

The Addams Family™



MANUEL D' INSTRUCTIONS

Cher exploitant,

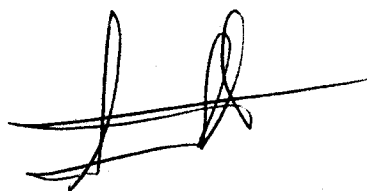
Vous venez de faire l'acquisition d'un **Addams Family** et nous sommes persuadés que cet appareil vous donnera entière satisfaction.

Cet appareil est équipé avec notre nouvelle électronique **WPC**.

Comme vous le savez, l'adaptation d'une nouvelle électronique entraîne l'édition d'un nouveau Manuel de Service. Notre but est de vous fournir une documentation, en Français, la plus complète possible. Pour atteindre ce but, nous avons besoin de plusieurs mois et modèles et nous espérons votre compréhension.

En attendant, nous avons conçu un résumé de toutes les informations nécessaires, pour une bonne exploitation de votre **Addams Family**, que vous trouverez ci-joint.

De toute manière, notre service technique et moi-même sommes, comme d'habitude, à votre entière disposition pour de plus amples renseignements. Alors n'hésitez pas à nous contacter.

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Dimitri Kikilis

Addams Family

Manuel d'instruction

TABLE DES MATIERES

Comment régler l'appareil (général)	Page 2-3
Règles et réglages du jeu	Pages 4-6
Accéder dans le programme	Page 7
Structure du programme	Page 8
Organigramme	Pages 9-10
Caractéristiques du Système WPC	Pages 11-16
Réglages spécifiques de l'appareil	Pages 17-21
Table de difficultés globales	Page 22
Table de Contacts	Page 23
Tables de Bobines/Flash et Lampes	Pages 24-25
Nouveautés	Pages 26-28

COMMENT REGLER VOTRE APPAREIL

Vous trouverez dans les pages suivantes les règles du jeu, complètes, ainsi que les réglages spécifiques du plateau.

Ces règles vous aideront, dans un premier temps, à bien comprendre l'appareil et **plus tard** à bien le régler.

Pourquoi plus tard ? Parce que :

Dans un premier temps **installez votre appareil dans sa configuration USINE**, c'est à dire, **comme vous l'avez reçu**. Relevez au préalable, sur une feuille de papier, tous les paramètres des réglages.

Le seul réglage que vous pouvez modifier est celui de la **Tarification**.

Laissez votre appareil tourner pendant 1000-1500 parties au minimum. Après cette période, relevez soigneusement tous les tests de la comptabilité et comparez les avec leur(s) réglage(s). C'est à ce moment là, seulement, que vous intervenez au niveau des réglages. Le relevé peut être réalisé, en quelques secondes, à l'aide d'une imprimante.

NOTE : Une deuxième vérification après 1000-1500 parties supplémentaires, sera nécessaire, afin de vérifier le bien fondé de vos nouveaux réglages.

Votre procédure sera donc, dans un ordre chronologique, la suivante :

- 1) **JOUER SUR VOTRE APPAREIL ET LE COMPRENDRE**
- 2) **L'INSTALLER ET LE LAISSER TRAVAILLER**
- 3) **VERIFICATION ET REGLAGE**
- 4) **REVERIFICATION**

ET SURTOUT NE RIEN TOUCHER SI VOUS N'ETES PAS CERTAIN

Attention :

NÉ SOYEZ PAS AVARES

Donnez à vos joueurs suffisamment de **parties gratuites** et du **temps de jeu**. Un appareil, même si il est le meilleur

du monde, ne fera pas de recette (tout du moins pas longtemps) si il ne remplit pas ces deux conditions.

Un dernier conseil :

NE CONFONDEZ PAS NOS APPAREILS AVEC CEUX DE LA CONCURRENCE.

Nos appareils étant conçus selon un esprit qui nous est propre et qui a fait ses preuves, demandent à être réglés selon cet esprit et non pas selon les habitudes acquises sur les appareils provenant d'autres fabricants.

TARIFICATION

Votre Addams Family a été réglé à l'Usine sur le TARIF 3 c'est-à-dire 5 Francs la partie, 10 Francs 3 parties et 2 fois 10 Francs 7 parties.

Dans la mesure du possible nous vous conseillons de conserver cette tarification car le prix de 3 Francs la partie a été appliqué pour la première fois en 1985 à l'occasion de la sortie du Space Shuttle et depuis cette date n'a subi aucune modification.

REGLAGES PHYSIQUES

Pour un fonctionnement optimal, l'inclinaison du Plateau conseillée est de 7 degrés, c'est-à-dire le avec le vérin à 1 cm ou 5 spires à l'intérieur de l'écrou du pied.

Avec cette inclinaison et les Réglages d'Usine les résultats obtenus avec nos prototypes était : 21% de parties gratuites et une durée de parties d'environ 3 mn.. Autrement dit presque parfaits.

DUREE DE BILLE/PARTIE

Si la durée de la bille ou de la partie ne vous satisfait pas, vous pouvez faire les modifications suivantes :

1) POSE D'UN MYLAR

Le traitement "Diamont Plate" que nous appliquons sur nos plateaux a pour objet de protéger leur peinture en cas d'utilisation sans autre protection. Ceci dit, par sa composition ce traitement augmente l'adhérence de la bille et par la même occasion la durée de celle-ci. Quoi que une durée de 3 minutes par partie nous paraît très raisonnable pour un prix de 5 Francs il vous est possible de diminuer cette durée d'environ 10 secondes par la pose d'un plastique de protection du type Venilia.

2) COULOIRS DE SORTIE

Les couloirs de sortie Gauche et Droite peuvent être également réglés grâce aux postes réglables prévus à cet effet au dessus de chacun d'eux. Ces postes ils sont réglés à l'origine en position médiane. Le passage de ces postes en position haute diminuera la durée de la partie d'environ 5 secondes.

3) REGLAGES PROGRAMME

Enfin n'oubliez PAS qu'une modification du pourcentage d'EXTRA BILLE influencera la Durée de la PARTIE et qu'une modification du pourcentage de MULTIBILLES influencera la Durée de la BILLE. Si la durée de Bille est bonne (40-50 sec) et la durée de la partie longue (+ de 3 mn.) vous pouvez diminuer légèrement le pourcentage d'Extra Billes. Par contre si la durée de la bille est trop longue (+ de 50 sec.) vous pouvez diminuer légèrement le pourcentage de Multibilles.

Addams Family

REGLES ET REGLAGES DU JEU

TIR LANCE BILLE : Avec le Lance Bille, essayez d'envoyer la bille directement dans l'éjecteur haut droit (A). Le 1er Tir réussi du Lance Bille donne 2 Millions points, le 2ème 3 Millions, le 3ème 4 Millions etc.

EXTRA BILLE : Dans Addams Family, il y a quatre Extra Billes possibles : La 1ère et la 2ème peuvent être allumées par des multiples "Coups d'Ours". C'est-à-dire par des passages sur la Rampe Centrale (B). La 3ème Extra Bille peut être allumée par les "Gains du Manoir" (D). Enfin la 4ème Extra Bille peut être allumée par des multiples Déraillements du Train (E). Dans tous les cas pour l'obtenir il faut, après allumage, envoyer la bille dans l'éjecteur haut droit (A).

REGLAGES : R1/03, 04 R2/01-07.

GAINS MANOIR : Sur les Fenêtres du Manoir (D) vous avez le choix entre 13 gains. Les Bumpeurs (F) changent la fenêtre clignotante. Pour collecter la valeur de la fenêtre clignotante il vous faut envoyer la bille dans le Siège Electrique (G) ou dans l'éjecteur de sortie du Marécage (H) quand la lampe jaune du Siège Electrique est allumée. La lampe jaune du Siège sera rallumée, pour le gain suivant, par un passage dans le couloir de retour droit (J).

REGLAGES : R2/14, 15, 17.

MULTIBILLE : Visez la Bibliothèque (K) pour écrire le mot G-R-E-E-D. Quand "GREED" sera complet la Bibliothèque se déplacera afin d'ouvrir l'accès au Caveau (L). Les billes peuvent être bloquées par les lampes clignotantes vertes qui se trouvent aux accès de la mini-rampe Main (C) et du Caveau (L). Après avoir bloqué 2 billes, envoyez la 3ème dans le Siège Electrique (G) ou dans le Caveau (L) pour commencer le jeu en Multibille. Pendant le jeu en Multibille la Famille Addams libérera son afflux de puissance (M) qui fera dévier vos billes quand celles-ci passeront au centre du plateau.

REGLAGES : R2/8-10.

JACKPOT : En jeu Multibille ; envoyez la bille dans le couloir du Train déraillé (E) pour avoir le Simple Jackpot ou sur la rampe gauche (N) pour avoir un Jackpot multiple. Le niveau du Jackpot multiple (X2 ou X3) dépend directement du nombre des billes que vous avez bloqué, avant le début de multibille, par l'intermédiaire du Caveau. Dès que le Jackpot a été gagné, la Bibliothèque s'ouvrira à nouveau afin de vous permettre d'accéder dans le Caveau et rallumer les Flèches "Jackpot" pour une nouvelle tentative contre celui-ci.

REGLAGE : R2/11.

MULTIBILLE MAIN : En jeu Multibille, si deux billes ont été perdues avant avoir gagné le Jackpot, l'éjecteur haut droit (A) s'allumera pendant une période limitée afin de vous permettre de donner la bille à la main et démarrer un jeu Multibille en 2 billes seulement.

REGLAGE : R2/14.

DERAILEMENT TRAIN : Envoyez plusieurs fois la bille dans le couloir du Train déraillé (E) pour provoquer des déraillements. Les déraillements vous donneront un nombre des points qui augmenteront au fur et à mesure et en plus, il feront en sorte que la valeur des Tombes du Cimetière de Bumpeurs soit tenue en mémoire pour la bille suivante.

REGLAGE : R2/18.

VALEUR CIMETIERE : Chaque tir sur les Bumpeurs augmente la valeur des Tombes du Cimetière. Cette valeur est valable pour la bille actuellement en jeu seulement. La seule manière de re-conduction de cette valeur pendant la bille suivante est le Déraillement des Trains. Pour récupérer la Valeur du Cimetière, envoyez la bille dans le Marécage (P). Si la bille a été envoyée dans le Marécage par un tir automatique du "Flipper Chose" (Q), la valeur du Cimetière récupérée sera multipliée par 5.

REGLAGE : R2/17.

