

Bally

CORVETTE®



Réglages

Standard

et

Spécifiques

Player Spécial Diffusion

IMPORTANT

Le Flipper **Bally Corvette** dont vous venez de faire l'acquisition est équipé d'une carte CPU système WPC d'une nouvelle version.

Cette CPU n'est pas interchangeable avec la CPU système WPC qui équipait les modèles Williams précédents (du *Funhouse* au *Demolition Man*).

Cette nouvelle version de CPU est équipée :

- * D'un support et du système de gestion pour une EPROM de 4 Mega supplémentaire (U25). Dorénavant nos appareils pourront, si cela était nécessaire, recevoir à bord 8 Mega de mémoire (2x4 Mega). Cela nous permettra dans le futur de concevoir des jeux encore plus élaborés.
- * 2 colonnes des contacts supplémentaires. Dorénavant la matrice des contacts pourra gérer 80 contacts (8x10) au lieu de 64 (8x8). Bien entendu ce nombre ne tient pas compte de 8 contacts directs (boulons de la porte et monnayeur) et de 8 contacts de la carte Fliptronic.
- * D'un support pour le buffer de puissance U20 (ULN2803A). Ce composant joue, plus ou moins un rôle de fusible en cas de problème dans la matrice. Son installation sur support rendra le dépannage plus facile.
- * D'un circuit imprimé avec support de piles indépendant. Ce circuit qui est fixé, pour des raisons de fabrication, sur la CPU, peut être démonté et installé à côté de celle-ci (ex : sur la paroi du fronton). Ce même circuit vous donne la possibilité d'ajouter si vous le désirez une pile de type ordinateur supplémentaire.
- * D'un composant de sécurité. Ce composant désigné U22 est unique et fonctionne seulement sur un modèle précis. Le U22 du Corvette ne peut fonctionner que sur la Corvette. Dorénavant chaque nouveau modèle aura son U22 spécifique. Il vous est possible de changer sans problème le niveau du programme d'un jeu mais pour tout changement de CPU d'un modèle à un autre vous devrez obligatoirement utiliser le U22 du modèle sur lequel vous désirez la faire fonctionner.

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est formellement interdite. Ce manuel est associé à un logiciel enregistré auprès de l'APP. Août 1994

R. MENU DE REGLAGES

- R.1 Réglages Standard**
- R.2 Réglages Spécifiques**
- R.3 Tarifications**
- R.4 Réglage Hauts Scores**
- R.5 Réglage Imprimante**

Vous trouverez dans ce menu tous les réglages individuels de votre appareil. Contrairement aux fonctions qui agissent sur plusieurs réglages à la fois, ce menu vous donne la possibilité d'agir sur un seul réglage. Pour modifier un réglage, vous devez une fois le réglage apparu sur l'afficheur, appuyer sur le bouton "Enter" pour y accéder. Par la suite avec le bouton "+" ou "-" vous passez en revue tous les paramètres possibles de ce réglage. Une fois le bon paramètre choisi, vous devez appuyer à nouveau sur le bouton "Enter" pour le confirmer. Afin de vous donner le temps, en cas de fausse manipulation, d'appuyer sur "Escape" pour annuler votre commande, l'appareil vous affichera pendant quelques secondes le message "Nouveau Réglage Sauvegardé" puis il sortira du réglage.

Dans chaque réglage, Standard et Spécifique, vous trouverez sur le côté bas droit de l'afficheur l'indication "Regl. Usine". Cela veut dire que le paramétrage actuel est celui prévu par le "Réglage d'Usine" et probablement celui qui convient le mieux à votre appareil. Si cette indication ne figure pas, cela veut dire que le réglage a été altéré. Pour remettre le réglage à son paramétrage d'usine, il vous suffit d'entrer dans le réglage, chercher le paramètre au bas duquel vous avez l'indication "Regl. Usine" et le confirmer

R.1 Réglages Standard

Les réglages standard sont une série de réglages que vous trouvez au même endroit et avec la même description, sur tous nos appareils équipés du Système WPC. Ces réglages sont au nombre de 33 et font partie du programme de base de l'appareil.

R.1 01 Billes par Partie

Ce réglage vous permet de déterminer le nombre de billes que vous accordez au joueur pour une partie. Contrairement aux fonctions F.9/06-07 qui, en même temps que le nombre des billes, modifient un certain nombre de réglages, l'utilisation de ce réglage n'entraîne aucune autre modification. Le nombre de billes accordées est de 1 à 10.

REGLAGE D'USINE 03

R.1 02 Contacts Tilt

Par ce réglage vous déterminez la manière du fonctionnement du Tilt à Balancier. Vous avez la possibilité de pénaliser le joueur avec un tilt direct (paramètre 01) ou de lui accorder un certain nombre d'avertissements avant le tilt effectif. Exemple : En position 02, au premier contact du balancier l'appareil va donner un avertissement sonore et visuel puis au deuxième contact il fera Tilt. Ce réglage va de 1 à 10.

REGLAGE D'USINE 01

R.1 03 Maximum Extra Billes

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'Extra billes qui peuvent être accumulées. Ce réglage fonctionne à condition que le réglage R.1/04 soit en position HORS (pas de limite).

REGLAGE D'USINE 03

R.1 04 Maximum Extra Billes B.I.P.

B.I.P. (Ball In Play) veut dire Bille de la Partie. Nous considérons qu'une partie a 3 billes et par ce réglage vous déterminez le nombre d'Extra Billes qu'il sera possible de gagner à chaque bille de la partie. Ce réglage a pour but d'empêcher les bons joueurs de monopoliser l'appareil en gagnant Extra Bille sur Extra Bille. Nous vous conseillons donc de positionner ce réglage en 01 sur tous vos appareils, y compris ceux de l'ancienne génération. Ce réglage peut avoir un rôle très important en ce qui concerne le pourcentage d'Extra Billes et la durée moyenne de la partie. Les paramètres de ce réglage vont de 1 à 10. Vous pouvez également le mettre HORS service (pas de limite)

REGLAGE D'USINE HORS

R.1 05 Système du Score

Il existe deux moyens de fonctionnement des parties à gagner au score. Automatique ou Fixe. En score automatique l'appareil effectuera une recherche, par rapport au pourcentage donné et celui demandé par le réglage R.1/08, toutes les 50 parties et il réactualisera le(s) score(s) à atteindre afin de gagner une partie. En position Fixe c'est à vous de régler une fois pour toute le(s) score(s) à battre (réglages R.1/09-12). Bien sûr nous vous conseillons l'utilisation du score automatique qui a fait ses preuves depuis longtemps

REGLAGE D'USINE AUTOMatique

R.1 06 Pourcentage du Score *

Par ce réglage vous déterminez le pourcentage des parties gratuites au score que vous accordez aux joueurs. Sur la plupart de nos modèles ce pourcentage est atteint assez rapidement (500-1000 parties) mais quelques-uns de nos modèles demandent environ 1500 parties avant de se stabiliser sur le pourcentage réclamé. C'est pour cela que nous vous demandons de ne pas faire des remises à zéro de la comptabilité (fonction F.1) trop fréquentes. Il peut exister également des modèles qui, selon leur conception ou le niveau du programme utilisé, ont des difficultés à donner le pourcentage réclamé. Dans ce cas c'est à vous (après avoir bien consulté la comptabilité) d'augmenter le pourcentage de quelques points afin d'obtenir le niveau désiré.

REGLAGE D'USINE 12%

NOTE : * = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Automatique" (R.1/05).

R.1 07 Score au Départ

Par ce réglage vous fixez un score de référence que votre appareil utilisera pendant les 50 premières parties avant de commencer à réactualiser, automatiquement, son score. Les possibilités de ce réglage varient selon le modèle. En ce qui concerne le Corvette il peut être réglé de 400 Millions à 3 Milliards

REGLAGE D'USINE 950 Millions

NOTE : * = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Automatique" (R.1/05).

R.1 08 Nombre de Scores *

Aussi bien en score automatique qu'en score fixe, vous pouvez demander à l'appareil de donner jusqu'à 4 différents scores. En score automatique nous conseillons aux utilisateurs de nos appareils de n'utiliser qu'un seul score car l'utilisation de plusieurs scores peut avantager les bons joueurs au détriment des joueurs moyens. Si vous donnez à un bon joueur la possibilité de gagner plusieurs par-

ties gratuites (au score) dans la même partie il est évident que l'appareil augmentera plus rapidement le niveau du score à battre en empêchant les joueurs d'un niveau moyen d'obtenir une partie au score. Si toutefois vous optez pour plus d'un score sachez que le deuxième score sera le double du premier, le troisième le triple, etc.

