



**SUPER
ENDURO**

ENDURO RACE

TEST

Se accede al test mediante un pulsador conectado entre el pin 11, cara de soldaduras y masa (GND). Se presenta el siguiente Menú:

DIAGNOSTIC

⇒ (INDIVIDUAL) o (CONTINUE)

MEMORY TEST

TEST DE MEMORIA

INPUT TEST

TEST DE ENTRADAS (INPUTS/OUTPUTS)

OUTPUT TEST

TEST DE LAMPARA

SOUND TEST

TEST DE SONIDO

CRT TEST

TEST COLOR MONITOR

DIP SWITCH ASSIGNMENTS

TEST CONDICIONES JUEGO

BOOK KEEPING

CONTABILIDAD

EXIT

SALIDA DEL TEST

SELECT BY HANDLE

SELECCIONE MEDIANTE GIRO

PUSH TEST BUTTON

PRESIONE BOTON DE TEST

Presionando el botón de test se elige entre "Individual" o "Continue" .

INDIVIDUAL: Se selecciona mediante el giro del manillar el tipo de test deseado , (ver " ⇒ ") y se vuelve a presionar el botón de test para darle entrada.

CONTINUE: Posicionando el cursor (" ⇒ ") en Memory Test, secuencialmente se visualizan los distintos test sin necesidad de seleccionarlos con el manillar.

MEMORY TEST: Se verifica el correcto funcionamiento del RAM y ROM.

INPUT TEST: Comprobación de entradas y manillar.

COIN # 1 "ON"

START "ON"

Entrada monedero 1

COIN # 2 "ON"

SERVICE "ON"

Entrada monedero 2

HANDLE RIGHT LEFT	00	GIRO
BRAKE	00	FRENO
ACCELERATOR	00	ACCELERADOR
BANK UP DOWN	00	SALTO

GIRO: Con el manillar conectado y en posición de reposo debe marcar 80 en caso contrario el potenciómetro de giro del manillar está mal ajustado y por consiguiente el motorista no girará lo suficiente.

FRENO: Posición de reposo 00 al accionar el freno debe ascender el valor tendiendo a FF; no es imprescindible que alcance este valor, alcanzando valores como D8 a E7 se activa igualmente.

ACCELERADOR	}	Idem anterior
SALTO		

OUTPUT TEST: Se activa la lámpara de start.

SOUND TEST: Verificación de sonidos. Selección mediante el giro y comprobación presionando el botón start.

CRT TEST: Ajuste de colores del monitor.

DIP SWITCH ASSIGNMENTS: Control de monederos; dificultades y modo de juego.

DIP SWITCH ASSIGNMENTS

	1	2	3	4	5	6	7	8
DIP SW A	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
DIP SW B	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF

Microswitch	Numero	Modo	Condición seleccionada
A	1234	COIN SW 1	1 COIN 1 CREDIT
A	5678	COIN SW 2	1 COIN 1 CREDIT
B	1	TYPE	UPRIGHT
B	23	GAME DIFF.	EASY
B	45	TIME ADJUST	EASY
B	67	TIME CONTROL	EASY
B	8	ADVERTISE SOUND	OFF

COIN SW 1	}	ENTRADA MONEDAS 1	
COIN SW 2		ENTRADA MONEDAS 2	
TYPE	}	UPRIGHT	VERTICAL
TIPO MUEBLE		WHEELIE	CABINA
GAME DIFFICULTY	{	EASY	FACIL
DIFICULTAD JUEGO		MEDIUM	MEDIA
		HARD	DIFICIL
		HARDEST	MUY DIFICIL
TIME ADJUST	{	EASY	FACIL 65''
TIEMPO SALIDA		MEDIUM	MEDIO 60''
		HARD	DIFICIL 55''
		HARDEST	MUY DIFICIL 50''
TIME CONTROL	{	EASY	FACIL
PASO DEL TIEMPO		MEDIUM	MEDIO
		HARD	DIFICIL
		HARDEST	MUY DIFICIL

NOTA: "TIME CONTROL" ajusta el tiempo de juego del "time Adjust".Ejemplo:

Time adjust 65''

Con time control EASY: 1 minuto y 5 segundos

Con time control HARDEST: 50 segundos.

Es decir, con el TIME CONTROL en posiciones difíciles los segundos transcurren más deprisa.

BOOK KEEPING - CONTABILIDAD

COIN CHUTE # 1	Ø	Entradas monedero 1
COIN CHUTE # 2	Ø	Entradas monedero 2
COIN CREDITS	Ø	Entradas créditos (1 + 2)
SERVICE CREDITS	Ø	Entradas servicio
TOTAL CREDITS	Ø	Total créditos(credit + service)
TOTAL TIME	OH OM OS	Tiempo total encendido máquina.

