

# Service-Manual

## **SPACE FIGHTER**



**GIESSENER STR.27 • 6302 LICH • 06404 - 2071**

**TECHNISCHER SERVICE TEL. 06404 / 2073**



## INHALTSVERZEICHNIS

	<u>Seite</u>
I. Spielbeschreibung	1
II. Technische Anleitung	
1. Maße der Geräte	1
2. Einstellmöglichkeiten des Microschalter	2
3. Einstellung der Lautstärke	2
4. Serviceplan	3
5. Steckerbelegung	8
III. Schaltpläne	9

## CONTENTS

	<u>Page</u>
I. Game Concept	4
II. Technical Data	
1. Dimensions of the game	5
2. Adjustment of sound volume	5
3. Option switch setting	6
4. Check and repair diagram	7
5. Input-Output configuration	8
III. Schematics	9

## I. Spielbeschreibung Space Fighter

Wahlweise 1 oder 2 Spieler steuern nacheinander 3 Raumjäger und wehren den Angriff einer feindlichen Raumflotte ab. Wenn alle 3 eigenen Raumjäger getroffen wurden, ist das Spiel beendet.

- 1) Nach Münzeinwurf Wahltaste für 1 oder 2 Spieler betätigen (je Spiel DM 1,-).
- 2) Den eigenen Raumjäger mit dem "Control" Hebel in Schußposition bringen und zugleich den Angriffen ausweichen.
- 3) In Schußposition mit dem "Fire" Knopf Raketen auslösen.
  - Zusätzlicher Raumjäger für 5000 Punkte.
  - Zusatzpunkte für den Abschluß von Gegnern, die außerhalb ihrer Raumflotte angreifen.
  - Nach erfolgreicher Abwehr greifen neue gegnerische Raumflotten an.

## II. Technische Anleitung

### 1. Maße der Geräte

Wandgerät: Breite 60cm  
Tiefe 42 cm  
Höhe 84 cm

Ständergerät: Breite 56 cm  
Tiefe 72 cm  
Höhe 177 cm

Tischgerät: Breite 71 cm  
Tiefe 80 cm  
Höhe 68 - 88 cm  
(in der Höhe verstellbar)

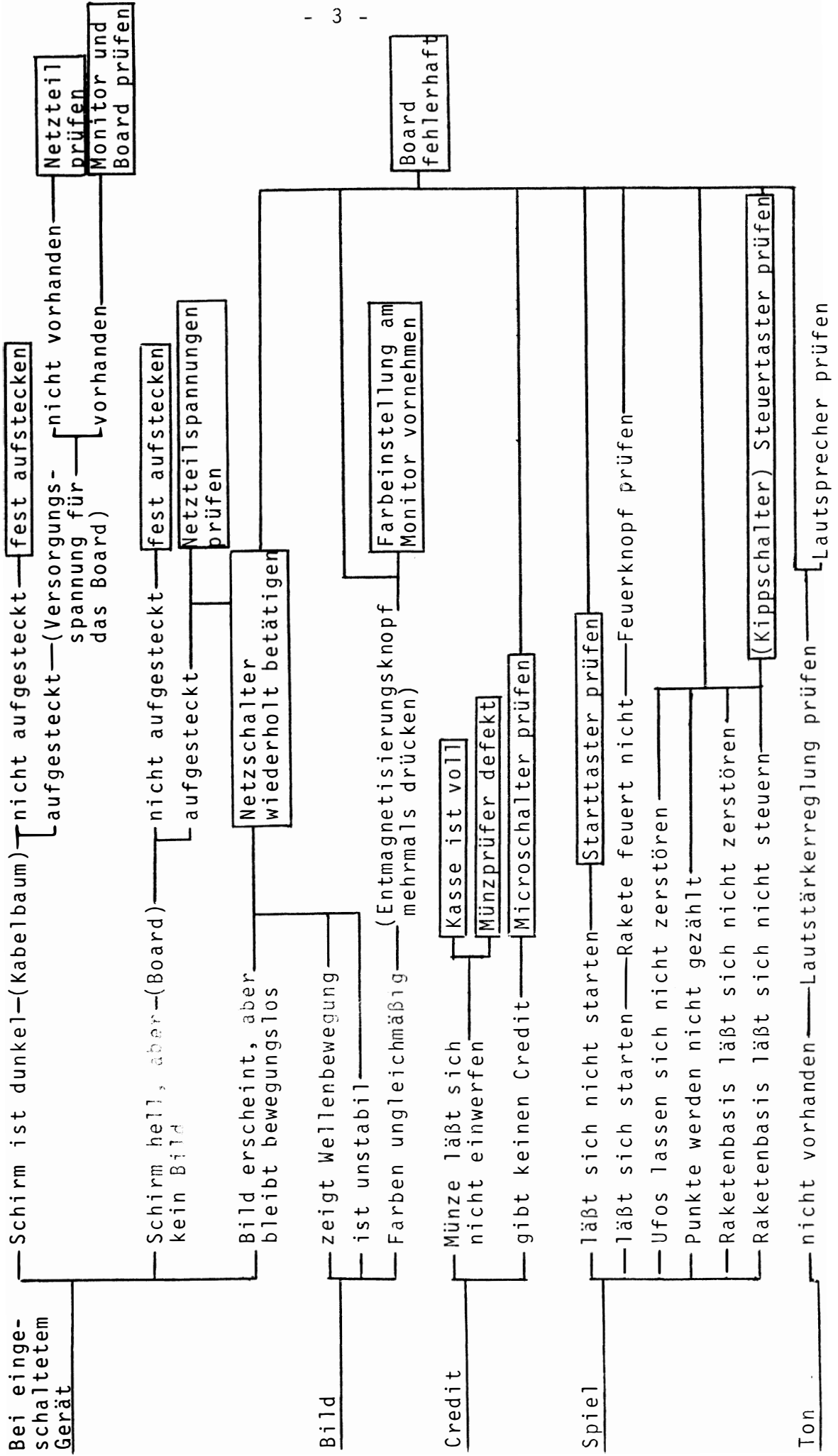
2. Einstellmöglichkeiten des Microschalters Space Fighter

