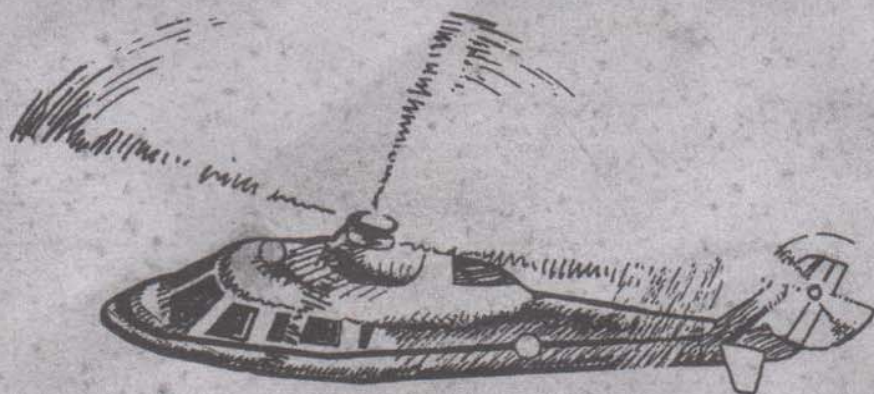
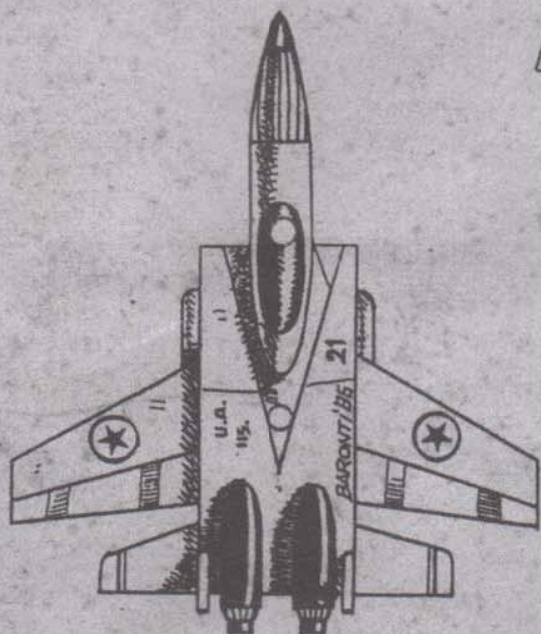


SKILL



FLIGHT



Operacion
Y
Mantenimiento

INDICE

SECCION

PAGINA

INSTALACION	5
INTRODUCCION	6
CONEXIONADO DE MANGAS	6
CAMBIO DE TENSION	8
OPERACION	9
DESCRIPCION DEL JUEGO	11
TEST	12
AJUSTE Y CONTABILIDAD	13
AJUSTE DE PARTIDAS POR MONEDAS	14
DESCRIPCION DE GOMAS	15
SITUACION LUCES TABLERO	16
SITUACION CONTACTOS TABLERO	17
PLASTICOS TABLERO	18, 19
ESQUEMAS	21

1	INTRODUCCION
2	CONEXIONADO DE BANDAS
3	CONEXION DE TENSION

4	CONEXION
5	DESCRIPCION DEL MODELO
6	DESCRIPCION DEL MODELO
7	DESCRIPCION DEL MODELO
8	DESCRIPCION DEL MODELO
9	DESCRIPCION DEL MODELO
10	DESCRIPCION DEL MODELO
11	DESCRIPCION DEL MODELO
12	DESCRIPCION DEL MODELO
13	DESCRIPCION DEL MODELO
14	DESCRIPCION DEL MODELO
15	DESCRIPCION DEL MODELO
16	DESCRIPCION DEL MODELO
17	DESCRIPCION DEL MODELO
18	DESCRIPCION DEL MODELO
19	DESCRIPCION DEL MODELO
20	DESCRIPCION DEL MODELO
21	DESCRIPCION DEL MODELO
22	DESCRIPCION DEL MODELO
23	DESCRIPCION DEL MODELO
24	DESCRIPCION DEL MODELO
25	DESCRIPCION DEL MODELO
26	DESCRIPCION DEL MODELO
27	DESCRIPCION DEL MODELO
28	DESCRIPCION DEL MODELO
29	DESCRIPCION DEL MODELO
30	DESCRIPCION DEL MODELO
31	DESCRIPCION DEL MODELO
32	DESCRIPCION DEL MODELO
33	DESCRIPCION DEL MODELO
34	DESCRIPCION DEL MODELO
35	DESCRIPCION DEL MODELO
36	DESCRIPCION DEL MODELO
37	DESCRIPCION DEL MODELO
38	DESCRIPCION DEL MODELO
39	DESCRIPCION DEL MODELO
40	DESCRIPCION DEL MODELO
41	DESCRIPCION DEL MODELO
42	DESCRIPCION DEL MODELO
43	DESCRIPCION DEL MODELO
44	DESCRIPCION DEL MODELO
45	DESCRIPCION DEL MODELO
46	DESCRIPCION DEL MODELO
47	DESCRIPCION DEL MODELO
48	DESCRIPCION DEL MODELO
49	DESCRIPCION DEL MODELO
50	DESCRIPCION DEL MODELO
51	DESCRIPCION DEL MODELO
52	DESCRIPCION DEL MODELO
53	DESCRIPCION DEL MODELO
54	DESCRIPCION DEL MODELO
55	DESCRIPCION DEL MODELO
56	DESCRIPCION DEL MODELO
57	DESCRIPCION DEL MODELO
58	DESCRIPCION DEL MODELO
59	DESCRIPCION DEL MODELO
60	DESCRIPCION DEL MODELO
61	DESCRIPCION DEL MODELO
62	DESCRIPCION DEL MODELO
63	DESCRIPCION DEL MODELO
64	DESCRIPCION DEL MODELO
65	DESCRIPCION DEL MODELO
66	DESCRIPCION DEL MODELO
67	DESCRIPCION DEL MODELO
68	DESCRIPCION DEL MODELO
69	DESCRIPCION DEL MODELO
70	DESCRIPCION DEL MODELO
71	DESCRIPCION DEL MODELO
72	DESCRIPCION DEL MODELO
73	DESCRIPCION DEL MODELO
74	DESCRIPCION DEL MODELO
75	DESCRIPCION DEL MODELO
76	DESCRIPCION DEL MODELO
77	DESCRIPCION DEL MODELO
78	DESCRIPCION DEL MODELO
79	DESCRIPCION DEL MODELO
80	DESCRIPCION DEL MODELO
81	DESCRIPCION DEL MODELO
82	DESCRIPCION DEL MODELO
83	DESCRIPCION DEL MODELO
84	DESCRIPCION DEL MODELO
85	DESCRIPCION DEL MODELO
86	DESCRIPCION DEL MODELO
87	DESCRIPCION DEL MODELO
88	DESCRIPCION DEL MODELO
89	DESCRIPCION DEL MODELO
90	DESCRIPCION DEL MODELO
91	DESCRIPCION DEL MODELO
92	DESCRIPCION DEL MODELO
93	DESCRIPCION DEL MODELO
94	DESCRIPCION DEL MODELO
95	DESCRIPCION DEL MODELO
96	DESCRIPCION DEL MODELO
97	DESCRIPCION DEL MODELO
98	DESCRIPCION DEL MODELO
99	DESCRIPCION DEL MODELO
100	DESCRIPCION DEL MODELO

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 esto, 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 MPU-V-1. Conector J6
 - b) placa SLD. Conectores J2, J3, J4, J5
 - c) placa SSD. Conectores J1 y J2
 - d) placa PBU
 - e) placa DAUX.
 - f) conector 6x6 frontal
 - g) conector 3½ frente
 - h) conector 3x3 mueble
 - i) conector 2½ mueble
 - j) regleta red en cabezal
- Conectar mangas del mueble a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector J7
 - b) placa ZSU-1. Conector J3
 - c) altavoz frente
 - Cable blindado a ZSU-1. Conector J2
- Conectar manga de flipper a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector J4
 - b) placa ZSU-1. Conector J4
 - c) placa SSD. Conector J3
 - d) placa PBU
 - e) regleta de red
 - f) transformador
 - g) fusibles
 - h) pilotos superiores cabezal
- Conectar manga display de la placa MPU-V-1, conector J5 a placa BUS DISPLAY situada en el frontal.
- Las mangas del BUS frontal a placas DISPLAY van en el orden indicado. Ver figura 1.

