VARREDURA (● — CONTATO)

I5 RACK 1 AZUL 8 — PINO	3	1	2	8	4	5	6	7
RV 3 8 5 — COR	6	3	5	4	9	2	1	8
3 6 — PINO	1	3	2	5	4	3	2	1
TV — COR	2	6	9	65	64	63	62	61
TILT P.FIELD	NOME SINAL	VØ	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1

CONTATOS (DADOS)									
9	8	1	20	DØ	COIN	CH. C DIAG.	CH. Ø	ROLLOVER "F"	CAÇAPA (DIREITA)	CAÇAPA (ESQUERDA)	CAÇAPA (SUPERIOR)	CAÇAPA Saída Normal	1
8	4	2	96	D1	START	CH. B ESTAT.	CH. 1	ROLLOVER "I"	ALVO (Direito Médio)	ROLLOVER (Esquerdo)	ALVO 2	ROLLOVER Saída com Rebatedor	(3) 2
7	0	3	23	D2	GOVER	CH. D AJUST.	CH. 2	ROLLOVER "R"	ALVO (Direito Inferior)	KIKER (Esquerdo)	ALVO 3	ROLLOVER (Saída do Direito)	1
6	3	4	24	D3	TILT	CH. E CONF.	CH. 3	ROLLOVER "E"	BUMPER (Superior Direito)	KIKER (Direito)	ALVO 4	ROLLOVER (Saída do Centro)	(3) 2
5	5	5	25	D4	CH. A SERV.	CH. F ENTER	CH. 4	ALVO (Central Superior)	BUMPER (Superior Esquerdo)	ROLLOVER (Direito)	ALVO 5	ROLLOVER (Atirador)	1
4	6	6	26	D5	PORTA	SEM ϕ	CH. 5	SPINNER	BUMPER (Inferior Direito)	SPECIAL (Direito)	ALVO 6	ROLLOVER (Direito Superior)	(3) 2
3	9	7	28	D6	CAIXA		CH. 6	BORRACHAS (3) (Superior)	BUMPER (Inferior Esquerdo)	LAMINA DO FLIPPER	BORRACHAS (2) (Direito)	SPECIAL (Esquerdo)	1
2	2	8	29	D7	(COIN2)	'	CH. 7	BORRACHA (Esquerda Média)	ESTRELA (Esquerda)	BORRACHA (Esquerda Inferior)	ALVO 1	ESTRELA (Direita)	(3) 2
								VØ	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1
								TILT E PORTA			PLAY FIELD				

I7 VERM 2x8 — 9 PINO, 8 COR, 8 PINO, 12 COR — PLAY FIELD, TILT (RC, TC)

DIAGNÓSTICO FASE 2

DIAGNÓSTICO 67

ROTEIRO P/ DIAGNÓSTICOS (MÁQ. EM GAME-OVER)

1ª FASE - SUBA CHAVES A e D. (ACENDE TODAS LAMPADAS E LEDS COM "8").

2ª FASE - APERTE START (DEMONSTRA CONTATOS, TILT E PORTA).

PARTINDO DA 2ª FASE ESCOLHA OS SEGUINTES DIAGNÓSTICOS

67 - (CONTATOS DO PLAY-FIELD): SUBA 6 E 7 E APERTE START.

46 - (SOLENÓIDES EM SEQUENCIA): SUBA 4 E 6 E APERTE START.

45 - (SOLENÓIDE DESEJADO, REPETIÇÃO AUTOMÁTICA): SUBA 4 E 5 E APERTE START. ABAIXE 4 E 5 E SUBA CANAL DESEJADO.

ϕ4 AO 37 - (SOLENÓIDE DESEJADO, PULSO PELO START): SUBA O CANAL DESEJADO. DÊ PULSOS PELO START.

57 - (LAMPADAS, SEQUENCIA POR STROBE): SUBA 5 E 7. STROBE DO MOMENTO É DEMONSTRADO.

56 - (LAMPADA DETERMINADA): SUBA 5 E 6; MANTENHA START ATÉ CHEGAR NO STROBE DESEJADO; SUBA UMA DAS CHAVES ϕ À 3 CONFORME COMANDO (LØ, L1, L2, L3) DESEJADO. LAMPADA JOGADOR ACUSARÁ LINHA COMANDO SELECIONADA.

PARA SUSPENDER DIAGNÓSTICOS ABAIXE TODAS CHAVES.

COMANDO LAMPS.

