

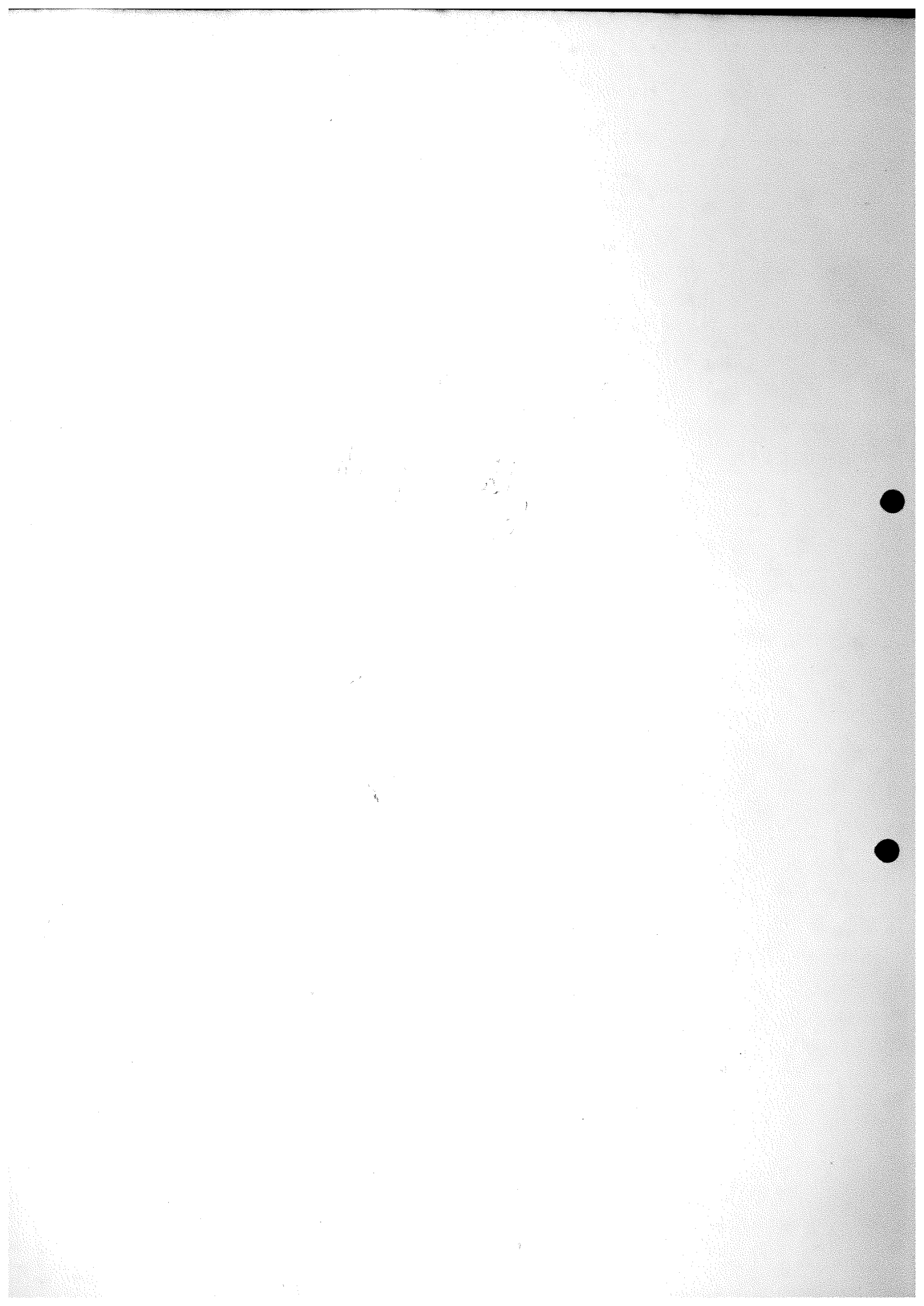
Service-Manual

ASTRO FIGHTER



GIESSENER STR.27 • 6302 LICH • 06404-2071-2072

TECHNISCHER SERVICE TEL. 06404/2073

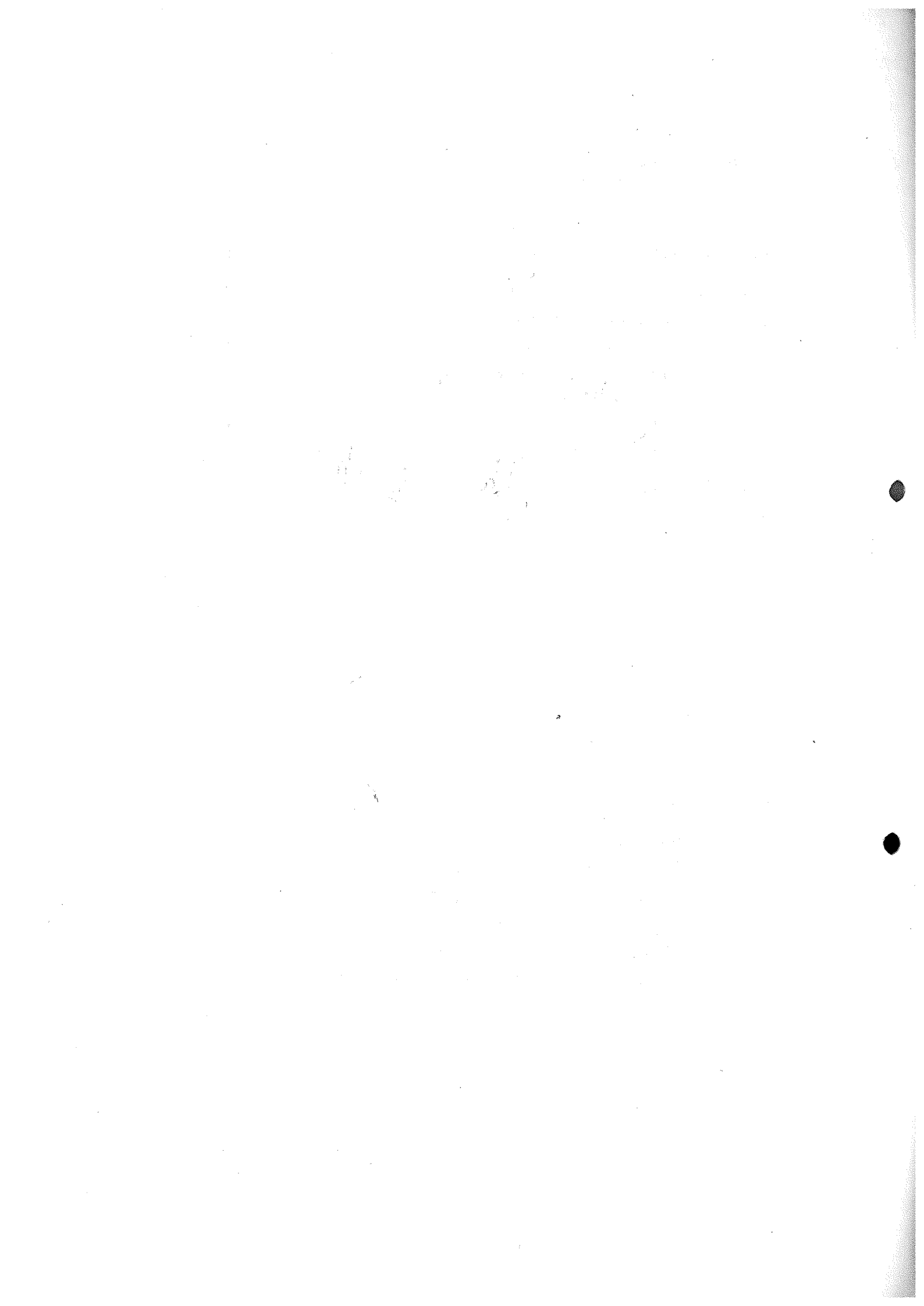


INHALTSVERZEICHNIS

	<u>Seite</u>
I. Spielbeschreibung	1
II. Technische Anleitung	
1. Maße der Geräte	2
2. Einstellung der Lautstärke	2
3. Einstellmöglichkeiten des Microschalters	3
4. Serviceplan	4
5. Steckerbelegung	9
III. Schaltpläne	10-15

CONTENTS

	<u>Page</u>
I. Game Concept	5
II. Technical Data	
1. Dimensions of the game	6
2. Adjustment of sound volume	6
3. Dip switch setting	7
4. Check and repair diagram	8
5. Input-Output configuration	9
III. Schematics	10-15



I. SPIELBESCHREIBUNG

1. Zunächst erscheint die erste Staffel bestehend aus 11 Flugkörpern am oberen Bildrand. Die Staffel bewegt sich in Dreiecks-Formation seitwärts und vorwärts und schießt dabei geradeaus und diagonal nach rechts und links. Die Flugkörper bewegen sich auf die Raketenbasis zu und werden immer schneller, je mehr von ihnen abgeschossen werden.