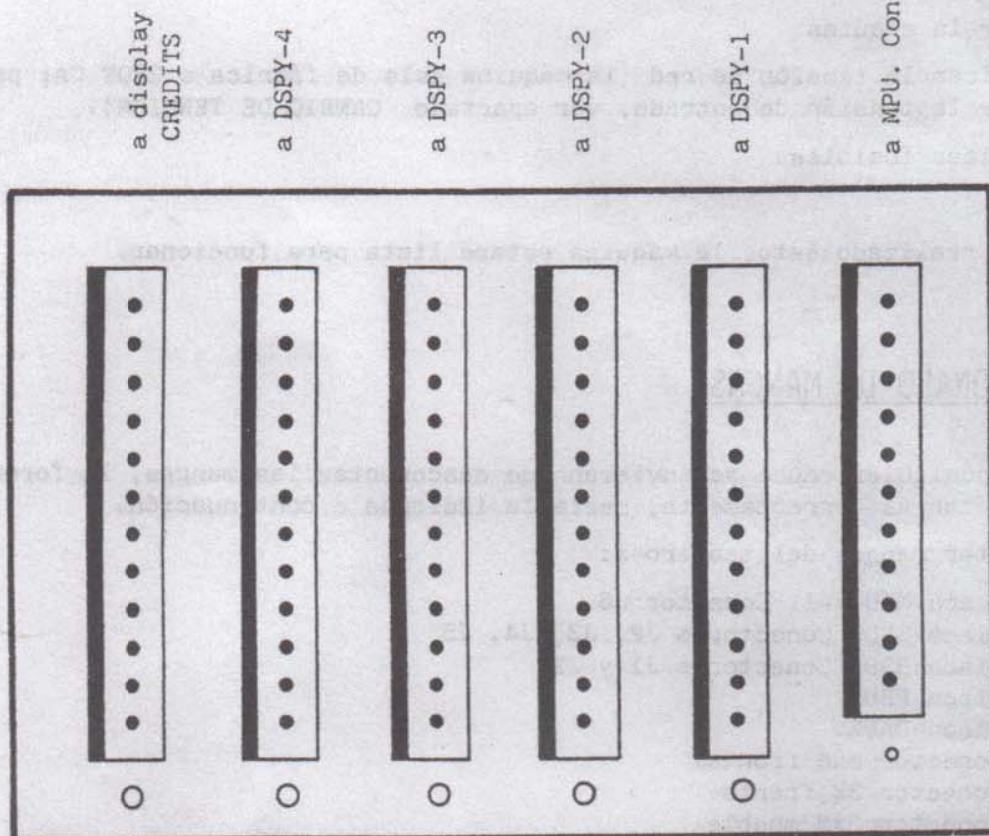
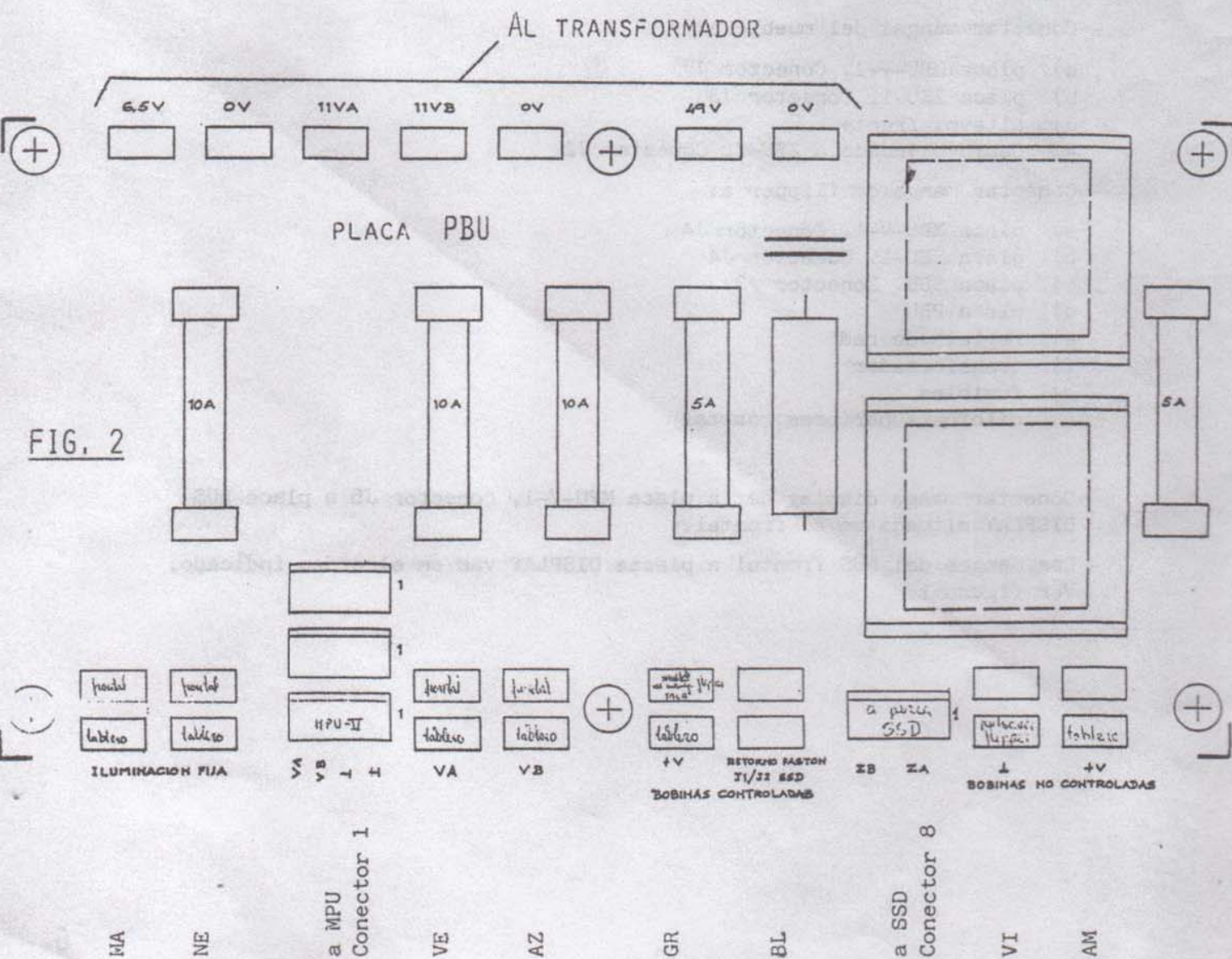


FIG. 1



CAMBIO DE TENSION

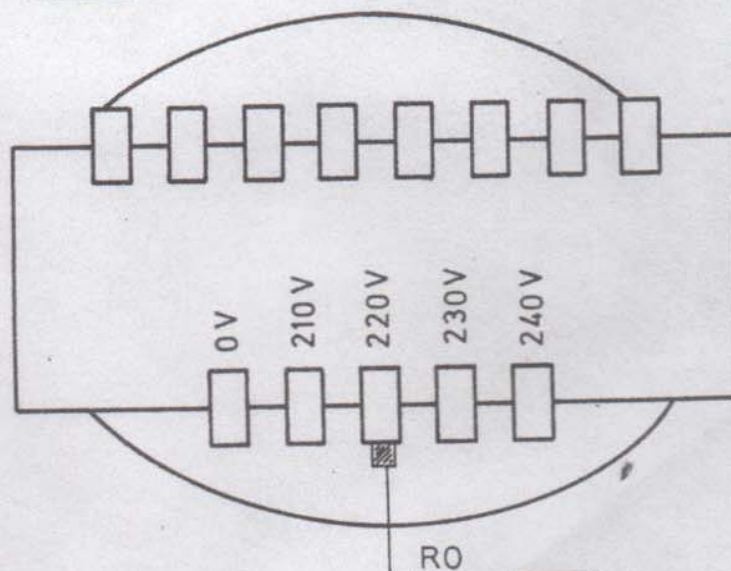
Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (figura 3)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Retirar el cristal frontal
- Abrir el frontal
- Colocar el terminal móvil (RO) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible (figura 3)

El enchufe, situado en el interior de la mesa del mueble es de 220 V y no es afectado por el interruptor de red.

FIG. 3



Se ilustra en la figura el modo de conectar el transformador (Figura 2)

Las tensiones en los bornes de salida para su mejor localización:

- Retorno al neutro primario

- Salida de 120 volt

- Salida de 240 volt (240 volt) en la posición de

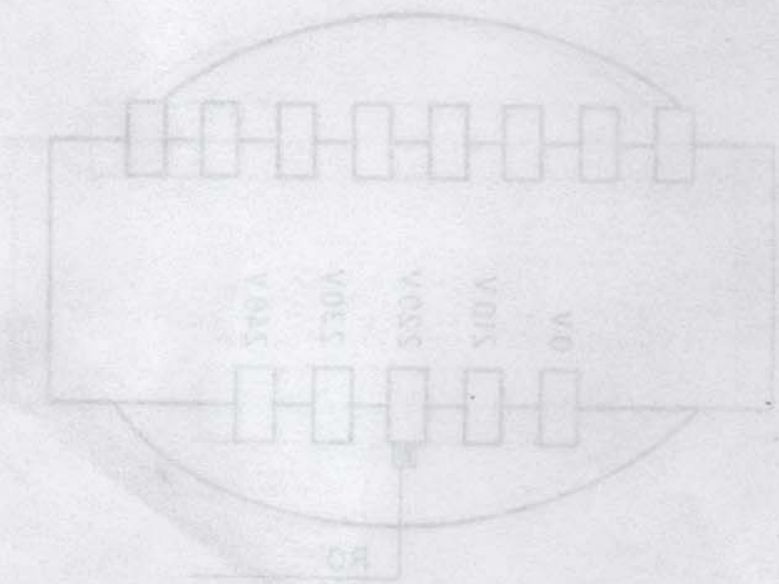
conexión a la tensión de red disponible

(Figura 3)

El neutro, situado en el superior de la nueva del medio es de 240 V

y se conecta por el interruptor de red.

FIG. 2



OPERACION

DESCRIPCION DEL JUEGO

El expulsor y todas las dianas excepto, la superior izquierda, SUMAN BONUS. Suman LOOPING BONUS por estrellas.

X2, X3, X4 y X5 pasando la bola por las dos estrellas superiores conjuntamente.