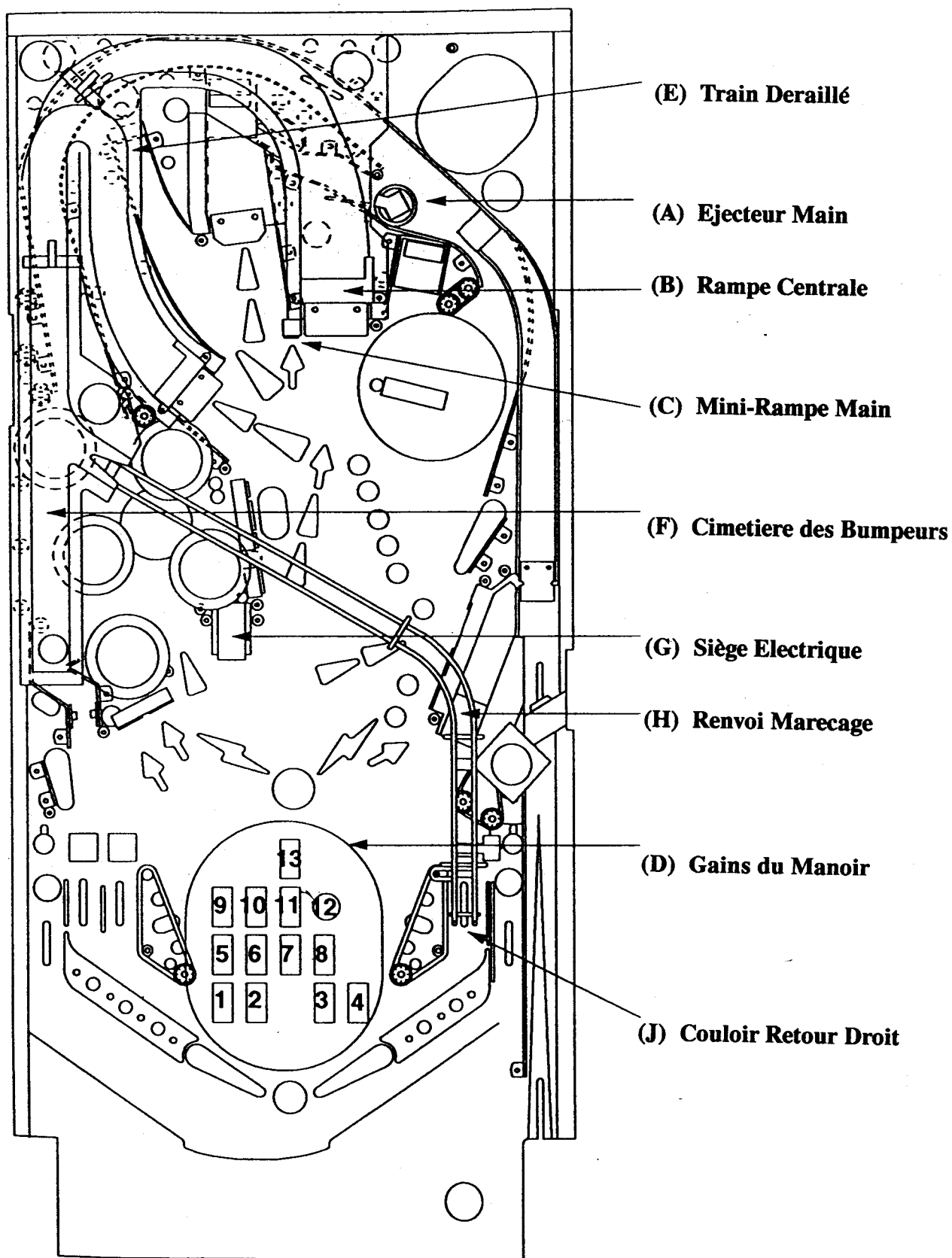
FLIPPER CHOSE : Si vous faites passer la bille dans le couloir extérieur gauche (R) puis sur la rampe centrale (B) le "Flipper Chose" se mettra en action. C'est-à-dire que l'appareil va faire fonctionner AUTOMATIQUEMENT et par ses propres moyens, le petit Flipper gauche (Q) afin d'envoyer la bille dans le Marécage et vous faire gagner 5 fois la Valeur du Cimetière.

GAINS T-H-I-N-G : Chaque fois que la bille va sur la rampe gauche (N) une nouvelle lettre est allumée sur le mot T-H-I-N-G du panneau de l'afficheur. Quand le mot sera complet, envoyez la bille dans l'éjecteur haut droit (A) pour mettre en action la main et gagner 5 Millions. 5 Millions supplémentaires viendront s'ajouter à vos gains pour chaque nouvelle réussite du mot T-H-I-N-G.

REGLAGES : R2/16 et R2/13, 13.

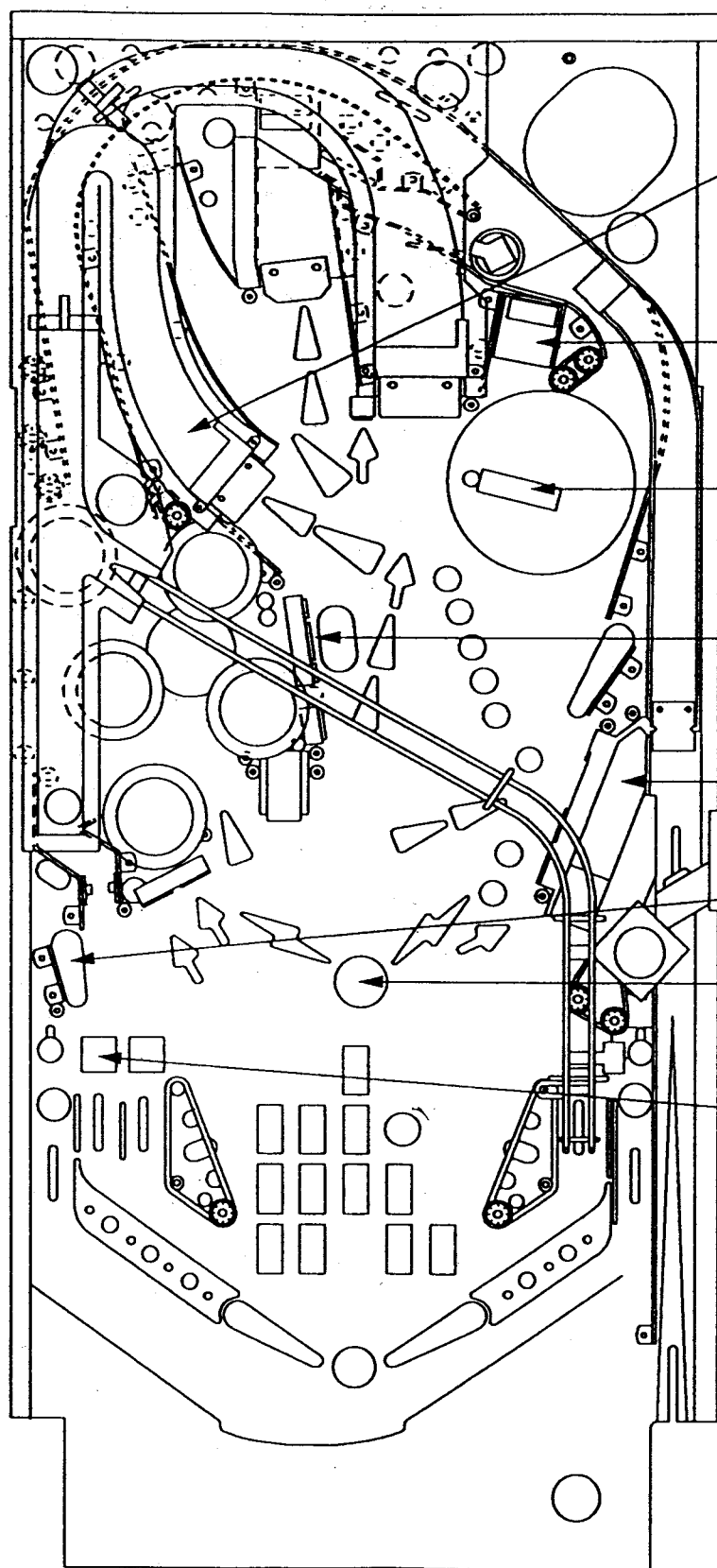
Addams Family

REGLES ET REGLAGES DU JEU



Addams Family

REGLES ET REGLAGES DU JEU



(N) Rampe Gauche

(L) Caveau Familial

(K) Bibliothèque

(S) Le Barbu

(P) Marécage

(Q) Mini Flipper Chose

(M) Puissance de Famille

(R) Couloir Retour G.

LES BOUTONS

Vous disposez, derrière la porte, de 4 boutons qui vous permettent de manipuler votre programme. Le bouton de **crédit** vous fournira, également, une **aide précieuse**. Tous ces boutons, excepté le bouton "ENTER", ont une **double fonction**. Leur fonction figure sur l'étiquette de leur support et concerne leur manipulation **Hors Test** "NORMAL MODE FUNCTION" ou **En Test** "TEST MODE FUNCTION". Voyons les un par un :

HORS TEST

"SERVICE CREDITS" (Escape)

Ce bouton vous permet de mettre des crédits et de jouer gratuitement. Ces crédits sont **comptabilisés à part** et n'altèrent pas votre comptabilité (voir en **Comptabilité** : "Analyse recette", "Crédits service" et en **Fonctions** : "Efface Crédits"). Avec ce bouton **plus besoin**, pendant les dépannages, de **mettre des crédits par le monnayeur et d'altérer votre comptabilité**.

"VOLUME" (+ et -)

Ces deux boutons rouges vous permettent, en ouvrant tout simplement la porte et en appuyant dessus, de régler le volume du son **sans avoir recours à un potentiomètre** (Sauf prototypes).

"BEGIN TEST" (Enter)

Ce bouton vous permet de **démarrer la séquence des tests** en entrant dans la rubrique **Identification** (Nom de l'appareil, N° et date du programme ainsi que des **informations concernant l'aide**).

EN TEST

"START" (Bouton de crédit)

Ce bouton vous **donnera, à chaque instant et à toutes les étapes des tests, des informations (AIDE)** concernant la manipulation de votre programme ou des informations techniques en ce qui concerne les Contacts, Lampes ou Bobines. Il vous suffit de l'appuyer et **n'hésitez pas à le faire**.

Si un écran d'information a défilé trop vite appuyez sur le bouton - pour le faire revenir puis sur le bouton + pour voir l'écran suivant.

"ENTER" (Begin Test)

Ce bouton vous permet : d'entrer dans les Menus, les Sous-Menus et les Tests, valider un nouveau réglage ou effectuer une remise à zéro. Les rubriques dont l'accès est permis par ENTER sont toutes les rubriques **clignotantes**. Quand une description clignote cela veut dire que vous n'êtes pas encore entré dans celle-ci et que vous pouvez le faire par le bouton enter. Il y va de même avec les paramètres des réglages. Il faut toujours, après avoir entré et modifié un paramètre (il clignotera), appuyer sur "Enter" pour le valider.

+ ET - (Volume)

Les boutons + et - vous permettent, sans pour autant entrer, de passer en revue : les Menus, Sous-Menus, Réglages individuels, informations comptables et écrans d'Aide. Bref, ce sont les deux boutons qui vous permettent de vous promener à travers le programme. C'est par ces boutons, également, que vous choisissez vos lettres et chiffres pour écrire votre "Message Client".

ESCAPE (Crédits Service)

Ce bouton vous permet de **sortir du Menu, Sous-Menu ou Réglage** dans lequel vous vous trouvez et de revenir au **niveau précédent**. Bref, si vous désirez quitter un réglage ou tout simplement le mode Test il vous suffit d'appuyer **une ou plusieurs fois** sur le bouton "Escape". Ce bouton vous permet aussi d'**annuler un réglage ou une remise à zéro que vous aurez fait par accident**, à condition d'appuyer **IMMEDIATEMENT**.

CONSEILS PRATIQUES

Sur votre **Addams Family** que vous venez de recevoir :

Installez le réglage **"REINSTALLATION USINE"** ou débranchez une batterie.

Réglez la **DATE** et **HEURE**.

Les **STRAPS** (sur la CPU) **W1, 13,14,15,16 et 18** doivent être installés. Si ils ne le sont pas, faites le.

Si vous ne désirez pas voir la **comptabilité de la "Recette Totale"**, coupez le **Strap W13** puis faite une **"Reinstallation Usine"**.

Pour plus de détails, veuillez consulter le début de la page 24 (Straps) et la page 28.

STRUCTURE DU PROGRAMME

Même si, avec l'adoption de notre nouveau système WPC, le programme par lui-même a changé, sa manière de travailler reste identique. Vous trouverez, comme d'habitude, les réglages et informations individuels, les réglages standard, Usine etc.

Cependant l'augmentation de la capacité de mémoire ainsi que de la vitesse d'exécution nous ont permis de rationaliser, encore plus, sa présentation.

La partie visible, et utilisée par vous, de notre nouveau programme a été divisée, à l'instar de tous les systèmes informatiques, en répertoires, sous-répertoires et fichiers.

Les répertoires sont au nombre de cinq et se trouvent sous le MENU GENERAL :

Les sous-répertoires sont au nombre de 44 et se trouvent sous le MENU de leurs répertoires respectifs.

Sous chaque sous-répertoire vous trouverez un ou plusieurs fichiers (Tests individuels, réglages ou informations comptables).

Ainsi vous pouvez accéder directement au réglage ou à l'information comptable désirée sans avoir besoin de passer en revue tous les autres tests.

REPERTOIRES et SOUS-REPERTOIRES

COMPTABILITE

sous-répertoires :

Encaisseur (Recette du mois).
Analyse de la recette (Pièces 1, 5, 10F).
Statistiques du jeu (% , durées etc).
Statistiques du plateau (combinaisons).
Analyses (Durée parties et scores).
Informations datées (Date R.à Z. etc).

