

Carte de flipper **PI-80** Programmation & Menus

(C) P.JANIN 2010/2017



www.flippp.fr

CONSIGNES IMPORTANTES PREALABLES A L'INSTALLATION :



Le flipper doit être éteint et débranché avant toute manipulation des cartes électroniques
 Les cartes électroniques doivent être manipulées par les bords pour éviter les dommages dus à l'électricité statique
 Le cordon secteur doit être en bon état et connecté impérativement à une prise électrique avec terre avant d'allumer le flipper
 Les afficheurs et les cartes **A6/A7** (son) doivent être en bon état de fonctionnement, toutes les bobines et leurs diodes doivent avoir été contrôlées
Tous les fusibles doivent être vérifiés et strictement conformes aux prescriptions (intensité -en ampères- et vitesse de fusion) du manuel d'origine du jeu
 Les broches de tous les connecteurs des cartes **A1** (CPU) **A2** (alimentation) **A3** (driver) **A6/A7** (son) doivent être propres et exemptes de toute corrosion



TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE

Cette couleur signale les changements et les nouveautés dans toutes les pages, par rapport à la version précédente

Cette couleur signale les réglages et informations spécifiques au jeu Haunted House MULTIBALL

VERSION LOGICIELLE	nov.-17
NOUVEAUTES	
« Spirit »	Nouveau jeu

LISTE DES JEUX

avec son numéro et sa date de sortie

En gras : jeu prêt. En grisé : en cours de développement

System 80	System 80A	
Spiderman #653, 1/80	Devil's Dare #670, 8/82	Goin Nuts, #682, 1982
Panthera #652, 5/80	Caveman #810PV, 9/82	Amazon Hunt #684, 9/83
Circus #654, 6/80	Rocky #672, 9/82	Rack 'Em Up #685, 11/83
Counterforce #656, 8/80	Spirit #673, 11/82	Ready Aim Fire #686, 11/83
Star Race #657, 10/80	Pink #674, 12/82	Jacks to Open #687, 5/84
James Bond #658, 10/80	Striker #675, 1/83	Alien Star #689, 8/84
Time Line #659, 11/80	Krull, #676, 2/83	The Games #691, 8/84
Force II #661, 1/81	Q*bert's Quest #677, 3/83	Touchdown #688, 2/85
Pink Panther #664, 3/81	Super Orbit #680, 5/83	El Dorado City of Gold #692, 3/85
Mars God of War #666, 4/81	Royal Flush Deluxe #681, 6/83	Ice Fever #695, 5/85
Volcano #667, 7/81		
Black Hole #668, 10/81		
Eclipse #671, 10/81		
Haunted House #669, 2/82		
exclusif PI-80 -->> Haunted House MULTIBALL		

KITS DERIVES SPECIFIQUES

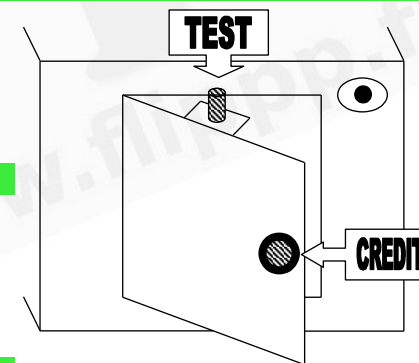
Jeu	Fabricant	Jeu Gottlieb dérivé
Grand 8	Christian Tabart	Panthera (System 80)
Ice Mania	IDI (Italie)	Ice Fever (System 80A) en version 6 digits
Mythology	Inconnu	The Games (System 80A)

MODE D'EMPLOI DES MENUS

Touche Fonction

TEST - Entre dans le menu général
- Passe à la sélection suivante

CREDIT - Entre dans le menu affiché
- Incrémente la valeur affichée
- Sélectionne la valeur affichée suivante



Changer de jeu au démarrage du flipper

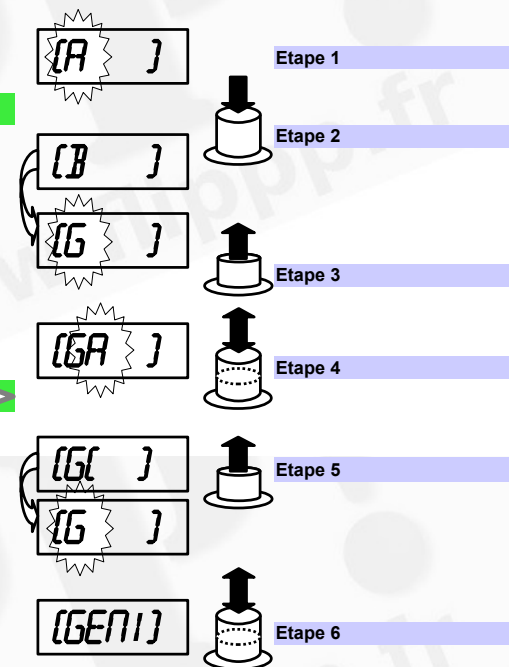
- | Etape | Description |
|-------|--|
| 1 | Le jeu affiche « PI80X4 » puis la date et le nom + numéro du jeu sélectionné par défaut |
| 2 | Appuyer sur TEST : le numéro du jeu clignote |
| 3 | Appuyer une ou plusieurs fois sur TEST pour faire défiler les jeux implémentés jusqu'à afficher celui désiré |
| 4 | Appuyer sur CREDIT pour sélectionner le jeu affiché |

Navigation dans le menu principal

- | Etape | Description |
|-------|---|
| 1 | Appuyer sur TEST pour entrer dans le menu principal |
| 2 | Appuyer une ou plusieurs fois sur TEST pour faire défiler les sous-menus jusqu'à afficher celui désiré |
| 3 | Appuyer sur CREDIT pour entrer dans le sous-menu affiché
- Si le sous-menu affiché est "SORTIE MENU", le logiciel quitte le menu général et retourne en mode "game over" |

Navigation dans les sous-menus

- | Etape | Description |
|-------|--|
| 1 | Appuyer sur TEST pour faire défiler les sélections jusqu'à afficher la fonction ou la valeur désirée, ou maintenir TEST appuyé pour les faire défiler en continu |
| 2 | Appuyer sur CREDIT :
- soit pour exécuter la fonction affichée
- soit pour modifier la valeur affichée, ou maintenir CREDIT appuyé pour faire défiler les valeurs possibles en continu |
| 3 | Appuyer une ou plusieurs fois sur TEST pour changer la valeur affichée, ou maintenir TEST appuyé pour changer la valeur de manière incrémentielle
- Certaines fonctions, qui prennent un peu de temps à s'exécuter, ont leur nom qui clignote pendant l'exécution, et le message "FAIT" s'affiche brièvement à la fin |
| 4 | Appuyer sur CREDIT pour sortir du sous-menu, ou sélectionner la valeur affichée le cas échéant
- Le programme revient au menu général |



Entrer son nom dans la table des plus hauts scores (si activée) - Exemple avec le nom « GENI » :

- | Etape | Description |
|----------------------|---|
| 1 | La position en cours d'édition clignote |
| 2 | Presser et maintenir CREDIT enfoncé : le caractère suivant défile dans la liste A..Z 0..9 |
| 3 | Le défilement s'arrête sur le dernier caractère affiché (qui clignote à nouveau) lorsque le bouton CREDIT est relâché |
| 4 | Presser CREDIT brièvement :
la lettre courante est mémorisée et l'affichage passe à la position suivante qui clignote à son tour, et ainsi de suite pour les 4 positions |
| 5 | Si le bouton CREDIT est relâché sur le symbole « [», la position en cours est effacée et revient à la position précédente (sauf si déjà en 1ère position) |
| 6 | Presser CREDIT brièvement sur la 4è position : le nom final est mémorisé dans la table |
| Fin du temps imparti | Sans action du joueur pendant 5 secondes, le nom affiché est automatiquement mémorisé |

