

Service-Manual

SPACE FIGHTER



GIESSENER STR.27 • 6302 LICH • 06404 - 2071

TECHNISCHER SERVICE TEL. 06404 / 2073

INHALTSVERZEICHNIS

Seite

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

Page

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 Wahl Taste 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

Ständgerät: Breite 56 cm
Tiefe 72 cm
Höhe 177 cm

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

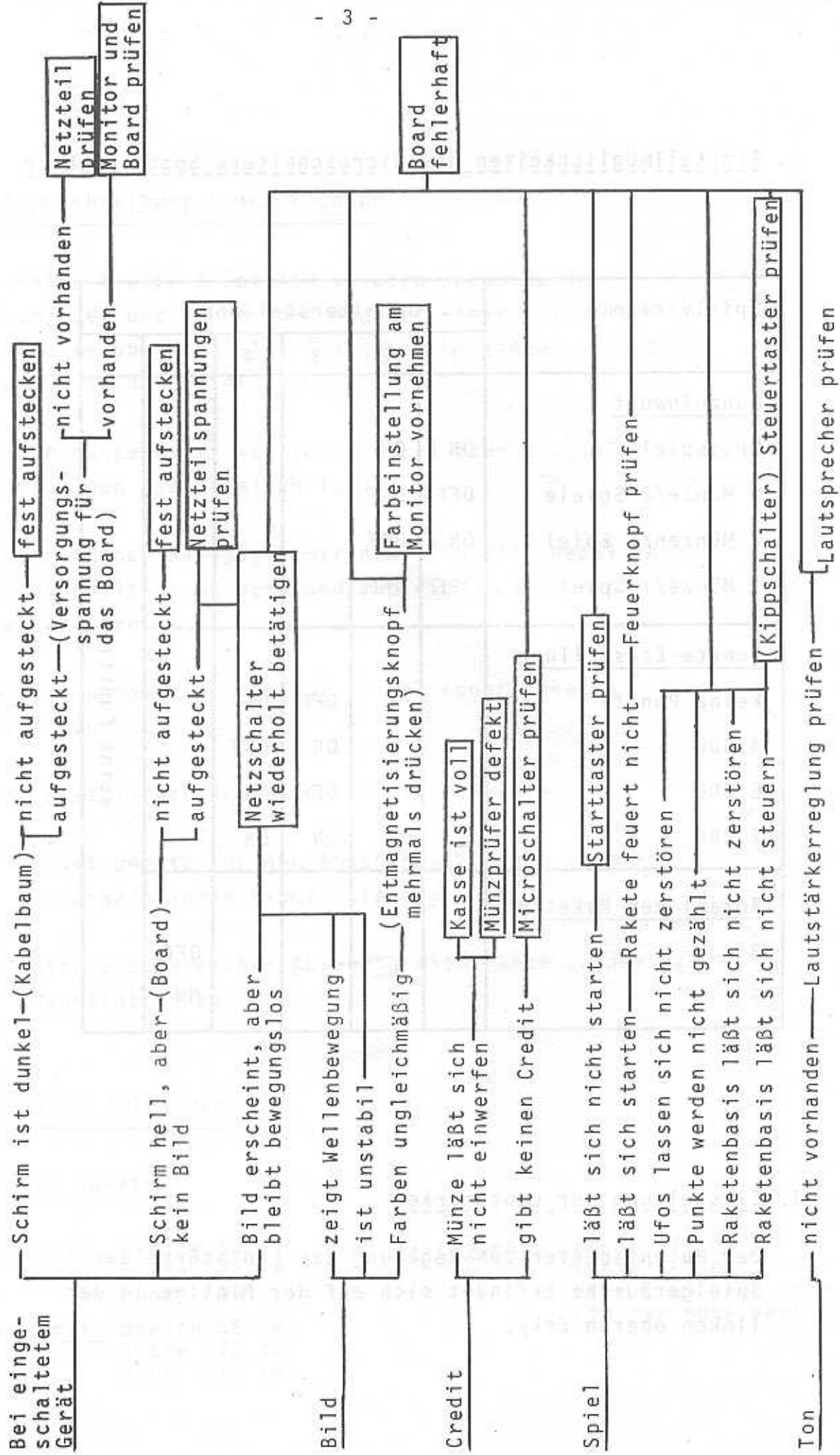
2. Einstellmöglichkeiten des Microschalters Space Fighter