PUSH START BUTTON - Presionar botón Start

NUMBER OF GAME	0	Número de juegos
AVE. SCORE	0	Puntuación media
TOP SCORE	0	Puntuación máxima
LOW SCORE	0	Puntuación mínima
* GAME TIME *		* Tiempo de Juego *
TOTAL OH OM OS		Total
AVERAGE OH OM OS		Medio
LONGEST OH OM OS		Máximo

Para volver al Menú principal presionar de nuevo el botón de test.

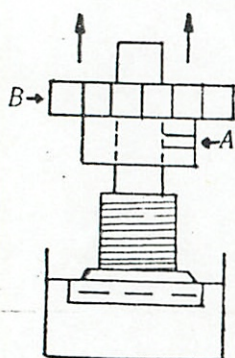
METODO DE AJUSTE DEL MANILLAR

Es posible que por transporte se observe cierto desajuste en los controles de acelerador, giro, etc..., esto se soluciona reajustando los potenciómetros del manillar:

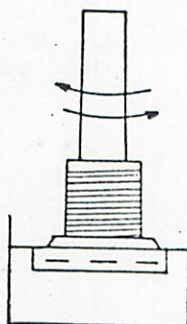
- 1º.- Verificar que las conexiones sean correctas; es muy importante que el + y GND lleguen correctamnete al manillar.
- 2º.- Poner el Input Test o test de entradas.
- 3º.- Actuar sobre el potenciómetro desajustado.

Ejemplo: Ajuste del giro

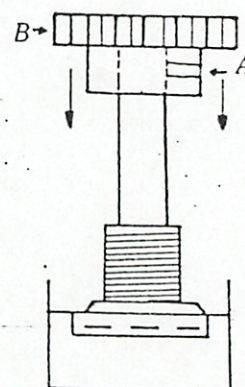
El giro debe marcar en reposo **80** o similar **7F** **81** en caso contrario el motorista no girará completamente.



Aflojar el tornillo A con una llave DIN 911 de 2 mm  y sacar la rueda dentada B.



Ajustara mano el potenciómetro hasta el valor 80 en pantalla.



Con cuidado volver a insertar la rueda dentada B hasta su posición primitiva apretando luego el tornillo A.

CONECTOR A ENTRADA

COMPONENTES

SOLDADURAS

	1	
	2	
	3	
	4	+ 5 VCC
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
COIN2	10	COIN 1
SERVICE	11	TEST
	12	
	13	START
	14	
	15	
	16	
	17	
	18	
FRENO	19	ACELERADOR
	20	
	21	
DIRECCION	22	SALTO
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	
	28	

Excepto en el valor de reposo estos ajustes se hacen extensivos al resto de potenciómetros.

