



NUOVA

Bell Games

s.r.l.

TOP PIN

INSTRUCTION MANUAL



NUOVA

Bell Games

s.r.l.

TOP PIN

INSTRUCTION MANUAL

SELF TEST

TEST LAMPADINE

TEST DISPLAY

TEST BOBINA

TEST SUONO

TEST CONTATTI

01 PUNTEGGIO PRIMA VINCITA

02 PUNTEGGIO SECONDA VINCITA

03 PUNTEGGIO TERZA VINCITA

04 RECORD

05 CREDITI

06 PARTITE TOTALI GIOcate E VINTE

07 TOTALE PARTITE VINTE

08 PERCENTUALE DI GIOCO

09 NUMERO DI VOLTE CHE E' STATO BATTUTO IL RECORD

10 GETTONIERA SINISTRA

11 GETTONIERA CENTRALE

12 GETTONIERA DESTRA

13 SPECIAL VINTI SUL PIANO

14 VALORE DI SOLAR VALUE DA 50.000 A 5.000.000. SOLO AZZERABILE

15 PROGRAMMAZIONE DEL TIPO DI PREMIO DATO AGLI SPECIAL SUL PIANALE:

03
SPECIAL
PARTITA

02
SPECIAL
EXTRA B.

01
SPECIAL
50.000 PUNTI

16 PREMIO DATO AI REGISTRI "01" - "02" - "03" RIGUARDANTE LA VINCITA A PUNTEGGIO

03
PARTITA

02
EXTRA B.

01
50.000 PUNTI

17 PIANETA BERSAGLIO DA 0 A 9:

0 = NULLA, 1 = PLUTO, 2 = NEPTUNE, 3 = URANUS, 4 = SATURN,
5 = JUPITER, 6 = MARS, 7 = EARTH, 8 = VENUS, 9 = MERCURY.

18 PARTITE DATE AL SUPERAMENTO DEL RECORD:

00 NULLA
01 1 PARTITA
02 2 " "
03 3 " "

19 TEMPO IN SECONDI DI ATTIVAZIONE TIMER 3 BERSAGLI A SINISTRA CHE POSSONO ALZARE LA RAMPA

20 TEMPO DI REGOLAZIONE DEL TIMER CHE REGOLA QUANTI SECONDI RESTA ALZATA LA RAMPA

21 TEMPO CHE REGOLA QUANTO FAR DURARE IN SECONDI L'ACCENSIONE DI SOLAR VALUE DAVANTI ALLA RAMPA.

REGOLAZIONE DEI DIP SWITCH SULLA SCHEDA MPU

Dopo la regolazione dei registri sul test si passa alla regolazione dell'apparecchio per mezzo degli switch che si trovano sulla scheda MPU con numerazione da 1 a 32.

PALLE PER PARTITA

5
4
3
2

SWITCHES

32 31
OFF ON
ON OFF
OFF OFF
ON ON

LOTTERIA (MATCH NUMBER)

SI
NO

SWITCHES

28
ON
OFF

MASSIMO DEI CREDITI

CREDITI

10
15
25
40

SWITCHES

26 25
OFF OFF
OFF ON
ON OFF
ON ON

GETTONIERA 2 (CENTRALE):

S20	S19	S18	S17	Credits/Coin
OFF	OFF	OFF	OFF	Same as Coin Chute #1 Settings
OFF	OFF	OFF	ON	1/1 Coin
OFF	OFF	ON	OFF	2/1 Coin
OFF	OFF	ON	ON	3/1 Coin
OFF	ON	OFF	OFF	4/1 Coin
OFF	ON	OFF	ON	5/1 Coin
OFF	ON	ON	OFF	6/1 Coin
OFF	ON	ON	ON	7/1 Coin

S20	S19	S18	S17	Credits/Coin
ON	OFF	OFF	OFF	8/1 Coin
ON	OFF	OFF	ON	9/1 Coin
ON	OFF	ON	OFF	10/1 Coin
ON	OFF	ON	ON	11/1 Coin
ON	ON	OFF	OFF	12/1 Coin
ON	ON	OFF	ON	13/1 Coin
ON	ON	ON	OFF	14/1 Coin
ON	ON	ON	ON	15/1 Coin

PER LE GETTONIERE 1 e 3 POSIZIONARE I MICROSWITCH SUL M P U COME SEGUE:

	SWITCHES					CREDITS	CREDITS	CREDITS	CREDITS	CREDITS	TOTAL CREDITS/COIN
	5	4	3	2	1						
GETT. 1	13	12	11	10	9						
GETT. 3											
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	1/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	2/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	3/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	ON	ON	4/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	5/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	OFF	ON	6/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	ON	OFF	7/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	ON	ON	8/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	9/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	OFF	ON	12/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	ON	OFF	14/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	ON	ON	1/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	OFF	OFF	2/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	OFF	ON	3/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	ON	OFF	4/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	ON	ON	5/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	6/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	OFF	ON	7/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	ON	OFF	8/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	ON	ON	9/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	OFF	OFF	12/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	OFF	ON	14/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	ON	OFF	1/1st Coin	2/2nd Coin				3/2
	ON	OFF	ON	ON	ON	0/1st Coin*	1/2nd Coin				3/4
	ON	ON	OFF	OFF	OFF	0/1st Coin*	1/2nd Coin	1/3rd Coin		1/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	OFF	ON	1/1st Coin	1/2nd Coin	0/3rd Coin**		2/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	ON	OFF	1/1st Coin	2/2nd Coin	1/3rd Coin		2/4th Coin	5/4
	ON	ON	OFF	ON	ON	1/1st Coin	2/2nd Coin	1/3rd Coin		3/4th Coin	7/4
	ON	ON	OFF	ON	ON	1/1st Coin	2/2nd Coin	2/3rd Coin		2/4th Coin	7/4
	ON	ON	ON	OFF	OFF	0/1st Coin***	0/2nd Coin***	1/3rd Coin			1/3
	ON	ON	ON	OFF	ON	0/1st Coin**	0/2nd Coin**	0/3rd Coin**		1/4th Coin	1/4
	ON	ON	ON	ON	OFF	0/1st Coin****	0/2nd Coin****	0/3rd Coin****		0/4th Coin****	1/5
	ON	ON	ON	ON	ON	0/1st Coin***	0/2nd Coin***	1/3rd Coin		0/4th Coin****	1/5th Coin

* Nessun credito se non si deposita la 2a moneta

** Nessun credito se non si deposita la 4a moneta

*** Nessun credito se non si deposita la 3a moneta

**** Nessun credito se non si deposita la 5a moneta.

REGOLAZIONE DI GIOCO TRAMITE DIP SWITCH SULLA SCHEDA MPU

SW 06 - RAMPA ALZATA

ON In memoria nella palla seguente
OFF Non memorizzata

SW 07 - PALLE IN CATTURA

ON Memorizzate nella palla seguente } si consiglia ON
OFF Non memorizzate

SW 08 - PIANETI CONQUISTATI

ON Memorizzati nella palla seguente
OFF Non memorizzati

SW 14 - MULTIPLIER X2-X3-X4-X5

ON In memoria nella palla seguente
OFF Non in memoria

SW 15 - VALORE BUCA ALTA SX

ON Resta memorizzato palla seguente
OFF Non resta memorizzato palla seguente

SW 16 - SUONO IN "GAME OVER"

ON Suono si
OFF Niente suono

SW 21 - 5 BERSAGLI FRONTALI E 4 LATERALI A DX

ON In memoria nella palla seguente } si consiglia ON
OFF Non in memoria

SW 22 - DISPLAY 6 o 7 CIFRE

ON Se la macchina modificata ha display a 7 cifre
OFF Se la macchina modificata ha display a 6 cifre

SW 24 - SW 23 - UNITA' DI AUMENTO PER VALORE DEL "SOLAR VALUE"

OFF	OFF	=	25K	ogni volta
OFF	ON	=	50K	" "
ON	OFF	=	75K	" "
ON	ON	=	100K	" "