MENU PRINCIPAL

Numéro (CREDIT)	Menu (PLAYER3 / PLAYER 4)	Description		
MENUS DE REGLAGES INDIVIDUELS				
C1	COMPTABILITE	Tous les paramètres sauvegardés au gré des parties jouées		
	Paramètre	Description	Bouton CREDIT	Remise à zéro
	PIECES GAUCHE	Nombre de pièces insérées dans le monnaieur gauche		
	PIECES DROIT	Nombre de pièces insérées dans le monnaieur droit		
	PIECES CENTRE	Nombre de pièces insérées dans le monnaieur central (si présent)		
	TOTAL PARTIES	Nombre total de parties jouées		
	TOTAL GAGNEES	Nombre total de parties gagnées : special, aux points, loterie, battu les plus hauts scores		
	TOTAL EXBALLS	Nombre total d'extraball (billes gratuites) gagnées		
	TOTAL TLTS	Nombre total de <i>tilt</i> déclenchés en cours de partie		
	TOTAL SLAMS	Nombre total de <i>slam</i> déclenchés en cours de partie		
	RECORD BATTU	Nombre de fois que le plus haut score (record) a été battu		
	TEMPS TOTAL	Temps total de jeu, en Jours Heures Minutes et Secondes		
R1	REGLAG COMMUN	Réglages généraux communs à tous les jeux Voir menu « Réglages communs »		
R2	REGLAG DU JEU	Réglages spécifiques au jeu sélectionné, voir onglet « SPECIFIQUE » séparé Voir menu « Réglages spécifiques »		
R3	REGLAG SONS	Réglage des paramètres sonores du jeu		
	Affichage	Description	Valeur 1	Fonction
		Sélectionne le type de sons joué, qui dépend du jeu et de la carte son qui y est installée :		
	MODE SONS	<p>Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : pour les jeux Panthera, Star Race, James Bond</p> <p>Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : pour les jeux Spiderman, Circus, Counterforce</p> <p>Jeux existant dans les 2 versions : Volcano, Black Hole, Devil's Dare</p>	SCORE CONTINU 0 = désactivé	Ne joue pas certains sons de fond sonore Joue certains sons de fond sonore
	MODE ATTRACT	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : active ou désactive le son d'attraction	TONS SONS CLASSIQ PARLANT NON	Change certains sons Utilise la 'petite' carte son classique (modèle « export ») Utilise la 'grande' carte son parlante (modèle « domestic ») Désactivé
	ONDE SONORE	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : modifie légèrement le rendu de certaines mélodies (dépend du son et du jeu)	12 MIN 6 MIN SINUS	Le son d'attraction est joué toutes les 12 minutes Le son d'attraction est joué toutes les 6 minutes Onde sonore sinusoïdale (comme la carte son d'origine)
	EFFET TREMOLO	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : modifie légèrement l'enveloppe sonore de certaines mélodies (dépend du son et du jeu)	TRIANGL OUI NON	Onde sonore en dents de scie (son un peu plus 'pointu') Enveloppe de volume variable (comme la carte son d'origine) Enveloppe de volume plate (son plus fort mais plat)
R4	REGLAG SCORES	Réglage des 3 scores à battre et du plus haut score ; les valeurs sont complètement indépendantes		
	Scores	Description	Valeurs	Appui TEST
	CLAQ 1	Premier niveau de partie à claquer	10,000 à 9,999,990 pts (System80) ou 99,999,990 pts (System80A) 0 = désactivé	Appui CREDIT Appui COURT : Passé à la position suivante (de 10M à 10K) ou fait clignoter le score complet
	CLAQ 2	Deuxième niveau de partie à claquer	10,000 à 9,999,990 pts (System80) ou 99,999,990 pts (System80A) 0 = désactivé	Appui Long : Quand un chiffre seul clignote : l'incrémente Quand le score complet clignote : le sauve et sort
	CLAQ 3	Troisième niveau de partie à claquer	10,000 à 9,999,990 pts (System80) ou 99,999,990 pts (System80A) 0 = désactivé	Appui Long : remet à zéro le score complet (indépendamment de la position)
	RECORD	Plus haut score à battre (toute modification efface aussi le nom qui était associé à ce score)	10,000 à 9,999,990 pts (System80) ou 99,999,990 pts (System80A) 0 = mémoriser le premier score à venir	
R5	REGLAG PIECES	Réglage des 3 monnaieurs		
	Monnaieur	Emplacement	Valeurs	Appui TEST
	GAUCHE	Monnaieur gauche	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties	Appui CREDIT Passe de la valeur X à la valeur Y et vice versa
	DROIT	Monnaieur droit	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties	Appui CREDIT Incrémenter le chiffre actuel (X ou Y)
	CENTRE	Monnaieur central (sans effet sur les jeux qui n'en sont pas pourvus)	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties	
MENUS DE PRESELECTIONS				
Pour exécuter la commande de présélection choisie, appuyer sur CREDIT. « Sur ? » s'affiche ensuite ; appuyer sur CREDIT une deuxième fois pour confirmer and le maintenir enfoncé jusqu'à ce que « FAIT » soit affiché.				
P1	PRESEL REGLAGE	Préréglage des réglages généraux = ensemble de valeurs par défaut Voir menu « Réglages communs » : la valeur par défaut de chaque paramètre est affichée en blanc sur fond noir		Appuyer sur CREDIT pour exécuter & maintenir pour confirmer
P2	PRESEL SCORES	Préréglage des valeurs des 3 scores à battre		Appuyer sur CREDIT pour exécuter & maintenir pour confirmer
	Scores	Description	Valeurs	
	CLAQ 1	Premier niveau de partie à claquer	200,000	
	CLAQ 2	Deuxième niveau de partie à claquer	750,000	
	CLAQ 3	Troisième niveau de partie à claquer	1,500,000	
P3	EFFACE COMPTA	Remise à zéro de tous les paramètres du menu COMPTABILITE		Appuyer sur CREDIT pour exécuter & maintenir pour confirmer
P4	EFFACE TABLE	Remise à zéro de la table des plus hauts scores Les valeurs de tous les plus hauts scores passent à 0 et les noms associés (le cas échéant) sont effacés		Appuyer sur CREDIT pour exécuter & maintenir pour confirmer
MENUS DE TESTS				
T1	TEST BOBINE	Test de toutes les bobines spécifiques au jeu sélectionné Les bobines spécifiques au jeu sélectionné sont testables une par une	Appui TEST	Appui CREDIT
			Bobine suivante	Active la bobine affichée
T2	TEST-G BOBINE	Test de toutes les bobines « génériques » : communes à tous les jeux Bobine du relais game over (G), bobine de retour pièces (coin lockout coil), bobine « knocker » (SOLB), ainsi que les 3 compteurs de pièces optionnels (SOL3, SOL4, SOL7).	Appui TEST	Appui CREDIT
			Bobine suivante	Active la bobine affichée
T3	TEST AFFICH	Test de tous les afficheurs du jeu Affiche les nombres « 0 » à « F » de manière cyclique sur 4, 6 ou 7 chiffres selon le type d'afficheur et la série (80 ou 80A)	Appui TEST	Appui CREDIT
			Clignotement général	Fin du test
T4	TEST SONS	Test des 5 signaux (S1/2/4/8/16) qui commandent la carte son		
	Affichage	Description	Appui TEST	Appui CREDIT
	01..0F	Envoie la combinaison hexadécimale des signaux S8/S4/S2/S1 vers la carte son	Son suivant	Joue le son
	11..1F	Envoie la combinaison hexadécimale des signaux S16/S8/S4/S2/S1 vers la carte son pour les cartes son parlantes seulement (dépend du jeu)		
	DEMO PIFX	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : joue tous les sons du jeu les uns après les autres (mode démonstration)		
T5	TEST SWITCH	Test des contacts du plateau et de la porte des monnaieurs Les quatre derniers contacts collés sont affichés. Un contact collé en permanence est signalé avec un « M » pour Main tenu. Quatre contacts peuvent être affichés simultanément.	Appui TEST	
			Affiche « 07 » puis quitte le menu de test	
T6	TEST LAMPES	Test des lampes du plateau (et du fronton, sur certains jeux) Chacune des lampes L3 à L51 est allumée successivement pendant 100ms environ.	Appui TEST	Appui CREDIT court
			Pendant le défilement : fin du test Quand le défilement est arrêté :	Pendant le défilement : arrête le défilement Quand le défilement est arrêté : fait clignoter la lampe 3 fois
			- Presser brièvement pour allumer la prochaine lampe dans la liste - Presser et maintenir pour arrêter le test	
SORTIE MENU				
F-	SORTIE -MENU-	Sortie du menu principal et retour en mode « game over »		

