

Roteiro para localização de defeitos do PLAYFIELD.

(PARTE ELETRICA E ELETRONICA).

SOLAR RIDE + VULCAN + SHERLOCK

OBS: OS testes abaixo devem ser feitos c/ a maquina fora de game over ou tilt .

Importante: Nunca solde ou dessolde componentes ou fios c/a maq. ligada para evitar circuitos acidentais.

KICKET CAÇAPA SUPERIOR OU BUMPER NÃO FUNCIONA:

- 1) Jampear na placa de disparo, os terminais dos fios "2 preto /amarelo" com o fio "branco ,cinza"-
 - a- se funcionar, defeito nas lamínas de disparo ou fio branco, cinza interrompidos.
 - b- se não funcionar, prossiga abaixo:
- 2) Jampear na placa de disparo, os terminais dos fios "2 azul BT16 com o fio vermelho BT16"
 - a- se funcionar, troque a placa de disparo.
 - b- se não funcionar o defeito estará localizado na bobina ou em suas ligações.

ATENÇÃO: Não curto circuitar mais nenhum ponto que não citado acima, sob pena de danificar circuitos e componentes.

BANK NÃO FUNCIONA:

- 1- Jampear fio de disparo BT24 "fino" com fio preto/amarelo localizado na placas do flipper.
 - a- se funcionar, o defeito estará na placa da unidade de jogo , ou mau contato nos conectores do play fiel.
 - b- se não funcionar , prossiga abaixo:
 - 2- ~~jampear~~ fios "2 azul BT16 c/ fio vermelho BT16"
 - a- se funcionar, troque a placa do disparo.
 - b- se não funcionar o defeito estará na bobina ou suas ligações.
- ATENÇÃO : Não curto circuitar mais nenhum ponto que não citado acima sob pena de danificar circuitos e componentes.

CAÇAPA INFERIOR NÃO FUNCIONA:

- 1- Jampear na placa de disparo, os fios "2fios preto/amarelo", com fio " amarelo/branco BT24".
 - A) se funcionar o defeito poderá ser:
 - a- lamínas de disparo.
 - b- placas uni. jogo.
 - c- placa player IV
 - d- mau contato nos conectores do play field.
 - Se não funcionar prossiga abaixo:
 - B) Jampear na placa de disparo os terminais dos fios "2fios azul" com fios "vermelho".
 - a- se funcionar, troque a placa de disparo.
 - b- se não funcionar o defeito estará na bobina ou suas ligações.
- ATENÇÃO : Não circuitar mais nenhum ponto que não citado acima sob pena de danificar circuitos ou componentes.

FLIPPER NÃO FUNCIONA:

BOBINA DE ACIONAMENTO " FORTE ".

- 1- Jampear na placa de disparo os fios "2preto/amarelo", c/ fio / branco /amarelo " ou " vermelho /amarelo ".
 - a- se funcionar ,revize lamina do botão e suas ligações.
 - b- se não funcionar, prossiga abaixo:

2- Jamppear na placa de disparo os fios "2 azul BT16 "c/fio vermelho BT16.

- a- se funcionar, troque a placa de disparo.
- b- se não funcionar o defeito estará na bobina ou suas ligações .

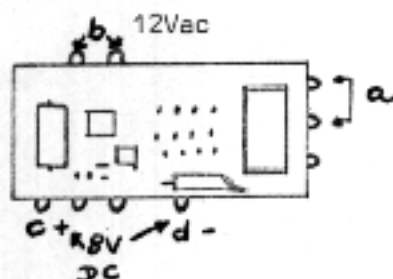
BOBINA DE MANUTENÇÃO " FRACA "

- 1- Faça em primeiro lugar os testes da bobina de acionamento .
- 2- Jamppear na placa de disparo os fios "2 azul BT16 ", c/ fio verde BT16.
 - a- se funcionar, troque o defeito estará na bobina ou suas ligações.

ATENÇÃO: Não circuitar mais nenhum ponto que não citado acima sob pena de danificar circuitos ou componentes.

NENHUMA BOBINA FUNCIONA:+

- 1- verificar se a marcação de pontos funciona
 - a- se não funcionar, o defeito estará na placa player IV.
 - b- se funcionar, verificar mau contato nos conectores do Playfield e do gabinete ou
- 2- curto circuitar na placa inibição os pontos indicados , e medir as tensões indicadas.



- A) b- medir 12VCA- se não tiver verificar fusível 1A / 12V
- B) d-c- entre os pontos d e c medir 08V c.c. se não tiver troque placa de inibição.
- C) certo circuitar os pontos a: se as condições acima estiverem satisfatórias.
 - 1- se funcionar troque, placa de inibição.
 - 2- se não funcionar verificar, fusível 15A35V, programação 35- 40- 45v ponte retificadora skb 07/02, conectores do gabinete "fio amarelo BT16".

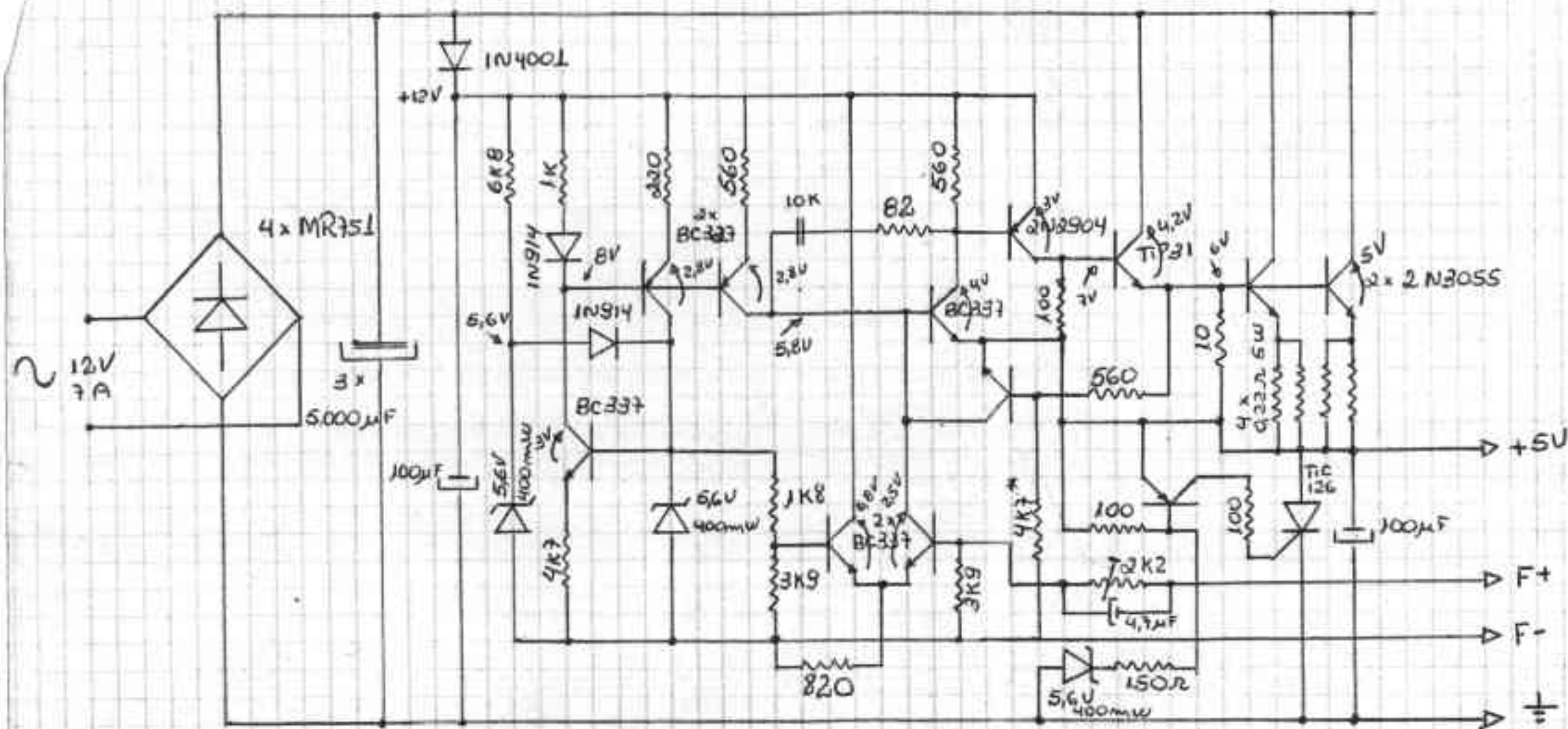
Atenção: Não curto circuitar mais nenhum ponto que não o citado acima , sob pena de danificar circuitos e componentes.

