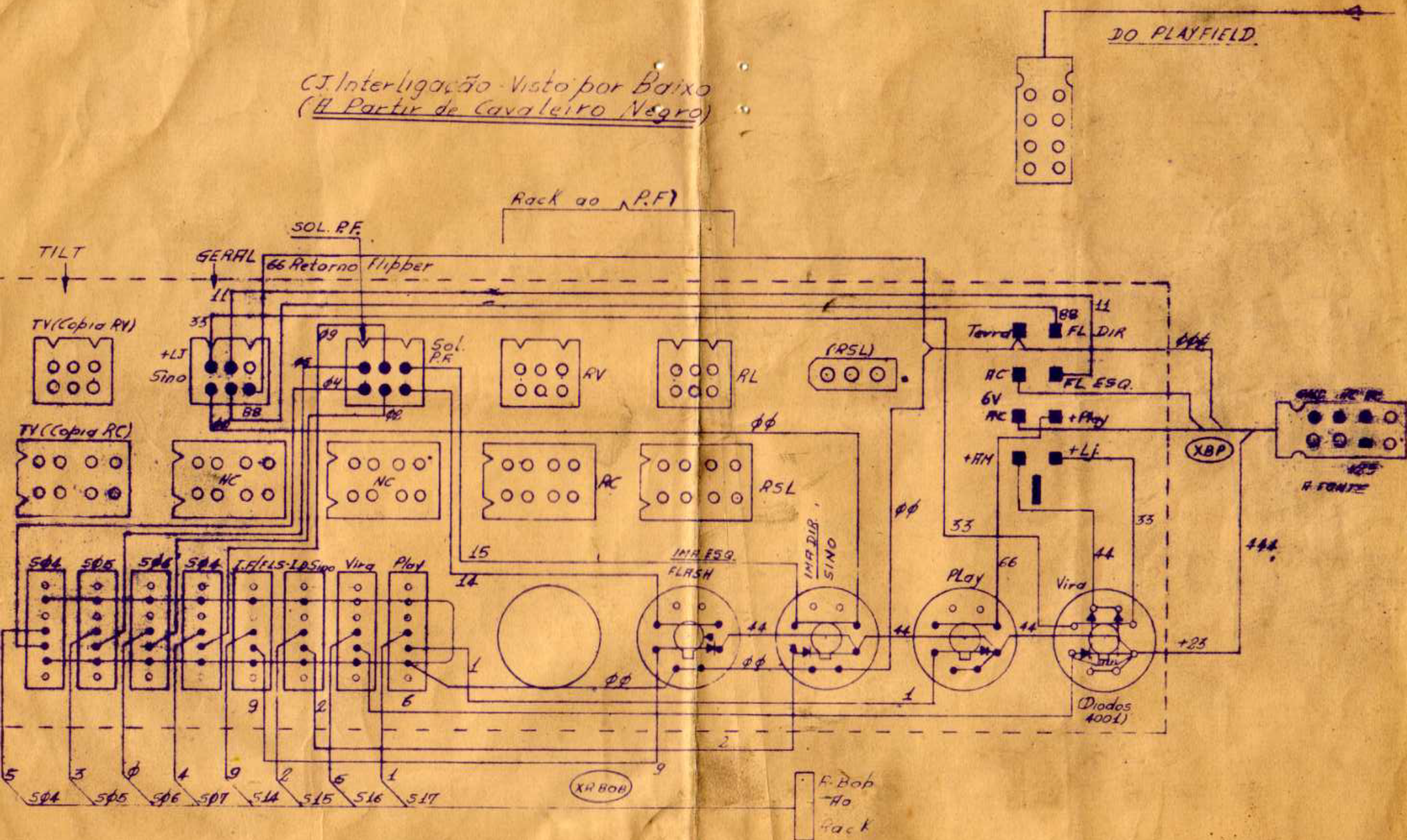
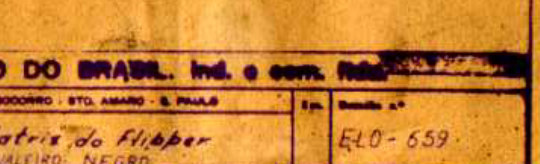
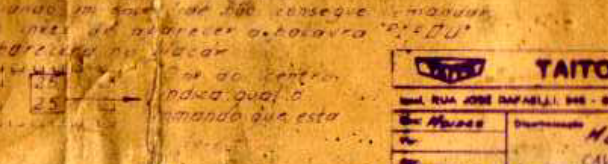
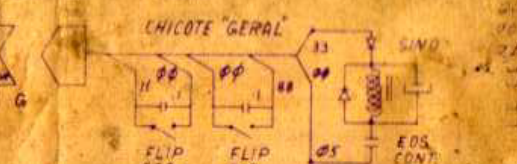
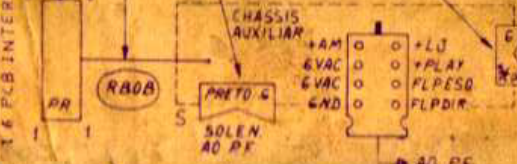
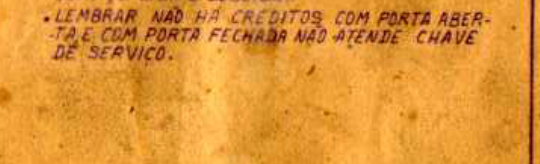
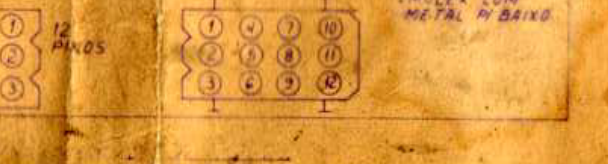