IMPRIMANTE

sous-répertoires :

Analyse de la recette.
Encaisseur (recette du mois).
Statistiques du jeu.
Statistiques du plateau.
Analyse du score.
Analyse des durées.
Informations datées.
Toutes les données (imprime tout).

TESTS DEPANNAGE

sous-répertoires :

Test manuel de contacts.
Niveau automatique de contacts.
Niveau manuel de contacts.
Test des Bobines.
Test des Flashes.

Test Illumination générale.

Test Son et Musique.

Test manuel des lampes.

Test automatique des lampes.

Test lampes et Flashes (ensembles).

Test de l'affichage.

Test Main

Test Bibliotheque

FONCTIONS

sous-répertoires :

Annulation de comptabilité (R.à Z.).

Annulation de pièces (R.à Z.).

Installation Hauts Scores.

Réglage Heure et Date.

Message client.

Réglage N° de série.

Réglage USINE.

Réinstallation Usine.

Réglages globaux.

Effacement crédits (Crédits a jouer).

Auto-cycles.

Nouveau Bar (Changement de place)

REGLAGES

Réglages standard

Réglages spécifiques.

Tarifactions.

Réglages Hauts scores.

Réglage de l'imprimante.

L'ORGANIGRAMME

Vous trouverez dans les pages suivantes un tableau, sous forme d'un arbre généalogique, dans lequel figurent toutes les informations et réglages contenus dans le programme. Il vous suffit de localiser, dans cet "organigramme", la rubrique qui vous intéresse,

puis remonter vers le haut pour voir la procédure à suivre afin d'y accéder. A côté de chaque Menu et sous chaque Sous-Menu vous trouverez des informations et des commentaires concernant la procédure à suivre et les résultats. Lisez les attentivement.

ORGANIGRAMME

(Passez en revue les Menus disponibles par les boutons +/-) **MENU GENERAL** (Appuyez ENTER pour Menu désiré ou ESCAPE pour quitter)

COMPTABILITE

(Passez en revue les Sous-Menus par les boutons + ou -) **MENU COMPTABILITE** (Appuyez ENTER pour Sous-Menu désiré ou ESCAPE pour sortir)

C/1 ENCAISSEUR	C/2 ANALYSE RECETTE	C/3 STATISTIQUE JEU	C/4 STAT. PLATEAU	C/5 ANALYSES	C/6 INFORM. DATES
01 RECETTE TOTALE 02 RECETTE DU MOIS 03 POURCENT.GRATUIT 04 DUREE BILLE 05 DUREE PARTIES 06 PARTIES AU TOTAL 07 PARTIES AU SCORE 08 POURCENT. SCORE 09 EXTRA BILLES 10 % EXTRA BILLES Certaines informations (Durée Bille, Parties Finies, Parties au Score, % du Score, Ex. Billes, % E. Billes) disparaîtront, dès le prochain modèle, (de cette rubrique) au profit d' autres plus utiles à l'Encaisseur.	01 RECETTE DU MOIS 02 PIECES 1F ACTUEL 03 PIECES 5F ACTUEL 04 PIECES 10F ACT. 05 PIECES 10F ACT. 06 CREDIT PAYE MOIS 07 CREDIT SERV MOIS 08 RECETTE TOTALE 09 TOTAL PIECES 1 F 10 TOTAL PIECES 5 F 11 TOTAL PIECES 10F 12 TOTAL PIECES 10F 13 TOTAL CREDIT PAYE 14 TOTAL CRED SERV.	01 PARTIES LANCEES 02 PARTIES AU TOTAL 03 TOTAL GRATUIT 04 POURCENT.GRATUIT 05 PARTIES AU SCORE 06 POURCENT. SCORE 07 PARTIES SPECIAL 08 POURCENT.SPECIAL 09 PARTIES LOTERIE 10 POURCENT.LOTERIE 11 PARTIES H. SCORE 12 POURCENT.H.SCORE 13 EXTRA BILLES 14 % EXTRA BILLES 15 Non Utile 16 Non Utile 17 SORTIE COULOIR G 18 SORTIE COULOIR D 19 DUREE MOYEN.BILL 20 DUREE MOYEN.PART 21 MINUTES DE JEU 22 MINUTE S/TENSION 23 BILLES JOUEES 24 NOMBRE DE TILTS 25 GAINS 1ER SCORE 26 GAINS 2EME SCORE 27 GAINS 3EME SCORE 28 GAINS 4EME SCORE 29 JEUX 1 TABLEAU 30 JEUX 2 TABLEAU 31 JEUX 3 TABLEAU 32 JEUX 4 TABLEAU 33 R. & Z. HAUT SCORE 34 TEST AUTO-CYCLES 35 1ER SCORE EST A	01 BIBLIOTH.OUVERTE 02 MULTIBILLE 03 2EME MULTIBILLE 04 3EME MULTIBILLE 05 MULTIBILLE CHOISE 06 JACKPOT TRAIN 07 JACKPOT RAMPE G. 08 DOUBLE JACKPOT 09 TRIPLE JACKPOT 10 MULTIBILLE RAPIDE 11 MILLIONS CAVEAU 12 M/BILLE HARRY UP 13 CAVEAU CHOISE 14 GAINS MANOIR 15 EX. BILLE MANOIR 16 MANOIR COMPLET 17 E. BILLE RAMPE C 18 EX. BILLE TRAIN 19 CIBLE TRAIN 20 TRAINS DERAILLES 21 MARECAGE X1 22 MARECAGE X5 23 TIR LANCE BILLE 24 RAMPE CENTRE 25 RAMPE GAUCHE 26 SIEGE ELECTRIQUE 27 PASSAGES TROU DR 28 APPARITION MAIN 29 LETTRES "THING" 30 FLIPPER CHOISE 31 TIRS FLIP. CHOISE 32 FENETRES MANOIR 33 JEUX SUPER BEAR 34 FLIPPER GAUCHE 35 FLIPPER DROIT	01 SCORE 0-1.9 M. 02 SCORE 2-4.9 M. 03 SCORE 5-9.9 M. 04 SCORE 10-19 M. 05 SCORE 20-29 M. 06 SCORE 30-39 M. 07 SCORE 40-49 M. 08 SCORE 50-59 M. 09 SCORE 70-99 M. 10 SCORE 100-149 M. 11 SCORE 150-199 M. 12 SCORE 200-299 M. 13 PLUS DE 300 MIL. 14 DUREE 0.0-1.0 M. 15 DUREE 1.0-1.5 M. 16 DUREE 1.5-2.0 M. 17 DUREE 2.0-2.5 M. 18 DUREE 2.5-3.0 M. 19 DUREE 3.0-3.5 M. 20 DUREE 3.5-4.0 M. 21 DUREE JEU 4-5 M. 22 DUREE JEU 5-6 M. 23 DUREE JEU 6-8 M. 24 DUREE JEU 8-10M. 25 DUREE 10-15 MIN. 26 DUREE JEU + 15M.	01 H/DATE ACTUELLES 02 TOTAUX EFFACES 03 DERNIER RGL. HORL. 04 COMPTAB. EFFACEE 05 PIECES EFFACEES 06 DRN.INSTAL.USINE 07 DERNIERE PARTIE 08 DRN.PARTIE GRAT 09 DRN.RAZ H.SCORE 10 DRN.RAZ CHAMPION 11 DRN. IMPRESSION 12 DRN.CREDIT SERV

IMPRIMANTE

(Passez en revue les Sous-Menus par les boutons + ou -) **MENU IMPRIMANTE** (Appuyez ENTER pour imprimer le Sous-Menu choisi ou ESCAPE)

I1 AN.RECETTE	I2 ENCAISSEUR	I3 STAT. JEU	I4 ST.PLATEAU	I5 ANAL.SCORE	I6 ANAL.DUREE	I7 INF.DATES	I8 TS DONNEE
---------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------	--------------	--------------

TEST DEPAISSAGE

(Choisissez votre Test par les boutons + ou -) **MENU TEST DEPAISSAGE** (Appuyez ENTER pour accéder dans le Test désiré)

T/1 TEST CONTACTS	T/2 NIVEAU SW AUT	T/3 NIVEAU SW MAN	T/4 TEST BOBINES	T/5 TEST FLASHES	T/6 ILL. GENERALE	T/7 SON + MUSIQUE
SW. D1-D8, 11-88 Test manuel de contacts. L'indication, sur le 2ème afficheur "Sw. Testé xx" vous donne le N° du contact que vous testez ou que vous venez de tester.	SW. D1-D8, 11-88 Test automatique du niveau des sw. Ce test vous indique tous les sw appuyés. L'affichage, permanent, des contacts par optosw. est normal.	SW. D1-D8, 11-88 Test manuel de l'état des contacts (Fermé ou Ouvert). Par les boutons + ou -, passez en revue tous les contacts. Le bouton CREDIT vous donne des infos sur chaque contact	01 EJECT.SIEGE ELC 02 CLOCHE CHASSE 03 DEVIATEUR RMPE 04 EJECT. L/BILLE 05 EJECT.PRINCIP. 06 AIMANT MAIN 07 RENVOI S/MAIN 08 EJECT.MARECAGE 09 BUMPEUR HAUT/G 10 BUMPEUR HAUT/D 11 BUMPEUR CNTR/G 12 BUMPEUR CNTR/D 13 BUMPEUR BAS 14 FLIP.AUTOMAT.G 15 FLIP.AUTOMAT.D 16 AIMANT GAUCHE 17 Lampe Flash 18 Lampe Flash 19 Lampe Flash 20 Lampe Flash 21 Lampe Flash 22 Lampe Flash 23 AIMANT HAUT 24 AIMANT DROIT 25 MAIN (Test T12 26 EJECT.HAUT/DR. 27 BIBLIO. (Test 13 28 EJECT.LATERAL Test en 3 états : Répétitif (La même bobine en fonction continue). Arrêté : (La même bobine mais à l'arrêt). Séquence : Passage en revue automat. de toutes les bobines. Passez d'une bobine à l'autre par le bouton +/- Le bouton CREDIT vous donne l'Aide sur les bobines. 17-22 en T. Flash	17 FLASH HAUT/DR. 18 FLASH HAUT/G.. 19 RMP G-BUMPEURS 20 ECLAIR G-FLIP. 21 ECLAIR D-MARE 22 NOT THE POWER Test en 3 états : Séquence, Arrêté, Répétitif. Comme pour les Bobines. Passez d'une lampe à l'autre avec les boutons +/- Le bouton CREDIT vous donne à tout instant des infos sur les Lampes.	TOUTES LES LAMPES PLATEAU COTE G. FRONTON MANOIR FRONTON COUPLE Non Utilisé PLATEAU COTE DR. Test en 2 états et 8 phases de luminosité : STOR: Vous passez en revue, par les boutons +/-, toutes les phases de luminosité. A la fin de ces phases vous passez au test suivant. AUTO : L'appareil exécute la même procédure mais en Séquence automatique. Pour sortir : Appuyez "ESCAPE"	01 THEME ADAMS 02 THEME PRINCIP. 03 BLOCAGE ALLUME 04 MBILLE ALLUMEE 05 MULTIBILLE 06 JACKPOT GAGNE 07 MLT/BILLE MAIN 08 M/BILLE RAPIDE 09 AIR "SEANCE" 10 "HURRY UP" 11 "HIT COUSIN" 12 RESURRECTION 13 AIR "MAMUSHKA" 14 "TUNNEL HUNT" 15 THEME MAIN 16 BLOCAGE MAIN 17 PORTE GRINCE 18 PORTE CLAQUE 19 TRAIN SIFFLE 20 TRAIN DERAILLE 21 L'OURS GROGNE 22 L'OURS FRAPPE 23 "COUSIN IT" 24 "DIRTY POOL..." 25 "THE MAMUSHKA" 26 FEEL THE POWER 27 "SHOWTIME" 28 FIFTY MILLION 29 TRIPLE JACKPOT 30 "IT HAS TO..." 31 "SO IT CAN..." 32 "THANKS THING" 33 "GRED" 34 "FUNNY GUY" 35 "LOOK DARLING" 36 "JUST WHAT..." Test en 3 états. Pour sortir : Appuyez "ESCAPE"
T/8 LAMPES MANUEL Lampes 11-88 Par ce test vous passez en revue, par le bouton +/- toutes les lampes commandées par la Driver. A chaque lampe le bouton CREDIT vous fournira des informations sur: La couleur des fils, les connecteurs, les fusibles et les transistors de Driver	T/9 LAMPES AUTOM. Lampes 11-88 Toutes les lampes commandées par la Driver, clignotent en même temps. Appuyez "ESCAPE" pour sortir.	T/10 LAMPES+FLASH Toutes les lampes FLASH et les lampes commandées, par Driver, clignotent ensemble. Appuyez "ESCAPE" pour sortir.	T/11 TEST AFFICH. Test en 2 états : Séquence automatique ou Arrêté. Avancez ou reculez par les boutons + et -. Pour sortir : Appuyez "ESCAPE"	T/12 TEST MAIN Test en 2 états : Séquence ou "M Marche" (Continu). Pour démarrer appuyez "ENTER". Pour Sortir : Appuyez "ESCAPE"	T/13 BIBLIOTHEQUE Test en 2 états : Séquence ou Arrêté. Pour démarrer ou stopper, appuyez "ENTER".	