SW 27 - ENERGY VALUE

ON Valore memorizzato

OFF Valore non memorizzato

SW 29 - PARTITE VINTE

ON Libere

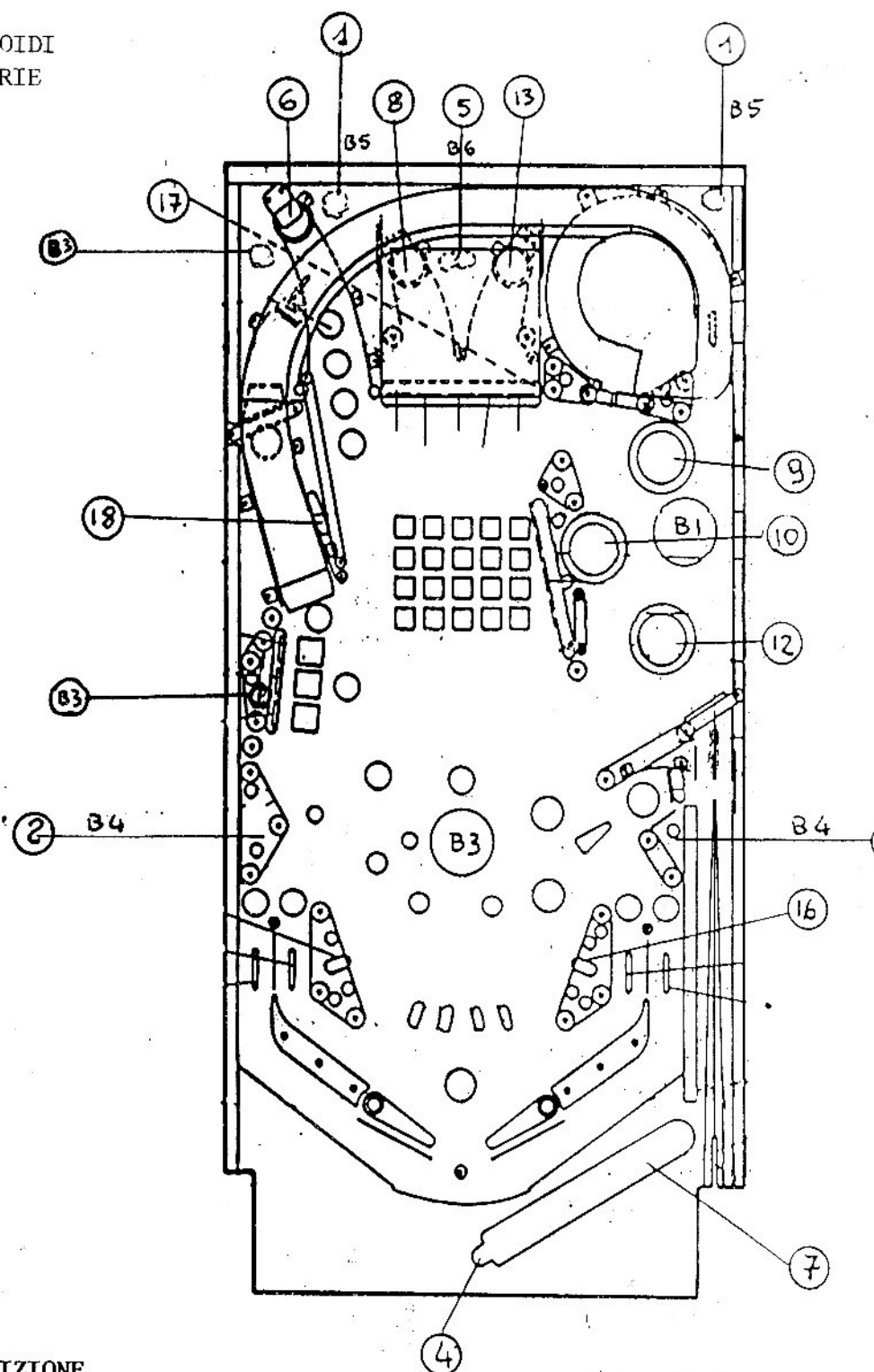
OFF 1 sola ogni partita giocata

SW 30 - BONUS FINALE AD OGNI PALLA

ON Memorizzato nella palla seguente

OFF Non memorizzato

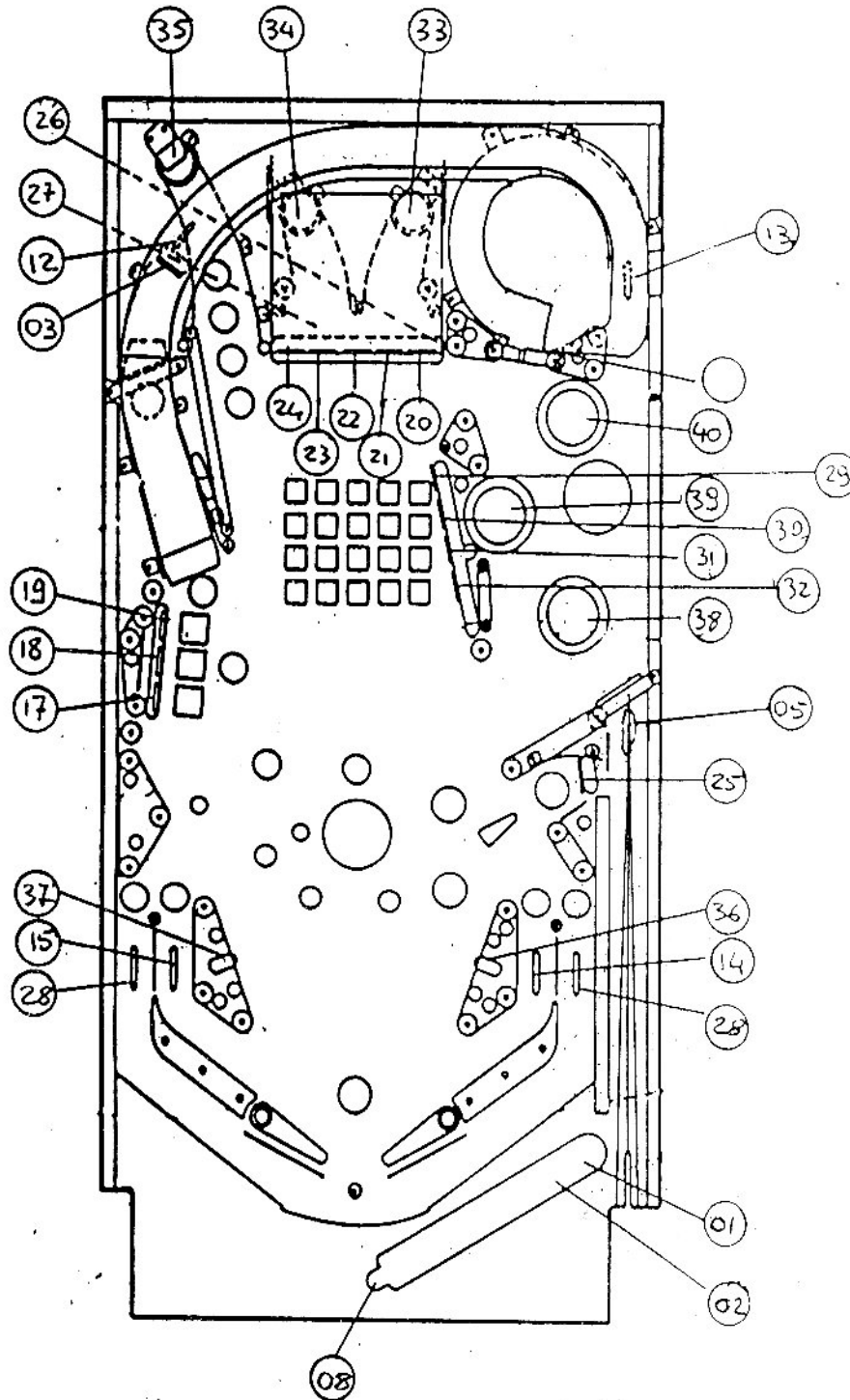
IDENTIFICAZIONE DEI SOLENOIDI
E LAMPADE 24V. 10W. IN SERIE



TR.	CON-PIN	DESCRIZIONE
2	J1-3	B4 (24V. 10W. IN SERIE)
1	J1-2	B5 (24V. 10W. IN SERIE)
5	J2-10	B6 (24V. 10W. IN SERIE)
6	J2-11	(HIGHT LEFT HOLE)
3	J2-5	(KNOKER)
4	J1-5	(OUTHOLE)
8	J5-10	(HIGHT MIDDLE HOLE)
13	J5-12	(HIGHT MIDDLE HOLE)
9	J5-9	(HIGHT BUMPER)
10	J5-15	(LEFT BUMPER)
12	J5-13	(LOW BUMPER)
11	J5-14	LEFT KICKER
16	J5-8	RIGHT KICKER
7	J2-12	BALL IN PLAY
18	J5-3	RAMP RAISE
17	J5-7	RELAY MOTOR