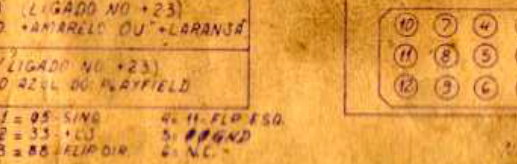
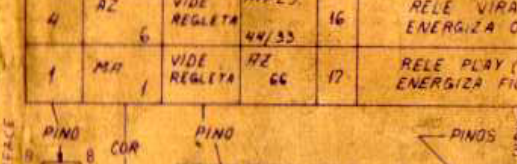
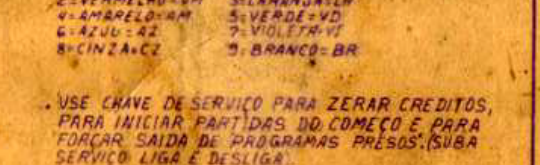
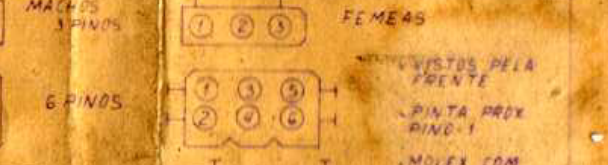
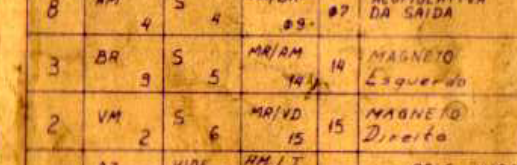
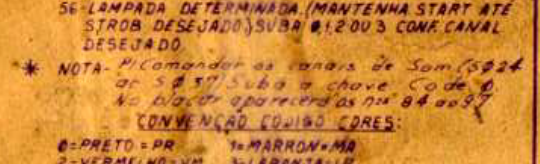
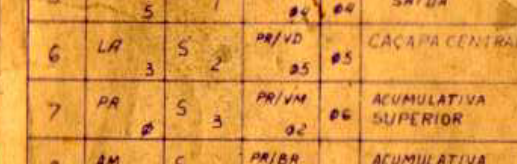
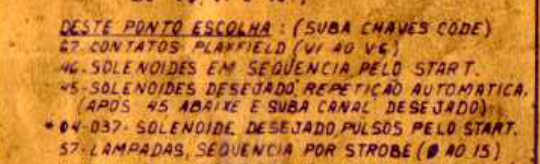
