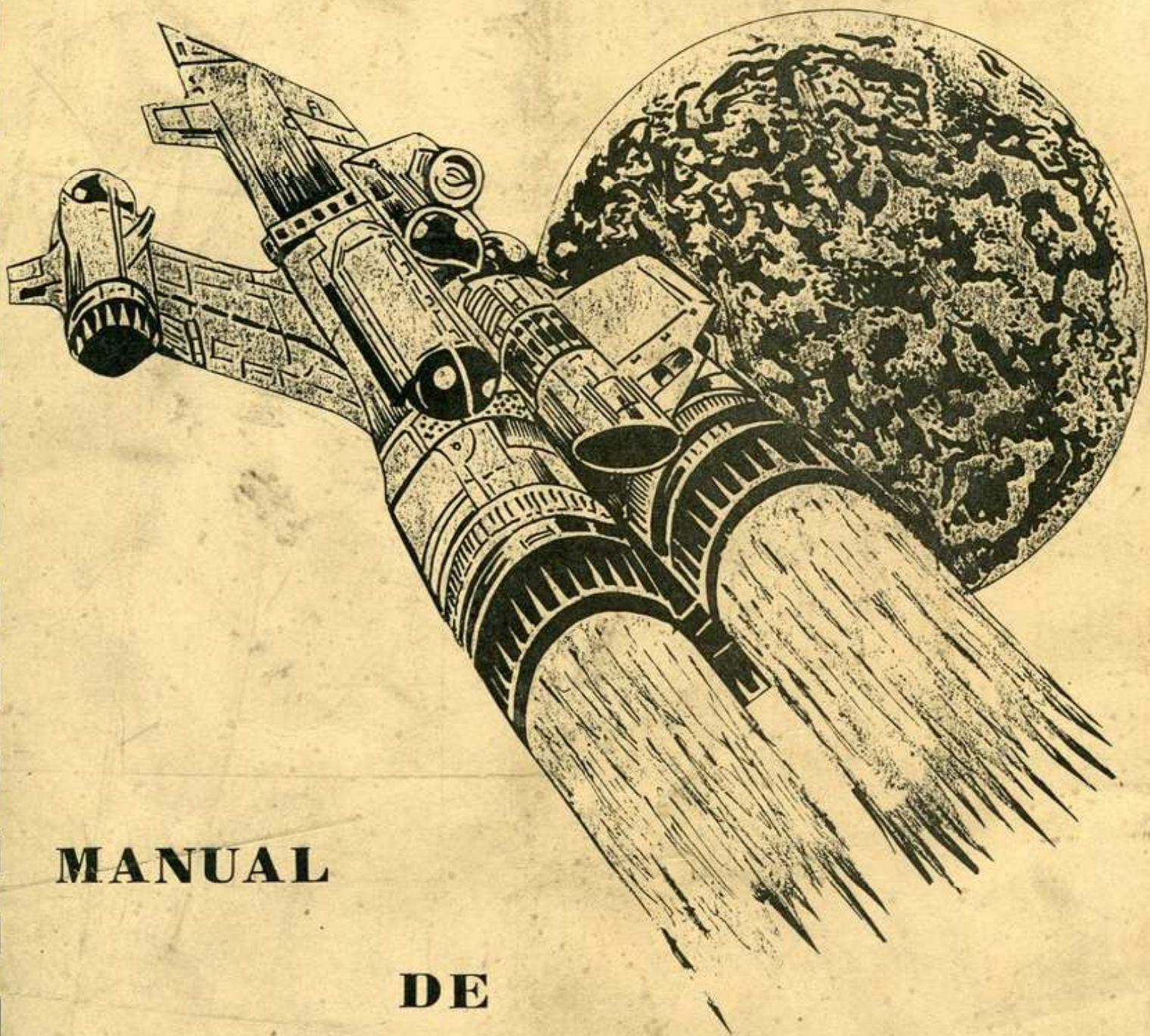


**COME  
BACK**



**MANUAL**

**DE**

**INSTRUCCIONES**

## INDICE

INTRODUCCION.....	PAGINA 1
DISPOSICION DE ELEMENTOS EN LA MAQUINA.....	PAGINA 2
CONEXION DEL CABLEADO EN LAS PLACAS ELECTRONICAS.....	PAGINA 3
DESCRIPCION DEL JUEGO.....	PAGINA 4
AJUSTES.....	PAGINA 5
CONTABILIDAD Y TEST.....	PAGINA 6
SITUACION DE ISLAS DE PLASTICO EN EL TABLERO DE JUEGO.....	PAGINA 7
SITUACION Y MEDIDAS DE GOMAS DE REBOTE.....	PAGINA 8
SITUACION DE LUCES DE JUEGO EN LOS FRONTALES.....	PAGINA 9
SITUACION DE LUCES DE JUEGO EN EL TABLERO.....	PAGINA 10
SITUACION DE CONTACTOS EN EL TABLERO DE JUEGO.....	PAGINA 11
ESQUEMAS ELECTRONICOS Y ELECTRICOS.....	PAGINA 12