REGLAGES COMMUNS

Numéro (CREDIT)	Menu (PLAYER3 / PLAYER 4)	Description	En Blanc sur fond noir	Réglage programmé par le menu principal P1 PRESEL REGLAGE
N0	REGLAG COMMUN	Reglages généraux communs à tous les jeux		
	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1) Fonctions
0	NB DE BILLES	Nombre de billes par partie	17	3 3 billes par partie 5 5 billes par partie
1	MAX PARTIES	Nombre maximal autorisé de parties (credit) <i>Autorise le jeu en mode gratuit (free play)</i>	15	8 PART Max. 8 parties 15 PART Max. 15 parties 25 PART Max. 25 parties INFINI Parties infinies : jeu gratuit ou free play, l'afficheur des crédits indique 99
2	AFFICH PARTIE	Affiche le nombre de parties restantes dans l'afficheur « credit »	28	NON L'afficheur reste éteint OUI Nombre de parties restantes
3	MELODI PIECES	Joue une mélodie (ou un son) à chaque nouvelle pièce insérée	27	NON Pas de son OUI Mélodie (ou son)
4	MELODI PARTIE	Joue une mélodie (ou un son) à chaque nouvelle partie qui commence en appuyant sur le bouton rouge	28	NON Pas de son OUI Mélodie (ou son)
5	MAX SPECIAL	Limite d'une partie claquée (aux points ou au special du plateau) par partie jouée	19	1 1 seule partie à claquer, toute partie claquée supplémentaire est ignorée ILLIM Pas de limite, on claque autant qu'on peut
6	GAIN SPECIAL	Gain accordé au joueur lorsqu'il fait le special du plateau	22	AUCUN Aucun gain NORMAL 1 partie gratuite EXBALL 1 extrabail nouveau 50 K 50,000 points nouveau 100 K 100,000 points nouveau 250 K 250,000 points nouveau 500 K 500,000 points
7	GAIN SCORES	Gain accordé au joueur lorsqu'il claque aux points	nouveau	AUCUN Aucun gain NORMAL 1 partie gratuite EXBALL 1 extrabail
8	MODE TILT	Effet de tilt sur la partie en cours	29	BILLE La bille et son bonus sont perdus pour le seul joueur en cours PARTIE La totalité de la partie est perdue pour tous les joueurs
9	DECOMPT BONUS	Façon de décompter le bonus en fin de partie (dépend du jeu)	nouveau	NORMAL Décompte normal CUMULE Décompte cumulé avec le multiplicateur (1 seule passe)
10	TOUCHE CLIGNO	Fait clignoter brièvement la lampe commandée associée à une cible, un couloir... (effet visuel)	nouveau	NON Pas d'effet OUI Clignotement bref
11	CLIGNO EXBALL	Fait clignoter la ou les lampes extrabail du plateau au lieu de les allumer fixes (effet visuel)	nouveau	NON Pas d'effet OUI Clignotement
12	CLIGNO SPECIAL	Fait clignoter la ou les lampes special du plateau au lieu de les allumer fixes (effet visuel)	nouveau	NON Pas d'effet OUI Clignotement
13	ANIMER MULTIPL	Anime les lampes du multiplicateur quand sa valeur change (effet visuel, dépend du jeu)	nouveau	NON Pas d'effet OUI Clignotement alterné
14	NIVEAU TILT	Niveau du tilt	nouveau	ILLIM Tilt désactivé, jeu secouable à volonté ! 1 1 coup déclenche le tilt (normal) 2 2 coups déclenchent le tilt 3 3 coups déclenchent le tilt
15	NIVEAU EXBALL	Nombre d'extrabail qui peuvent être cumulées par bille en jeu, ou gain en échange	nouveau	AUCUNE Aucune extrabail 1 1 extrabail (normal) 2 2 extrabails ILLIM Pas de limite, on engrange autant d'extrabail qu'on peut 50 K 50,000 points 100 K 100,000 points 250 K 250,000 points 500 K 500,000 points
16	ANIMER JEU	Animations supplémentaires en cours de partie : affichage, lampes... (effet visuel)	nouveau	NON Désactivées OUI Activées
17	NIVEAU JOUEUR	Niveau de mémorisation de certains paramètres de jeu d'une bille à l'autre et par joueur, et autres fonctions (dépend du jeu)	nouveau	FACILE Plus facile que le niveau standard (davantage de paramètres mémorisés) NORMAL Niveau standard (CPU d'origine) DUR Plus difficile que le niveau standard (moins de paramètres mémorisés) TR DUR Aucune mémorisation, il faut tout refaire de zéro à chaque bille
18	MAX BONUS	Valeur maximale du bonus engrangeable sur les jeux avec une rampe de lampes de bonus sur le plateau	nouveau	NORMAL 19,000 ou 20,000 points 39 39,000 points (si la lampe 20,000 existe)
19	GAIN 1-MILL	Gain additionnel à chaque fois que le million de points est atteint (série System80 seulement)	nouveau	NON Aucun gain OUI Gain dépend du réglage 7
20	BILLE CHANCE	Bille chance : la bille est redonnée au joueur s'il n'a pas joué plus que le temps programmé et même s'il a fait des points	nouveau	AUCUNE Désactivée 5 SEC 5 secondes 10 SEC 10 secondes 15 SEC 15 secondes
21	+HAUTS SCORES	Gestion du ou des plus hauts scores mémorisé(s) et affiché(s)	nouveau	NON Pas de plus haut score TOP 1 1 seul plus haut score (CPU d'origine) TOP 1+N 1 seul plus haut score avec le nom du joueur TOP 5+N Table des 5 plus hauts scores avec les noms des joueurs
22	GAIN +HAUTS	Gain quand le ou les plus hauts scores sont battus	23	AUCUN Aucun gain 1PARTIE 1 partie gratuite 2PARTIE 2 parties gratuites 3PARTIE 3 parties gratuites
23	LOTIERIE FIN	En fin de partie, tire un chiffre des dizaines au hasard (00 à 90) qui s'affiche dans l'afficheur « MATCH ». Le ou les joueurs dont les 2 derniers chiffres des scores sont identiques à ce chiffre gagnent le gain programmé ici.	18	NON Aucun gain OUI Donne 1 partie gratuite si réglage 7 = NORMAL, sinon rien
24	SLAM	Active ou désactive le SLAM = contact à masselotte derrière la porte des monnayeurs + bille captive dans la caisse Note : déclencher le SLAM annule la partie en cours	nouveau	NON Slam désactivé OUI Slam activé
25	ENTREE NOMS	Sélectionne le mode d'entrée des noms des joueurs dans la table des plus hauts scores (si activée) Le mode « MONNAY » nécessite un recâblage des contacts monnayeurs central et droit (note explicative sur demande)	nouveau	NORMAL Mode normal : le bouton CREDIT est utilisé MONNAY Les contacts des monnayeurs central et droit font défiler les lettres
26	MODE VEILLE	Coupe l'alimentation des lampes du plateau au bout d'un temps donné (hors partie en cours), pour économiser l'énergie	nouveau	NON Les lampes ne sont jamais coupées (mode normal) 30 SEC Les lampes sont coupées au bout de 30 secondes d'inactivité 2 MIN Les lampes sont coupées au bout de 2 minutes d'inactivité 4 MIN Les lampes sont coupées au bout de 4 minutes d'inactivité
27	CLAQUE KNOCKER	Désactive le « knocker » : la bobine qui « claque » à chaque partie gagnée (special, loterie, plus hauts scores, aux points) Note : la bobine reste testable dans le menu TEST BOBINE	nouveau	NON Bobine knocker désactivée OUI Bobine knocker activée
28	VERIF BUMPER	Vérifie périodiquement en cours de partie si les bumpers sont restés collés en position basse, signe de problème électrique ou mécanique. En cas de problème, la partie en cours s'arrête et le numéro du contact associé au bumper incriminé est affiché.	nouveau	NON Aucune vérification des bumpers OUI Vérification des bumpers activée
29	1 SEUL JOUEUR	Limite le nombre de joueurs simultanés à 1 (impossible d'ajouter un autre joueur après le premier) et interdit de redémarrer toute partie commencée idéal pour tournois, fêtes d'écoles, etc...	nouveau	NON Mode normal : de 1 à 4 joueurs peuvent jouer simultanément OUI Un seul joueur peut jouer
30	MODE 7-CHIF	Pour les jeux System80 : permet de basculer l'affichage en mode 7 chiffres, comme pour la série System80A ATTENTION : ce mode nécessite un câblage particulier du fronton + 4 afficheurs 7 chiffres pour les joueurs, ou des afficheurs à LED spécifiques	nouveau	NON Affichage System80 classique à 6 chiffres OUI Affichage System80 à 7 chiffres

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Série (System)	Nom du jeu + numéro dans la série	Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
80	Star race 657						
80	James Bond 658						
80	Volcano 667						
80	Haunted House MULTIBALL	0	CONFIG UPKICK	Sélectionne la façon dont est pilotée la bobine de l'upkicker (trou supérieur droit du plateau principal) Cela conditionnait la GAME PROM de la CPU originale : version 668/1 (proto) ou 668/2 (normal)	nouveau	NORMAL PROTO	Piloté par sortie SOL 2 (production normale) Piloté par sortie LAMPE 14 + transistor sous le plateau (préséries)
		1	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués Dans ce mode, le couloir du contact 04 (sous le <i>pop bumper</i> inférieur gauche du plateau principal) joue un autre son (correctif)	nouveau	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
		2	MULTIBALL	Choisit le mode du multiball Voir le manuel spécifique du jeu Haunted House Multiball disponible en ligne	nouveau	NORMAL SELECT	Mode normal Mode sélectif
80A	Caveman 810PV (video)						
80A	Rocky 672						
80A	Punk I 674						
80A	Kruul 676						
80A	Goin' Nuts 682						
80A	Ready, Aim, Fire 686	0	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
80A	Jacks to Open 687	0	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
		1	CYCLE CIBLE	Les cibles doivent être abattues dans un ordre précis, signalé par la lampe clignotante de la cible correspondante Sinon, toutes les cibles doivent être abattues avant de pouvoir réessayer (mode de jeu plus difficile)	nouveau	NON OUI	Mode cycle cibles désactivé (= mode de jeu normal) Mode cycle cibles activé
		2	DOUBLE TOP	Faire les 4 couloirs supérieurs donne directement le « double bonus » pour la bille en cours (mode de jeu plus facile) <i>Note : en mode 5 billes et en position « royal flush », faire les 4 couloirs passe directement au niveau extraball</i>	nouveau	NON OUI	Désactivé Activé
80A	Alien Star 689	0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel
80A	The Games 691	0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond (foule) : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
		1	REGLAG MEDAILL	Allume les 2 cibles extraball en fonction du nombre de billes par partie (3 ou 5) et de ce réglage <i>Voir le manuel du jeu pour les détails sur le nombre de médailles (exemple : 3 billes et LIBERAL = 2 médailles)</i>	32	LIBERAL CONSERV	Extraball plus facile Extraball plus difficile
80A	Eldorado City Of Gold 692						
80A	Ice Fever 695	0	FOND SONORE	Contrôle le niveau du volume du fond sonore (bruit de foule)	31	FAIBLE FORT	Volume sonore bas Volume sonore élevé
		1	ANIMAT + SON	Coupe l'animation sonore et visuelle des lampes de bonus à intervalles réguliers en mode <i>game over</i>	32	NON OUI	Animation coupée Animation activée
		2	DISTRIB TICKET	Donne un nombre de tickets (selon le réglage commun 22 « GAIN +HAUTS ») quand le plus haut score est battu. Cette option était disponible dans la version de game prom « 695/Y » spécifique.	Prom version /Y	NON OUI	Ne donne pas de ticket Donne des tickets

CONNEXION DU DISTRIBUTEUR DE TICKETS

si disponible parmi les réglages spécifiques du jeu

Le distributeur de tickets doit être connecté à la sortie SOL3 du connecteur A3J6, selon le schéma Gottlieb ci-dessous :

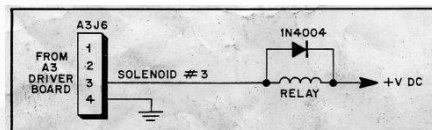


schéma (c) Gottlieb

Version nov.-2017

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Voir réglage « NIVEAU JOUEUR » du menu des réglages communs

Série (System)	Nom du jeu + numéro dans la série	Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
80	Star race 657		
80	James Bond 658		
80	Volcano 667		
80	Haunted House MULTIBALL	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise cibles rondes plateau supérieur + cibles 1-2-3-4-5 plateau central Voir « NORMAL » Aucune mémorisation
80A	Caveman 810PV (video)		
80A	Rocky 672		
80A	Punk ! 674		
80A	Krull 676		
80A	Goin' Nuts 682		
80A	Ready, Aim, Fire 686	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise le niveau de bonus du couloir central supérieur + les lampes centrales des prix Mémorise les lampes centrales des prix Aucune mémorisation
80A	Jacks to Open 687	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » ; couloirs supérieurs gauche et droit s'éteignent mutuellement Mémorise niveau + cibles déjà tombées sur ce niveau Mémorise niveau seul (pas les cibles déjà tombées sur ce niveau) Aucune mémorisation
80A	Alien Star 689	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise cibles A-L-I-E-N + lampe capture en mode 3 billes seulement (mode 5 billes : aucune mémorisation) Voir « NORMAL » Aucune mémorisation
80A	The Games 691	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise la valeur du bonus et la restituée à la bille suivante si les 5 médailles ont été obtenues à la bille précédente Aucune mémorisation Aucune mémorisation
80A	Eldorado City Of Gold 692		
80A	Ice Fever 695	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Mémorise lampes des couloirs supérieurs I-C-E, multiplicateur, Special (si non fait) et buts 1-2-3 Mémorise multiplicateur, Special (si non fait) et buts 1-2-3 Mémorise buts 1-2-3 Aucune mémorisation

Codes d'erreur bobines et contacts

A **chaque** activation d'une des bobines 1 2 5 6 8 ou 9, la carte PI-80 mesure le courant à travers la bobine et scrute certains contacts associés (par exemple le contact de fond de trou, ou ceux derrière les cibles tombantes).

