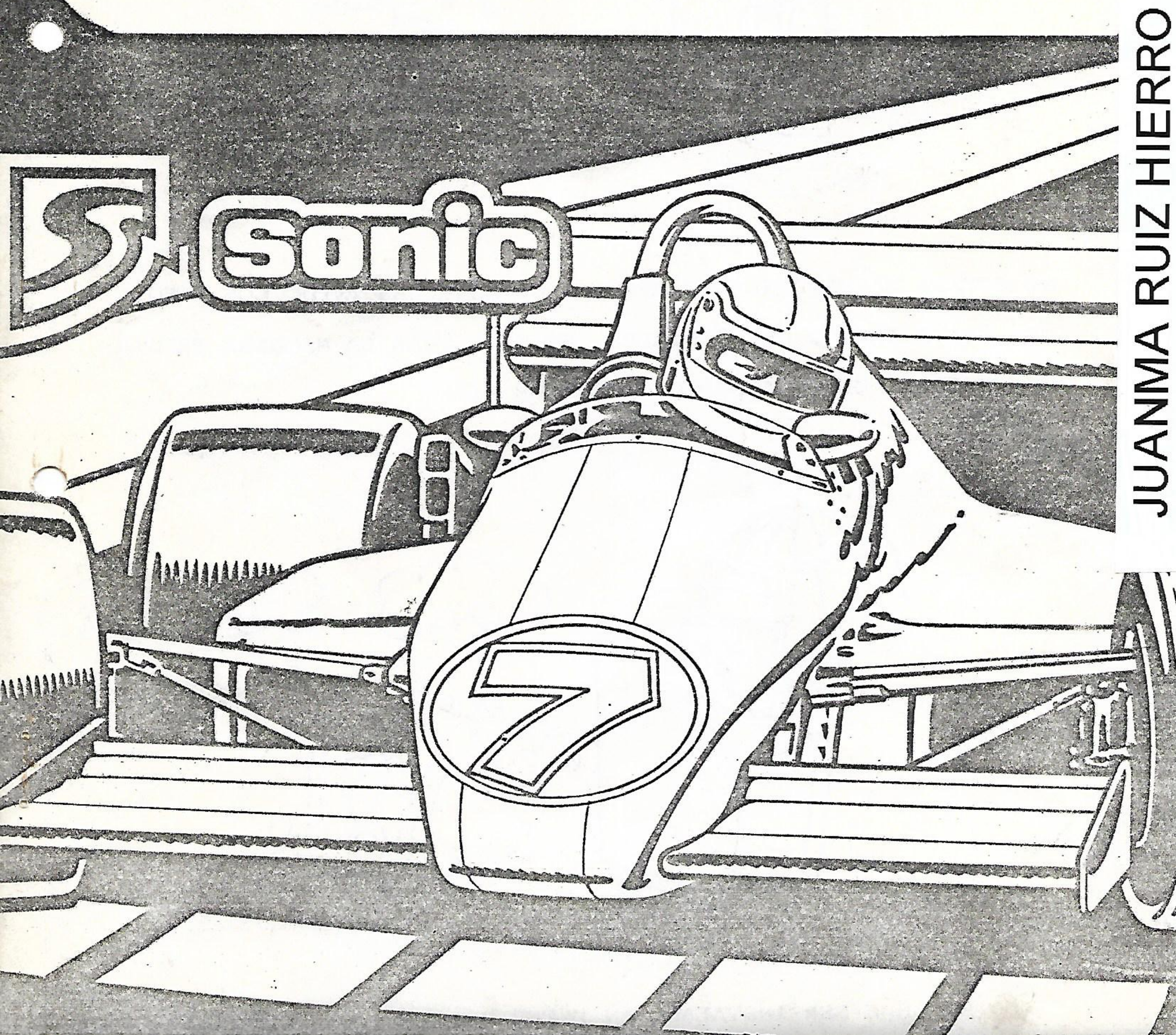
