

U BOAT 65



* A *

*
* MESSA IN FUNZIONE *
*

- 1) Accendere il gioco.
Il led verde sulla scheda C.P.U. lampeggia e controlla le varie parti di gioco.
- 2) Introdurre le tre palle in buca per far partire il gioco.
- 3) Inserire monete nelle gettoniere per accreditare le partite.
- 4) I crediti sono visibili nella casella sul frontale.
- 5) Spingere il bottone dei crediti per iniziare la partita.
Il totale dei crediti decrementa di uno.
- 6) Il piano di gioco azzera.
- 7) Il display del primo giocatore comincia a lampeggiare.
- 8) La pallina in gioco è segnalata sul display.

* B *

*
* DA 1 A 4 GIOCATORI *
*

- 1) I giocatori che partecipano alla partita sono segnalati dai 2 zero.
- 2) Dopo aver acceso le 4 caselle e quindi i 4 giocatori, se restano dei crediti il bottone dei crediti non ha più effetto.
- 3) Giocatori in più possono giocare fino a che il primo ha la sua prima palla in gioco.

TEST DI CONTROLLO

Premere il bottone nero all'interno dello sportello; ogni volta si avrà la seguente successione di test:

- 1) - LAMPADINE
- 2) - DISPLAY
- 3) - BOBINE
- 4) - SUONO
- 5) - CONTATTI

In quest'ultima posizione n. 5, viene evidenziata sul display la dicitura ed il codice dei contatti eventualmente chiusi.

Seguendo, nel premere il bottone nero si passerà alla parte di programma e riscontro.

PS - Il bottone nero fa avanzare il test; quello rosso cancellerà ciò che risulta scritto; quello dei crediti serve per riprogrammare il flipper.

Quindi finiti i test di funzionamento con i contatti vedrete apparire le seguenti diciture nei display:

- * primo livello di vincita 1,500,000
- * secondo livello di vincita
- * terzo livello di vincita
- * record
- * crediti
- * totale partite giocate
- * totale partite vinte
- * percentuale partite vinte
- * numero di volte che è stato superato il record
- * monete entrate nella gettoniera sinistra N. 1
- * monete entrate nella gettoniera centrale N. 2
- * monete entrate nella gettoniera destra N. 3
- * numero degli special vinti sul piano
- * totale dei minuti giocati
- * numero di volte che sono state catturate e liberate le 3 palline
- * extra ball vinte sul moltiplicatore
- * extra ball vinte con il gioco delle navi
- * numero completamenti mine
- * numero extra ball vinte sui recuperi
- * programmazione percentuale di autoregolazione del livello di vincita
- * regolazione vincita extra ball sul moltiplicatore

- con 00 = X4
- 01 = X5
- 02 = X6
- 03 = X7
- 04 = X8
- 05 = X9
- 06 = DOPO IL X9'
- 07 = ESCLUSA L'EXTRA BALL

* regolazione vincita sul piano (special)
 (100.000, EXTRA BALL, REPLAY)

* superamento dei tre livelli di vincita
 (NULLA, 100.000, EXTRA BALL, REPLAY)

* vincita sul punteggio più alto
 (NULLA, 1 PARTITA, 2 PARTITE, 3 PARTITE)

* regolazione lingua in uso
 (ITALIANO/INGLESE)

Ora passiamo alla regolazione mediante SW.
 Sulla CPU ci sono 4 serie di 8 dip switch.
 La numerazione va da 1 a 32 con possibilità di regolare ogni singolo SW
 in ON o OFF.

Vediamo ora cosa possiamo regolare a seconda della necessità dell'operatore.

 *
 * MASSIMO CREDITO *
 *

E' il numero massimo dei crediti che la macchina può accettare accumulati.
 Mediante introduzione di moneta, dalla vincita di partite o della lotta
 ria finale.

Questo numero di crediti massimi è selezionabile mediante 2 switches
 25 e 26.