QUALQUER BOBINA: QUANDO ACIONADA FICA PRESA:

Quando uma bobina é acionada, e ficar acionada , continuamente, troque o diodo que esta na bobina, observando sua correta posição, para não danificar sua placa de disparo e inibição caso não resolve, trocar a placa de disparo e ou inibição.



FONTE DE ALIMENTAÇÃO 5V



**SOLAR
VULCAN
SHEROKEE**

OBS. VOLTAGENS INDICADAS
C/ CARGA DE 4A

FLIPPER

Obs: Todas placas distin
pelo BRANCO

- Vermelho
- AZUL
- Verde
- Branco/Pinto
- Preto/Branco

FLIPPER

NOVA

- Preto/Branco
- AZUL
- Verde
- Vermelho
- Branco/Pinto

FLIPPER

VELHA

- Branco/Pinto
- Preto/Branco
- Vermelho
- AZUL

CAÇAPA

NOVA

- Branco/Pinto
- Vermelho
- Preto/Branco
- AZUL

CAÇAPA

VELHA

- Preto/Branco
- Branco/Pinto
- AZUL
- Vermelho

BRANCO

NOVA

- Branco/Pinto
- AZUL
- Vermelho
- Preto/Branco

BRANCO

VELHA

- Branco/Pinto
- Vermelho
- AZUL

BRANCO

NOVA

- Branco/Pinto
- Vermelho
- AZUL

BRANCO

VELHA

Obs: Ligarão
é a mesma
para a NOVA
e VELHA

S O L A R R I D E

LOCALIZAÇÃO DE PLACAS DE DEFEITUOSAS:

DEFEITO :

Entrada de ficha
Quantidade de jogadores
Mudança de bola
Saída de bola
Tilt
Bonus
Bola extra
Especial
Replay por pontos
Final
Button replay
Reset bank
Game over
Mudança de jogador
Inibição bobinas e contagem
Reset marcadores
Reset bonus
Marcação 10 pontos
Marcação 100 pontos
Marcação 500 pontos
Marcação 1000 pontos
Marcação 5000 pontos
Chaveamento lamina e lâmpadas do
Playfield
Inibição dos marcadores

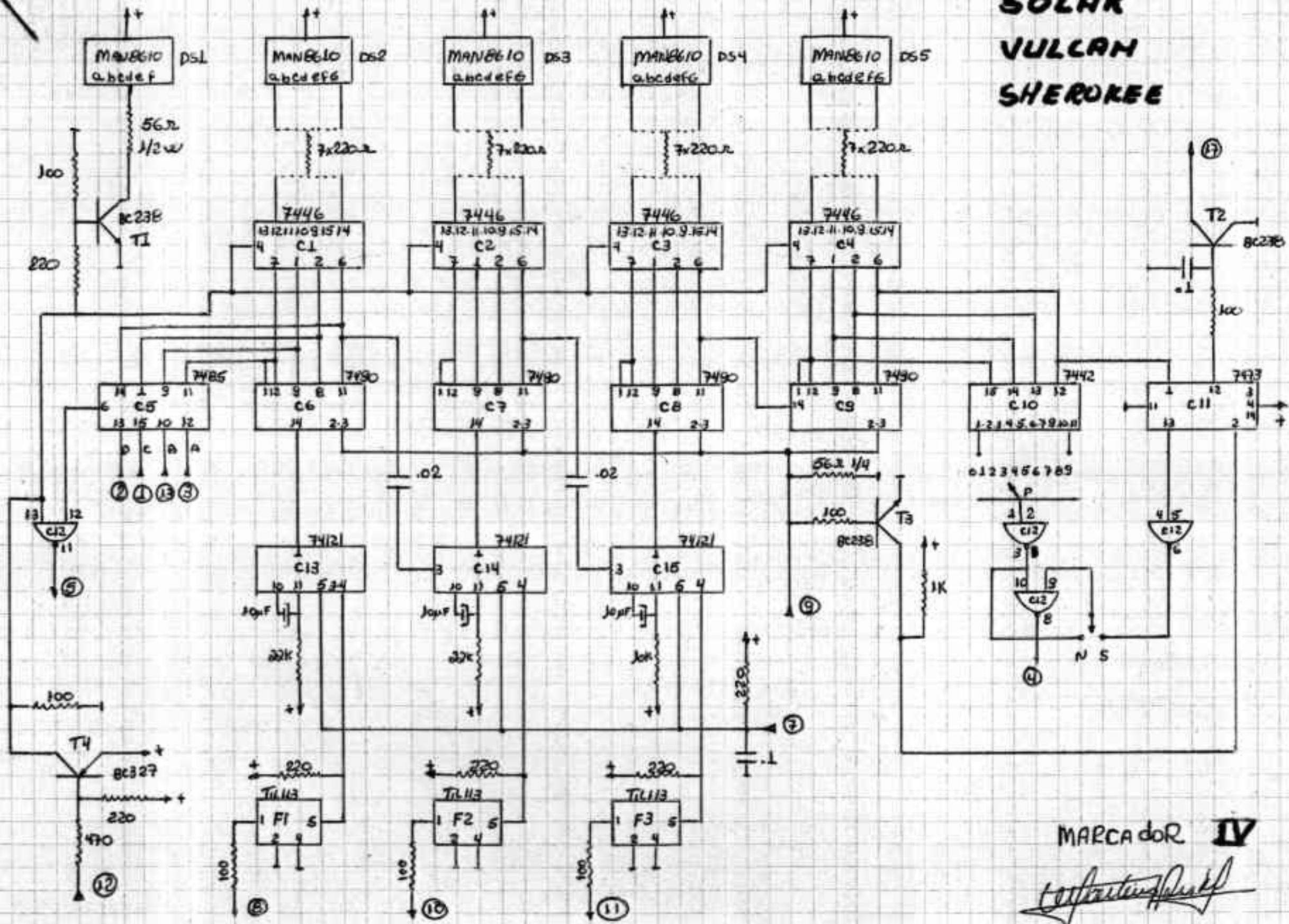
PLACAS ENVOLVIDAS:

Foto acoplador ficheiro - player
Player
Player - unidade de jogo
Unidade de jogo- player- placa de disparo.
Player
Unidade de jogo - player
Unidade de jogo + player
Unidade de jogo- replay - bank
Marcador 1-2-3 ou 4 -replay
Marcador 1-2-3-ou 4-final -player-replay
Replay- player
Unidade de jogo - bank
Unidade de jogo- player
Player
Player- placa de inibição.
Player - marcadores.
Player - unidade de jogo.
Marcadores - player
Marcadores - player
Unidade de jogo - marcadores - player
Unidade de jogo - marcadores- player
Unidade de jogo - marcadores - player
Unidade de jogo - player

Player - marcadores.