La carte surveille également le courant en cours de partie.

En cas de problème, un message d'erreur « ERR=n » est affiché avec le numéro de la bobine en cause, et la partie en cours est immédiatement terminée.

De plus, la carte se met en mode protection :

plus aucune nouvelle partie ne peut être démarrée, pour éviter notamment l'aggravation du problème ; seuls les menus restent accessibles.

Si le joueur tente malgré tout de démarrer une nouvelle partie, le relais de TILT clignote brièvement.

Le relais de pilotage des bobines (dans le coin inférieur gauche de la carte) se coupe, et la LED rouge au-dessus du relais s'éteint.



Erreur	Description	Causes possibles	Vérifications à faire
1	Du courant circule déjà avant d'activer la bobine	Bobine (ou sa diode en parallèle) en court-circuit Transistor de commande sur la carte PI-80 en court-circuit	Contrôler toutes les bobines commandées par la CPU, et leur diode associée Contrôler les 9 transistors de puissance QS1 à QS9 et leurs diodes associées DTS1..DTS9
2	Aucun courant ne circule bien que la bobine soit activée	Bobine coupée Fusible en série avec la bobine absent ou fondu (ne pas le remplacer bêtement, chercher la cause réelle !) Transistor de commande sur la carte PI-80 coupé	Contrôler la bobine incriminée Contrôler le fusible de la bobine incriminée (voir manuel du jeu), et ensuite la ou les bobines en aval et leurs diodes Contrôler le transistor de puissance incriminé QSx, x = numéro de la bobine en erreur
3	Du courant circule encore alors que la bobine vient d'être coupée	Le plus souvent, la diode en parallèle avec sa bobine vient de se détruire en court-circuit. Voir également <i>ERREUR 1</i>	Contrôler toutes les bobines commandées par la CPU, et leur diode associée Contrôler les 9 transistors de puissance QS1 à QS9 et leurs diodes associées DTS1..DTS9
4	Un contact est toujours maintenu fermé après 5 tentatives successives	Contact mal ajusté Cible tombante ne remonte pas : cible cassée, ou mécanisme de remontée des cibles inopérant ou trop faible Bille coincée au fond d'un trou : mécanisme d'éjection inopérant ou trop faible	Contrôler les contacts derrière les cibles tombantes, au fond des trous d'éjection.. Contrôler l'assemblage mécanique de la bobine Contrôler le noyau plongeur de la bobine, et la référence de bobine (voir manuel du jeu)

Comment vérifier une bobine et sa diode

Dessouder une des 2 broches de la diode en parallèle de la bobine, sinon la bobine et sa diode faussent leurs mesures mutuelles

Astuce perso : couper la broche de la diode à mi-longueur, comme ça il est facile de restaurer la coupure avec un petit point de soudure après la mesure

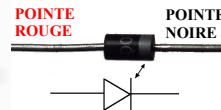
Mesurer la **résistance** de la bobine (en ohms) sur le plus petit calibre « ohmmètre » du multimètre

Comparer sa valeur avec la table des bobines ci-dessous, tirée des manuels Gottlieb ; une tolérance de +/- 20% est acceptée

Mesurer la **tension** de la diode (en volts) sur le calibre « diode », ou à défaut, sur le plus petit calibre « ohmmètre » du multimètre

Elle doit être de 0.5V à 0.7V pointe rouge sur le côté non bandé et pointe noire sur le côté bandé (anneau blanc), et en circuit ouvert dans l'autre

Si défectueuse, la diode doit être remplacée par une 1N4007



Référence Gottlieb	Usage courant de la bobine	Résistance (ohms)	Nb de tours	Calibre du fil (gauge)	Couleur de l'enveloppe papier
A-1496	Slingshots (kicking rubbers), pop bumpers	2,95	635	#23	jaune
A-4893	Pop bumpers, ball kicker	2,1	535	#22	rouge
A-5194	Gong	4,5	780	#24	bleu
A-5195	Knocker, hole kicker	12,3	1305	#26	blanc
A-16570	Hole kicker, éjecteur de bille (outhole)	15,5	1450	#27	vert
A-16890	Relais Game Over (Q), relais Tilt (T), retour de pièces (coin lockout)	231	4000	#35	orange
A-17564 ou A-20558	Portillon (gate relay)	156	3400	#34	blanc
A-17875	Flippers (puissance normale)	2,8 / 40,0	560 / 1100	#24/31	jaune
A-17891	Banque de 5 cibles (drop targets bank reset)	3,35	850	#22	blanc
A-18102	Banque de 3 cibles, ou 7 cibles (2 bobines en parallèle)	9	1430	#24	rouge
A-18318	Banque de 4 cibles	6,7	1130	#24	orange
A-18642	Cibles à mémoire (memory/drop targets)	58	1590	#33	blanc
A-19300	Ball kicker	7,8	1075	#25	orange
A-20095	Super flippers (forte puissance)	1,55 / 35,5	450/900	#22/31	rouge

tableau (c) Gottlieb Note sur le calibre du fil exprimé en "gauge" américain : plus la valeur "gauge" du fil est petite, plus le diamètre réel du fil est gros.
Note sur la couleur de l'enveloppe papier : la couleur peut ne pas correspondre si la bobine n'est plus celle d'origine fabriquée par Gottlieb.

LED de statut

Plusieurs lampes (LED), de couleurs différentes, donnent des informations sur l'état général de la carte et sont une aide précieuse pour les diagnostics de pannes.

La position et la présence de chaque LED sur la carte PI-80 dépendent de la version de la carte, demander en cas de doute ; les LED rouges peuvent parfois être remplacées par des LED oranges.

L'état normal de chaque LED est signalé en gras.

Description de la LED	Numéro de version			Si allumée	Si éteinte	Informations supplémentaires et vérifications à faire
	1.0	1.1	1.2 et +			
Présence de l'alimentation 12V générale		LD1	LD1	12V présent	12V absent	Cette LED s'allume dès que le flipper est mis sous tension. Sinon, contrôler les fils arrivant aux broches 1 et 2 du connecteur d'arrivée A2J1 Vérifier le fusible « POWER SUPPLY » dans la caisse, voir manuel d'origine du jeu pour localisation et valeur exacte Mesurer la tension continue 12V entre les broches 1 et 3 du bornier à vis J1
Présence de l'alimentation 5V (carte PI-80, pop bumpers, carte son..)	LD1	LD2	LD2	5V présent	5V absent	Cette LED s'allume dès que le flipper est mis sous tension. Sinon, il y a un problème autour du circuit U1, ou alimentation générale 12V absente (LED 12V éteinte, si présente) Mesurer la tension continue 5V entre les broches 2 et 3 du bornier à vis J1
Présence de différentes tensions : 60V, 42V, 8V (afficheurs)	LD2	LD3	LD3	60V 42V 8V présents	60V 42V 8V absents	Cette LED s'allume dès que le flipper est mis sous tension. Sinon, il y a un problème autour du circuit U2, ou alimentation générale 12V absente (LED 12V éteinte, si présente) Vérifier le fusible 100mA rapide (cylindre marron ou noir) sur support à droite du connecteur A2J3 Mesurer la tension continue 60V entre les broches 1 et 4 du connecteur A2J3 Mesurer la tension continue 42V entre les broches 3 et 4 du connecteur A2J3 Mesurer la tension continue 8V au point de test TP8 sous le connecteur A2J1
Relais de commande des bobines (RLY1) activé	LD4	LD4	LD4	Relais activé (en cours de partie)	Relais coupé	Le relais est normalement coupé à l'allumage du flipper, puis est activé quand une partie démarre. En cas d'erreur détectée par la carte PI-80 sur une des bobines 1 2 5 6 8 ou 9, le relais sera coupé pour éviter toute aggravation de la panne. Voir la page précédente « ERREURS » pour le dépannage.
Point de test pour sorties lampes et bobines	LD3	LD5	LD5	Transistor testé conduit	Pas de test, ou transistor testé hors service	Cette LED est normalement éteinte, elle ne sert que pour faire un test de transistor. Avec un grip-fil, connecter le point de test TPT (sous la LED LD5) au point de test lampe/bobine désiré. Cela activera la sortie correspondante. Si la LED s'allume : le transistor testé est sans doute bon (jonction base-émetteur passante). Si la LED ne s'allume pas : le transistor testé est sans doute mauvais (jonction base-émetteur ouverte).
Un courant circule à travers une des bobines 1 2 5 6 8 ou 9			LD6	Un courant circule	Aucun courant ne circule	Cette LED est normalement éteinte, et ne s'allume que lorsqu'une des bobines 1 2 5 6 8 ou 9 est brièvement activée. Si la LED s'allume tout le temps : un des transistors de sortie (QSx) ou sa diode transil associée (DTSx) est en court-circuit. Si la LED ne s'allume jamais : le relais RLY1 est coupé suite à un problème détecté, ou le fusible « SOLENOIDS » dans la caisse a fondu. Voir la page précédente « ERREURS » pour le dépannage. Vérifier également le fusible « SOLENOIDS » dans la caisse, voir manuel d'origine du jeu pour localisation et valeur exacte

NOM

Amazon Hunt

SERIE

SYSTEM-80A

NUMERO PROM JEU

684 et 684B

La version 684B a des numéros de contacts différents derrière les banques de cibles et les trous gauche/droit

DATE

sept.-83

Sept. 85 pour la version 684B

NOMBRE DE BILLES

1

Existe en 2 versions :

- Carte parlante (mais sans parole)
- Carte non parlante (la plus courante)

la version avec la carte parlante n'est pas équipée du circuit de synthèse de parole SC01

CARTE SON

COMPATIBLE PI-FX ?