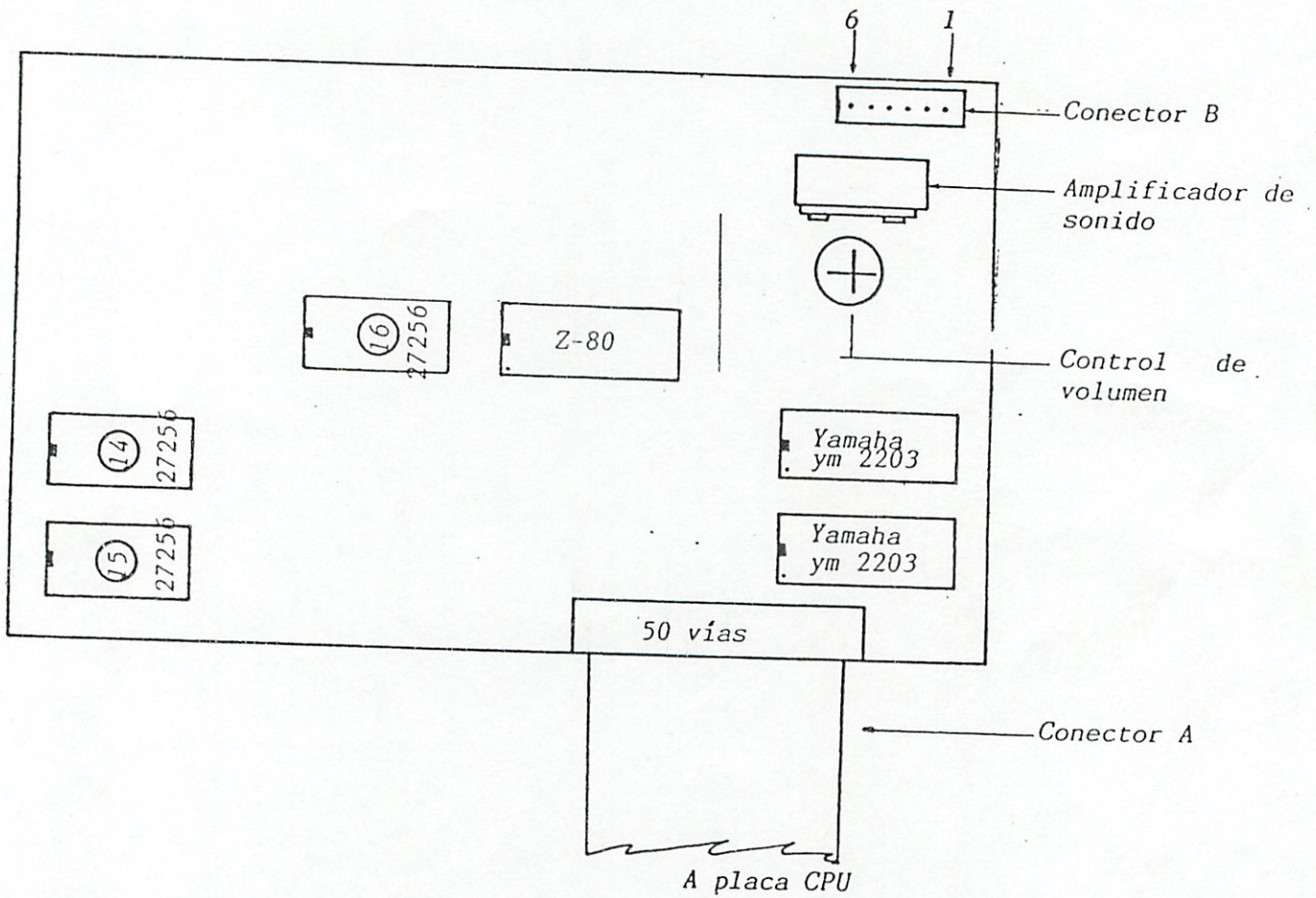
NOTA: Los valores en reposo de los controles vienen especificados en el test de entradas (ver hoja 1).

ESPECIFICACIONES TECNICAS / CONSUMOS

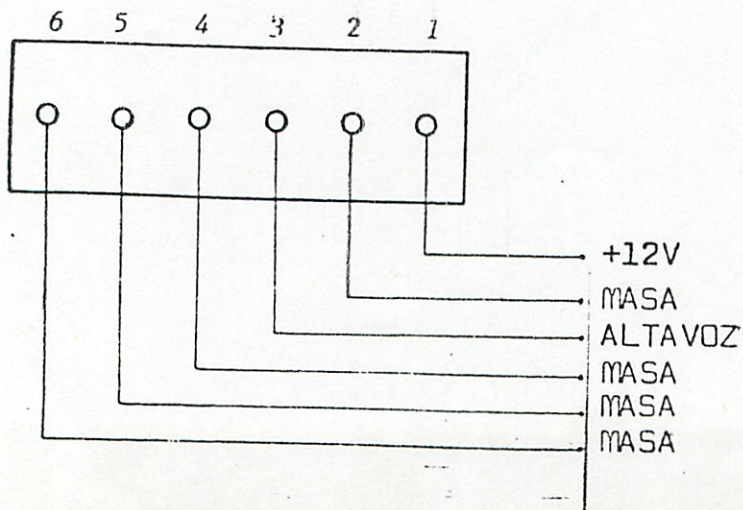
		<u>Intensidad</u>	
<u>Tensiones</u>	<u>Vacío-Reposo</u>		<u>Funcionamiento</u>
12 v	0,060 A		0,4 A
5 v	13 A		13 A (*)

(*) NOTA: Se aconseja el uso de una fuente de $I_n \geq 15$ A ya que la intensidad de puesta en marcha supera con creces el valor de funcionamiento (13 A).
Aconsejamos la fuente de alimentación de DYMEL de 15 A