Spielvariante	Schalterstellung					
	1	2	3	4	5	6
<u>Münzeinwurf</u>						keine Funktion
Freispiel	ON	ON				
1 Münze/2 Spiele	OFF	OFF				
2 Münzen/1 Spiel	ON	OFF				
1 Münze/1 Spiel	OFF	OFF				
<u>Punkte-Einstellung</u>						
keine Punkte			OFF	OFF		
4.000			ON	OFF		
5.000			OFF	ON		
7.000			ON	ON		
<u>Anzahl der Raketen</u>						
3					OFF	
5					ON	

3. Einstellung der Lautstärke

Der Potentiometer zur Regelung der Lautstärke der Spielgeräusche befindet sich auf der Platine in der linken oberen Ecke.

#### 4. Serviceplan - Space Fighter



## I. Game Concept Space Fighter

The game can be played by 1 or 2 players. Each player has 3 (or 5) galaxips with which he can shoot the invading aliens. The player can dodge from the many missiles fired by the aliens. When all 3 galaxips are destroyed the game is over.

- 1) Put required numbers of coins in the coin slot and push the select button for 1 or 2 players.
- 2) Move the galaxip to left and right by moving the "Control" lever and thereby bring the galaxip into the best shooting position or to avoid the missiles.
- 3) For shooting the aliens depress the "Fire" button.
  - When the score reaches 5000 points (or 4000, 7000 or zero points selectable by an option switch) one more galaxip is added to the players arsenal.
  - Bonus points are given for shooting aliens which attack outside the normal formation.
  - After destroying alle the aliens in one formation a new formation appears.

## II. Technical Data

### 1. Dimesions\_of\_the\_game

Cocktailtable:      Wide: 71 cm  
                          Deep: 80 cm  
                          High: 68 - 88 cm  
                          (Height adjustable)

Wall Cabinet:      Wide: 60 cm  
                          Deep: 42 cm  
                          High: 84 cm

Upright Cabinet:    Wide: 56 cm  
                          Deep: 72 cm  
                          High: 177 cm

### 2. Adjustment\_of\_sound\_volume

The sound volume adjustment is located on the logic board at the bottom left hand side.