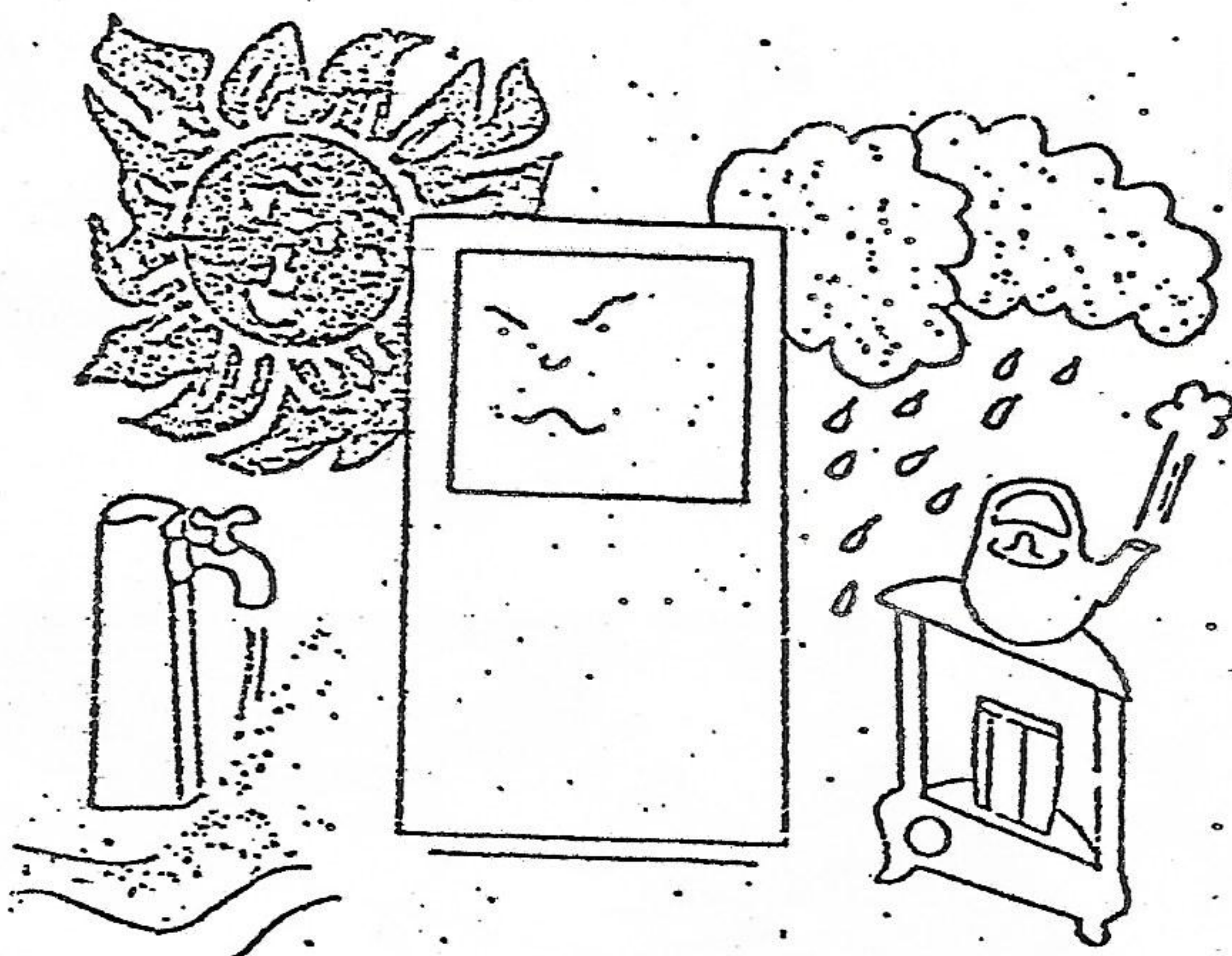