PLACA SONIDO
VISTA COMPONENTES

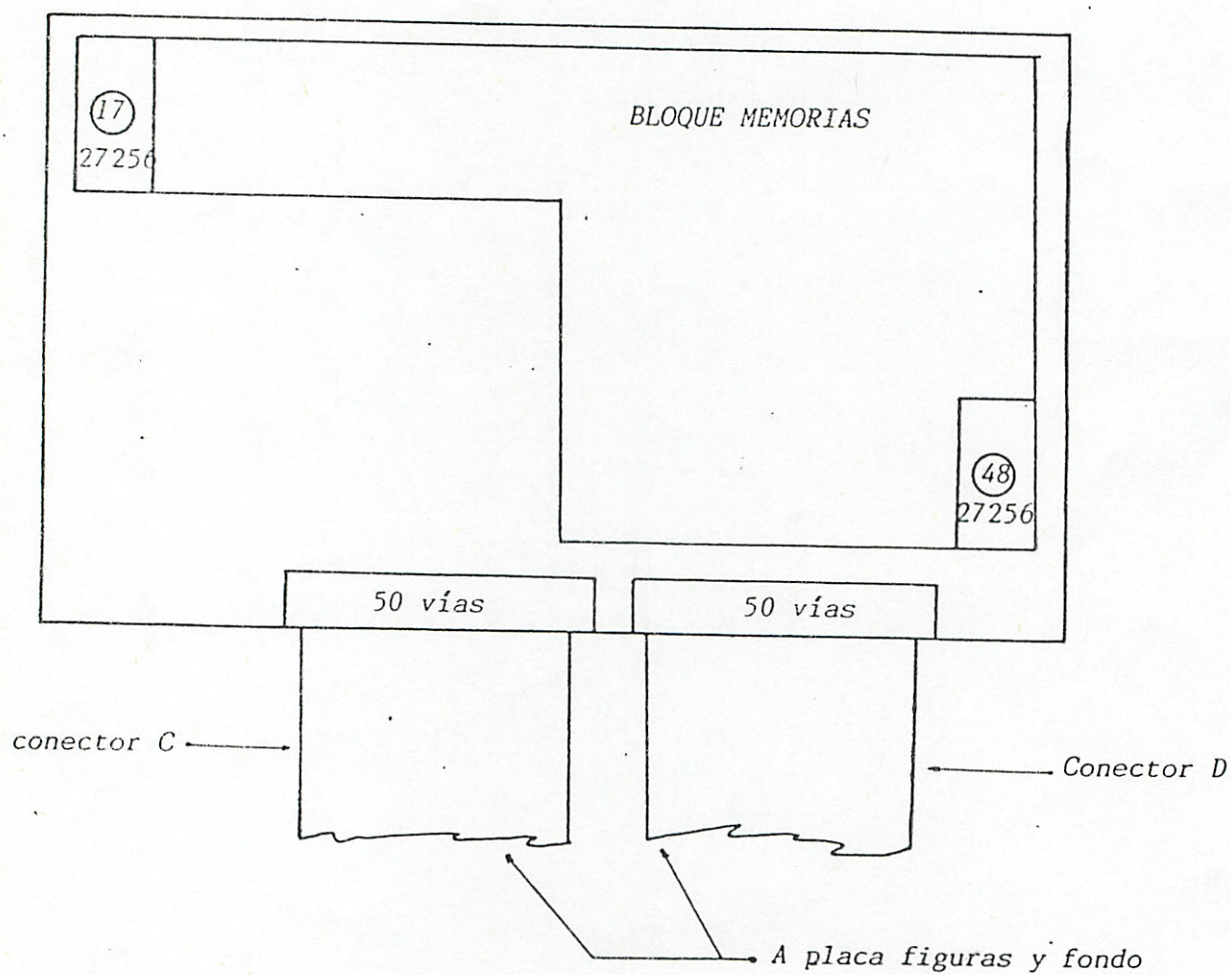


Conector B: Modelo Jst

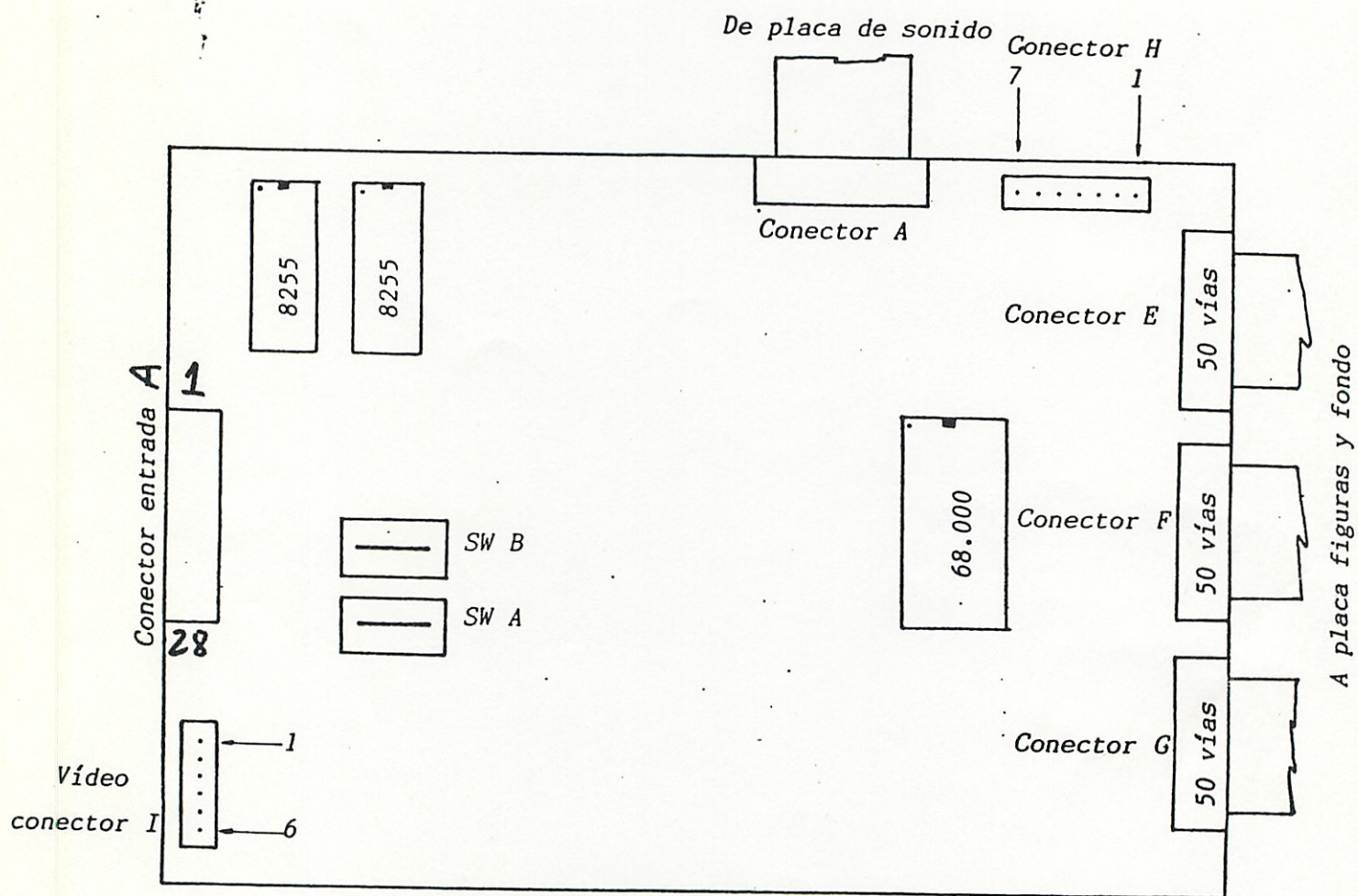


PLACA MEMORIAS