Oui pour la version non parlante

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
1	MODELE JEU	Sélectionne le modèle de plateau : normal (le plus courant, sorti en 1983) ou spécifique (B, plus rare, sorti en 1985) <i>Note : la PROM de jeu normale est estampillée « 684 » ou « 684A », la PROM spécifique est « 684B »</i>	nouveau	NORMAL 684-B	Plateau normal Plateau type « B »

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Aucune mémorisation
NORMAL	Aucune mémorisation
DUR	Mémorise les cibles centrales gauche et droite (seules ces 2 cibles sont relevées)
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Tombée de la banque de cibles droite	F11 : 2A sloblo (*1)	QS1	A-5194	Right Bank Trip
SOL 2	A3J4-13	Tombée de la banque de cibles gauche	F11 : 2A sloblo (*1)	QS2	A-5194	Left Bank Trip
SOL 5	A3J4-6	Remontée de la banque de cibles gauche	F11 : 2A sloblo (*1)	QS5	A-17891	Left Bank Reset
SOL 6	A3J4-12	Remontée de la banque de cibles droite	F11 : 2A sloblo (*1)	QS6	A-17891	Right Bank Reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F10 : 1A sloblo	QS9	A-5195	Outhole
L12	A3J3-25	Trou d'éjection gauche	F12 : 2A sloblo (*2)	QL12 (*P)	A-5194	Left Hole
L13	A3J3-24	Trou d'éjection droit	F12 : 2A sloblo (*2)	QL13 (*P)	A-5194	Right Hole

(*1) = le même fusible alimente ces 4 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5879 déporté sous le plateau

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM Black Hole
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 668
DATE oct.-81
NOMBRE DE BILLES 3

CARTE SON Existe en 2 versions :
 - Parlante « domestic »
 - Non parlante « export »

COMPATIBLE PI-FX ? Oui pour la version non parlante « export »

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	MODE SONS	Type de carte son installée : classique (non parlante) ou parlante <i>Note : ce réglage est le même qu'au menu général REGLAGE SONS</i>	nouveau	CLASSIQ PARLANT	Carte son classique non parlante (également compatible avec la carte PI-FX) Carte son parlante
1	OUVRE PORTE	Modes d'ouverture du portillon de retour du plateau supérieur, quand la bille est éjectée du plateau inférieur Ces modes de jeu "faciles" augmentent le temps de jeu sur le plateau inférieur.	nouveau	NORMAL 7 SEC B-5000	Fonctionnement normal de la porte de retour Maintien de la porte ouverte pendant 7 secondes Maintien de la porte ouverte tant que le bonus accumulé est < 5,000 pts
2	FOND SONORE	Coupe la musique de fond (en et hors multibilles) : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	32	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
3	ANIMAT ETENDU	Empêche les différents relais du jeu de « cliqueter » pendant le mode d'attraction (qui devient donc complètement silencieux) et anime également les lampes 4 à 6 (plateau inférieur) et 7 (spinner plateau supérieur)	nouveau	NON OUI	Mode d'attraction habituel Mode d'attraction étendu

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + Spinner + Ouverture porte (couloir inférieur droit) + Couloir « HOLE » + Etat porte de sortie
NORMAL	Mémorise cibles rondes + couloirs du haut + cibles tombantes BLACK/HOLE allumées + trou de capture (plateau supérieur)
DUR	Mémorise cibles rondes + couloirs du haut + cibles tombantes BLACK/HOLE allumées (plateau supérieur)
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de 4 cibles H-O-L-E	F14 : 2A sloblo (*2)	QS1	A-18318	4 Pos. Bank Upper Playfield
SOL 2	A3J4-13	Banque de 5 cibles B-L-A-C-K	F14 : 2A sloblo (*2)	QS2	A-17891	5 Pos. Bank Upper Playfield
SOL 5	A3J4-6	Banque de 4 cibles gauche	F18 : 2A sloblo	QS5	A-18318	4 Pos. Bank Lower Playfield
SOL 6	A3J4-12	Banque de 3 cibles droite	F20 : 1A sloblo (*3)	QS6	A-18102	3 Pos. Bank Lower Playfield
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F15 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L8	A3J2-10	Ejection de la bille vers le lanceur de retour	F19 : 1A sloblo	U21/U22-11 (*P)	A-16570	Ball Return Gate Lower Playfield
L12	A3J3-25	Trou d'éjection	F20 : 1A sloblo (*3)	QL12 (*P)	A-16570	Hole Kicker Lower Playfield
L13	A3J3-24	Trou d'éjection gauche	F15 : 1A sloblo (*1)	QL13 (*P)	A-16570	Hole Kicker Upper Playfield
L14	A3J3-22	Lanceur de retour de la bille vers le plateau principal	F17 : 6 ¼ A sloblo	QL14 (*P)	A-4893	Ball Lift Kicker Lower Playfield
L15	A3J3-23	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	F16 : 1A sloblo	QL15 (*P)	A-16570	Trough Ball Gate (Card Holder)
L16	A3J3-13	Relais « U »	non	QL16 (*P)	A-16890	U Relay
L17	A3J3-14	Relais « L »	non	QL17 (*P)	A-16890	L Relay
L18	A3J3-16	Portillon de retour droit	non	QL18 (*P)	A-17564	Wireform Ball Gate Upper Playfield

= Plateau principal (supérieur)

= Plateau du bas (inférieur)

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*3) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Circus
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 654
DATE juin-80
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	MEMOIR NIV-1	Mémorise d'une bille à l'autre si allumés : couloirs supérieur, <i>special</i> , couloir central	31	LIBERAL CONSERV	Mémorisation Pas de mémorisation (plus dur)
1	MEMOIR NIV-2	Mémorise d'une bille à l'autre si allumés : couloirs gauches/droits inférieurs, porte tournante (<i>spinner</i>)	32	LIBERAL CONSERV	Mémorisation Pas de mémorisation (plus dur)

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Dépend des 2 réglages spécifiques
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation (prioritaire sur les réglages spécifiques)

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Ejecteur du trou	1A sloblo (*1)	QS1	A-16570	Hole Kicker
SOL 2	A3J4-13	Roto	2A sloblo (*2)	QS2	A-17891	Roto Unit
SOL 5	A3J4-6	Banque de cibles	2A sloblo (*2)	QS5	A-18318	Target bank reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM Counterforce
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 656
DATE août-80
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	MODE EXTRABALL	Eteint la lampe EXTRABALL en toute fin de séquence des missiles quand les cibles sont remontées	31	LIBERAL CONSERV	Conserve la lampe <i>Extraball</i> allumée Eteint la lampe <i>Extraball</i> (plus dur)
1	MODE SPECIAL	Donne une partie gratuite en plus d'allumer la cible <i>Special</i> , lorsque toutes les cibles du 1er niveau sont abattues	32	LIBERAL CONSERV	Donne une partie gratuite Allume seulement la cible <i>Special</i> (plus dur)

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	La séquence de missiles redémarre à la 1ère rangée à chaque nouvelle bille
NORMAL	La séquence de missiles redémarre là où elle s'était arrêtée avec la vitesse de descente la plus lente
DUR	La séquence de missiles redémarre là où elle s'était arrêtée avec la même vitesse de descente
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	<i>non</i>	QS8	A-5195	<i>Knocker</i>
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo (*1)	QS9	A-1496	<i>Outhole</i>
SOL 1	A3J4-7	Trou supérieur gauche		QS1	A-1496	<i>Hole kicker</i>
SOL 2	A3J4-13	Remontée de la banque de cibles tombantes	2A sloblo (*2)	QS2	A-16570	<i>Bank reset</i>
SOL 5	A3J4-6	Remontée de la banque de cibles tombantes		QS5	A-16570	<i>Bank reset</i>
L12	A3J3-25	Derrière cible tombante 2	<i>non</i>	QL12	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L13	A3J3-24	Derrière cible tombante 4	<i>non</i>	QL13	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L14	A3J3-22	Derrière cible tombante 6	<i>non</i>	QL14	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L15	A3J3-23	Derrière cible tombante 1	<i>non</i>	QL15	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L16	A3J3-13	Derrière cible tombante 3	<i>non</i>	QL16	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L17	A3J3-14	Derrière cible tombante 5	<i>non</i>	QL17	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>
L18	A3J3-16	Derrière cible tombante 7	<i>non</i>	QL18	A-18642	<i>Drop target trip coil</i>

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM Devil's Dare
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 670
DATE août-82
NOMBRE DE BILLES 3
CARTE SON Existe en 2 versions :
 - Parlante « domestic »
 - Non parlante « export »

COMPATIBLE PI-FX ? Oui pour la version non parlante « export »

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	MODE SONS	Type de carte son installée : classique (non parlante) ou parlante <i>Note : ce réglage est le même qu'au menu général REGLAGE SONS</i>	nouveau	CLASSIQ PARLANT	Carte son classique non parlante Carte son parlante
1	LIBERE CAVE	Si une première bille est capturée dans le trou de capture « CAPTURE CAVE » et que la deuxième bille en jeu est perdue, cette première bille capturée est remise en jeu au lieu d'être perdue (sur une idée de Thibault Grandvilliers)	nouveau	NON OUI	Première bille éjectée du trou « CAPTIVE CAVE » et perdue Première bille éjectée du trou « CAPTIVE CAVE » et remise en jeu
2	DECOMPT BONUS	Décompte le bonus lentement ou rapidement	nouveau	NORMAL RAPIDE	Décompte lent Décompte rapide
3	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	32	NON OUI	Pas de musique de fond (une seule fois au lancer de la bille) Musique de fond continue