POLE POSITION

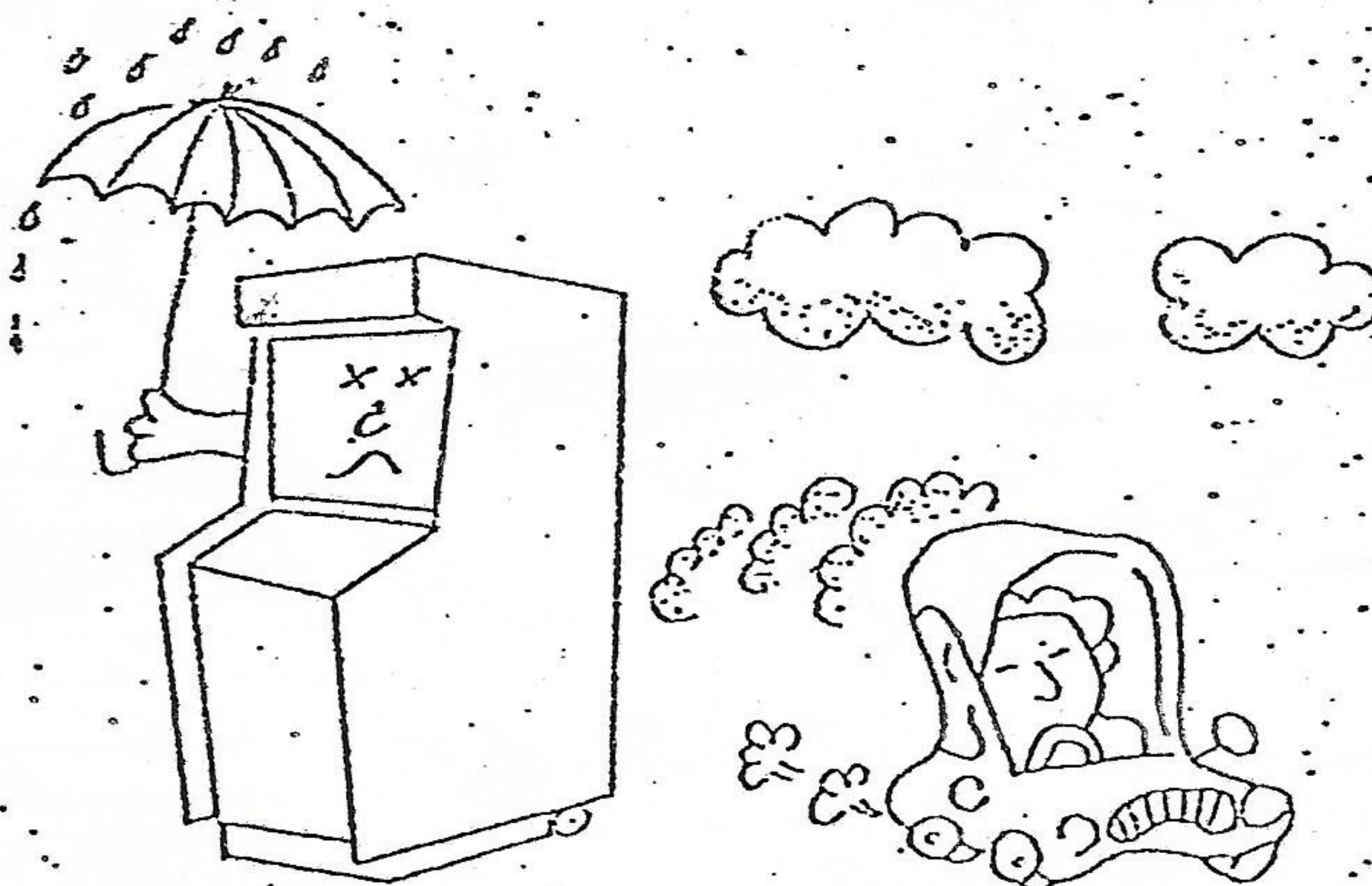


JUANMA RUIZ HIERRO

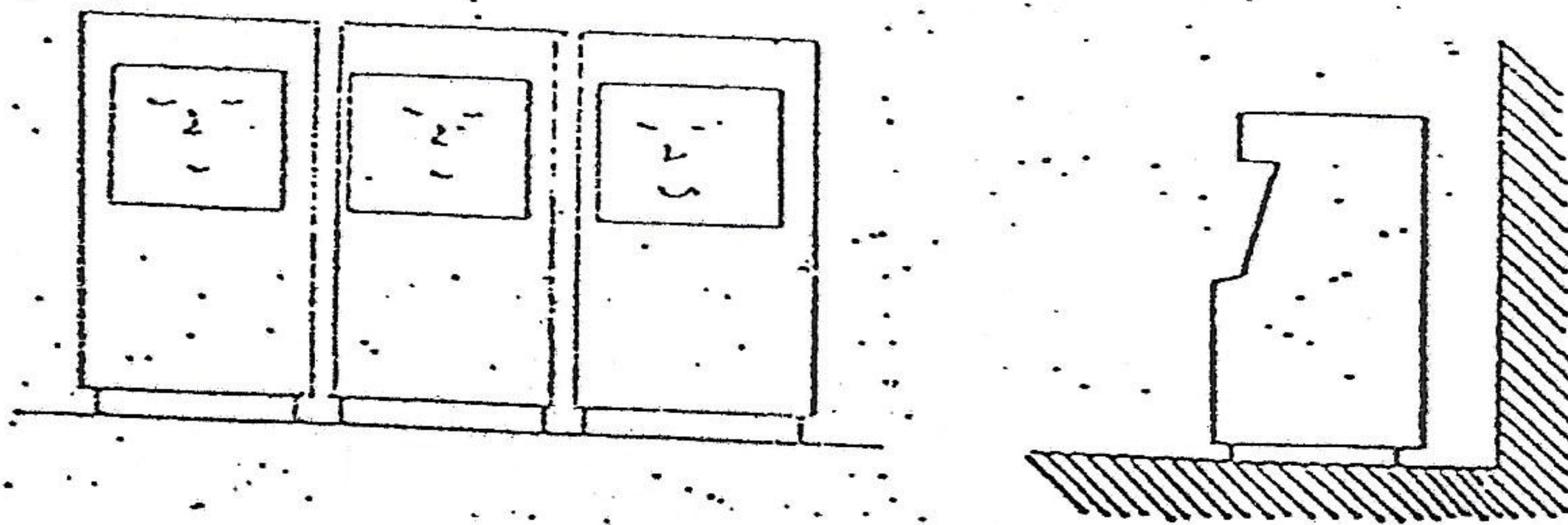
INSTALACION



NO SOMETA LA MAQUINA A TEMPERATURAS EXTREMAS, EVITE LOS RAYOS DEL SOL A TRAVES DE CRISTALES. EVITE SITUAR LA MAQUINA FRENTE O MUY CERCA DE UN ACONDICIONADOR DE AIRE.