REGLAGE D'USINE 01

NOTE : * = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Automatique" (R.1/05).

R.1 09 1er Score **

C'est le réglage qui vous permet, en position de score fixe, de déterminer le niveau du premier score. Dans le cas du **Corvette**, ce réglage va de 400 Million à 3 Milliards.

NOTE : ** = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Fixe" (R.1/05)

R.1 10 2ème Score **

C'est le réglage qui vous permet, en position de score fixe, de déterminer le niveau du deuxième score. Dans le cas du **Corvette**, ce réglage va de 400 Million à 3 Milliards.

NOTE : ** = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Fixe" (R.1/05).

R.1 11 3ème Score **

C'est le réglage qui vous permet, en position de score fixe, de déterminer le niveau du troisième score. Dans le cas du **Corvette**, ce réglage va de 400 Million à 3 Milliards.

NOTE : ** = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Fixe" (R.1/05)

R.1 12 4ème Score **

C'est le réglage qui vous permet, en position de score fixe, de déterminer le niveau du quatrième score. Dans le cas du **Corvette**, ce réglage va de 400 Million à 3 Milliards.

NOTE : ** = Ce réglage n'apparaît et n'est utilisable qu'en position "Score Fixe" (R.1/05)

R.1 13 Score Temporaire

Le score temporaire est un moyen supplémentaire mis à votre disposition afin d'empêcher les très bons joueurs de gagner partie sur partie et par conséquent de pénaliser les joueurs moyens. Si un joueur gagne une partie au score, au moment où il engage cette partie l'appareil augmente son niveau de score d'un nombre de points égal à votre réglage, afin d'augmenter la difficulté. Si malgré cela, le joueur gagne encore une partie, l'appareil augmentera son score à nouveau et cela jusqu'au moment où le joueur ne gagnera plus de parties au score. Après un jeu sans partie gratuite et quand le nombre des crédits revient à zéro le score revient à son niveau initial. Dans le cas du **Corvette** ce score peut être fixé de 1 à 200 Millions points. Vous pouvez également mettre ce dispositif HORS service.

REGLAGE D'USINE 100 Millions

NOTE : Le score temporaire ne peut fonctionner si il y a au compteur des crédits payants ou si le joueur, après avoir gagné une partie et avant de l'engager, introduit des pièces.

R.1 14 Gains au Score

Par ce réglage vous déterminez quel sorte de gains vous accordez au joueur qui bat le score. Ces gains peuvent être : 1 Crédit, 1 Extra Bille ou Rien.

REGLAGE D'USINE CREDIT

R.1 15 Gains au Spécial

Par ce réglage vous déterminez quel sorte de gains vous accordez au joueur qui gagne le Spécial. Ces gains peuvent être : 1 Crédit, 1 Extra Bille, de Points ou Rien.

REGLAGE D'USINE CREDIT

R.1 16 Gains à la Loterie

Par ce réglage vous déterminez quel sorte de gains vous accordez au joueur qui gagne la Loterie.

REGLAGE D'USINE CREDIT

R.1 17-18 Non Utilisés en France ***

AVERTISSEMENT : *** Si sur un réglage vous voyez la description "Non Utilisé" **N'ESSAYEZ PAS DE MODIFIER** le paramétrage qui peut figurer sur l'emplacement des paramètres (en règle générale le centre droit de l'afficheur). En effet pour des raison de programmation, nous sommes obligés quelquefois d'afficher un paramètre (qui n'est pas obligatoirement 00) même si le réglage n'est pas utilisé en France. En modifiant ce paramètre vous pouvez, sans le savoir, altérer, d'une manière considérable, le bon fonctionnement de votre appareil.

R.1 19 Pourcentage de la Loterie

C'est le réglage qui vous permet de fixer le pourcentage des parties gratuites données par la Loterie. Ce réglage va de 1 à 50%. Il peut être aussi mis HORS service (pas de loterie).

REGLAGE D'USINE 8%

R.1 20 Message Client

Par ce réglage vous donnez l'instruction à l'appareil d'afficher (OUI) ou de ne pas afficher (NON) votre message que vous avez préalablement enregistré par l'intermédiaire de la fonction F 5.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 21 Langage

C'est un réglage qui vous permet de choisir le langage de l'appareil.

REGLAGE D'USINE FRANCAIS

R.1 22 Mode de l'Horloge

C'est un réglage qui vous permet de choisir un parmi les deux modes d'affichage de l'heure suivants : 24 Heures ou 12 Heures A.M./P.M. Le réglage A.M./P.M est destiné aux pays Aglosaxons.

REGLAGE D'USINE 24 HEURES
Corvette 4

R.1 23 Mode de la Date

C'est un réglage qui vous permet de choisir un parmi les deux modes d'affichage de la date suivants : Jour-Mois-Année ou Mois-Jour-Année. La deuxième possibilité est destinée aux U.S.A.

REGLAGE D'USINE J-M-A

R.1 24 Voir l'Heure et la Date

Par ce réglage vous donnez l'instruction à l'appareil d'afficher (OUI) ou de ne pas afficher (NON) l'Heure et la Date que vous avez préalablement enregistrées par l'intermédiaire de la fonction F.4.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 25 Diminution Lumière

Grâce à notre Système WPC nous avons installé un dispositif qui, en association avec les réglages R 1/29 et 30, fait en sorte qu'après un certain temps d'inactivité, l'appareil baisse la tension d'alimentation des lampes de l'Illumination Générale afin d'augmenter la longévité de ces lampes. Ce réglage donc, détermine si OUI ou NON ce dispositif sera mis en action.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 26 Même Chance

Ce réglage est destiné à être utilisé surtout en tournoi. En position OUI tous les scores cumulatifs tels que le Jackpot, qui sont prévus à être gardés en mémoire d'une partie à l'autre, seront mis à zéro au début de chaque partie afin de donner à tous les joueurs la même chance.

REGLAGE D'USINE NON

R.1 27 Affichage Europe

En position OUI, ce réglage met des points à la place des virgules entre les chiffres des milliers comme nous avons l'habitude de le faire en Europe.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 28 Volume à Zéro

Ce réglage vous permet de décider si OUI ou NON il sera possible de mettre le volume sonore complètement à zéro.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 29 Protection Lampes

Ce réglage, en association avec le réglage R 1/25, détermine le temps qui doit s'écouler, après la dernière partie jouée, avant que le dispositif de diminution de l'alimentation de l'Illumination Générale ne se mette en action. Ces possibilités sont de 2 minutes à 60 minutes. Vous pouvez également le mettre HORS service.

REGLAGE D'USINE 5 Min.

R.1 30 Degré Alimentation Lampes

Par ce réglage vous déterminez le degré d'abaissement d'alimentation de l'illumination Générale après que les réglages R.1/25 et 29 aient mis en action le dispositif de diminution des lumières. Ce réglage va de 07 (minimum de diminution) à 04 (maximum de diminution). Bien que l'effet de la baisse de la luminosité soit à peine perceptible à l'œil nu, en position 04 la diminution de la tension est de l'ordre de 1 Volt. C'est à dire environ 16%.

REGLAGE D'USINE 04

R.1 31 Non Utilisé en France

R.1 32 Arrêt Flippers

Grâce à l'adoption du Système de Flippers Electroniques (depuis Addams Family pour Bally et Gelaway pour Williams) nous avons installé un dispositif qui met, en position OUI, hors service les Flippers pendant toute la période où la bille se trouve entre l'éjecteur principal et celui du couloir de Lance Bille. De cette manière nous empêchons les joueurs d'accompagner, entre deux billes, la musique de l'appareil par un mouvement des Flippers tout-à-fait néfaste pour la longévité des différentes pièces mécaniques.

REGLAGE D'USINE OUI

R.1 33 Interruption Jeu

C'est un réglage qui vous permet de déterminer si un joueur a la possibilité d'appuyer sur le bouton "Start" afin d'arrêter sa partie en cours et de commencer une nouvelle partie. Nous avons surtout installé ce réglage afin d'éviter aux joueurs d'arrêter leur partie en appuyant par accident sur le bouton "Start". Les possibilités de ce réglage sont les suivantes :

- Jamais :** Le joueur ne peut redémarrer une partie avant de finir sa partie en cours.
- Retardée :** Le joueur doit appuyer sur le bouton "Start" pendant environ 1 1/2 sec. avant interruption de la partie en cours.
- Immédiate :** Le joueur a le droit d'interrompre sa partie immédiatement

REGLAGE D'USINE RETARDEE

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est formellement interdite. Ce manuel est associé à un logiciel enregistré auprès de l'APP. Aout 1994

R.2 Réglages Spécifiques

Ces réglages sont tout-à-fait spécifiques au **Corvette** et gèrent chaque combinaison de son plateau.