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise lampe du trou de capture « CAPTURE CAVE »
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de 4 cibles du haut	F10 : 1A sloblo (*1)	QS1	A-18102	Top Bank
SOL 2	A3J4-13	Trou de capture supérieur (Captive Pit)	F13 : 2A sloblo (*2)	QS2	A-5194	Top Ball Kicker
SOL 3	A3J6-3	Trou de capture inférieur (Captive Cave)	F12 : 1A sloblo	QS3 (*P)	A-5195	Hole
SOL 4	A3J6-2	Relais de renvoi de la bille	non	QS4	A-16890	Ball Save Relay (B)
SOL 5	A3J4-6	Banque de 5 cibles de gauche	F13 : 2A sloblo (*2)	QS5	A-17891	Left Bank
SOL 6	A3J4-12	Banque de 5 cibles de droite (centrales)	F13 : 2A sloblo (*2)	QS6	A-17891	Right Bank
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F10 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	F11 : 1A sloblo	QL12 (*P)	A-16570	Ball Release

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines
 (*2) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Eclipse
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 671
DATE oct.-81
NOMBRE DE BILLES 3
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

Version simplifiée (non parlante et simple plateau) du BLACK HOLE
 Une version « 671K » (K pour KIT) existe, qui s'installe dans une caisse de JAMES BOND

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	KICKING TARGET	Sélectionne le mode de fonctionnement de la <i>kicking target</i> en bas à droite : permet de cumuler plusieurs allumages de sa lampe verte (en éteignant les 3 couloirs supérieurs verts) ou d'en conserver 1 seul comme à l'origine	nouveau	NORMAL CUMULE	S'allume une seule fois Cumule les allumages
1	MODE ROLLUNDER	Sélectionne la vitesse à laquelle les 3 lampes 50,000/ <i>extraball/special</i> du couloir supérieur gauche (<i>rollunder</i>) s'allument en séquence, la vitesse la plus lente permettant de viser effectivement la lampe allumée désirée	nouveau	NORMAL LENT	Vitesse normale (rapide) Vitesse lente (plus facile)
2	FOND SONORE	Coupe la musique de fond (en et hors multibilles) : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	32	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Mémorise lampes alternées (rollunder supérieur gauche) + cible verte (kicking target) + couloirs supérieurs
NORMAL	Mémorise cible verte (kicking target) + couloirs supérieurs
DUR	Mémorise couloirs supérieurs
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles (Eclipse 1ère édition)

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Remontée de la banque de cibles 4X	2A sloblo (*1)	QS1	A-18318	4 Pos. Bank
SOL 2	A3J4-13	Remontée de la banque de cibles 5X	2A sloblo (*1)	QS2	A-17891	5 Pos. Bank
SOL 5	A3J4-6	Ejecteur de bille supérieur gauche	1A sloblo (*2)	QS5	A-19300	Ball Shooter
SOL 6	A3J4-12	Remontée de la banque de cibles 3X	1A sloblo (*2)	QS6	A-18102	3 Pos. Bank
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	1A sloblo (*2)	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	1A sloblo	QL12 (*P)	A-16570	Ball Gate
L13	A3J3-24	Trou de capture gauche	2A sloblo (*1)	QL13 (*P)	A-1496	Hole Kicker

(*1) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Force II
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 661
DATE janv.-81
NOMBRE DE BILLES 2
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	GAIN 1-MILL	Gain additionnel à chaque fois que le million de points est atteint <i>Note : identique au réglage général 19</i>	32	NON OUI	Aucun gain Gain dépend du réglage général 7
1	GONG PARTIE	Coupe le gong qui retentit à chaque partie gratuite claquée (aux points ou <i>special</i>)	nouveau	NON OUI	Gong coupé Gong activé

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise couloirs bleu/blanc/rouge + lampes devant cibles rouges et bleues
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Ejection de la bille	1A sloblo (*1)	QS1	A-16570	Outhole
SOL 2	A3J4-13	Remontée de la banque de cibles tombantes blanches (en haut)	2A sloblo (*2)	QS2	A-18318	Top Drop Target Bank
SOL 5	A3J4-6	Remontée de la banque de cibles tombantes bleues (à droite)	2A sloblo (*2)	QS5	A-17891	Right Drop Target Bank
SOL 6	A3J4-12	Remontée de la banque de cibles tombantes rouges (à gauche)	2A sloblo (*2)	QS6	A-17891	Left Drop Target Bank
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Trough
L12	A3J3-25	Relais de mémoire des cibles tombantes	non	QL12	A-16890	Memory Relay
L13	A3J3-24	Ejecteur de bille droit	2A sloblo (*2)	QL13 (*P)	A-5194	Ball Kicker
L14	A3J3-22	Trou central	1A sloblo (*1)	QL14 (*P)	A-18642	Hole Kicker
L15	A3J3-23	Derrière cible tombante rouge 1 (en bas à gauche)	non	QL15	A-18642	#1 Left Drop Target trip coil
L16	A3J3-13	Derrière cible tombante rouge 2	non	QL16	A-18642	#2 Left Drop Target trip coil
L17	A3J3-14	Derrière cible tombante rouge 3	non	QL17	A-18642	#3 Left Drop Target trip coil
L18	A3J3-16	Derrière cible tombante rouge 4	non	QL18	A-18642	#4 Left Drop Target trip coil
L19	A3J3-15	Derrière cible tombante rouge 5	non	QL19	A-18642	#5 Left Drop Target trip coil
L20	A3J3-21	Derrière cible tombante blanche 1 (à gauche)	non	QL20	A-18642	#1 Top Drop Target trip coil
L21	A3J3-20	Derrière cible tombante blanche 2	non	QL21	A-18642	#2 Top Drop Target trip coil
L22	A3J3-18	Derrière cible tombante blanche 3	non	QL22	A-18642	#3 Top Drop Target trip coil
L23	A3J3-19	Derrière cible tombante blanche 4	non	QL23	A-18642	#4 Top Drop Target trip coil
L24	A3J3-9	Derrière cible tombante bleue 1 (en haut à gauche)	non	QL24	A-18642	#1 Right Drop Target trip coil
L25	A3J3-10	Derrière cible tombante bleue 2	non	QL25	A-18642	#2 Right Drop Target trip coil
L26	A3J3-12	Derrière cible tombante bleue 3	non	QL26	A-18642	#3 Right Drop Target trip coil
L27	A3J3-11	Derrière cible tombante bleue 4	non	QL27	A-18642	#4 Right Drop Target trip coil
L28	A3J3-Y	Derrière cible tombante bleue 5	non	QL28	A-18642	#5 Right Drop Target trip coil

(*1) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 3 bobines

NOM Haunted House

SERIE SYSTEM-80
 NUMERO PROM JEU 669
 DATE févr.-82
 NOMBRE DE BILLES 1
 CARTE SON Parlante mais non équipée du circuit de synthèse de parole SC01
COMPATIBLE PI-FX ? Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	CONFIG UPKICK	Sélectionne la façon dont est pilotée la bobine de l'upkicker (trou supérieur droit du plateau principal) Cela conditionnait la GAME PROM de la CPU originale : version 668/1 (proto) ou 668/2 (normal)	nouveau	NORMAL PROTO	Piloté par sortie SOL 2 (production normale) Piloté par sortie LAMPE 14 + transistor sous le plateau (préséries)
1	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués Dans ce mode, le couloir du contact 04 (sous le pop bumper inférieur gauche du plateau principal) joue un autre son (correctif)		NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise cibles rondes plateau supérieur + cibles 1-2-3-4-5 plateau central
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Trou supérieur central	F15 : 2A sloblo (*1)	QS1	A-16570	Top Hole
SOL 2 (*C)	A3J4-13	Trou supérieur droit, éjecte la bille vers le plateau du haut : sur les jeux de production normale	F14 : 2.5A sloblo (*2)	QS2	A-5194	Up Kicker
SOL 5	A3J4-6	Banque de 4 cibles du haut	F15 : 2A sloblo (*1)	QS5	A-18102	4 Bank (upstairs)
SOL 6	A3J4-12	Trou du spécial	F15 : 2A sloblo (*1)	QS6	A-16570	Hole (lower)
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F15 : 2A sloblo (*1)	QS9	A-5195	Outhole
L12	A3J3-25	Relais K, commande la bobine d'éjection verticale de la bille depuis le plateau du bas	non	QL12	A-20558 + A-4893	K Relay (lower) + Vertical Up Kicker
L13	A3J3-24	Banque de 5 cibles du bas	F14 : 2.5A sloblo (*2)	QL13 (*P)	A-17891	5 Bank (lower)
L14 (*C)	A3J3-22	Trou supérieur droit, éjecte la bille vers le plateau du haut : sur les jeux de pré-série uniquement	F14 : 2.5A sloblo (*2)	QL14 (*P)	A-5194	Up Kicker
L15	A3J3-23	Ejecteur de l'extraball	F14 : 2.5A sloblo (*2)	QL15 (*P)	A-5195	Right Side Kicker
L16	A3J3-13	Trappe sous la rampe qui mène au plateau du haut	F14 : 2.5A sloblo (*2)	QL16 (*P)	A-17875	Trap Door
L17	A3J3-14	Relais U, alimente les flippers du plateau du bas	non	QL17	A-16890	U Relay

(*C) cette bobine est commandée par l'une ou l'autre configuration selon la version du plateau (finale ou pré-série) ; la bonne configuration est à sélectionner grâce au réglage spécifique n°0 : CONFIG UPCKICK

= Plateau principal (central)
 = Plateau du bas (inférieur)
 = Plateau du haut (supérieur)

(*1) = le même fusible alimente ces 4 bobines
 (*2) = le même fusible alimente ces 4 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

= Plateau principal de pré-série

NOM Mars God of War
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 666
DATE avr.-81
NOMBRE DE BILLES 3
CARTE SON Parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	nouveau	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel
1	CHANCE FINALE	Active la bille de la dernière chance à la dernière bille en jeu : si elle est perdue par les couloirs extérieurs et si au moins une bille est encore capturée dans une des bases	31	NON OUI	Désactivée Activée
2	NIVEAU SPC-EB	Niveau de multiplicateur à partir duquel les lampes <i>special</i> et <i>extraball</i> sont allumées dans les bases	32	NON OUI	<i>special</i> à partir de 4X, <i>extraball</i> à partir de 3X <i>special</i> à partir de 5X, <i>extraball</i> à partir de 4X (plus dur)