SWITCHES

- 01 BALL TROUGH 1 (RIGHT)
- 02 BALL TROUGH 2 (LEFT)
- 03 SCORE ENERGY T.
- 04 ---
- 05 SKILL SHOOT
- 06 CREDIT BUTTON
- 07 TILT
- 08 OUTHOLE
- 09 COIN RIGHT
- 10 COIN LEFT
- 11 COIN CENTER
- 12 RAMP ENTRANCE
- 13 RAMP EXIT
- 14 RIGHT RETURN LANE
- 15 LEFT RETURN LANE
- 16 SLAM
- 17 LEFT LOW TARGET
- 18 LEFT MIDDLE TARGET
- 19 LEFT UPPER TARGET
- 20 DROP TARGET RIGHT RED
- 21 DROP TARGET RIGHT GREEN
- 22 " " " AMBER
- 23 " " " BLUE
- 24 " " " LEFT YELLOW
- 25 ADVANCE PLANET
- 26 MOTOR UPPER
- 27 MOTOR LOWER
- 28 OUTLANES RIGHT E LEFT
- 29 RIGHT TARGET UPPER
- 30 " " M. UPPER
- 31 " " M. LOW
- 32 " " LOW
- 33 RIGHT TOP HOLE
- 34 CENTER TOP HOLE
- 35 LEFT TOP HOLE
- 36 RIGHT KICKER
- 37 LEFT KICKER
- 38 LOW JET BUMPER
- 39 LEFT JET BUMPER
- 40 TOP JET BUMPER



IDENTIFICAZIONE DELLE LAMPADINE

CONNETTORE	PIN	TR.	DESCRIZIONE
J1	1	29	JELLOW m. Low.
J1	2	34	RED m. Low.
J1	3	35	GREEN m. Low.
J1	4	23	RETURN LANE right
J1	5	24	SCORE ENERGY
J1	6	25	START SH. 5K
J1	7	26	LEFT HOLE 50K
J1	8	28	ORANGE m. Low.
J1	9	27	BLUE m. Low.
J1	10	22	MULTIPL. X3
J1	11	17	OUTOLE BONUS
J1	12	21	LEFT TARGET Low.
J1	13	20	START SH. 20K
J1	14	9	RED Low.
J1	15	10	MULTIPL. X2
J1	16	11	LEFT HOLE 25K
J1	17	13	ORANGE Low.
J1	18	14	JELLOW Low.
J1	19	12	BLUE Low.
J1	23	8	GREEN Low.
J1	24	1	SOLAR VALUE
J1	25	2	PLANETS ADVANCE
J1	26	3	SHOOT AGAIN
J1	27	7	TIMER 3 targets
J1	28	4	SOLAR ENERGY VALUE
J3	1	53	JELLOW high
J3	2	58	START SH. 100K
J3	3	60	MULTIP. X5
J3	4	59	LEFT HOLE EXTRA B.
J3	9	55	RED high
J3	10	56	INCREASE ENERGY VALUE (2x24v.10W.)B1
J3	11	54	GREEN high
J3	12	50	BLUE high
J3	13	52	ENERGY VALUE
J3	14	53	LEFT TRG high
J3	15	51	ORANGE high
J3	16	48	RED m. high
J3	17	49	GREEN m. high
J3	18	46	SPECIAL RED
J3	19	44	ORANGE m. high
J3	20	41	OUTLANES left & right
J3	21	42	B2 (2x 24v. 10W.)
J3	22	40	RETURN LANE Left

CONNETTORE	PIN	TR.	DESCRIZIONE
J3	23	37	MULTIPL. X4
J3	24	39	LEFT TRG. middle
J3	25	38	BLUE m. high
J3	26	36	JELLOW m. high
J3	27	32	LEFT HOLE 75K
J2	1	45	SATURN (4)
J2	2	31	URANUS (3)
J2	6	30	EARTH (7)
J2	7	43	VENUS (8)
J2	10	47	TILT
J2	11	33	GAME OVER
J2	14	6	PLUTO (1)
J2	15	19	NEPTUNE (2)
J2	16	5	JUPITER (5)
J2	20	18	MARS (6)
J2	21	3	SHOOT AGAIN
J2	22	16	MERCURY (9)
J2	23	15	SUN B3 (2x24v. 10W.)