R.2 01 Achat de Bille

Par ce réglage vous permettez au joueur à la fin de sa partie normale d'acheter, moyennant 1 Crédit une bille supplémentaire et de prolonger ainsi sa partie en vue d'obtenir le Haut Score ou le Score Champion. Pour l'instant deux possibilités sont prévues : 1 Crédit ou HORS service.

REGLAGE D'USINE 1 CREDIT

R.2 02 Mémoire Extra Bille

Par ce réglage vous déterminez si OUI ou NON la lampe "Extra Ball" restera en mémoire d'une bille à l'autre.

REGLAGE D'USINE OUI

R.2 03 % Extra Bille

Ce réglage qui va de 15 à 40% (ou FIXE) détermine le pourcentage **total d'Extra Billes** que le jeu accordera aux joueurs.

REGLAGE D'USINE 20 %

R.2 04 Difficulté Extra Bille

Par ce réglage qui va de 4 à 60 vous déterminez le nombre de **Bougies Moteur** nécessaires pour l'allumage de la lampe "Extra Ball". L'appareil commencera avec ce nombre et le modifiera si nécessaire afin de donner le pourcentage d'Extra Billes réclamé par le réglage R2/03. Si vous désirez un nombre de bougies fixe il vous faut régler le réglage R2/03 en position "FIXE".

REGLAGE D'USINE 07

R.2 05 Sauvegardes Bille

Ce réglage qui va de 1 à 5 (ou HORS), détermine le nombre de sauvegardes de bille possibles par bille de la partie.

REGLAGE D'USINE 1

R.2 06 Minuterie Sauvegarde Bille

Ce dispositif qui peut être réglé de 4 à 15 secondes, permet au joueur de récupérer sa bille si celle-ci est perdue presque immédiatement après sa mise en jeu.

REGLAGE D'USINE 04 Sec.

R.2 07 Difficulté Blocages Bille

Ce réglage détermine la difficulté de l'allumage des lampes "LT-5" et "Lock" qui permettent au joueur, quand toutes les deux sont allumées, de bloquer une ou plusieurs billes. Les possibilités de ce réglage sont : **Très Facile, Facile, Moyen, Difficile et très difficile.**

REGLAGE D'USINE **Moyen**

R.2 08 Difficulté course

Ce réglage détermine la difficulté de l'allumage de la lampe "Race Today" qui permet au joueur d'accéder à la course de Drag. Les possibilités de ce réglage sont : **Très Facile, Facile, Moyen, Difficile et Très difficile.**

REGLAGE D'USINE **Moyen**

R.2 09 Difficulté "Attrape-moi"

Ce réglage détermine la difficulté de l'allumage de la lampe "Catch-me" qui permet au joueur d'accéder à la séquence "Attrape-moi". Les possibilités de ce réglage sont : **Très Facile, Facile, Moyen, Difficile et Très difficile.**

REGLAGE D'USINE **Moyen**

R.2 10 Difficulté Challenge

Ce réglage détermine la difficulté de l'allumage de la lampe "Start Challenge" qui permet au joueur d'accéder au challenge Corvette. Les possibilités de ce réglage sont : **Très Facile, Facile, Moyen, Difficile et Très difficile.**

REGLAGE D'USINE **Facile**

R.2 11 Super Lance bille

Ce réglage détermine si OUI ou NON la possibilité d'accès au Super Lance Bille sera offerte au joueur. En position OUI le joueur devra découvrir un code (une combinaison avec les flippers) pour accéder au Super Lance Bille. Le code est le suivant : Gauche, Droit, Gauche et Gauche, pour activer le super lance bille et Droit, Gauche, Droit, Droit pour le désactiver.

REGLAGE D'USINE **OUI**

R.2 12 Flipper Challenge

Ce réglage détermine si OUI ou NON la fermeture des boutons des Flippers contribueront à la progression du Challenge Corvette.

REGLAGE D'USINE **OUI**

R.2 13 Déblocage billes en fin de partie

Ce réglage détermine si OUI ou NON les billes bloquées dans les "Locks" seront libérées en fin de partie.

REGLAGE D'USINE **OUI**

R.2 14 2ème Sauvegarde

Ce réglage détermine si OUI ou NON la possibilité d'une deuxième sauvegarde de bille sera accordée au joueur.

REGLAGE D'USINE NON

R.2 15 Censure Insultes

Les scores champion donnent aux joueurs la possibilité d'inscrire leurs initiales dans la mémoire de l'appareil. Les initiales d'un de ces scores figurent en permanence sur la plaque d'immatriculation de la voiture qui apparaît très fréquemment en cours de jeu.

Afin d'éviter des mauvaises plaisanteries de la part des joueurs, qui par les biais de ces initiales pourraient inscrire et faire apparaître en cours de jeu des mots grossiers, nous avons établie une liste des mots prohibés.

Si vous paramétrez ce réglage en position OUI, les mots contenus dans cette liste n'apparaîtront pas. L'appareil affichera à leur place 3 étoiles

REGLAGE D'USINE NON

R.2 16 Arrêt Moteur

En position OUI, ce réglage vous permet d'arrêter, en cas de problème le Moteur.

REGLAGE D'USINE NON

R.2 17 Musique d'attraction

Par ce réglage vous déterminez si OUI ou NON l'appareil diffusera pendant les temps d'arrêt une musique d'attraction

REGLAGE D'USINE OUI

R.2 Paroles Loterie

Si vous mettez ce réglage en position OUI, l'appareil accompagnera la séquence de la loterie avec une série des paroles en Anglais.

REGLAGE D'USINE NON

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est formellement interdite. Ce manuel est associé à un logiciel enregistré auprès de l'APP. Aout 1994

R.3 Tarifications

Cette catégorie de réglages, vous permet de choisir une des 6 tarifications standard prévues dans le programme ou le "Tarif Client" afin de faire votre propre tarification. Elle vous permet aussi de modifier votre porte, la valeur monétaire de vos monnayeurs, etc. Bref, elle vous donne la possibilité d'adapter votre appareil à tous vos besoins actuels et futurs

R.3 01 Tarif 1-6 ou Client

Ce réglage vous permet de choisir un des tarifs prévus par le programme ou le "**Tarif Client**". Pour ce faire, appuyez sur le bouton "Enter" puis avec le bouton "+" ou "-" passez en revue les tarifs disponibles. Pour chaque tarif vous aurez sur l'afficheur son numéro et la description du rapport Pièces/Crédits et la configuration du monnayeur (voir note ci-dessous et R.3/10). Une fois sur le tarif désiré, appuyez à nouveau sur "Enter" pour le confirmer. Les tarifs standard disponibles sont les suivants

TARIF 1	3x1 Fr/1 Partie, 5/2 et 10/5 Parties.
TARIF 2	2x1 Fr/1 Partie, 5/3 et 10/7 Parties.
TARIF 3	5 Frs/1 Partie, 10/3 et 2x10 ou 20/7 Parties.
TARIF 4	5 Frs/2 Parties, 10/4 et 2x10 ou 20/9 Parties.
TARIF 5	5 Frs/2 Parties, 10/5 et 2x10 ou 20/11 Parties.
TARIF 6	5 Frs/1 Partie et 10/3 avec 5 BILLES.

REGLAGE D'USINE

TARIF 3 (Type monnayeur 1-5-10-20 F)

NOTE : La sélection des Tarifs 1-6 se fait en deux fois. La première fois que vous passerez en revue ces tarifs l'appareil vous affichera les six tarifications avec une configuration monnayeur (voir R.3/10) de 1-5-10-20 Francs. Au deuxième passage et avant de passer aux tarifications pour les pays étrangers, l'appareil vous affichera les six tarifications avec une configuration monnayeur de 1-5-10-20 Fr. Cette configuration figure au bas droit de l'afficheur.

NOTE : N'oubliez pas que l'installation d'un tarif standard entraînera l'installation automatique d'un des 6 "**Réglages France**" (Fonctions/F 9/23-28).

R.3 02 Impulsions Pièce de 1 Franc *

Pour chaque pièce introduite dans le monnayeur vous devez déterminer une valeur que nous appelons "Impulsions". Cette valeur sera divisée par le paramètre du réglage R.3/06 et le résultat de cette division sera le nombre de crédits pour la Pièce introduite. Ex. Si nous demandons au réglage R3/04 (Pièce de 5 Frs) d'envoyer 6 impulsions et le réglage R.3/06 est paramétré en 02 (Impulsions), pour une Pièce de 5 Frs nous aurons 3 crédits ($6:2=3$).