VISTA COMPONENTES

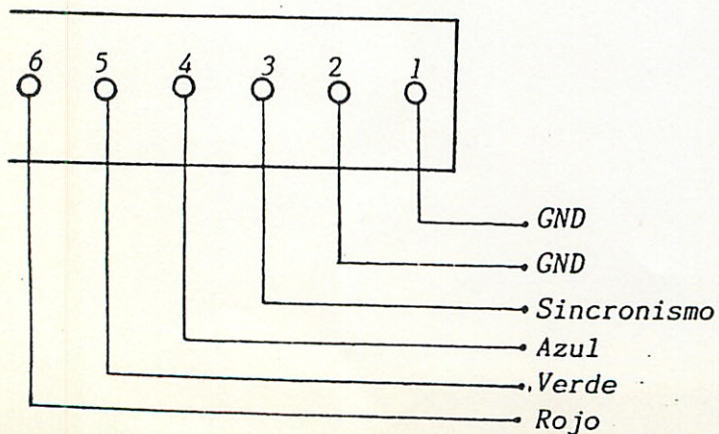
9/3



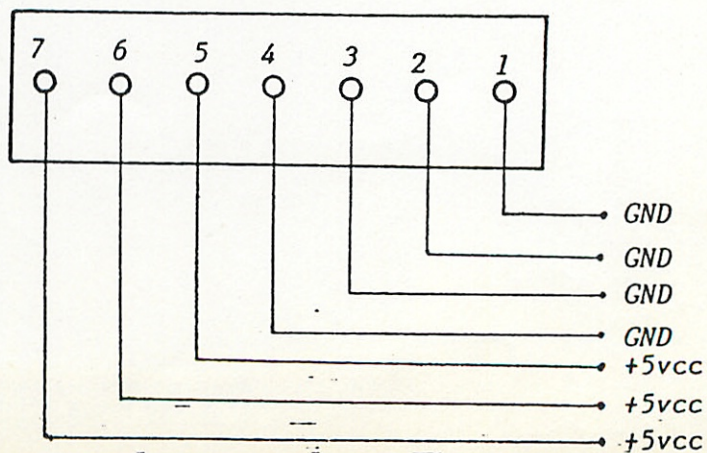
PLACA CPU
VISTA COMPONENTES



