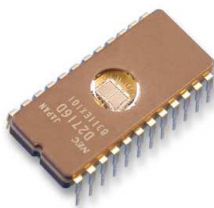




# HAUNTED HOUSE



## 669-3 & 669-4

---

Juin 2013

### Présentation

Deux nouvelles versions de la PROM de jeu pour le flipper **Haunted House** sont désormais disponibles. Elles remplacent les versions précédentes (669-2 et 669-1) dont elles corrigent certain bugs.

Les fichiers binaires peuvent être programmés dans une EPROM 2716 pour remplacer la PROM de jeu existante, ou bien intégrés dans une EPROM unique (U2+U3+PROM de Jeu).

Attention : les quelques (rares) modèles de pré-série (ou « sample ») de ce flipper ne sont pas compatibles avec ces versions (pas plus qu'avec les versions 669-1 et 669-2) en raison de leur câblage très particulier. Il est fortement conseillé sur ces modèles, de procéder à la modification du câblage afin de les remettre au standard de la série.

### Versions

La **669-3** est la version dite « standard » utilisable sur un flipper d'origine.

La **669-4** est la version « vocale » qui est en tout points similaire à la 669-3 mais intègre en plus la commande de messages vocaux. Elle n'est utilisable qu'avec un flipper disposant d'une carte son modifiée.

La carte son d'origine du HH est en effet prévue pour parler, il ne lui manque pas grand chose. Il suffit de lui ajouter un SC-01 sur le support vide et de bien sûr, remplacer la PROM « son » d'origine par une nouvelle version adéquate (2 x 2732).

### Améliorations des variantes « A » & « B »

Ces deux variantes améliorent la gestion des lampes extra-ball en cas d'utilisation de LEDs. La variante « B » implémente en plus une nouvelle règle pour la gestion du passage secret.

## Bugs corrigés

Tout comme sur le Black Hole, une animation a été spécialement programmée sur le Haunted House afin d'afficher le High-Score pendant quelques instants, entre chaque bille (ou entre chaque joueur).

Mais en raison d'un bug, cet affichage était très fugitif et se remarquait à peine. Ceci est corrigé et l'animation fonctionne désormais correctement.

Autre bug, la gestion du DIP switch 32 (background sound on/off). En fait, cette option n'a jamais été programmée dans la PROM de jeu ! En effet, la même option existe sur la carte son et aurait fait double emploi. Il s'agit plutôt d'une erreur dans la documentation.

## Nouvelles fonctionnalités

Sur les SYS80, les DIP switches 31 et 32 sont traditionnellement utilisés pour régler la difficulté du jeu (mode liberal/conservative). Sur le Haunted House cette fonctionnalité a disparue et les deux switches restaient inutilisés. Les versions 669-3 et 669-4 corrigent cet oubli.

### **DIP 31** : Réglage du niveau de difficulté pour obtenir l'**Extra-Ball**

OFF = conservative (mode difficile, ou mode normal – par défaut)

ON = liberal (facile)

En mode « conservative », qui est le fonctionnement habituel, une fois obtenue, la lampe de l'extra-ball s'inverse à chaque contact touché sur le plateau principal. Ceci rend l'extra-ball particulièrement difficile à obtenir.

En mode « liberal », la lampe de l'extra-ball reste allumée et ne s'inverse plus à chaque contact. Il est ainsi plus facile de l'obtenir.

### **DIP 32** : Réglage du niveau de difficulté pour le **spécial**.

OFF = conservative (mode difficile, ou mode normal – par défaut)

ON = liberal (facile)

Le spécial peut être activé de trois façons différentes, soit en descendant les bancs de targets (trois fois de suite pour celles du haut, ou deux fois de suite pour celles du bas), soit en frappant les cibles 1, 2, 3, 4, 5 dans l'ordre.

En mode « conservative », qui est le fonctionnement habituel, chaque séquence ne peut être complétée qu'une seule fois. Quand le spécial correspondant est obtenu, il n'est plus possible d'en obtenir un autre avec la même séquence. Dans ce mode, le nombre de spéciaux pouvant être gagnés (hors score) est de 2 ou 3 maximum.

En mode « liberal », chaque séquence est réinitialisée quand le spécial correspondant est obtenu. Le nombre de spéciaux pouvant être gagnés est donc illimité dans ce mode. A noter que le spécial du plateau bas (hole) pouvant être obtenu de deux façons, seule la séquence l'ayant activé sera réinitialisée. Dans le cas où ce spécial aurait été doublement activé, les deux séquences seront réinitialisées.

## Nouveau son « 9 »

La carte son du Haunted House possède un son qui n'est jamais utilisé dans les versions précédentes. Ce son est désormais intégré dans certaines séquences de jeu et signale l'ouverture de la trappe menant à la cave (pour la version 669-3).

Cette ouverture est commandée soit par le passage par le tourniquet quand celui-ci est allumé, soit par le passage par le couloir de gauche (situé derrière le bumper).

Sur la version vocale 669-4, un message vocal rempli déjà cette fonction. Le son 9 sera alors joué au passage du tourniquet, quand celui ci est éteint (et ne commande pas l'ouverture de la trappe).

## Version vocale (669-4)

Les messages vocaux suivants sont utilisés :

« **SECRET TUNNEL** » lorsque la bille passe au travers de la cible centrale.

« **SPECTRUM/SPIRIT/GHOST/FANTHOM ENTRANCE** » lorsque la bille passe dans le trou central du haut.

« **TRAP DOOR OPENED** » lorsque la trappe s'ouvre (activée par le passage en bas à gauche, ou au passage du tourniquet quand activé).

« **DOWN TO CELLAR** » lorsque la bille descend sur le plateau du bas.

« **SHOOT HOLE FOR SPECIAL** » lorsque le spécial du plateau inférieur s'allume.

« **COMPLETE UPPER BANK FOR SPECIAL** » lorsque le spécial du plateau supérieur s'allume.

« **GET EXTRA-BALL** » indique que l'extra-ball est allumée.

## « LED Optimized »

Les variantes « A » et « B » sont spécialement adaptées pour l'utilisation de LEDs en remplacement des lampes. Elles peuvent bien sûr être utilisées sur un flipper équipé de lampes standard.

Lorsqu'on équipe de LEDs un Haunted House, on peut constater que la lampe de l'extra-ball (L8) flashe parfois intempestivement. La version « LED optimized » corrige ce défaut.

## Passage secret

Sur les variantes « B », l'accès à la cave via le passage secret (cible basculante) n'est désormais possible que lorsque la flèche située devant est allumée. Si cette flèche est éteinte, le plateau du bas ne sera pas activé et la bille renvoyée sur le plateau principal.

La flèche située devant le passage secret fonctionne en alternance avec celle située sous le portillon d'ouverture de la trappe.

### Règles de fonctionnement :

- La flèche est allumée en début de partie (passage secret actif / portillon inactif).
- Lorsque l'on traverse le passage secret, elle s'éteint et celle du portillon s'allume (passage secret inactif / portillon actif).
- Quand on passe par le portillon et que celui-ci est allumé, la trappe s'ouvre, sa flèche s'éteint et celle du passage secret se réactive.