SOLAR RIDE
VULCAN
SHEROKES

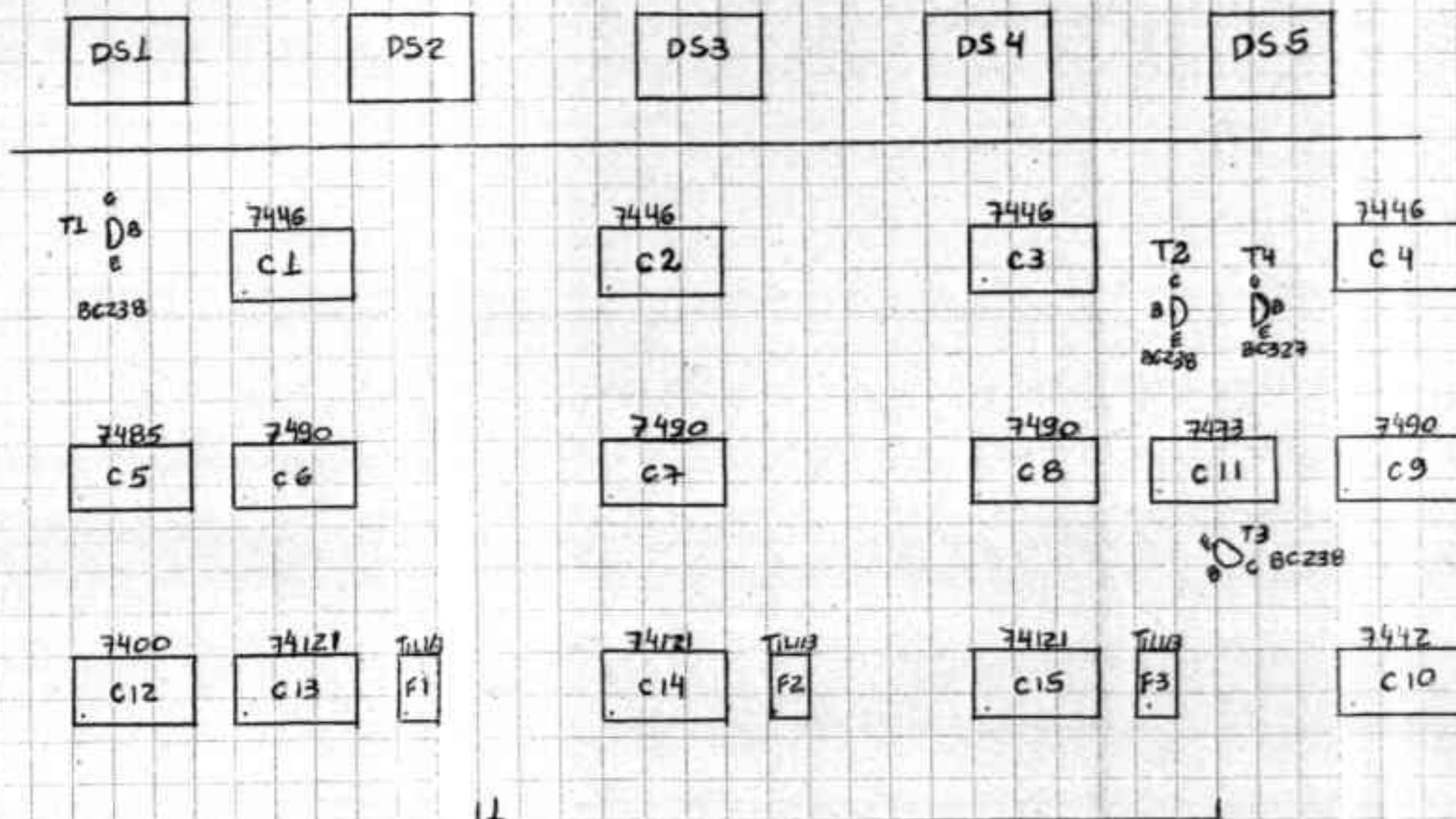
SOLAR VULCAN SHEROKEE



MARCA do R IV

Contratado

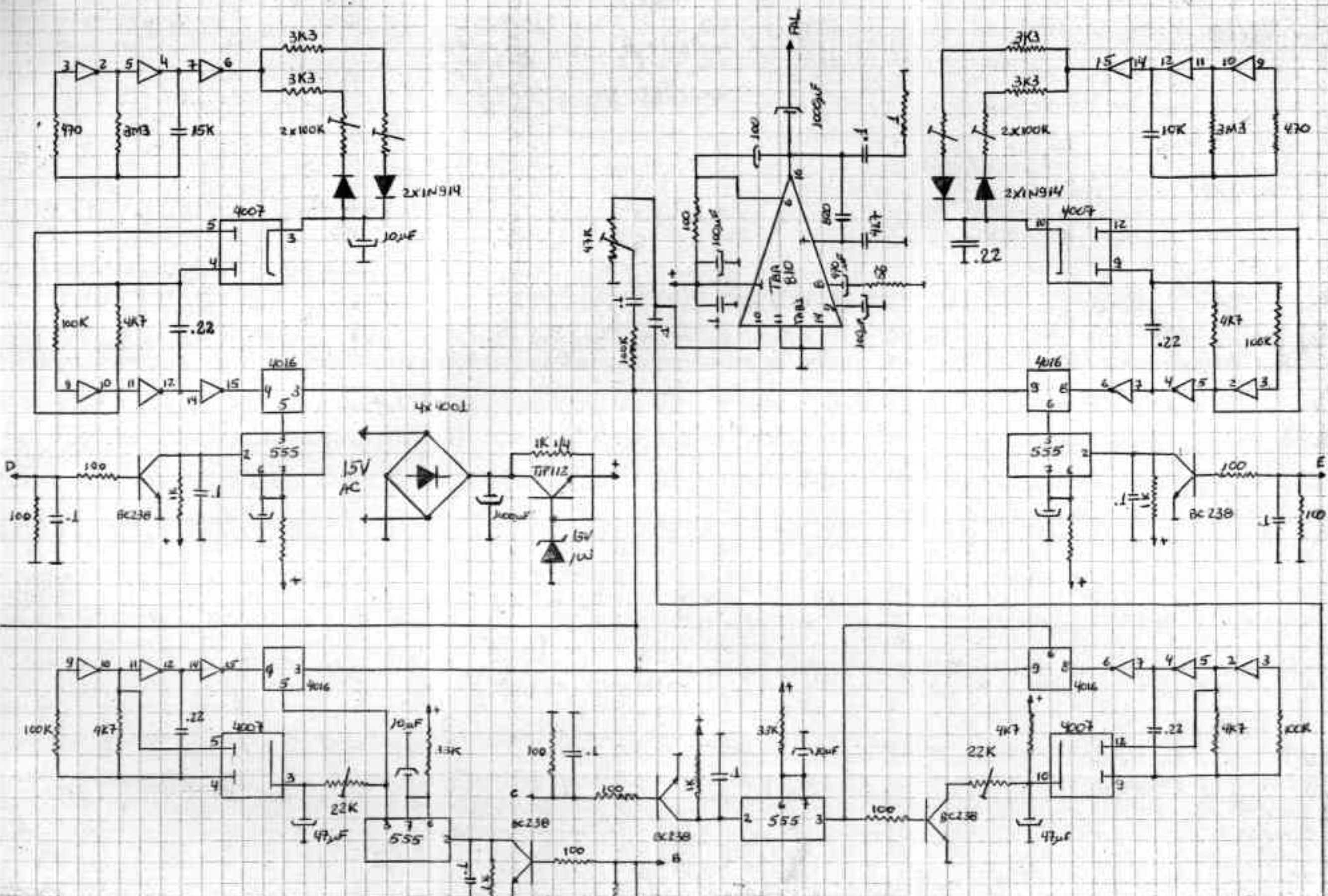
MARCA DORES IV

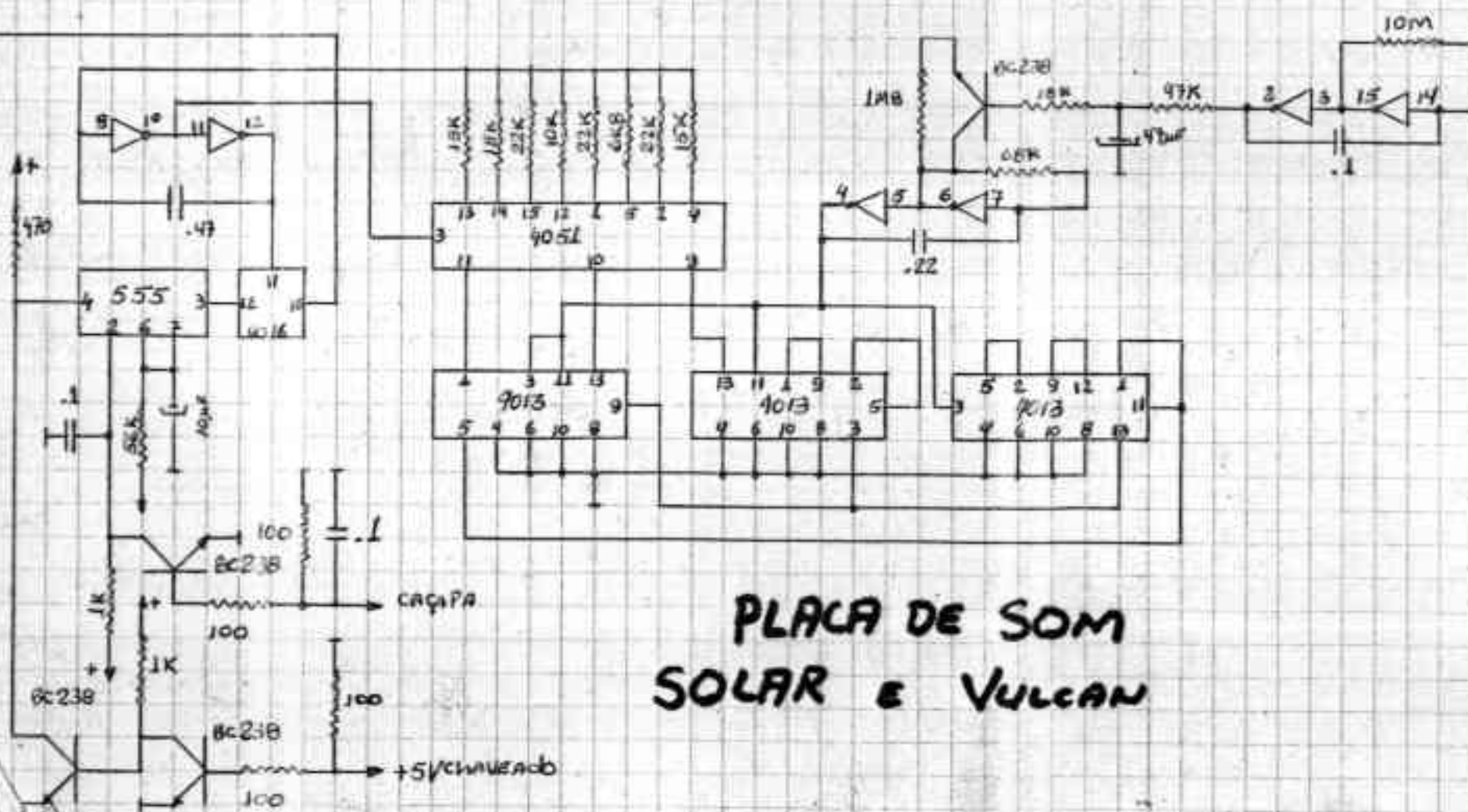
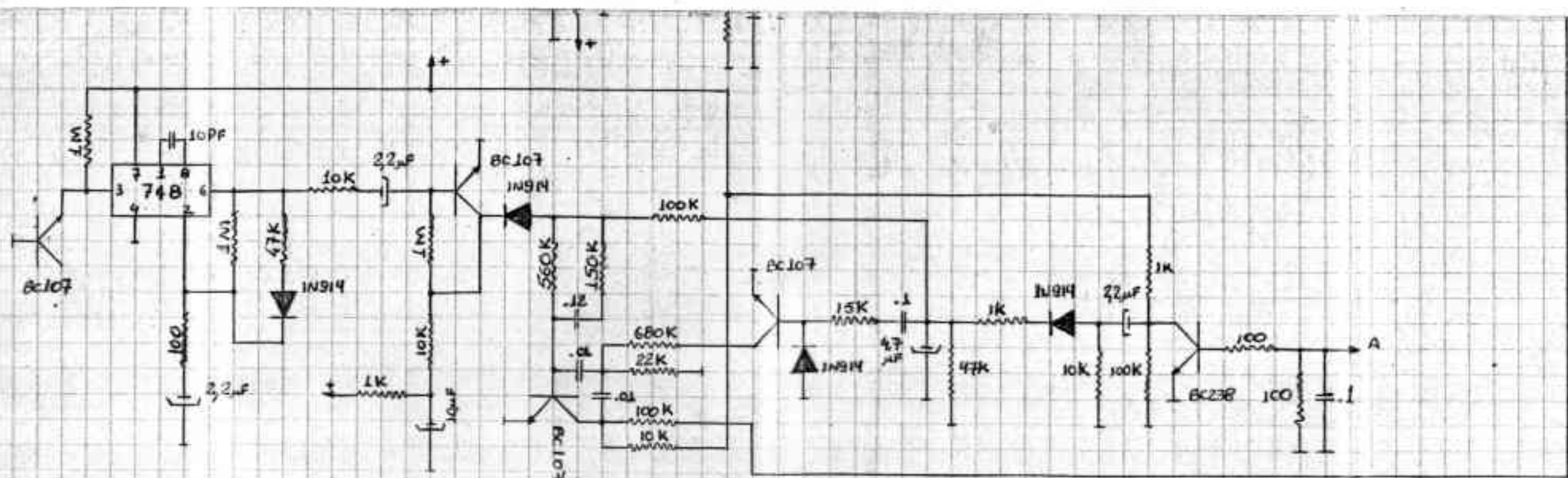


- ① C FINAL IN
- ② D FINAL IN
- ③ A FINAL IN
- ④ REPLAY OUT
- ⑤ FINAL OUT
- ⑥ BLIND TERRA
- ⑦ LIBER MARC.
- ⑧ 10 PONTOS IN
- ⑨ RESET IN
- ⑩ 100 PONTOS IN
- ⑪ 1000 PONTOS IN
- ⑫ INIBICÃO MARC.
- ⑬ B FINAL IN