MASSIMO DEI CREDITI

CREDITI

10
15
25
40

SWITCHES

26	25
OFF	OFF
OFF	ON
ON	OFF X
ON	ON

*
* PALLE PER PARTITA *
*

Possiamo dare al giocatore per partita da 5 a 2 palle. Questa regolazione avviene con 2 SW come segue:

PALLE PER PARTITA

5
4
3
2

SWITCHES

32	31
OFF	ON
ON	OFF
OFF	OFF X
ON	ON

*
* LOTTERIA *
*

Quando la lotteria è in ON un numero appare a fine partita nei display; se il numero che appare ha gli ultimi due numeri uguali a uno dei punteggi dei giocatori che hanno giocato si vince una partita.

LOTTERIA

SI
NO

SW 28

ON	X
OFF	

REGOLAZIONE DELLE GETTONIERE:

GETTONIERA 2 (CENTRALE):

Se si mettono tutti gli SW della
gettoniera 2 in OFF funzionerà
come la n. 1

S20	S19	S18	S17	Credita/Coin	S20	S19	S18	S17	Credita/Coin
OFF	OFF	OFF	OFF	Same as Coin Chute #1 Settings	ON	OFF	OFF	OFF	8/1 Coin
OFF	OFF	OFF	ON	1/1 Coin	ON	OFF	OFF	ON	9/1 Coin
OFF	OFF	ON	OFF	2/1 Coin	ON	OFF	ON	OFF	10/1 Coin
OFF	OFF	ON	ON	3/1 Coin	ON	OFF	ON	ON	11/1 Coin
OFF	ON	OFF	OFF	4/1 Coin	ON	ON	OFF	OFF	12/1 Coin
OFF	ON	OFF	ON	5/1 Coin	ON	ON	OFF	ON	13/1 Coin
OFF	ON	ON	OFF	6/1 Coin	ON	ON	ON	OFF	14/1 Coin
OFF	ON	ON	ON	7/1 Coin	ON	ON	ON	ON	15/1 Coin

 PER LE GETTONIERE 1 e 3 POSIZIONARE I MICROSWITCH SUL M P U COME SEGUE: 

GETT. 1	5	4	3	2	1	CREDITS	CREDITS	CREDITS	CREDITS	CREDITS	TOTAL CREDITS/COI
GETT. 3	13	12	11	10	9						
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	1/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	2/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	3/1 Coin					
	OFF	OFF	OFF	ON	ON	4/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	5/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	OFF	ON	6/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	ON	OFF	7/1 Coin					
	OFF	OFF	ON	ON	ON	8/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	9/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	OFF	ON	12/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	ON	OFF	14/1 Coin					
	OFF	ON	OFF	ON	ON	1/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	OFF	OFF	2/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	OFF	ON	3/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	ON	OFF	4/2 Coins*					
	OFF	ON	ON	ON	ON	5/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	6/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	OFF	ON	7/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	ON	OFF	8/2 Coins*					
	ON	OFF	OFF	ON	ON	9/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	OFF	OFF	12/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	OFF	ON	14/2 Coins*					
	ON	OFF	ON	ON	OFF	1/1st Coin	2/2nd Coin				3/2
	ON	OFF	ON	ON	ON	0/1st Coin*	1/2nd Coin	1/3rd Coin		1/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	OFF	OFF	0/1st Coin*	1/2nd Coin	0/3rd Coin**		2/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	OFF	ON	1/1st Coin	1/2nd Coin	1/3rd Coin		2/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	ON	OFF	1/1st Coin	2/2nd Coin	1/3rd Coin		3/4th Coin	3/4
	ON	ON	OFF	ON	ON	1/1st Coin	2/2nd Coin	2/3rd Coin		2/4th Coin	3/4
	ON	ON	ON	OFF	OFF	0/1st Coin***	0/2nd Coin***	1/3rd Coin			3/3
	ON	ON	ON	OFF	ON	0/1st Coin***	0/2nd Coin***	0/3rd Coin***		1/4th Coin	3/4
	ON	ON	ON	ON	OFF	0/1st Coin****	0/2nd Coin****	0/3rd Coin****		0/4th Coin****	1/5th Coin
	ON	ON	ON	ON	ON	0/1st Coin****	0/2nd Coin****	1/3rd Coin		0/4th Coin****	2/5