FONCTIONS

(Passez en revue les Sous-Menus par + ou -)

MENU DE FONCTIONS

(Appuyez ENTER pour accéder dans le Sous-Menu choisi)

F/1 ANNUL. COMPTABILITE

Pour remettre à zéro la comptabilité des Statistiques :

1) Appuyez "ENTER". Le message suivant apparaîtra durant 5 s : "EFFACE TOUTES STATISTIQUES".

2) Si vous avez fait une fausse manipulation, appuyez immédiatement sur ESCAPE. Le message suivant apparaîtra : "ESCAPE APPUYEE MODIFICATION IGNOREE".

F/2 ANNULATION PIECES

Pour remettre à zéro la comptabilité des Pièces :

1) Appuyez "ENTER". Le message suivant apparaîtra durant 5 s : "EFFACE TOUTES PIECES".

2) Si vous avez fait une fausse manipulation, appuyez immédiatement sur ESCAPE. Le message suivant apparaîtra : "ESCAPE APPUYEE MODIFICATION IGNOREE".

F/3 INSTALL. H. SCORES

Pour remettre les Hauts Scores à leur niveau initial :

1) Appuyez "ENTER". Le message suivant apparaîtra durant 5 s : "REINSTALLATION PLUS HAUT SCORES".

2) Fausse manipulation. Même procédure que pour R. à Z. Pièces.

Note : La R. à Z. de Haut Scores peut être obtenue par une simple pression prolongée du bouton ENTER à l'ouverture de la porte.

F/4 REGL. HEURE/ DATE

Pour régler l'heure et la date de votre appareil :

1) Appuyez ENTER puis à l'aide des boutons + ou - choisissez :

a) 1^{ère} HEURE puis ENTER
b) MINUTES puis ENTER
c) Le MOIS puis ENTER
d) Le JOUR puis ENTER
e) Enfin, 1^{ère} Année et appuyez une dernière fois sur ENTER.

Le message suivant "NOUVELLE HEURE+DATE SAUVEGARDEES".

Fausse manipulation : Même procédure que pour F/1-3.

F/5 MESSAGE CLIENT

Pour installer votre message, appuyez sur ENTER.

Le message suivant apparaîtra :

"ECRIVEZ 1 ECRAN".

Après ce message, à l'aide des boutons + et - , choisissez vos lettres et chiffres.

Après chaque caractère choisi appuyez sur ENTER. A la fin du 1^{er} écran (de 32 lettres) vous aurez le message "ECRIVEZ 2ème ECRAN".

Après le 2ème écran le message suivant apparaîtra : "MESSAGE STOCKE".

F/6 REGLAGE N° SERIE

Pour mémoriser, dans votre appareil son N° de Série et éventuellement son N° de répartition et son lieu d'exploitation, vous devez suivre la même procédure que pour le Message Client (F/5). Dans ce réglage vous avez à votre disposition 2 écrans, de 32 caractères au lieu de 3.

F/7 REGLAGE USINE

Cette fonction remet à leur Niveau Initial Tous les Réglages.

Pour l'installer :

Appuyez ENTER. Le message suivant apparaîtra : "INSTALLATION REGLAGE USINE".

Si vous changez d'avis :

Appuyez immédiatement ESCAPE, et le message suivant apparaîtra : "ESCAPE APPUYEE MODIFICATION IGNOREE".

F/8 REINSTALL. USINE

Cette fonction donne les mêmes résultats que le Réglage Usine mais, en plus, elle remet à zéro :

Les Recettes du Mois, les Statistiques, les Haut Scores.

Efface :

Le Message Client et le Numéro de Série.

Seule la comptabilité de Recette Totale n'est pas touchée.

Le message : "REINSTALLATION USINE COMPLETE EN COURS".

F/9-REGLAGES GLOBAUX

01 DIFF. TRES FACILE
02 DIFFICULTE FACILE
03 DIFFICULTE MOYENNE
04 DIFF/CUTE DIFFICILE
05 DIFF.TRES DIFFICILE
06 REGLAGE 5 BILLES
07 REGLAGE 3 BILLES
08 REGLAGE BILLE SUP.
09 REGLAGE NOUVEAUTE
10-22 Non Utilisés
23 REGLAGE FRANCE 1
24 REGLAGE FRANCE 2
25 REGLAGE FRANCE 3
26 REGLAGE FRANCE 4
27 REGLAGE FRANCE 5
28 REGLAGE FRANCE 6

Pour installer une de ces Difficultés :

a) Appuyez "ENTER" pour entrer dans le "Menu des Fonctions".

b) Choisissez votre Difficulté par + ou -

c) Ré-appuyez ENTER. Le message suivant apparaîtra (Exemple) : "DIFF. JEU MOYENNE EN EXECUTION".

Note : En cas d'erreur appuyez sur ESCAPE.

F/10 EFFACE CREDITS

Par cette fonction vous effacez les crédits, que vous aurez pu mettre pendant une intervention, sans en avoir recours au bouton "Start" avec des conséquences néfastes pour votre comptabilité et statistiques.

Pour le faire appuyez ESCAPE. Le message suivant apparaîtra : "EFFACEMENT TOUTS CREDITS".

En cas d'erreur, appuyez immédiatement sur ESCAPE.

En cas d'erreur, sur un ou plusieurs caractères, pour les corriger : Choisissez par le bouton - le signe < et appuyez ENTER. Avec cette procédure vous reviendrez au caractère précédent.

Si vous désirez quitter cette fonction en cours de programmation, cela est possible. Pour le faire : Appuyez sur ESCAPE. Le message suivant apparaîtra : "EFFACE MESSAGE AVSC "ENTER"".

a) Si vous appuyez ENTER vos (nouveau et ancien) messages seront effacés. Le message suivant apparaîtra "VOTRE MESSAGE EST EFFACE".

b) Si vous désirez sauvegarder votre ancien message appuyez, une seconde fois sur ESCAPE et vous passerez en MENU FONCTIONS.

F/11 AUTO-CYCLES

Appuyez ENTER et cette fonction passera dans une séquence, automatique, de : TEST AFFICHEURS, TEST SON ET MUSIQUE, TOUTES LAMPES (Driver TEST BOBINES, TEST FLASHES, ILLUMINATION GENERALE).

Pour quitter cette fonction, en cours d'exécution, appuyez sur ESCAPE.

F/12 NOUVEAU BAR

C'est une nouvelle fonction spécifique au Adams Family. Elle vous permet de mettre à zéro toutes les données du petit Flipper afin que le Tir automatique de celui-ci s'adapte aux besoins des joueurs du nouvel emplacement.

REGLAGES

(Choisissez un Sous-Menu par les bouton + ou -)

MENU DE REGLAGES

(Appuyez sur ENTER pour accéder dans le Sous-Menu)

R/1 REGLAGES STANDARD

01 BILLES par PARTIE
02 CONTACTS TILT
03 MAXIMUM EXTRA BILLES
04 MAX. E.B. PAR B. PARTIE
05 SYSTEME DU SCORE *
06 POURCENTAGE AU SCORE
07 SCORE AU DEPART
08 NOMBRE DE SCORES
09-12 Non utilisés
13 SCORE TEMPORAIRE *
14 GAINS AU SCORE
15 GAINS AU SPECIAL
16 GAINS A LA LOTERIE
19 POURCENTAGE LOTERIE
20 MESSAGE CLIENT ***
21 LANGUAGE
22 MODE DE L'HORLOGE *
23 MODE DE LA DATE *
24 VOIR HEURE ET DATE *
25 DIMINUTION LUMIERE *
26 MEME CHANCE *
27 AFFICHAGE EUROPE *
28 VOLUME ZERO *
29 PROTECTION LAMPES *
30 DEGRE ALLIM. LAMPES *
32 ARRET FLIPPERS *

COMMENTAIRES

Tous ces réglages vous offrent 2 possibilités ou plus. Pour modifier un réglage :

a) Appuyez ENTER, puis à l'aide du bouton + ou - choisissez votre nouveau réglage.

b) Confirmez ce réglage : "NOUVEAU REGLAGE ACCEPTE".

* = NOUVEAUX REGLAGES

05 : Ce réglage détermine le fonctionnement du Score (Automatique ou Fixe).

13 : Augmente proportionnellement le niveau du score après le gain d'une partie.

21 : Détermine le langage.

22 : Détermine l'affichage de l'horloge (12-24 h.).

23 : Détermine l'affichage de la date (jour-mois).

24 : Permet aux joueurs de voir l'heure et la date.

25, 29-30 : Diminue la lumière pendant le repos.

26 : Remet à zéro les cagnottes (Jackpot etc.).

27 : Affiche un Point

28 : Vous permet de mettre le Volume à zéro.

30 : Arrête le Flipper entre deux billes.

"REGL.USINE" = Réglage d'Usine

R/2 REGLAGE SPECIFIQUES

01 1^{ère} EXTRA BILLE
02 1^{ERE} EX. BILLE OURS
03 2^{EME} EX. BILLE OURS
04 E.BILLE DERAILLEMENT
05 MEMOIRE E.BILLE OURS
06 MEMOIRE E.B. MANOIR
07 MEMOIRE E.B. TRAIN
08 M/BILLE BLOCAGE MAIN
09 M/BILLE BLOCAGE MARE
10 MULTIBILLE SIEGE
11 GARDER JACKPOT
12 MEMOIRE MILLION PLUS
13 MAXIMUM MILLION PLUS
14 DEBUT "HURRY UP"
15 MANOIR PAR MARECAGE
16 LETTRE THING GRATUIT
17 TIR "RAISE THE DEAD"
18 TIRS POUR DERAILLER
19 MEMOIRE SPECIAL
20 MAIN HORS SERVICE
21 ARRET BIBLIOTHEQUE
22 MEMOIRE TRAIN
23 MEMOIRE M/B. RAPIDE
24 LUM. VERTE BLOCAGE
25 MEMOIRE E.B. MANOIR
26 DIFFICULTE MANOIR
27 SON D'ATTRACTION
28 MUSIQUE D'ATTRACTION

COMMENTAIRES

La manipulation est la même que celle des Réglages Standard.

R/3 TARIFICATIONS

01 TARIFICATION *
02 IMPULSION PIECE 1 F*
03 IMPULSION PIECE 5 F*
04 IMPULSION PIECE 10F*
05 IMPULSION PIECE 10F*
06 IMPULSIONS CREDIT *
07 IMPULSIONS BONUS *
08 CREDITS BONUS *
09 PIECES MINIMUM *
10 TYPE MONNAIE *
11 VALEUR MONETAIRE **
12 VALEUR PIECE N° 1 **
13 VALEUR PIECE N° 2 **
14 VALEUR PIECE N° 3 **
15 VALEUR PIECE N° 4 **
16 MAXIMUM CREDITS ***
17 JEU GRATUIT
18 MODE COMPT. PIECE****
21 COMPTEUR MECANIQUE

COMMENTAIRES

* = :

TARIF 1 - 3x1F=1 Crédit
TARIF 2 - 2x1F=1 Crédit
TARIF 3 - 5F=1, 10F=3 et 2x10=7 (USINE)
TARIF 4 - 5F=2, 10F=4 et 2x10=9 Crédits
TARIF 5 - 5F=2, 10F=5 et 2x10=11 Crédits
TARIF 6 - 5F=1, 10F=3 et 1 bille.

