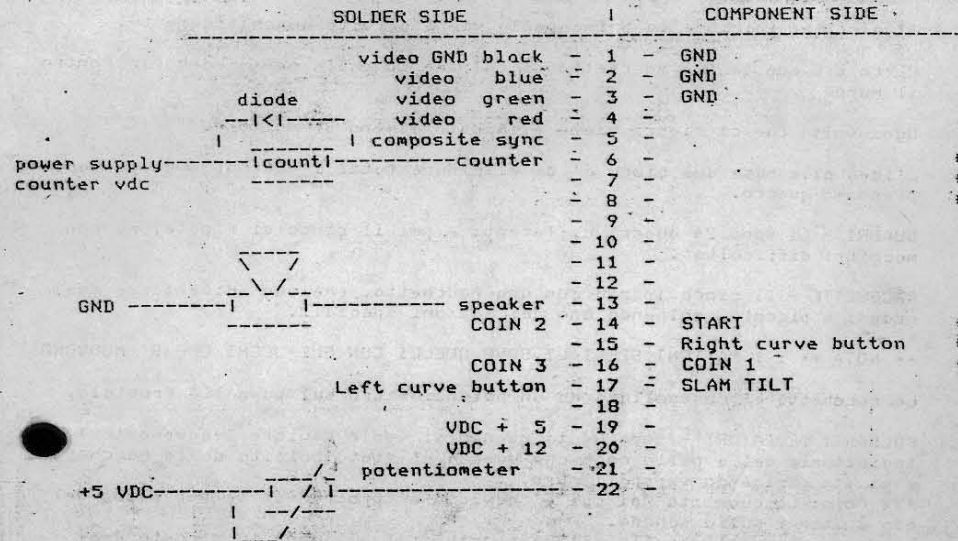


** CONNECTOR 1 **

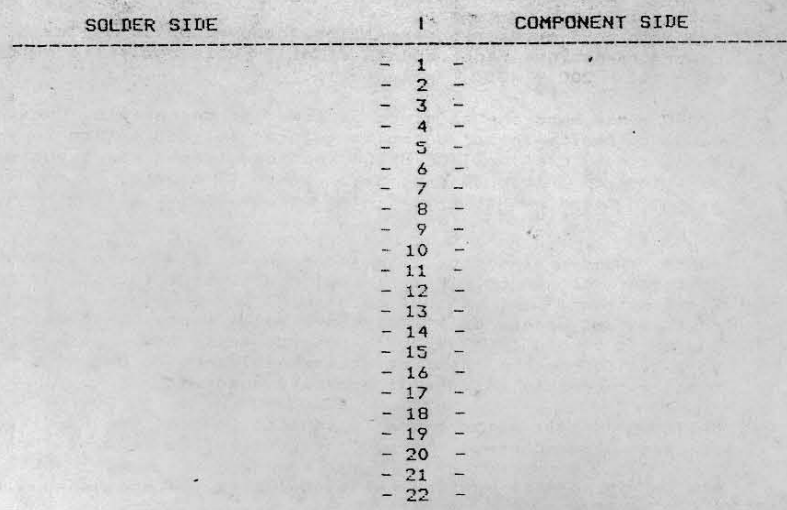


* USE A POTENTIOMETER VALUED
 * AT 5Kohm PREFERABLE
 * TYPE :(A & B type-J ** JAIN200P502UA **)

* THE BOARD AT THIS TIME
 * IS NOT SET UP FOR
 * 2ND PLAYER ACTION

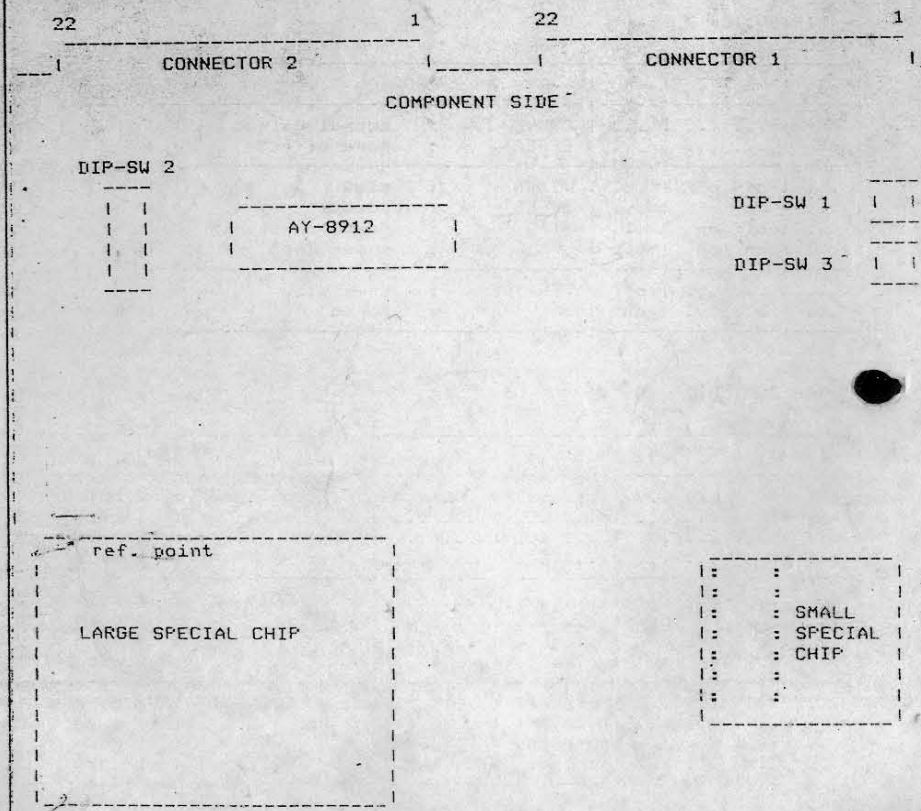
** CONNECTOR 2 **

<<<<<< NOT USED >>>>>>



WALL-CRASH

BOARD LAY-OUT



| : : |
 | : : |
 | : : SMALL |
 | : : SPECIAL |
 | : : CHIP |
 | : : |

WALL-CRASH PROGRAMING CHART

- DIP SWITCH 1 :

