





SEGASA d.b.a. **SONIC**
is pleased to introduce:

NIGHT FEVER

An exciting 4 player flipper incorporating the solid state reliability with a brilliantly conceived play action.

Una nueva máquina pinball para jugar de uno a cuatro jugadores, incorporando la seguridad de un sistema electrónico avanzado y probado, combinado con una acción del juego brillantemente concebida.



THE NEW ADVANCED TECHNIQUE OF MICROPROCESSORS —MODULAR SYSTEM—

The Solid State System incorporated into this machine, has been designed employing the new technique of MICROPROCESSORS. Such a system has numberless advantages as well as high reliability, absence of interferences and spectacular reduction of components. All that reduces infinitely the failure probability.

In order to make the system even more versatile, and make it easier to locate any failure and common stock pieces for the different models to manufacture, the electronic circuit unit has been divided into eight different modules:

1. RELAYS MODULE

Its function consists in driving current to the distinct electromagnets necessary for the play and cutting the current to these electromagnets in case of Tilt or Game Over.

2. TARGET RELAY

Its function consists in raising the targets.

3. THYRISTOR MODULE

Its function consists in controlling the different lights that are to be lighted during the play.

4. BELLS MODULE

Its function is transforming and amplifying some voltage impulses to the different frequencies that are characteristic for each note.

5. DISPLAYS MODULE

Has as function to visualize in digital form the score of the players.

6. DECODER MODULE

Its work consists in helping the MPU module to control balls, cone, displays and relays module.

7. CREDIT AND MATCH FEATURE MODULE

Has as function to visualize, in digital form, the credit and match feature.

8. MPU MODULE

Its work consists in receiving information from the different contacts of the machine, processing this information and using it to govern the distinct modules.

LA NUEVA Y AVANZADA TECNICA DE MICROPROCESADORES —SISTEMA MODULAR—

Esta máquina incorpora un sistema electrónico diseñado, empleando la moderna técnica de los MICROPROCESADORES. Dicho sistema reúne innumerables ventajas tales como: gran fiabilidad de los componentes, ausencia de interferencias, reducción espectacular de los componentes necesarios, etc.; lo cual reduce infinitamente la posibilidad de averías.

Para mayor versatilidad, fácil localización de averías y repuestos comunes en distintos modelos de máquinas, se ha dividido la unidad de circuitos electrónicos en diferentes módulos:

1. MODULO RELAYS

Tiene por misión maniobrar los distintos electroimanes necesarios para el juego y cortar la corriente de los mismos en el caso de TILT o GAME OVER.

2. MODULO DE DIANAS

Su función consiste en reparer las dianas.

3. MODULO DE TIRISTORS

Su misión es controlar las distintas luces que van encendiéndose durante el juego.

4. MODULO SOUND (campanas)

Tiene por misión transformar y amplificar los impulsos de tensión a una frecuencia determinada y característica de cada nota.

5. MODULOS DISPLAYS (numeradores)

Tienen por misión visualizar en forma digital, la puntuación obtenida por cada jugador.

6. MODULO DECODER

Su trabajo es el de auxiliar a la MPU a controlar los módulos de: campanas, luces cono, displays y relays.

7. MODULO PARTIDAS Y LOTERIA

Tiene por misión visualizar de forma digital los números de partidas y lotería.

8. MODULO MPU

Cuya misión es recibir información de los distintos contactos de la máquina, procesar ésta información y hacerla salir para maniobrar los distintos módulos.





[The text in this block is extremely blurry and illegible. It appears to be a list or index of items, possibly with blue and green highlights.]