NO DEBE SER INSTALADA EN EXTERIORES.

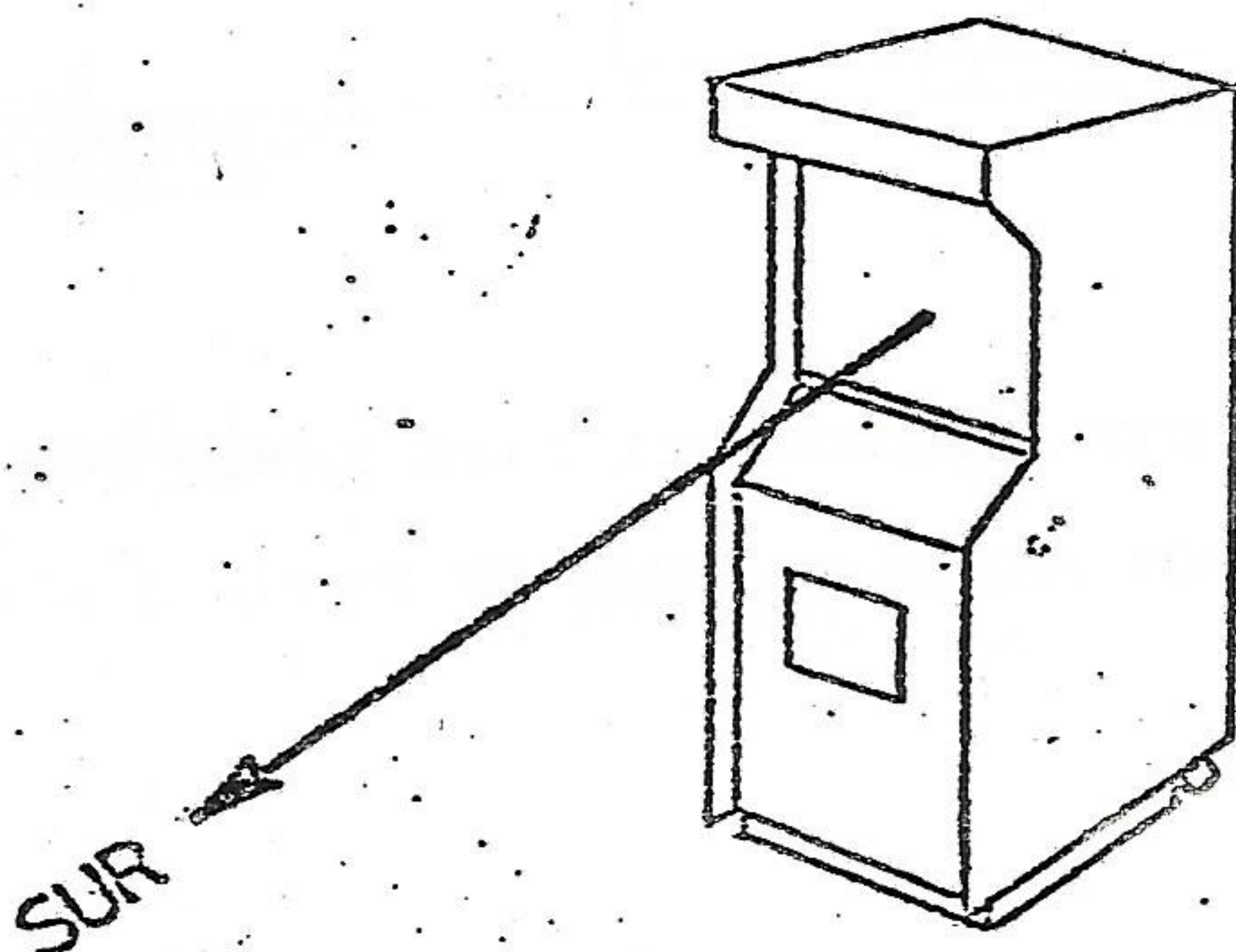


FACILITE LA LIBRE CIRCULACION DEL AIRE TANTO POR LOS COSTADOS
COMO POR LA ZONA POSTERIOR DEJANDO UN PEQUEÑO ESPACIO ENTRE PA-
REDES Y MAQUINAS.



