

MANUAL DE INSTRUCCIONES
INSTRUCTIONS MANUAL
PARTS CATALOG

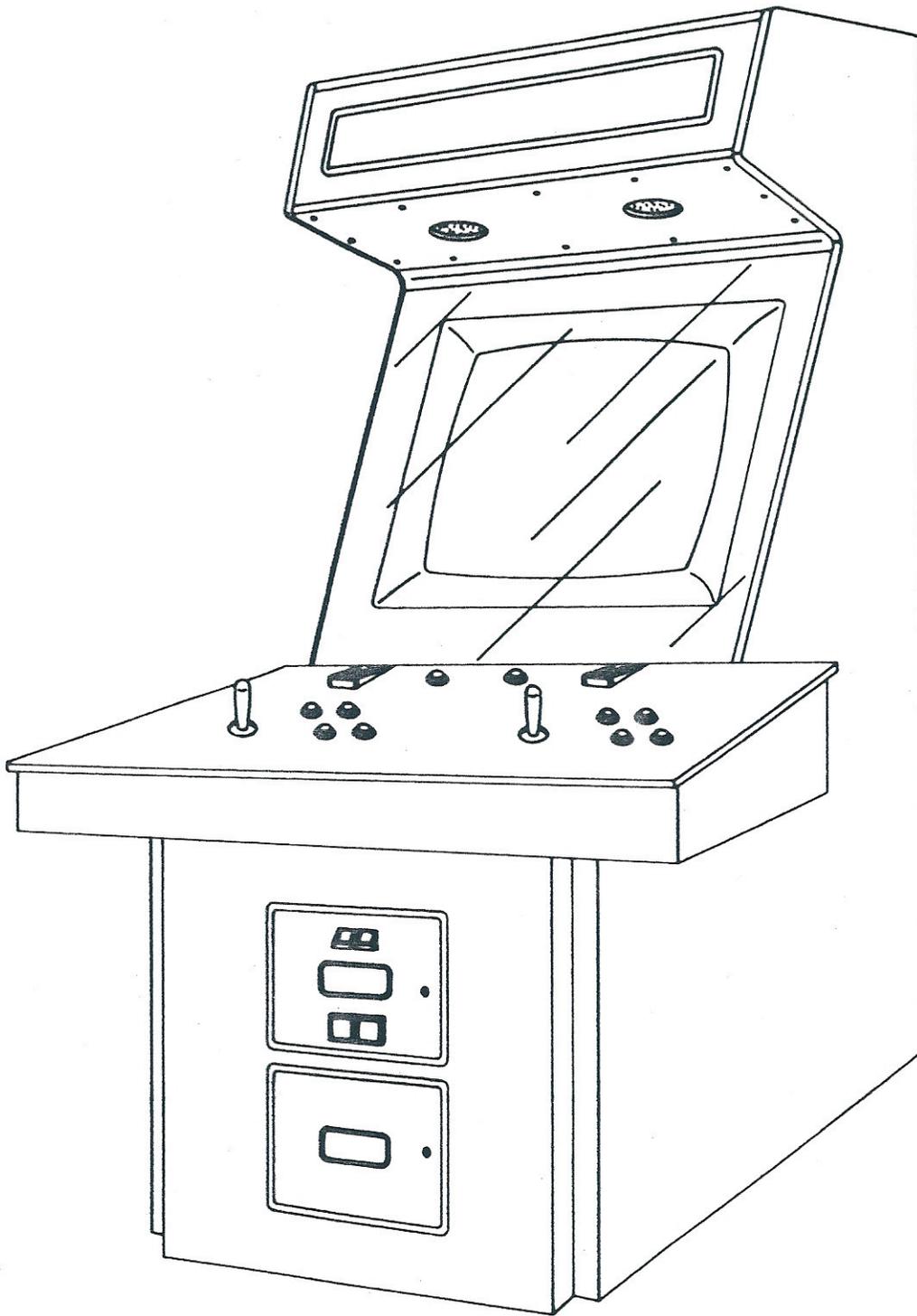


SONIC

Sega, S.A.

DUNGEONS DRAGONS

(Mod. ATEC SPORT)



DUNGEONS DRAGONS

(Mod. ATEC SPORT)

EEP-ROM

La placa dispone de un EEP- ROM que mantiene los ajustes de juego efectuados, incluso cuando la máquina se encuentra desconectada, sin necesidad de baterías.

TEST

La placa dispone de un sistema de test que permite la verificación de las memorias, mandos, efectuar los ajustes de juego, etc. En la pantalla del monitor se visualiza como en la figura 2.