| 1 | 2 | 3 | 4 | PROGRAM |
|-----|-----|-----|-----|----------------------------|
| off | off | ... | ... | Nr. BALLS : 5 |
| on | off | ... | ... | : 4 |
| off | on | ... | ... | : 3 * |
| on | on | ... | ... | : 2 |
| ... | ... | off | off | BONUS at : 100/200/400/800 |
| ... | ... | on | off | : 80/160/320/640 |
| ... | ... | off | on | (x 1000) : 60/120/240/480 |
| ... | ... | on | on | : NO BONUS * |

- DIP SWITCH 3 :

| 1 | 2 | 3 | 4 | PROGRAM |
|-----|-----|-----|-----|------------------------|
| off | ... | ... | ... | CURVE : normal effect |
| on | ... | ... | ... | EFFECT : more effect * |
| ... | off | off | ... | TIMER : slow * |
| ... | on | off | ... | SPEED : normal |
| ... | off | on | ... | : fast |
| ... | on | on | ... | : super fast |
| ... | ... | off | ... | SERVICE : free play |
| ... | ... | on | ... | : normal * |

- DIP SWITCH 2 :

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | PROGRAM |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------|
| off | off | ... | ... | ... | ... | ... | ... | COIN 3 : 2 coin = 1 play |
| on | off | ... | ... | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 5 play |
| off | on | ... | ... | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 2 play |
| on | on | ... | ... | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 1 play |
| ... | ... | off | off | ... | ... | ... | ... | COIN 2 : 2 coin = 1 play |
| ... | ... | on | off | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 5 play |
| ... | ... | off | on | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 2 play |
| ... | ... | on | on | ... | ... | ... | ... | : 1 coin = 1 play |
| ... | ... | ... | ... | off | off | ... | ... | COIN 1 : 2 coin = 1 play |
| ... | ... | ... | ... | on | off | ... | ... | : 1 coin = 5 play |
| ... | ... | ... | ... | off | on | ... | ... | : 1 coin = 2 play |
| ... | ... | ... | ... | on | on | ... | ... | : 1 coin = 1 play |

(*) stands for recommended programing

ISTRUZIONI PER WALL CRASH

Inserisci moneta e premi il pulsante d'avvio del gioco.

Il gioco ha inizio e la prima palla viene servita automaticamente.

Cerca ora con la tua racchetta di colpire la palla per rimandarla contro il muro.

Ogni volta che ci riesci viene eliminato almeno un mattone.

L'idea alla base del gioco e' di eliminare tutti i mattoni e di passare al prossimo quadro.

QUADRI - Ci sono 24 quadri differenti e poi il gioco si ripete, ma con maggiori difficolta'.

RACCHETTE - Il gioco inizia con una racchetta, che puo' diventarne due, grandi o piccole, colpendo uno dei mattoni speciali.

** NOTA ** : I MATTONI SPECIALI SONO QUELLI CON GLI OCCHI CHE SI MUOVONO

La racchetta e' controllata da un potenziometro sul pannello frontale.

PULSANTI DEVIATORI - Sono usati quando si vuole deviare leggermente la traiettoria della palla dopo che questa e' stata colpita dalla racchetta e si sta dirigendo verso il muro.

*** Nota: La quantita' di cui e' deviata e' programmabile per mezzo del dip switch 1 sulla scheda.
La deviazione della palla da' l'opportunita' all'esperto giocatore di controllare molto meglio il punto in cui far arrivare la palla.

PALLE - Ci sono da 2 a 5 palle per gioco. Quando si sono perse tutte le palle, il gioco ha termine.

*** Nota : E' anche programmabile l'abbuono delle palle.

La programmazione raccomandata e' di 3 palle con palla extra a 50 - 100 - 200 - 400 mila punti.

TEMPO - Man mano che si gioca il timer si decrementa. Questa opzione varia da 'molto lento' a 'molto veloce' sul dip switch 3.

In ogni muro c'e' un TIME BRICK (mattone tempo) che riporta il tempo al valore di inizio quadro. Se il tempo si azzerava, si perde la palla. Tutto il tempo avanzato alla fine del quadro si trasforma automaticamente in punteggio.

BOMBA - Quando si scopra il mattone bomba la maniera giusta di giocare e' di cercare di non colpirla finche' non si sono colpiti un certo numero di altri mattoni. Ogni mattone colpito fa incrementare la potenza della bomba, come si puo' vedere dall'indicatore nella parte bassa dello schermo. Quando la parola "BOMB POWER" (potenza della bomba) incomincia a lampeggiare colpisce la bomba e tutti i mattoni esploderanno uno alla volta, fornendoti punti e facendoti passare al prossimo quadro.

MATTONE BAR - Il mattone con la scritta BAR da' una barriera di protezione in fondo allo schermo, che puo' aiutarti a non perdere la palla.

MATTONE PALLA - il mattone palla (ball) fa vincere una palla.

MATTONI PUNTEGGIO - Fanno vincere il numero di punti scritto sopra.