- ⑭ TERRA
- ⑮ 100.000 LAMP
- ⑯ +5 VOLTS

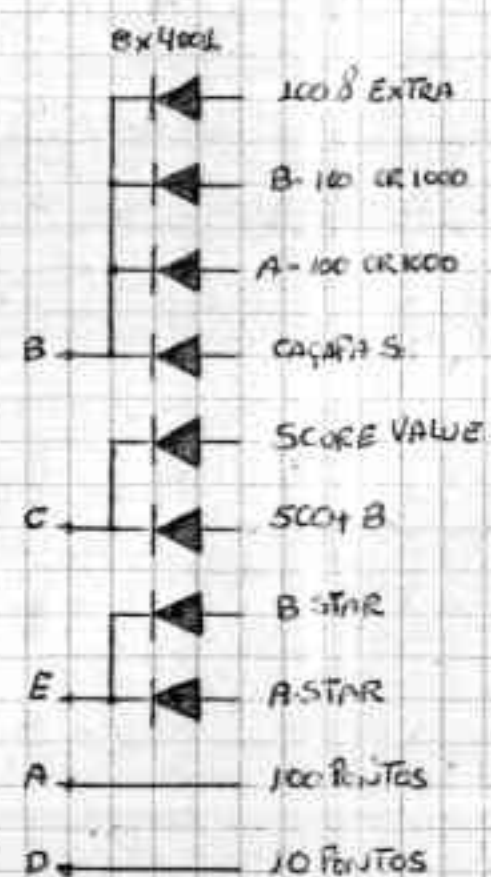
**SOLAR
VULCAN
SHEROKEE**

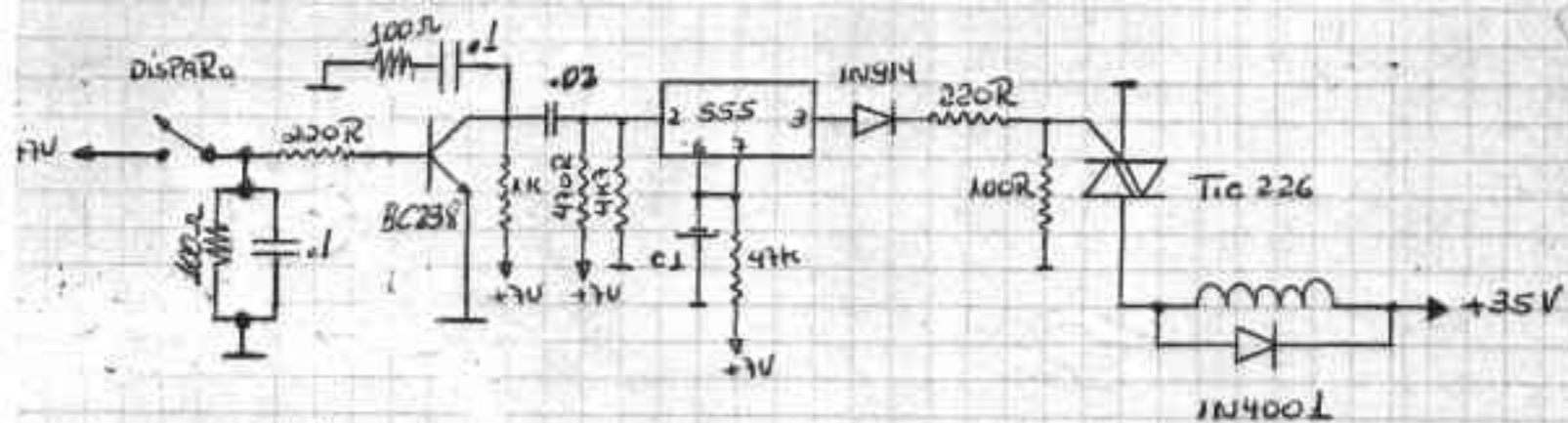
- 5 - MANE 10
- 1 - 7400
- 1 - 7442
- 4 - 7446
- 1 - 7473
- 1 - 7485
- 4 - 7490
- 3 - 74121
- 3 - TL113
- 3 - BC238
- 1 - BC238
- 2 - .02 DISCO
- 4 - .1 DISCO
- 3 - 10M x 16V
- 1 - 100M x 16V
- 1 - 56M x 12V
- 1 - 56M x 14V
- 6 - 100M x 16V
- 34 - 220M x 16V
- 1 - 470M x 16V
- 1 - 1K 1/8W
- 1 - 10K x 1/8W
- 2 - 22K x 1/8W





