

Date 16-sept.-2010

MODE D'EMPLOI DES MENUS

Touche Fonction

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

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

Changer de jeu au démarrage du flipper

Etape

- 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

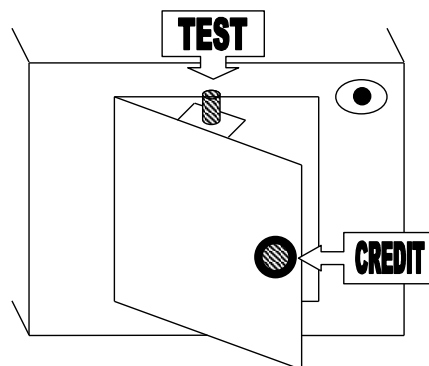
Etape

- 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

- 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



Date 16-sept.-2010

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
	PIECES GAUCHE	Nombre de pièces insérées dans le monnayeur gauche	Remis à zéro
	PIECES DROIT	Nombre de pièces insérées dans le monnayeur droit	
	PIECES CENTRE	Nombre de pièces insérées dans le monnayeur 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'extrabail (billets gratuits) gagnées	
	TOTAL TILTS	Nombre total de tilt déclenchés en cours de partie	
	TOTAL SLAMS	Nombre total de slam 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 :		
		Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : pour les jeux Panthera, Star Race, James Bond	SCORE CONTINU	Ne joue pas certains sons de fond sonore
	MODE SONS	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : pour les jeux Spiderman, Circus, Counterforce	TONS	Joue certains sons de fond sonore
		Jeux existant dans les 2 versions : Volcano, Black Hole, Devil's Dare	SONS	Change certains sons
			CLASSIQ	Utilise la 'petite' carte son classique (modèle « export »)
			PARLANT	Utilise la 'grande' carte son parlante (modèle « domestic »)
			NON	Désactivé
	MODE ATTRACT	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : active ou désactive le son d'attraction	12 MIN	Le son d'attraction est joué toutes les 12 minutes
			6 MIN	Le son d'attraction est joué toutes les 6 minutes
	ONDE SONORE	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : modifie légèrement le rendu de certaines mélodies	SINUS	Onde sonore sinusoïdale (comme la carte son d'origine)
			TRIANGL	Onde sonore en dents de scie (son un peu plus 'pointu')
	EFFET TREMOLO	Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : modifie légèrement l'enveloppe sonore de certaines mélodies	OUI	Enveloppe de volume variable (comme la carte son d'origine)
			NON	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
	CLAO 1	Premier niveau de partie à claquer	De 10,000 à 9,999,990 points (System80) ou 99,999,990 points (System80A) ; 0 = désactivé
	CLAO 2	Deuxième niveau de partie à claquer	De 10,000 à 9,999,990 points (System80) ou 99,999,990 points (System80A) ; 0 = désactivé
	CLAO 3	Troisième niveau de partie à claquer	De 10,000 à 9,999,990 points (System80) ou 99,999,990 points (System80A) ; 0 = désactivé
	RECORD	Plus haut score à battre (toute modification efface aussi le nom qui était associé à ce score)	De 10,000 à 9,999,990 points (System80) ou 99,999,990 points (System80A) ; 0 = mémoriser le premier score à venir

R5	REGLAG PIECES	Réglage des 3 monnayeurs	
	Monnayeur	Emplacement	Valeurs
	GAUCHE	Monnayeur gauche	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties
	DROIT	Monnayeur droit	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties
	CENTRE	Monnayeur central (sans effet sur les jeux qui n'en sont pas pourvus)	X=1.9 pièces donnent Y=1.9 parties

MENUS DE PRESELECTIONS

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
----	----------------	--

P2	PRESEL SCORES	Préréglage des valeurs des 3 scores à battre	
	Scores	Description	Valeurs
	CLAO 1	Premier niveau de partie à claquer	200,000
	CLAO 2	Deuxième niveau de partie à claquer	750,000
	CLAO 3	Troisième niveau de partie à claquer	1,500,000

P3	EFFACE COMPTA	Remise à zéro de tous les paramètres du menu COMPTABILITE
----	---------------	---

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
----	--------------	---

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

T2	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

T3	TEST SONS	Test des 5 signaux (S1/2/4/8/16) qui commandent la carte son	Appui TEST	Appui CREDIT
	Affichage	Description	Son suivant	Joue le son
	1	Active le signal S1 vers la carte son		
	2	Active le signal S2 vers la carte son		
	4	Active le signal S4 vers la carte son		
	8	Active le signal S8 vers la carte son		
	16	Active le signal S16 vers la carte son		
	DEMO PIFX	Si carte son parlante installée : active les signaux S1+S16 ensemble vers la carte son Si carte son additionnelle PI-FX/80 installée : joue tous les sons du jeu les uns après les autres (mode démonstration)		

T4	TEST SWITCH	Test des contacts du plateau et de la porte des monnayeurs Les quatre derniers contacts collés sont affichés. Un contact collé en permanence est signalé avec un « M » pour <u>M</u> aintenance. Quatre contacts peuvent être affichés simultanément.	Appui TEST	Appui CREDIT
			Affiche « 07 » puis quitte le menu de test	

