



**Comptoir Industriel de Fabrication
pour l'Automatique**

Z.I. Puicheric
68 43 74 36
68 43 75 34
11700 Capendu
FRANCE



COMME BACK

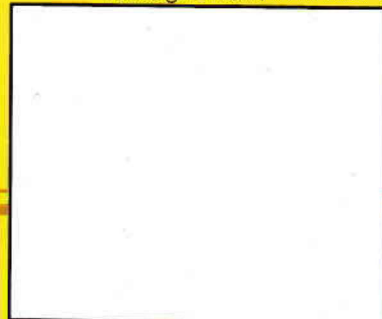
Un meuble grand Luxe de
grand Prestige.

La Technologie la plus
avancée.

Assurance de deux
Nouveautés par an.

Le Service après-vente est
assuré.

Pour tout renseignement, s'adresser à:



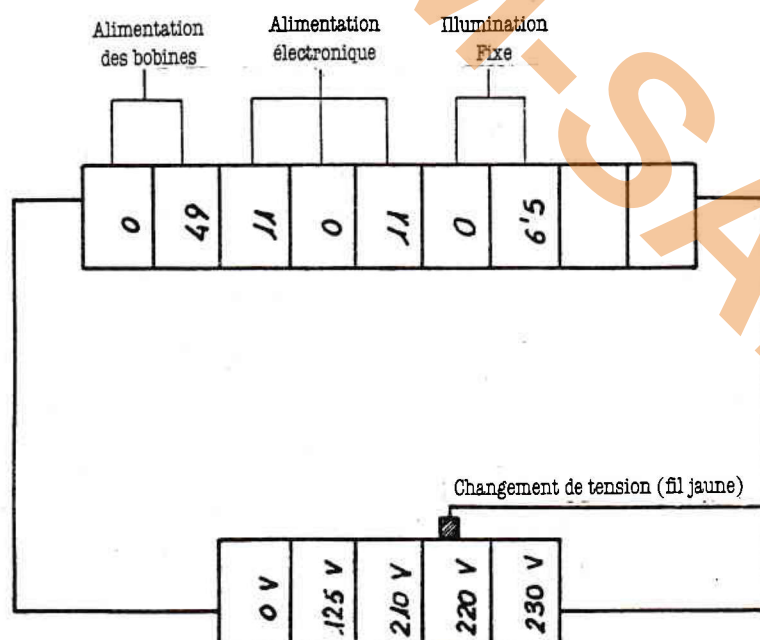
INDEX

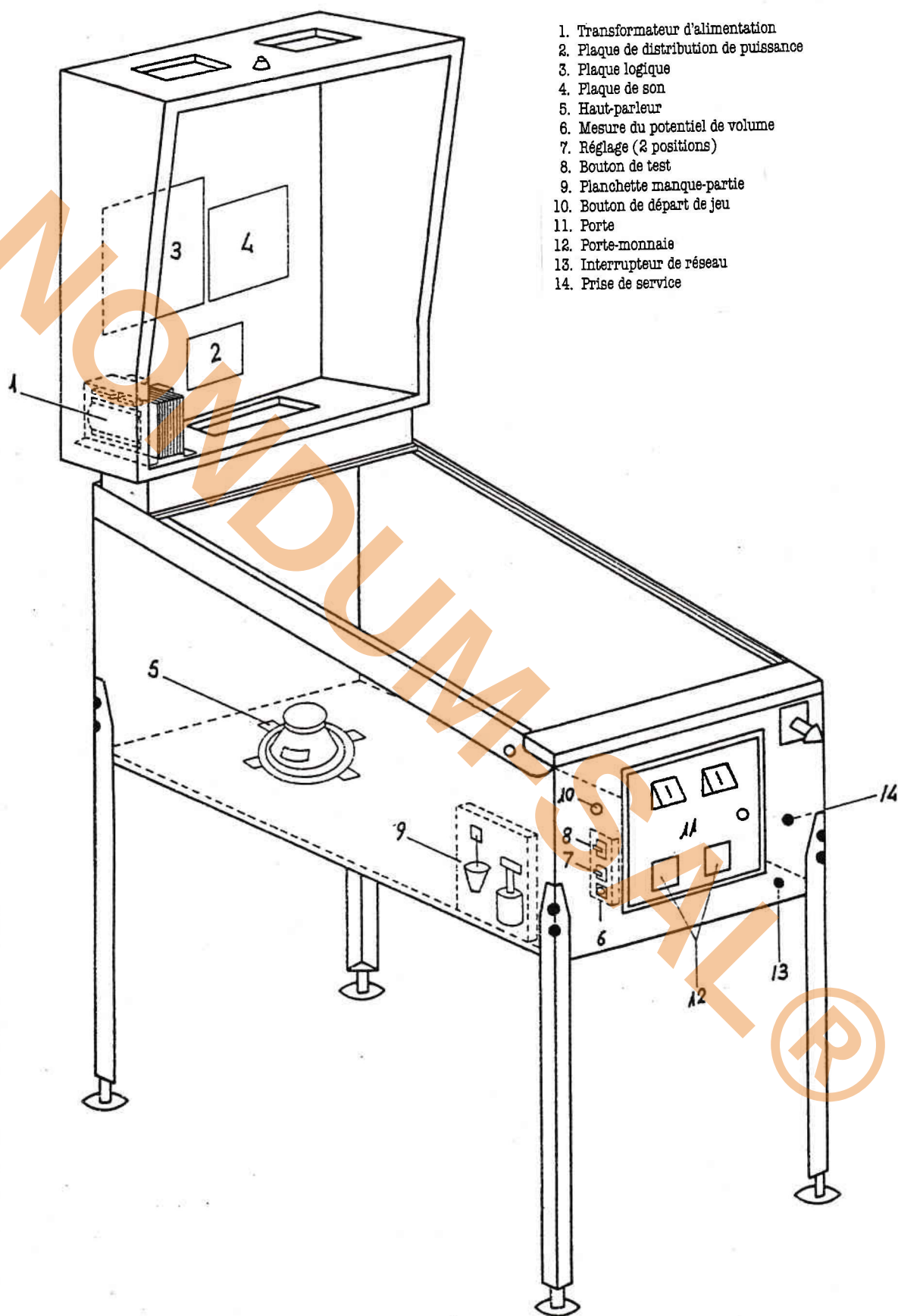
Introduction	page 1
Disposition des éléments dans la machine	page 2
Connexion du câblage dans les plaques électroniques	page 3
Description du jeu	page 4
Ajustages	page 5
Comptabilité et Test	page 6
Situation des îles de plastique sur le panneau de jeu	page 7
Situation et mesure des ressorts élastiques	page 8
Situation des feux de jeu sur les frontaux	page 9
Situation des feux de jeu sur le panneau	page 10
Situation des contacts sur le panneau de jeu	page 11
Schémas électroniques et électriques	page 12

INTRODUCTION

- Monter la machine.
 - Vérifier les fusibles.
 - Vérifier la tension du réseau (la machine sort de la fabrique à 220 V c.a., 925 W), pour en changer la tension d'entrée: ceci est effectué dans la réglette située sur le transformateur.
Les tensions sont signalisées pour une meilleure localisation:
 - Placer la terminale mobile (fil jaune) sur la position correspondante à la tension de réseau disponible.
- La prise intérieure, située sur la partie antérieure-droite du meuble est de 220 V et ne se trouve pas affectée par l'interrupteur de réseau.