- * Nessun credito se non si deposita la 2a moneta
- ** Nessun credito se non si deposita la 4a moneta
- *** Nessun credito se non si deposita la 3a moneta
- **** Nessun credito se non si deposita la 5a moneta

 * COME REGOLARE IL CAMPO DI GIOCO *

SW 8 - MEMORIA SUL MOLTIPLICATORE	ON - SI
	OFF - NO
SW 7 - MEMORIA BONUS RAMP	ON - SI
	OFF - NO
SW 6 - MEMORIA BONUS FINALE OUT HOLE	ON - SI
	OFF - NO
SW 15 - MEMORIA 250K/500K GIOCO MINE	ON - SI
	OFF - NO
SW 14 - MEMORIA MINE ACCESE	ON - SI
	OFF - NO
SW 24 - MEMORIA ABC	ON - SI
	OFF - NO
SW 22 - MEMORIA BERSAGLI BANCO	ON - SI
	OFF - NO
SW 21 - MEMORIA NAVI	ON - SI
	OFF - NO
SW 27 - EXTRA BALL RECUPERI	ON - I FLAP ALTERNANO L'ACCENSIONE
	OFF - SEMPRE ACCESE

SW 30 - AUTOPERCENTUALE

ON Inserita
 OFF Disinserita

Con lo SW 30: A) inserite l'autopercentuale, B) regolate la percentuale che volete far vincere ai giocatori mediante il self test.

Quando appare la scritta sui display relativa alla programmazione percentuale di autoregolazione, inserite la percentuale che volete.

Il flipper automaticamente ogni 250 partite regolerà il livello di vincita variandolo di 100.000 punti alla volta fino a quando la percentuale da voi inserita e quella di gioco non saranno le stesse.

IMPORTANTE - In autopercentuale funziona solo il primo livello di vincita; gli altri se inseriti non funzionano.

Tenete conto che la lotteria finale vale, se inserita, il 10% quindi il valore delle vincite sul piano o a punteggio deve essere aggiunto a questo valore.

Consigliamo con la lotteria inserita, di programmare la percentuale dal 20% al 25%.

Dopo 10.000 partite giocate, le partite totali, partite vinte, e minuti giocati si azzerano automaticamente.

PALLA DI CONSOLAZIONE

Se il giocatore con l'ultima palla non supera il punteggio totale di 200.000 punti, gli viene data per consolazione una palla supplementare. Questo per aiutare i giocatori alle prime partite.

SOLENOIDI

TRANSISTOR	PIN	CONNETTORE	DESCRIZIONE
2	8	PL1	
1	6	PL1	
5	5	PL1	
6	3	PL1	
7	1	PL1	BALL RELEASE
3	7	PL1	KNOCKER
4	2	PL1	OUTHOLE
8	5	PL2	POP BASSO
13	3	PL2	POP SINISTRO
14	2	PL2	POP DESTRO
9	6	PL2	FLAP ALTO DESTRO
10	11	PL2	FLAP BASSO DESTRO
12	12	PL2	FLAP SINISTRO
11	13	PL2	BUCA 1
16	14	PL2	BUCA 2
18	15	PL2	RAMPA
15			RELE'
17	4	PL2	MOTORE

```

*----- tabella switches -----
* 04 | 03 | 02 | 01 |
* CENTRINO | lanciab. #3 | lanciab. 2 | lanciab. #1 |
* start/stop (destra) | (centro) | (sinistra) |
*-----
* 03 | 07 | 06 | 05 |
* outhole | tilt | credit | flipper |
* | | | | destra |
*-----
* 12 | 11 | 10 | 09 |
* flipper | coin # 2 | coin # 1 | coin # 3 |
* sinistro | centro | sinistra | destra |
*-----
* 16 | 15 | 14 | 13 |
* slam | "A" BC | A "B" C | AB "C" |
* | | | |
*-----
* 20 | 19 | 18 | 17 |
* BANCO M. | BANCO M. | BANCO M. | BANCO M. |
* a.l. | arancio | verde | rosso |
*-----
* 24 | 23 | 22 | 21 |
* RAMP A | RAMP A | DIETRO ALI | BANCO M. |
* sinistro | destro | BANCO M. | giallo |
*-----
* 28 | 27 | 26 | 25 |
* M I N A | M I N A | M I N A | M I N A |
* medio b. | centro | medio a. | alta |
*-----
* 32 | 31 | 30 | 29 |
* MULTIPL. | MULTIPL. | MULTIPL. | M I N A |
* alto | centro | basso | bassa |
*-----
* 36 | 35 | 34 | 33 |
* F L A P | F L A P | SICUREZZA | RELEASE |
* basso dx | sinistra | buca | sotto rampa |
*-----
* 40 | 39 | 38 | 37 |
* P O P | P O P | P O P | F L A P |
* basso | sinistra | destro | alto dx |
*-----
* 44 | 43 | 42 | 41 |
* RITORNO | RITORNO | USCITE | LANCIO |
* sinistro | destro | dest/sin | INIZIALE |
*-----
* 48 | 47 | 46 | 45 |
* MOTORE | MOTORE | BUCA 1 | BUCA 2 |
* su | gio' | | |
*-----