X2, X3 y X4 de LANDING BONUS, se consiguen a través del expulsor.

La diana superior izquierda marca lo indicado en el luminoso:

15K, 30K, 50K, 65K, 95K, SPECIAL

La diana de enclave, marca 20.000 puntos y aleatoriamente se enciende su luminoso correspondiente, indicando 1.000.000 de puntos. Este luminoso queda encendido durante un cierto tiempo, en el cual el resto del tablero queda apagado. La diana sube a los 15 segundos aproximadamente.

LANDING SPECIAL, se enciende al encender 40 bonus y da PARTIDA al conseguir 20 bonus más.

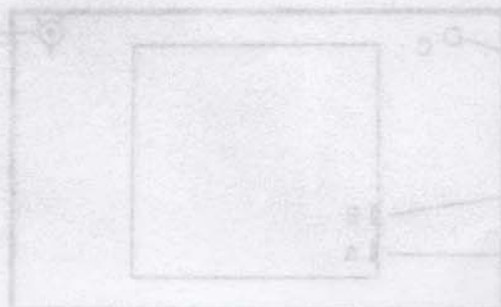
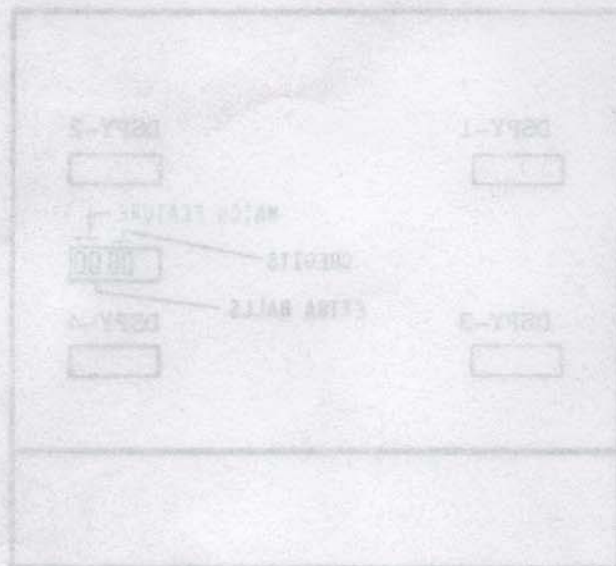
Cuando se traspasa la barrera de los 20 bonus, éstos quedan acumulados para el resto de la partida.

Incidiendo la bola en dianas parpadeantes ROJAS se quedan fijas y se encienden las AMARILLAS en flashing, que al incidir la bola sobre ellas, se encienden los pilotos laterales y los del cabezal, indicando captura de bola en cañones laterales.

Al entrar la bola en cualquier cañón, queda retenida, dando lugar al juego de una nueva bola. Cuando se tienen ocupados los dos cañones, y la 3ª bola toca algún contacto del tablero, las dos bolas restantes son expulsadas, entrando en juego MULTI-BALL.

El GATE se cierra cuando se coloca la bola en los cañones laterales y se abre, cuando pasa por su pasillo correspondiente.

Las dos estrellas conjuntamente, encienden los bumpers.



IMPORTANTE

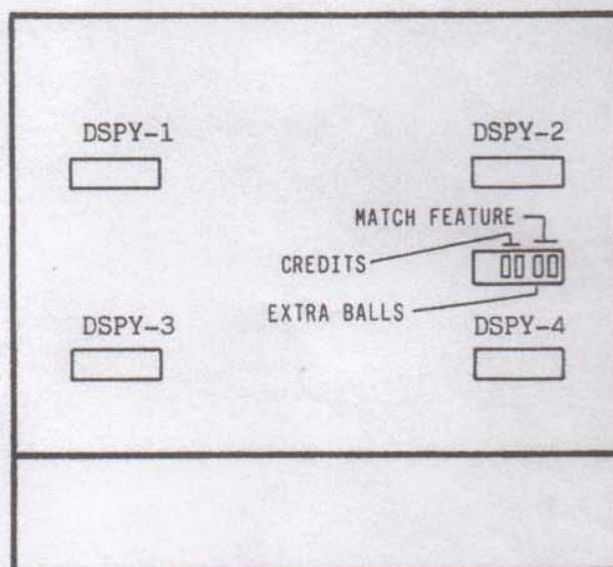
- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se aprete cualquiera de los pulsadores de TEST o PARTIDAS.
- Para entrar en TEST o BOOCKKEEPING, la máquina tendrá que estar en GAME OVER.
- Para poner a cero el contador de CREDITOS: abrir la puerta, actuar el conmutador (A) fig. 4 y dar un impulso a cualquier micro de la puerta.
- Al ajustar las ZONAS, hay que tener en cuenta la posición de la palanca del CONMUTADOR. Al ir actuando sucesivamente el CONMUTADOR, la palanca de éste, tiene que quedar hacia abajo (contraria a su posición inicial). Si por cualquier motivo, al buscar la ZONA deseada, no se ha colocado la palanca del conmutador hacia abajo 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
- Colocar la palanca del CONMUTADOR (A) hacia abajo. Fig. 4
- Apretar el pulsador de TEST (B) fig.4. En el display de 1er. jugador (DSPY-1, fig. 4) 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. 4) 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 8
- Al apretar el pulsador de partidas (C), hará un TEST de bobinas para averiguar si hay alguna en mal estado o un mal funcionamiento de la misma.

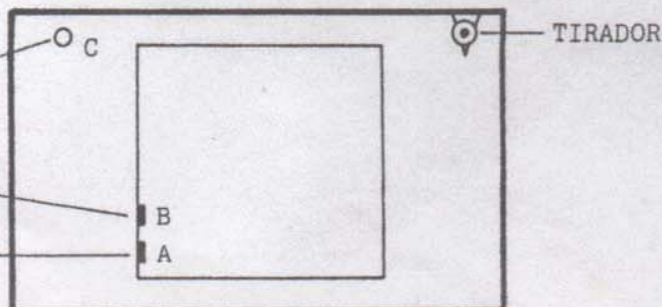
FIG. 4



PULSADOR PARTIDAS
(SELECCION DIGITO
VALOR DE ZONA)

(TEST AJUSTE DEL
VALOR DE ZONA)

(VARIACION DE ZONA)



AJUSTE Y CONTABILIDAD

- LECTURA TOTALES DE MONEDAS; PARTIDAS Y PREMIOS (BOOCKKEEPING)

Con la máquina en GAME OVER:

- Abrir la puerta
- Colocar la palanca del conmutador (A) hacia abajo. Fig. 4
- Apretar el pulsador de partidas (C) fig. 4. Al soltarlo aparecerá "boop" en el display de 1er. jugador (DSPY-1, fig. 4) y en el 2º la cantidad de monedas entradas por el 1er. selector.
- En el contador CREDIT, aparecerá la ZONA 1. Al actuar sucesivamente el CONMUTADOR (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" conseguidos
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. 4.

PARA SALIR DE ESTE ESTADO DE "BOOCKKEEPING", COLOCAR LA PALANCA DEL CONMUTADOR (A) HACIA ARRIBA Y APRETAR EL PULSADOR DE PARTIDAS (C).

AJUSTES INDEPENDIENTES

Estando en la zona 8 y actuando sucesivamente la palanca del CONMUTADOR (A), 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.

OBJETO DE AJUSTE	S.FL.	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	2,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR		3	00 a 25	05
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	1600000
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 PUNTOS		13	0=PARTIDA 1= BOLA	0
PREMIO POR ESPECIAL		14	0=PARTIDA 1= BOLA	0
MATCH FEATURE		15	0=SI 1= NO	0
RECLAMO		16	0=SI 1= NO	0
PREMIO HIGH SCORE		17	0=NO 1= SI	0
ACUMULA MULTI-BALL		18	0=NO 1= SI	0
DIANA AM SUP. IZQ. EMPIEZA EN:		19	0=5000 1=15000	0
ESPECIALES DE ESCAPE SE ENCIENDEN CON SPECIAL LANDING BONUS		20	0=SI 1= NO	0
PARTIDA EN LANDING BONUS		21	0=59+1 1=39+1	0
CANTIDAD DE BONUS EN LOOPING BONUS		22	0=12 1=23	0
ACUMULA MULTIPLICADOR BONUS LOOPIN		23	0=NO 1= SI	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. 5

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 (DSPY 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.