T5	TEST LAMPES	Test des lampes du plateau (et du fronton, sur certains jeux) Chacune des lampes L4 à L51 sont allumées successivement pendant 100ms environ.	Appui TEST	Appui CREDIT court
			Arrête le défilement	Allume brièvement la lampe
				Appui CREDIT long
				Quitte le menu de test

SORTIE MENUS

F-	SORTIE -MENU-	Sortie du menu principal et retour en mode « game over »
----	---------------	--

Date 16-sept.-2010

REGLAGES COMMUNS

Numéro (CREDIT)	Menu (PLAYER3 / PLAYER 4)	Description		DIPSW d'origine (PLAYER2)	Valours (PLAYER1)	Fonctions
N0	RELAG COMMUN	Réglages généraux communs à tous les jeux				
	Réglages	Description				
0	NB DE BILLES	Nombre de billes par partie		17	3	3 billes par partie
1	MAX PARTIES	Nombre maximal autorisé de parties (<i>credit</i>)		15	5	5 billes par partie
					8 PART	Max. 8 parties
					15 PART	Max. 15 parties
					25 PART	Max. 25 parties
2	AFFICH PARTIE	Affiche le nombre de parties restantes dans l'afficheur « credit »	Autorise le jeu en mode gratuit (<i>free play</i>)	nouveau	INFINI	Parties infinies ; jeu gratuit ou <i>free play</i> , l'afficheur des crédits indique 99
					NON	L'afficheur reste éteint
3	MELODI PIECES	Joue une mélodie (ou un son) à chaque nouvelle pièce insérée		27	OUI	Nombre de parties restantes
					NON	Pas de son
4	MELODI PARTIE	Joue une mélodie (ou un son) à chaque nouvelle partie qui commence en appuyant sur le bouton rouge		26	OUI	Mélodie (ou son)
					NON	Pas de son
					OUI	Mélodie (ou son)
5	MAX SPECIAL	Limite d'une partie claquée (aux points ou au <i>special</i> 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 <i>special</i> du plateau		22	AUCUN	Aucun gain
					NORMAL	1 partie gratuite
				nouveau	EXBALL	1 extraball
				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 extraball
8	MODE TILT	Effet du <i>tilt</i> sur la partie en cours		29	BILLE	La bille et son bonus sont perdus pour le seul joueur en cours
					JEU	La totalité de la partie est perdue pour tous les joueurs
9	COMPT 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 <i>extraball</i> 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 <i>special</i> du plateau au lieu de les allumer fixes (effet visuel)		nouveau	NON	Pas d'effet
					OUI	Clignotement
13	ANIM 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 <i>tilt</i>		nouveau	ILLIM	Tilt désactivé, jeu secouable à volonté !
					1	1 coup déclenche le <i>tilt</i> (normal)
					2	2 coups déclenchent le <i>tilt</i>
					3	3 coups déclenchent le <i>tilt</i>
15	NIVEAU EXBALL	Nombre d' <i>extraball</i> qui peuvent être cumulées par bille en jeu, ou gain en échange		nouveau	AUCUNE	Aucune <i>extraball</i>
					1	1 <i>extraball</i> (normal)
					2	2 <i>extraballs</i>
					ILLIM	Pas de limite, on engrange autant d' <i>extraball</i> 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 mémorisés(s) et affichés(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	LOTERIE 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)		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	CLAQ KNOCKER	Désactive le « <i>knocker</i> » : la bobine qui « claque » à chaque partie gagnée (<i>special</i> , loterie, plus hauts scores, aux points) Note : la bobine reste testable dans le menu TEST BOBINE		nouveau	NON	Bobine <i>knocker</i> désactivée
					OUI	Bobine <i>knocker</i> 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