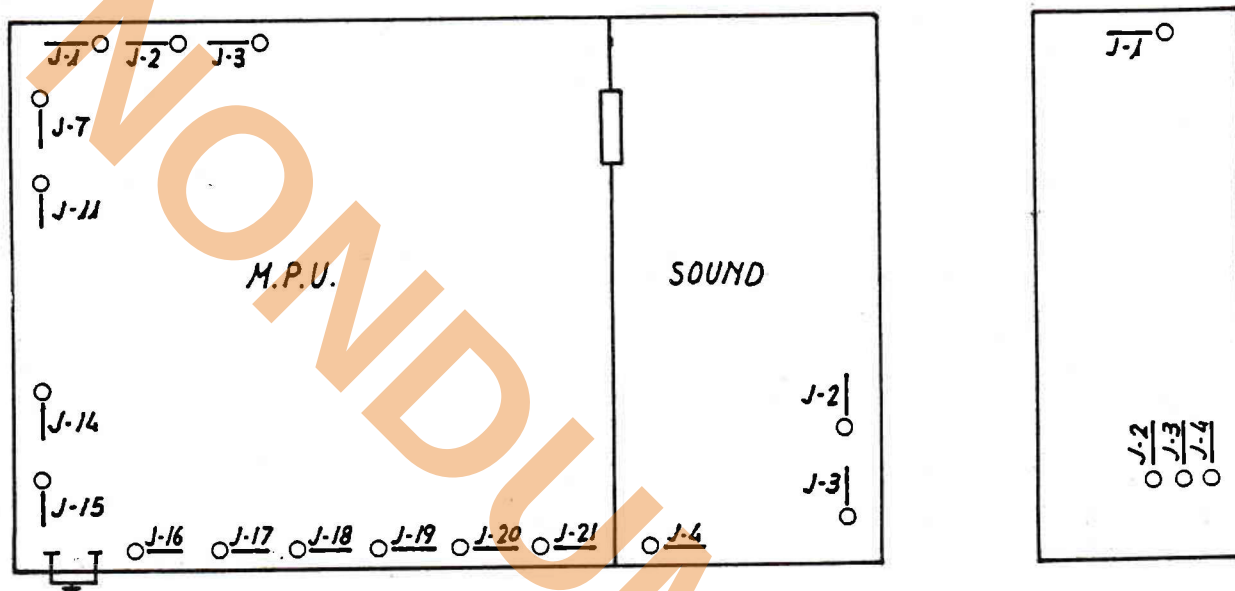
TRANSFORMATEUR





CONNEXION DU CÂBLAGE

- La machine sort de la fabrique entièrement connectée.
- Au cas de déconnexion partielle ou totale des connecteurs, il faut savoir que l'interconnexion entre toutes les parties s'effectue à travers le panneau de jeu.
- Les connecteurs qui vont aux plaque électroniques sont numérotés de la façon suivante:



CONNECTEURS SITUÉS SUR LA PLAQUE M.P.V.

- J1, J2, J3, J7 et J11 correspondent aux sorties des feux de jeux, c'est-à-dire, J3 porte les sorties 11 à 18, J2 de la 21 à la 28, J1, de la 31 à la 38, J7, de la 41 à la 48 et J11 de la 51 à la 58.
- J15 correspond à la sortie du relais de jeu.
- J14 correspond à la sortie pour feux d'illumination fixe.
- J16 y J17 correspond à la sortie pour mécanismes (bobines et feux de flash).
- J18 correspond à la sortie de la plaque de driver pour displays.
- J19 correspond au contrôle de colonnes.
- J20 correspond au contrôle de files.
- J21 entrée de tension d'alimentation.

CONNECTEURS SITUÉS SUR LA PLAQUE DE SON

- J2 correspond à la sortie pour la mesure du potentiel de volume.
- J3 correspond à la sortie pour haut-parleur.
- J4 entrée de tension d'alimentation.

CONNECTEURS SITUÉS SUR LA PLAQUE Z.P.V.

- J1 sortie de tension de jeu.
- J2, J3 et J4 sortie d'alimentation pour plaques.