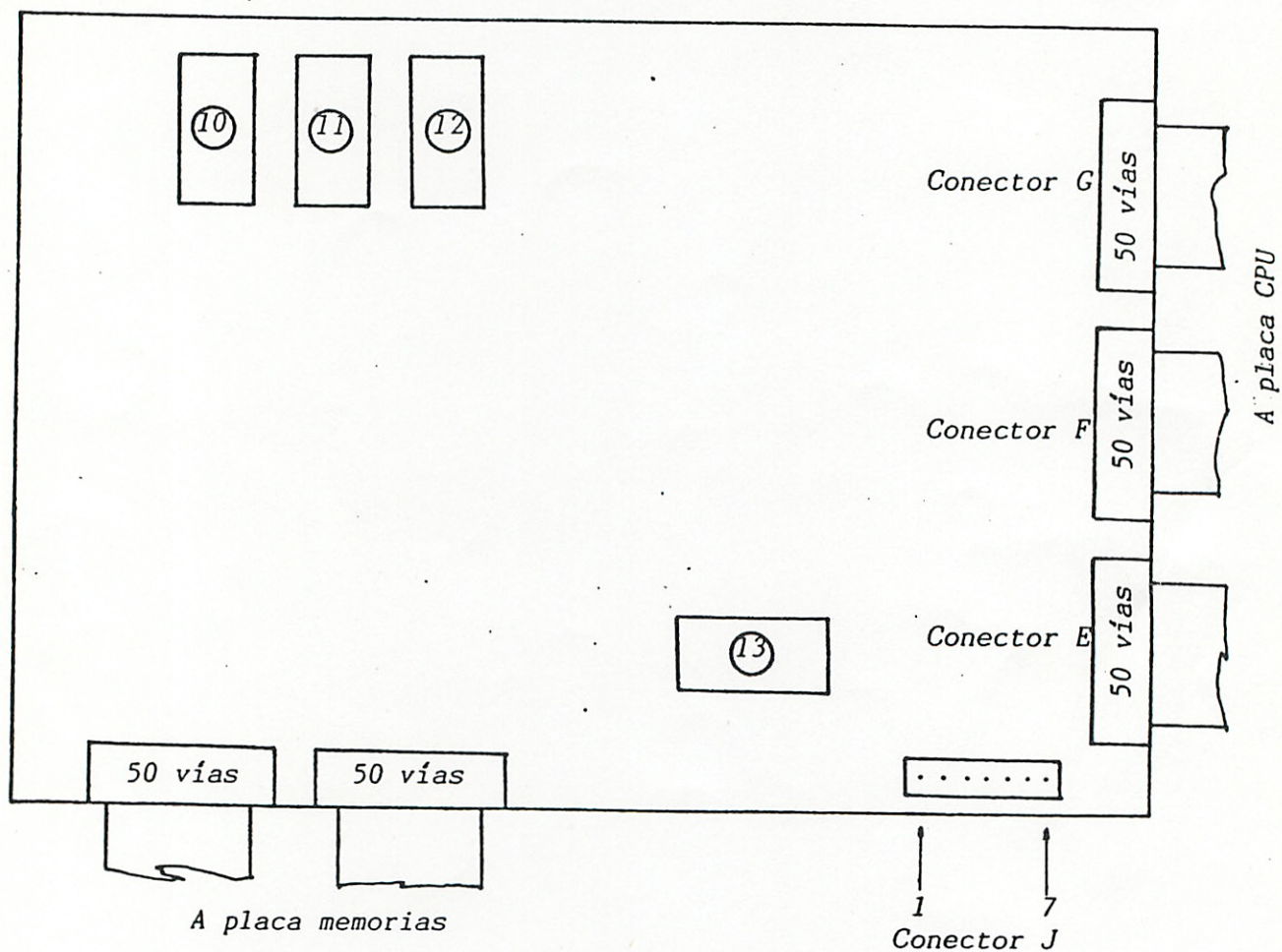
Conector I Jst 6 pins



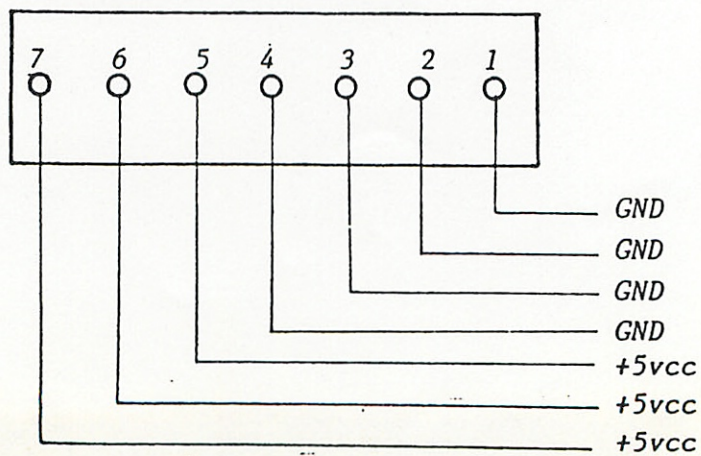
Conector H Jst pins



PLACA FIGURAS Y FONDO