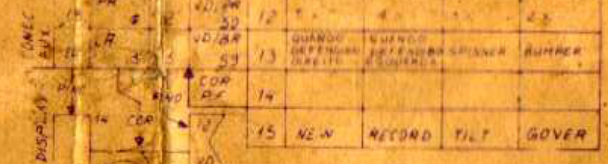
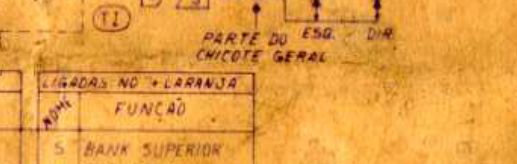
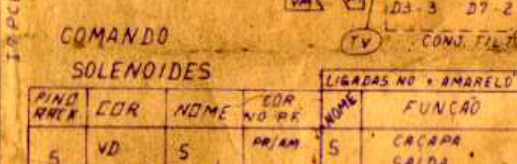
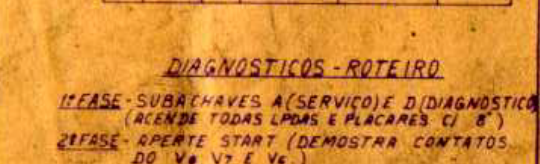
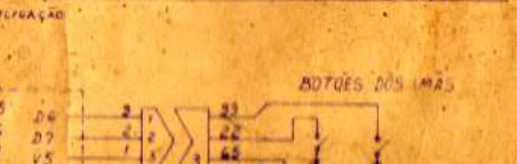
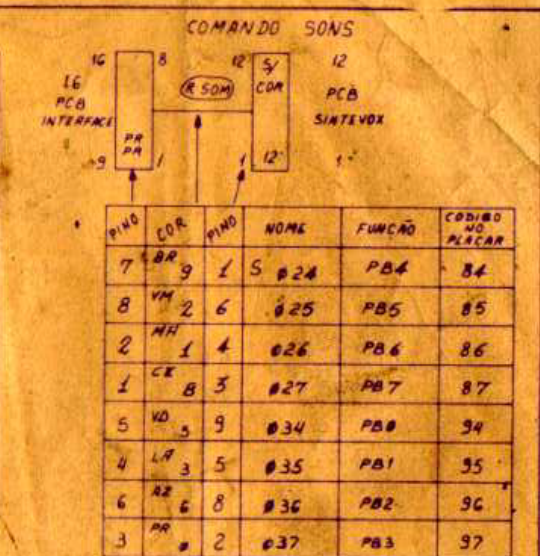
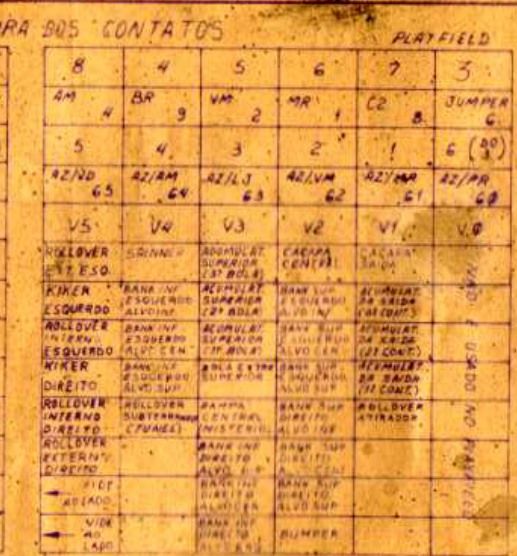


