



PHANTOM SHIP

Operacion
Y
Mantenimiento

Mantenimiento
y
Operación

INDICE

INDICE

<u>SECCION</u>	<u>PAGINA</u>
INSTALACION	5
INTRODUCCION	6
CONEXIONADO DE MANGAS	6
CAMBIO DE TENSION	8
CAMBIO DE CARTUCHO	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
ESQUEMAS	19

INDICE

PAGINA

SECCION

INSTALACION 2

INTRODUCCION 6

CONEXIONADO DE MANGAS 6

CAMBIO DE TENSION 6

CAMBIO DE CARTUJO 6

OPERACION 8

DESCRIPCION DEL JUEGO 11

TEST 13

AJUSTE Y CONTABILIDAD 15

AJUSTE DE PARTIDAS POR MONEDAS 18

DESCRIPCION DE GOMAS 21

SITUACION LUCES TABLERO 26

SITUACION CONTACTOS TABLERO 27

PLASTICOS TABLERO 28

ESQUEMAS 30

— INSTALACION —

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 ésto, 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 SLD. Conectores 13,14,15,16 y terminal faston
 - b) placa SSD. Conectores 10,11 y terminal faston 12
 - c) placa MPU-V-1. Conector 3
 - d) placa PBU. Terminales faston
 - e) conector hembra 4½ situado en frontal
 - f) conector hembra 2½ situado en mueble
 - g) conector hembra 2x2 situado en mueble
- Conectar manga de flipper a:
 - a) placa SSD. Conector 9
 - b) placa MPU-V-1. Conector 1
 - c) regleta de faston situada en frontal
 - d) placa PBU. Terminales faston
 - e) placa ZSU-1. Conector 6
- Conectar manga de mueble a:
 - a) placa MPU-V-1. Conector 4
 - b) placa ZSU-1. Conector 7
- Conectar cable blindado a placa ZSU-1. Conector 8
- Conectar manga display de la placa MPU-V-1, conector 2 a placa BUS DISPLAY situada en el frontal.
- Las mangas del BUS frontal a placas DISPLAY van en el orden indicado. Ver figura 1.

