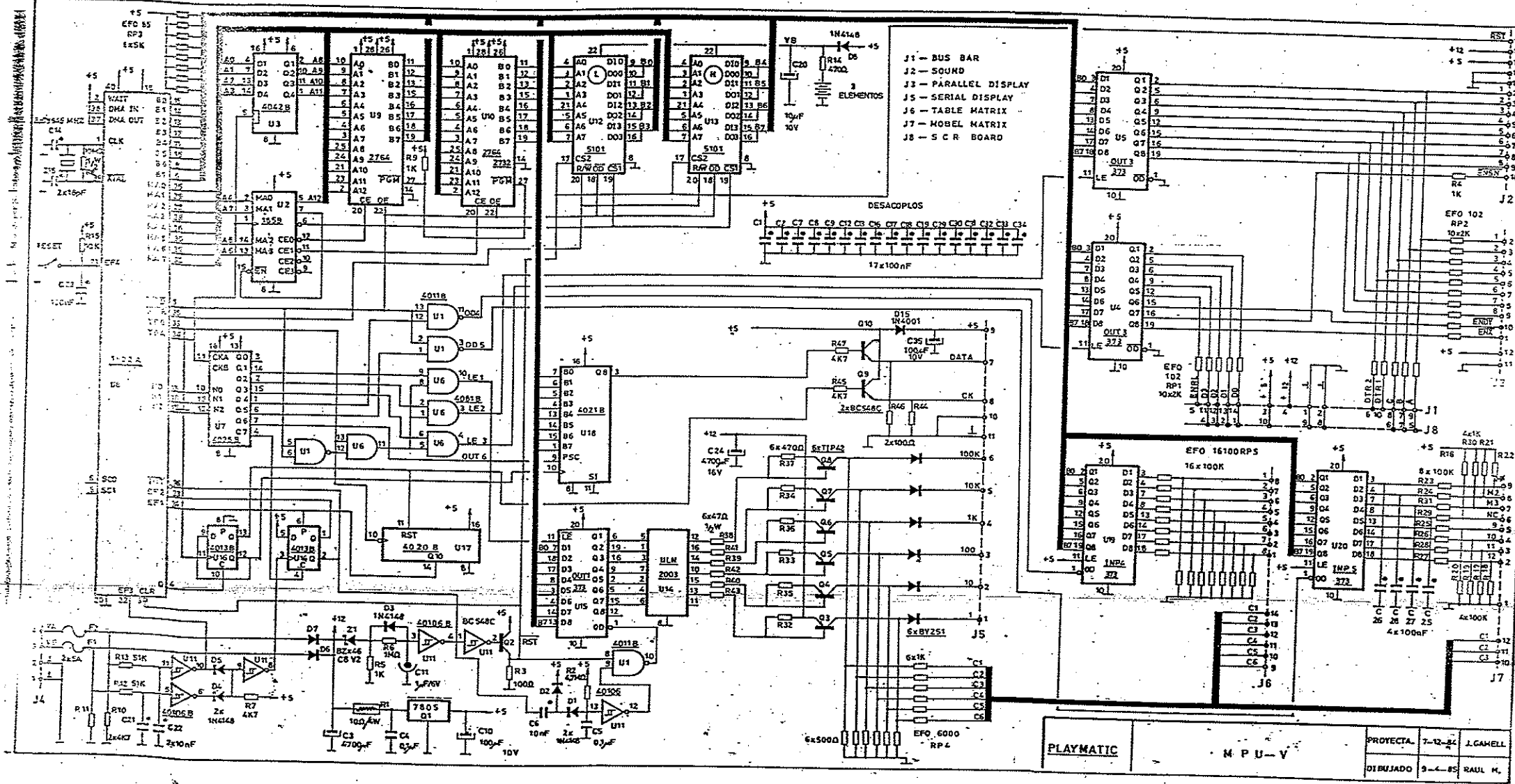
SCR
 BT 106
 C 106 F