DESCRIPTION DU JEU

- La banderole indique, selon le feu allumé, la ponctuation des bumpers.
- Quand on fait tomber la diane, les navettes du frontal inférieur se mettent en mouvement. La diane étant soulevée, le lumineux ONE MILION s'allume, donnant au joueur la possibilité d'augmenter son compteur.
- En agissant la diane fixe postérieure quand celle qui est battante se trouve en bas on obtient le prix de la navette allumée sur le frontal inférieur: 10.000 - 25.000 - 50.000 points EXTRA BALL ou ESPECIAL.
- Des diances rouges à gauche et des jaunes de la droite augmentent des bonus. Ceux-ci ont une valeur qui dépend de leur ajustage.
- Des diances rouges à gauche avec leurs feux en intermittence et lumière FLASHING allumée, en agissant n'importe laquelle des deux, on obtiendra ESPECIAL.
- Des diances rouges à gauche avec leurs feux en intermittence et lumière FLASHING jaune allumée, en agissant n'importe laquelle de deux, on obtiendra EXTRA BALL.
- Des lumières FLASHING jaune et rouge allumées, on obtiendra 100.000 points à la perte de la boule.
- Une diane rouge droites et jaune gauche augmentent des bonus de leur couleur jusqu'à allumer leurs FLASHING respectifs, avec celui-ci allumé, en agissant n'importe laquelle des deux, on augmente le multiplicateur x2, x5, x10.
- Une étoile jaune allumée augmente des bonus jaunes.
- Une étoile rouge allumée augmente des bonus rouges.
- Une étoile verte allumée déclenche GATE de la rampe.
- Le tilt pénalise la boule en jeu.

NONDUM SALES®

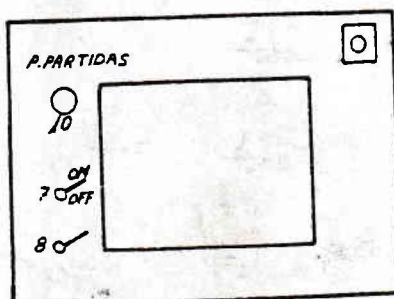
A
J
U
S
T
A
G
E
S

AJUSTAGES

- Quand on se trouve dans la zone 11 du BOOP, faire passer l'interrupteur 7 de l'état ON à celui OFF et le mot ADJUST apparaîtra sur le display correspondant au premier joueur. Le numéro de la zone à ajuster apparaîtra sur le display correspondant au troisième joueur. Sur le display du quatrième joueur, la numération ou objet d'ajustage.
- Dans le tableau suivant, des formes d'ajustage y sont détaillées.

TABLEAU D'AJUSTAGES

Zone	Objet d'ajustage	Ajustages possibles		Ajustage conseillé	
01	Parties par jeton sélecteur 1	de 0,0 à 9,9		1	Pour avancer des zones, faire passer l'interrupteur 7 de l'état ON à celui OFF, à ce point, actionner Bouton de parties , celui-ci détermine pas clignotement le digital à ajuster. Avec le microbouton 8 faire l'ajustage le plus intéressant.
02	Parties par jeton sélecteur 2	de 0,0 à 9,9			
03	Parties par jeton sélecteur 3	de 0 à 25		5	
04	Maximum crédits	de 1 à 99		25	
05	Boules par partie	de 1 à 5		3	
06	Parties par Hight Score	de 1 à 5		1	
07	Extra-ball par partie	de 1 à 5		2	
08	Première partie par points	10.000 à 9.990.000		2.200.000	
09	Deuxième partie par points	10.000 à 9.990.000		2.800.000	
10	Troisième partie par points	10.000 à 9.990.000		3.500.000	
11	Parties par Hight Score	10.000 à 9.990.000		4.000.000	
		Ajustages			Pour avancer des zones, faire passer l'interrupteur 7 de l'état ON à celui OFF, à ce point, actionner le microbouton 8, à chaque pulsation, il fait avancer la numération du plus petit au plus grand dans le digital jusqu'à l'obtention de l'ajustage souhaité.
		1	0		
12	Parties de prix par jeu	une seule	plusieurs	0	
13	Parties par Special	Extra-ball	partie	0	
14	Parties par points	Extra-ball	partie	0	
15	Loterie	non	oui	0	
16	Réclame musicale	non	oui	0	
17	Hight Score	hebdomadaire	journalier	1	
18	Ponctuation pour carambolages 1 et 2	1.030	130	0	
19	Ponctuation pour pique-boules	1.000	100	0	
20	Ponctuation pour carambolages 3 et 4	110	10	1	
21	Ponctuation pour banderole	10.000	1.000	0	
22	Ponctuation pour bonus 1 à 10	1.000	10.000	1	
		Éteints	1.000	10.000	
		Allumés	10.000	25.000	
23	Ponctuation bumpers	Flashing	25.000	50.000	