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'Impulsions qui sera envoyé pour chaque pièce de 1 Franc ou toute autre pièce que vous aurez programmée sur cette voie (Voie N° 1).

R.3 03 Impulsions Pièce de 5 Francs *

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'Impulsions qui sera envoyé pour chaque pièce de 5 Francs ou toute autre pièce que vous aurez programmée sur cette voie (Voie N° 2).

R.3 04 Impulsions Pièce de 10 Francs *

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'Impulsions qui sera envoyé pour chaque pièce de 10 Francs ou toute autre pièce que vous aurez programmée sur cette voie (Voie N° 3).

R.3 05 Impulsions Pièce de 20 Francs *

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'impulsions qui sera envoyé pour chaque pièce de 20 Francs ou toute autre pièce que vous aurez programmée sur cette voie (Voie N° 4).

R.3 06 Impulsions/Crédit *

Par ce réglage vous déterminez le nombre d'impulsions nécessaires pour un crédit. Ce nombre divisera les impulsions envoyées par les réglages R.3/02-05 et vous donnera les crédits désirés.

R.3 07 Impulsions Bonus *

Ce réglage vous permet de donner un ou plusieurs crédits bonus pour une certaine valeur de monnaie. En réalité nous utilisons ce réglage afin d'obtenir le même nombre de crédits pour une somme déterminée (Ex : 10 francs) quelque soit le type de pièces utilisées (1 ou 5 ou 1 et 5 frs). Pour ce faire vous devez déterminer :

- 1) Le nombre de crédits désirés pour 5 Frs. Ex: 2 crédits.
- 2) Le nombre d'impulsions pour une pièce de 5 Frs (réglage R.3/03). Ex: 10.
- 3) Le nombre d'impulsions/crédit (réglage R.3/06) qui divisera les impulsions de 5 Francs afin de vous donner les crédits souhaités. Ex : 05. ($10:5=2$ crédits)
- 4) Un nombre d'impulsions pour une pièce de 1 Fr. (réglage R.3/02) qui fera en sorte de vous donner au bout de 5 pièces de 1 F le même nombre, exactement, qu'une pièce de 5 Frs. Ex : 02. ($2 \times 5 = 10$ impulsions).
- 5) Le nombre d'impulsions pour une pièce de 10 Frs (R.3/04) doit être le double de celui de 5 Frs. Ex : 20.
- 6) Le nombre d'impulsions pour la future pièce de 20 Frs doit être le double de celui de 10 Frs. Ex : 40.
- 6) Le réglage R.3/07 (Impulsions Bonus) doit avoir le même nombre que celui de 10 Francs. Ex : 20.

Scénario d'achat de crédits à partir des paramètres utilisés en exemple :

En introduisant 3 pièces de 1 Fr vous aurez 6 impulsions. L'appareil utilisera 5 de ces impulsions pour vous donner 1 crédit et gardera à votre disposition (tant que vous n'aurez pas appuyé sur le bouton "Start") la 6ème. La 4ème et 5ème pièce de 1 Fr vous donneront 4 nouvelles impulsions qui, ajoutées à celle gardée en réserve, vous donneront un nouveau crédit. Autrement dit vous avez réussi à avoir 1 crédit pour 3 Francs et 2 crédits pour 5 Francs.

Toujours sans appuyer sur le bouton "Start", si vous introduisez 5 nouvelles pièces de 1 Franc ou une Pièce de 5 Francs, vous aurez 10 nouvelles impulsions autrement dit 2 nouveaux crédits qui vous feront un total de 20 impulsions et 4 crédits pour 10 Francs. C'est à ce moment là que le réglage R.3/07 (Impulsions/Bonus) qui a été paramétré en 20 entrera en action pour vous donner un ou plusieurs (selon le réglage R.3/08) crédits bonus. Autrement dit le 5ème crédit pour une somme de 10 Francs.

Variante :

Au lieu de régler le réglage R.3/07 (impulsions/bonus) en 20, réglez-le en 40. Dans ce cas vous aurez 1 crédit pour 3 Francs, 2 pour 5 Francs (jusque là pas de changement) mais 4 crédits pour 10 Francs (au lieu de 5) et 9 crédits pour 2x10 Frs ou pour une pièce de 20 Francs

R.3 08 Crédits Bonus *

Ce réglage détermine le nombre de crédits bonus que vous désirez accorder pour une certaine somme.

R.3 09 Minimum de Pièces *

Par ce réglage vous déterminez le nombre minimal des pièces (quelque soit leur valeur) qui doivent être introduites dans le monnayeur avant que l'appareil donne des crédits. Ce réglage est très utile si vous travaillez avec une pièce unique. Etant donné qu'en France nous travaillons avec, au minimum, deux pièces il nous est inutile et doit être réglé en position 00 ou 01.

NOTE GENERALE :

* = Les réglages R.3/02-09 sont accessibles seulement quand le réglage R.3/01 est en position "TARIF CLIENT". Dans les autres cas le programme passe directement du réglage R.3/01 au réglage R.3/10.

R.3 10 Type de Monnayeur

Ce réglage vous donne la possibilité de modifier votre appareil selon les différentes pièces de monnaie utilisées et selon l'emplacement de ces pièces au niveau de la programmation de votre monnayeur électronique (voir section 3 page 3-9 "Monnayeur Electronique"). Ce réglage tient à votre disposition plusieurs configurations de pièces Françaises et aussi vous donne la possibilité de créer votre propre configuration par l'intermédiaire du type "Client".

Les configurations prévues par l'usine sont les suivantes :

1-5-10 Fr	Pièce de 1 Fr. en voie (de l'appareil <u>et du monnayeur</u>) numéro 1, pièce de 5 Fr en voie 2 et pièce de 10 en voie 3
5-10-10 Fr	Pièce de 5 Frs en voie 1, Pièce de 10 Frs en voie 2 et second type de pièce de 10 Frs en voie numéro 3
1-5-10-20 Fr	Pièce de 1 Fr. en voie 1, pièce de 5 Frs en voie 2, pièce de 10 Frs en voie 3 et pièce de 20 Frs en voie 4

REGLAGE D'USINE 1-5-10-20 F

NOTE : Cette configuration est modifiée automatiquement par le choix des tarifications standard (voir Note en R.3/01).

ATTENTION : Si pour une raison quelconque vous supprimez une pièce (ex : la pièce de 1 Franc) par le biais des inhibitions (voir page 3-10 Monnayeur Electronique) sans pour autant modifier l'emplacement des autres pièces au niveau de la programmation du monnayeur électronique, N'ESSAYEZ PAS de modifier la configuration du type de monnayeur. En effet les pièces qui figurent sur l'afficheur dans ce réglage, doivent correspondre obligatoirement et dans l'ordre, aux pièces programmées sur votre monnayeur électronique faute de quoi, même si vous avez modifié les tarifications et même si le nombre de chaque type de pièces est exact, vous risquez d'avoir un cumul de recette erroné.

R.3 11 Valeur Monétaire **

Par ce réglage vous déterminez votre valeur monétaire afin que la comptabilité de votre appareil puisse faire ses calculs et vous donner non seulement le nombre de différentes pièces introduites dans le monnayeur mais aussi le cumul de la somme totale représenté par ces pièces. Bien entendu votre réglage (et celui d'usine) doit être "FR" (pour Francs).

NOTE GENERALE :

**** =** Les réglages R.3/11-15 sont accessibles seulement quand le réglage R.3/10 est en position "CLIENT". Dans les autres cas le programme passe directement du réglage R.3/10 au réglage R.3/16

R.3 12 Valeur Pièce N° 1 **

Par ce réglage vous déterminez la valeur de la pièce qui passera par la voie numéro 1 (Switch D1 dans les tests dépannage). En principe nous utilisons cette voie pour la pièce de 1 Franc. Toutefois si vous avez un monnayeur avec une programmation différente vous devez programmer ce réglage de manière que sa valeur corresponde à la valeur de la pièce programmée sur la voie numéro 1 du monnayeur électronique.

R.3 13 Valeur Pièce N° 2 **

Par ce réglage vous déterminez la valeur de la pièce qui passera par la voie numéro 2 (Switch D2 dans les tests dépannage). En principe nous utilisons cette voie pour la pièce de 5 Francs. Toutefois si vous avez un monnayeur avec une programmation différente vous devez programmer ce réglage de manière que sa valeur corresponde à la valeur de la pièce programmée sur la voie numéro 2 du monnayeur électronique.