GOMAS

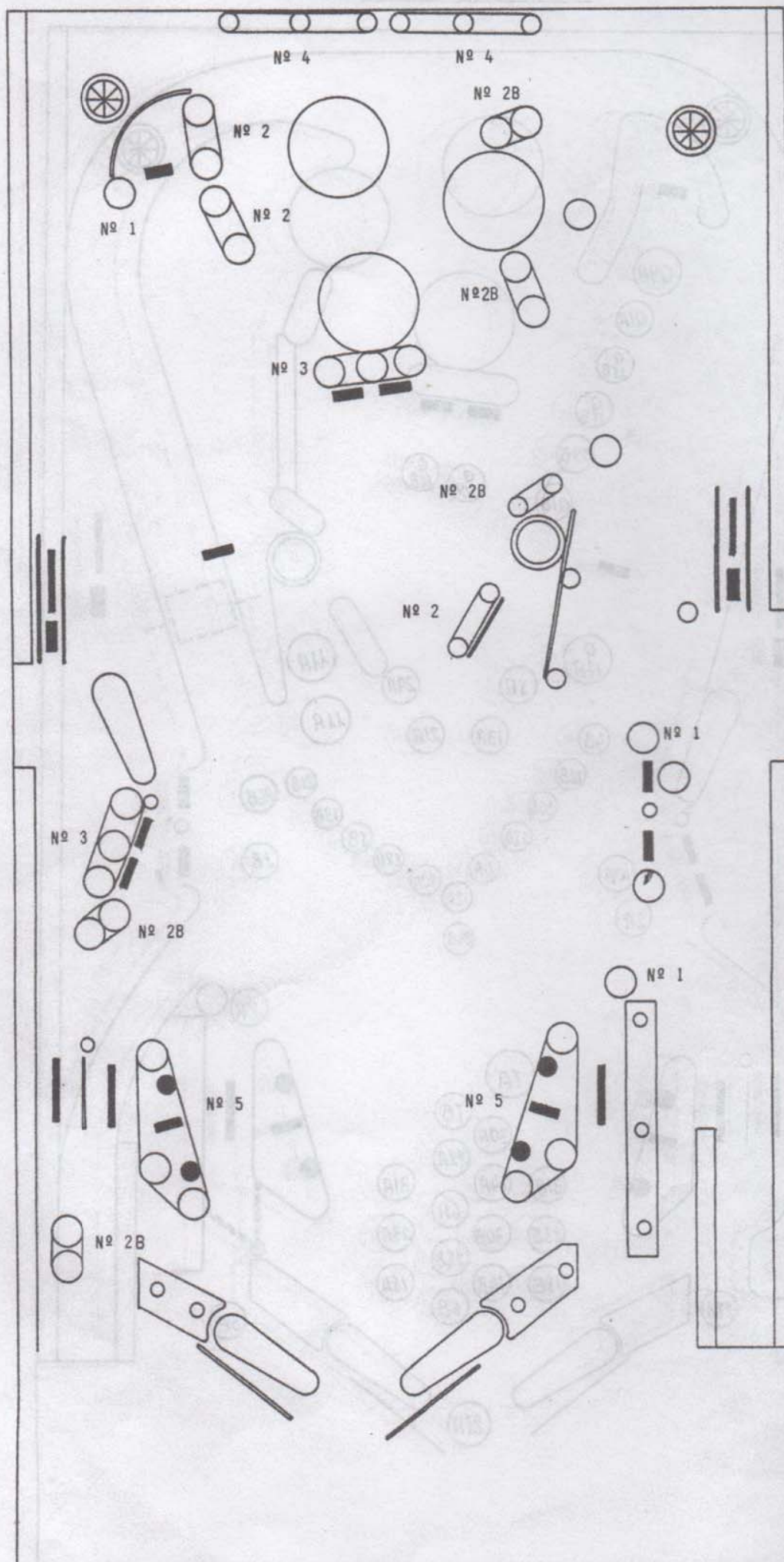


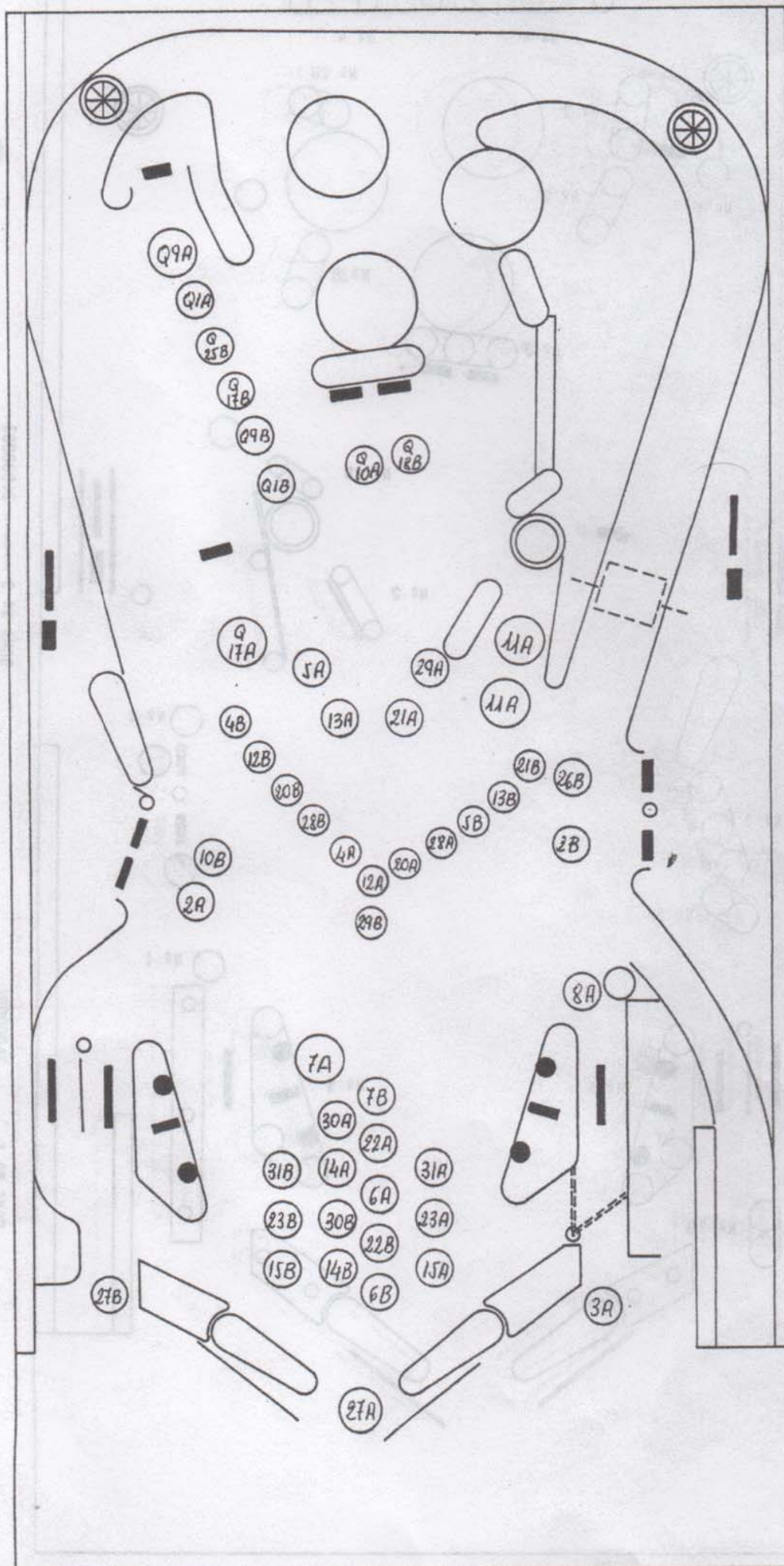
FIG. 6

GOMA № 3 --- 34000003
GOMA № 4 --- 34000004
GOMA № 5 --- 34000005

GOMA № 1 --- 34000001