## INTRODUCCION

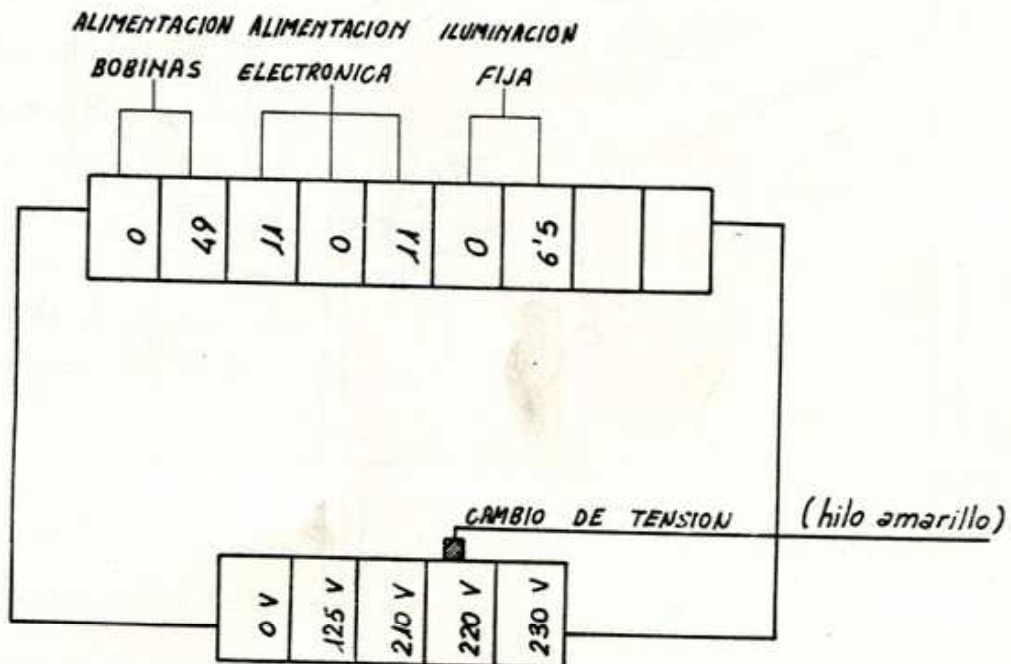
- Montar la máquina
- Verificar fusibles
- Verificar la tensión de red (la máquina sale de fábrica a 220V C.A. , 925W) ,para variar la tensión de entrada : se efectua en la regleta situada sobre el transformador.

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

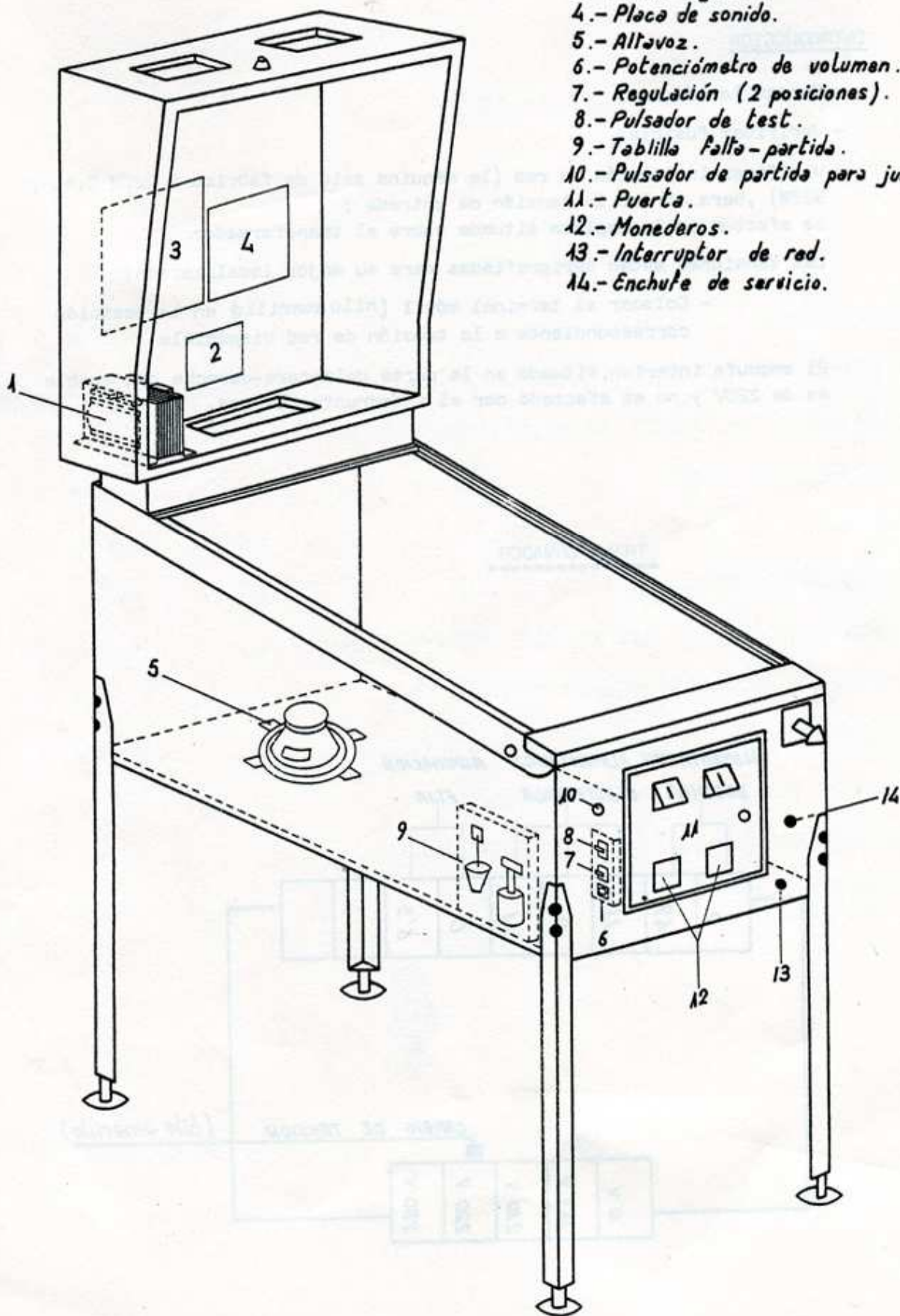
- Colocar el terminal móvil (hilo amarillo) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible

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

## TRANSFORMADOR

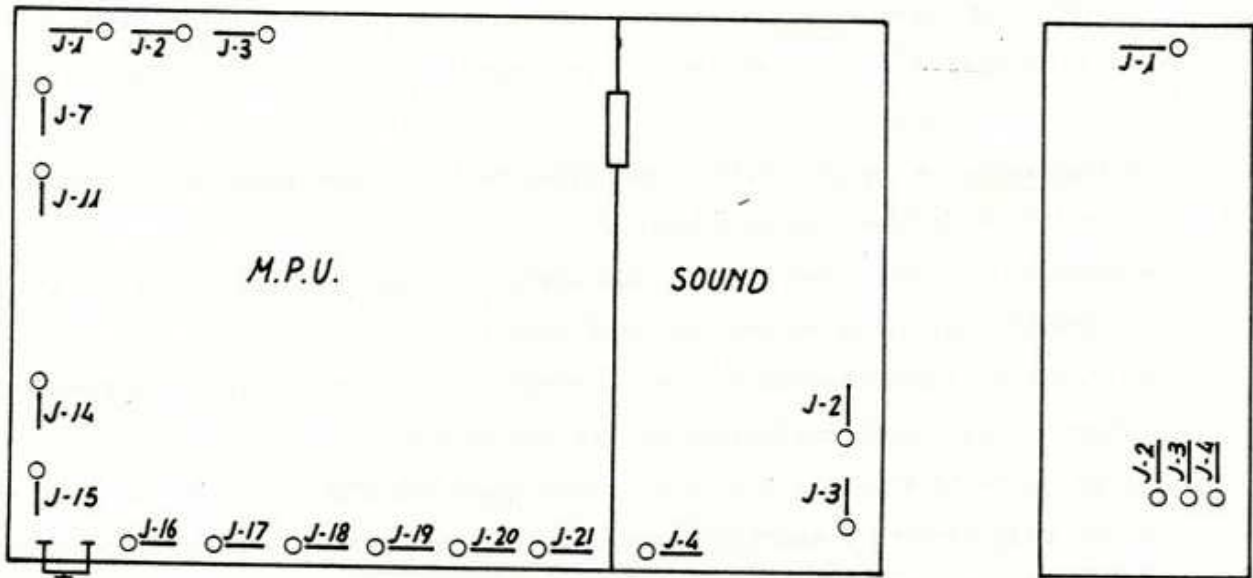


- 1.- Transformador de alimentación.
- 2.- Placa de distribución de potencia.
- 3.- Placa logica.
- 4.- Placa de sonido.
- 5.- Altavoz.
- 6.- Potenciómetro de volumen.
- 7.- Regulación (2 posiciones).
- 8.- Pulsador de test.
- 9.- Tablilla falta-partida.
- 10.- Pulsador de partida para juego.
- 11.- Puerta.
- 12.- Monederos.
- 13.- Interruptor de rad.
- 14.- Enchufe de servicio.



### CONEXION DEL CABLEADO

- La máquina sale de fábrica totalmente conectada.
- En caso de desconexión parcial o total de los conectores, se ha de saber, que la interconexión entre todas las partes se hace a través del tablero de juego.
- Los conectores que van a las placas electrónicas, van numerados como sigue:



#### CONECTORES UBICADOS EN LA PLACA M.P.U.

- J1, J2, J3, J7, y, J11 corresponden a las salidas de luces de juego, es decir, J3 lleva las salidas 11 a 18, J2, del 21 al 28, J1, del 31 al 38, J7, del 41 al 48 y J11 del 51 al 58.
- J14 corresponde a la salida para luces de iluminación fija.
- J15 corresponde a la salida del relé de juego.
- J16 y J17 corresponde a la salida para mecanismos ( Bobinas, y, luces de Flash ).
- J18 corresponde a la salida de la placa de DRIVER para Displays.
- J19 corresponde al control de columnas.
- J20 corresponde al control de filas.
- J21 entrada de tensión de alimentación.

#### CONECTORES UBICADOS EN LA PLACA DE SONIDO

- J2 corresponde a la salida para el potenciómetro de volumen.
- J3 corresponde a la salida para altavoz.
- J4 entrada de tensión de alimentación.

#### CONECTORES UBICADOS EN LA PLACA Z.P.U.

- J1 salida de tensión de juego.
- J2, J3, y, J4 salida de alimentación para placas.

## DESCRIPCION DEL JUEGO

- La banderola indica según luminoso encendido, la puntuación de los bumpers.
- Al abatir la diana se ponen en movimiento las naves del frontal inferior. Estando la diana arriba y aleatoriamente se enciende el luminoso ONE MILLION, dando al jugador - durante 11 segundos la posibilidad de aumentar su marcador.
- Actuando la diana fija trasera cuando la abatible está abajo se consigue el premio de la nave encendida en el frontal inferior.: 10.000 - 25.000 - 50.000 puntos EXTRA BALL O ESPECIAL.
- Dianas rojas de la izquierda y amarillas de la derecha aumentan bonus. Estos tienen un valor dependiendo de su ajuste.
- Dianas rojas izquierdas con sus luminosos en intermitencia y luz FLASHING encendida al actuar cualquiera de las dos dará ESPECIAL.
- Dianas amarillas derechas con sus luminosos en intermitencia y luz FLASHING amarilla encendida al actuar cualquiera de las dos dará EXTRA BALL.
- Luzes FLASHING amarilla y roja encendida dará 100.000 puntos en pérdida de bola.
- Diana roja derecha y amarilla izquierda aumentan bonus de su color hasta conseguir encender sus respectivos FLASHING, con éste encendido, actuando cualquiera de las dos aumentan multiplicador X2, X5, X10.
- Estrella amarilla encendida, aumenta bonus amarillos.
- Estrella roja encendida, aumenta bonus rojos.
- Estrella verde encendida, acciona GATE de la RAMPA.
- El tilt, penaliza la bola en juego.