2. Wenn einer der feindlichen Flugkörper nicht abgeschossen wurde und die Raketenbasis passiert, erscheint die gesamte Staffel noch einmal und die Raketenbasis rückt ein Stück näher an die Formation. Ist die erste Staffel komplett abgeschossen, erscheint die nächste Staffel von 12 Flugkörpern in einer Formation von 2 Reihen und der Angriff beginnt erneut.
3. Nach Abschluß der vorherigen Feinde erscheint eine dritte Staffel, deren Flugkörper sich nicht in einer geschlossenen Formation sondern frei bewegen.
4. Die vierte Staffel besteht aus 15 Flugkörpern, die sich in einer Formation von jeweils 3 Flugkörpern hintereinander sehr schnell vorwärts bewegen.
5. Wenn jetzt alle Staffeln abgeschossen sind, bildet sich im Weltraum eine Flugschneise. Plötzlich erscheint am fernen Ende dieser Schneise das Super-Ufo. Dieses Super-Ufo bewegt sich seitwärts, wobei es sich ausdehnt und zusammenzieht und ständig geradeaus oder diagonal auf die Raketenbasis feuert. Wenn das Super-Ufo genau in eines der beiden Augen getroffen wird, wird die Raketenbasis an eine Benzinleitung angeschlossen und aufgetankt. Das Spiel

beginnt von neuem - jedoch schneller und mit gesteigerter Feuerkraft.

II. TECHNISCHE ANLEITUNG

1. Maße der Geräte

<u>Tischgerät:</u>	Breite:	71 cm
	Tiefe:	80 cm
	Höhe:	68 cm oder 88 cm (in der Höhe verstellbar)