*CJ Interligação Visto por Baixo
(H Partir de Cavaleiro Negro)*





DIAGNOSTICOS - ROTEIRO

1ª FASE - SUBCHAVES A (SERVICO) E D (DIAGNOSTICO)
(ACENDE TODAS LAMPAS E PLACARES C1 8)

2ª FASE - ABRETE START (DEMONSTRA CONTATOS DO V6, V7 E V6)

DESTE PONTO ESCOLHA: (SUBA CHAVES CODE)

- 27. CONTATOS PLAYFIELD (V6 AO V6)
- 46. SOLENOIDES EM SEQUENCIA PELO START.
- 45. SOLENOIDES DESEJADO REPETICAO AUTOMATICA. (APÓS 45 ABAIXE E SUBA CANAL DESEJADO)
- 04 037. SOLENOIDE DESEJADO PULSO PELO START.
- 57. LAMPADAS, SEQUENCIA POR STROBE (0 AO 15)
- 56. LAMPADA DETERMINADA (MANTENHA START ATÉ STROB DESEJADO) SUBA 01203 COME CANAL DESEJADO.

*** NOTA: P/COMANDAR as LAMPAS de Som (0224 or 0257) SUBA a chave Code 0. No placar aparecerá as nrs 04 ou 07**

CONVENÇÃO CORNIO CORES:

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

USE CHAVE DE SERVIÇO PARA ZERAR CREDITOS, PARA INICIAR PARTIDAS DO COMEÇO E PARA FORÇAR SAÍDA DE PROGRAMAS PRESOS (SUBA SERVIÇO LIGA E DESLIGA).

LEMBRAR NÃO HA CREDITOS COM PORTA ABERTE E COM PORTA FECHADA NÃO ATENDE CHAVE DE SERVIÇO.

TAITO DO BRASIL. Ind. e com. Ltda.

End. RUA JOSE RAFAEL, 548 - BOCCORRO - STD. AMAR - S. PAULO

Em: **Matriz do Fliper**

CAVALERO: NEGRO

Flp. 659

13-23-86

C. NEGRO

19. Bola / Partida	03, (04)	03
29. Crédito / Partida	11, 12, 13, 14, (15)	11
39. Crédito / Máximo	01 a 09	06
49. Incentivo	01, 11, 12, 13, 14	01
59. 19 Score	São valores fixos	35
69. 29 Score	São valores fixos	35
79. Bola extra score	São valores fixos	35
89. Especial / Jogo	01 a 05	05
99. Crédito / Record	01, 02.	01

2. Regras e padrões ajustáveis pelas chaves:

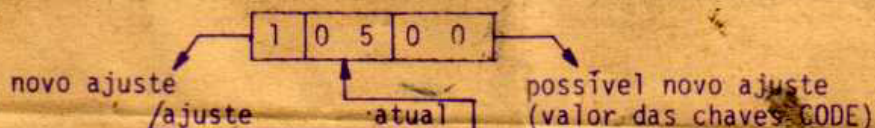
CHAVE	Ø	Nº DA ESTATÍSTICA
Baixada	Pontos obtidos no MISTÉRIO são multiplicados pelo efeito MULTIBOLA.	160
Levantada	Pontos do MISTÉRIO não são multiplicados	161

Nota: O replay abaixo é o nível para um jogador. Jogando dois ou mais é automaticamente 100K a mais. Na "etiqueta" deve constar este último.

Chave	Ajustado ou 350K	410K	470K	530K	590K	690K	750K	810K
5								
6								
7								

Recorde: Piso 600K (sem jogo, pode atingir 540K), ajuste recomendado de lançamento: (somente suba chave 6 (470K (570K jogando duas ou mais)).

3. Para fazer ajustes, aperte o START e aparecerá o ajuste nº 1, assim:



4. Suba e desça a chave e (confira) e aperte o START, aparecendo o 29 ajusté. Continue assim até chegar ao ajuste desejado.

5. Agora suba as chaves CODE para formar o novo ajuste desejado, utilizando a regra:

valor da chave — 1 2 4 8 1 2 4 8
 número da chave — 0 1 2 3 4 5 6 7

20 número 10 número

Exemplo: 57 - Suba 0, 1, 2' ($1 + 2 + 4 = 7$) e as chaves 4 e 6 ($1 + 4 = 5$).

6. Com ajuste correto no display, suba e desca a chave F (ENTR.).

7. Para "sair" dos ajustes, suba a chave e (confirme) aperte o START sucessivamente até o 99. Depois abaixe todas. Antes de abaixar o serviço volte a chave código para a posição de para jogo.

8. No Cavaleiro Negro o placar para replay é automaticamente ajustado para as chaves a cada início de jogo. Não ha mais ajuste manual.