DI RACK VERDE 1 4 — PINO, COR, PINO, COR — PLAY-FIELD (RL)

					STROBE DOS DIGITOS
PINO	1	2	3	4	
COR	1	8	4	0	
PINO	1	2	4	6	
COR	81	82	84	86	
NOME SINAL	L3	L2	L1	LØ	

STROBE (E DIGITOS) LAMPADAS (OPCIONAL)										
1	1	1	41	STØ	BONUS 4	BONUS 3	BONUS 2	BONUS 1	1º U, D
2	8	2	42	ST1	BONUS 8	BONUS 7	BONUS 6	BONUS 5	1º C, M
3	4	3	53	ST2	REBATEDOR E SPINNER	BONUS 20	BONUS 10	BONUS 9	1º DM CM
4	0	4	54	ST3	BUMPER (Esquerdo Inferior)	BUMPER (Esquerdo Superior)	BUMPER (Direito Inferior)	BUMPER (Direito Superior)	2º U, D
5	3	5	45	ST4	LETRA "F"	LETRA "I"	LETRA "R"	LETRA "E"	2º C, M
6	5	6	46	ST5	SETA BOLA EXTRA	ALVO (Direito Inferior)	ALVO (Direito Médio)	ALVO (Direito Superior)	2º DM CM
7	6	7	58	ST6	FIRE (2 Lamp.)	CAÇAPA (Superior)	CAÇAPA (Esquerda)	CAÇAPA (Direita)	3º U, D
8	9	8	48	ST7	ACTION (2 Lamp.)	50 K Bonus	30 K Bonus	10 K Bonus	3º C, M
9	2	9	49	ST8	ROLLOVER (Esquerdo)	SETA 3	SETA 2	SETA 1	3º DM CM
10	1	10	40	ST9	ROLLOVER (Direito)	SETA 6	SETA 5	SETA 4	4º U, D
11	8	11	89	ST10	BONUS X5	BONUS X4	BONUS X3	BONUS X2	4º C, M
12	4	12	52	ST11	FIRE AGAIN	SPECIAL (Esquerdo)	SPECIAL (Direito)	LOTADO	4º DM CM
13	0	2	50	ST12					BALL
14	3	3	59	ST13					CREDITO
				ST14	4º JOG.	3º JOG.	2º JOG.	1º JOG.	
				ST15	NEW	RECORD	TILT	GOVER	

I4 AMAR D2 — 14 PINO, COR, PINO, COR, 12 — PLAY-FIELD (RS) (OPCIONAL) (2) 3

DIAGNÓSTICOS

57 - AUTOMÁTICO

56 - INDIVIDUAL

MACHOS

3 PINOS: ③ ② ①

6 PINOS: ⑤ ③ ① / ⑥ ④ ②

12 PINOS: ⑩ ⑦ ④ ① / ⑪ ⑧ ⑤ ② / ⑫ ⑨ ⑥ ③

FEMEAS

- CONECTOR BURNDY
- VISTO PELA FRENTE
- PINTA DE COR PRÓXIMO PINO 1
- CONECTOR MOLEX SEMPRE C/O METAL APARENTE P/ BAIXO

3 PINOS: ① ② ③

6 PINOS: ① ③ ⑤ / ② ④ ⑥

12 PINOS: ① ④ ⑦ ⑩ / ② ⑤ ⑧ ⑪ / ③ ⑥ ⑨ ⑫

COMANDO SOLENÓIDES

RSOL I6 — 16 PREF 1 (SOM VIDE-ABAIXO) — 10 P.F. — PINO, COR, PINO, COR

COMANDO DE TIPS NO P.F.					
5	5	5	04	S 04	CAÇAPA SAIDA BOLA
6	3	6	05	S 05	CAÇAPA SUPERIOR
7	0	7	02	S 06	CAÇAPA ESQUERDA
8	4	8	09	S 07	CAÇAPA DIREITA
3	9	3	14	S 14	REBATEDOR ESQUERDO
2	2	2	15	S 15	REBATEDOR SAIDA
4	6	4	16	S 16	FIRE - ACTION (Playfield)
1	1	1	18	S 17	RELÉ-PLAY
10	1	10	03	S 26	RELE DESLIGA "AC"
9	8	9	19	S 27	RELE FIRE-ACTION (Insert)

COMANDO PCB SOM					
15	9	1		S 24	PB4
16	2	6		S 25	PB5
13	5	9		S 34	PB0
12	3	5		S 35	PB1
14	6	8		S 36	PB2
11	0	2		S 37	PB3

PREF I6 — PINO, COR, PINO — 6, 10, 12 PCB SOM — (SOL)

DIAGNÓSTICOS

46 - AUTOMÁTICO SEQUENCIAL

45 - PULSOS SEGUIDOS NO CANAL INDICADO

04 a 37 - PULSOS PELO START NO CANAL

TAITO TAITO DO BRASIL

MATRIZES DO

FIRE ACTION

E-LO-595