UNA ADECUADA INSTALACION DE LA MAQUINA LE PERMITIRA UNA MAYOR
RENTABILIDAD Y UN MAYOR TIEMPO DE SERVICIO, CON UN MENOR GASTO
DE MANTENIMIENTO.

AJUSTES DE COLOR



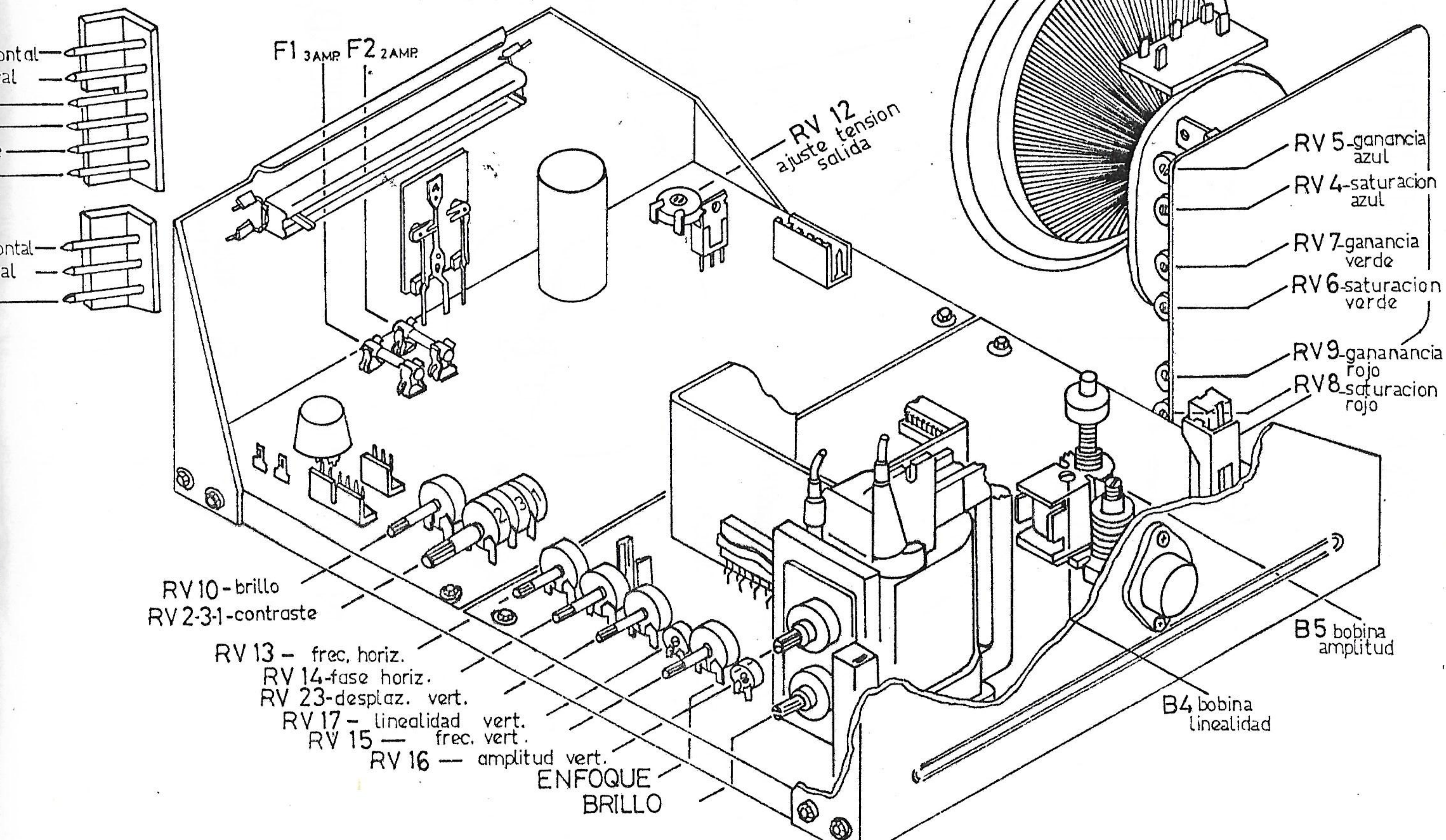
Antes de realizar algún tipo de ajuste de color en el monitor de TV, es recomendable comprobar que el frontal de la máquina está orientado al punto SUR ya que es donde se consigue el mejor rendimiento de colores de su máquina; no obstante, en algunas zonas y bajo determinadas condiciones puede variar el sentido de orientación, ello es debido a que el eje magnético terrestre, modifica los propios campos magnéticos del televisor, variando de esta forma los tonos e intensidad de los colores del monitor de TV.