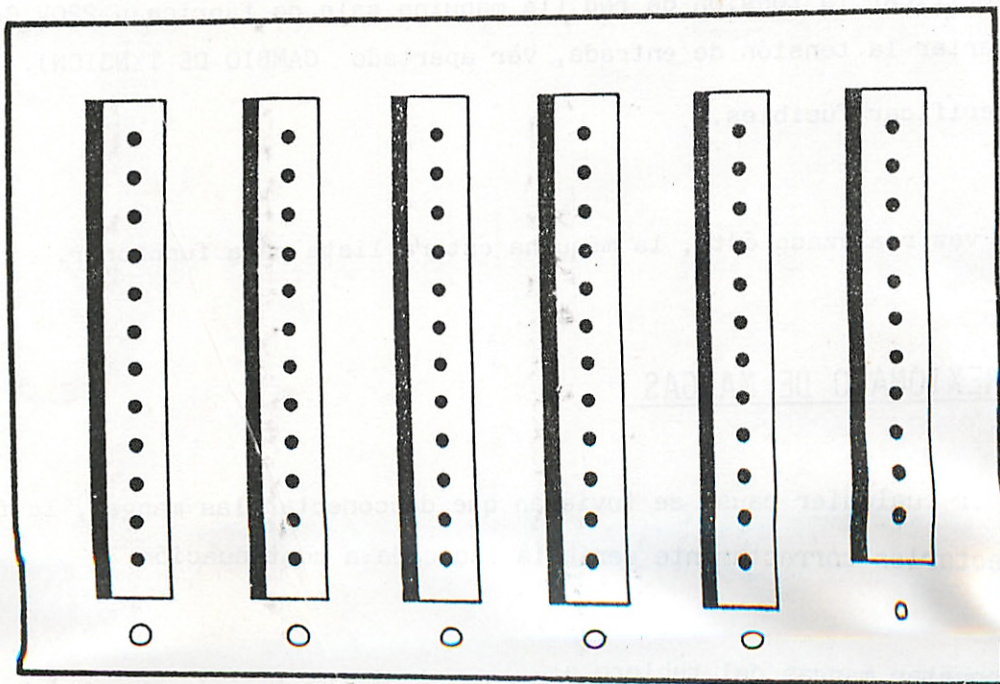


FIG. 1

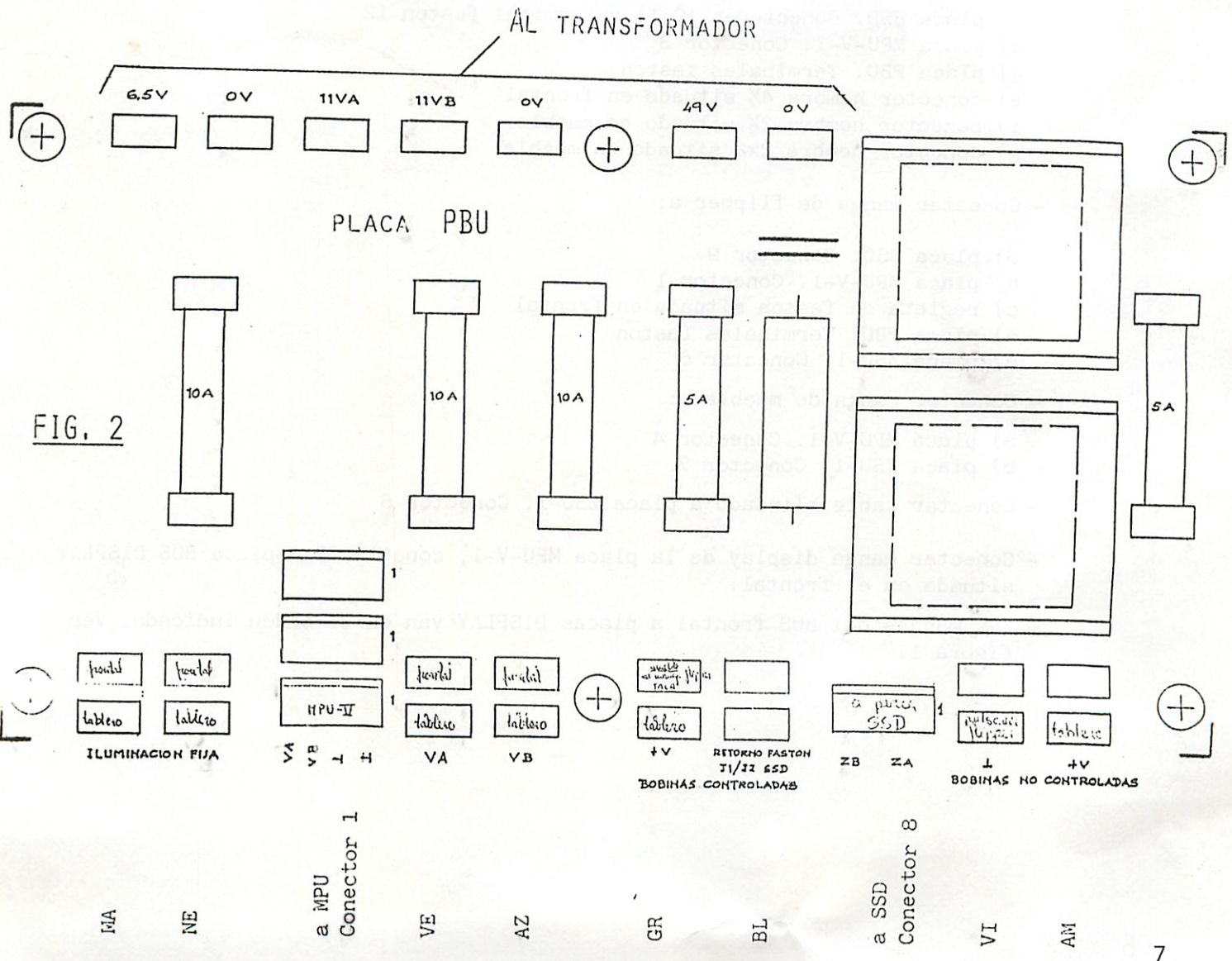


FIG. 2

CAMBIO DE TENSION

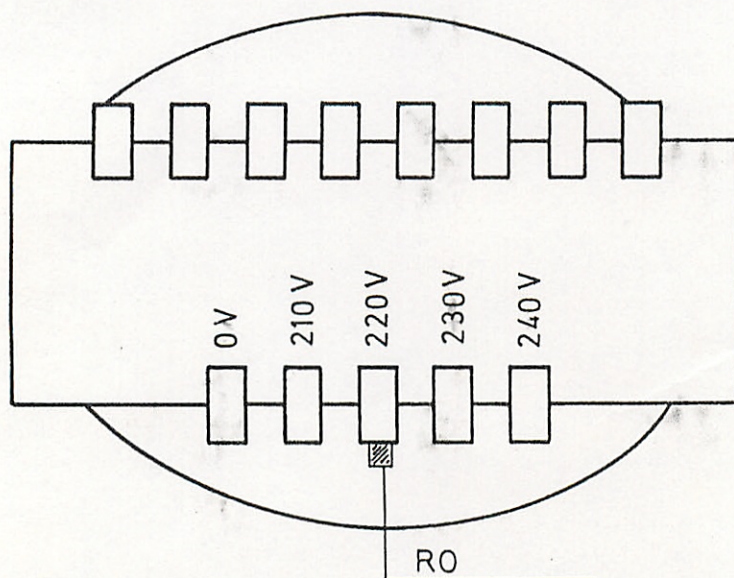
Se efectua en la regleta situada sobre el transformador (figura 3)

Las tensiones están serigrafiadas para su mejor localización:

- Levantar el tablero
- Colocar el terminal móvil (RO) en la posición correspondiente a la tensión de red disponible (figura 3).

El enchufe interior, situado en plataforma transformador es de 220V y no es afectado por el interruptor de red.

FIG. 3



CAMBIO DEL CARTUCHO

Cuando la máquina haya agotado las fotografías del cartucho, en el frontal aparece iluminado "SIN FOTO" en flashing.

En ese momento, para cambiar el cartucho, seguir las siguientes instrucciones:

- Abrir la puerta acceso cámara
- Desplazar hacia sí, cierre de abertura (situado en la parte inferior izquierda de la cámara).
- Extraer el cartucho tirando de la cinta verde
- Colocar cartucho (serie 600) siguiendo las instrucciones del mismo.
- Cerrar abertura cámara
- Apretar pulsador (situado a la derecha de la cámara) cuando la máquina esté en GAME OVER. La luz "SIN FOTO" del frontal se apagará.
- Cerrar puerta acceso cámara

CAMBIO DE TENSIÓN

Se muestra en la figura el sistema de alimentación (Figura 3).

Las bobinas están conectadas para su localización:

- Levantar el tambor.

- Colocar el tambor móvil (BO) en la posición correspondiente.

- La tensión de red disponible (Figura 3).

El sistema inferior, situado en el interior del tambor, es de 220V y

se es alimentado por el interruptor de red.

FIG. 3



CAMBIO DEL CARTUCHO

Después de haber hecho el cambio de bobinas, se debe cambiar el cartucho, en el tambor.

Se debe utilizar el "SIN FOTO" en las bobinas.

Después de esto, para cambiar el cartucho, seguir las siguientes instrucciones:

1.- Retirar el cartucho viejo.

OPERACION

- Extraer el cartucho viejo de la cámara.

- Colocar el cartucho nuevo (BO) siguiendo las instrucciones del fabricante.

- Retirar el cartucho viejo.

- Retirar el tambor (situado a la derecha de la cámara) cuando se haya retirado el cartucho viejo.

- Retirar el cartucho nuevo (BO) del tambor y ponerlo en su posición.

- Retirar el tambor.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Las estrellas superiores marcan encendidas:

VERDE= 15.000

AMARILLA= 25.000

ROJA= 50.000

El tanteo de las dianas varian su valor a través de los pasillos de flipper derecho. Según apaguen sus luces por 1ª, 2ª o 3ª vez puntuarán 15.000, 20.000 ó 25.000 puntos.

En principio cada diana suma un bonus y marca 1.000 puntos. Bajando las dianas AMARILLAS, aumenta un MULTIPLICADOR (X2, X3, X4, X5).

Bajando las dianas VERDES, varia la puntuación de los BUMPERS (5.000, 10.000, 25.000 puntos).

Bajando las dianas ROJAS, varia la puntuación de la BANDEROLA.

Bajando todas las dianas por 1ª vez, prepara EXTRA BALL en pasillo central derecho. Si se consigue por 2ª vez, prepara en el mismo pasillo SPECIAL.

EXTRA BALL en pasillo central derecho, cuando la bola al pasar por éste, coincida con la luz "EXTRA BALL" del cañón.

SPECIAL en pasillos de escape, cuando la bola al pasar por el pasillo central derecho, coincida con la luz "PREPARA ESPECIAL" del cañón.

La diana inferior izquierda, al ser tocada por la bola la 1ª vez, puntuará 10.000 puntos y encenderá su luz. Por 2ª vez puntuará 15.000 puntos y encenderá la luz inmediata inferior. Por 3ª vez puntuará 30.000 puntos y encenderá la inmediata inferior. Por 4ª vez y siguientes puntuará 60.000 puntos.

La diana derecha superior: por 1ª vez, 5.000 puntos y enciende su luz. Por 2ª vez, 10.000 puntos y enciende la inmediata inferior. Por 3ª vez, 15.000 puntos y enciende la inmediata inferior. Por 4ª vez y siguientes, 25.000 puntos y enciende "ACUMULA BONUS".

La diana derecha inferior: por 1ª vez, 5.000 puntos y enciende su luz. Por 2ª vez, 10.000 puntos y enciende la inmediata inferior. Por 3ª vez, 15.000 puntos y enciende la inmediata inferior. Por 4ª vez y siguientes, 25.000 puntos y enciende "ACUMULA MULTIPLICADOR".

Los pasillos de escape puntúan apagados, 30.000 puntos.

El TILT penaliza la bola en juego.