VISTA COMPONENTES

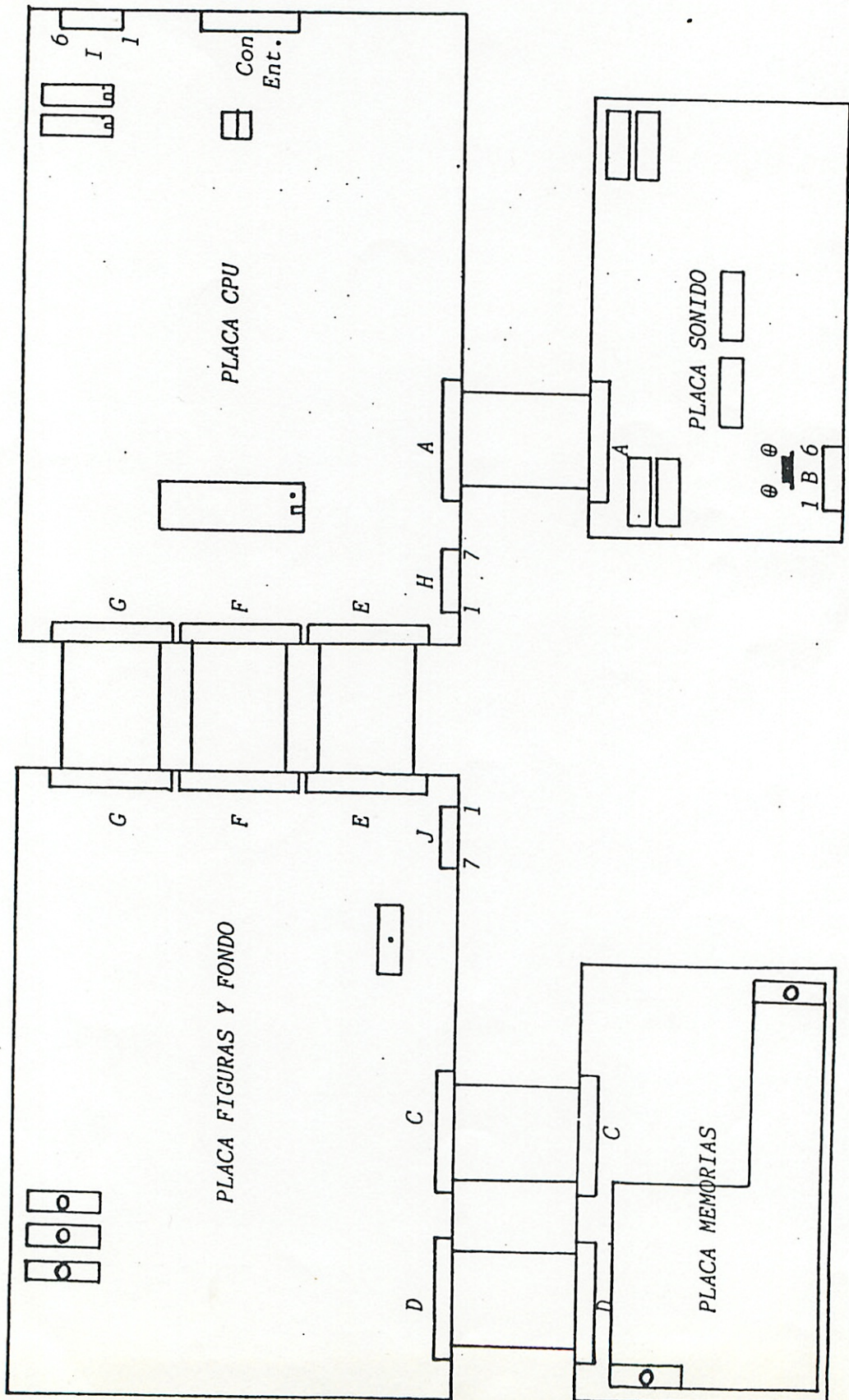


Conector J Jst de 7 pins



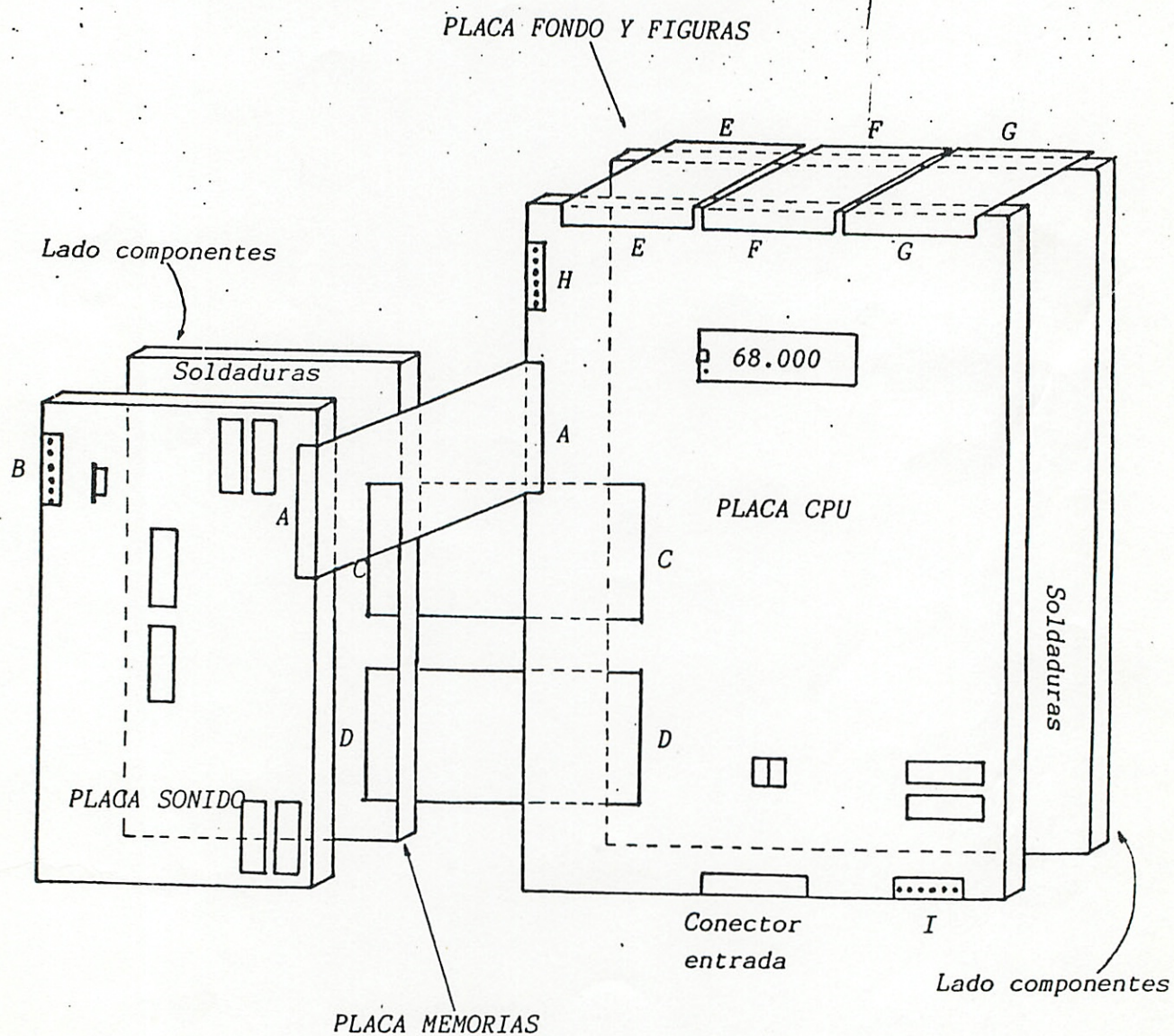
VISTA PLANAR
LADO COMPONENTES

-10-



VISTA ESPACIAL

NOTA: Todas las placas se encuentran con las caras soldaduras enfrentadas.



-Recomendamos la fuente de Dimel y de Kitmatic.