

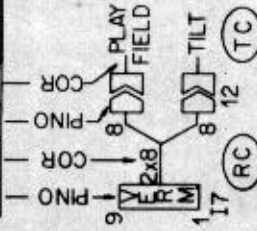
VARREDURA (CONTATO)

15 RACK



3	1	2	8	4	5	6	7
6	3	5	4	9	2	1	8
1	3	2	5	4	3	2	1
2	6	9	65	64	63	62	61
VØ	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1
9	8	1	20	DØ	CAÇA	BANK 1	CAÇA
8	4	2	96	D1	CH. DIAG. Ø	REBATEDOR	SALIDA
7	0	3	23	D2	CH. B. Ø	3 PONTOS	LATERAL
6	3	4	24	D3	ESTRELA	ROLOVER	DIREITA
5	5	5	25	D4	CH. Ø	BANK 3	ROLOVER
4	6	6	26	D5	CH. Ø	BANK 4	INTERNO
3	9	7	28	D6	CH. Ø	BANK 5	DIREITO
2	2	8	29	D7	CH. Ø	100 P	KICKER

CONTATOS (DADOS)



DIAGNÓSTICO 67

TILT E PORTA

PLAY FIELD

DIAGNÓSTICO FASE 2

ROTEIRO PZ DIAGNÓSTICOS (MÁQ. EM GAME-OVER)

1º FASE - SUBA CHAVES A e D (ACENDE TODAS LAMPADAS E LEDS COM "8").
2º FASE - APERTE START (DEMONSTRA CONTATOS, TILT E PORTA).

PARTINDO DA 2ª FASE ESCOLHA OS SEGUINTE 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.

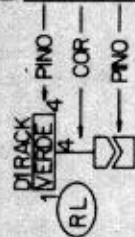
44 AO 37 - (SOLENÓIDE DESEJADO, PULSO PELO START): SUBA O CANAL DESEJADO. DÊ PULSOS PELO START.

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 Ø A 3 CONFORME COMANDO (LØ, L1, L2, L3) DESEJADO. LAMPADA JOGADOR ACUSARÁ LINHA COMANDO SELECIONADA.

PARA SUSPENDER DIAGNÓSTICOS ABAIXE TODAS CHAVES.

COMANDO LAMPS.



1	2	3	4
1	2	3	4
1	8	4	0
1	2	4	6
81	82	84	86
L3	L2	L1	LØ

PLAY-FIELD NOME SNAL

1	1	1	41	STØ	BONUS	BONUS	BONUS	BONUS	1º U, D
2	8	2	42	ST1	BONUS	BONUS	BONUS	BONUS	1º C, M
3	4	3	53	ST2	BONUS	BONUS	BONUS	BONUS	1º DM CM
4	0	4	54	ST3	SUPER BONUS	x5	x3	x2	2º U, D
5	3	5	45	ST4	ESPECIAL DOG DA ESTRELA ROLLER	ESPECIAL DOG	ESPECIAL DOG	BOLA EXTRA	2º C, M
6	5	6	46	ST5	ALVO 4	ALVO 3	ALVO 2	ALVO 1	2º DM CM
7	6	7	58	ST6	ALVO 5	ALVO 4	ALVO 3	ALVO 2	3º U, D
8	9	8	48	ST7	ROLLOVER ROLLER ROLLER ROLLER	ROLLOVER ROLLER	ROLLOVER ROLLER	ROLLOVER ROLLER	3º C, M
9	2	9	49	ST8	REBATEDOR REBATEDOR REBATEDOR	REBATEDOR	REBATEDOR	REBATEDOR	3º DM CM
10	1	10	40	ST9	25K SUPERIOR	25K SUPERIOR	25K SUPERIOR	REBATEDOR	4º U, D
11	8	11	89	ST10	25K INFERIOR (ESQUERDA)	25K INFERIOR (DIREITA)	SETA	SETA	4º C, M
12	4	12	52	ST11	SAME PLAYER	SAME PLAYER	LOTADO	LOTADO	4º DM CM
13	0	2	50	ST12					BALL
14	3	3	59	ST13					PLAYER
1	2	5	8	ST14	4º JOG.	3º JOG.	2º JOG.	1º JOG.	MATCH
2	5	8	8	ST15	NEW RECORD	RECORD	TILT	GOVERN	CRÉDI-

(OPCIONAL) STROBE LAMPADAS (E DIGITOS)

PLAY-FIELD

DIAGNÓSTICOS

57-AUTOMÁTICO

56-INDIVIDUAL

FEMEAS

MACHOS

3 PINOS

6 PINOS

12 PINOS

• VISTO PELA FRENTE

• PINTA DE COR PRÓXIMO PINO 1

• CONECTOR MOLEX SEMPRE C/O METAL APARENTE P/ BAIXO

COMANDO SOLENÓIDES



5	5	04	S 04	CAÇA
6	3	6	05 <td>SALIDA BOLA</td>	SALIDA BOLA
7	0	7	02 <td>BUMPER "E"</td>	BUMPER "E"
8	4	8	09 <td>BUMPER "C"</td>	BUMPER "C"
3	9	3	14 <td>BUMPER "D"</td>	BUMPER "D"
2	2	2	15 <td>REBATEDOR</td>	REBATEDOR
4	6	4	16 <td>BANK</td>	BANK
1	1	1	18 <td>—</td>	—
10	1	10	03 <td>RELE-PLAY</td>	RELE-PLAY
9	8	9	19 <td>—</td>	—
15	9	1	X S 24	(PB4)
16	2	3	X S 25	(PB6)
13	5	9	X S 34	(PB0)
12	3	4	X S 35	(PB1)
14	6	6	X S 36	(PB2)
11	0	2	X S 37	(PB3)

COMANDO

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

DIAGNÓSTICOS

46-AUTOMÁTICO SEQUENCIAL

45-PULSOS SEGUJOS NO CANAL INDIKADO

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

PCB SOM

START NO CANAL

START NO CANAL

START NO CANAL

START NO CANAL

TAITO DO BRASIL

MATRIZES DO OBA-OBA

E-LO-524