IMPORTANTE

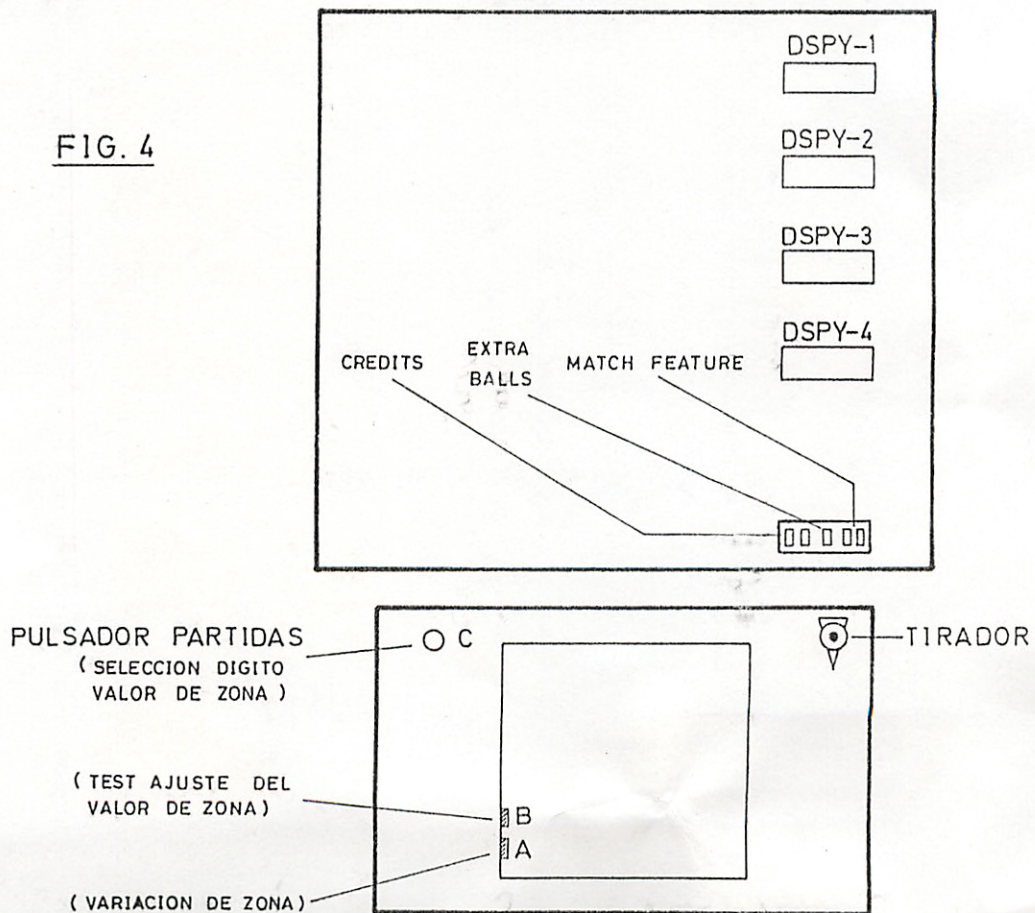
- Si la máquina está en juego y se abre la puerta, el juego continuará, aunque se aprete cualquiera de los pulsadores de TEST o PARTIDAS.
- Para entrar en TEST o BOOCKKEEPING, la máquina tendrá que estar en GAME OVER.
- Para poner a cero el contador de CREDITOS: abrir la puerta, actuar el conmutador (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



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 " conseguidas
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 PS	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	3,0
PARTIDAS POR MONEDAS 3er. SELECTOR	3	00 a 25	07
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
FOTO	12	100000 a 9900000	3000000
PARTIDAS EXTRAS POR JUGADOR	13	0=VARIAS 1=1 SOLA	0
PREMIO POR ESPECIAL	14	0=PARTIDA 1=BOLA	0
PREMIO POR PUNTOS	15	0=PARTIDA 1= BOLA	0
MATCH FEATURE	16	0=SI 1= NO	0
MUSICA DE RECLAMO	17	0=SI 1= NO	0
BORRA HIGH SCORE AL APAGAR MAQUINA	18	0=SI 1= NO	0
FLASH	19	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 digitos) 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

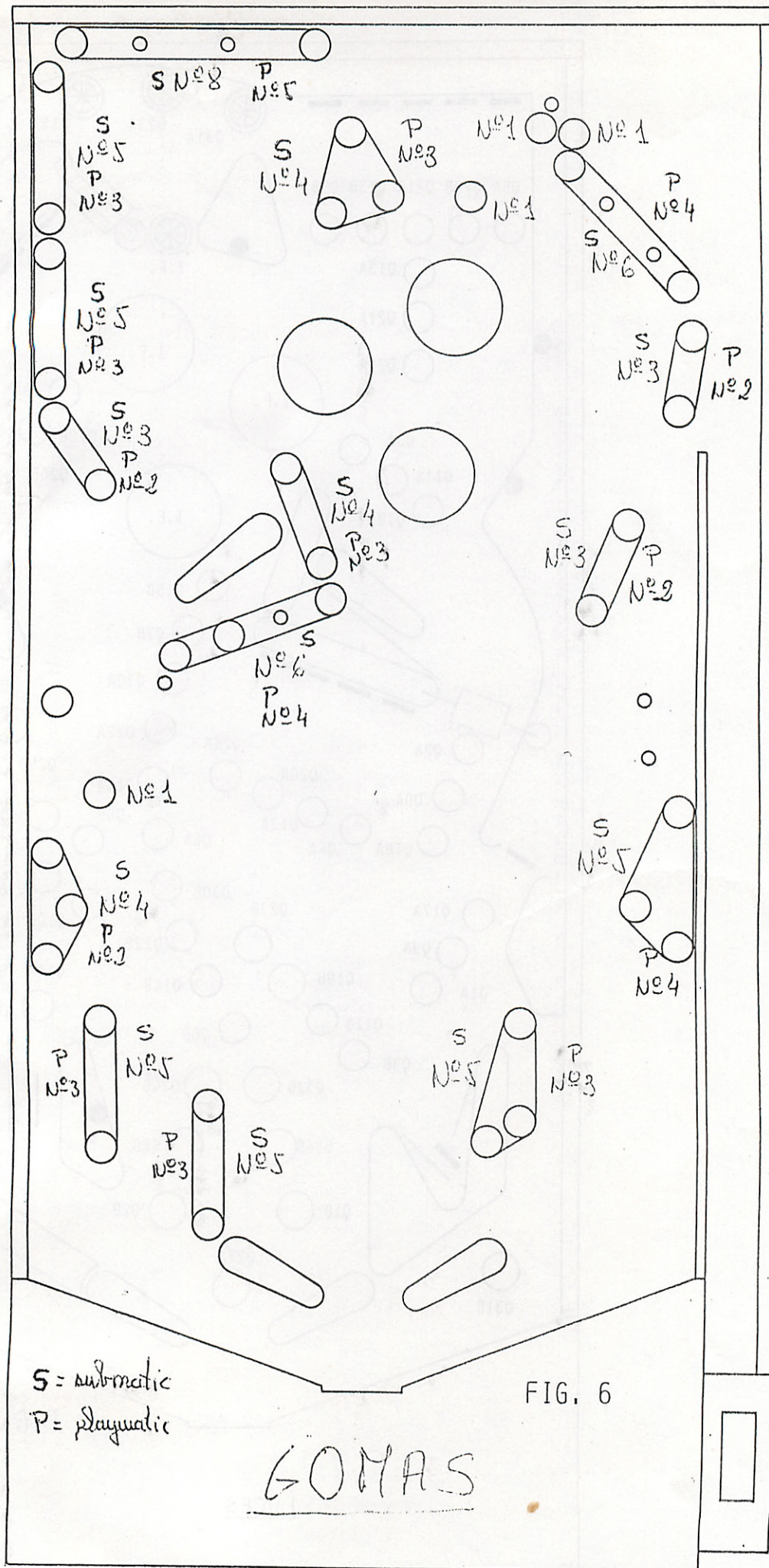
		Nº DE PARTIDAS								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
MONEDAS INTRODUCIDAS	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	2	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5
	3	0,4	0,7	1	1,4	1,7	2	2,4	2,7	3
	4	0,3	0,5	0,8	1	1,3	1,5	1,8	2	2,3
	5	0,2	0,4	0,6	0,8	1	1,2	1,4	1,6	1,8
	6			0,5	0,7	0,9	1	1,2	1,4	1,5
	7		0,3		0,6	0,8	0,9	1	1,2	1,3
	8			0,4	0,5	0,7	0,8	0,9	1	1,2
	9					0,6	0,7	0,8	0,9	1