COMPTABILITÉ

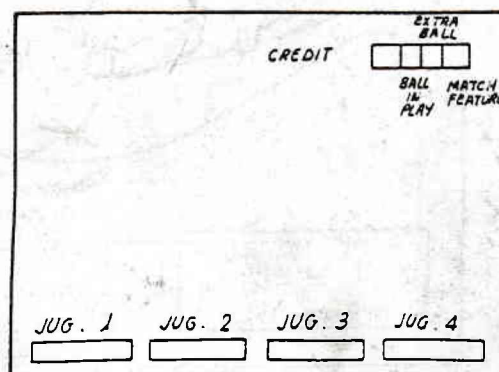
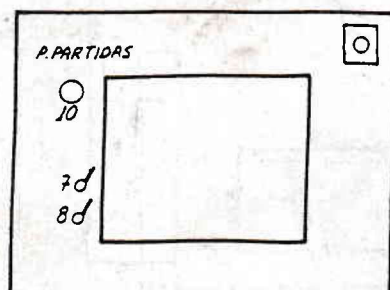
- Avec la machine en GAME OVER, faire passer l'interrupteur 7 de l'état ON à celui OFF (selon la figure «BOUTONS D'AJUSTAGE»). Presser le BOUTONS DE PARTIES, le mot BOOP apparaîtra sur le display correspondant au premier joueur. La zone de comptabilité apparaîtra sur le display du troisième joueur. Sur le display du quatrième joueur la comptabilité elle-même.
- Dans le tableau suivant, les différentes zones auxquelles la comptabilité fait référence, y sont détaillées.