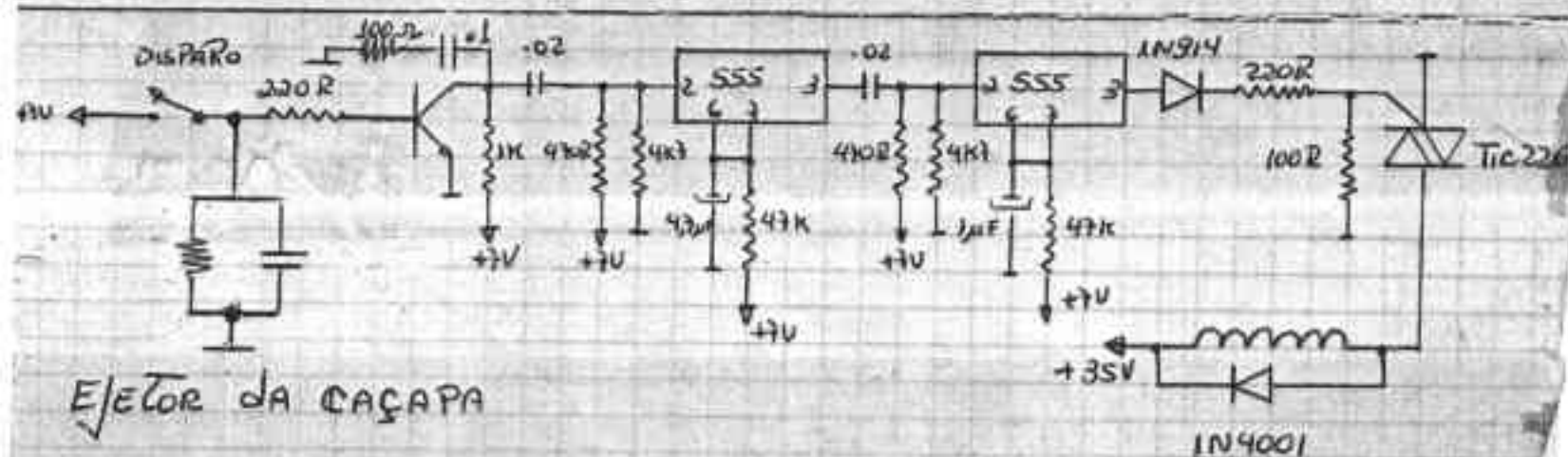
PLACA DE SOM SOLAR E VULCAN



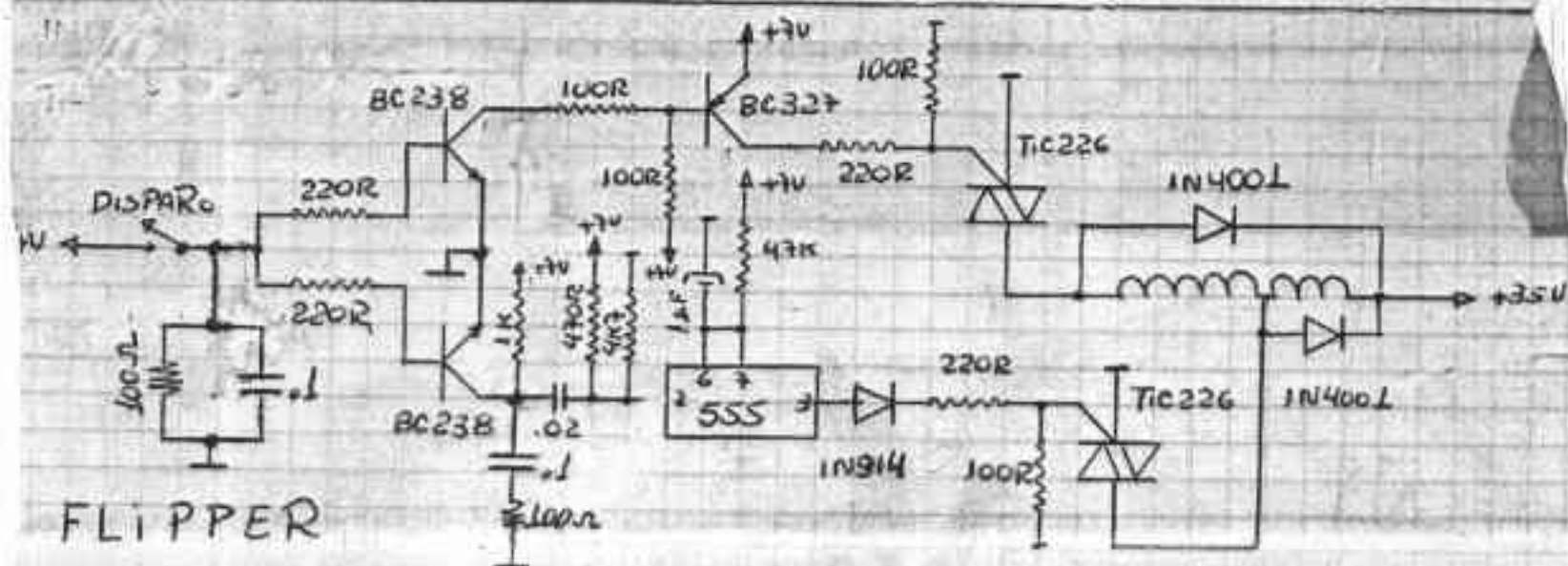


BUMPER / KICKET / SPIM

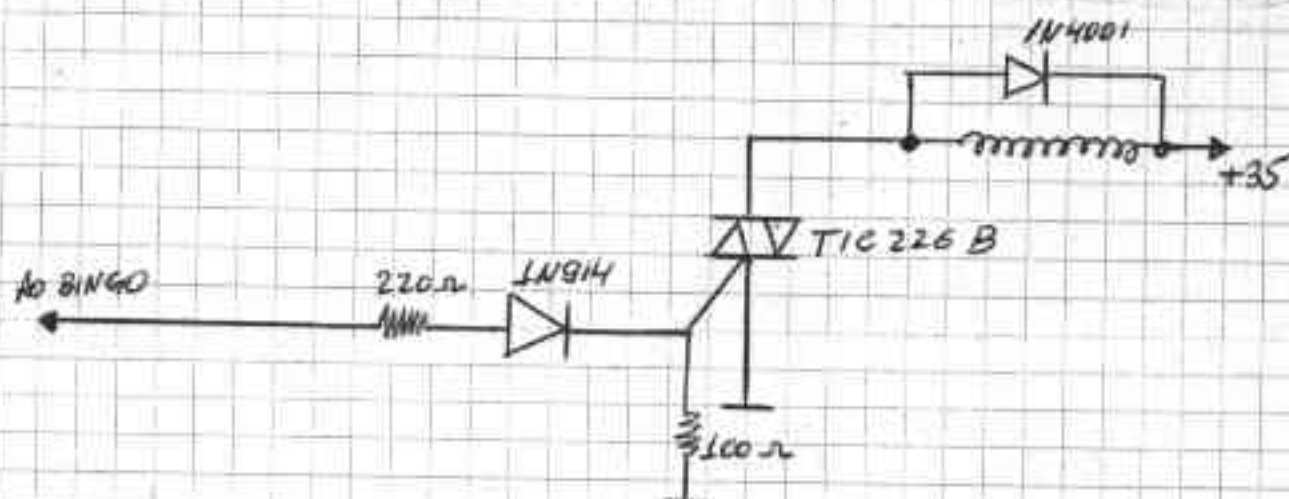
C1 [ROLETA = 4,7μF
BUMPER / KICKET = 1μF