<u>Wandgerät:</u>	Breite:	60 cm
	Tiefe:	42 cm
	Höhe:	84 cm

<u>Standgerät:</u>	Breite:	56 cm
	Tiefe:	72 cm
	Höhe:	177 cm

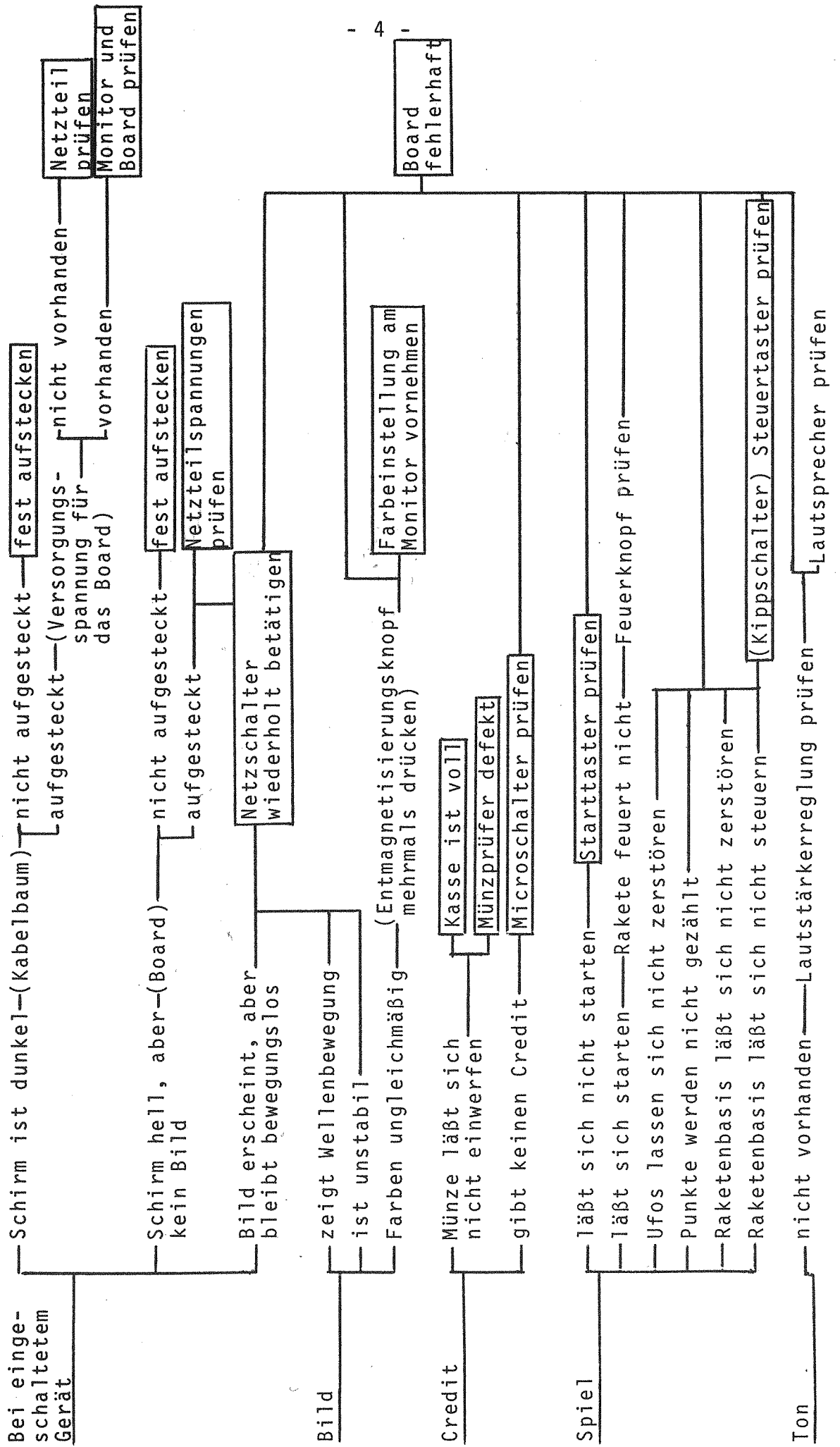
2. Einstellung der Lautstärke

Der Potentiometer befindet sich bei den Stand- und Wandgeräten auf der oberen Platine linke Seite; bei den Tischgeräten unterhalb des Türkontaktschalters.

3. Einstellmöglichkeit des Microschalters

Schalter Nr.	Einstellung				Spielvariante
2	ON	ON	OFF	OFF	Freispiel- punktein- stellung
3	ON	OFF	ON	OFF	
	5000	7000	10000	ohne	
4	ON	ON	OFF	OFF	Einstellung des Münzein- wurfs
5	ON	OFF	ON	OFF	
	1Münze 1Spiel	1Münze 2Spiele	2Münzen 1Spiel		
6	ON	ON	OFF	OFF	Anzahl der Raketenbasen
7	ON	OFF	ON	OFF	
	3	4	5	6	
8	ON	kein Umspringen			Umspringen des Bildes um 180°
	OFF	Drehung			

4. Serviceplan -- Astro_Fighter



I. GAME CONCEPT

1. After an initial onslaught of meteorites, 11 enemy planes will appear in formation at the top of the screen.
The enemy will move from side to side in formation and will fire to the front or to both the left or right side. They will steadily move closer to your rocket, and as you destroy enemy planes, the remainder's movement will become faster.
2. If an enemy does get past your rocket and reaches the bottom line, the original group will appear again irrespective of how many you had already destroyed and in addition your rocket will be moved as step closer to the enemy.
After destroying all of the first formation of enemy a new formation of 12 planes in 2 lines will begin an attack.
3. After destroying all of the previous enemy, you will now face a further enemy of 12 whose craft will appear at random but not in formation.
4. Your next enemy will number 15 craft descending towards in groups of three.
5. Now, when you have destroyed all 15 craft of the previous enemy, a space lane is formed on screen. Suddenly at the far end of this lane the space master appears.
The master's body expands and contracts as it moves across the screen and back again firing terrible missiles forward or to left or right at random. During this play, your rocket does not move forward from baseline, and you must be careful to hit the

master in the eye as it can not be killed by being hit elsewhere. Once destroyed, a fuel pipe will appear on screen and link with your rocket thereby refueling it.

After refueling, you will return to the first play but with greatly increased firepower.

II. TECHNICAL DATA

1. Dimensions of the game

<u>Cocktailtable:</u>	Wide:	71 cm
	Deep:	80 cm
	High:	68 cm or 88 cm (Height adjustable)