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise couloirs M-A-R-S + lampes spinner + warbases gauche et droite
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Trou de capture gauche	F15 : 1A sloblo (*1)	QS1	A-16570	Left Captive Hole
SOL 2	A3J4-13	Trou de capture droite	F15 : 1A sloblo (*1)	QS2	A-16570	Right Captive Hole
SOL 5	A3J4-6	Banque de cibles centrales	F14 : 2A sloblo (*2)	QS5	A-18318	Center Drop Target Bank
SOL 6	A3J4-12	Banque de cibles droites	F14 : 2A sloblo (*2)	QS6	A-18318	Right Drop Target Bank
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	F15 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Ejecteur supérieur droit	F16 : 2A sloblo	QL12 (*P)	A-19300	Right Launch Lane
L13	A3J3-24	Relâchement de la bille en jeu (sous le carter multi-billes)	F17 : 1A sloblo	QL13 (*P)	A-16570	Ball Release
L8	A3J2-10	Rampe	F18 : 2A sloblo	U21/U22-11 (*P)	A-17875	Ramp

(*1) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Panthera
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 652
DATE mai-80
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	ALTERN EXBALL	Fait alterner la lampe <i>extraball</i> avec les contacts à 10 points et les bumpers	31	LIBERAL CONSERV	Lampe fixe Lampe alternée (plus dur)
1	ALTERN SPECIAL	Fait alterner la lampe <i>special</i> avec les contacts à 10 points et les bumpers	32	LIBERAL CONSERV	Lampe fixe Lampe alternée (plus dur)

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + Extraball si non fait
NORMAL	Mémorise couloirs de couleur + cibles (de la couleur des couloirs déjà faits) + Special si non fait
DUR	Aucune mémorisation
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de cibles #3	2A sloblo (*1)	QS1	A-18318	#3 Target Bank Reset
SOL 2	A3J4-13	Banque de cibles #1	2A sloblo (*1)	QS2	A-18318	#1 Target Bank Reset
SOL 5	A3J4-6	Banque de cibles #2	2A sloblo (*1)	QS5	A-18318	#2 Target Bank Reset
SOL 6	A3J4-12	Trou d'éjection	2A sloblo (*1)	QS6	A-1496	Hole Kicker
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Derrière cible tombante jaune 1	non	QL12	A-18642	#1 Yellow drop target trip coil
L13	A3J3-24	Derrière cible tombante bleue 1	non	QL13	A-18642	#1 Blue drop target trip coil
L14	A3J3-22	Derrière cible tombante blanche 1	non	QL14	A-18642	#1 White drop target trip coil
L15	A3J3-23	Derrière cible tombante verte 1	non	QL15	A-18642	#1 Green drop target trip coil
L16	A3J3-13	Derrière cible tombante jaune 2	non	QL16	A-18642	#2 Yellow drop target trip coil
L17	A3J3-14	Derrière cible tombante bleue 2	non	QL17	A-18642	#2 Blue drop target trip coil
L18	A3J3-16	Derrière cible tombante blanche 2	non	QL18	A-18642	#2 White drop target trip coil
L19	A3J3-15	Derrière cible tombante verte 2	non	QL19	A-18642	#2 Green drop target trip coil
L20	A3J3-21	Derrière cible tombante jaune 3	non	QL20	A-18642	#3 Yellow drop target trip coil
L21	A3J3-20	Derrière cible tombante bleue 3	non	QL21	A-18642	#3 Blue drop target trip coil
L22	A3J3-18	Derrière cible tombante blanche 3	non	QL22	A-18642	#3 White drop target trip coil
L23	A3J3-19	Derrière cible tombante verte 3	non	QL23	A-18642	#3 Green drop target trip coil

(*1) = le même fusible alimente ces 4 bobines

NOM Pink Panther
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 664
DATE mars-81
NOMBRE DE BILLES 3
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	TEMPS SPECIAL	Temps pendant lequel le <i>special</i> (banque de cibles noires) reste allumé en mode multibilles	31	20 SEC 25 SEC	20 secondes 25 secondes
1	MAX DIAMANT	Nombre maximum de diamants cumulables en mode multibilles	32	40DIAM 50DIAM 99DIAM	40 diamants 50 diamants 99 diamants

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + Extraball si non fait + couloirs P-I-N-K
NORMAL	Mémorise état des trous de capture gauche et droit
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Trou d'éjection inférieur droit	1A sloblo (*1)	QS1	A-16570	Lower Right Hole Kicker
SOL 2	A3J4-13	Banque de cibles centrales blanches	1A sloblo (*1)	QS2	A-18102	Center Drop Target Bank
SOL 5	A3J4-6	Banque de cibles gauches noires	2A sloblo	QS5	A-18318	Left Drop Target Bank
SOL 6	A3J4-12	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	1A sloblo	QS6	A-16570	Trough Switch (Ball Release)
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L8	A3J2-10	Trou de capture gauche	1A sloblo (*1)	U21/U22-11 (*P)	A-16570	Left Captive Hole
L9	A3J2-9	Trou de capture droit	1A sloblo	U21/U22-12 (*P)	A-5195	Right Captive Hole

(*1) = le même fusible alimente ces 4 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Q*Bert's Quest
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 677
DATE mars-83
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	ANIMAT + SON	Coupe l'animation sonore et visuelle sur « Coily » à intervalles réguliers en mode <i>game over</i>	7	NON OUI	Animation coupée Animation activée
1	FIG-8 VILLAIN	Contrôle la destruction du <i>villain</i> en cours quand la bille fait une grande boucle « 8 »	8	PARTOUT 1-E POS	Destruction quelle que soit la position du <i>villain</i> Destruction seulement lorsque le <i>villain</i> est sur sa 1ère position (plus dur)
2	PYRAMI SPECIAL	Nombre de pyramides à compléter avant d'allumer le <i>special</i>	31	5 6 7 8	5 pyramides 6 pyramides 7 pyramides 8 pyramides
3	ATTAQU TRIPLE	Nouvelle attaque spéciale des 3 <i>villains</i> ensemble, au bout d'un certain nombre de coups sur les <i>villains</i>	nouveau	NON OUI	Désactivée Activée

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise cubes + nb de pyramides + position <i>villains</i> + <i>Special</i> si non fait
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de cibles gauche	F13 : 1A sloblo (*1)	QS1	A-18102	Left 2 Bank Reset
SOL 2	A3J4-13	Ejecteur de droite	F12 : 2A sloblo (*2)	QS2	A-1496	Right Kicker
SOL 5	A3J4-6	Ejecteur de gauche	F12 : 2A sloblo (*2)	QS5	A-1496	Left Kicker
SOL 6	A3J4-12	Banque de cibles droite	F13 : 1A sloblo (*1)	QS6	A-18102	Right 2 Bank Reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	F13 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-5195	Outhole

(*1) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM Rack'Em Up
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 685
DATE nov.-83
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + le bouton du flipper droit fait tourner les lampes des couloirs et des cibles de manière illimitée
NORMAL	Mémorise lampes centrales, celles clignotantes devant couloirs et cibles, <i>racks</i> complets, et <i>special</i> si pas obtenu à la bille précédente
DUR	Voir « NORMAL » + les <i>racks</i> incomplets sont effacés (lampes centrales éteintes)
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 2	A3J4-13	Ejecteur supérieur bille 8	2A sloblo (*1)	QS2	A-5194	Shooter
SOL 5	A3J4-6	Banque inférieure droite de 3 cibles	1A sloblo (*2)	QS5	A-18102	3-bank reset
SOL 6	A3J4-12	Banque supérieure gauche de 4 cibles	2A sloblo (*1)	QS6	A-18318	4-bank reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo (*2)	QS9	A-5195	Outhole

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM

Royal Flush Deluxe

SERIE

SYSTEM-80A

NUMERO PROM JEU

681

DATE

juin-83

NOMBRE DE BILLES

1

CARTE SON

Parlante

mais non équipée du circuit de synthèse de parole SC01

COMPATIBLE PI-FX ?

Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	FOND SONORE	Coupe la musique de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	nouveau	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
1	MODE ROYAL	Nouveau bonus de 10,000 points + 10,000 par joker, sur la cible <i>DIP</i> centrale et le <i>bumper</i> pendant un temps limité Démarré lorsque l'As (à l'extrême gauche) et le 10 (à l'extrême droite) sont les 2 seules cibles abattues de la banque	nouveau	NON OUI	Désactivé Activé

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Mémorise portillon de retour inférieur droit
NORMAL	Aucune mémorisation
DUR	Aucune mémorisation
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 2	A3J4-13	Remontée des cibles (*)	F12 : 2A sloblo (*)	QS2	A-18102	Target Bank Reset
SOL 5	A3J4-6	Trou	F11 : 1A sloblo (*)	QS5	A-5195	Hole
SOL 6	A3J4-12	Remontée des cibles (*)	F12 : 2A sloblo (*)	QS6	A-18102	Target Bank Reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F11 : 1A sloblo (*)	QS9	A-5195	Outhole
L12	A3J3-25	Portillon de retour droit	non	QL12	A-20558	Gate

(*) commandées en même temps par la CPU

(*) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(**) = le même fusible alimente ces 2 bobines

NOM Spider-Man
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 653
DATE janv.-80
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Pas de réglage particulier

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + lampe spinner
NORMAL	Mémorise trous 1-2-3 + lampes vertes de multiplicateur devant les cibles de droite
DUR	Mémorise lampes vertes de multiplicateur devant les cibles de droite
TRès DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Ejecteur trou supérieur central #2	1A sloblo (*1)	QS1	A-16570	#2 Hole Kicker
SOL 2	A3J4-13	Ejecteurs trous supérieurs gauche #1 et droit #3 (2 bobines)	1A sloblo (*1)	QS2	A-16570	#1 & #3 Hole Kickers
SOL 5	A3J4-6	Banque gauche de 3 cibles	1A sloblo (*1)	QS5	A-18102	Left target bank reset
SOL 6	A3J4-12	Banque droite de 5 cibles	2A sloblo	QS6	A-17891	Right target bank reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole

(*1) = le même fusible alimente ces 5 bobines

NOM Spirit
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 673
DATE nov.-82
NOMBRE DE BILLES 3
CARTE SON Parlante mais non équipée du circuit de synthèse de parole SC01
COMPATIBLE PI-FX ? Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	MULTIBALL RAPIDE	Ejecte les billes plus rapidement au début de la séquence multibilles	nouveau	NON OUI	Vitesse normale Vitesse rapide
1	HOMMAGE STEVE	Pendant l' <i>attract mode</i> , affiche un message relatif à l'alignement Spirit-A-Go-Go du salon Bougnogne Game Show réalisé en septembre 2017 en hommage à notre ami Steve Charland (1956-2017)	nouveau	NON OUI	Pas de message Message d'hommage à Steve

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + La porte 'STARGATE' reste ouverte pour 30 coups (au lieu de 15) + Le <i>pop bumper</i> reste clignotant pour 30 coups (au lieu de 15)
NORMAL	Mémorise lettres « S-P-I-R-I-T »
DUR	Voir « NORMAL »
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de 3 cibles « éclair »	F10 : 1A sloblo (*1)	QS1	A-18102	3 Bank
SOL 2	A3J4-13	Trou de capture inférieur gauche	F15 : 2A sloblo (*2)	QS2	A-5194	Left Bottom Hole
SOL 5	A3J4-6	Banque de 3 cibles « éclair »	F11 : 1A sloblo (*3)	QS5	A-18102	3 Bank Upper Playfield
SOL 6	A3J4-12	Trou de capture central (derrière la rampe STARGATE)	F15 : 2A sloblo (*2)	QS6	A-5194	Center Top Hole
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	<i>non</i>	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F10 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	F13 : 1A sloblo	QL12 (*P)	A-16570	Ball Release
L13	A3J3-24	Rampe STARGATE	F14 : 2A sloblo	QL13 (*P)	A-17875	STARGATE Ramp
L14	A3J3-22	Trou de capture supérieur gauche	F11 : 1A sloblo (*3)	QL14 (*P)	A-16570	Left Top Hole
L15	A3J3-23	Trou de capture droit	F12 : 1A sloblo	QL15 (*P)	A-16570	Right Bottom Hole

= Plateau principal

= Plateau du haut (supérieur)

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*2) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*3) = le même fusible alimente ces 2 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Striker
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 675
DATE janv.-83
NOMBRE DE BILLES 2
CARTE SON Parlante, 3 versions d'hymne :
 Américain, Français, Allemand
COMPATIBLE PI-FX ? Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	GAIN MAXBUT	Gain quand un joueur bat le record du nombre de buts marqués	31	AUCUN 1PARTIE	Aucun gain 1 partie gratuite
1	SCORE BUTMAX	Valeur maximale du bonus par but, affichée par les lampes 5,000 10,000 et 15,000 entre les mini-flippers centraux En mode 100K, les 3 lampes clignotent ensemble pour afficher 100,000 points de bonus	nouveau	15K 100K	De 5,000 à 15,000 points maximum De 5,000 à 30,000 puis 100,000 points maximum

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL »
NORMAL	Mémorise côtés d'attaque/défense + couloirs supérieurs « but » encore allumés + nombre de buts marqués
DUR	Mémorise côtés d'attaque/défense + nombre de buts marqués
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Trou	F12 : 1A sloblo (*1)	QS1	A-5195	Hole
SOL 2	A3J4-13	Banque de 4 cibles centrale	F11 : 2A sloblo (*2)	QS2	A-18318	Center 4 Bank
SOL 5	A3J4-6	Banque de 5 cibles de gauche	F11 : 2A sloblo (*2)	QS5	A-17891	Left 5 Bank
SOL 6	A3J4-12	Banque de 5 cibles de droite	F11 : 2A sloblo (*2)	QS6	A-17891	Right 5 Bank
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F12 : 1A sloblo (*1)	QS9	A-16570	Outhole
L12	A3J3-25	Ejection de la bille vers le lanceur (sous le carter multi-billes)	F10 : 1A sloblo	QL12 (*P)	A-16570	Ball Release

(*1) = le même fusible alimente ces 2 bobines
 (*2) = le même fusible alimente ces 3 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5879 déporté sous le plateau

NOM

Super Orbit

SERIE

SYSTEM-80A

NUMERO PROM JEU

680

DATE

mai-83

NOMBRE DE BILLES

1

CARTE SON

Parlante

mais non équipée du circuit de synthèse de parole SC01

COMPATIBLE PI-FX ?

Non

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	nouveau	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel
1	SON FLIPPER	Coupe le bruitage des flippers quand on les actionne	nouveau	NON OUI	Pas de bruitage des flippers Bruitage des flippers habituel
2	ORBIT SPECIAL	Positions des lampes « orbit » auxquelles le <i>special</i> s'allume et nombre de positions « orbit » avancées à chaque coup dans les cibles et les couloirs <i>Note : voir le manuel d'origine du jeu pour les détails de chaque réglage</i>	31	LIBERAL MOYEN CONSERV	Libéral (le plus facile) Niveau médian Conservatif (le plus dur)
3	MODE JACKPOT	Nouveau mode jackpot de la <i>varitarget</i> , qui s'active quand le <i>special</i> n'est pas allumé	nouveau	NON BILLE PARTIE	Désactivé Jackpot activé, valeur remise à zéro à la fin de chaque bille Jackpot activé, valeur cumulée bille après bille (pour chaque joueur)
4	DELAI VARITG	Délai avant de remettre la <i>varitarget</i> en position repos (à zéro) pour éviter de catapulter la bille en jeu	nouveau	NON OUI	Aucun délai, retour normal immédiat Délai (½ seconde)

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Mémorise portillon de retour inférieur droit ; portillon supérieur gauche ne le referme plus
NORMAL	Aucune mémorisation
DUR	Aucune mémorisation + bumpers allumés donnent 3,000 au lieu de 10,000
TRÈS DUR	Voir « DUR »

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie Bobine / Lampe	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille	F13 : 1A sloblo	QS9	A-5195	Outhole
L12	A3J3-25	Portillon de retour droit	non	QL12	A-20558	Gate
L13	A3J3-24	Retour de la vari-target	non	QL13	A-17564	Vari-Target Reset

NOM Time Line
SERIE SYSTEM-80
NUMERO PROM JEU 659
DATE nov.-80
NOMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	GAIN 1-MILL	Gain additionnel à chaque fois que le million de points est atteint <i>Note : identique au réglage général 19</i>	32	NON OUI	Aucun gain Gain dépend du réglage général 7
1	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	nouveau	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel
2	GONG PARTIE	Coupe le gong qui retentit à chaque partie gratuite claquée (aux points ou <i>special</i>)	nouveau	NON OUI	Gong coupé Gong activé

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Voir « NORMAL » + lampes 5,000 devant cibles jaunes + portillon de retour
NORMAL	Mémorise lampes 5,000 devant cibles rouges + cibles 1-2-3 + Extrall si non fait + Multiplicateur + Matrice X/O
DUR	Mémorise multiplicateur seul (matrice X/O vidée)
TRÈS DUR	Aucune mémorisation

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 1	A3J4-7	Banque de cibles jaunes	2A sloblo (*1)	QS1	A-18318	Yellow Drop Target Bank Reset
SOL 2	A3J4-13	Banque de cibles rouges	2A sloblo (*1)	QS2	A-17891	Red Drop Target Bank Reset
SOL 5	A3J4-6	Ejecteur vertical (en bas à gauche)	2A sloblo (*1)	QS5	A-5194	Ball Kicker
SOL 6	A3J4-12	Banque de cibles noires	2A sloblo (*1)	QS6	A-17891	Black Drop Target Bank Reset
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo	QS9	A-16570	Outhole
L34	A3J3-K	Gong	2A sloblo	U17/U18-17 (*P)	A-5194	Gong
L45	A3J3-F	Portillon de retour	non	QL45	A-20558	Gate Open Relay
L47	A3J3-M	Relais auxiliaire	non	QL47	A-16890	Auxiliary Relay

(*1) = le même fusible alimente ces 4 bobines

(*P) = commande un transistor PNP 2N5875 déporté sous le plateau

NOM Touchdown
SERIE SYSTEM-80A
NUMERO PROM JEU 688
DATE févr.-85
NUMBRE DE BILLES 1
CARTE SON Non parlante
COMPATIBLE PI-FX ? Oui

RÉGLAGES SPÉCIFIQUES AU JEU SÉLECTIONNÉ

Numéro du réglage (CREDIT)	Réglages	Description	DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valeurs (PLAYER1)	Fonctions
0	FOND SONORE	Coupe le bruitage de fond : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	31	NON OUI	Pas de bruitage de fond Bruitage de fond habituel

Paramètres du plateau mémorisés d'une bille à l'autre pour chaque joueur

Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants et mémorisations
FACILE	Mémorise les lampes centrales des yards et des touchdowns et rallume les trous clignotants si non obtenus ou si spinner PASS non obtenu
NORMAL	Mémorise les lampes centrales des yards et des touchdowns
DUR	Aucune mémorisation
TRÈS DUR	Aucune mémorisation et la défense s'active toutes les 3 touches des kicking targets (au lieu de 5)

Bobines commandées par la carte PI-80, et fusibles

Sortie	Connecteur et broche	Fonction	Fusible dédié	Commande PI-80	Référence bobine Gottlieb	Nom anglais
SOL 5	A3J4-6	Trou d'éjection inférieur gauche	1A sloblo (*1)	QS5	A-16570	Left hole
SOL 6	A3J4-12	Trou d'éjection inférieur droit	1A sloblo (*1)	QS6	A-16570	Right hole
SOL 8	A3J5-8	Claquage aux points	non	QS8	A-5195	Knocker
SOL 9	A3J4-8	Ejection de la bille vers le lanceur	1A sloblo (*1)	QS9	A-5195	Outhole

(*1) = le même fusible alimente ces 3 bobines