 K A G

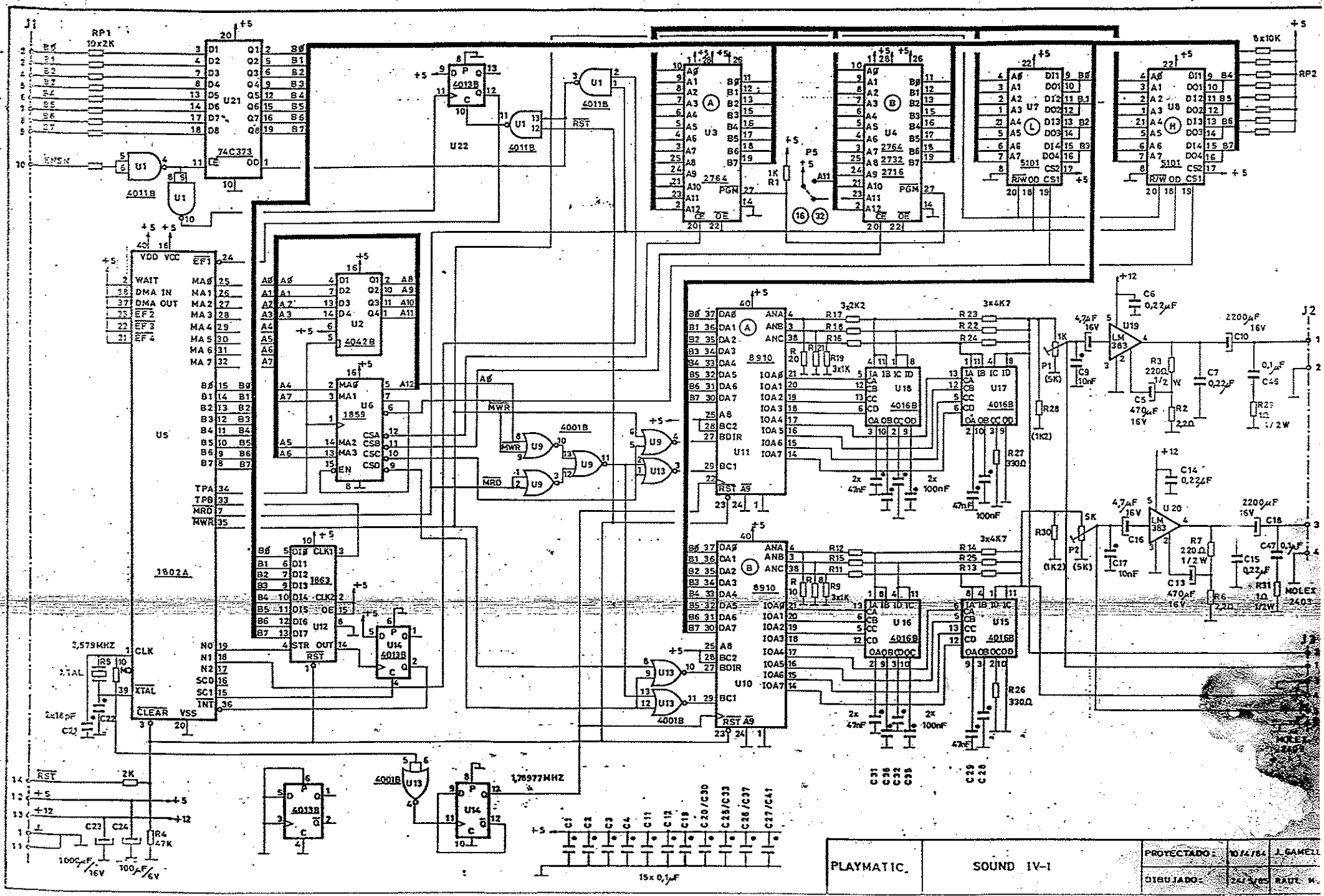


(MOLEX 2373)