<u>Wall cabinet:</u>	Wide:	60 cm
	Deep:	42 cm
	High:	84 cm

<u>Upright cabinet:</u>	Wide:	56 cm
	Deep:	72 cm
	High:	177 cm

2. Adjustment of sound volume

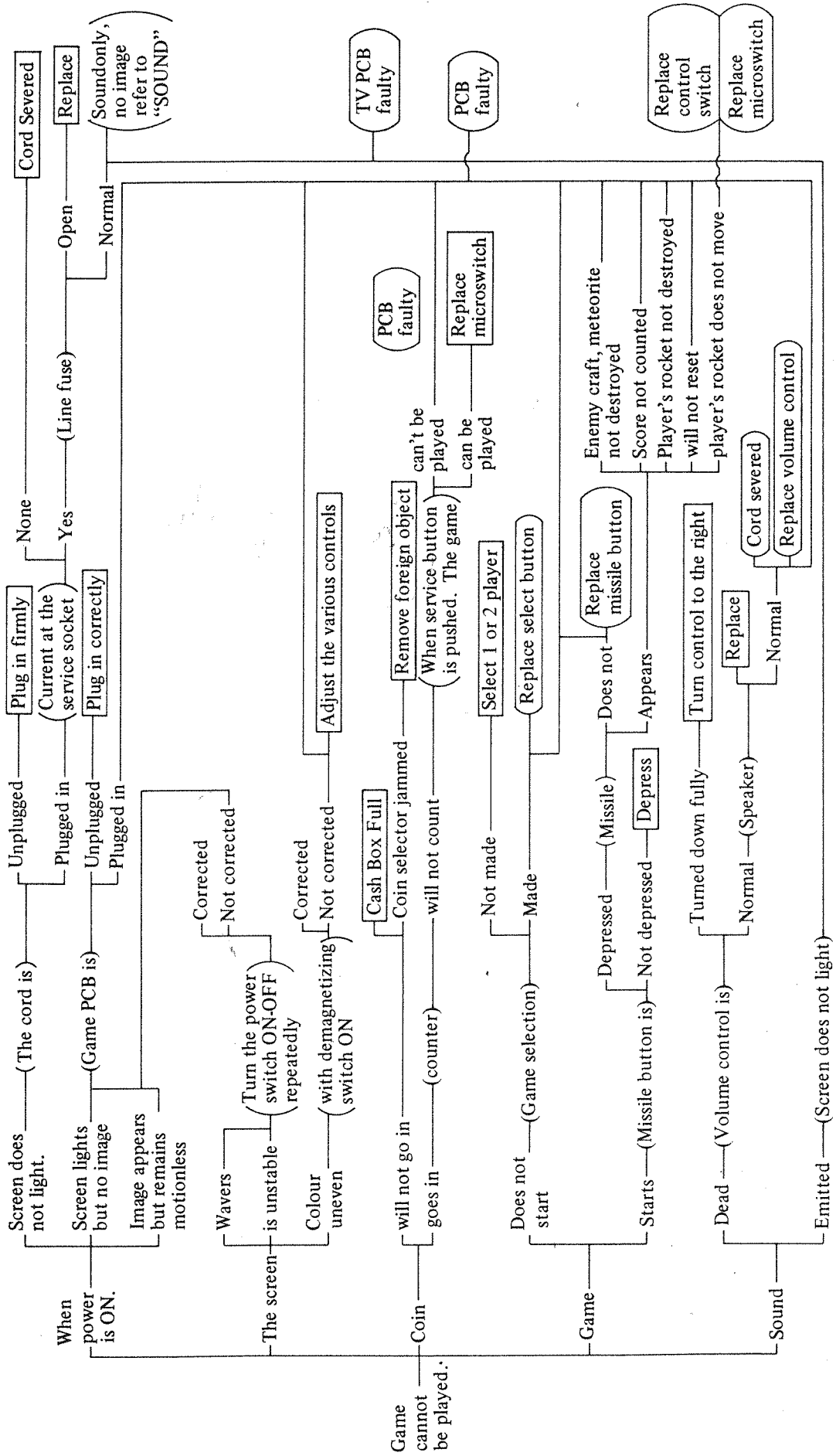
In the upright and wall cabinets the volume adjustment is located on the upper logic board at the left side; in the table models it is located under the door safety switch.

3. Dip_Switch_Settings

No.	Switch Position				Functions
2	ON	ON	OFF	OFF	Bonus Points
3	ON	OFF	ON	OFF	
	5000	7000	10000	NIL	
4	ON	ON	OFF	OFF	Game
5	ON	OFF	ON	OFF	
	1 coin 1 play	1 coin 2 play	2 coins 1 play		
6	ON	ON	OFF	OFF	Number of Rockets
7	ON	OFF	ON	OFF	
	3	4	5	6	
8	ON	Prevent Picture Inversion			Game Screen
	OFF	Picture Inversion			