**A  
J  
U  
S  
T  
E  
S**

AJUSTES

-Estando en la zona 11 del BooP, pasar el interruptor 7 del estado ON al OFF, aparecerá la palabra AdJUST en el display correspondiente al primer jugador. El número de la zona a ajustar aparecerá en el display correspondiente al tercer jugador. En el display del cuarto jugador, la numeración u objeto de ajuste.

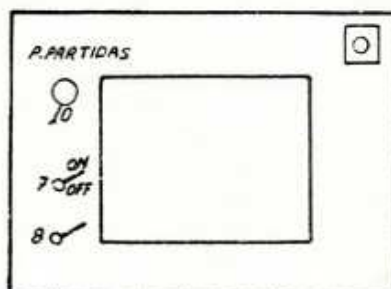
-En el cuadro que a continuación se expone, se detallan formas de ajuste:

CUADRO DE AJUSTES

ZONA	OBJETO DE AJUSTE	AJUSTES POSIBLES		AJUSTE	
				ACONSEJADO	
01	Partidas por moneda selector 1	de 0,0	a 9,9	1	
02	Partidas por moneda selector 2	de 0,0	a 9,9		
03	Partidas por moneda selector 3	de 0	a 25	5	
04	Créditos máximos	de 1	a 99	25	
05	Bolas por partida	de 1	a 5	3	
06	Partidas por Hight Score	de 1	a 5	1	
07	Extras ball por partida	de 1	a 5	2	
08	Primera partida por puntos	10.000	a 9.990.000	2.200.000	
09	Segunda partida por puntos	10.000	a 9.990.000	2.800.000	
10	Tercera partida por puntos	10.000	a 9.990.000	3.500.000	
11	Partidas por Hight Score	10.000	a 9.990.000	4.000.000	
AJUSTES					
		1	0		
12	Partidas de premio por juego	una sola	varias	0	
13	Partidas por Special	Extra ball	partida	0	
14	Partidas por puntos	Extra ball	partida	0	
15	Lotería	no	si	0	
16	Reclamo musical	no	si	0	
17	Hight Score	semanal	diario	1	
18	Puntuación para rebotes 1 y 2	1.030	130	0	
19	Puntuación para picabolas	1.000	100	0	
20	Puntuación para rebotes 3 y 4	110	10	1	
21	Puntuación para banderola	10.000	1.000	0	
22	Puntuación para bonus 1 al 10	1.000	10.000	1	
23	Puntuación bumpers	Apagados	1.000	10.000	1
		Encendidos	10.000	25.000	
		Flashing	25.000	50.000	

Para avanzar zonas, pasar interruptor 7 del estado on al off, en este punto, actuar pulsador de partidas, éste, determina mediante parpadeo el dígito a ajustar. Con el microcontrolador 8, hacer el ajuste que más interese.

Para avanzar zonas, pasar el interruptor 7 del estado on al off, en este punto, actuar el microcontrolador 8, en cada pulsación que se le da, avanza de menor a mayor la numeración en el dígito, hasta conseguir el ajuste deseado.





## CONTABILIDAD

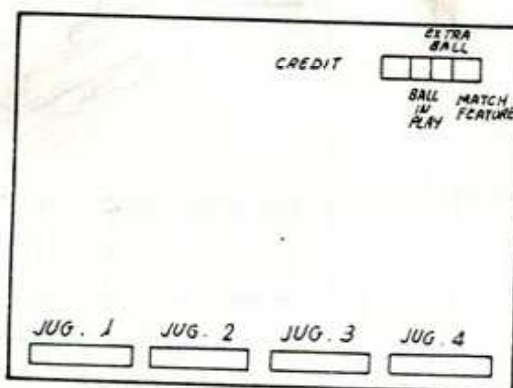
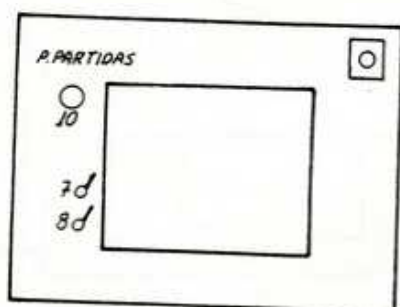
- Con la máquina en GAME OVER pasar Interruptor 7 de su estado ON a OFF, (según la figura "PULSADORES DE AJUSTE"). Anetará PULSADOR DE PARTIDAS, anarecerá la palabra BooP en el display correspondiente al jugador 1º. La zona de contabilidad, anarecerá en el display del jugador 3º. En el display del 4º jugador la contabilidad en si.
- En el cuadro que a continuación se expone se detallan las diferentes zonas a que se refiere su contabilidad:

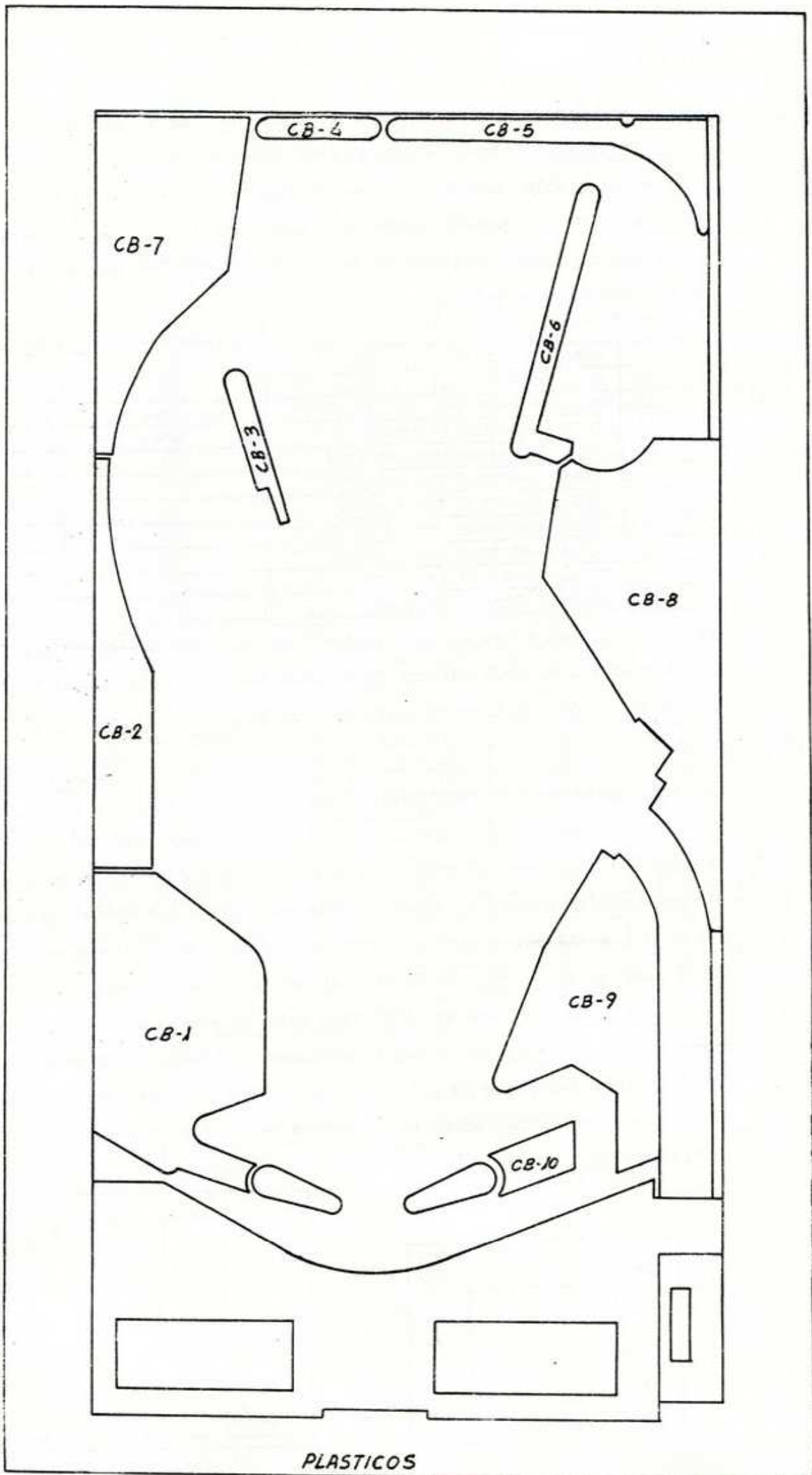
ZONA	FUNCION DE LA ZONA	BORRADO DE LA ZONA	
		INTERRUPTOR 7	PULSADOR DE PARTIDAS
01	MONEDAS ENTRADAS 1er SELECTOR	OFF	PULSAR
02	MONEDAS ENTRADAS 2º SELECTOR	OFF	PULSAR
03	MONEDAS ENTRADAS 3er SELECTOR	OFF	PULSAR
04	TOTAL PARTIDAS JUGADAS	OFF	PULSAR
05	TOTAL PARTIDAS POR PREMIOS	OFF	PULSAR
06	TOTAL PARTIDAS POR ESPECIAL	OFF	PULSAR
07	TOTAL PARTIDAS POR PUNTOS	OFF	PULSAR
08	TOTAL PARTIDAS POR HIGHT SCORE	OFF	PULSAR
09	TOTAL PARTIDAS POR LOTERIA	OFF	PULSAR
10	TOTAL EXTRA BALL	OFF	PULSAR
11	MINUTOS REALES DE JUEGO	OFF	PULSAR