R.3 14 Valeur Pièce N° 3 **

Par ce réglage vous déterminez la valeur de la pièce qui passera par la voie numéro 3 (Switch D3 dans les tests dépannage). En principe nous utilisons cette voie pour la pièce de 10 Francs. Toutefois si vous avez un monnayeur avec une programmation différente vous devez programmer ce réglage de manière que sa valeur corresponde à la valeur de la pièce programmée sur la voie numéro 3 du monnayeur électronique.

R.3 15 Valeur Pièce N° 4 **

Par ce réglage vous déterminez la valeur de la pièce qui passera par la voie numéro 4 (Switch D4 dans les tests dépannage). Cette voie est utilisée pour la nouvelle pièce de 20 Francs. Toutefois si vous avez un monnayeur avec une programmation différente vous devez programmer ce réglage de manière que sa valeur corresponde à la valeur de la pièce programmée sur la voie numéro 4 du monnayeur électronique.

R.3 16 Maximum de Crédits

Ce réglage vous permet de régler le maximum de crédits qui peuvent être achetés ou gagnés par les joueurs. Il s'agit en réalité du maximum de crédits qui peuvent être affichés sur l'afficheur quelle que soit leur provenance. Comme il est difficile de choisir un chiffre juste, nous avons installé dans le programme un système qui fixe automatiquement ce maximum à 4 fois le nombre de crédits qui peuvent être achetés avec la pièce la plus importante (actuellement la pièce de 20 Francs). De cette manière à chaque changement de tarification, à condition de choisir un des 6 tarifs standard, ce maximum de crédits sera modifié automatiquement par le programme..

R.3 17 Jeu Gratuit

Ce réglage vous permet de faire fonctionner votre appareil gratuitement. C'est un réglage très utile aux distributeurs mais bien entendu tout à fait inutile aux exploitants.

R.3 18 Mode d’Affichage Comptabilité Pièces

C'est un réglage qui vous permet de consulter avec discrétion votre comptabilité de recettes et ses possibilités sont les suivantes :

- Complète :** Partout où il est question des pièces et des recettes, l'appareil vous affichera les résultats (chiffres) avec la description de chaque information. Ex : Recette Totale
xxxxx Francs
- Chiffres :** Partout où il est question des pièces et des recettes, l'appareil vous affichera les chiffres sans aucune description
- En Mémoire :** Aucune comptabilité ne sera affichée concernant les pièces de monnaie et les recettes réalisées par votre appareil. Ces informations comptables seront en Mémoire et pour les consulter il sera nécessaire de modifier ce réglage (R.3/18).

REGLAGE D'USINE CHIFFRES

ATTENTION : L'installation de ce réglage en position "Mémoire" vous Interdira l'accès dans le menu de comptabilité C.1 "Analyse des Recettes" bien que dans ce menu il existe 4 informations qui ne concernent pas les recettes (Crédits service du mois, total crédit service, crédit payé du mois et total du crédit payé).

R.3 19-20 Non Utilisés en France

R.3 21 Compteur Mécanique

Ce réglage vous permet, si vous le désirez, d'installer sur votre appareil un compteur mécanique. Ce compteur cumulera la valeur des pièces introduites dans votre appareil. Pour ce faire réglez ce réglage en position 1 00, c'est-à-dire sur une base monétaire de 1 Franc. A partir de là pour chaque pièce de 1 Franc l'appareil enverra sur le compteur 1 impulsion, pour chaque pièce de 5 Frs 5 impulsions, etc.

Votre compteur doit être installé à la place du "Knocker" (cloche dans le fronton) et le simple fait de choisir une valeur de base mettra ce "Knocker" HORS service.

ATTENTION : La bobine du "Knocker" fonctionne, comme toutes les bobines de votre appareil, en 50 VDC. Il est donc nécessaire d'installer sur votre compteur une résistance afin de baïsser la tension envoyée par l'appareil au niveau de la tension réclamée par votre compteur mécanique.

NOTE : N'essayez pas d'utiliser ce réglage seulement comme un moyen de mise hors service du "Knocker". En effet si vous choisissez une valeur de base sans déconnecter le "Knocker", pour mettre à sa place un compteur, la bobine sera appelée à chaque introduction de pièce à une fréquence correspondant à la valeur de base choisie.

R.3 22-23 Non Utilisés en France

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est formellement interdite. Ce manuel est associé à un logiciel enregistré auprès de l'APP Août 1994

R.4 Réglage Hauts Scores

Cette catégorie de réglages vous permet de paramétrer tout ce qui touche les plus hauts scores. Afin d'augmenter l'intérêt de l'appareil et le challenge pour les joueurs, nous avons prévu la possibilité de quatre hauts scores plus deux super scores que nous appelons **Champion de Vitesse** et **Champion de Virages**. Libre à vous de les utiliser ou non. En ce qui nous concerne nous vous conseillons chaudement l'utilisation de tous ces scores car l'expérience nous a démontré qu'ils contribuent d'une manière très significative à l'augmentation des recettes.

R.4 01 Hauts Scores

Par ce réglage vous déterminez si les hauts scores seront en fonctionnement. Si vous choisissez l'option OUI les hauts scores seront enregistrés et affichés pendant le mode attraction. Par contre si vous choisissez l'option NON aucun score ne sera enregistré et affiché.

REGLAGE D'USINE OUI

R.4 02 Gains Hauts Scores

Par ce réglage vous déterminez le type de gains accordés pour les hauts scores.

REGLAGE D'USINE CREDIT

R.4 03 Haut Score Champion

Il s'agit d'un Super Haut Score qui n'est pas remis à zéro par la fonction "Remise à Zéro des Hauts Scores" (F.3). Les possibilités de ce réglage sont :

OUI Le Score Champion est tenu en mémoire et affiché pendant le mode attraction.

HORS Le Score Champion est mis hors service.

REGLAGE D'USINE OUI

R.4 04 Crédits Score Champion

Par ce réglage vous déterminez le nombre de crédits gagnés par le joueur qui bat le Score Champion. Ce réglage va de 0 à 10 crédits.

REGLAGE D'USINE 02

R.4 05 Crédits 1er Haut Score

Par ce réglage vous déterminez le nombre de crédits gagnés par le joueur qui bat le 1er Haut Score. Ce réglage va de 0 à 10 crédits.

REGLAGE D'USINE 02

R.4 06 Crédits 2ème Haut Score

Par ce réglage vous déterminez le nombre de crédits gagnés par le joueur qui bat le 2ème Haut Score. Ce réglage va de 0 à 10 crédits.

REGLAGE D'USINE 01

R.4 07 Crédits 3ème Haut Score

Par ce réglage vous déterminez le nombre de crédits gagnés par le joueur qui bat le 3ème Haut Score. Ce réglage va de 0 à 10 crédits.

REGLAGE D'USINE 01

R.4 08 Crédits 4ème Haut Score

Par ce réglage vous déterminez le nombre de crédits gagnés par le joueur qui bat le 4ème Haut Score. Ce réglage va de 0 à 10 crédits.

REGLAGE D'USINE 01

R.4 09 Parties pour Remise à Zéro des Hauts Scores

L'appareil vous donne la possibilité d'effectuer des remises à zéro des hauts scores, d'une manière automatique. Pour ce faire vous devez fixer par ce réglage un certain nombre de parties. Chaque fois que ce nombre est atteint le programme remet les hauts scores à leur niveau initial et le compteur de décompte des parties à jouer jusqu'à la prochaine Remise à zéro reprend sa position de départ. Ce compteur est l'information N° 33 que vous trouvez en statistiques du jeu (C.3/33).

La fréquence des remises à zéro des hauts scores est en relation étroite avec le pourcentage des parties gratuites accordées pour ces scores. Plus les remises à zéro sont rapprochées, plus ce pourcentage sera important et inversement. Vous devez donc régler le nombre des parties avant R.à Z. selon le pourcentage de parties gratuites que vous souhaitez donner pour les plus hauts scores et selon votre emplacement.

Ce réglage va de 250 à 20.000 parties et peut être réglé par tranches de 250 parties. Il peut être aussi mis HORS service.

REGLAGE D'USINE 3.000 parties

R.4 10 Départ Score Champion

Par ce réglage vous déterminez le niveau initial du Score Champion. Ce niveau est variable d'un modèle à l'autre et en ce qui concerne le **Corvette** ce réglage va de 1 Million à 99 Milliards.