```

SCHEMA LAMPADINE

n. SCR n. DEL PIEDINO:

*58 13/p2 143 1/p2 128 14/p1 113 1/p1
 * BANCO M. | BANCO M. | BANCO M. | BANCO M. |
 * blu | arancio | verde | rosso |

*59 15/p2 144 3/p2 129 16/p1 114 3/p1 |
 * NAVE | NAVE | NAVE | BANCO M. |
 * sinistra | centro | destra | giallo |

*60 14/p2 145 2/p2 130 15/p1 115 2/p1 |
 * M I N A | M I N A | M I N A | M I N A |
 * medio b. | centro | medio a. | alta |

*61 16/p2 146 4/p2 131 17/p1 116 4/p1 |
 * MULTIPL. | MULTIPL. | MULTIPL. | M I N A |
 * alto | centro | basso | bassa |

*62 17/p2 147 5/p2 132 18/p1 117 5/p1 |
 * MULTIPL. | MULTIPL. | MULTIPL. | MULTIPL. |
 * X 5 | X 4 | X 3 | X 2 |

*63 18/p2 148 6/p2 133 19/p1 118 6/p1 |
 * E. B. | E. B. | F I R E | MULTIPL. |
 * rec. sin. | rec. dest. | | E. B. |

*64 19/p2 149 7/p2 134 20/p1 119 7/p1 |
 * NAVETTA | NAVETTA | NAVETTA | NAVETTA |
 * E.B. | 300 K | 200 K | 100 K |

*65 20/p2 150 26/p1 135 21/p1 120 8/p1 |
 * CONTROLLO | MINE | MINE | NAVETTA |
 * alto sin. | 500 K | 250 K | special |

*66 22/p2 151 10/p2 136 23/p1 121 10/p1 |
 * CAPTURE | RELEASE | START | STOP |
 * | | | |

*67 21/p2 152 9/p2 137 22/p1 122 9/p1 |
 * RADAR | RADAR | CATTURA | CATTURA |
 * sinistro | destro | 1 | 2 |

*68 24/p2 153 12/p2 138 25/p1 123 12/p1 |
 * (21/bb) | | 11/bb | (5/bb) |
 * SHOOT | "A" BC | A "B" C | AB "C" |
 * AGAIN | | | |

*69 23/p2 154 11/p2 139 24/p1 124 11/p1 |
 * 20/bb | 15/bb | 20/bb | 4/bb |
 * USCITA | USCITA | | G.I. |
 * destra | sinistra | | flasher |

*71 17/bb 156 12/bb 141 7/bb 126 1/bb |
 * B 4 | B 3 | B 2 | B 1 |

*72 19/bb 157 14/bb 142 9/bb 127 3/bb |
 * | | B 6 | B 5 |

POWER SUPPLY PM 148.2