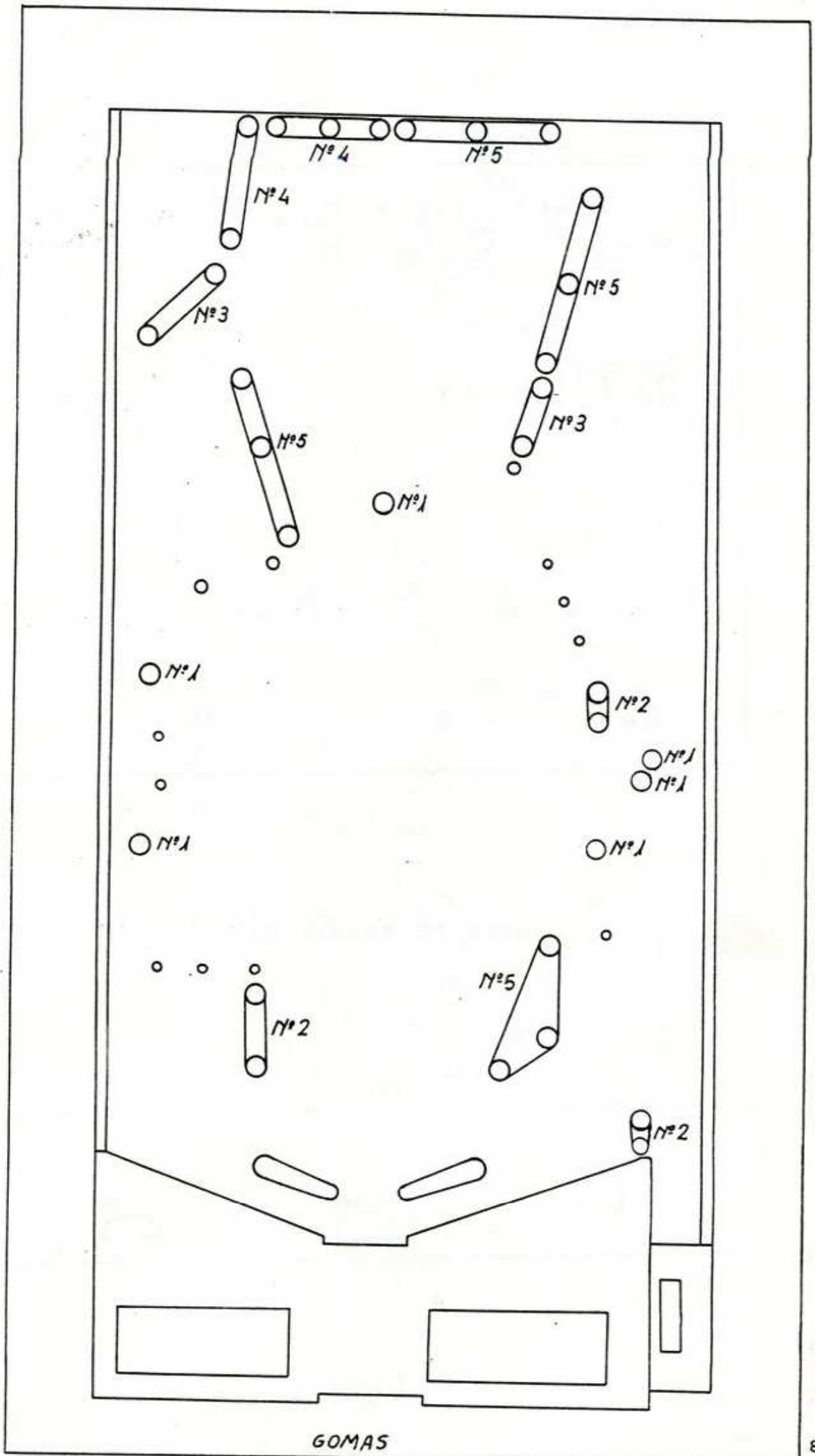
- Para avanzar las zonas el interruptor 7 ha de pasar OFF-ON-OFF. Para volver a pasar la máquina a GAME OVER colocar la palanca del interruptor 7 en su estado inicial, es decir, en ON y pulsar PULSADOR DE PARTIDAS.

## TEST

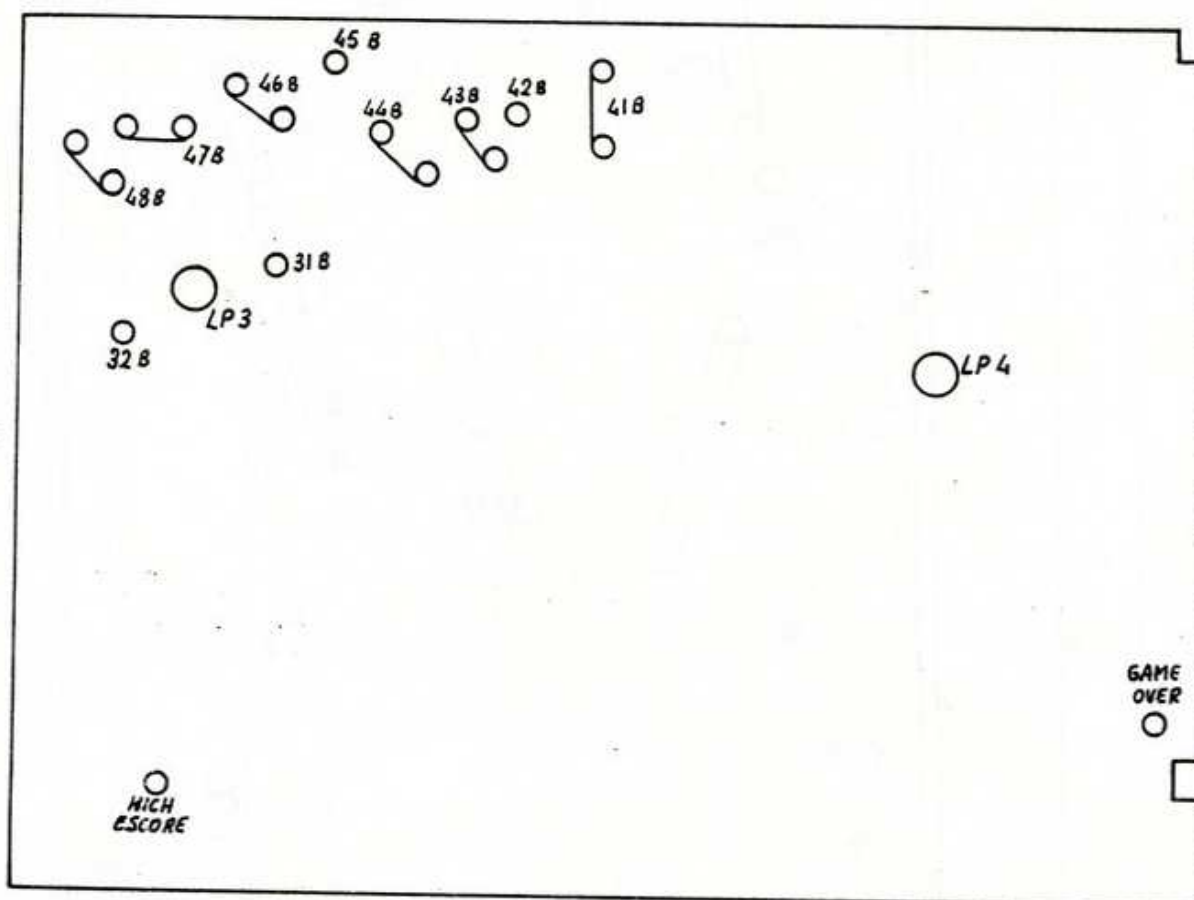
- Con la máquina en GAME OVER pasar interruptor 7 de su estado ON a OFF (mirar figura "PULSADORES DE AJUSTE", actuar palanca del pulsador 8, al soltar, anarecerá en el display del 1er jugador la palabra test. En el display del 2º jugador irán apareciendo automáticamente el número correspondiente a las lamparitas de juego como sigue: A11 a A18-b11 a b18, A21 a A28-b21 a b28, A31 a A38-b31 a b38, A41 a A48 b41 a b48, y, A51 a A58. En el display del 4º jugador aparece la palabra Co FI, quiere decir COLUMNAS FILAS, a su lado sale un número, que corresponde con el contacto que en ese momento se encuentre cerrado, ejemplo: 88 (contacto de reposo de bola), quiere decir que la columna nº 8 en este caso es compañera de la fila nº 8; 85 (contacto del interruptor nº 7), quiere decir que la columna nº 8, es compañera de la fila nº 5.