Spielvariante	Schalterstellung					
	1	2	3	4	5	6
<u>Münzeinwurf</u>						
Freispiel	ON	ON				keine Funktion
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		keine Funktion
4.000			ON	OFF		
5.000			OFF	ON		
7.000			ON	ON		
<u>Anzahl der Raketen</u>						
3					OFF	keine Funktion
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. Dimensions 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	

Control Panel 4600

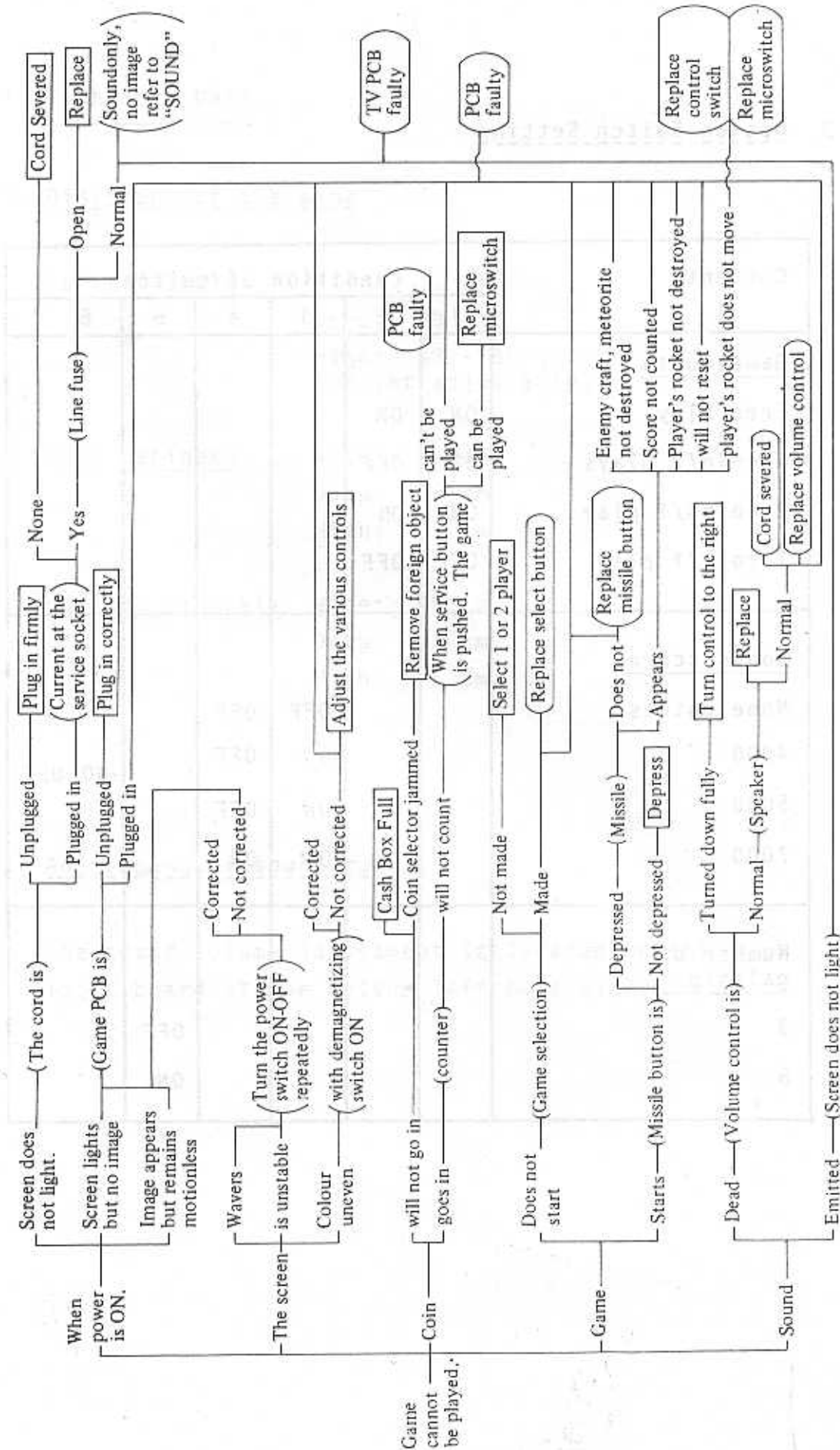
Control Panel 4600

CHECK AND BEHIND COVER

4. CHECK AND REPAIR DIAGRAM

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

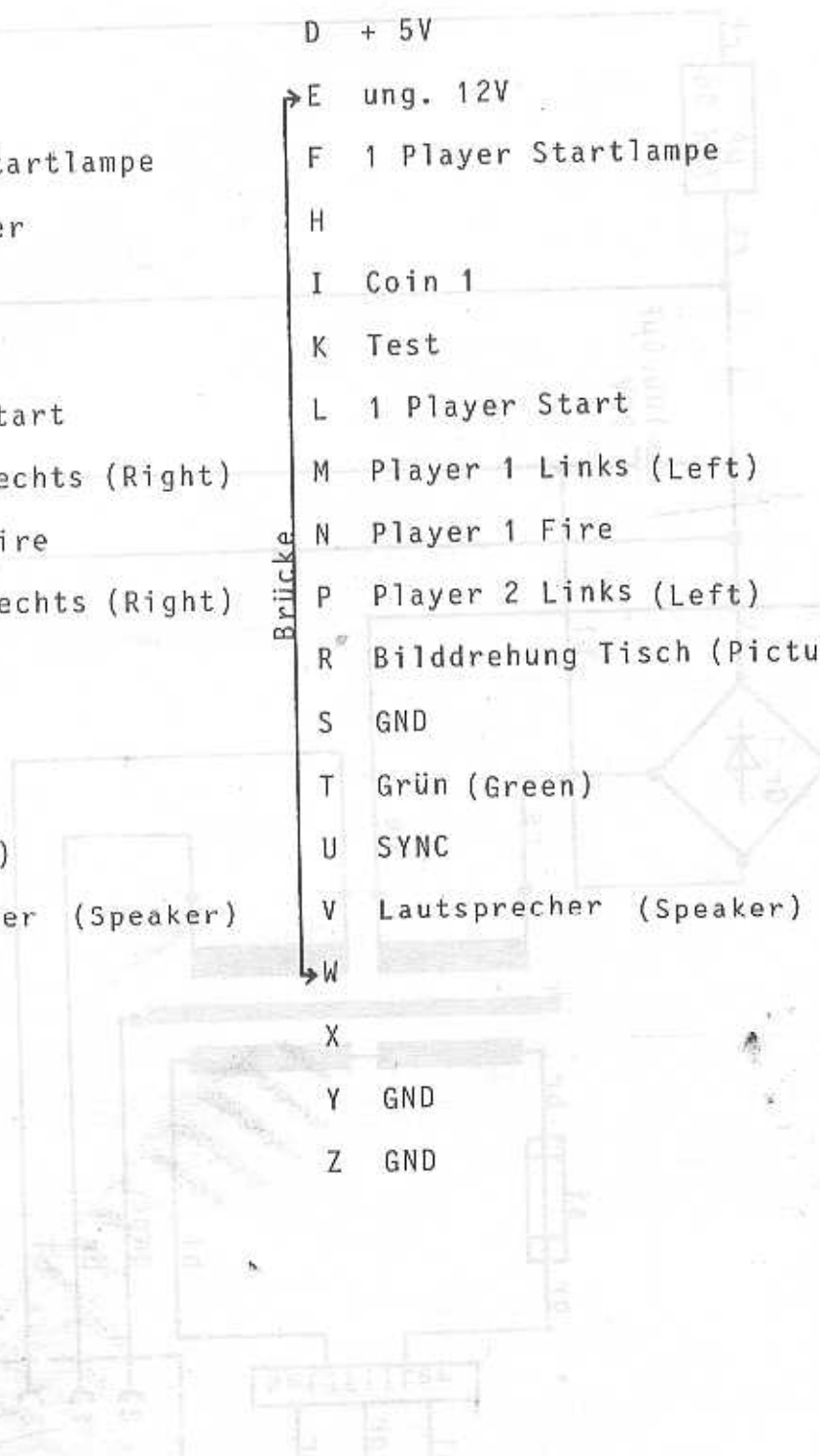
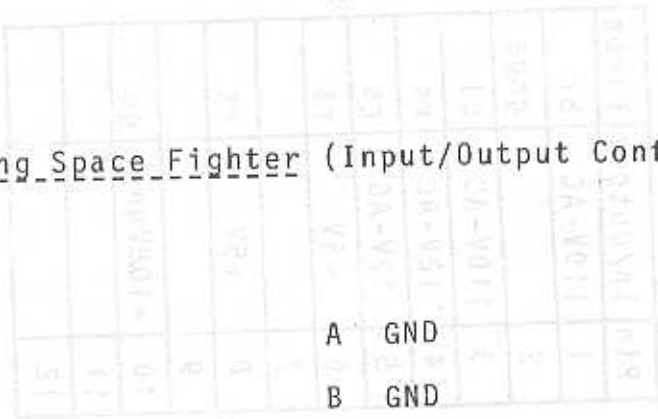
○ Consult service shop