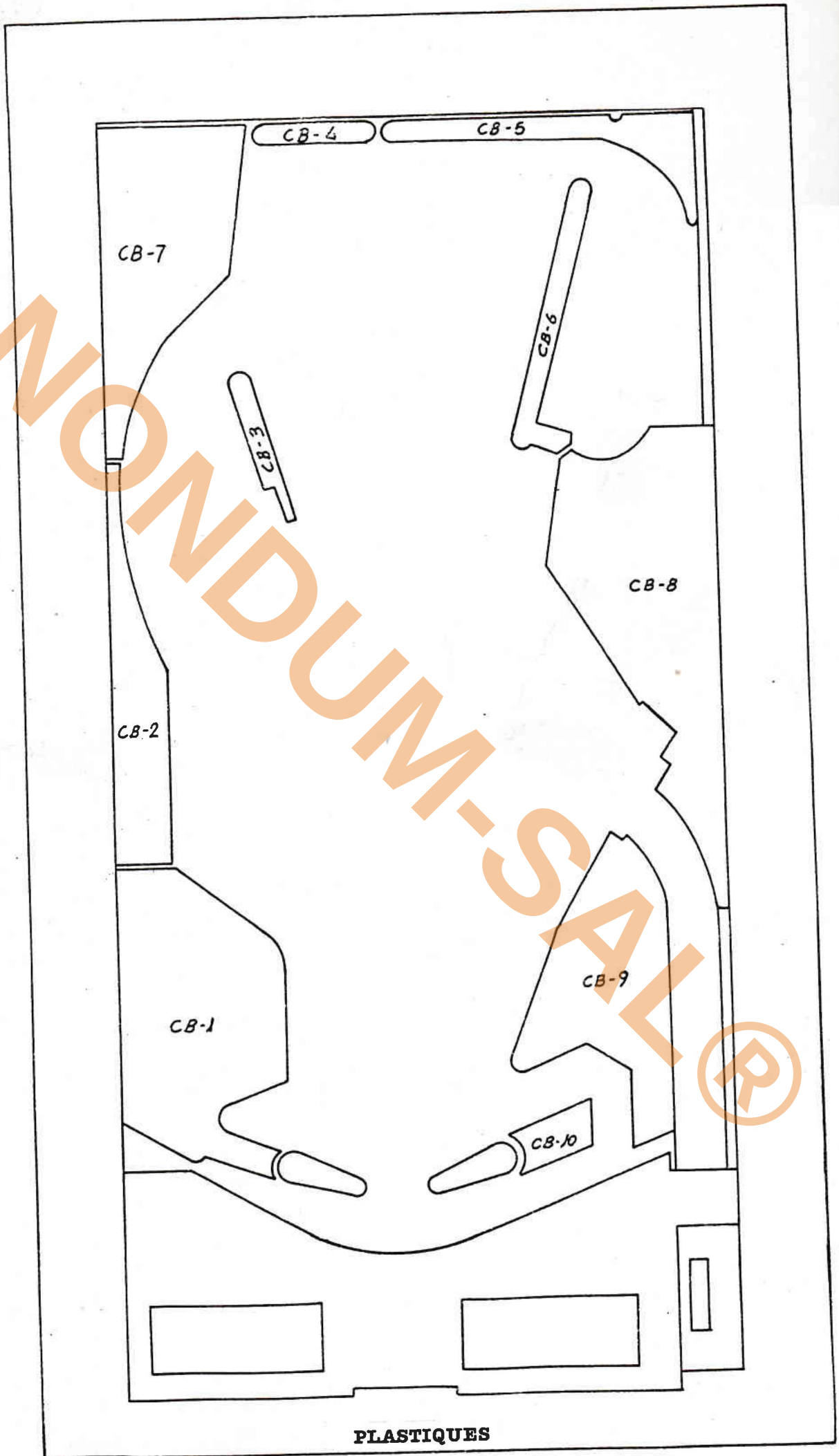
Zone	Fonction de la zone	Effaçage de la zone	
		Interrupteur 7	Pouton partie
01	Jetons entrées 1 ^{er} sélecteur	OFF	PRESSER
02	Jetons entrées 2 ^e sélecteur	OFF	PRESSER
03	Jetons entrées 3 ^e sélecteur	OFF	PRESSER
04	Total parties jouées	OFF	PRESSER
05	Total parties par prix	OFF	PRESSER
06	Total parties par Especial	OFF	PRESSER
07	Total parties par points	OFF	PRESSER
08	Total parties par Hight Score	OFF	PRESSER
09	Total parties par Loterie	OFF	PRESSER
10	Total Extra-ball	OFF	PRESSER
11	Minutes réelles de jeu	OFF	PRESSER