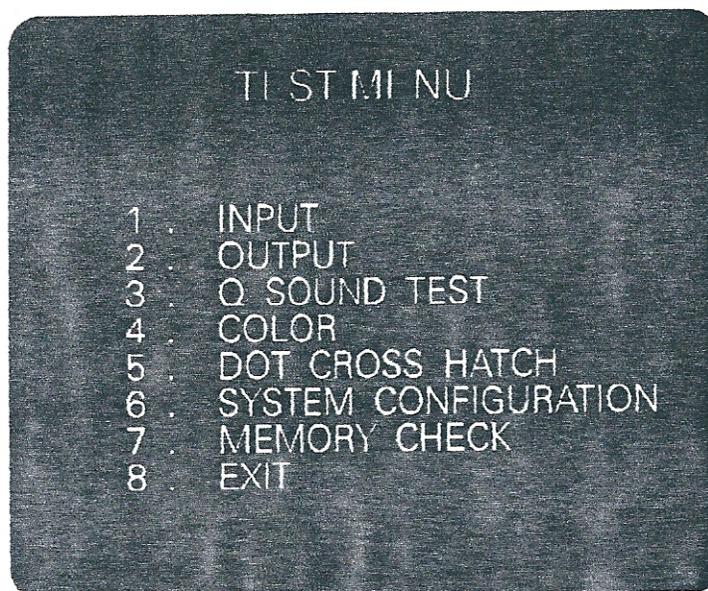


Figura 2.

Entrar en test. Hay que pulsar el Sw. situado en la carcasa de la placa (ver figura 1) o cerrar y volver a abrir el interruptor que esta situado en la placa de conexión JAMMA.

Selección del menú. Accionar (arriba o abajo) la palanca del jugador nº1, para desplazar el cursor (Texto en bicolor), por las distintas opciones que ofrece el menú.

Entrar en la opción seleccionada. Pulsar el botón de "Ataque" del jugador nº1.

Volver al menú principal. Pulsar simultaneamente los botones de arranque de los jugadores 1 y 2. Hay dos excepciones:

- Opción 6. Seleccionar "EXIT" y pulsar el botón de "Ataque" del jugador nº1.
- Opción 8. Si las memorias estan correctas, vuelve automaticamente al menú principal.

Sallr de test. Desplazar el cursor (texto en bicolor), hasta seleccionar la opción nº 8 "EXIT", en esta posición pulsar el botón "Ataque" del jugador de la izquierda.

MENÚ DE TEST

1 INPUT. En pantalla se visualiza el estado en que se encuentran las distintas entradas que dispone (palancas, pulsadores, monederos, etc). Con "1" indica posición contacto cerrado y con "0" contacto abierto.

2 OUTPUT. En esta secuencia se controlan las distintas salidas que dispone la placa. "COIN LOCK 1P", "2P", "3P" y "4P". Pulsando el botón de "Ataque" del respectivo jugador se inhibe o no el monedero correspondiente. No tienen función en esta máquina "ELEC CTR". Pulsando el botón de "Salto" del jugador 1, se produce un paso en el contador electromecánico, instalado en la carcasa de la placa. "MONITOR FLIP". Pulsando el botón de "Arranque" del jugador nº 1, se produce la inversión de la imagen en pantalla.

3 Q SOUND TEST. Con esta secuencia se chequean los distintos sonidos que produce la máquina en el desarrollo del juego.

Seleccionar el código del sonido con la palanca del jugador nº 1 (derecha/izquierda modifica las unidades y arriba/abajo las decenas del código).

Pulsando el botón de "Ataque" del jugador 1, se ejecuta el sonido seleccionado.

Pulsando el botón de "Salto" del jugador 1, se para la ejecución del sonido.

4 COLOR. En esta secuencia se visualizan cuatro barras en la pantalla del monitor, son de color rojo, verde, azul y blanco; Tienen 16 niveles de brillo desde 0 a F.

La función de esta pantalla es facilitar el ajuste de brillo, contraste, saturación y corte en el monitor.

5 DOT CROSS HATCH. En esta secuencia se facilitan en el monitor, los ajuste de enfoque y geometría (Amplitud, desplazamiento horizontal y vertical, etc) .

6 SYSTEM CONFIGURATION. Este submenú permite modificar los distintos ajustes de juego. Se visualiza en la pantalla del monitor como en la figura 3.

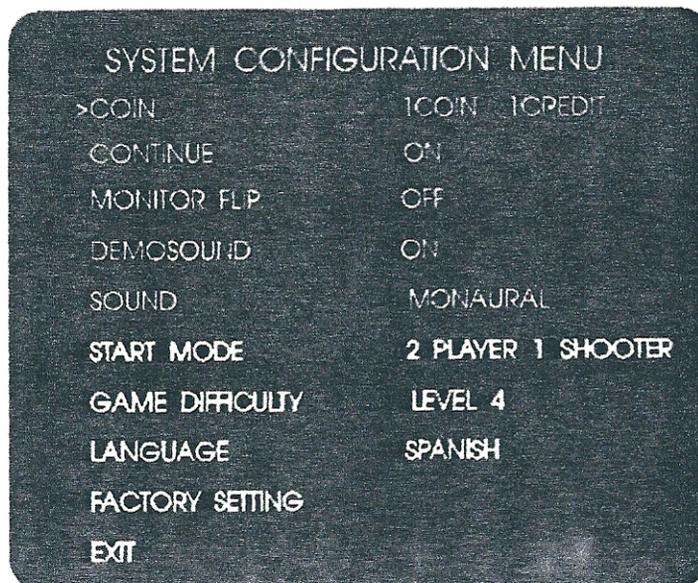


Figura 3 (Ajustes de fabrica).