REGLAGE D'USINE 1,5 Milliard

R.4 11 1er Haut Score

Par ce réglage vous fixez le niveau initial du 1er haut score. Sur le **Corvette** ce réglage va de 1 Million à 1,75 Milliard. Il peut être également mis hors service (00).

REGLAGE D'USINE 1,25 Milliard

R.4 12 2ème Haut Score

Par ce réglage vous fixez le niveau initial du 2ème haut score. Sur le **Corvette** ce réglage va de 1 Million à 1,75 Milliard. Il peut être également mis hors service (00).

REGLAGE D'USINE 1,1 Milliard

R.4 13 3ème Haut Score

Par ce réglage vous fixez le niveau initial du 3ème haut score. Sur le **Corvette** ce réglage va de 1 Million à 1,754 Milliard. Il peut être également mis hors service (00)

REGLAGE D'USINE 1 Milliard

R.4 14 4ème Haut Score

Par ce réglage vous fixez le niveau initial du 4ème haut score. Sur le **Corvette** ce réglage va de 1 Million à 1,75 Milliard. Il peut être également mis hors service (00).

REGLAGE D'USINE 950 Millions

R.4 15 Champion de Vitesse

Ce réglage qui va de 1 à 50 détermine le niveau initial de la combinaison Champion de vitesse.

REGLAGE D'USINE 03

R.4 16 Champion de Virages

Ce réglage qui va de 1 à 50 détermine le niveau initial de la combinaison Champion des virages.

REGLAGE D'USINE 03

R.4 17 Crédits Champion

Par ce réglage qui va de 1 à 3 vous déterminez le nombre de crédit accordés aux champions de vitesse et aux champions de virages.

REGLAGE D'USINE 1 Crédit

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction totale ou partielle de cet ouvrage est formellement interdite. Ce manuel est associé à un logiciel enregistré auprès de l'APP. Août 1994

R.5 Réglages de l'Imprimante

Le système WPC vous donne la possibilité d'installer dans l'appareil, en option, une interface d'imprimante pour imprimer vos statistiques et informations comptables. Les réglages ci-dessous ont pour but d'adapter l'appareil aux besoins spécifiques de l'imprimante dont vous disposez et de vous éviter d'investir une somme supplémentaire pour l'achat d'une imprimante spécifique à l'appareil. Veuillez donc étudier le manuel de votre imprimante afin d'installer les bons paramètres

NOTE Notre système utilise un langage standard et il est capable d'établir une communication avec toute imprimante du commerce à condition que celle-ci utilise également un langage de communication qui respecte les standards existants

Si vous utilisez une imprimante avec un port série, il sera peut-être nécessaire d'équiper votre imprimante avec un minimum de mémoire vive afin qu'elle puisse stocker, avant impression, les informations envoyées par l'appareil

R.5 01 Nombre de Colonnes

Par ce réglage vous déterminez le nombre des colonnes nécessaires pour votre imprimante.

REGLAGE D'USINE 80

R.5 02 Lignes par Page

Par ce réglage vous déterminez le nombre de lignes qui seront imprimées à chaque page.

REGLAGE D'USINE 66

R.5 03 Arrêt à Chaque Page

Selon le type de papier que vous utilisez (feuille à feuille ou rouleau) vous devez indiquer à l'appareil si il doit s'arrêter à la fin de chaque page (feuilles) ou non (rouleau). Si vous utilisez des feuilles à la fin de chaque page, pendant l'impression, l'appareil vous affichera le message suivant : "Chargez une nouvelle page et appuyez 'Enter'".

REGLAGE D'USINE OUI

R.5 04 Type d'Imprimante

L'appareil vous donne à choisir un parmi les deux types d'imprimantes existants, plus un type d'imprimante tout-à-fait spécifique à l'Allemagne. Ces types sont les suivants : Parallèle, Série, ADP, NSM (Allemagne) etc

REGLAGE D'USINE PARALLELE

R.5 05 Vitesse "BAUDS" Série

Si vous utilisez une imprimante Série il vous faut choisir la vitesse de la communication entre l'appareil et l'imprimante. Le terme utilisé pour cette vitesse est "BAUD" et le programme vous donne le choix entre 300, 600, 1200, 4800 et 9600 Bauds (9600 étant la vitesse la plus rapide)

REGLAGE D'USINE 9600 BAUDS

R.5 06 Contrôle DTR Série

Si vous utilisez une imprimante série vous aurez peut-être besoin de régler le D.T.R. (Data Terminal Ready) afin que l'imprimante puisse signaler à l'appareil qu'elle est occupée (surchargée) et pas prête. Les choix sont :

Normal Le signal DTR indiquant que l'imprimante n'est pas prête est en **état bas**.

Inversé Le signal indiquant que l'imprimante n'est pas prête est en **état haut**.

Ignoré Le signal DTR est ignoré.

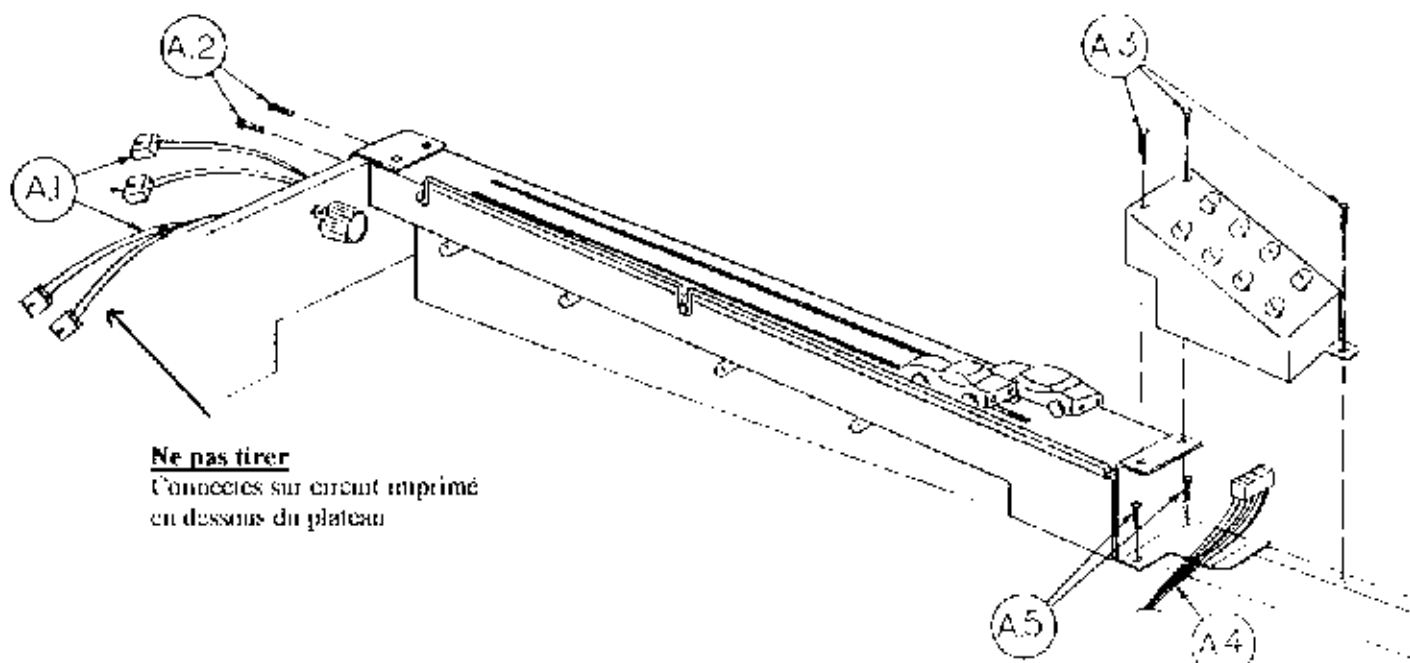
REGLAGE D'USINE IGNORE

Ce manuel a été rédigé et édité pour la France par
Player Spécial Diffusion.