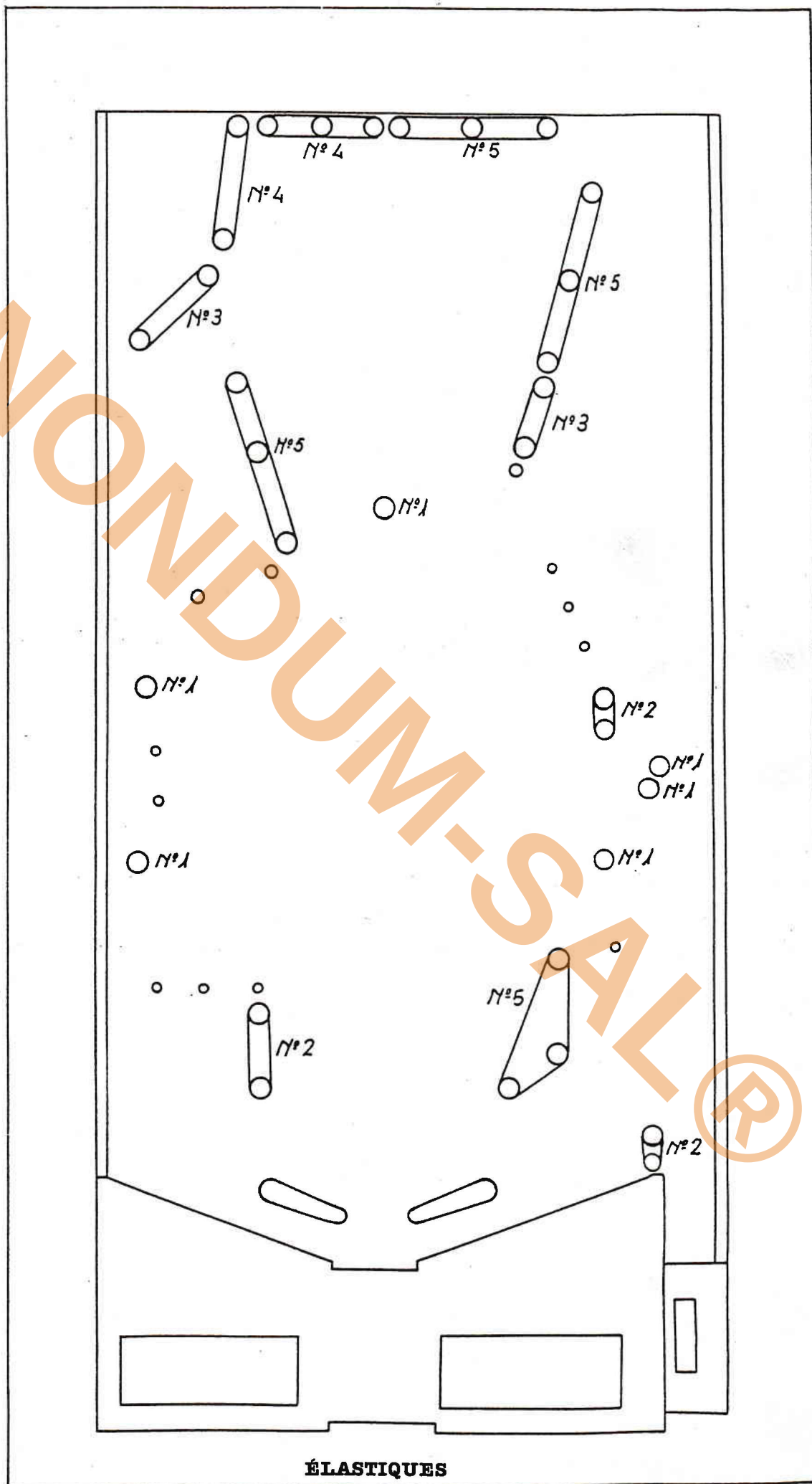
- Pour faire avancer les zones l'interrupteur 7 doit passer OFF - ON - OFF. Pour faire repasser la machine à GAME OVER, placer le levier de l'interrupteur 7 à son état initial, c'est-à-dire à ON et presser le BOUTON DE PARTIES.