GOMA № 2 --- 34000002
GOMA № 2B --- 34000008

SITUACION LUCES

FIG. 7



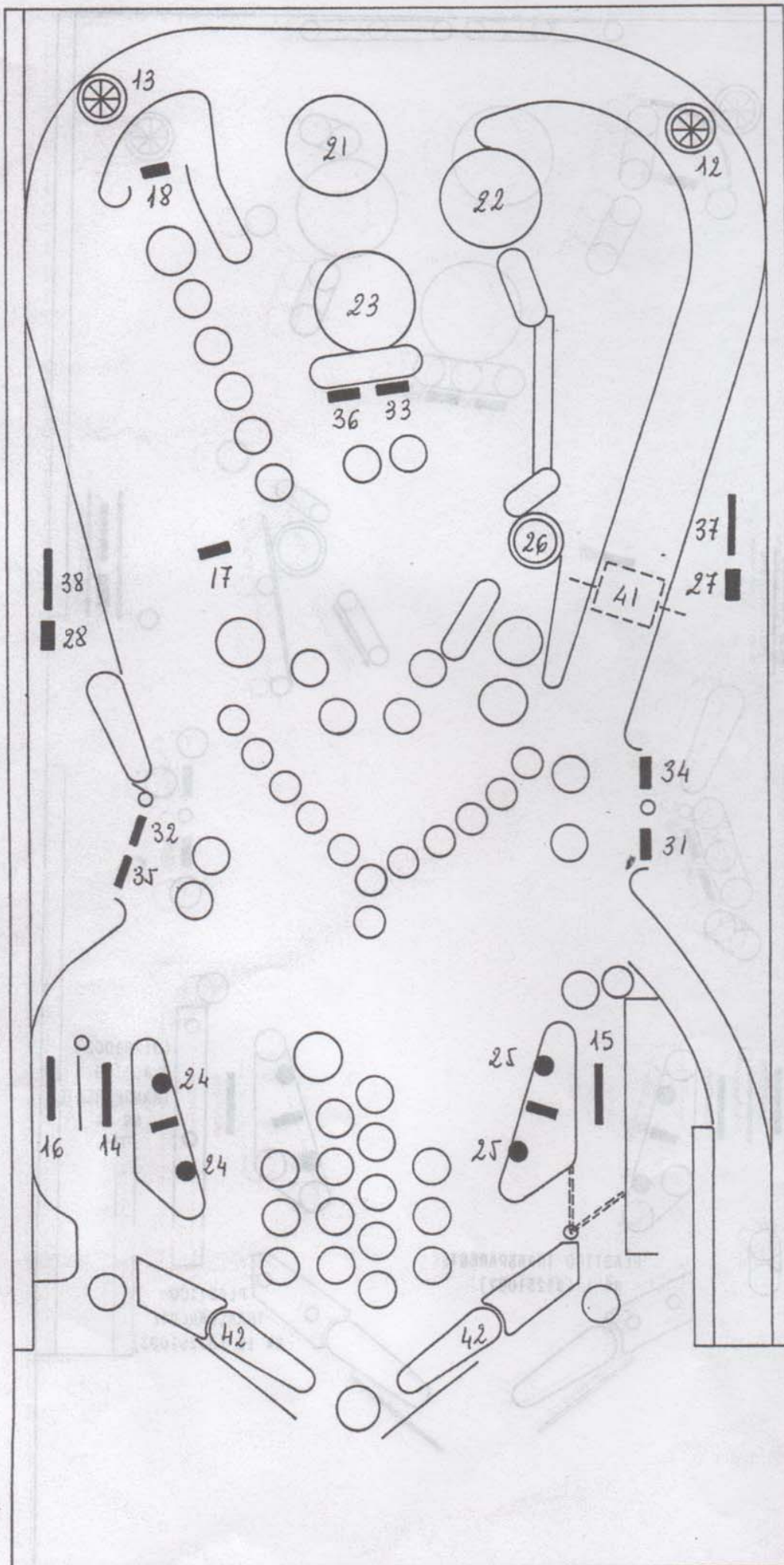
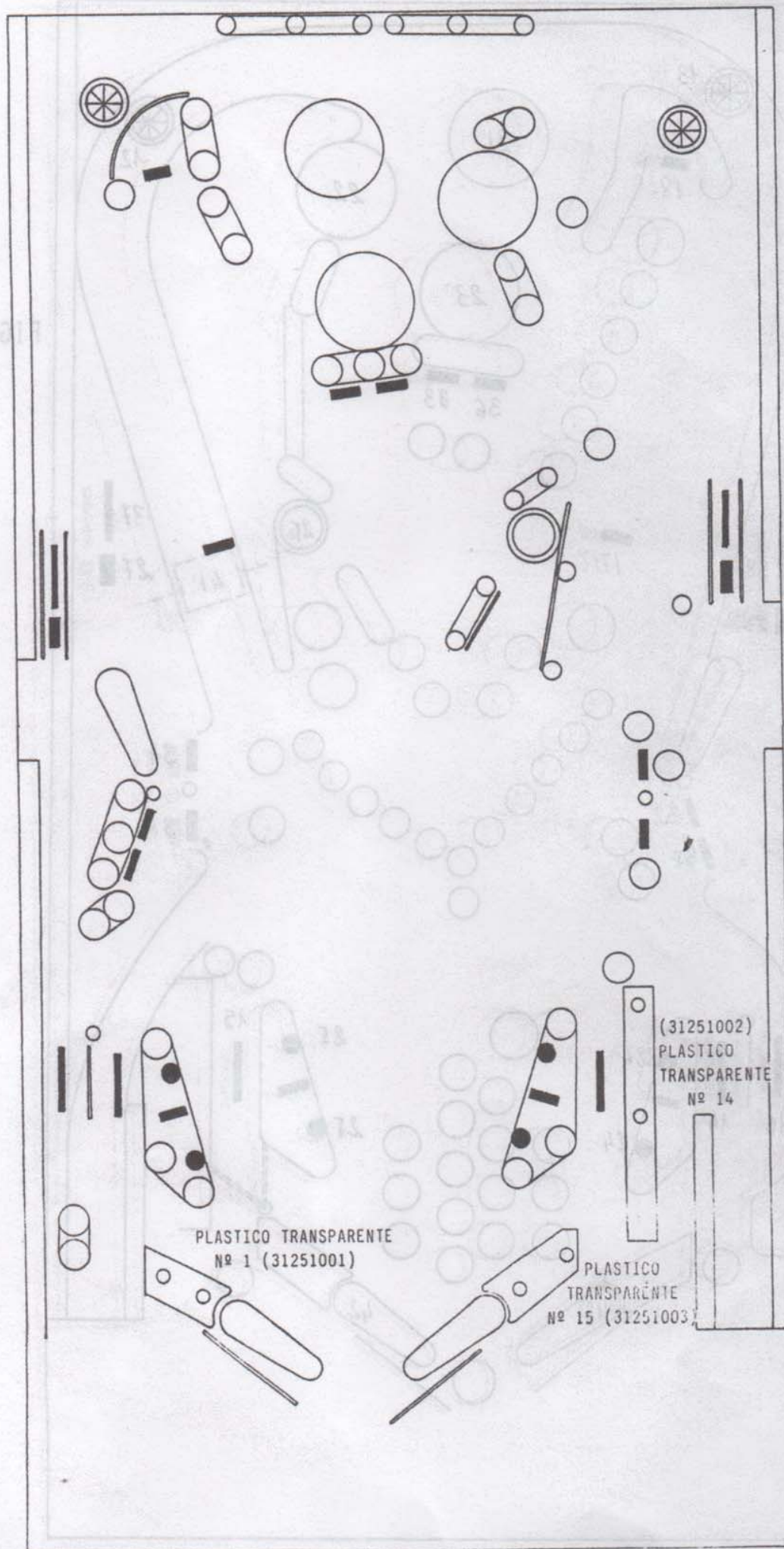
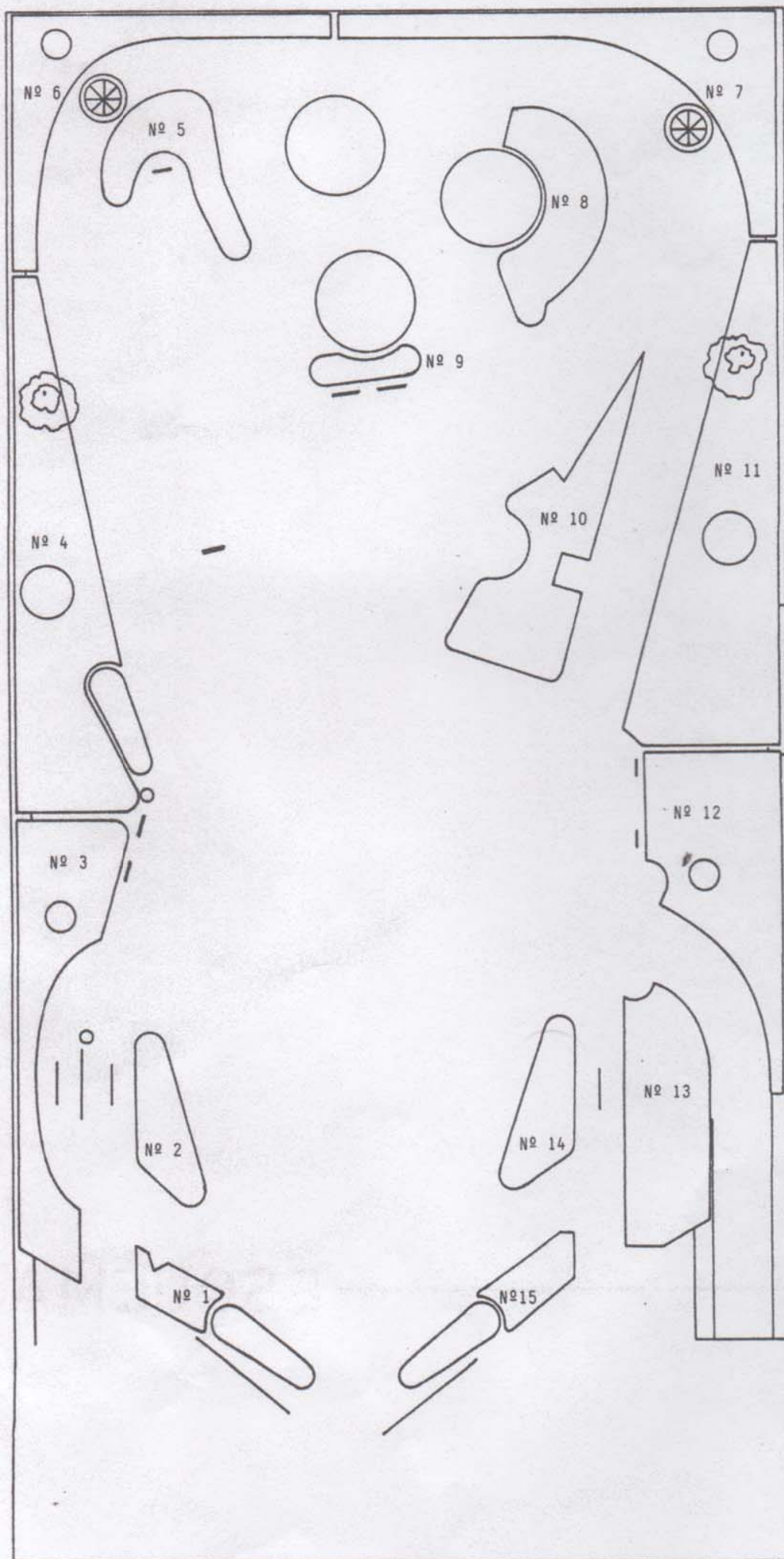