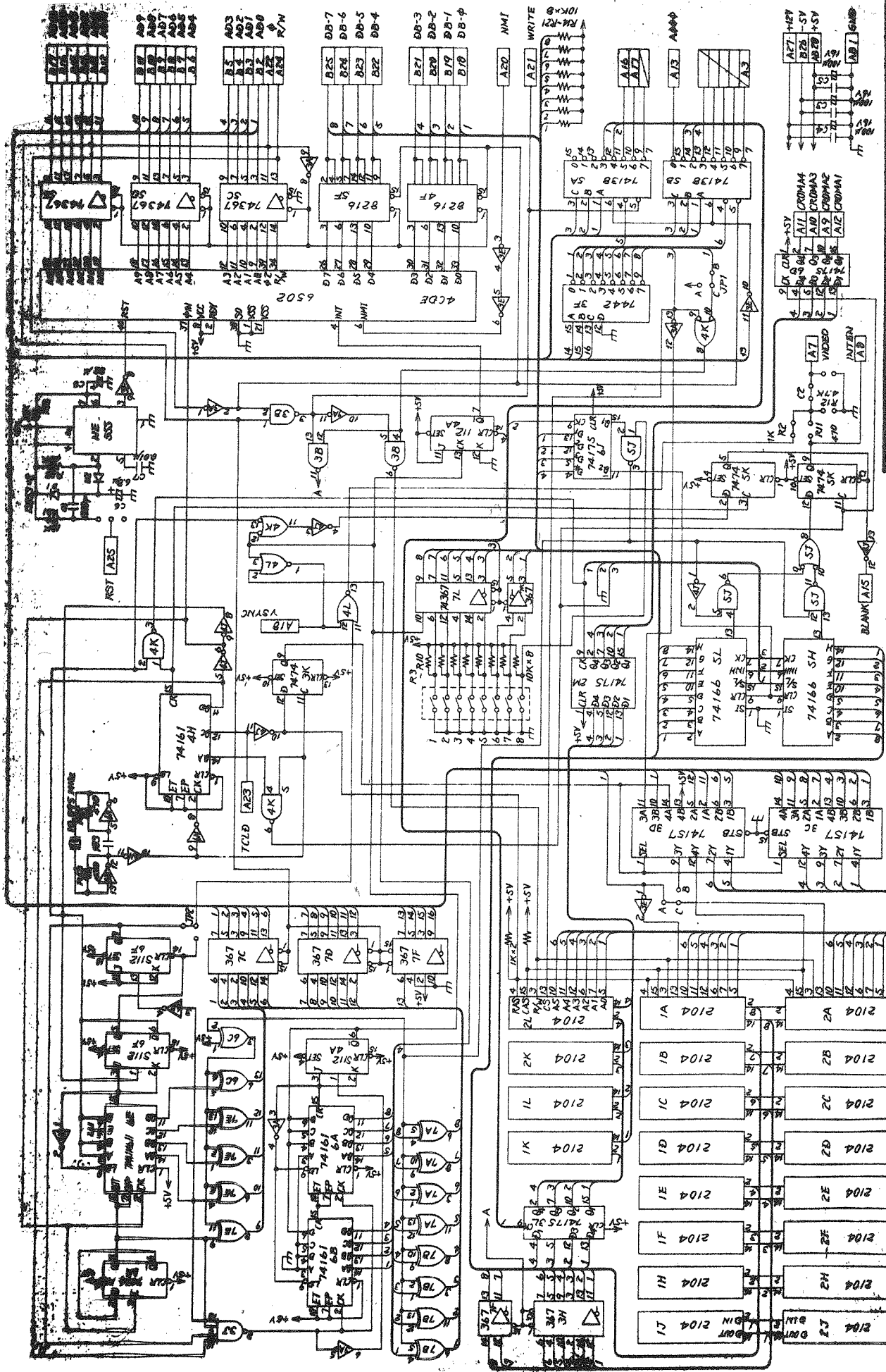
4. CHECK AND REPAIR DIAGRAM

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



5. Steckerbelegung Astro Fighter Board (Input-Output Configuration)

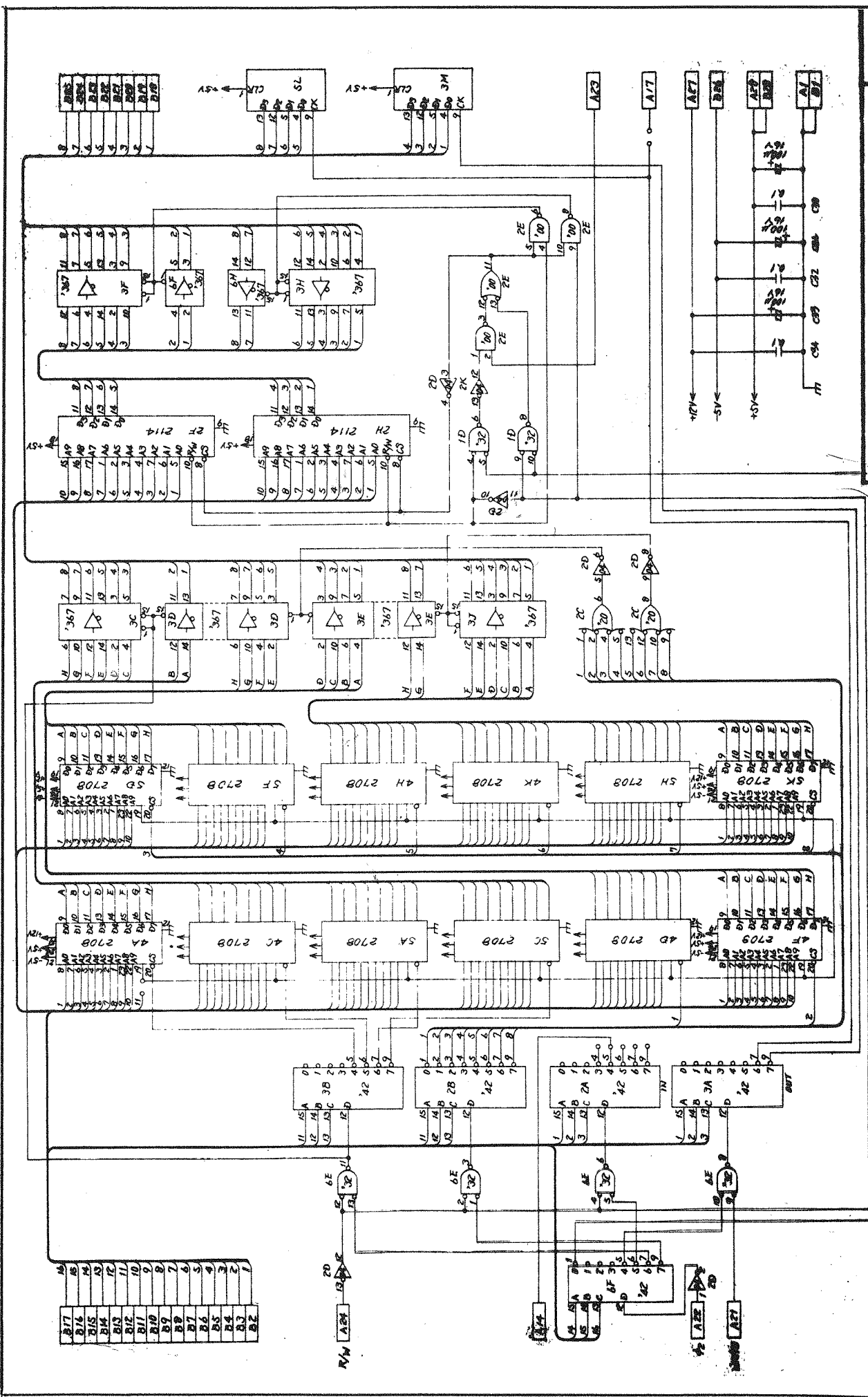
A1	GND
B1	GND
A2	-
B2	-
A3	-
B3	-
A4	COLOR-ROT (RED)
B4	-
A5	COLOR-BLAU (BLUE)
B5	COLOR-GRÜN (GREEN)
A6	VIDEO-GND
B6	TV-SYNC
A7	SPEAKER-GND
B7	AUDIO OUT
A8	COIN (NC)
B8	COIN (NO)
A9	SERVICE (NC)
B9	SERVICE (NO)
A10	-
B10	1. PLAYER-START
A11	-
B11	2. PLAYER-START
A12	-
B12	1. PLAYER BEWEGUNG NACH RECHTS (TURN TO THE RIGHT)
A13	-
B13	1. PLAYER BEWEGUNG NACH LINKS (TURN TO THE LEFT)
A14	-
B14	1. PLAYER FIRE
A15	-
B15	2. PLAYER BEWEGUNG NACH RECHTS (TURN TO THE RIGHT)
A16	-
B16	2. PLAYER BEWEGUNG NACH LINKS (TURN TO THE LEFT)
A17	-
B17	2. PLAYER FIRE
A18	-
B18	-
A19	-
B19	-
A20	-
B20	COIN COUNTER (+UB)
A21	-
B21	COIN COUNTER
A22	+ 5 VOLT
B22	+ 5 VOLT