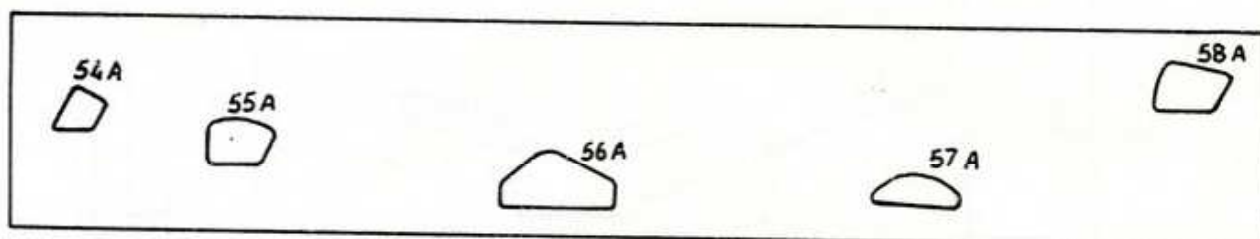


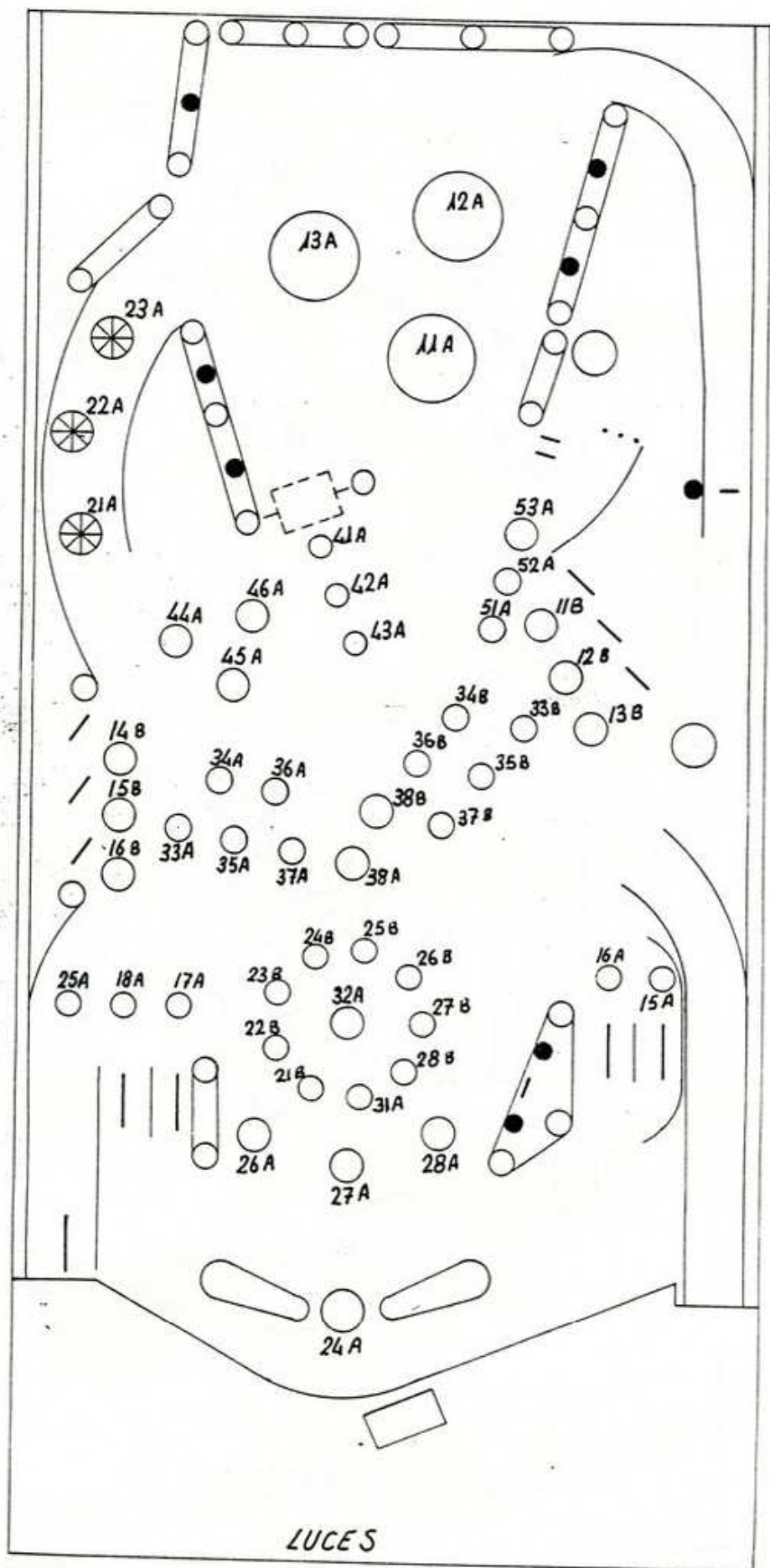


GOMAS

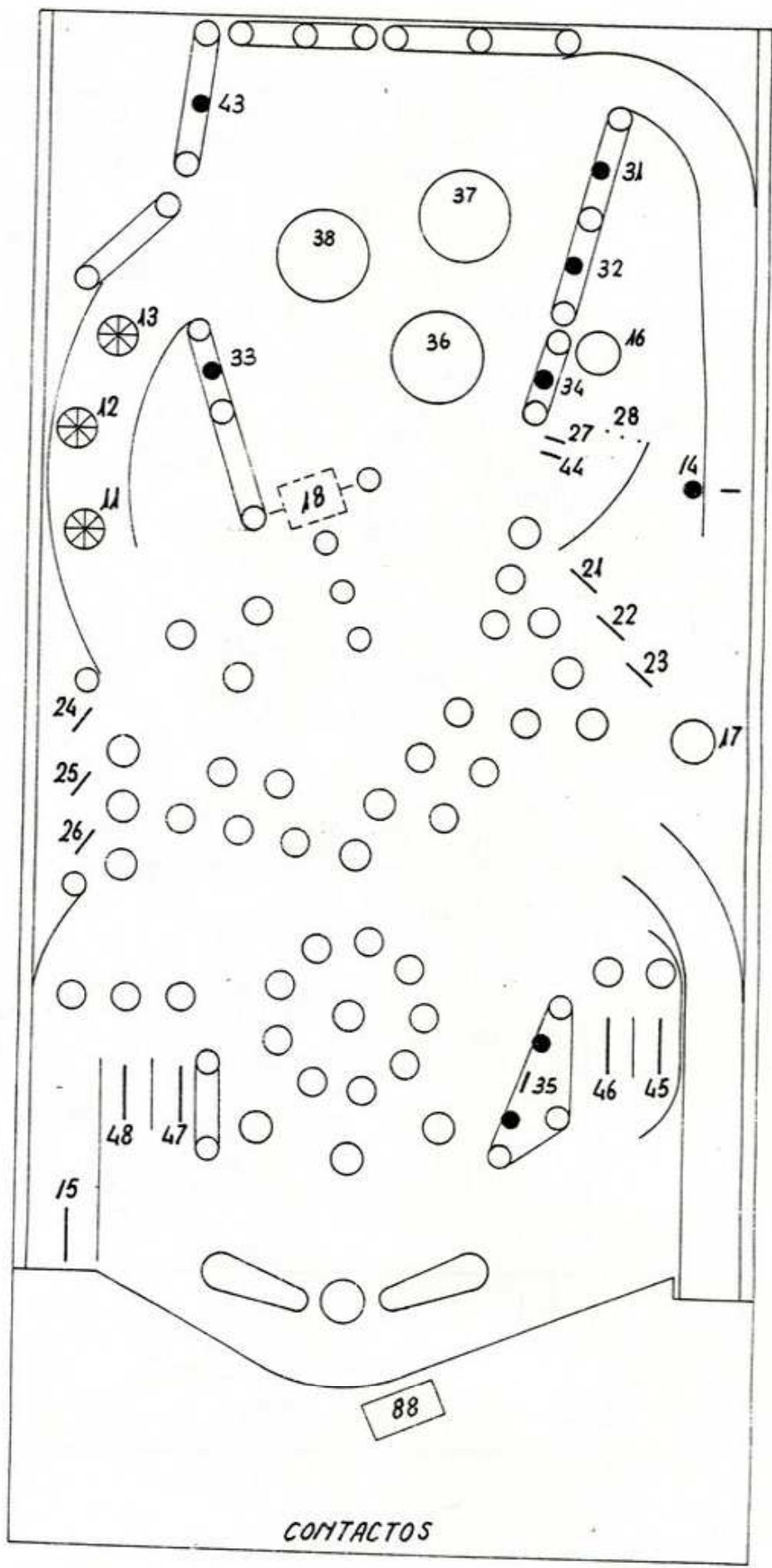


LUCES DE FRONTALES





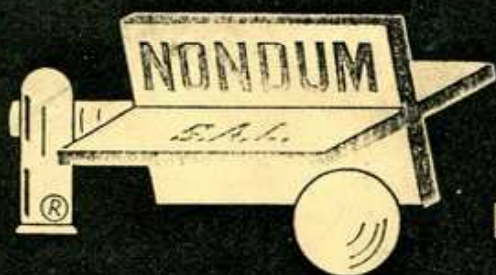
LUCES



CONTACTOS

**ESQUEMAS**

FABRICACION  
DE APARATOS  
RECREATIVOS



POTOSÍ, 2, 7, 3ª  
TEL. 346 18 18  
BARCELONA. Spain