FIG. 8

PLASTICOS TRANSPARENTES



PLASTICOS SERIGRAFIADOS

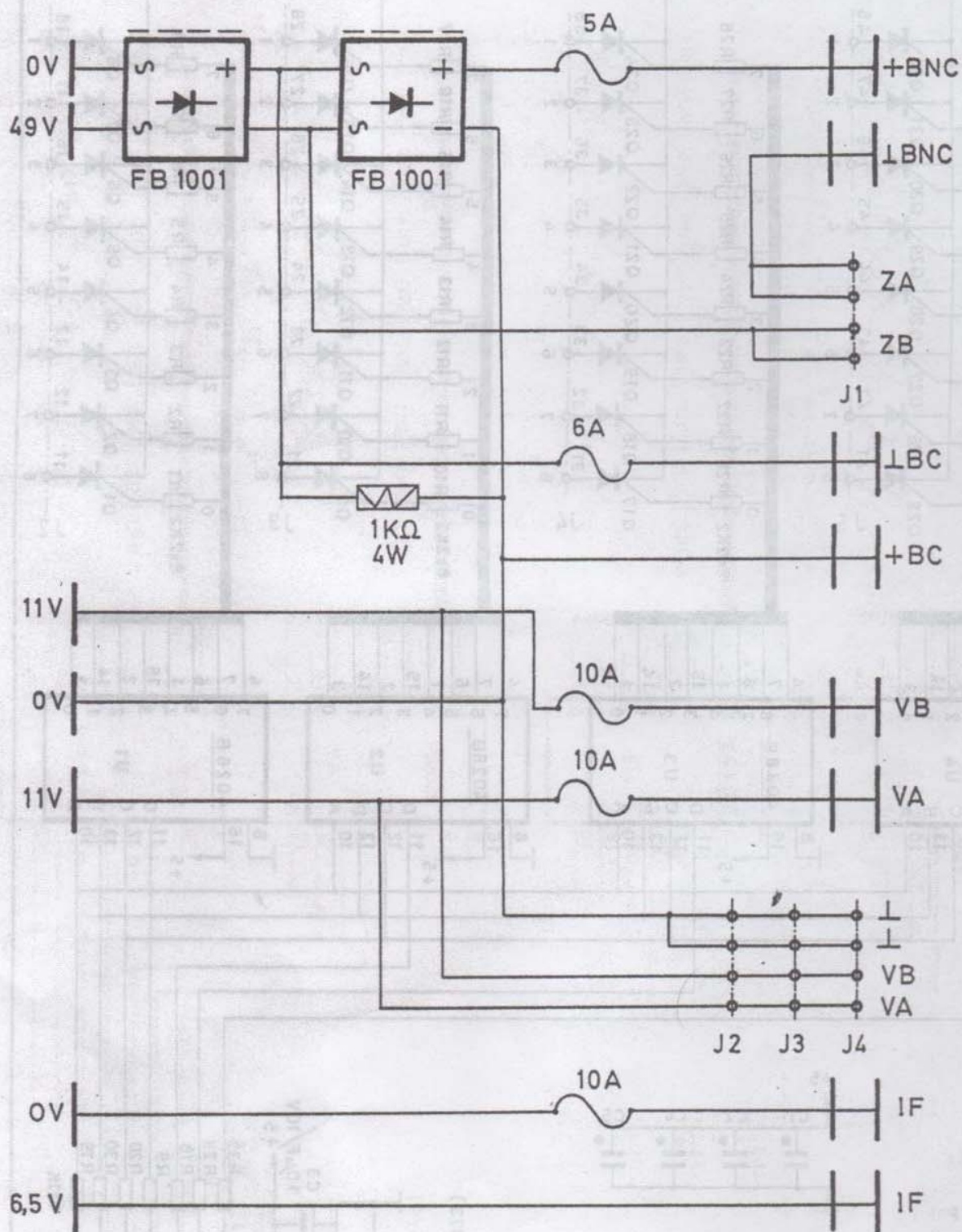


PLASTICO Nº 11 --- 31351011
 PLASTICO Nº 12 --- 31351012
 PLASTICO Nº 13 --- 31351013
 PLASTICO Nº 14 --- 31351014
 PLASTICO Nº 15 --- 31351015

PLASTICO Nº 6 --- 31351006
 PLASTICO Nº 7 --- 31351007
 PLASTICO Nº 8 --- 31351008
 PLASTICO Nº 9 --- 31351009
 PLASTICO Nº 10 --- 31351010

PLASTICO Nº 1 --- 31351001
 PLASTICO Nº 2 --- 31351002
 PLASTICO Nº 3 --- 31351003
 PLASTICO Nº 4 --- 31351004
 PLASTICO Nº 5 --- 31351005

— ESQUEMAS —



PLAYMATIC

PBU

PROYECTADO

J. GAMELL

DIBUJADO

20-12-85

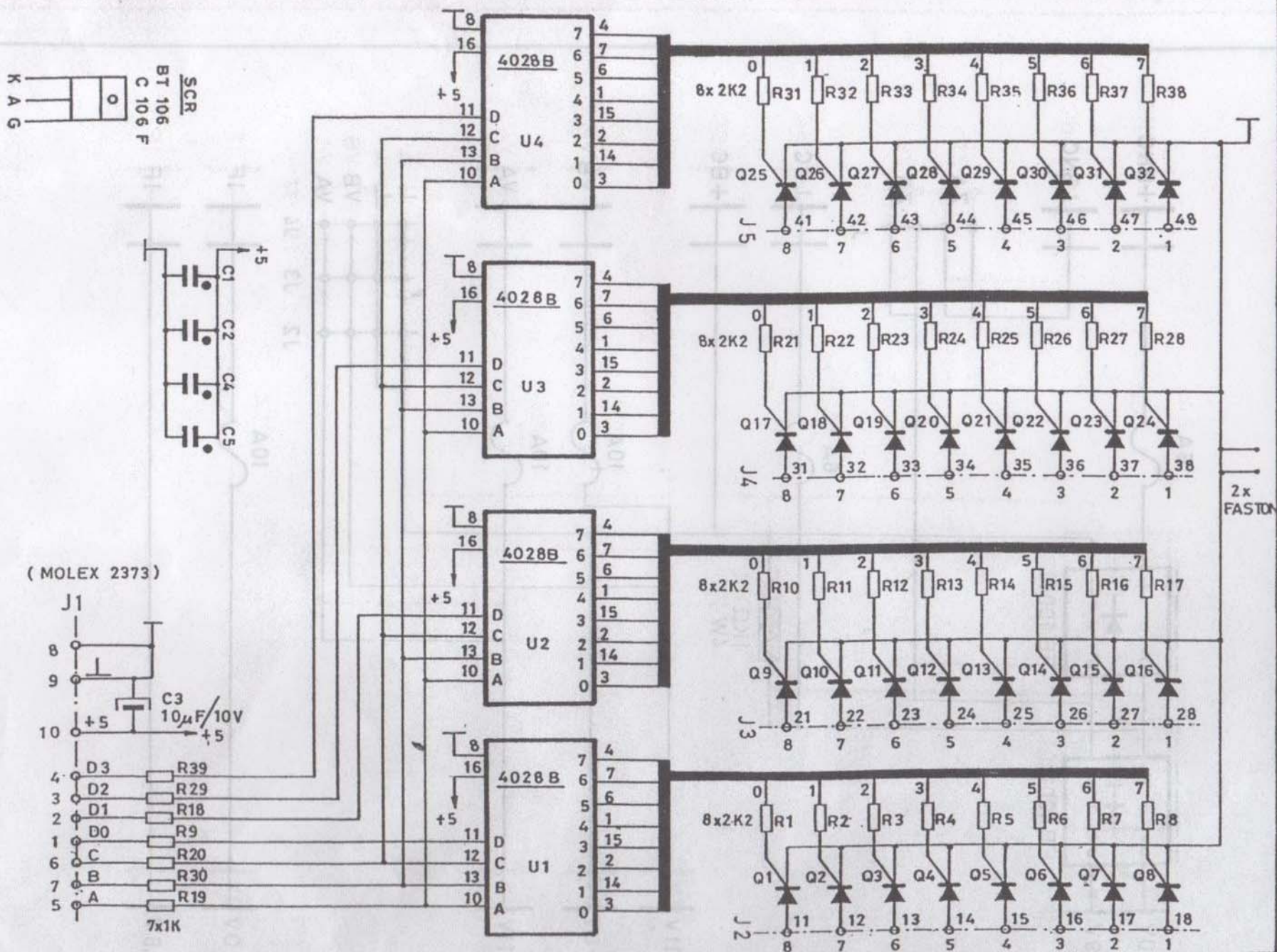
RAUL M.