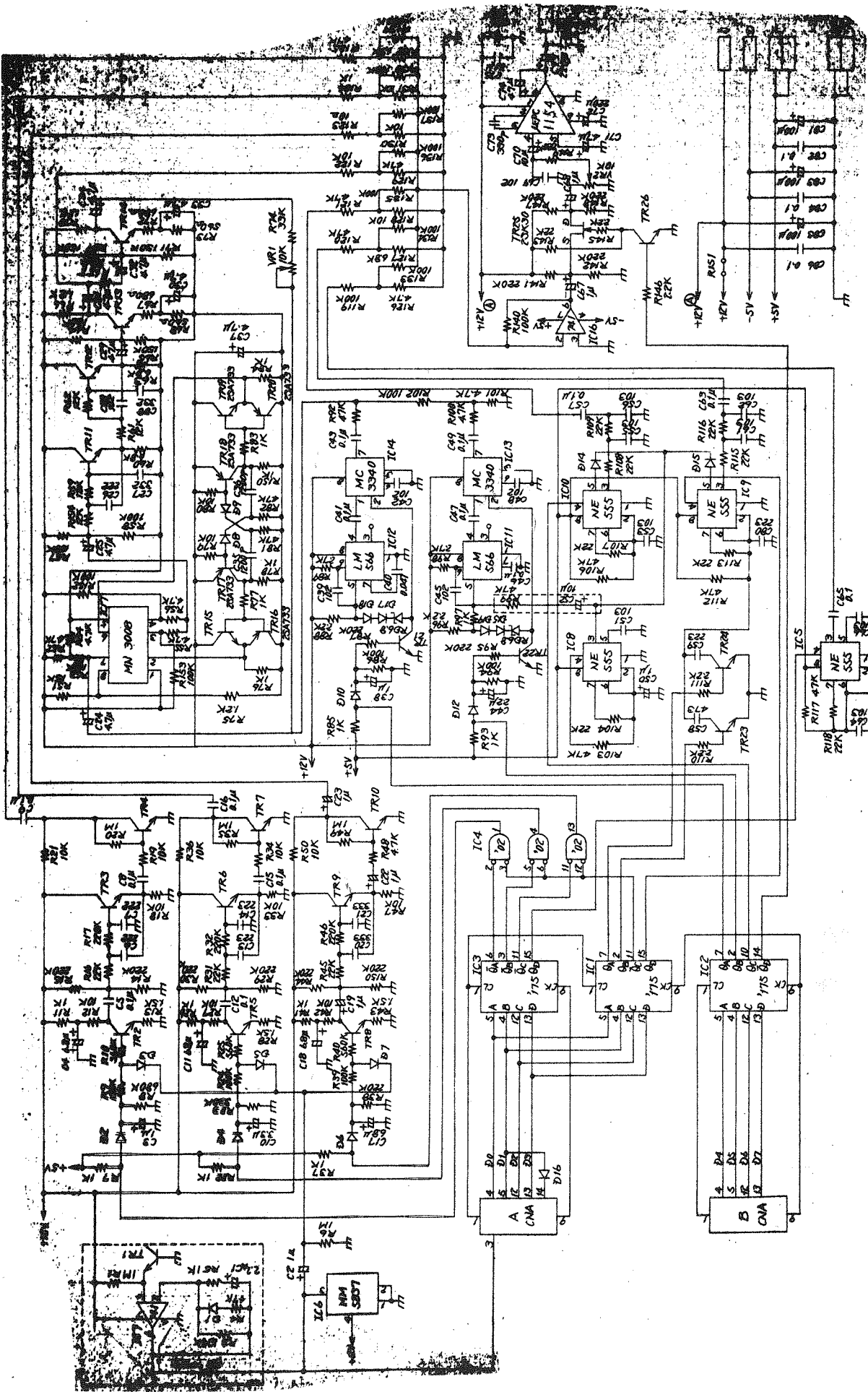


Datum: 17.3.80
 Blatt: 10

VIDEO GAMES

Bem. CPU Board Astro Fighter



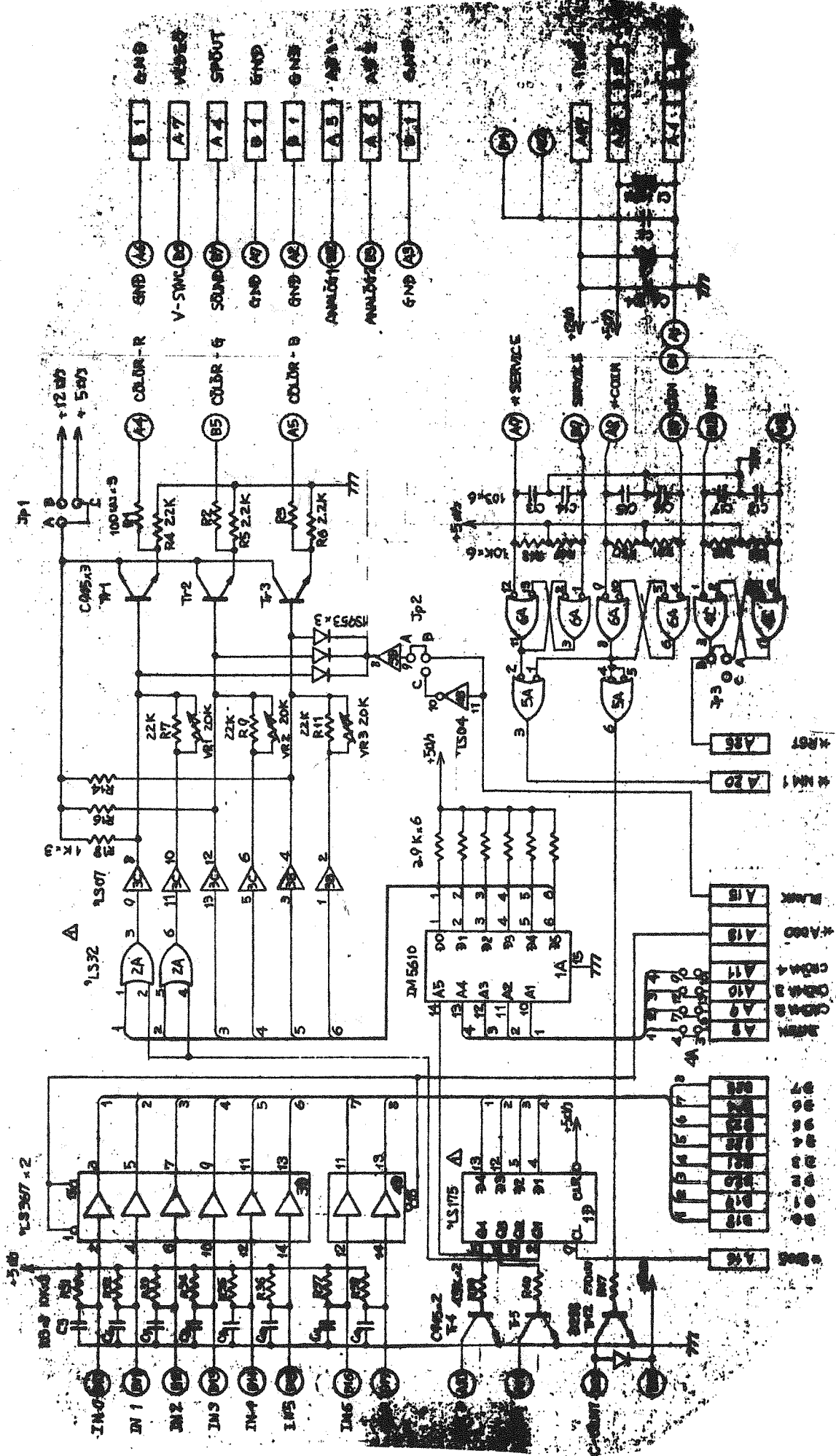


VIDEO GAMES

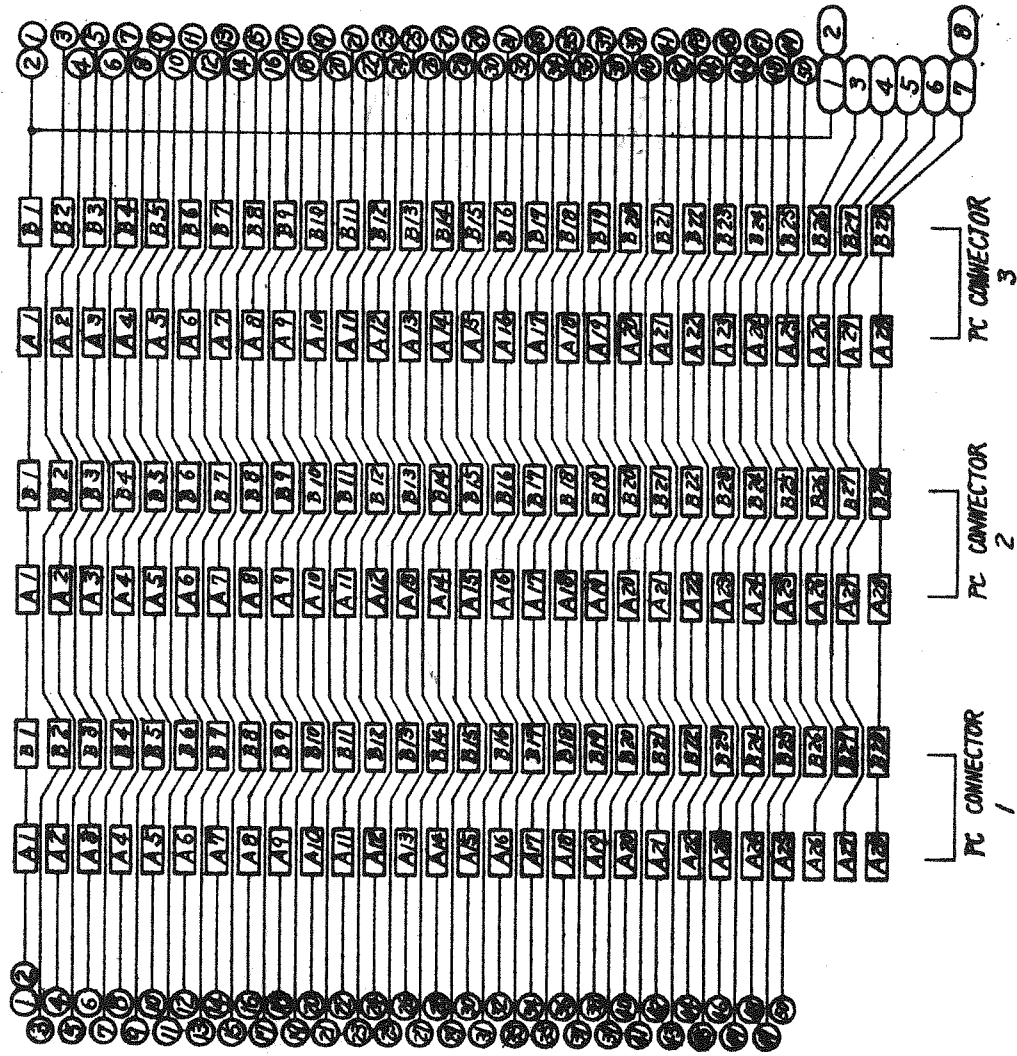
Ben: Audio Board Astro Fighter

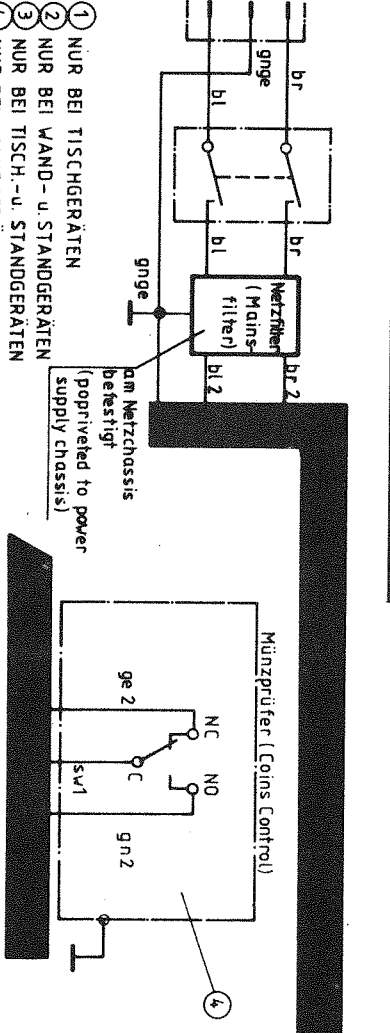
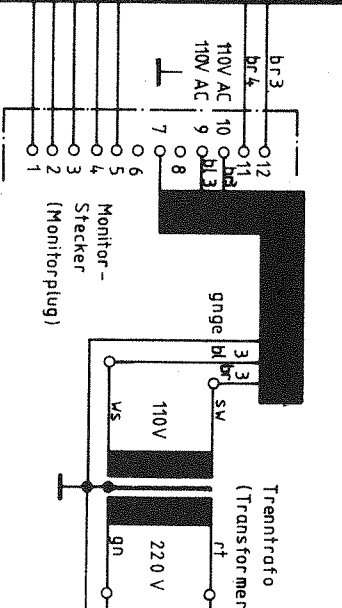