Réglages 02-09. Ne sont visibles qu'à condition d'avoir choisi en 01 le TARIF CLIENT.

** = Les Réglages 11-15 ne sont visibles qu'à condition d'avoir choisi en 10 le Type Monnaie CLIENT.

**** = Se règle automatiquement en 4 fois le nombre de crédits pour une pièce de 10 Francs.

**** = Détermine le Mode d'affichage de la comptabilité des pièces (Chiffres, mémoire etc)

R/4 REGLAGE HAUT SCORES

01 HAUT SCORES (Oui/Non)
02 GAINS HAUT SCORES
03 HAUT SCORE CHAMPION
04 CREDITS CHAMPION
05 CREDITS 1^{ER} H. SCORE
06 CREDITS 2^{EME} H. SCORE
07 CREDITS 3^{EME} H. SCORE
08 CREDITS 4^{EME} H. SCORE
09 PARTIES RAZ H. SCORES
10 DEPART CHAMPION
11 1^{ER} HAUT SCORE
12 2^{EME} HAUT SCORE
13 3^{EME} HAUT SCORE
14 4^{EME} HAUT SCORE

COMMENTAIRES

Ces réglages sont les mêmes que ceux du Syst.

11. Pour les modifier :

a) Appuyez sur ENTER.

b) Choisissez par les boutons + ou - votre nouveau réglage.

c) Réappuyez sur ENTER pour le valider et le message suivant fera son apparition : "NOUVEAU REGLAGE ACCEPTE".

En cas d'erreur appuyez immédiatement ESCAPE.

Après changement des Hauts Scores, sortez des Tests et appuyez durant 5 sec. sur le bouton ENTER pour faire apparaître, sur les afficheurs les nouveaux H.S. Les messages suivants apparaîtront.

"POUR R.A. Z. H. SCORES TEMIR "ENTER"

Puis :

"REMISE A ZERO HAUT SCORES EFFECTUE"

R/5 REGLAGE IMPRIMANTE

01 NOMBRE DE COLONNES
02 LIGNES PAR PAGE
03 ARRET A CHAQUE PAGE
04 TYPE D'IMPRIMANTE
05 VITESSE INPR. SERIE
06 CONTROL DTR SERIE

COMMENTAIRES

Ces réglages vous donnent la possibilité d'utiliser n'importe quelle imprimante. Il vous suffit de paramétrer ces réglages en fonction des caractéristiques de votre imprimante.

Pour le faire :

Appuyez ENTER pour accéder au réglage, puis par les boutons + ou - choisissez votre paramètre. Réappuyez ENTER.

SYSTEME WPC

SPECIFICATIONS ET AVANTAGES PAR RAPPORT AU SYSTEME 11

SYSTEME

CARTES

CPU

Contient : La MPU, le port de Son, le port Affichage, l'interface Contacts, le "Custom Chip" (boîtier de gestion).

ALIMENTATION/DRIVER

Contient : La Driver de Bobines, Driver de Lampes (commandées), Driver Illumination Générale et l'Alimentation (Redresseurs, Filtres, Régulateurs Fusibles).

MAITRE AFFICHEUR (Driver)

Contient : Les convertisseurs l'Alimentation et la Matrice des l'Afficheur.

TUBE D'AFFICHAGE

Un circuit imprimé avec un tube Plasmadot de 32X128 points.

SYNTHETISEUR

Contient : Son alimentation et l'amplificateur de puissance pour un son plus clair. Ampli de puissance de 20 watt. Nouveau système de communication pour une meilleure synchronisation des effets sonores.

AVANTAGES

- DIMINUTION DU NOMBRE DE CARTES.
- MOINS DE CABLAGE DANS LE FRONTON.
- ENCORE PLUS DE FIABILITE.
- REPARATIONS PLUS FACILES.
- TOUS LES CONNECTEURS AURONT UN NUMERO DE DESIGNATION VISIBLE PAR LES TESTS.
- TOUS LES FUSIBLES AURONT UN NUMERO DE DESIGNATION ET SE TROUVERONT SUR LE MEME CIRCUIT.
- SYSTEME FACILEMENT EXTENSIBLE POUR FUTURES OPTIONS.
- PAS DE PIAs.
- TOUTES LES BOBINES FONCTIONNENT SUR LE MEME VOLTAGE.
- POSSIBILITE D'ABAISSMENT DE CONSOMMATION PENDANT LA MODE ATTRACTION.

CPU

La carte CPU est le cerveau du système. Elle contient la MPU et le spécifique Williams, "custom chip". Le décodage de toutes les adresses et le timing de la configuration du système Basic sont fournis par cette carte. Tous les dispositifs basse tension sont contrôlés à partir de cette carte dont les spécifications et avantages sont les suivants :

CPU

"MPU"

SPECIFICATIONS

- Microprocesseur 68B09E
- Système d'horloge 2Mhz
- RAM (Mémoire vive)
Plus de 32kx8 dans des blocs (pages) de 8kx8
Plus de 4k protectable (4k, 2k, 1k, 512)
Informations Ram sauvegardées par batteries.

- ROM (Mémoire morte. Programme.)
2.048.000 B. (2 Mega)

- I/O (entrées/sorties)
8k de la surface sont fournis pour les fonctions entrée/sortie.
Il y a 8160 décodables bytes pour la diffusion de widgets et de bus.

AVANTAGES

- Microprocesseur approuvé.
- Réglages d'instructions plus étendus.
- Horloge rapide.
- Plus de Mémoire.
- Pas de PIAs.

"CUSTOM CHIP" (Boîtier de gestion).

SPECIFICATIONS

- Contrôle les séquences.
- Contrôle la protection de la Mémoire Cmos.
- Contrôle la gestion de la Mémoire.
- Contient une horloge à temps réel, une minuterie périphérique et le processeur de matrice.
- Alimenté par batterie pour la sauvegarde de l'horloge à temps réel et la protection de la Mémoire Cmos.

AVANTAGES

- Moins de composants sur la carte.
- Plus de dispositifs pour les diagnostics, les audits et le programme (Soft).

MATRICE DE CONTACTS

SPECIFICATIONS

- Matrice de 8x8
- 8 entrées de contact directes.
(4 entrées monnayeur, bouton "H.S reset, bouton "Enter", bouton +/-, bouton "Service").
- 8 straps d'option
- Fonctionnement en 12 volts.
- Comparateur d'entrée.
- Diodes du voltage "Blocking".

AVANTAGES

- Immunité antiparasite accrue.
- Compatible avec les contacts du type opto-interrupteur.
- Tolérance contre les dommages dus à une surtension accrue.
- Contacts spécifiques pour des entrées critiques comme le monnayeur, le tilt, crédit et diagnostics.

PORTS I/O (Entrées/Sorties).

SPECIFICATIONS.

- Communication Son de 8 bits bi-directionnelle.
- Sortie des données affichage.
- Expansion de bus.

AVANTAGES

- Communication de deux voies pour le son.
- Diminution du nombre de fils allant vers l'affichage donc meilleure fiabilité.
- Permet l'utilisation d'options et de dispositifs spéciaux sans modification du Système.

ALIMENTATION/DRIVER

L'Alimentation/Driver, comme son nom l'indique, contient :

L'alimentation, les commandes Bobines, Illumination générale, Lampes commandées, Lampes Flash et Moteurs. Cette carte peut aussi contrôler la ligne du voltage primaire pour déterminer, au travers de dispositifs indirects, les conditions de la ligne Haute, Nominale ou Basse. Une double rangée de connecteurs au bord de cette carte donne plus de facilités au niveau du câblage et une meilleure flexibilité de la configuration du système.

ALIMENTATION/DRIVER

LAMPES

SPECIFICATIONS

- Matrice 8x8

AMELIORATIONS

- Réduction de l'encombrement des résistances.
- Dispositif antisurtension.

AVANTAGES

- Réduction de la chaleur.
- Voltage d'alimentation en baisse.

DRIVER BOBINES ET LAMPES FLASH

SPECIFICATIONS

- 8 commandes de haute tension par :

TIP 36 C

Diode supprimée

Fonctionnement sur 50 volts.

- 8 commandes basse tension par :

TIP 102

Diode supprimée

Fonctionnement sur 50 Volts.

- Commandes Lampes FLASH par :

TIP 102

- Commandes d'une destination générale par :

TIP 102

Possibilité de diode.

AVANTAGES

- Pas de Relais A/C
- Pas de transistors sélection
- Toutes les Bobines à 50 Volts
- Protection du courant secondaire avant redressement.

ILLUMINATION GENERALE

SPECIFICATIONS

90 (lampes) au total par :
Cinq triacs de 18 lampes

AVANTAGES

- possibilité de contrôle (diminution de la consommation)
- Pas de Relais
- Plus de lampes
- Pas de connecteurs brûlés

AFFICHAGE

L'affichage a été séparée en deux. Tous les composants de matricage ainsi que l'alimentation ont été installés sur un circuit et le tube d'affichage par points sur un autre. La liaison est faite par nappe de câbles et connecteurs.

CONTROLEUR DE MATRICAGE

SPECIFICATIONS

- Contient le circuit de matricage.
- Contient l'alimentation du tube par points (-125, -113 et +62 VDC)

AVANTAGES

- Utilisation des câbles en nappe
- Pas de surcharge de composants sur le circuit du tube.
- Ne peut être dissocié de son alimentation

TUBE D' AFFICHAGE PAR POINTS

SPECIFICATIONS

32 Lignes
128 Colonnes
Nombre de pixels : 4096
Nature des pixels : Ronds
Diamètre des pixels : 1,27 mm

AVANTAGES

- Durée de vie $\simeq$ 50.000 heures (à 50% de sa luminosité).
- Angle de vue 130 degrés.
- Possibilité de graphisme et d'animation.
- Attractivité incomparable.

SYNTHETISEUR

SPECIFICATIONS

- Puissance amplificateur 20W
- Contient l'alimentation, régulée, de 12 volts (plus et minus)
- Contient l'alimentation, pour ampli de puissance, de 25 volts (plus et minus)
- Mémoire de 4 Mega

AVANTAGES

- Plus de puissance
- Plus de Mémoire donc plus de paroles et musique
- Son plus clair (paths analogiques)
- Volume contrôlé par les boutons de diagnostics
- Une carte pour toutes les sources audio

Addams Family

R2 REGLAGES SPECIFIQUES

R2 01 Pourcentage Extra Bille

Par ce Test vous pouvez fixer le pourcentage d'**EXTRA BILLES** donnés par l'appareil. Les réglages Extra Bille par le **Train (R2/04)** et le **Manoir (R2/25-26)** seront stables. Par contre les réglages Extra Bille par l'**Ours (R2/02-03)** seront, si nécessaire, modifiés automatiquement par l'appareil. Ce Réglage va de 15% à 40%.

REGLAGE USINE : 25%

R2 02 1ère Extra Bille par Rampe Ours

Par ce Test vous déterminez le nombre de passages nécessaires sur la rampe centrale afin d'allumer l'Extra Bille. Ce réglage sera utilisé au départ. Par la suite l'appareil le modifiera par lui-même si nécessaire afin de respecter le niveau du réglage R2/01. Ce Réglage va de 04 à 12 passages.

REGLAGE USINE : 08

R2 03 2ème Extra Bille par Rampe Ours

Par ce test vous donnez la possibilité au joueur d'obtenir un 2ème allumage d'Extra Bille par la rampe centrale en accord avec les réglages R2/01-02.

REGLAGE USINE : OUI

R2 04 Déraillements Train pour Extra Bille

Par ce Réglage vous déterminez le nombre de déraillements (Cible au fond du couloir du Train) pour allumer l'Extra Bille. Ce Réglage va de 1 à 8 passages et il peut être aussi mis HORS service.