Tous les droits lui sont réservés et la reproduction
totale ou partielle de cet ouvrage est formellement
interdite. Ce manuel est associé à un logiciel
enregistré auprès de l'APP. Août 1994

CORVETTE

**INSTRUCTIONS DE DEMONTAGE
DES PRINCIPAUX MECANISMES**



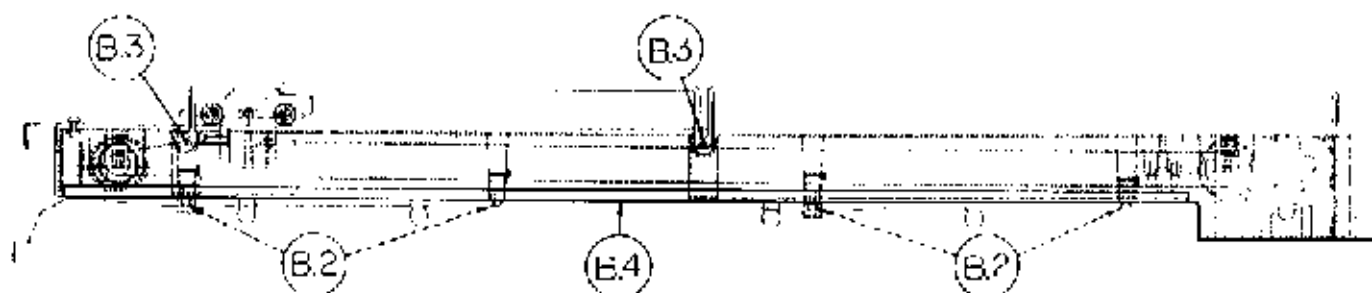
PISTE DE DRAG

A. Pour démonter la piste du plateau :

1. Déconnectez les câbles se trouvant à l'A R du panneau du fond (2) et sur le circuit imprimé en dessous du plateau (1).
2. Dévissez les deux vis à l'arrière du plateau.
3. Dévissez les trois vis du support des lampes de la ligne de départ.
4. Déconnectez le câble.
5. Dévissez les vis du support frontal de la piste.
6. Levez et retirez la piste du plateau.

B. Pour la maintenance de la piste de drag :

1. Retournez l'ensemble à l'envers.
2. Dévissez les quatre vis du dessous de la piste.
3. Dévissez les deux vis du rail de côté de la piste.
5. Remettez le cache en tôle du dessous de la piste.



VUE DE COTE

C. Circuit des optos de la ligne de départ

1. Dévissez les 2 vis. Soulevez et tournez légèrement le circuit imprimé pour le retirer de l'ensemble. Réparez et réinstallez le circuit imprimé. L'installation se fait au sens inverse du démontage.

D. Optos de la ligne d'arrivée

1. Démontez les cordelettes d'entraînement (voir "E" ci-dessous). Retirez les deux vis et soulevez le circuit imprimé. Réparez et réinstallez le circuit au sens inverse du démontage. Mettez en place les cordelettes d'entraînement.

E. Cordelettes d'entraînement et ressorts

1. Poussez les autos et positionnez les au centre du circuit.
2. Débranchez les ressorts de leur anneau côté auto.
3. Débranchez les ressorts de l'anneau des cordelettes.
4. Débranchez les anneaux des cordelettes côté autos et récupérez les autos.
5. Retirez les cordelettes en les passant à travers les poulies.
6. Pour le remontage, utilisez la procédure inverse.

F. Ensemble moteurs et réducteurs

1. Retirez les cordelettes d'entraînement et les ressorts.
2. Déconnectez les connecteurs des 2 circuits imprimés.
3. Débranchez le câblage des supports de maintien.
4. Tournez l'ensemble de la piste de drag sur le côté avec le côté droit vers le haut.
5. Dévissez les 3 vis cruciforme qui se trouvent du côté haut du circuit avant la ligne de départ.
6. Retournez la piste côté haut vers le bas tout en maintenant l'ensemble moteurs/pignons.
7. Levez l'ensemble moteurs/pignons et retirez le de la piste.

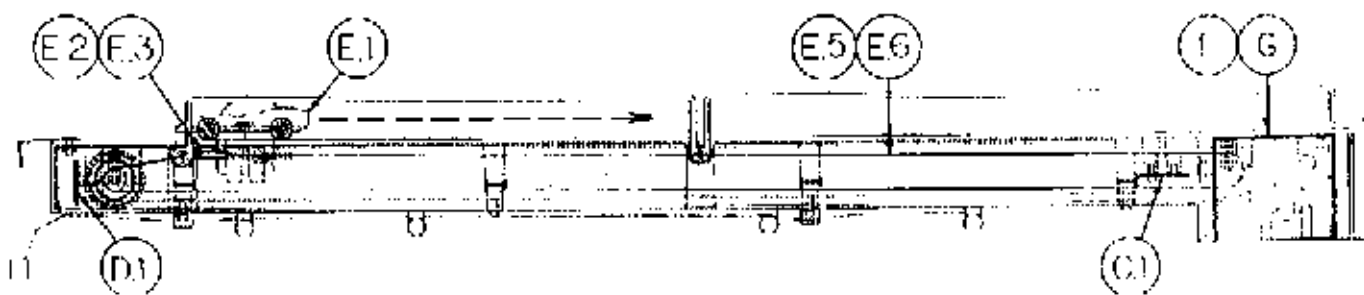
AVERTISSEMENT : LES AXES DES PIGNONS DU REDUCTEUR NE SONT PAS MAINTENUS ET RISQUENT DE TOMBER. VEUILLEZ RETIRER L'ENSEMBLE MOTEURS/PIGNONS AVEC PRECAUTION

G. Démontage des moteurs

1. Glissez les axes hors des pignons et des trous du support métallique.
2. Commencez par les pignons de la poulie en allant vers ceux des moteurs.
3. Retirez les pignons avant de retirer les moteurs.
4. Dévissez les vis à l'arrière du support métallique et retirez les moteurs avec leur petit support.
5. Dévissez les deux vis de chaque moteur pour séparer celui-ci de son support individuel.
6. Pour l'assemblage, procédez dans l'ordre inverse.

NOTE:

Pour remonter les pignons commencez par ceux qui sont les plus proches des moteurs en allant vers ceux des poulies. Pour plus de facilité, après l'introduction d'un axe avec ses deux pignons, collez deux bouts de bande adhésive aux extrémités de l'axe sur le support métallique. De cette manière l'axe restera à sa place pendant que vous installez l'axe suivant.



Pendant le remontage des pignons, veuillez appliquer une couche de graisse sur chacun d'eux. Après avoir installé l'ensemble moteurs/pignons sur le circuit vérifiez qu'il y ait un léger jeu entre les pignons. S'il n'y a pas de jeu entre les pignons, veuillez desserrer et remonter TRÈS LÉGÈREMENT le support du moteur du côté où l'augmentation du jeu est nécessaire. Un manque de jeu provoquera une pression excessive sur les pignons et réduira leur durée de vie.