Selección del menú. Accionar (arriba o abajo) la palanca del jugador nº1, para desplazar el cursor (Texto en bicolor), por las distintas opciones que ofrece el menú.

Cambiar ajustes. Al accionar (dercha o izquierda) la palanca del jugador nº1, se visualizan los distintos ajustes que dispone cada opción. Los marcados en bicolor son los que recomendados por el fabricante de la placa.

Función de las opciones:

"COIN". Indica el precio por partida. El ajuste de fabrica es **1 COIN - 1 CREDIT**. Para el cambio del precio de partida aconsejamos ver los ajustes del monedero Azkoyen y si efectuar en el el cambio de precio. Los valores que dispone son:

- 1 COIN - 1 CREDIT (1 moneda - 1 partida)**
- 1 COIN - 2 CREDIT (1 moneda - 2 partidas)
- 1 COIN - 3 CREDIT (1 moneda - 3 partidas)
- 1 COIN - 4 CREDIT (1 moneda - 4 partidas)
- 1 COIN - 6 CREDIT (1 moneda - 6 partidas)
- 2 COINS - 1 CREDIT (2 monedas - 1 partida)
- 3 COINS - 1 CREDIT (3 monedas - 1 partida)
- 2 COINS - START 1 COIN CONTINUE (2 monedas 1ª partida.1 moneda continuación).

"CONTINUE". Permite o no la continuación de partida introduciendo más monedas, sus valores son **ON** y **OFF** respectivamente.

"MONITOR FLIP". Invierte la imagen del monitor, sus valores son **ON** y **OFF**.

"DEMO SOUND". Sonido de reclamo o no según este ajustado en **ON** y **OFF**.

"SOUND". Ajusta la salida de sonido al tipo mono o stereo (para este ultimo tipo es preciso incorporar amplificadores externos), ajustar en **MONO AURAL**.

"START MODE". Ajuste para el nº de monederos que disponga/n la/s máquina/s. Los valores de ajuste son :

2 PLAYER 1 SHOOTER (1 cabina de 2 jugadores con 1 monedero comun).

4 PLAYER 4 SHOOTER (1 cabina de 4 jugadores ó 2 cabinas de 2 jugadores con 4 monederos individuales).

4 PLAYER 1 SHOOTER (1 cabina de 4 jugadores ó 2 cabinas de 2 jugadores con 1 monedero individual).

3 PLAYER 3 SHOOTER (1 cabina de 3 jugadores con 3 monederos individuales).

3 PLAYER 1 SHOOTER (1 cabina de 3 jugadores con 1 monedero comun).

"GAME DIFFICULTY". Es el ajuste de dificultad de juego, tiene 8 niveles y van desde **LEVEL 1** (nivel de dificultad minimo) a **LEVEL 8** (nivel de dificultad maximo). El ajuste recomendado es **LEVEL 4**.

"LANGUAGE". Selección del idioma en que se formulan las preguntas al jugador, sus ajustes son : **ENGLISH, SPANISH, FRENCH, ITALIAN** y **GERMAN**.

"FACTORY SETTING". Seleccionando esta opción se produce el ajuste, recomendado por el fabricante de la placa, de todas las opciones anteriores.

"EXIT". Seleccionar y pulsar el botón de arranque del jugador nº 1, para almacenar los cambios efectuados en los ajustes y volver al menú principal.

7 MEMORY CHECK. En esta secuencia se chequea el funcionamiento de las memorias RAM y EEPROM. Si el funcionamiento es correcto, se visualiza en pantalla "OK" y vuelve de forma automatica al menú principal, en el caso de detectar un fallo se visualiza "ERROR" y se repite el chequeo de memorias. En caso de fallo consulte con su distribuidor.

8 EXIT. Seleccionar esta opción para abandonar el test y volver al modo de juego.

Si esta el interruptor de test en posición de cerrado, despues de unos segundos vuelve a entrar al modo test.

**MANUAL DE INSTRUCCIONES
INSTRUCTIONS MANUAL
PARTS CATALOG**



SONIC

Sega, S.A.

Apartado 16117
28080-MADRID (España)

Fábrica

Crta. Toledo, Km. 22,900
28980-PARLA (MADRID)
Teléfono: 699 04 43 - Fax: 669 80 55

División Comercial

Calle Espronceda, 38
28003 MADRID
Teléfono: 442 60 88 - Fax: 442 15 59