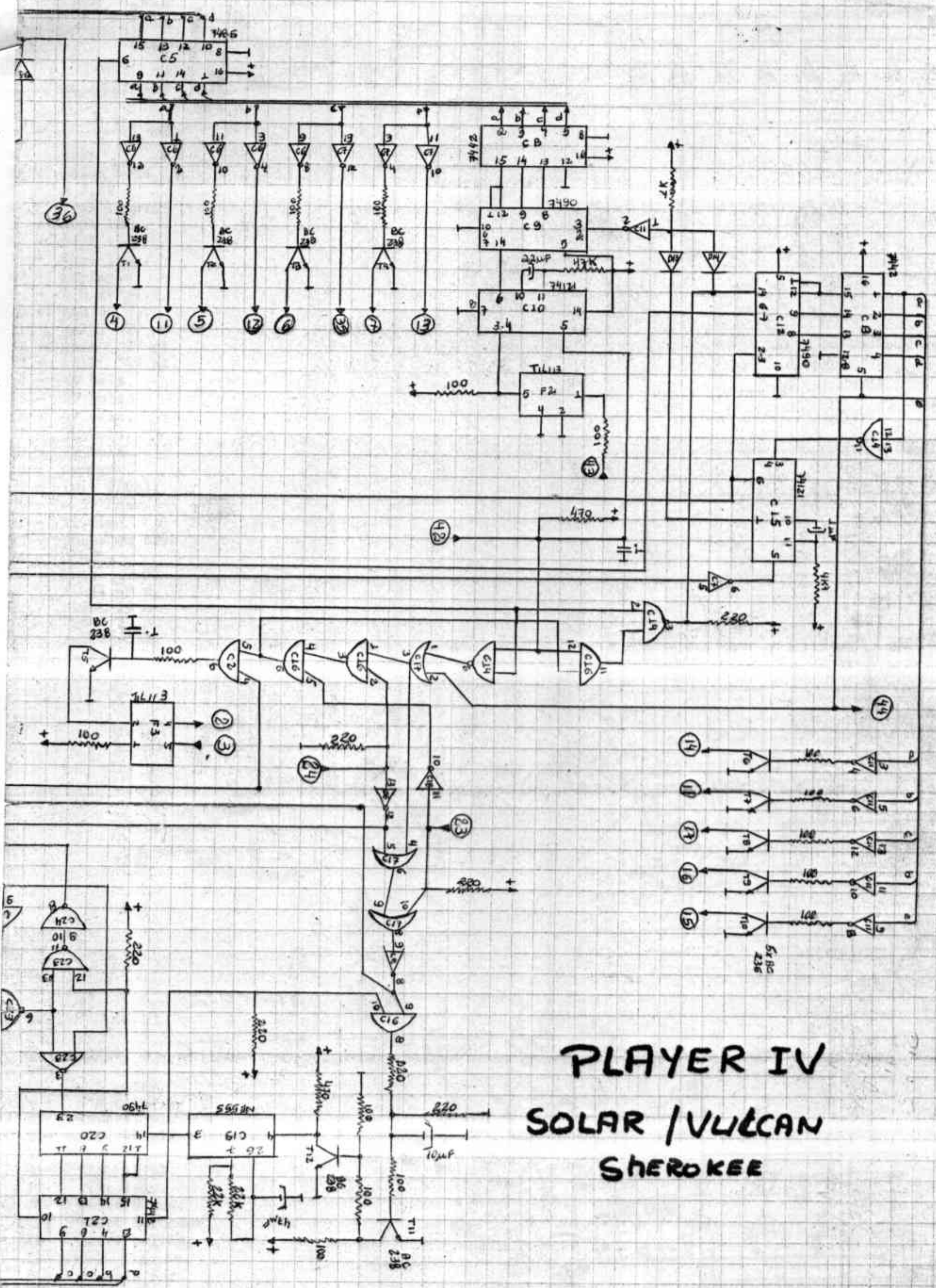
EJETOR DA CAÇAPA



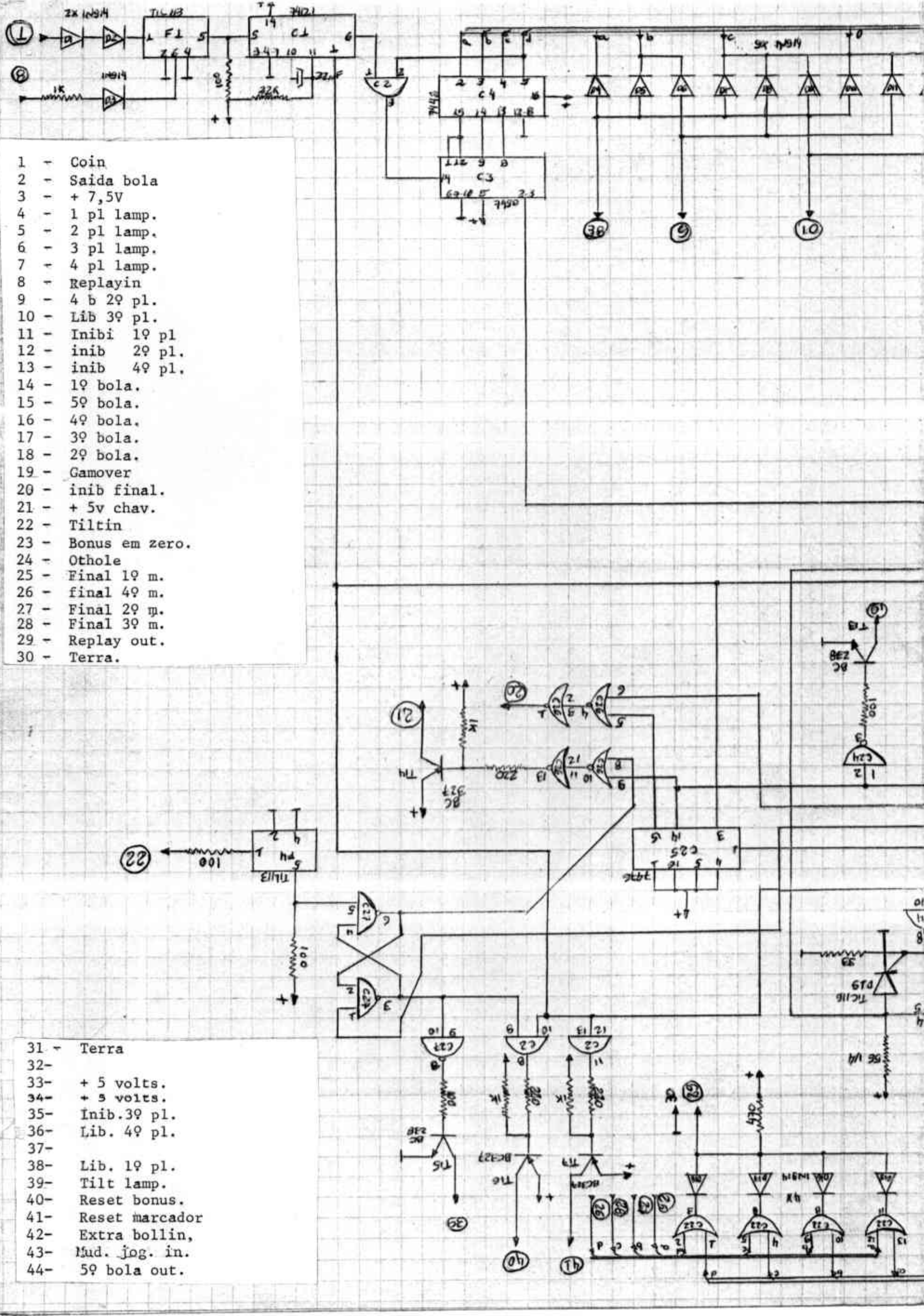
FLIPPER

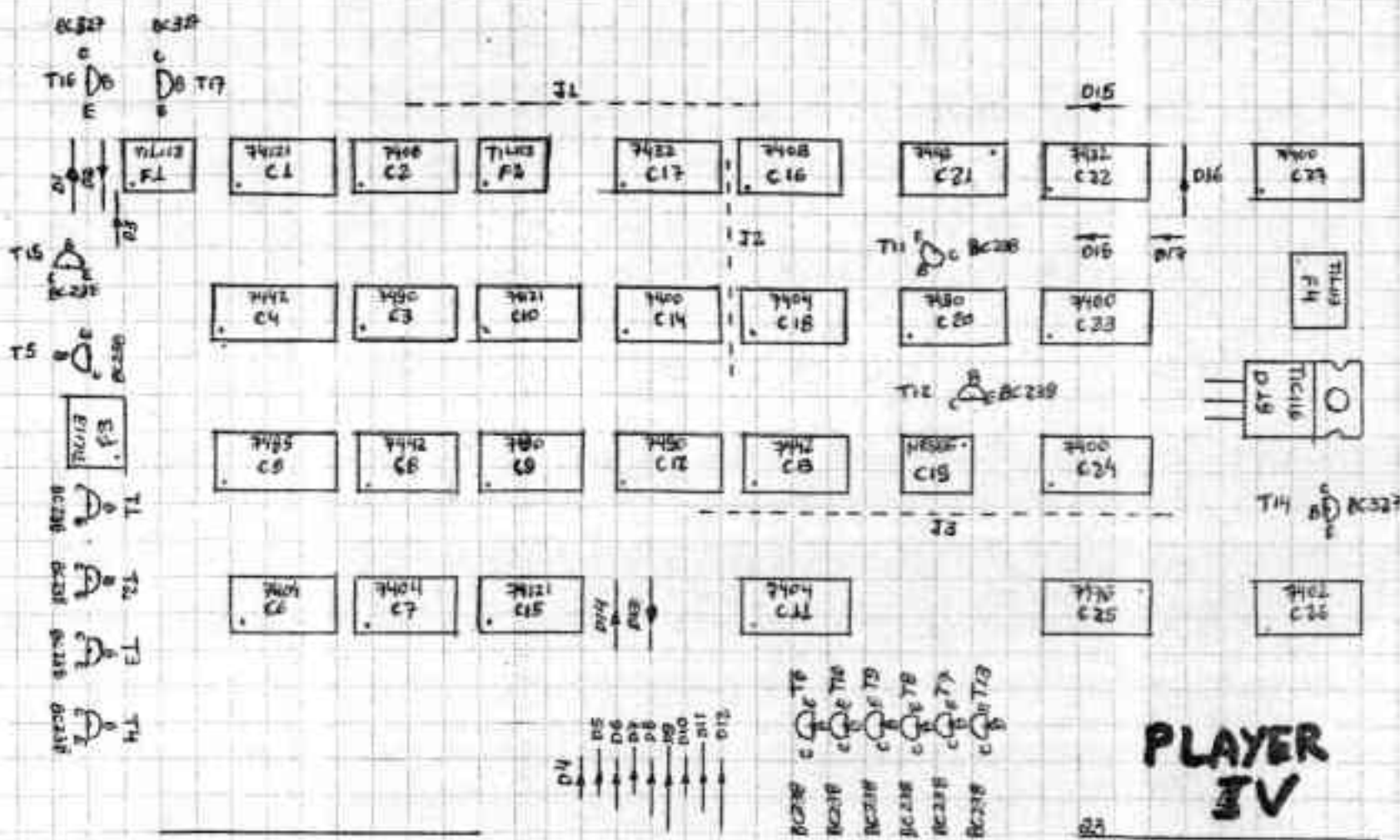


BANK



PLAYER IV SOLAR / VULCAN SHEROKEE





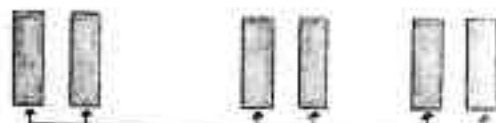
PLAYER
TV

SOLAR / VULCAN
SHEROKEE

- 4- T11 113
- 1- Ne 555
- 4- 7400
- 1- 7402
- 4- 7404
- 2- 7408
- 2- 7432
- 4- 7442
- 1- 7476
- 1- 7485
- 4- 7490
- 3- 74121
- 18- In 914
- 1- Tic 116
- 14- BC 238
- 3- BC 327
- 2- 22µ Fx16v
- 1- 1µfx16v