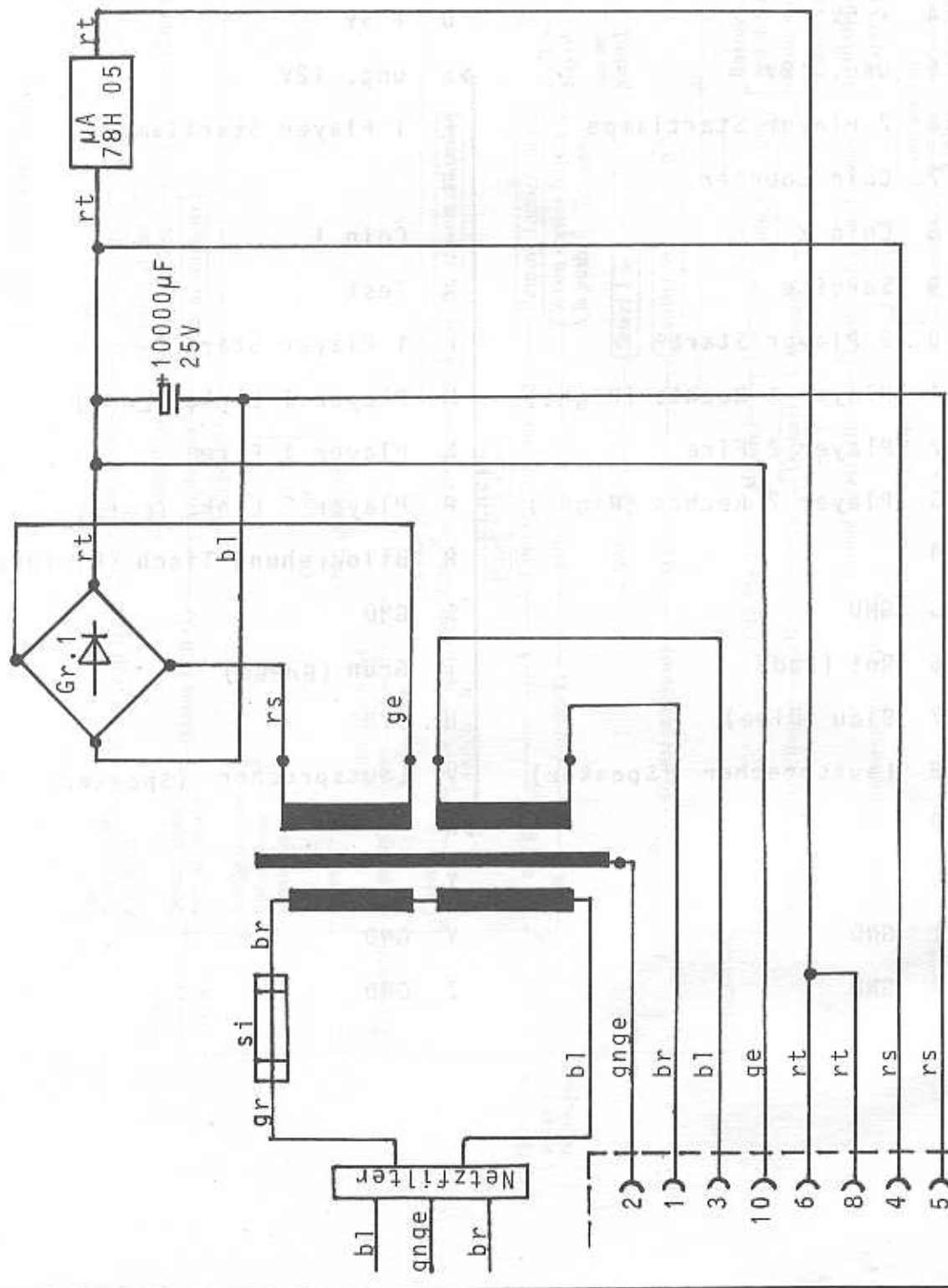


5. Steckerbelegung Space Fighter (Input/Output Configuration)

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 Inversion)
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	+108Vung.	ge
11		
12		

