## IMODELO: Snake Machine

## AJUSTES PERMITIDOS

| 3° |         | 2° |     |   | 1° |  |
|----|---------|----|-----|---|----|--|
| 0  | 6       | 1  | 1   | 0 | 5  |  |
| 6° |         |    | 5°. |   | 4° |  |
| 2  | 0       | 2  | 0   | 0 | 1  |  |
| 9° | 9° 8° . |    |     |   |    |  |
| 0  | 2       | 0  | 5   | 2 | 0  |  |
|    |         |    |     |   |    |  |
| 0  | 0       | 0  | 0   | 0 | 0  |  |

| AJUSTES PERMITIDOS  |                      |     |  |  |  |
|---------------------|----------------------|-----|--|--|--|
| 1ª Bola/ Partida    | 03 (06) (a)          | 05  |  |  |  |
| 2º Crédito/ Partida | 11 12 13 14 (15) (a) | 11  |  |  |  |
| 3º Crédito/ Máximo  | 01 à 09              | 06  |  |  |  |
| 4º Incentivo        | 01,11,13,13,14       | 01  |  |  |  |
| 5° 1° Score         | Só valores fixos     | (b) |  |  |  |
| 6° 2° Score         | Só valores fixos     | (b) |  |  |  |
| 7º Bola Extra Score | Só valores fixos     | (b) |  |  |  |
| 8° Especial/ jogo   | 01 à 05              | 05  |  |  |  |
| 9º Crédito/ Record  | 01, 02               | 01  |  |  |  |

Notas: a) (04) e (15) indicam proibidos de nº 1 e nº 2 que serão REJEITADOS COM

RETORNO AO AJUSTE PADRÃO. Utilize-os para forçar mudança para o padrão.

b) O padrão pode ser modificado com as chaves CODE 5, 6, 7. Vide ajuste de replay abaixo:

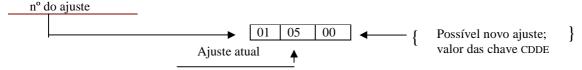
1- Regras ajustáveis pelas chaves:

| CH | IAVE   |   | N° DA EST. |
|----|--------|---|------------|
| 0  | Î<br>Ţ | 5 avanços de lâmpadas em direção ao especial 4 avanços de lâmpadas em direção ao especial             | 360        |
| 1  |        | 3 unidades de tempo para levantar bank central 5 uinidades de tempo para levantar o bank central      | 362        |
| 2  | Û<br>U | 5 unidades de tempo que super-bônus fica pincando 7 unidades de tempo que o super-bônus fica piscando | 362        |
| 3  | Û      | Lâmpadas salva bolas apagadas  1 lâmpada do salva bola inicia o jogo acesa                            | 368        |
| 4  |        | Multiplica bônus só com lâmpada rollover central piscando  Multiplica bônus passando rollover central | -          |

2- Ajuste do Replay:

| JF    |          |          |          |          |          |          |          |          |
|-------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| CHAVE | 390      | 450      | 490      | 550      | 600      | 630      | 670      | 750      |
| 5     | <b>\</b> | <b>†</b> | <b>+</b> | <b>↑</b> | <b>+</b> | <b>†</b> | <b>+</b> | <b>†</b> |
| 6     | <b>\</b> |          | <b>†</b> | 1        | <b>+</b> | <b>+</b> | Ť        | 1        |
| 7     | <b>+</b> | <b>1</b> | <b>+</b> | <b>+</b> | <b>†</b> | <b>†</b> | 1        | <b>†</b> |

3- Para fazer ajustes aperte o START e aparecerá o ajuste nº1, assim:



- 4- Suba e desça a chave "E" (confirme) e aperte o START, até chegar ao desejado.
- 5- Agora suba as chaves CODE para formar o ajuste desejado, utilizando a regra:

 Valor da Chave
 □
 1
 2
 4
 8
 1
 2
 4
 8

 Número da chave
 □
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7

2ºnúmero 1ºnúm

Exemplo: 57- Suba 0, 1, 2 (1+2+4=7) e as chaves 4 e 6 (1+4=5).

- 6- Com ajuste correto no display, suba e desça a chave "F" (ENTR.)
- 7- Para "sair" dos ajustes. |Suba a chave "E" (confirme) e aperte START sucessivamente até o 9°. Depois abaixe todas. OBS. : ANTES DE ABAIXAR A CHAVE DE SERVIÇO VOLTE A CHAVE CÓDIGO PARA A POSIÇÃO DESEJADA PARA O JOGO.
- 8- O placar para replay é automaticamente ajustado para o valor indicado pelas chaves, a cada início de jogo, NÃO HÁ MAIS AJUSTES MANUAL.