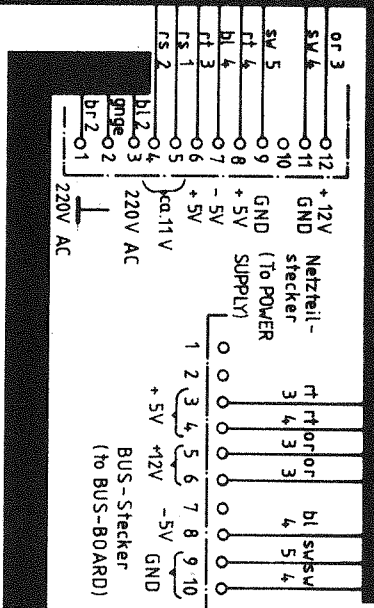
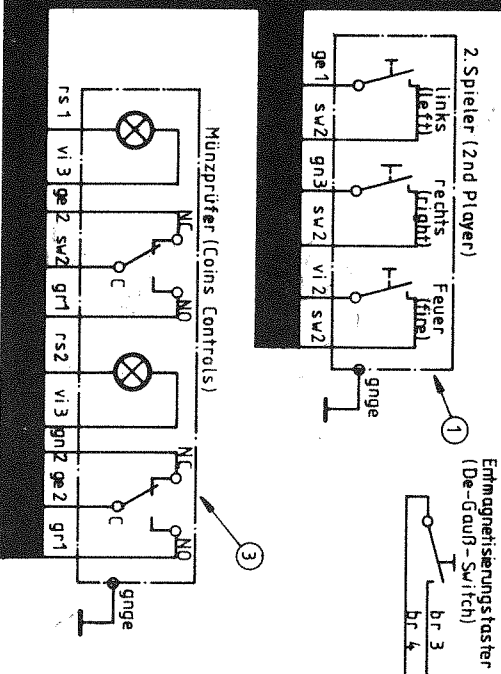
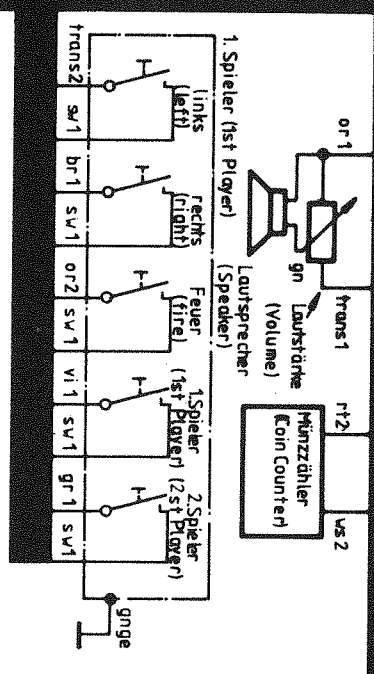
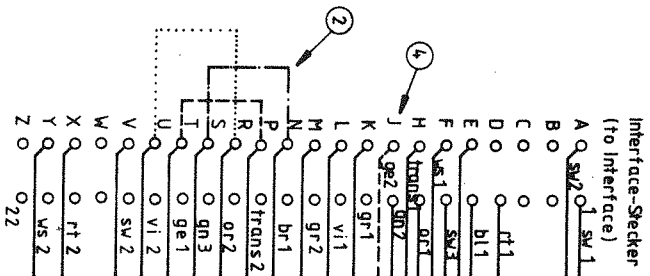
Datum: 173.80

Blatt: 12



VIDEO GAMES	
Datum:	17.3.80
Bem. I/O Board Astro Fighter	Blatt: 13





- 1 NUR BEI TISCHGERÄTEN
- 2 NUR BEI WAND- u. STANDGERÄTEN
- 3 NUR BEI TISCH- u. STANDGERÄTEN
- 4 NUR BEI WANDGERÄTEN

SW	schwarz	black	VI	Violett	Violett
br	braun	brown	gr	grau	grey
rt	rot	red	vs	weiß	white
or	orange	orange	rs	rosa	pink
gn	grün	green	trans	transparen	transparent
ge	gelb	yellow	gn	grün gelb	green yellow
bl	blau	blue			