Estas diferencias de color se hacen presentes, generalmente al cambiar la máquina de emplazamiento; cuando esto le ocurra, basta girar la máquina hasta conseguir el mejor resultado de color.

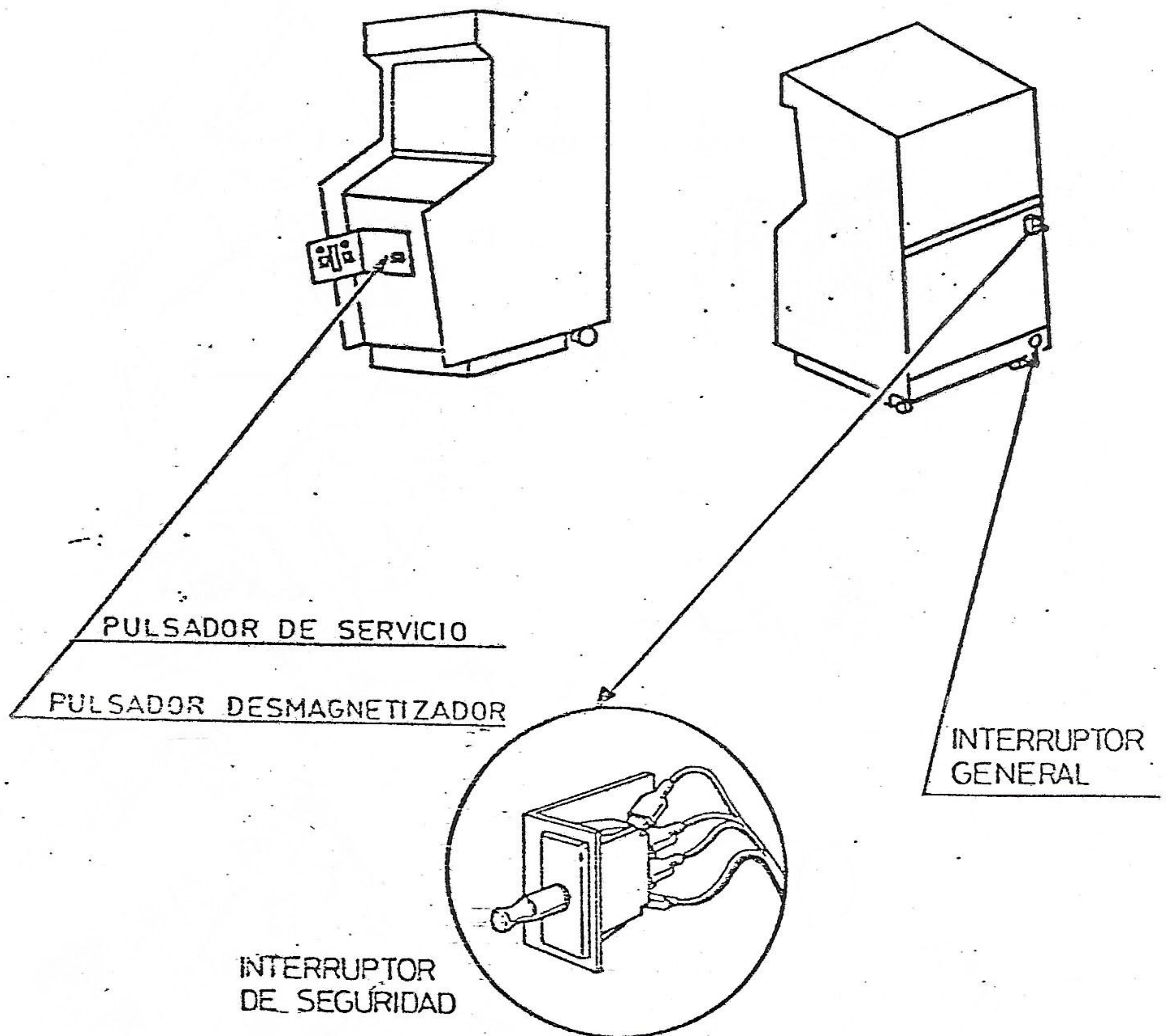
Si con estas pruebas preliminares, no consigue el resultado apetecido, proceda entonces a reajustar los colores.

Cuando sea necesario corregir el magnetizado de la pantalla haga uso del pulsador desmagnetizador.