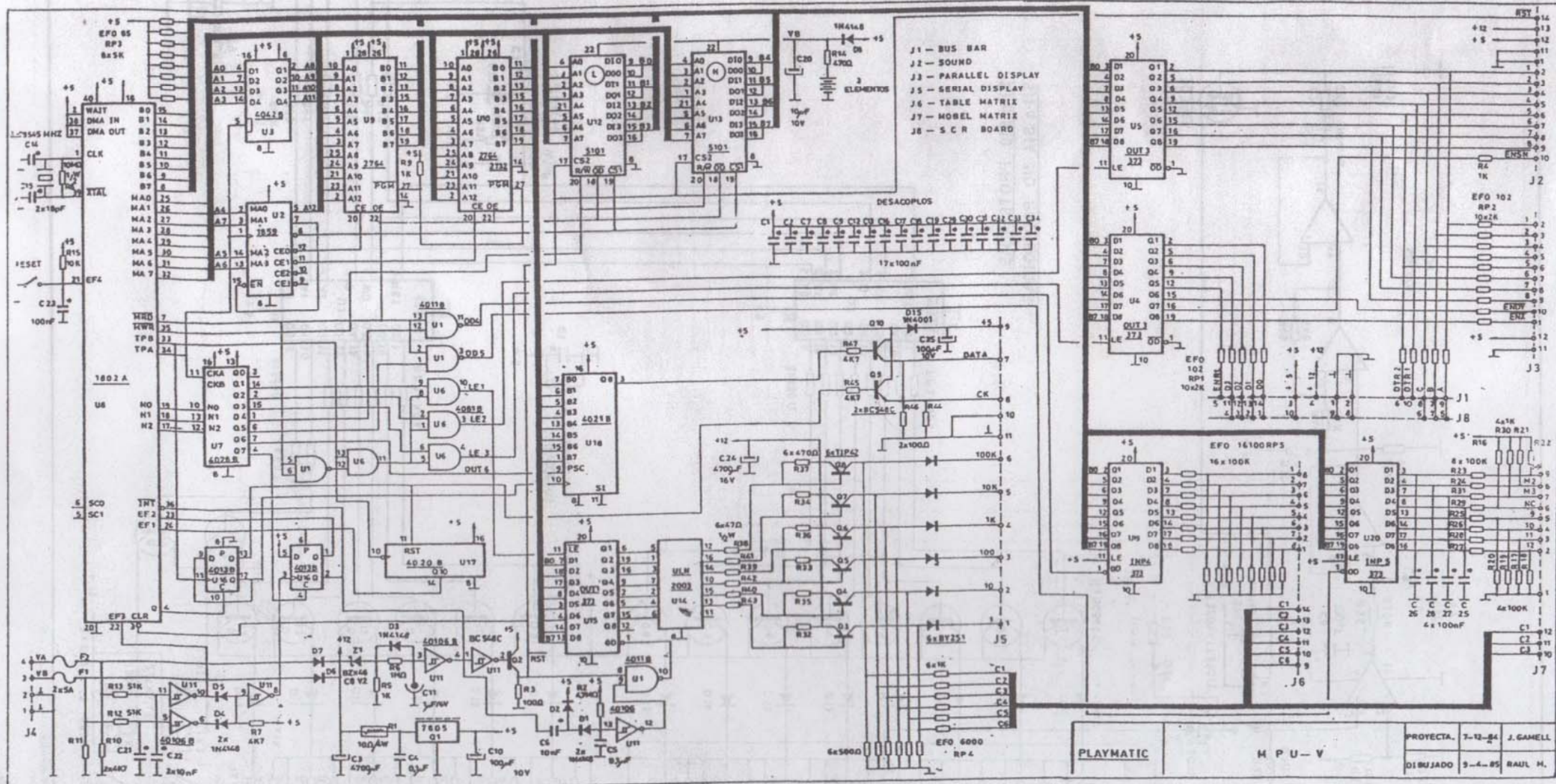
PLAYMATIC

SLD

SCR
LIGHT DRIVER

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



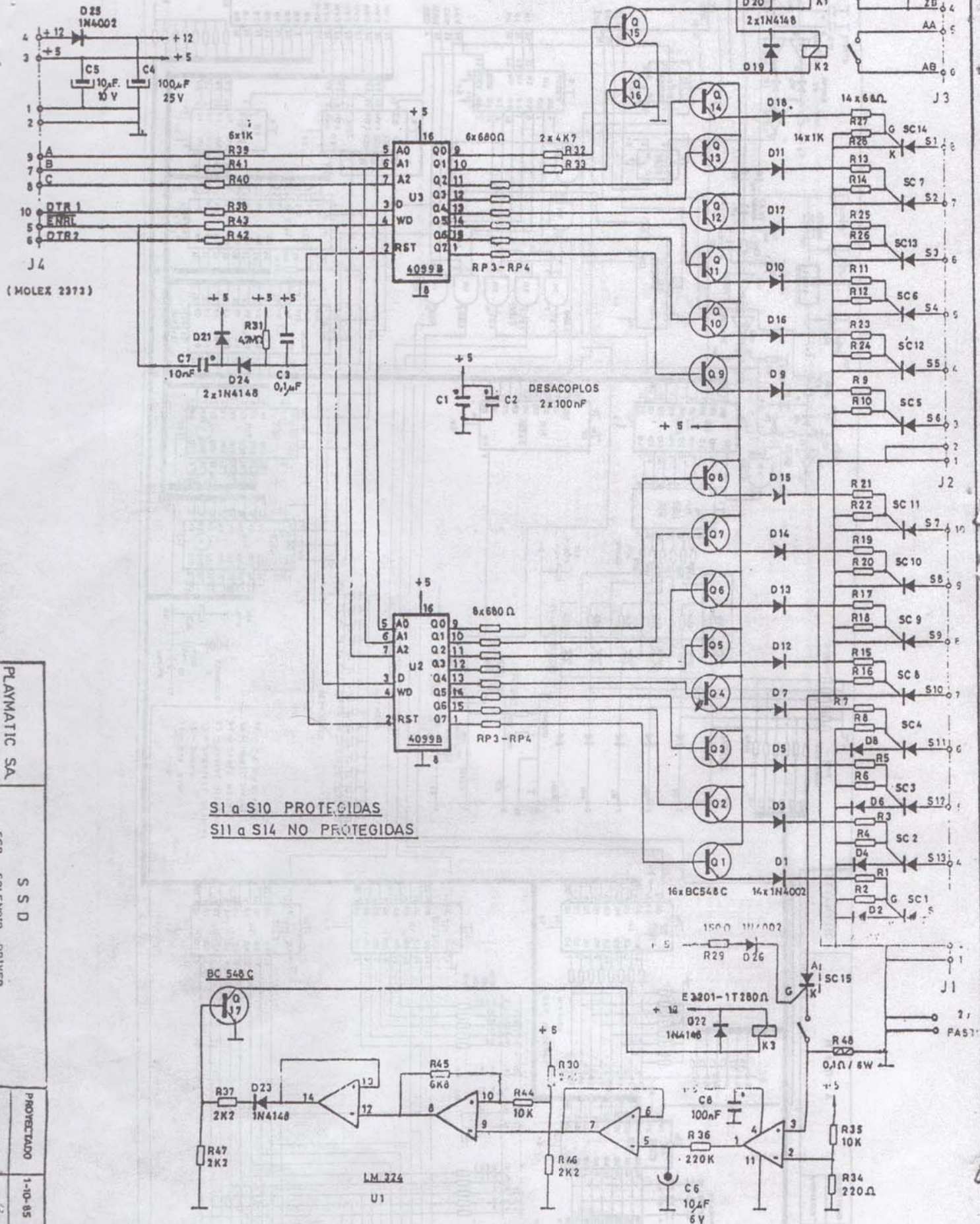


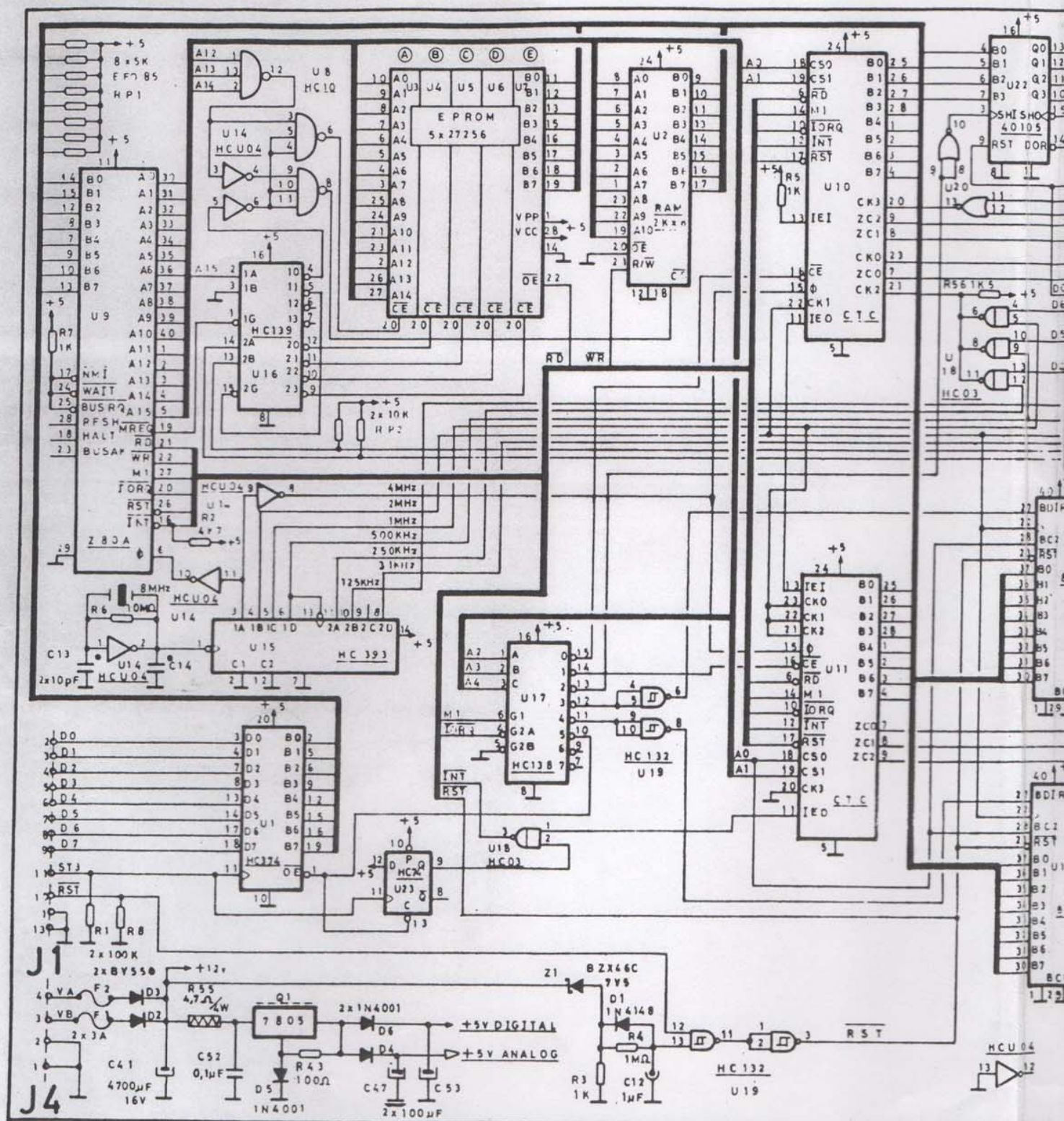
PLAYMATIC SA

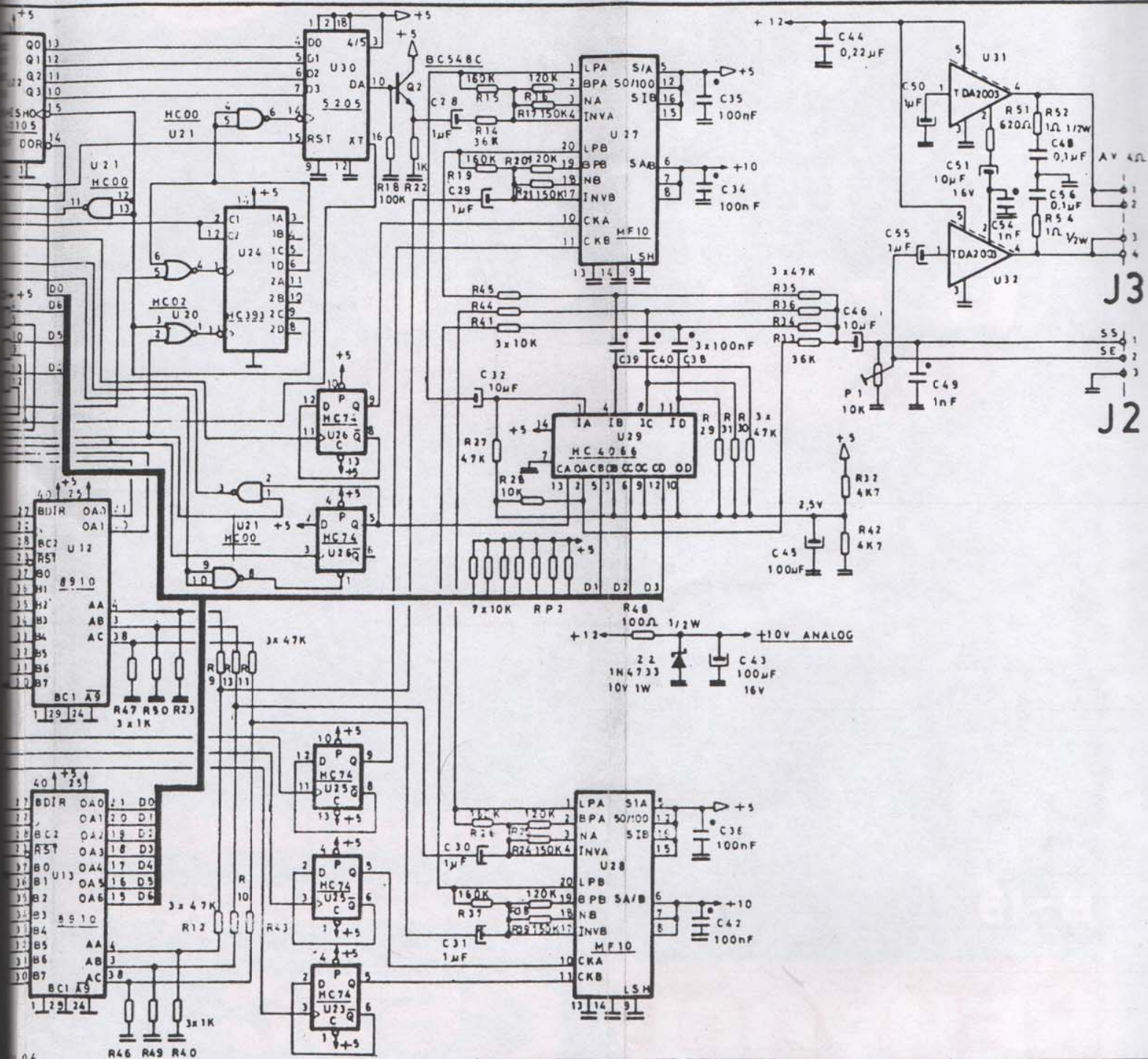