FIG. 5

ZONA 3 (partidas por monedas 3er. selector)

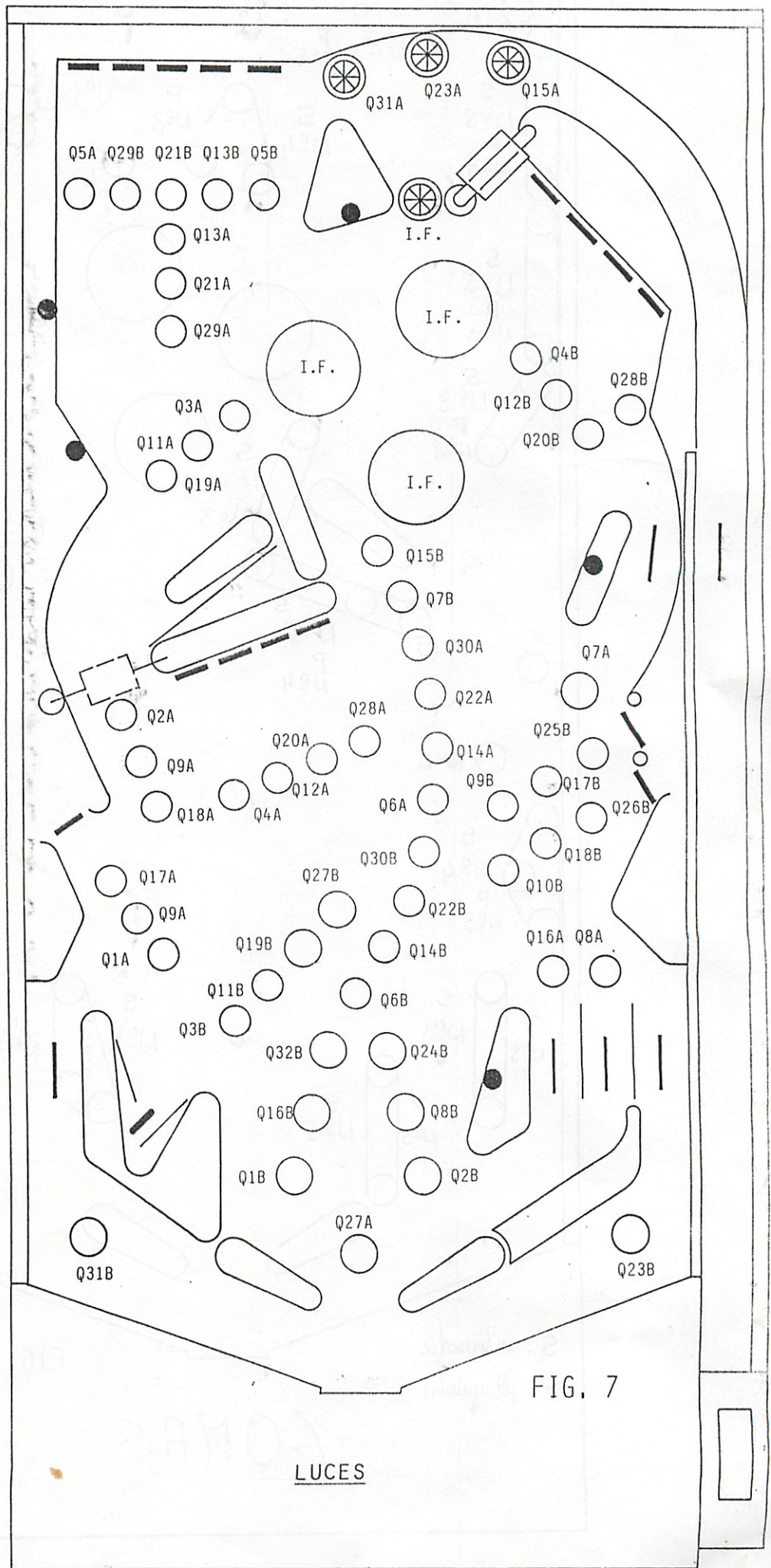
Se puede ajustar desde 00 hasta 25 partidas.

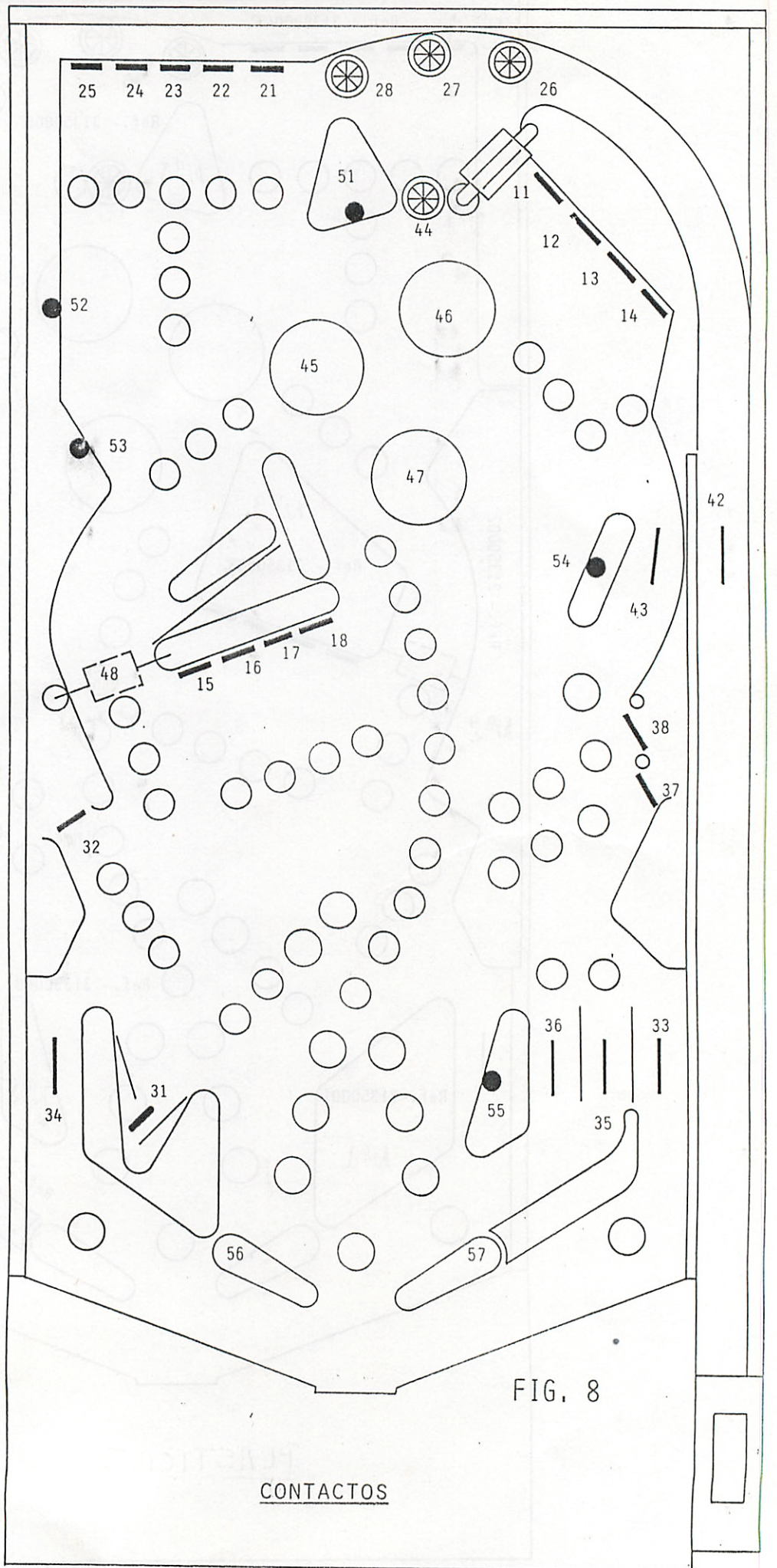
Los números que van saliendo en el display de 2º jugador (DSPY 2) al apretar sucesivamente el pulsador de TEST, corresponden a las partidas que dará por moneda introducida. Los digitos se pueden seleccionar a través del pulsador de partidas.