Date 16-sept.-2010

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	Panthera 652	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)
80	Spiderman 653	Pas de réglage particulier					
80	Circus 654	0	MEMOIR NIV-1	Mémoire d'une bille à l'autre si allumés : couleurs supérieur, <i>special</i> , couleur central	31	LIBERAL CONSERV	Mémorisation Pas de mémorisation (plus dur)
		1	MEMOIR NIV-2	Mémoire d'une bille à l'autre si allumés : couleurs gauches/droits inférieurs, porte tournante (<i>spinner</i>)	32	LIBERAL CONSERV	Mémorisation Pas de mémorisation (plus dur)
80	Counterforce 656						
80	Star race 657						
80	James Bond 658						
80	Time line 659	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
80	Force 2 661						
80	Pink Panther 664	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
80	Mars Gof Of War 666	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 couleurs 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)
80	Volcano 667						
80	Black Hole 668	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	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 8-5000	Fonctionnement normal de la porte de retour Maintien de la porte ouverte pendant 7 secondes
		2	FOND SONORE	Coupe la musique de fond (en et hors multibilles) : le jeu se déroule en silence entre les points marqués	nouveau	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
80	Eclipse 671						
80	Haunted House 669	0	CONFIG UPKICK	Sélectionne la façon dont est piloté 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	nouveau	NON OUI	Pas de musique de fond Musique de fond habituelle
80A	Devil's Dare 670						
80A	Caveman 810PV (vidéo)						
80A	Rocky 672						
80A	Spirit 673						
80A	Punk 1 674						
80A	Striker 675						
80A	Krull 676						
80A	Q*Bert's Quest 677	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
80A	Super Orbit 680	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 couleurs <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	Désactivée Jackpot activé, valeur remise à zéro à la fin de chaque bille Jackpot activé, valeur cumulée bille après bille (pour chaque joueur)
80A	Royal Flush Deluxe 681	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 sur la cible <i>DIP</i> centrale et le <i>bumper</i> pendant un temps limité Démarré lorsque le roi « K » noir et le valet « J » noir sont les 2 seules cibles abattues de la banque	nouveau	NON OUI	Désactivée Activé
80A	Goin' Nuts 682						
80A	Amazon Hunt 684						
80A	Rack 'em Up 685						
80A	Ready, Aim, Fire 686						
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 couleurs supérieures 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 couleurs passe directement au niveau extraball</i>	nouveau	NON OUI	Désactivé Activé
80A	Alien Star 689						
80A	The Games 691						
80A	Touchdown 693						
80A	Eldorado City Of Gold 692						
80A	Ice Fever 695						

Date 16-sept.-2010

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

Voir réglage 17 « NIVEAU JOUEUR » du menu des réglages communs

Série (System)	Nom du jeu + numéro dans la série	Niveau de jeu	Paramètres de jeu correspondants
80	Panthera 652	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » + Extraball si non fait Mémorise couloirs de couleur + cibles (de la couleur des couloirs déjà faits) + Special si non fait Aucune mémorisation
80	Spiderman 653	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » + lampe spinner Mémorise trous 1-2-3 + lampes vertes de multiplicateur devant les cibles de droite Mémorise lampes vertes de multiplicateur devant les cibles de droite Aucune mémorisation
80	Circus 654	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Dépend des 2 réglages spécifiques Voir « NORMAL » Aucune mémorisation (prioritaire sur les réglages spécifiques)
80	Counterforce 656		
80	Star race 657		
80	James Bond 658		
80	Time line 659	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » + lampes 5,000 devant cibles jaunes + portillon de retour Mémorise lampes 5,000 devant cibles rouges + cibles 1-2-3 + Extrall si non fait + Multiplicateur + Matrice X/O Mémorise multiplicateur seul (matrice X/O vidée) Aucune mémorisation
80	Force 2 661		
80	Pink Panther 664	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » + Extraball si non fait + couloirs P-I-N-K Mémorise état des trous de capture gauche et droit Voir « NORMAL » Aucune mémorisation
80	Mars Gof Of War 666	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise couloirs M-A-R-S + lampes spinner + warbases gauche et droite Voir « NORMAL » Aucune mémorisation
80	Volcano 667		
80	Black Hole 668	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » + Spinner + Ouverture porte (couloir inférieur droit) + Couloir « HOLE » + Etat porte de sortie Mémorise cibles rondes + couloirs du haut + cibles tombantes BLACK/HOLE allumées + trou de capture (plateau supérieur) Mémorise cibles rondes + couloirs du haut + cibles tombantes BLACK/HOLE allumées (plateau supérieur) Aucune mémorisation
80	Eclipse 671		
80	Haunted House 669	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	Devil's Dare 670		
80A	Caveman 810PV (video)		
80A	Rocky 672		
80A	Spirit 673		
80A	Punk I 674		
80A	Striker 675		
80A	Krull 676		
80A	Q*Bert's Quest 677	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Voir « NORMAL » Mémorise cubes + nb de pyramides + position vilains + Special si non fait Voir « NORMAL » Aucune mémorisation
80A	Super Orbit 680	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Mémorise portillon de retour inférieur droit ; portillon supérieur gauche ne le referme plus Aucune mémorisation Aucune mémorisation + bumpers allumés donnent 3,000 au lieu de 10,000 Voir « DUR »
80A	Royal Flush Deluxe 681	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Mémorise portillon de retour inférieur droit Aucune mémorisation Aucune mémorisation Aucune mémorisation
80A	Goin' Nuts 682		
80A	Amazon Hunt 684	FACILE NORMAL DUR TRès DUR	Aucune mémorisation Aucune mémorisation Mémorise les cibles centrales gauche et droite (seules ces 2 cibles sont relevées) Aucune mémorisation
80A	Rack 'em Up 685		
80A	Ready, Aim, Fire 686		
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 » Mémorisation 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		
80A	Touchdown 689		
80A	Eldorado City Of Gold 692		
80A	Ice Fever 695		

Date **16-sept.-2010**

Codes d'erreur

A **chaque** activation de bobine, 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).

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

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

Erreur	Description	Causes possibles
1	Du courant circule déjà avant d'activer la bobine	Bobine (ou sa diode en parallèle) en court-circuit Transistor de commande (sous le plateau ou sur la carte PI-80) en court-circuit
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 (sous le plateau ou sur la carte PI-80) coupé
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 ERREUR 1
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