- 1- 4.7µfx16v
- 1- 10 µfx16v
- 5- .1
- 1- Paraf.ferro 1/8"x3/16"
- 1 - Porca 1" 1/8"
- 1 - 56 x 1/4w
- 1- 33 x 1/8w
- 22- 100 x 1/8w
- 7 - 220 x 1/8w
- 3 - 470 x 1/8w
- 5 - 1k x 1/8w
- 1 - 4k7 x 1/8w
- 3 - 22k x 1/8w
- 1 - 47k x 1/8w

POSICÃO RELATIVO DOS TRIMPOTS DE AJUSTE

EFEITOS SONOROS SOLAR RIDE - **VULCAN**



Ajustes de timbre de som (ajuste de fábrica) .
NÃO MEXER



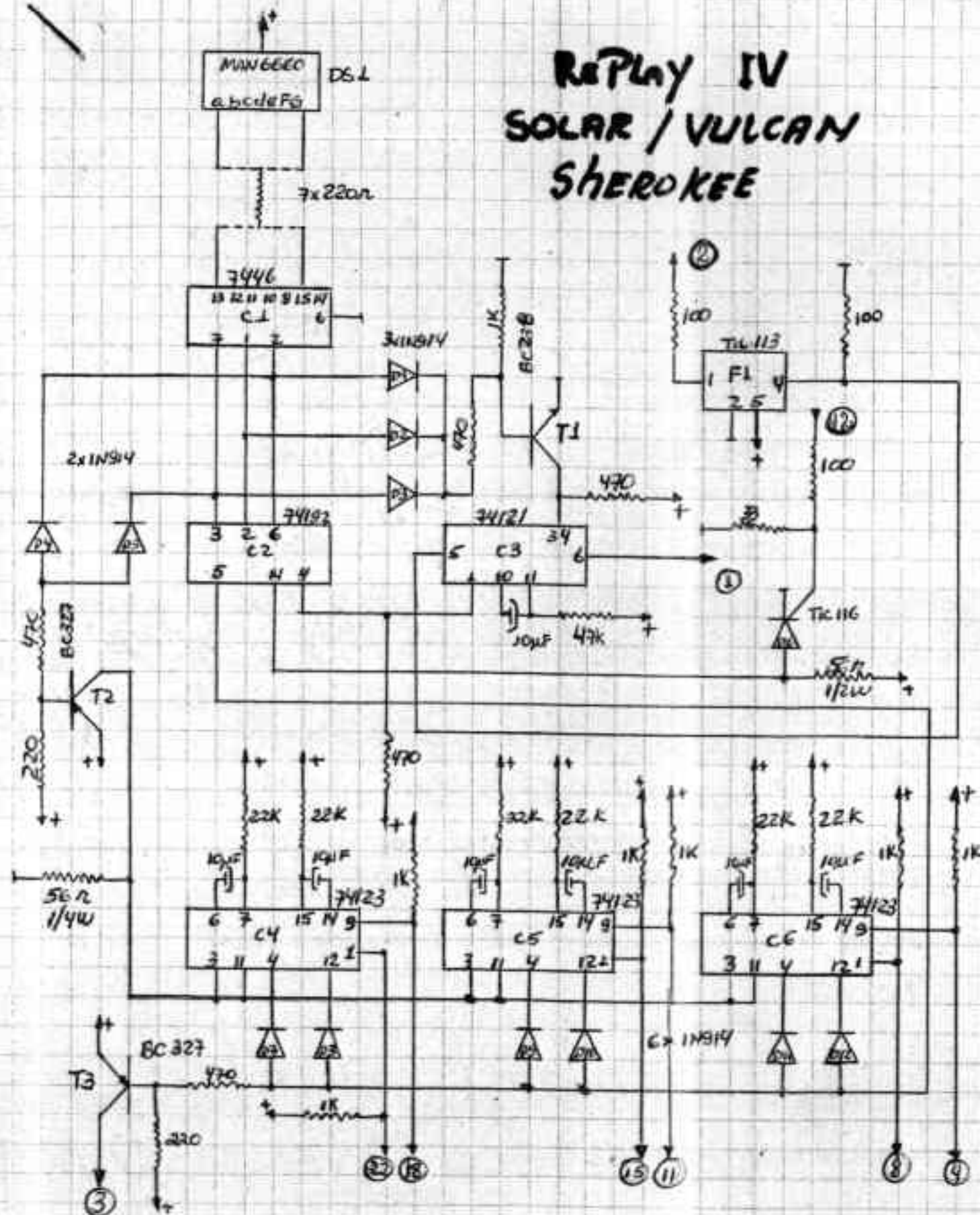
Volume Geral
de Som .



Ajusto Individual
do Som de Explosão .