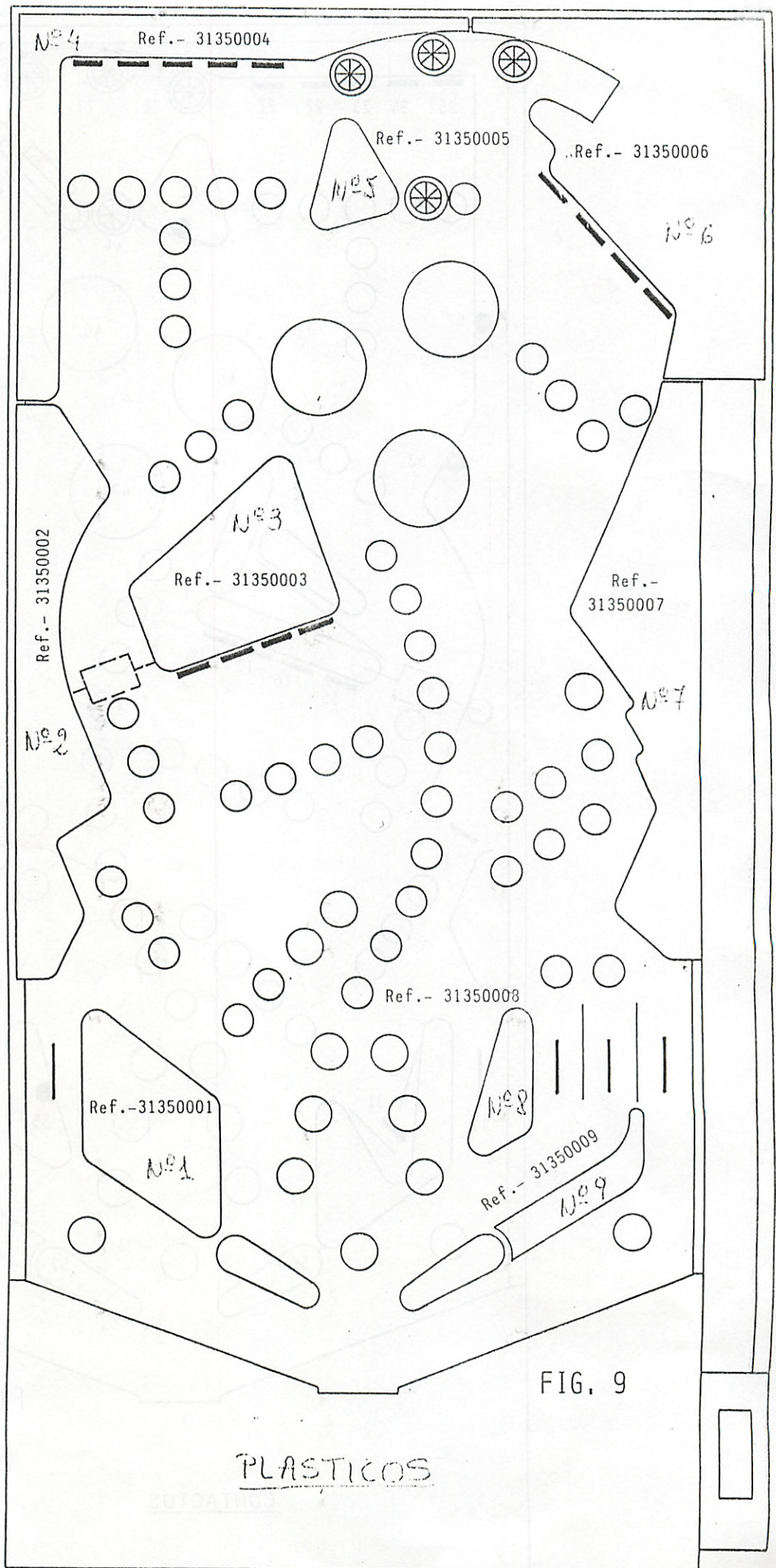


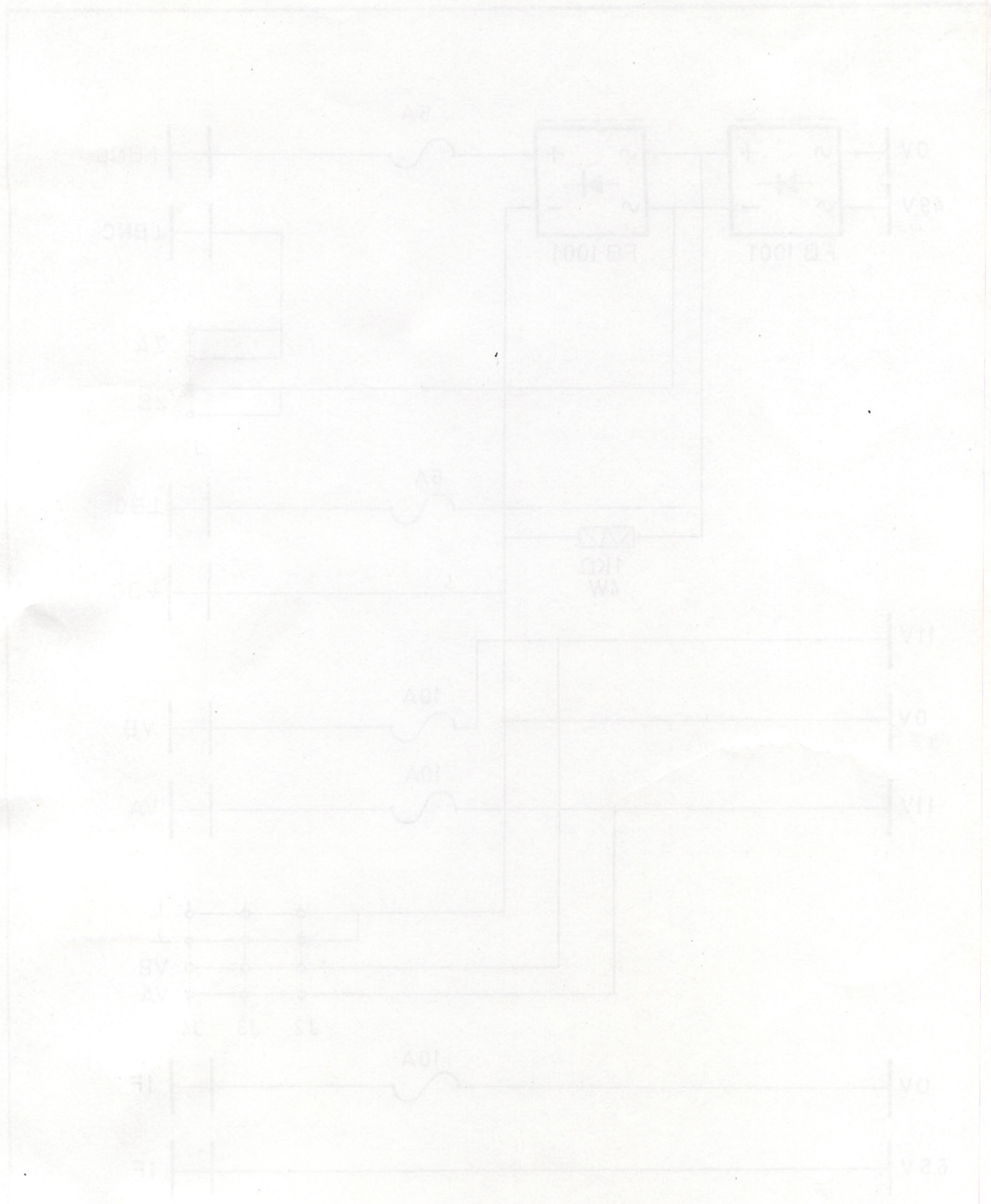
GOMA № 4 ----- 34000004
GOMA № 5 ----- 34000005