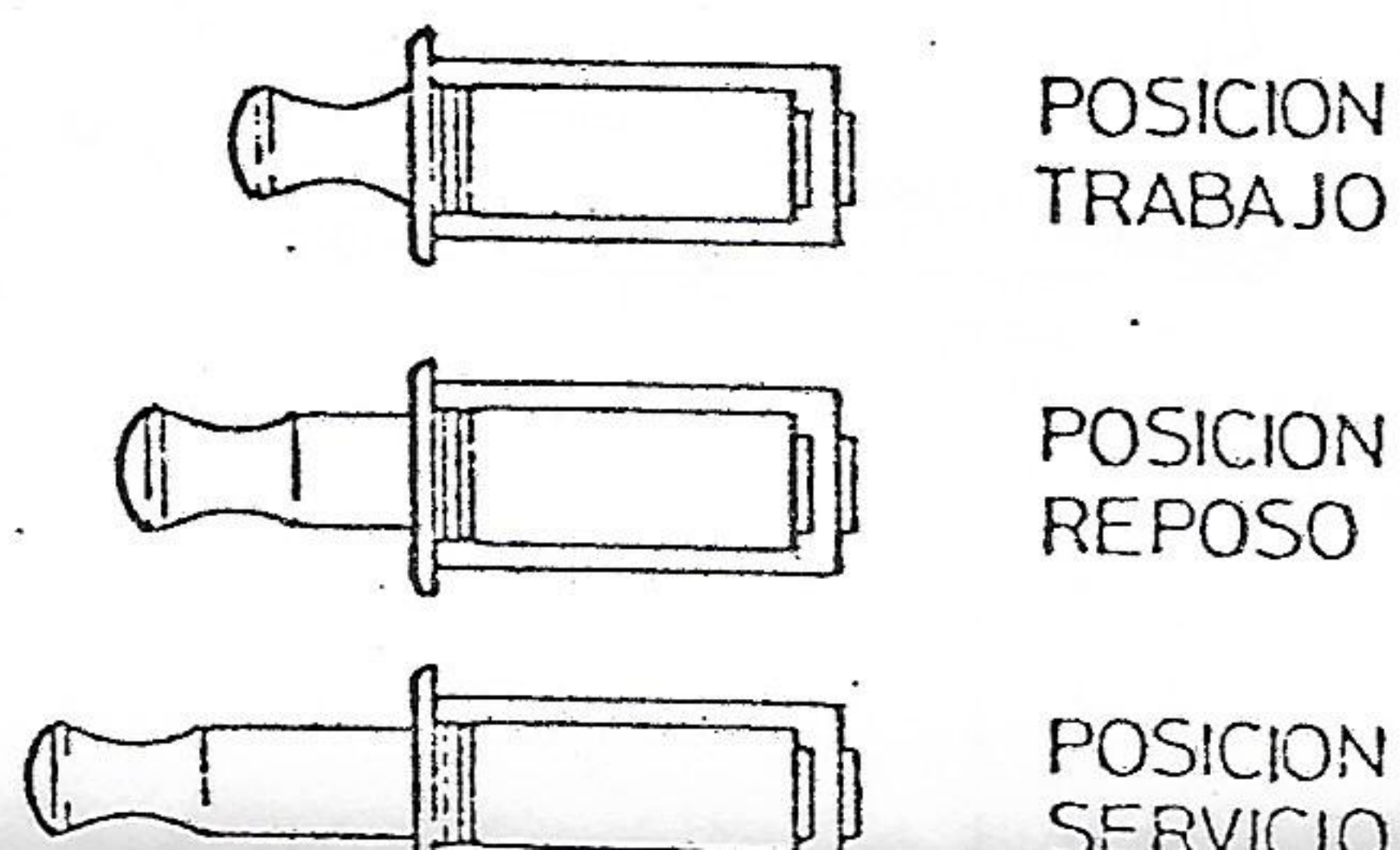
MONITOR HANTAREX



SITUACION DE INTERRUPTORES



INTERRUPTORES DE SEGURIDAD



TEST:

Colocar el interruptor de Test en posición de cerrado, durante unos segundos aparecerán una serie de imágenes en la pantalla y posteriormente aparecerá el listado de Test. (ver cuadro del listado).

Las RAM y los ROM son verificados automáticamente, si estan bien, aparece en la parte superior de la pantalla,

RAM OK ROM OK

Para comprobar el ajuste y funcionamiento del acelerador pise el pedal, los números situados a la derecha de ACCEL se incrementan, aproximadamente, de 00 a 90.

Si gira el volante en el sentido de las agujas del reloj, los números situados a la derecha de STEERING, se incrementan. Si gira en el sentido contrario, los números disminuyen.