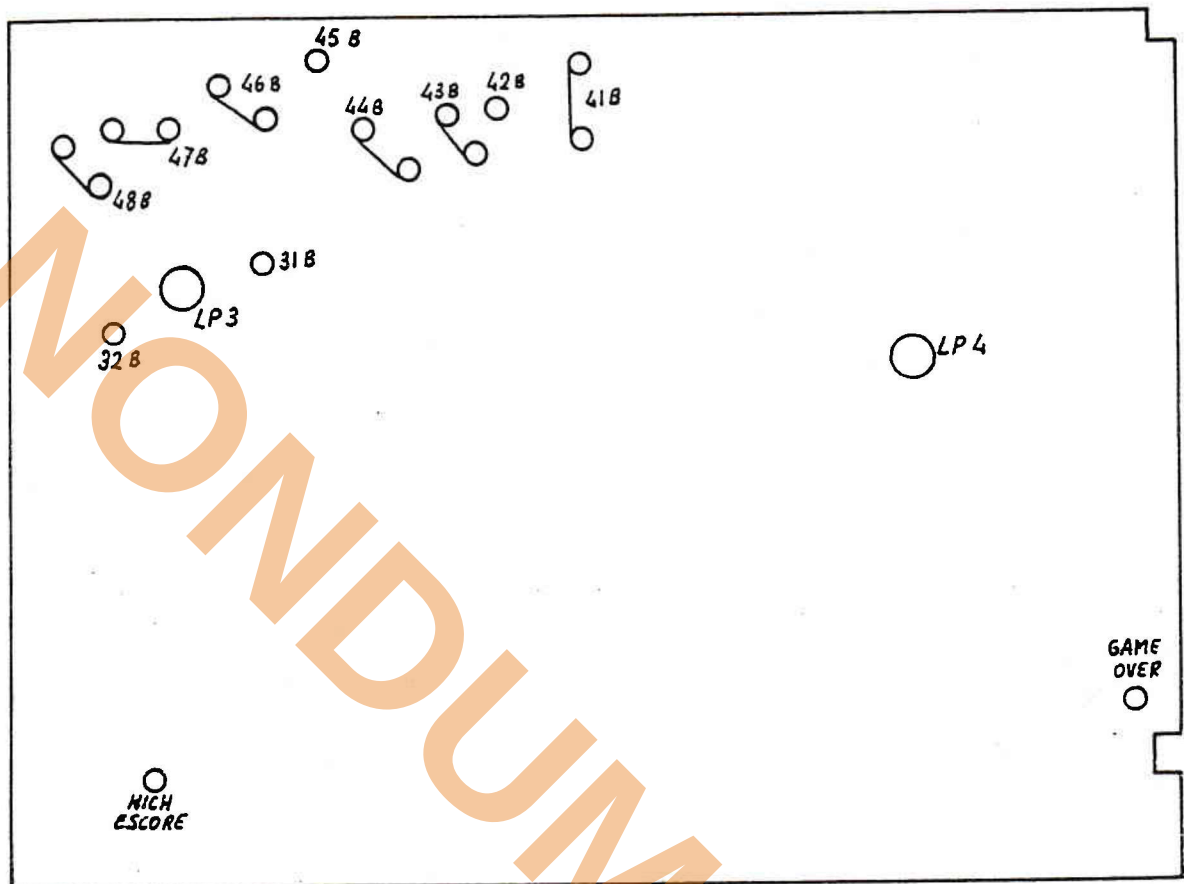
TEST

- Avec la machine en GAME OVER, faire passer l'interrupteur 7 de l'état ON à celui OFF (se référer à la figure «BOUTONS D'AJUSTAGE»), actionner le levier du bouton 8 et, en le lâchant, le mot TEST apparaîtra sur le display du premier joueur. Sur le display du deuxième joueur, les numéros correspondants aux petites ampoules de jeu apparaîtront au fur et à mesure et automatiquement, de la façon suivante: A11 à A18 - B11 à B18, A21 à A28 - B21 à B28, A31 à A38 - B31 à B38, A41 à A48 - B41 à B48 et A51 à A58. Sur le display du quatrième joueur, apparaît le mot CO FI, c'est-à-dire COLONNES FILES, avec un numéro à côté qui correspond au contact qui demeure fermé à ce moment-là. Exemple: 88 (contact de repos de boule) signifie que la colonne n.° 8 accompagne, dans cette occasion, la file n.° 8; 85 (contact de l'interrupteur n.° 7) signifie que la colonne n.° 8 accompagne la file n.° 5.









FEUX DE FRONTEUX