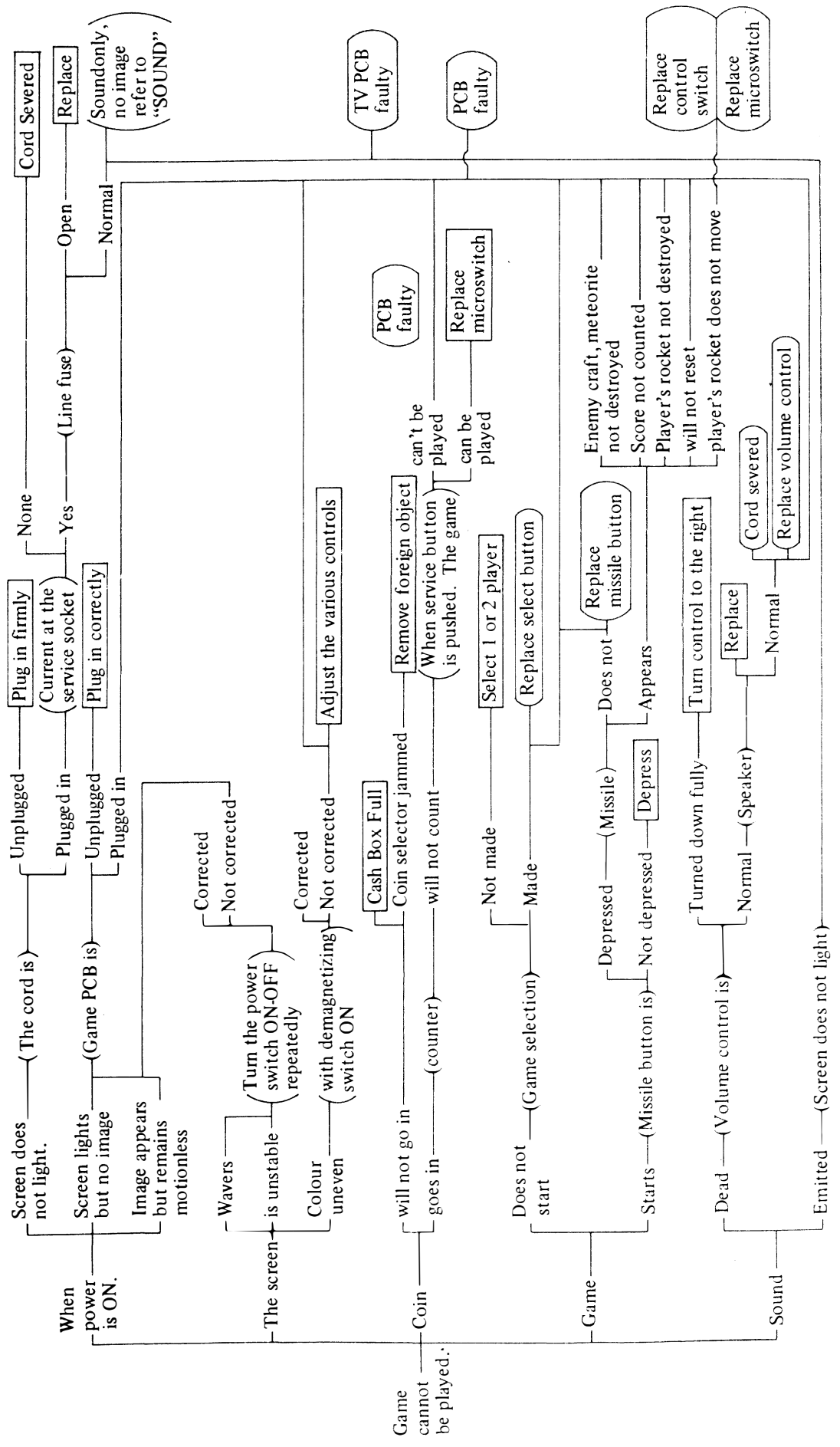


3. Option\_Switch\_Setting

Content	Condition of switch					
	1	2	3	4	5	6
<u>Game Costs</u>						
Free Play	ON	ON				
1 coin/2 plays	OFF	OFF				
2 coins/1 play	ON	ON				
1 coin/1 play	OFF	OFF				
<u>Bonus score</u>						
None points			OFF	OFF		
4000			ON	OFF		NO USE
5000			ON	OFF		
7000			ON	ON		
<u>Number of galaxip</u>						
3					OFF	
5					ON	

### 4. CHECK AND REPAIR DIAGRAM

- To be checked by the attendant and after correcting, report to service shop
- Consult service shop