REGLAGE USINE : 04

R2 05 Mémoire Extra Bille Ours

Par ce test vous déterminez si la lampe Extra Bille allumée par la rampe centrale restera ou non en Mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : OUI

R2 06 Mémoire Extra Bille Manoir

Par ce test vous déterminez si la lampe Extra Bille allumée par le Manoir restera ou non en Mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : OUI

Addams Family

REGLAGES SPECIFIQUES

R2 07 Mémoire Extra Bille par le Train

Par ce test vous déterminez si la lampe Extra Bille allumée par le couloir du Train restera ou non en Mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : OUI

R2 08 Blocage Multibille par la Main

Par ce test vous déterminez l'ultime jeu Multibille pendant lequel il sera encore possible de bloquer une ou plusieurs billes à l'aide de la Main. Ce Réglage va de 1 à 5 et il peut être aussi mis HORS service.

REGLAGE USINE : 01

R2 09 Blocage Multibille par le Marécage

Par ce test vous déterminez l'ultime jeu Multibille pendant lequel il sera encore possible de bloquer une ou plusieurs billes à l'aide du Marécage. Ce Réglage va de 1 à 5 et il peut être aussi mis HORS service.

REGLAGE USINE : 01

R2 10 Début Multibille par le Siège

Par ce test vous déterminez l'ultime jeu Multibille pendant lequel il sera encore possible de démarrer le Multibille par un passage dans le Siège Electrique. Ce Réglage va de 1 à 5 et il peut être aussi mis HORS service.

REGLAGE USINE : 02

R2 11 Garder le Jackpot

Si vous positionnez ce réglage en OUI, la valeur du Jackpot non récupérée sera conservée pour le Multibille suivant. Si le réglage est en NON la valeur du Jackpot sera de 10 Millions au début de chaque jeu en Multibille. Quand le Jackpot est récupéré sa valeur tombe automatiquement à 10 Millions.

REGLAGE USINE : OUI

R2 12 Mémoire Million Plus

Par ce Test vous déterminez si la valeur actuelle de la combinaison Million Plus sera conservée pour la bille suivante. En position NON cette valeur sera 1 Million seulement au début de chaque bille.

REGLAGE USINE : NON

Addams Family

R2 REGLAGES SPECIFIQUES

R2 13 Maximum Million Plus

Par ce réglage vous déterminez la valeur maximale que la combinaison Million Plus (passages consécutifs sur la rampe) peut atteindre. Cette valeur va de 5 à 20 Millions points.

REGLAGE USINE : 10 Millions

R2 14 Début "Hurry Up"

Par ce test vous déterminez la valeur du Début de la combinaison Hurry Up (Multibille rapide). La combinaison commencera avec cette valeur et diminuera au fur et à mesure de la minuterie jusqu'au niveau de 3 Millions. Ce Réglage va de 10 à 20 Millions.

REGLAGE USINE : 15 Millions

R2 15 Manoir par Marécage

Par ce Test vous donnez au joueur la possibilité de récupérer la valeur de la fenêtre clignotante du Manoir en envoyant la bille dans la sortie du Marécage (sortie bas droite).

REGLAGE USINE : OUI

R2 16 Lettres T-H-I-N-G gratuites

Par ce réglage vous déterminez le nombre de lettres allumées sur le mot THING (au bas de l'afficheur) au début de chaque partie. Ce Réglage va de 0 à 5 lettres.

REGLAGE USINE : 03

R2 17 Tirs "Raise The Dead"

Par ce réglage vous déterminez le nombre fois dont chaque Bumpeur doit être actionné pour la résurrection des Morts Vivants. Ce Réglage va de 3 à 9.

REGLAGE USINE : 4

R2 18 Tirs pour Déraillement

Par ce réglage vous fixez le nombre des tirs sur la cible du couloir du Train afin de provoquer un déraillement. Le premier Déraillement aura lieu au niveau de ce réglage moins un tir. Ce Réglage va de 2 à 4 Tirs.

REGLAGE USINE : 2 Tirs

Addams Family

R2 REGLAGES SPECIFIQUES

R2 19 Mémoire Spécial

En position OUI ce réglage gardera la lumière "Spécial" en mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : NON

R2 20 Main Hors Service

Ce réglage vous permet en cas de panne de mettre le mécanisme de la Main Hors Service en attendant le dépannage. En cas de mise hors service, les combinaisons et les blocages par la Main seront remplacés par d'autres. Exemple blocage par l'éjecteur Haut Droit.

REGLAGE USINE : NON

R2 21 Arrêt Bibliothèque

Ce réglage vous permet en cas de panne de mettre le mécanisme de la Bibliothèque Hors Service en attendant le dépannage. En cas de mise hors service, les combinaisons et les blocages de la Bibliothèque seront remplacés par d'autres. Exemple début de Multibille par le Siège Electrique par l'éjecteur Haut Droit.

REGLAGE USINE : NON

R2 22 Mémoire Train

Par ce réglage vous déterminez si la progression de la combinaison Dérailement du Train, sera gardée en mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : OUI

R2 23 Mémoire Multibille Rapide

Par ce réglage vous déterminez si la lumière Multibille Rapide ("Quick Multi-ball") gagnée par le Manoir sera gardée en mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : OUI

R2 24 Lumière Verte pour Blocage

Certains prototypes d'Addams Family ne sont pas équipés de la lampe verte, au dessus de la mini Rampe centrale, qui indique aux joueurs que l'appareil est prêt à bloquer une bille par l'intermédiaire de la Main. En positionnant ce réglage en NON, l'appareil indiquera la possibilité de blocage par le biais de la lampe Jaune au dessus de cette même Rampe.

REGLAGE USINE : OUI

Addams Family

R2 REGLAGES SPECIFIQUES

R2 25 Mémoire Extra Bille Manoir

Par ce réglage vous déterminez si la lumière Extra Bille allumée par le Manoir, sera gardée en mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE USINE : NON

R2 26 Difficulté Manoir

Quand ce réglage est positionné en MOYENNE : Si le joueur gagne les 3 Millions du Manoir ou les 6 Millions du Manoir, les deux lampes (3 et 6 Millions) sur le Manoir resteront allumées afin de rendre la combinaison "Tour du Manoir" (toutes les lampes du Manoir allumées) plus facile. Avec le réglage en position DIFFICILE, les lampes 3 et 6 Millions s'allumeront séparément.

REGLAGE USINE : MOYENNE

R2 27 Son d'Attraction

Par ce test vous déterminez si le son d'attraction sera en service pendant le repos.

REGLAGE USINE : OUI

R2 28 Musique d'Attraction

Par ce test vous déterminez si la Musique d'attraction sera en service pendant le repos.

REGLAGE USINE : OUI

Addams Family

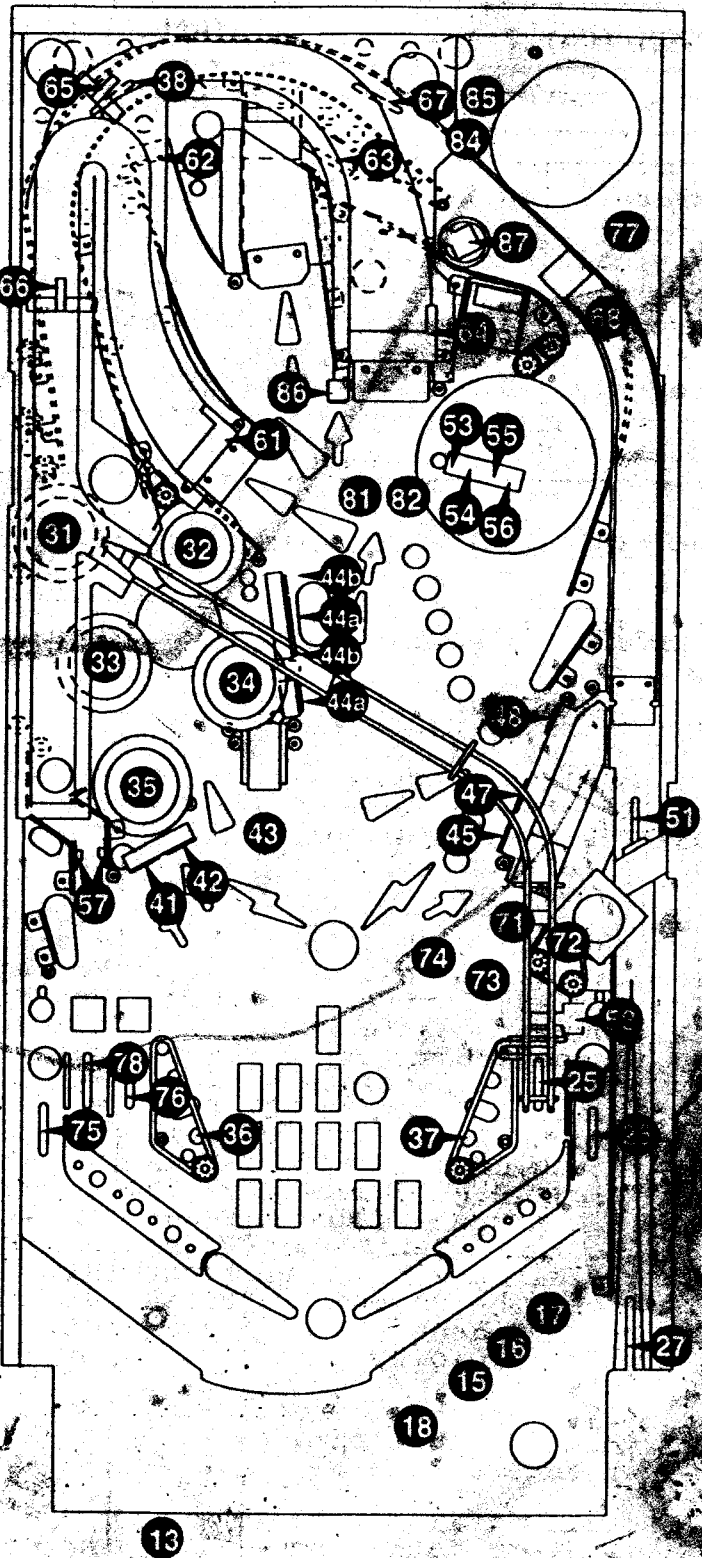
Table de Difficultés Globales

Numéro de Réglage	Description	F9.01 Très Facile	F9.02 Facile	F9.03 Moyen Usine	F9.04 Difficile	F9.05 Très Difficile
R2.01	3 Extra Bille	35 %	30 %	25 %	20 %	15 %
R2.02	1ère Ex. Bille Ours	06	06	08	08	10
R2.03	2ème Ex. Bille Ours	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.04	Déraillements E.Bille	03	03	04	04	04
R2.05	Mémoire E. Bille Ours	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.06	Mémoire E. B. Manoir	OUI	OUI	OUI	NON	NON
R2.07	Mémoire E.Bille Train	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.08	Mltbille Blocage Main	01	01	01	01	01
R2.09	Mltbille Blocage Mare	02	01	01	01	HORS
R2.10	Multibille Siège	02	02	02	01	HORS
R2.11	Garder le Jackpot	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.12	Mémoire Million Plus	OUI	NON	NON	NON	NON
R2.13	Maximum Million Plus	10 M	10 M	10 M	10 M	10 M
R2.14	Début "Harry Up"	15 M	15 M	15 M	15 M	15 M
R2.15	Manoir par Marécage	OUI	OUI	OUI	OUI	NON
R2.16	Lettre THING gratuite	04	03	03	02	01
R2.17	Tirs "Raise The Dead"	04	04	04	04	04
R2.18	Tirs pour Dérailleur	02	02	02	03	03
R2.19	Mémoire Spécial	NON	NON	NON	NON	NON
R2.20	Main Hors Service	NON	NON	NON	NON	NON
R2.21	Arrêt Bibliothèque	NON	NON	NON	NON	NON
R2.22	Mémoire Train	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.23	Mémoire Mbille Rapide	OUI	OUI	OUI	NON	NON
R2.24	Lumière Verte Blocage	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
R2.25	Mémoire Ex. B. Manoir	NON	NON	NON	NON	NON
R2.26	Difficulté Manoir	Moyen.	Moyen.	Moyen.	Moyen.	Moyen.