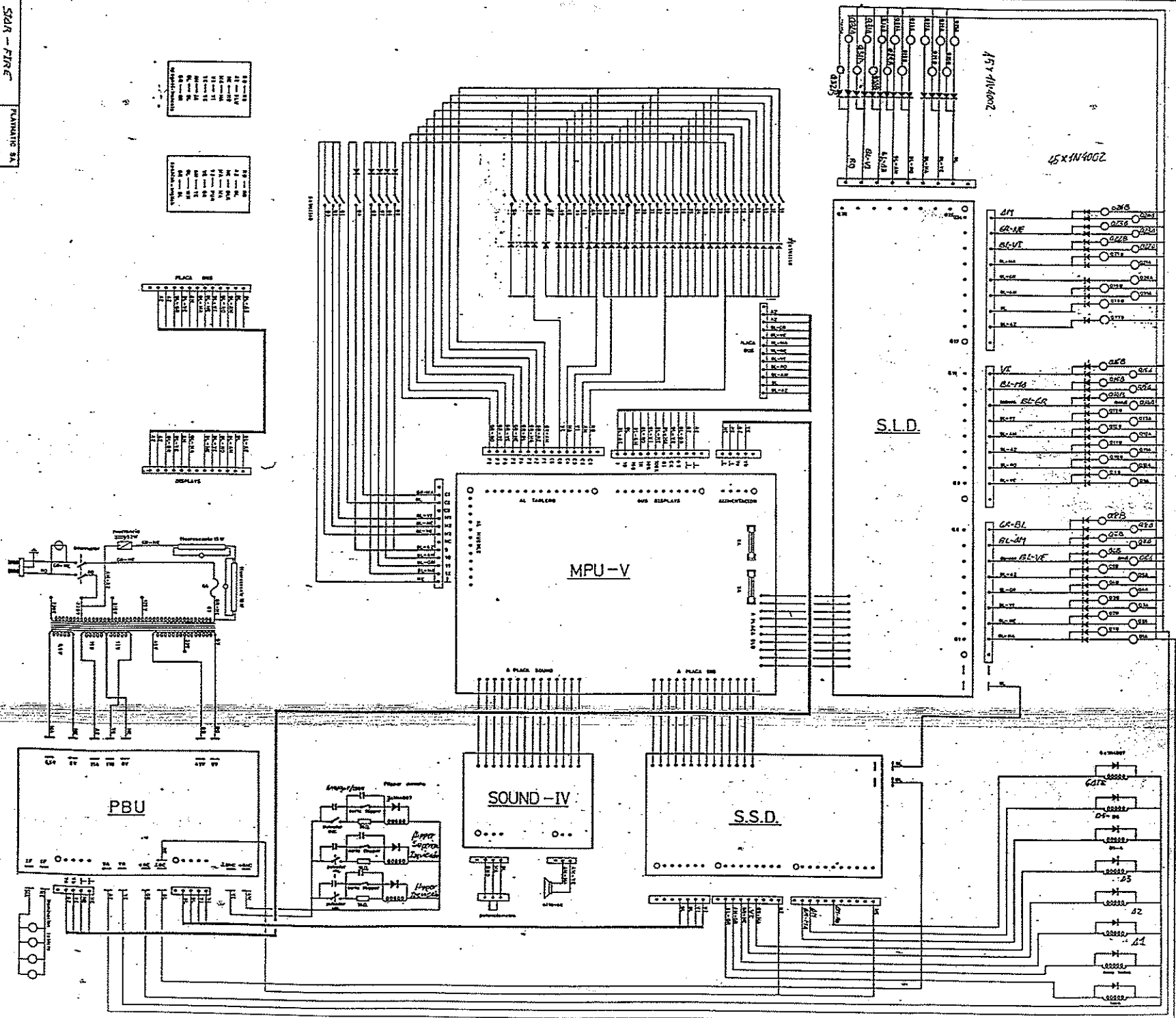


2x FASTON





PLAYMATIC	SOUND IV-1	PROYECTADO:	10/14/84	J. GARCIA
		DIBUJADO:	24/1/85	RAUL M.





Playmatic, S.A.
C/. Tucumán, 26-28
Tel. 345 85 04 - TELEX 53912 PLAY E
08030 Barcelona - SPAIN