GOMA № 1 ----- 34000001
GOMA № 2 ----- 34000002
GOMA № 3 ----- 34000003



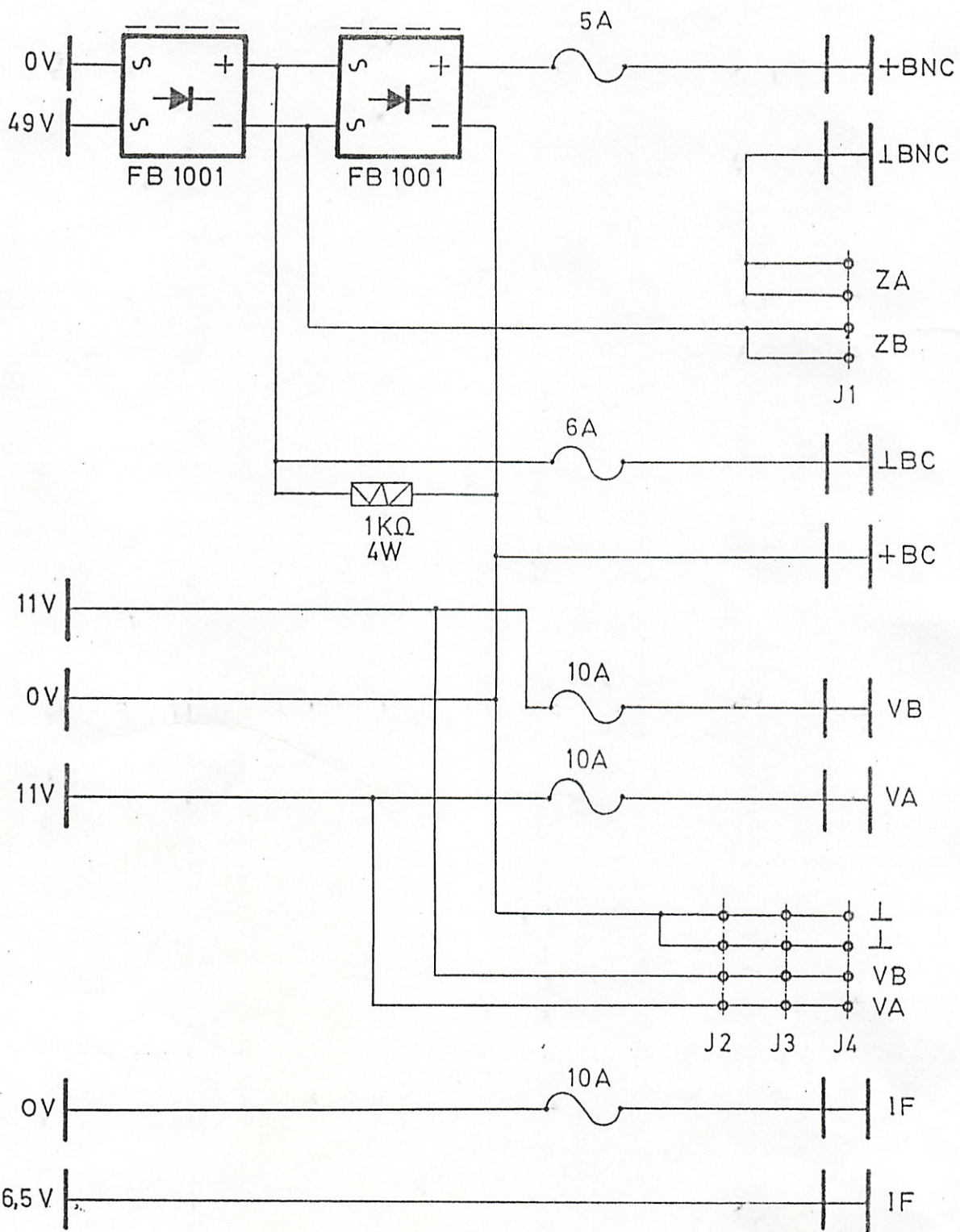






— ESQUEMAS —

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



PLAYMATIC

PBU

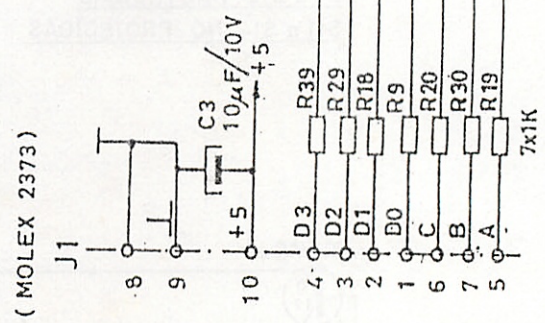
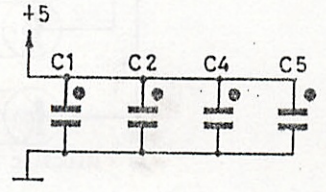
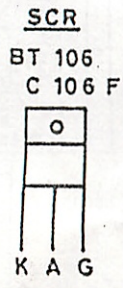
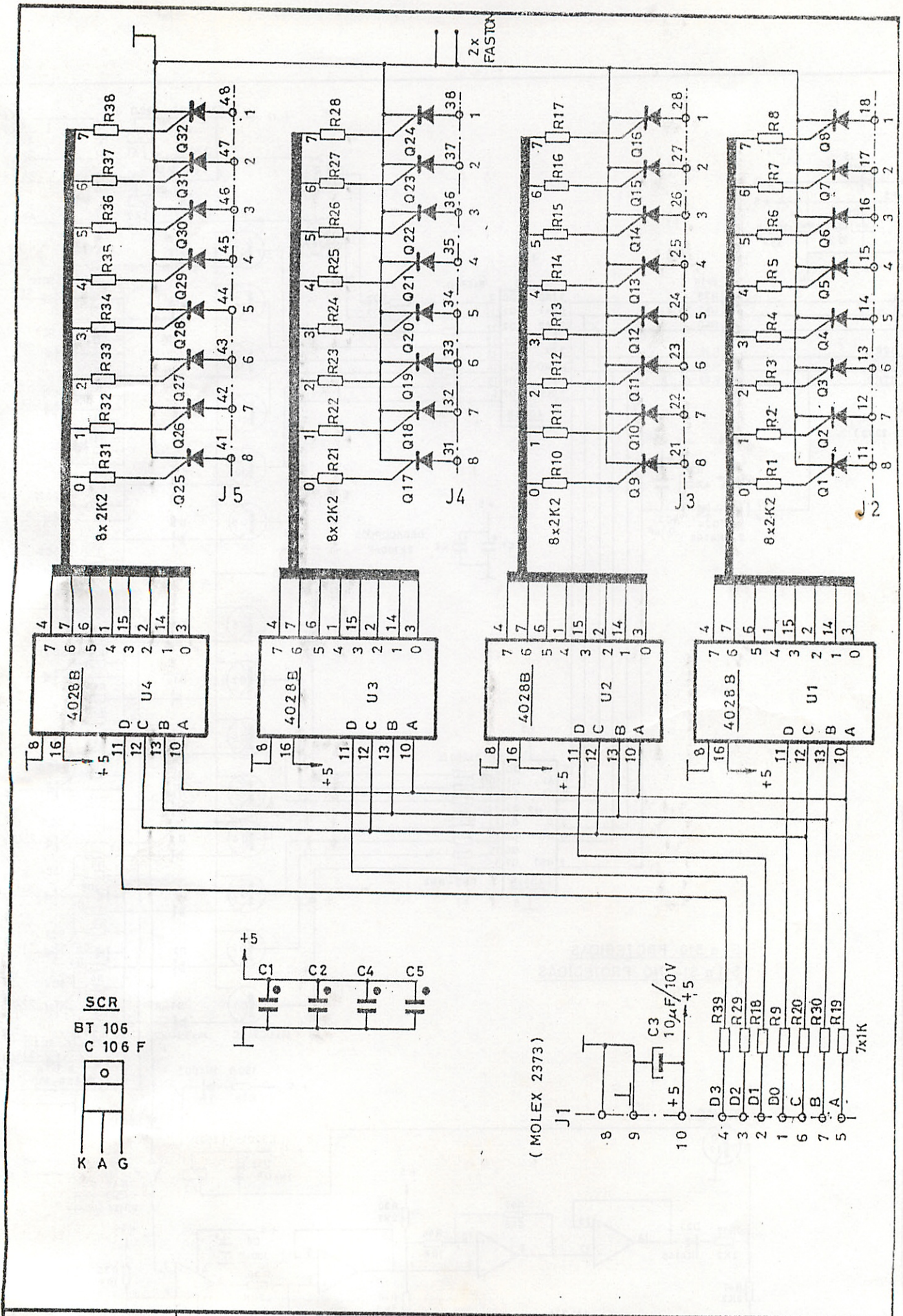
PROYECTADO