Addams Family

EMPLACEMENT DE CONTACTS

N°	Référence Contact	Référence ensemble	Description
11-12	---	---	Non Utilisés
13	---	20-9663-1	Bouton de départ
14	---	20-6502-A	Tilt balancier
15	5647-09957-00	B-8925	Stockage Bille 3 (G.)
16	5647-09957-00	B-8925	Stockage Bille 2 (C.)
17	5647-12693-08	A-11680	Stockage Bille 1 (D.)
18	5647-12133-12	A-10417	Ejecteur Principal
21	---	27-1066	* Tilt Porte
22	---	A-8630	* Porte Fermée
23	---	---	Non utilisé
24	---	A-8630	* Toujours Fermée
25	5647-12693-19	A-12688	Couloir Retour Dr.
26	5647-12693-19	A-12688	Couloir Sortie Dr.
27	5647-12693-04	A-11619	Couloir Lance Bille
28	---	---	Non Utilisé
31	SW-11A-37	B-12030-2	Bumpeur Haut G.
32	SW-11A-37	B-12030-2	Bumpeur Haut Dr.
33	SW-11A-37	B-12030-2	Bumpeur Centre G.
34	SW-11A-37	B-12030-2	Bumpeur Centre Dr.
35	SW-11A-37	B-12030-2	Bumpeur Bas
36	SW-11A-114	B-8284-1	Flip. Automatique G.
37	SW-11A-120	A-11539-1	Flip. Automatique D.
38	5647-12693-19	A-12688	Couloir H/G. Sw. G.
41	---	B-11696-1	-G- du mot GRAVE
42	---	B-11696-1	-R- du mot GRAVE
43	5647-12693-25	A-14962	Ejecteur Siège Electr.
44a	---	B-11696-4	2 Cibles fixes centre
44b	---	B-12583-4	2 Cibles fixes centre
45	---	B-11669-15	Million Bas Mare
46	---	---	Non Utilisé
47	---	B-11669-15	Million Centre Mare
48	---	B-11669-15	Million Haut Mare
51	---	A-15372	Sw. centre coul. L/B.
52	---	---	Non Utilisé
53	---	A-15017/A-15018	Opto 1 Bibliothèque
54	---	A-15017/A-15018	Opto 2 Bibliothèque
55	---	A-15017/A-15018	Opto 3 Bibliothèque
56	---	A-15017/A-15018	Opto 4 Bibliothèque
57	---	A-14231/A-14232	Opto-Coul. Petit Flip.
58	5647-12693-21	A-14972	Sortie Rampe G.
61	5647-12693-11	A-14492	Entrée Rampe G.
62	---	B-11696-5	Cible Couloir Train
63	5647-12693-19	A-12688	Couloir Eject. Haut Dr.
64	5647-12693-11	A-13627-2	Entrée Rampe Dr.
65	5647-12693-21	A-15047	Milieu Rampe Dr.
66	5647-12693-21	A-15047	Milieu Rampe G.
67	5647-12693-19	A-12688	Couloir H/G. Sw. Dr.
68	5647-12693-08	A-15070	Sw. Entrée Caveau
71	5647-12693-25	A-14964	Blocage Haut Mare
72	5674-12693-25	A-14964	Blocage Centre Mare
73	5647-12693-25	A-14964	Blocage Bas Mare
74	5647-12693-25	A-14964	Eject. Blocage Mare
75	5647-12133-19	A-12688	Couloir Sortie G.
76	5647-12693-19	A-12688	Côté Dr. Coul. Ret. G.
77	5647-12693-25	A-15200	Renvoi sous la Main
78	5647-12693-19	A-12688	Côté G. Coul. Ret. G.
81	5647-12693-08	A-14970	Bibliothèque Ouverte
82	5647-12693-08	A-14970	Bibliothèque Fermée
83	---	---	Non Utilisé
84	---	A-15285	Opto Main Basse
85	---	A-15285	Opto Main Haute
86	---	B-12583-1	-A- du mot GRAVE
87	5647-12133-11	A-9381-R	Ejecteur Haut Droit
88	---	---	Non Utilisé



Contacts Directs

S1	Pièce de 1 Fr.
S2	Pièce de 5 Fr.
S3	Pièce de 10 Fr.
S4	Pièce de 20 Fr.
S5	Bouton Escape
S6	Bouton
S7	Bouton
S8	Bouton

Flippers

F1	Contact Flipper Droit
F2	Bouton Flipper Droit
F3	Contact Flipper Gauche
F4	Bouton Flipper Gauche
F5	Contact Flipper Haut Droit
F6	Bouton Flipper Haut Droit
F7	Contact Flipper Haut Gauche
F8	Bouton Flipper Haut Gauche

Addams Family

STRAPS

MODE D' AFFICHAGE	W1	W2
EPROM (U6) 2-4 Mega	Installé	Coupé
EPROM (U6) 512K-1 Mega	Coupé	Installé

Appareil	W14	W15	W16	W17	W18
Americain	Installé	Installé	Installé	Installé	Installé
Européen	Installé	Installé	Coupé	Installé	Installé
Français	Installé	Installé	Installé	Coupé	Installé
Allemand	Installé	Installé	Installé	Installé	Coupé

TABLE DE : BOBINES/FLASH ET LAMPES

Bob N°	Fonction	Type Bobine	Couleur de Fils	Connexion	Transt. Driver	Référence Bobine/Lampe
01	Ejecteur Siège Elec	H.T.	Vio-Mar	J130-1	Q82	AE-26-1200
02	Cloche Caisse	H.T.	Vio-Rge	J130-2	Q80	AE-23-800
03	Déviateur Rampe	H.T.	Vio-Org	J130-4	Q78	AE-26-1500
04	Ejecteur L. Bille	H.T.	Vio-Jne	J130-5	Q76	AE-26-1200
05	Ejecteur Principal	H.T.	Vio-Vrt	J130-6	Q64	AE-27-1200
06	Aimant de la Main	H.T.	Vio-Bl.	J130-7	Q66	A-12158-1
07	Renvoi sous Main	H.T.	Vio-Nr.	J130-8	Q68	AE-23-800
08	Ejecteur Marécage	H.T.	Vio-Gri	J130-9	Q70	AE-26-1200
09	Bumpeur Haut Gauche	B.T.	Mar-Nr.	J127-1	Q58	AE-26-1200
10	Bumpeur Haut Droit	B.T.	Mar-Rge	J127-3	Q56	AE-26-1200
11	Bumpeur Centre G.	B.T.	Mar-Org	J127-4	Q54	AE-26-1200
12	Bumpeur Centre Dr.	B.T.	Mar-Jne	J127-5	Q52	AE-26-1200
13	Bumpeur Bas	B.T.	Mar-Vrt	J127-6	Q50	AE-26-1200
14	Flip. Automatique G	B.T.	Mar-Bl.	J127-7	Q48	AE-27-1200
15	Flip. Automatique D	B.T.	Mar-Vio	J127-8	Q46	AE-27-1200
16	Aimant Gauche	B.T.	Mar-Gri	J127-9	Q44	20-9247 (12 V)
17	Flash Haut Droit	Flash	Nr.-Mar	J126-1	Q42	906 (2 Plateau)
18	Flash Haut Gauche	Flash	Nr.-Rge	J126-2	Q40	906 (2 Plateau)
19	Fls Rampe G+Bumpeur	Flash	Nr.-Org	J126-3	Q38	906 (3 Plateau)
20	Eclair G+Petit Flip	Flash	Nr.-Jne	J126-4	Q36	906 (2 Plateau)
21	Eclair Dr+ Marécage	Flash	Bl.-Vrt	J126-5	Q28	906 (2 Plateau)
22	Mot "The Power"	Flash	Bl.-Nr.	J126-6	Q30	906 (1Pl. 3Frnt)
23	Aimant Haut	B.T.	Bl.-Vio	J126-7	Q34	20-9247 (12 V)
24	Aimant Droit	B.T.	Bl.-Gri	J126-8	Q32	20-9247 (12 V)
25	Moteur Main	B.T.	Bl.-Mar	J122-1	Q26	14-7966 (12 V)
26	Ejecteur Haut droit	B.T.	Bl.-Rge	J122-2	Q24	AE-28-1500
27	Moteur Bibliothèque	B.T.	Bl.-Org	J122-3	Q22	14-7969 (12 V)
28	Ejecteur Latéral	B.T.	Bl.-Jne	J122-4	Q20	AE-30-2000
01	Circuit Illum. Gen.					
01	Plateau côté gauche	I.G.	Marron	J120-1	Q18	Lampes 44/555
02	Fronton, Manoir	I.G.	Orange	J120-2	Q10	Lampes 555
03	Fronton, Couple	I.G.	Jaune	J120-3	Q14	Lampes 555
04	Non Utilisé	I.G.	Vert	J121-5	Q16	
05	Plateau côté droit	I.G.	Violet	J121-6	Q12	Lampes 44
	Flipper H/Gauche		Gri-Jne	J109-5		FL-11753
	Flipper H/Droit		Bl.-Jne	J109-7		FL-11630
	Flipper Bas/Gauche		Gri-Jne	J109-5		FL-15411
	Flipper Bas/Droit		Bl.-Jne	J109-7		FL-15411

NOTE : H.T = Haute Tension. B.T = Basse Tension. Spcial = Spécial.

Addams Family

EMPLACEMENT DE BOBINES ET FLASHES

N°	Référence	Ensemble	Description
01	AE-26-1200	A-15115	Ejecteur Siège Electr.
02	AE-23-800	A-15267	Cloche Caisse ("Knocker")
03	AE-26-1500	A-15040	Déviateur Rampe
04	AE-26-1200	B-9362-L-2	Ejecteur Lance Bille
05	AE-27-1200	A-8039-3	Ejecteur Principal
06		A-12158-1	Aimant de la Main
07	AE-23-800	A-15200	Renvoi sous la Main
08	AE-26-1200	A-14107	Ejecteur Marécage
09	AE-26-1200	A-9415-2	Bumpeur Haut Gauche
10	AE-26-1200	A-9415-2	Bumpeur Haut Droit
11	AE-26-1200	A-9415-2	Bumpeur Centre G.
12	AE-26-1200	A-9415-2	Bumpeur Centre Dr.
13	AE-26-1200	A-9415-2	Bumpeur Bas
14	AE-27-1200	A-14369-L	Flip. Automatique G.
15	AE-27-1200	A-14369-L	Flip. Automatique D.
16	20-9247		Aimant Gauche
17	24-8802		Flash Haut Droit (906)
18	24-8802		Flash Haut Gauche (906)
19a	24-8802	A-12336-1	Flash Rampe G. (906)
19b	24-8802		Flash sous Bumpeurs (906)
20a	24-8802	A-12336-1	Eclair Gauche (906)
20b	24-8802		Flash sur Petit Flip. (906)
21a	24-8802	A-12336-1	Eclair Droit (906)
21b	24-8802		Flash Marécage (906)
22a	24-8802	A-12336-1	Le mot "The Power" (906)
22b	24-8802		3 Flash sur Fronton (906)
23	20-9247		Aimant Haut
24	20-9247		Aimant Droit
25	14-7966	A-14711	Moteur Main (12 Volts)
26	AE-28-1500	A-15368	Ejecteur Haut Droit
27	14-7969	A-14970	Moteur Bibliothèque (12V)
28	AE-30-2000	A-15367	Ejecteur Latéral

906 = 13V sans culot. 89 = 13V baïonnette.