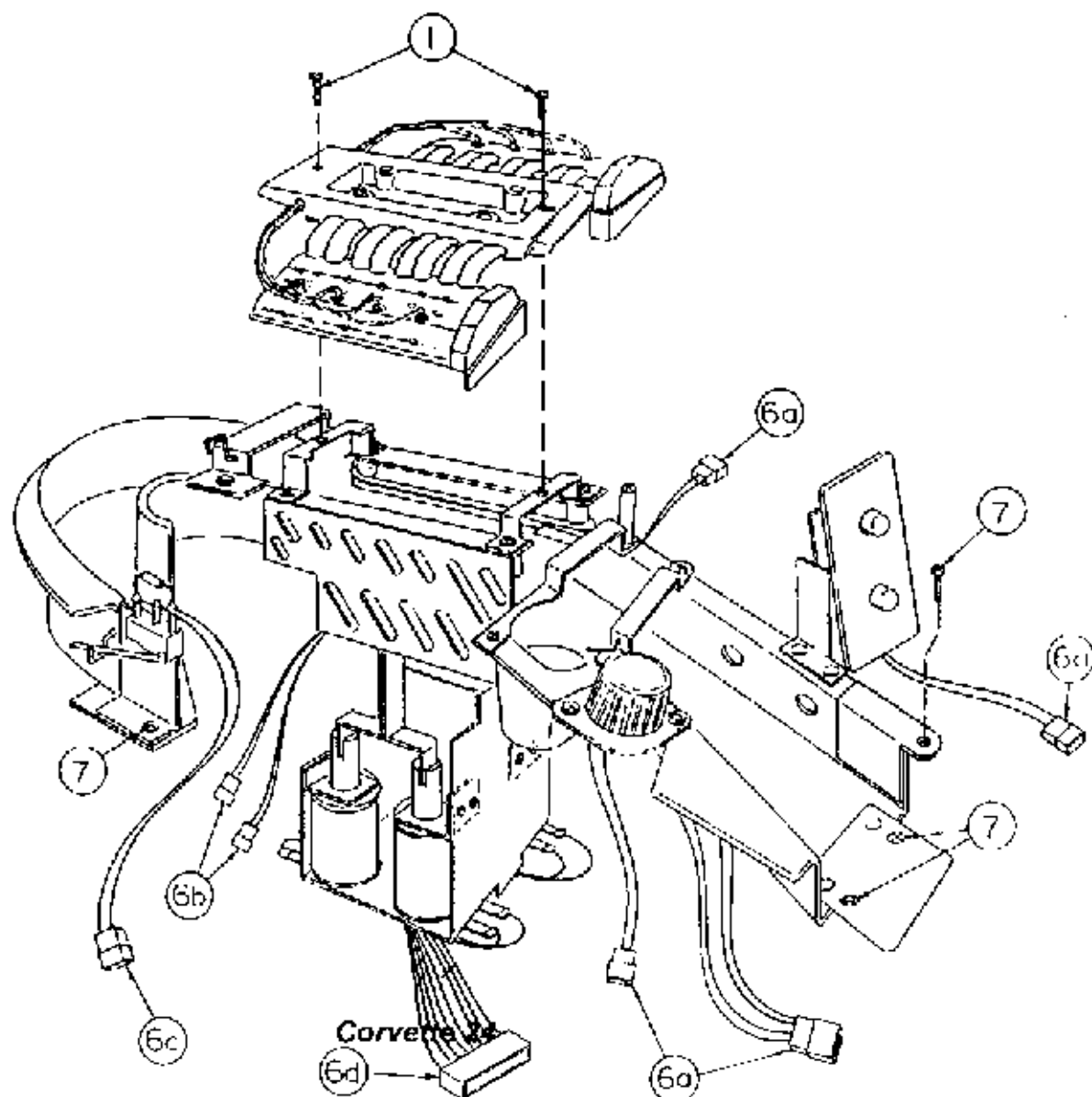
CORVETTE : MECANISME DU MOTEUR

DEMONTAGE COMPLET DU MOTEUR

NOTE : Avant démontage, tirez le plateau vers l'arrière.

1. Retirez le couvercle en plastique du moteur (2 vis).
2. Retirez les décors en plastique du plateau sur chaque côté du moteur (6 vis).
3. Retirez la rampe métallique de l'éjecteur vertical (2 vis et 1 écrou).
4. Retirez les deux vis qui maintiennent la rampe latérale sur le panneau du fond du plateau.
5. Retirez la rampe métallique gauche (1 vis et 1 écrou).
6. Déconnectez tous les connecteurs
 - a. Quatre de la rampe.
 - b. Deux derrière les bobines.
 - c. Un pour le switch qui se trouve à la sortie de la rampe qui vient de l'arrière du moteur.
 - d. Un pour les bobines.
7. Dévissez les vis de la rampe (2 au seuil, 1 à droite de l'entrée et 1 au support arrière de la rampe).
8. Levez le plateau et dévissez les deux vis qui maintiennent le moteur par dessous.
9. Baissez le plateau. Pour retirer le moteur ; soulevez d'abord l'arrière de l'ensemble et poussez le vers l'arrière. En soulevant, vérifiez qu'il n'y ait pas de fils qui accrochent autour des bobines.
10. Pour le remontage, utilisez la procédure inverse.

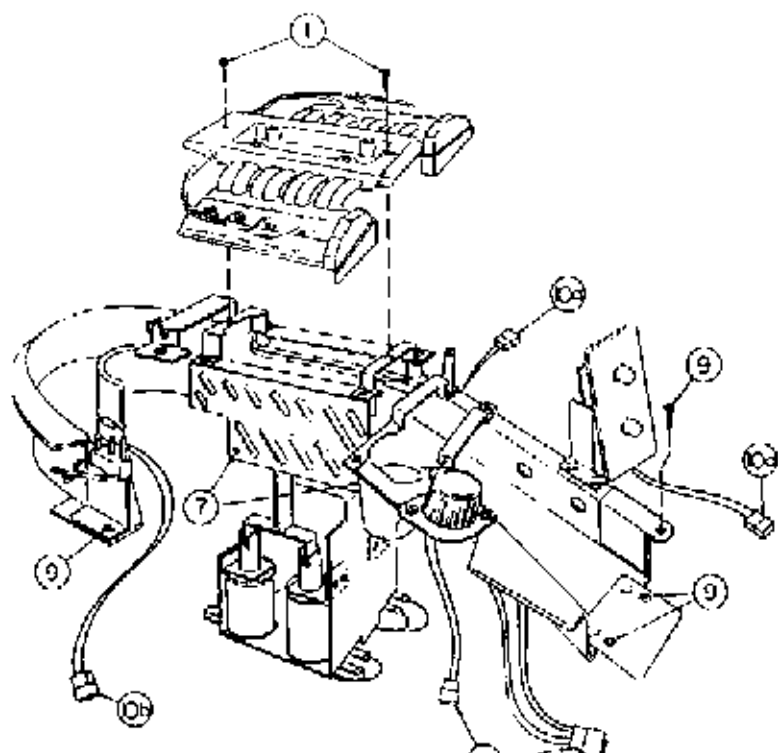
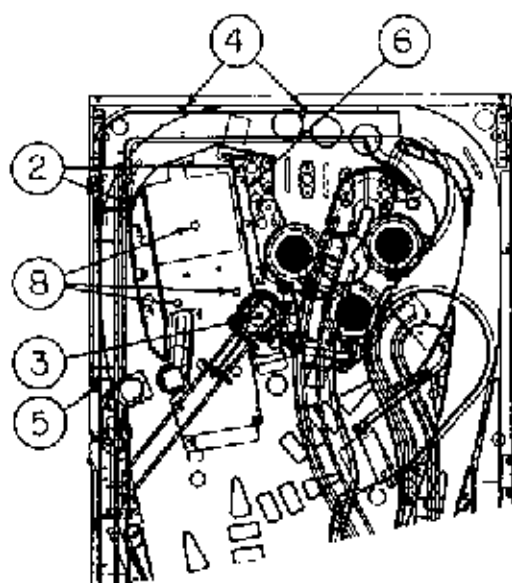
NOTE : Pendant l'installation du couvercle en plastique du moteur, vérifiez que les côtés de celui-ci ont été introduits dans les clips métalliques sur les parois en tôle du moteur.



DEMONTAGE DE LA RAMPE DU MOTEUR SEULEMENT

NOTE Avant démontage, tirez le plateau vers l'arrière.

1. Retirez le couvercle en plastique du moteur (2 vis).
2. Retirez les décors en plastique du plateau sur chaque côté du moteur (6 vis).
3. Retirez la rampe métallique de l'éjecteur vertical (2 vis et 1 écrou).
4. Retirez les deux vis qui maintiennent la rampe latérale sur le panneau du fond du plateau.
5. Retirez la rampe métallique gauche (1 vis et 1 écrou).
6. Dévissez et retirez le support métallique du décor plateau du côté droit du moteur (2 vis).
7. Retirez les parois du moteur (grille métallique). Pour cela, utilisez un tournevis cruciforme coudé.
8. Dévissez les 3 vis de la partie plastique du centre du moteur.
9. Dévissez les vis de la rampe (2 au seuil, 1 à droite de l'entrée et 1 au support arrière de la rampe).
10. Déconnectez tous les connecteurs
 - a. Quatre à l'avant de la rampe.
 - b. Un du portillon à l'arrière de la rampe.
11. Retirez la rampe du plateau.
12. Pour le remontage, utilisez la procédure inverse.



BOBINE PORTILLON D'ENTREE
OPTOS D'ENTREE
OPTOS POSITION G. ET DR.
DETECTION CENTRE
BOBINES MOTEUR (4)
SW. PORTILLON A.R.

CAOUTCHOUCS MOTEUR
CAOUTCHOUCS
SILENTBLOCS MOTEUR

DEMONTÉZ LA RAMPE SEULEMENT
DEMONTÉZ LA RAMPE SEULEMENT
DEMONTÉZ LA RAMPE SEULEMENT
DEMONTÉZ LE MOTEUR

LEVEZ LE PLATEAU POUR ACCEDER PAR DESSOUS
SUIVEZ LA PROCEDURE DE DEMONTAGE DE LA RAMPE
JUSQU'A L'ETAPE 6.

RETIREZ LE COUVERCLE DU MOTEUR ET REMPLACEZ LES

DEMONTÉZ LA RAMPE PUIS .

DEVISSEZ LES VIS DES DEUX AXES SUR PLAQUE (2 A L'A.V. ET
2 A L'A.R.)

RETIREZ LES CLIPS, RONDELLES ET BRAS DE LIAISON

RETIREZ LE PLATEAU A BASCULE

REMPLACEZ LE SILENTBLOCS

Corvette 25