VIDEO GAMES

Datum: 17.3.80

Blatt: 9

Bem. Power Supply Space Fighter

Netzfilter
b1 gnge br

2) gnge
1) br
3) b1
10) ge
6) rt
8) rt
4) rs
5) rs

POWER PLUG

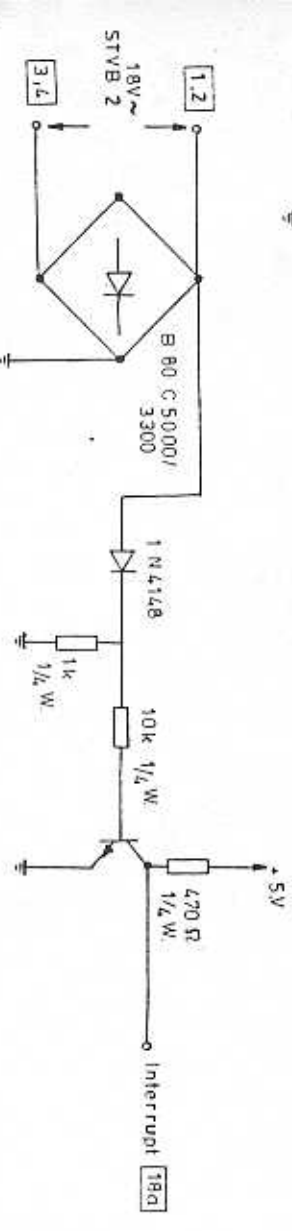
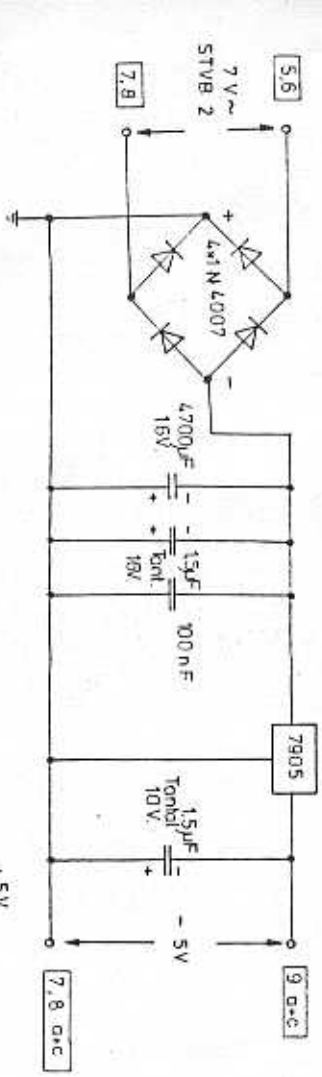
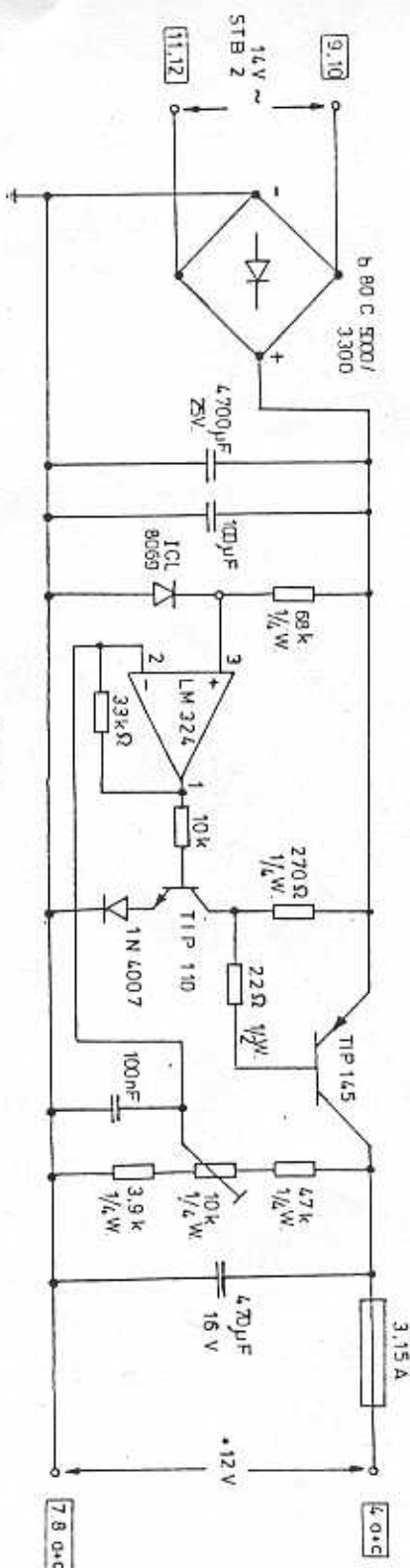
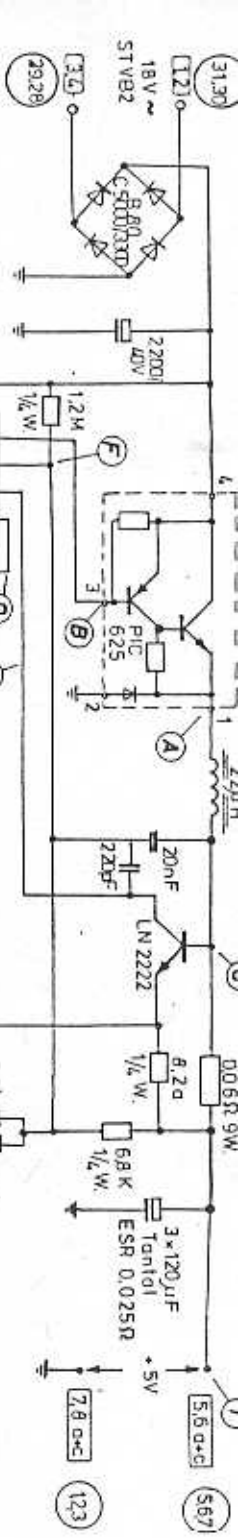