J. GAMELL

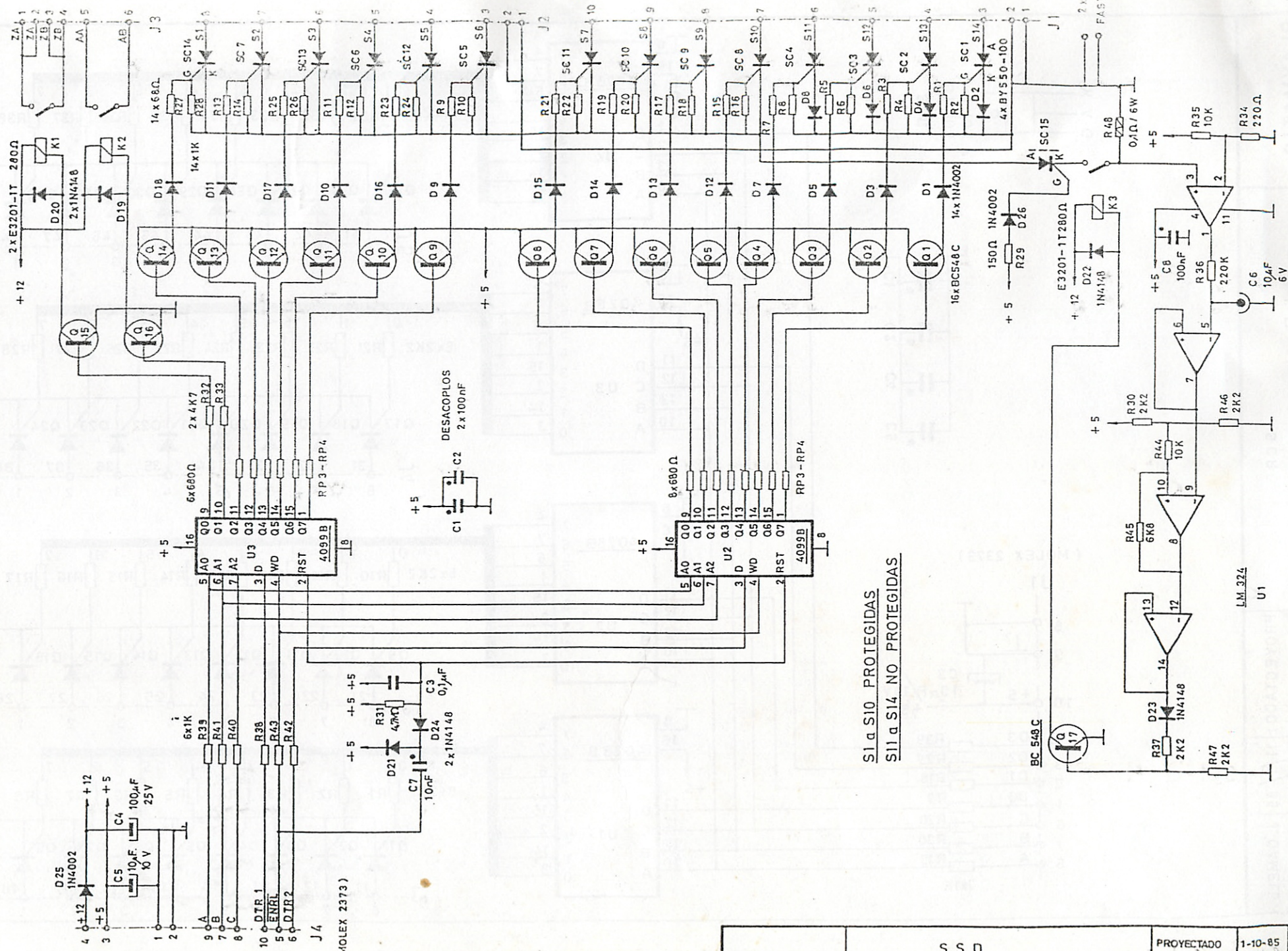
DIBUJADO

20-12-85

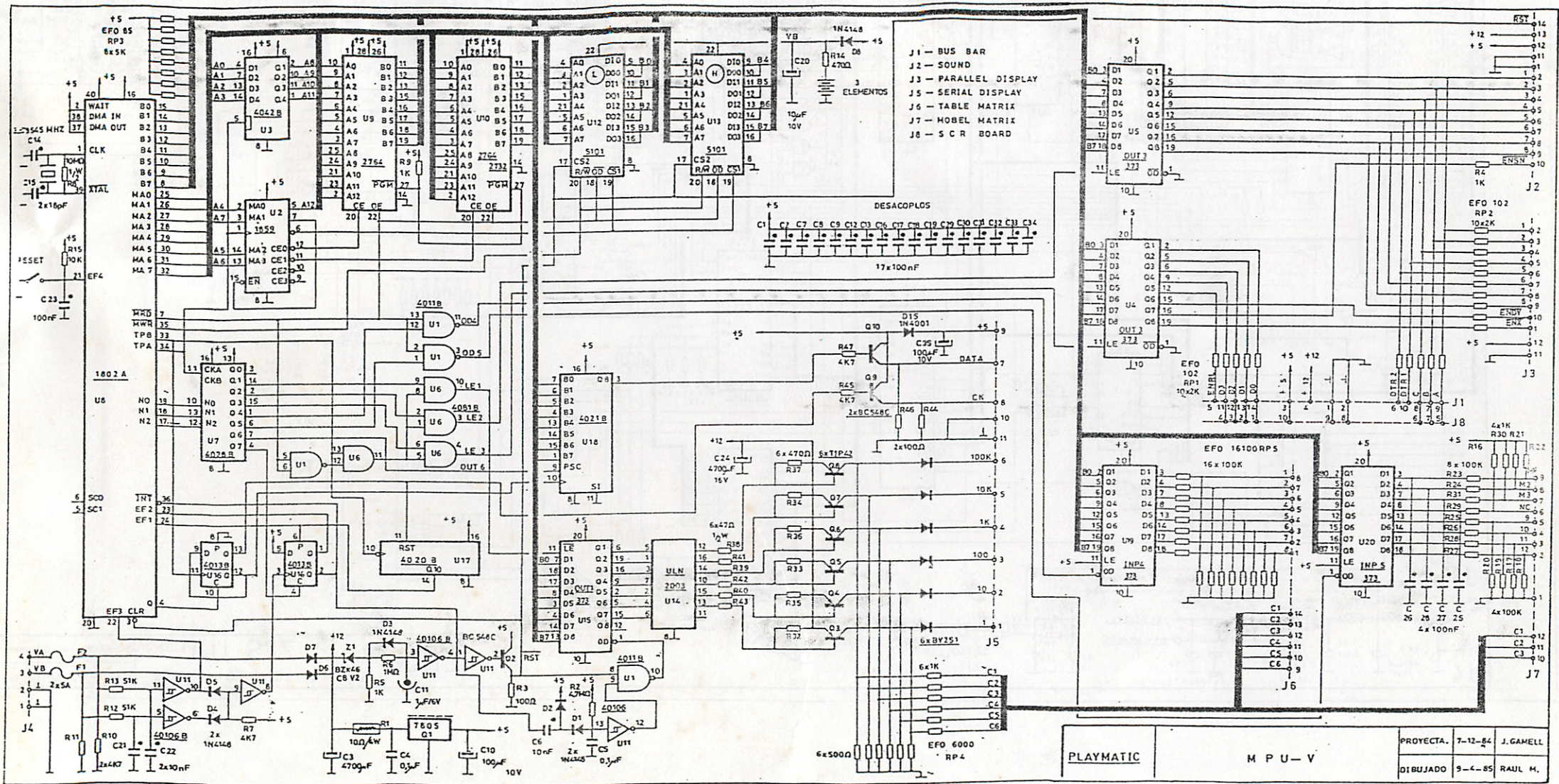
RAUL M.



PLAYMATIC	S L D	SCR LIGHT DRIVER	PROYECTADO: 11/1/85	J. GAMELL
			DIBUJADO: 13/5/85	RAUL M.



PLAYMATIC SA.	SSD	
	SCR SOLENOID DRIVER	
PROYECTADO	1-10-85	J. GAMELL
DIBUJADO	6-12-85	RAUL M.