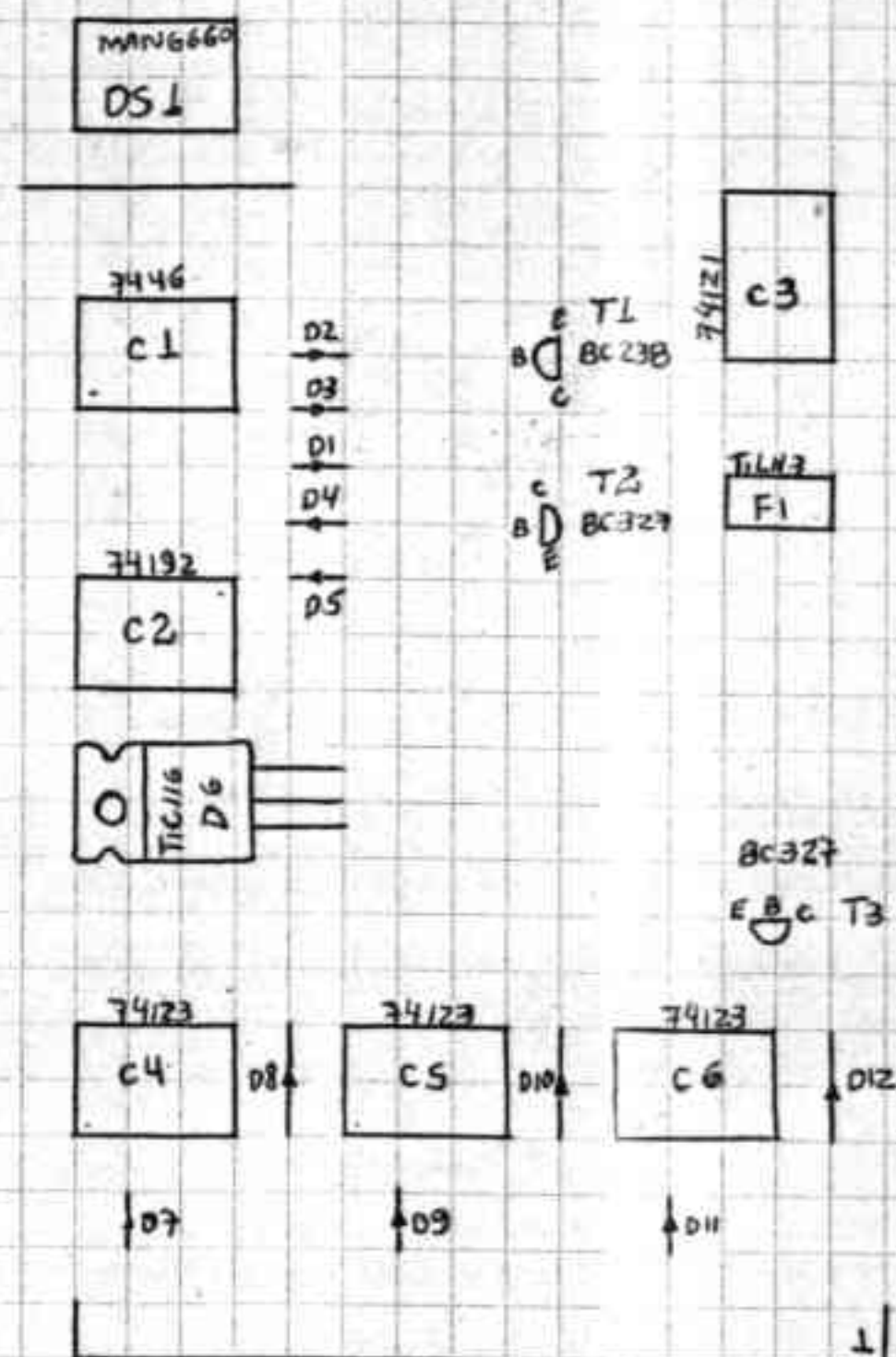
RePlay IV
SOLAR / VULCAN
SHEROKEE



- ```

1 - Coin out
2 - Replay button
3 - knocke out
4 - Replay in
5 - Terra
6 - Terra
7 - Terra
8 - Replay in
9 -
10 - Terra
11 - Replay in
12 - Reset marc
13 - Terra
14 - Terra
15 - Replay in
16 -
17 - Terra
18 - Replay in
19 - + 5 volts
20 - + 5 volts
21 - Terra
22 - Replay in

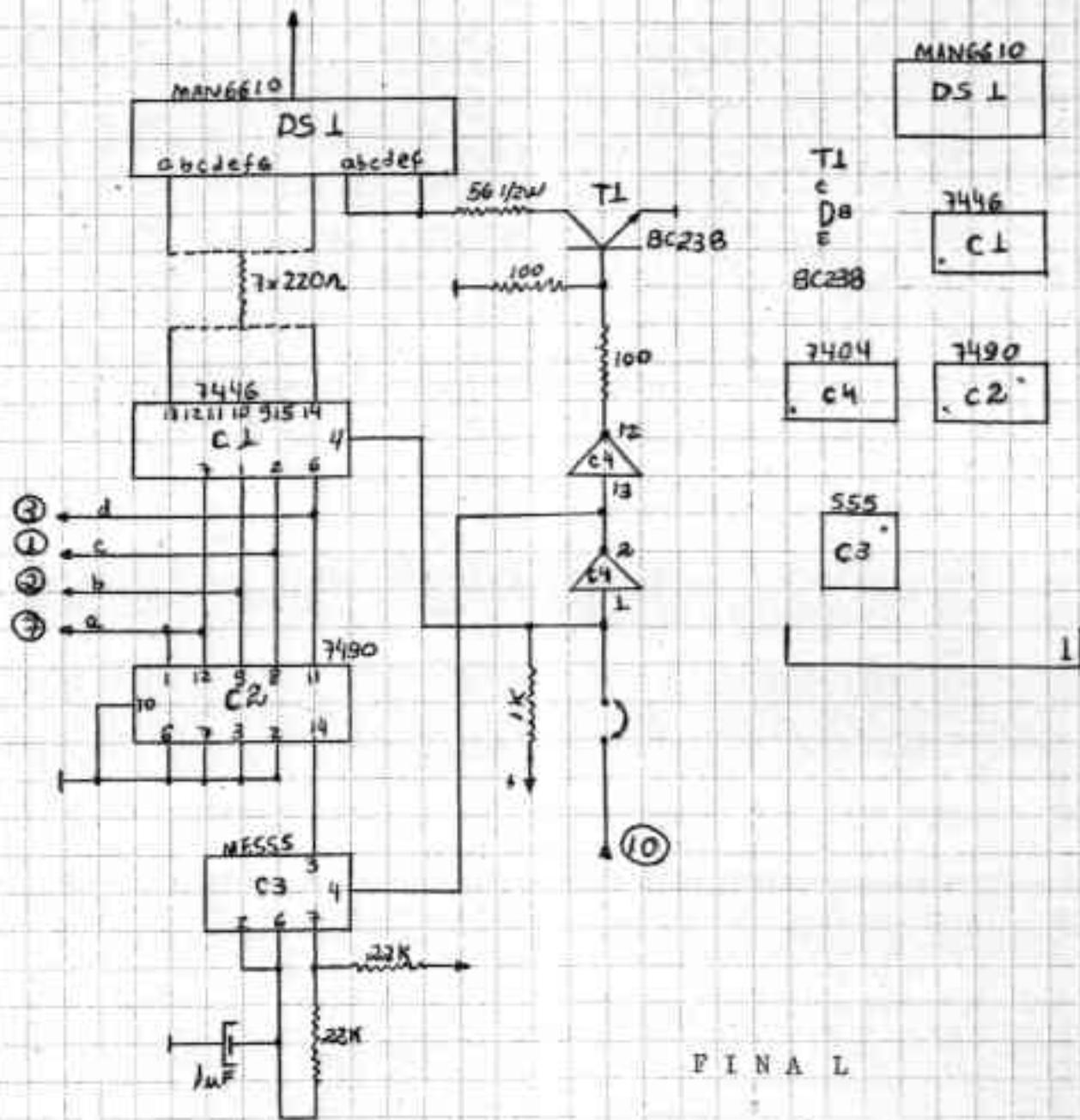
```



- 1 - Man 6660
- 1 - 7446
- 1 - 74121
- 3 - 74123
- 1 - 74192
- 1 - Til 1/3
- 2 - BC 238
- 1 - BC 327
- 1 - Tic 116
- 11 - 1N 914
- 1 - . 1 Disco
- 7 - 10uf x 16 V
- 1 - 56r x 1/2 W
- 1 - 33r x 1/8 W
- 2 - 100r x 1/8 W
- 8 - 220r x 1/8 W
- 4 - 470r x 1/8 W
- 8 - 1K x 1/8 W
- 6 - 22k x 1/8
- 1 - 47kx1/8w

REPLAY IV  
SOLAR - VULCAN  
SHEROKEE

## FINAL IV



- ```

1 - c Final out
2 - b Final out
3 - d Final out
4 - Terra
5 - Terra
6 - --
7 - Final out
8 - + 5 Volts
9 - + 5 Volts
10 - Inib. Final IN

```

- 1 - MAN 6610
- 1 - 7404
- 1 - 7446
- 1 - 7490
- 1 - NE 555
- 1 - BC 238
- 1 - .1 Disco
- 1 - luFxl6 V
- 2 - 100r x 1/8 W
- 7 - 220r x 1/8 W
- 1 - 1K x 1/8 W
- 2 - 22K X 1/8 W
- 56r X 1/2 W

FINAL

SOLAR
VULCAN
SHEROKEE