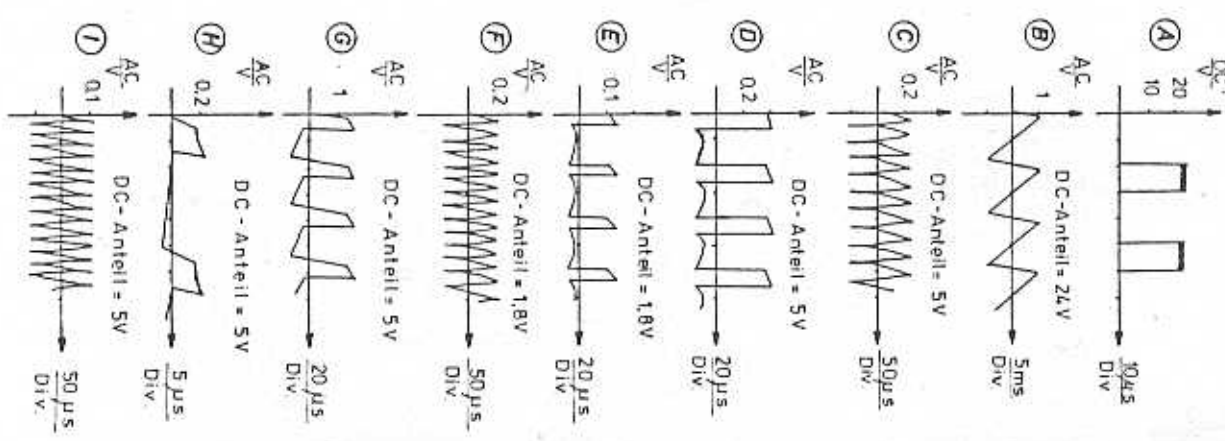


Diagramme (A-11)
gemessen bei I = 3,3 A

□ - Pl. Nr.: 1074-2
○ - Pl. Nr.: 1074-3



Entwurf:	Datum:	VIDEO-GAMES - Gm
Gezeichnet:	Datum:	Lich. W.-GERMANY
Stampe	Bez.:	Schaltplan, 107
Geprüft:	Datum:	07.08.80
	Ger-Nr.:	V6 - Standard - Netz
	Rev.:	