SCR SOLENOID DRIVER

S S D

PROYECTADO	1-10-85	J. GARNELL
REVISADO	5-12-85	RAUL M.







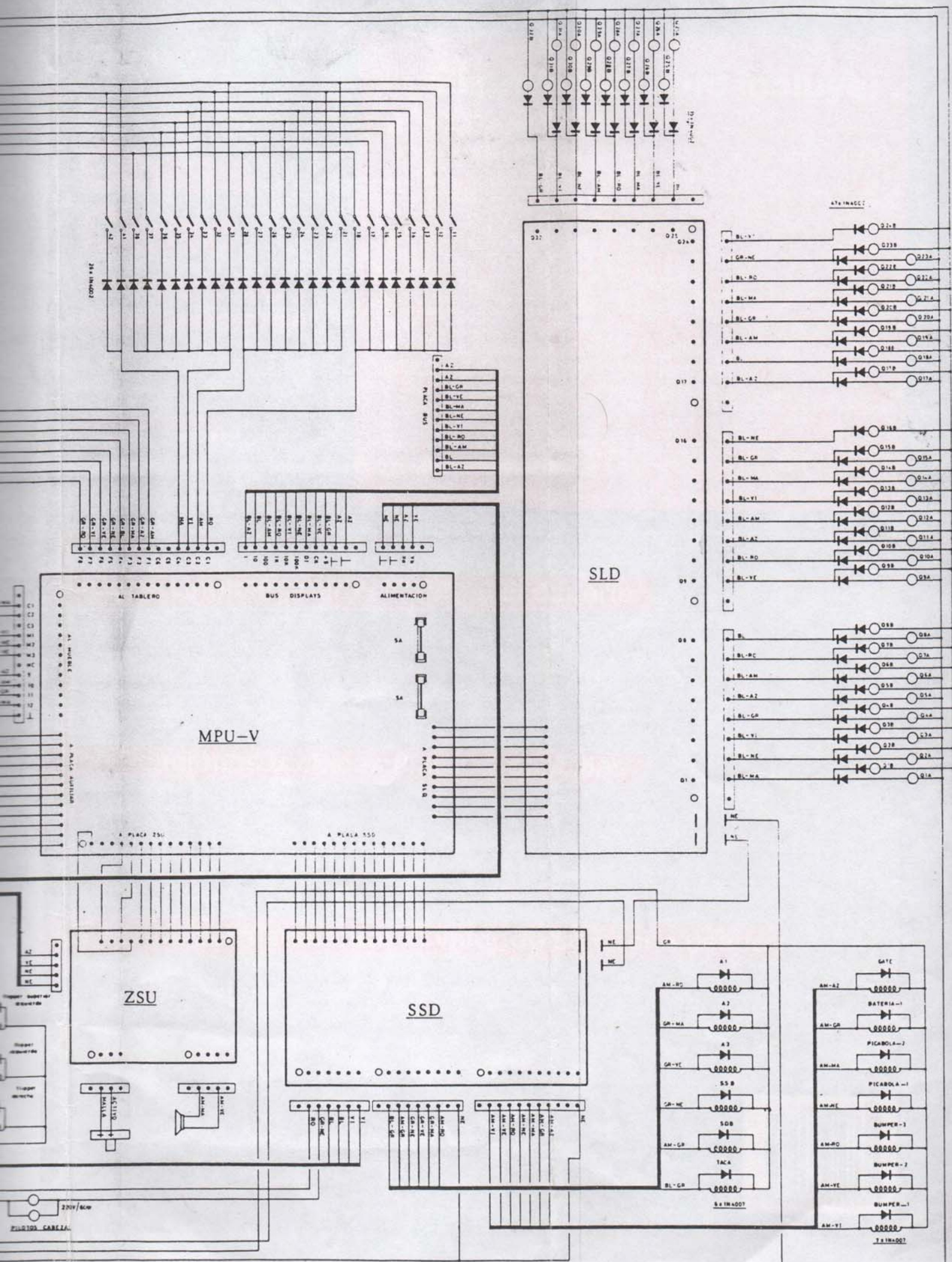
EF0_{SA}

Z S U 1

SOUND CONTROL UNIT

PROYECTADO 12/6/86 J.GANELL

DIBUJADO 8/9/86 J.YAGO



PLAYMATIC SA
01807400 RAUL