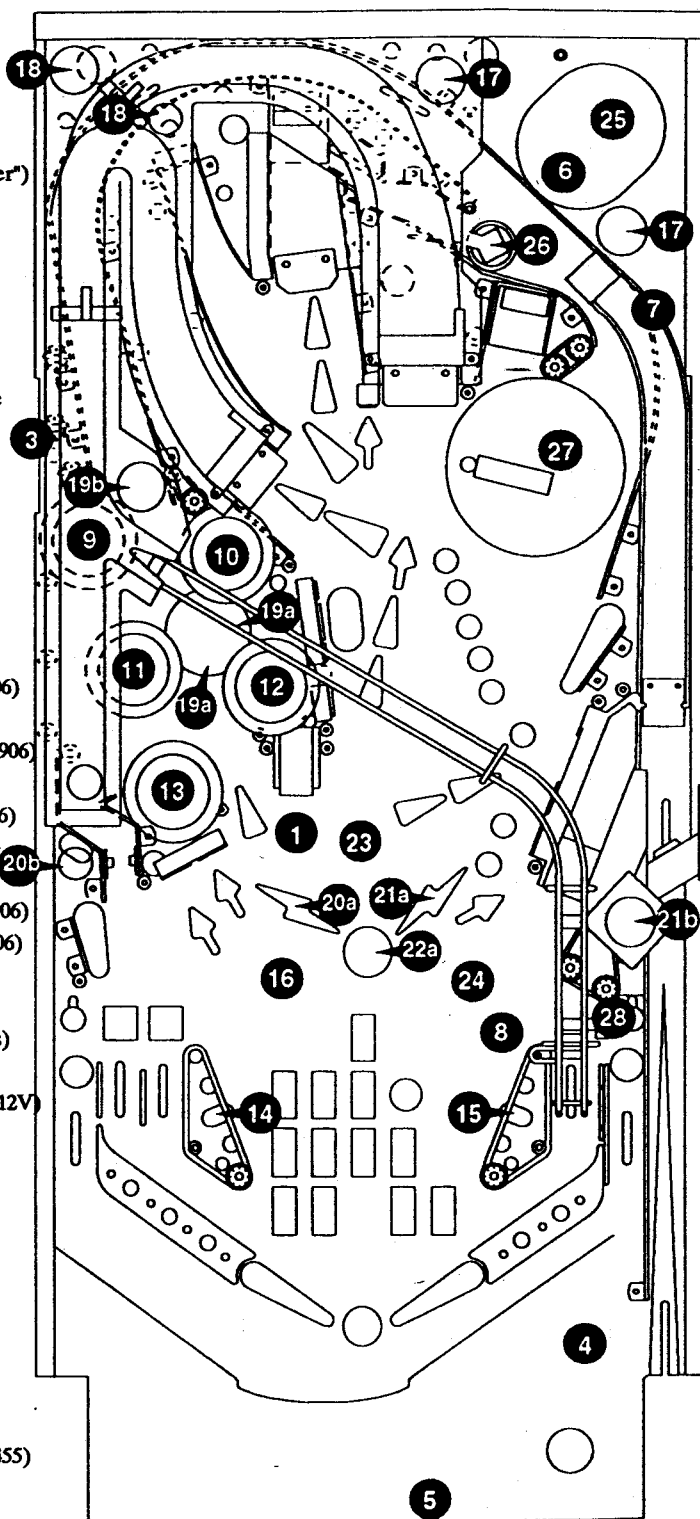
Circuit Illumination Générale

01	24-6549	A-11905	Plateau côté G. (44)
02	24-8768		Manoir Fronton (555)
03	24-8768		Couple Fronton (555/455)
04			
05	24-6549	A-11905	Plateau côté Dr. (44)

555 = 6V sans culot. 44 = 6V baïonnette. 455 = 6V Baïonnette Clignotante.

Flippers

FL-11753	A-15205-L-1	Flipper Haut Gauche
FL-11630	A-15205-R	Flipper Haut Droit
FL-15411	A-15205-L-4	Flipper Bas Gauche
FL-15411	A-15205-R4	Flipper Bas Droit



Addams Family

NOUVEAUTES

NOUS VOUS PRIONS DE LIRE LES PAGES SUIVANTES TRES ATTENTIVEMENT. ELLES CONTIENNENT DES INFORMATIONS TRES IMPORTANTES A PROPOS DES DISPOSITIFS TECHNIQUES INSTALLES DANS "THE ADDAMS FAMILY".

VOTRE RECETTE EST NOTRE PREOCCUPATION

1) Flipper Electroniques

A partir du **ADDAMS FAMILY** tous les appareils Bally seront équipés d'un nouveau système de **Flippers Electroniques**.

En réalité, il s'agit d'un système bien plus élaboré qu'un simple système de rupture électronique. Nos nouveaux Flippers sont **entièrement contrôlés** par la CPU grâce à un programme d'intelligence artificielle qui fera date dans notre industrie.

Grâce à ce programme, nos nouveaux Flippers réunissent d'un côté les **avantages du Flipper Electronique** (pas de coupure, plus de souplesse, plus de puissance etc) et d'un autre côté le **toucher, pour le joueur, du Flipper Electromécanique**.

Les contacts des Flippers sont du type basse tension et traités avec une couche de dorure. De ce fait, **il est fortement déconseillé** de les remplacer en cas de besoin par ceux en tungstène de l'ancien système, de les limer ou de les nettoyer avec des produits abrasifs.

Le contact qui se trouve à la place de l'ancienne coupure est également du type basse tension et sa **position "ouvert au repos"** tout à fait **NORMALE** car il s'agit d'un contact de données logiques.

2) Réglages

L'adoption de ce système Electronique nous a permis d'installer, pour la France seulement, un **nouveau réglage (R1/32 ARRET FLIPPERS)** qui, pendant le laps de temps qui s'écoule entre le moment où le joueur perd sa bille et le moment où celle-ci revient dans le couloir du Lance Bille, mettra les **Flippers Hors Service** afin d'empêcher les joueurs d'accompagner la musique par un mouvement des Flippers. Ceci a pour but d'augmenter la longévité mécanique de ces derniers. Ce réglage sera installé dans les **réglages d'Usine** en position **OUI**. Etant donné qu'il s'agit d'un réglage expérimental, nous attendons vos appréciations.

3) Partie Mécanique du système :

Nous avons profité de cette occasion pour modifier également la partie mécanique de notre système de Flippers. En effet :

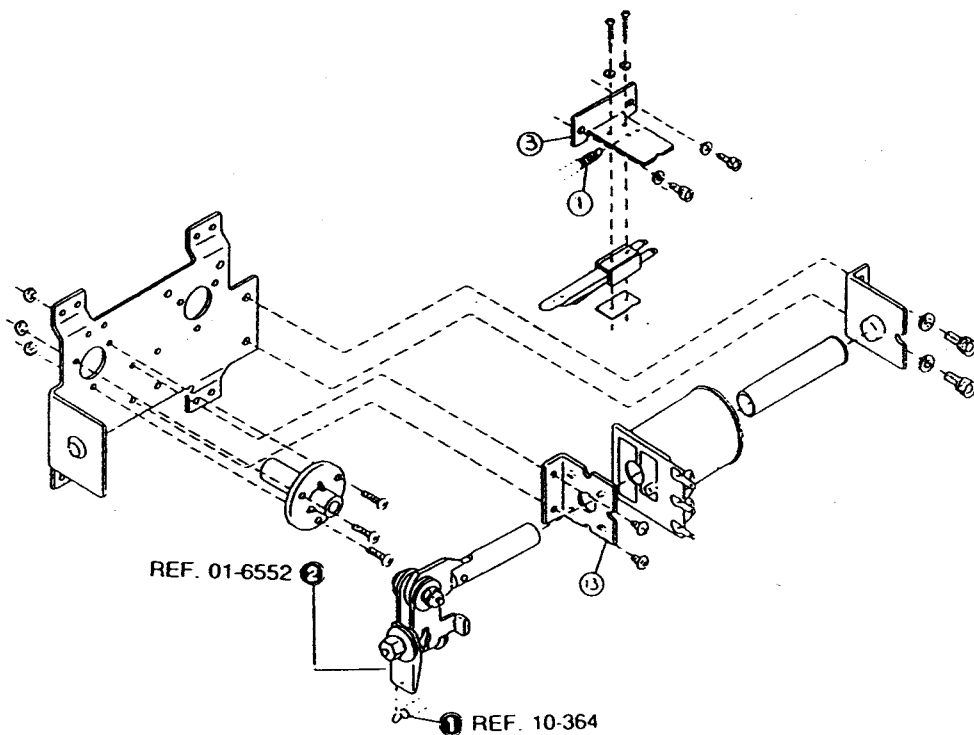
Depuis 1988, nous avons en France en test d'évaluation un **nouveau système mécanique avec un ressort de rappel (1)** du type "ressort de tension" à la place du "ressort conique à compression" habituel. Une certaine quantité de **ROLLER GAMES** équipés avec ce ressort a été distribuée en France à titre d'essai. Cet essai s'étant avéré tout à fait concluant, nous avons donc décidé d'installer cette modification en série.

Les avantages de ce système sont multiples. Les plus importants sont :
Pas de perte de puissance à cause des frictions entre le plongeur et le ressort. Plus d'affaiblissement de la liaison en plastique qui se produisait au point de contact avec le ressort conique. Utilisation, grâce au levier du bras (2), d'un tarage de ressort plus faible donc moins de perte de puissance. Meilleur contrôle visuel de l'état du plongeur et de l'écrasement de la butée. Enfin, plus de facilité d'accès au mécanisme pour les techniciens.

Adamms Family

NOUVEAUTES (Suite)

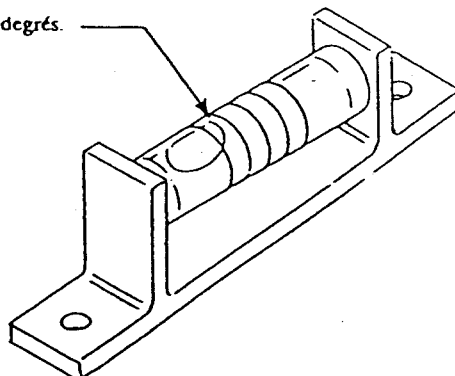
En plus, ce nouveau système de ressort **POURRA ETRE INSTALLE SUR LES ANCIENS APPAREILS**, car depuis le Roller Games tous nos appareils étaient équipés d'un support de contact de rupture (3) avec **passage pour le ressort de tension**. Il vous suffira donc de vous procurer auprès des nos services de pièces de rechange le nouveau ressort avec son bras, l'installer sur l'articulation du plongeur et supprimer le ressort conique.



4 Niveau du Plateau

Veuillez noter la présence d'un Niveau à bulle sur la paroi droite du couloir de Lance Bille. Ce Niveau vous permettra de vérifier l'inclinaison du plateau **SANS DEMONTER LA GLACE**. La première ligne de ce niveau correspond à approximativement 6 degrés d'inclinaison. Les lignes suivantes à un 1/2 degré chacune. Nous vous recommandons de régler votre **ADDAMS FAMILY** avec le bout supérieur de la bulle entre la première et la seconde ligne. C'est à dire entre 6 degrés et 6 degrés et demi.

Niveau d'inclinaison entre 6 et 6 1/2 degrés.



CHEZ BALLY NOUS TRAVAILLONS POUR VOUS

Addams Family

STRAPS

Future pièce de 20 Francs.

Dans quelques mois, si les prévisions de l'Hôtel de la Monnaie sont respectées, nous aurons la nouvelle pièce de 20 Francs.

Bien entendu il n'est pas possible pour le moment de la programmer sur les monnayeurs car nous ne disposons pas de cette pièce.

Par contre, pour ne pas pénaliser le fonctionnement des appareils commercialisés actuellement, quand cette pièce sera sortie, nous avons déjà prévu son emplacement en ce qui concerne les câblages et nous avons programmé sa valeur en ce qui concerne nos programmes.

A la sortie de la pièce, Il vous suffira de faire programmer votre Monnayeur et modifier les Straps ci-dessous pour que votre appareil se mette en configuration Usine avec la pièce de 20 Francs et vous éviter des déplacements inutiles pour réprogrammation en cas de problèmes de sauvegarde de mémoire.

Ces Straps seront sur tous nos appareils Williams et Bally à partir du ADDAMS FAMILY.

GAMME DE PIECES	TARIFICATION USINE BILLES PAR PARTIE	STRAP		
		W16	W17	W18
1-5-10-10 Francs	5/1 10/3 2x10F/7 3 Billes (Tarif 3)	Fermé	Coupé	Fermé
1-5-10-10 Francs	5/1 10/3 2x10F/7 5 Billes (Tarif 6)	Coupé	Coupé	Fermé
1-5-10-20 Francs	5/1 10/3 20Frs/7 3 Billes (Tarif 3)	Fermé	Coupé	Coupé
1-5-10-20 Francs	5/1 10/3 20Frs/7 5 Billes (Tarif 6)	Coupé	Coupé	Coupé

Les Straps sont situés sur la partie gauche de la CPU entre le connecteur J204 et le Custom Chip.