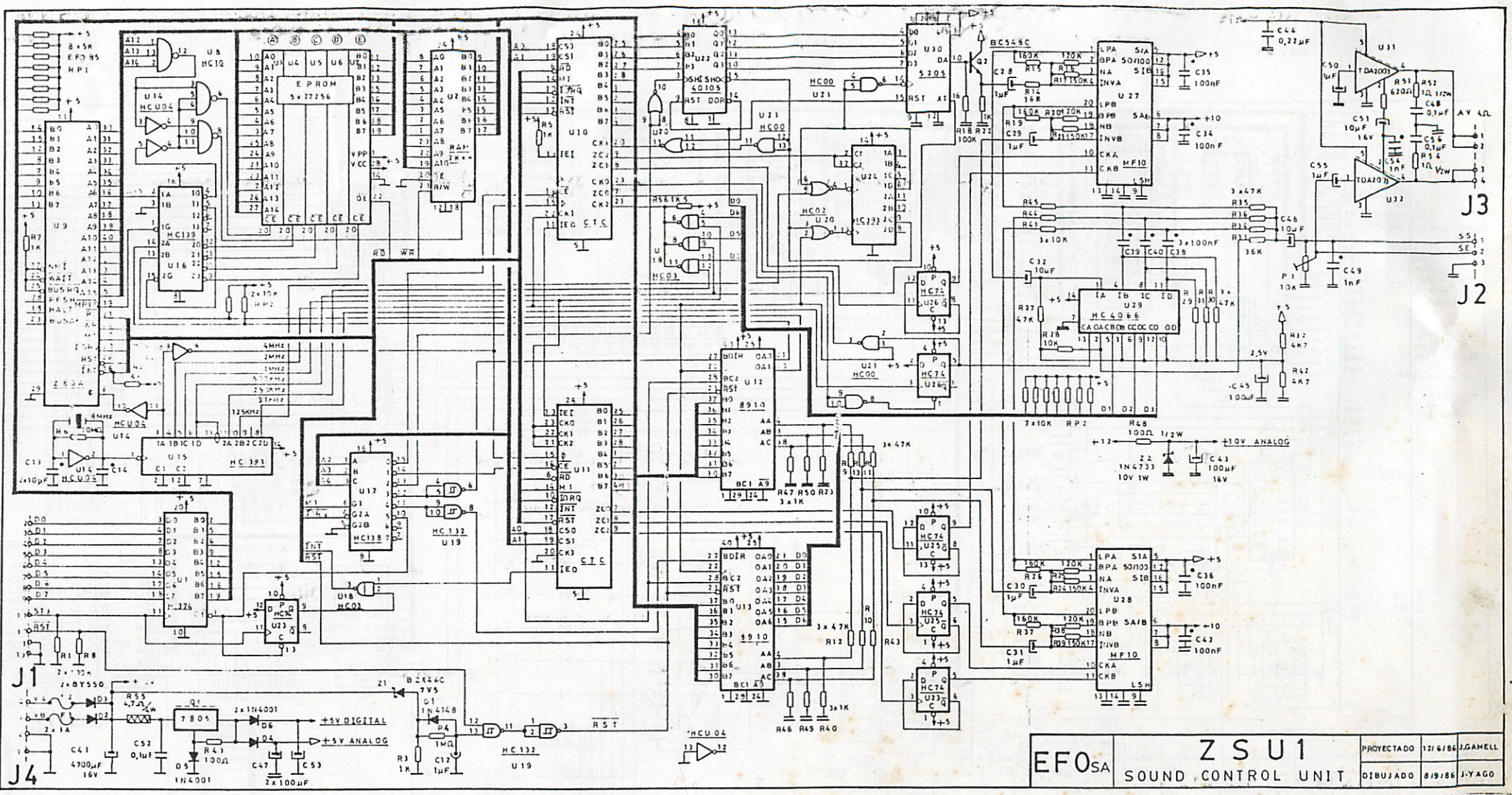


- J1 - BUS BAR
- J2 - SOUND
- J3 - PARALLEL DISPLAY
- J5 - SERIAL DISPLAY
- J6 - TABLE MATRIX
- J7 - HOBEL MATRIX
- J8 - S C R BOARD

PLAYMATIC

MPU-V

PROYECTA. 7-12-84 J. GAMELL
 DIBUJADO 9-4-85 RAUL M.



EFO SA	Z S U 1 SOUND CONTROL UNIT	PROYECTADO	12/6/86	J. GAMELL
		DIBUJADO	8/9/86	J. YAGO