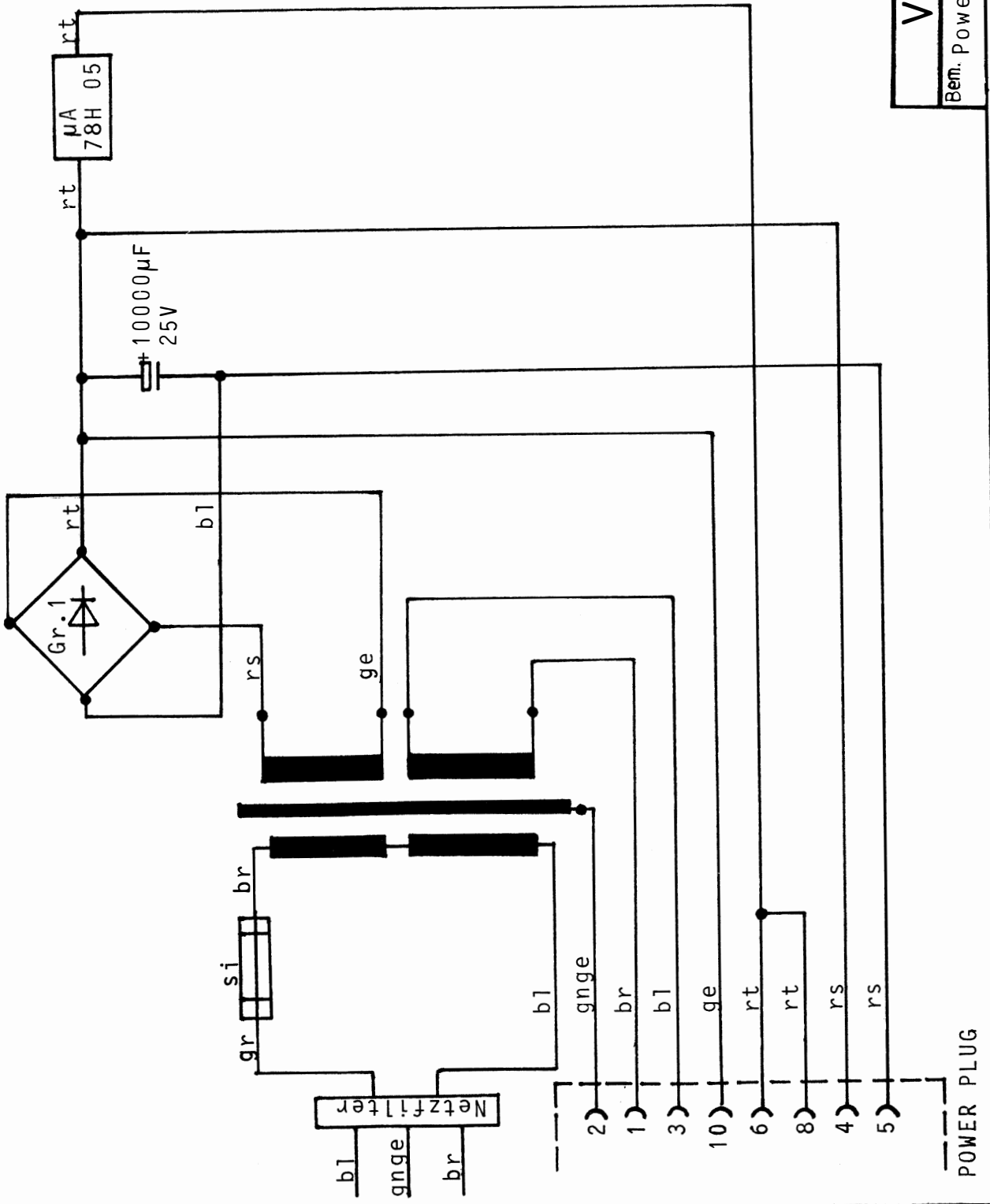


5. Steckerbelegung\_Space\_Fighter (Input/Output Configuration)

1	GND	A	GND
2	GND	B	GND
3	+ 5V	C	+ 5V
4	+ 5V	D	+ 5V
5	ung. 12V	E	ung. 12V
6	2 Player Startlampe	F	1 Player Startlampe
7	Coin Counter	H	
8	Coin 2	I	Coin 1
9	Service	K	Test
10	2 Player Start	L	1 Player Start
11	Player 1 Rechts (Right)	M	Player 1 Links (Left)
12	Player 2 Fire	N	Player 1 Fire
13	Player 2 Rechts (Right)	P	Player 2 Links (Left)
14		R	Bilddrehung Tisch (Picture Invertion
15	GND	S	GND
16	Rot (Red)	T	Grün (Green)
17	Blau (Blue)	U	SYNC
18	Lautsprecher (Speaker)	V	Lautsprecher (Speaker)
19		W	
20		X	
21	GND	Y	GND
22	GND	Z	GND

Brücke





Pin	In/Output	Farbe
1	110V-AC	br
2		gnge
3	110V-AC	b1
4	12V-AC	rs
5	12V-AC	rs
6	+5V	rt
7		
8	+5V	rt
9		
10	+10,8Vung.	ge
11		
12		