Si cambia de posición la palanca de marchas, la indicación, situada a la derecha de SHIFT, cambia de 10 (palanca hacia abajo a HI (palanca hacia arriba).

Si cambia de posición la palanca, acciona los micros de monedas, ó el pusador de servicio, el número situado a la derecha de SOUND cambiara y la máquina emite un sonido, el número de sonido va de 1 a 20.

Al accionar el pusador de servicio ademas de variar "SOUND" aparecen, en la parte inferior de la pantalla, las estadísticas del juego, dando información sobre el número de partidas jugadas, de puntos conseguidos, de segundos jugados, de segundos que la máquina ha estado conectada, de los jugadores que han conseguido clasificarse para la carrera, de jugadores que han terminado la 1a., la 2a., la 3a y 4a. vuelta.

Para obtener cualquiera de estos datos, es necesario restar a 999.999 el dato que nos interesa.

Ejemplo: Si la máquina indica 943 en el apartado de partidas jugadas,

$$\begin{array}{r} 999.999 \\ - \quad 943 \\ \hline \end{array}$$

056 serian las partidas jugadas.

Para borrar las estadísticas, mantenga pulsado el acelerador y accione al mismo tiempo el pulsador de servicio. Todas las estadísticas se pondrán a /999/.

Si desean borrar las puntuaciones mantenga pulsado el acelerador y al mismo tiempo cambie de posición la palanca de marchas (de LO a HI). Indicará la pantalla HIGH SCORE INITIALIZED.

AJUSTE DE SWITCH. En el listado del Test aparece información que le facilita el ajuste de los SWITCH.

COIN 2. Indica el número de moneda(s) por partida(s) al que esta ajustada la máquina. Variará según los ajustes de los interruptores 4 y 5 del SWITCH 9JA.

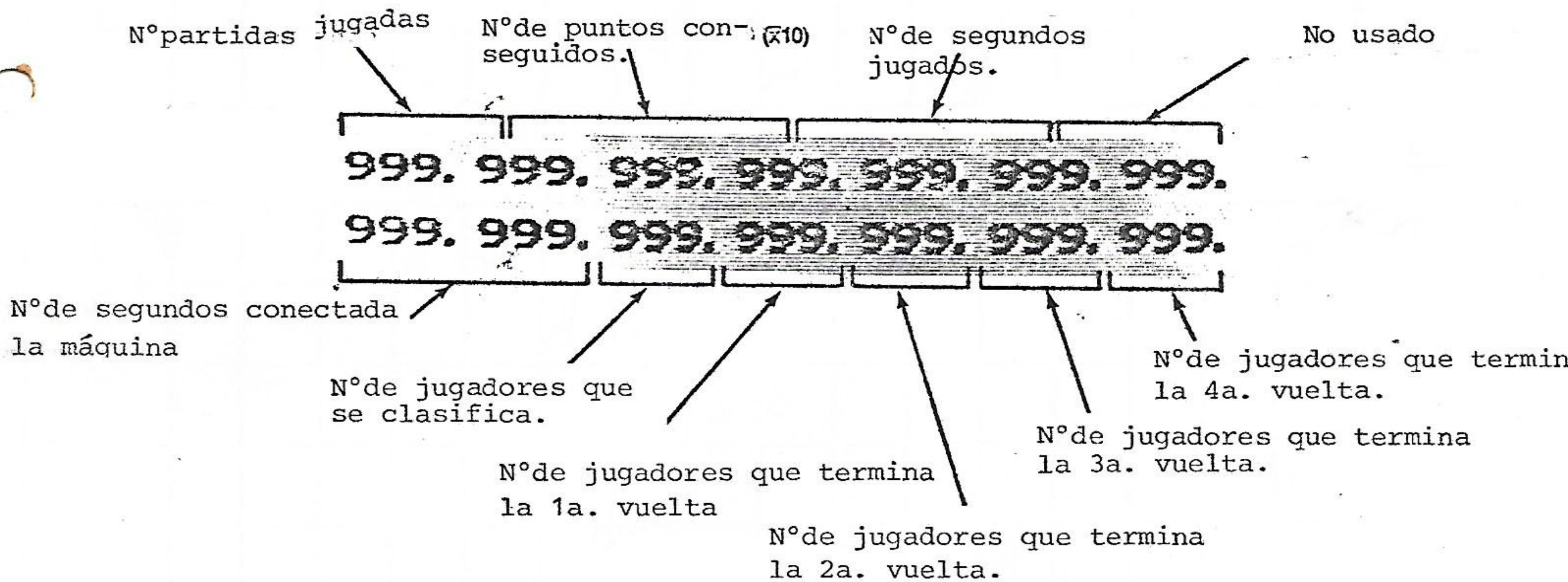
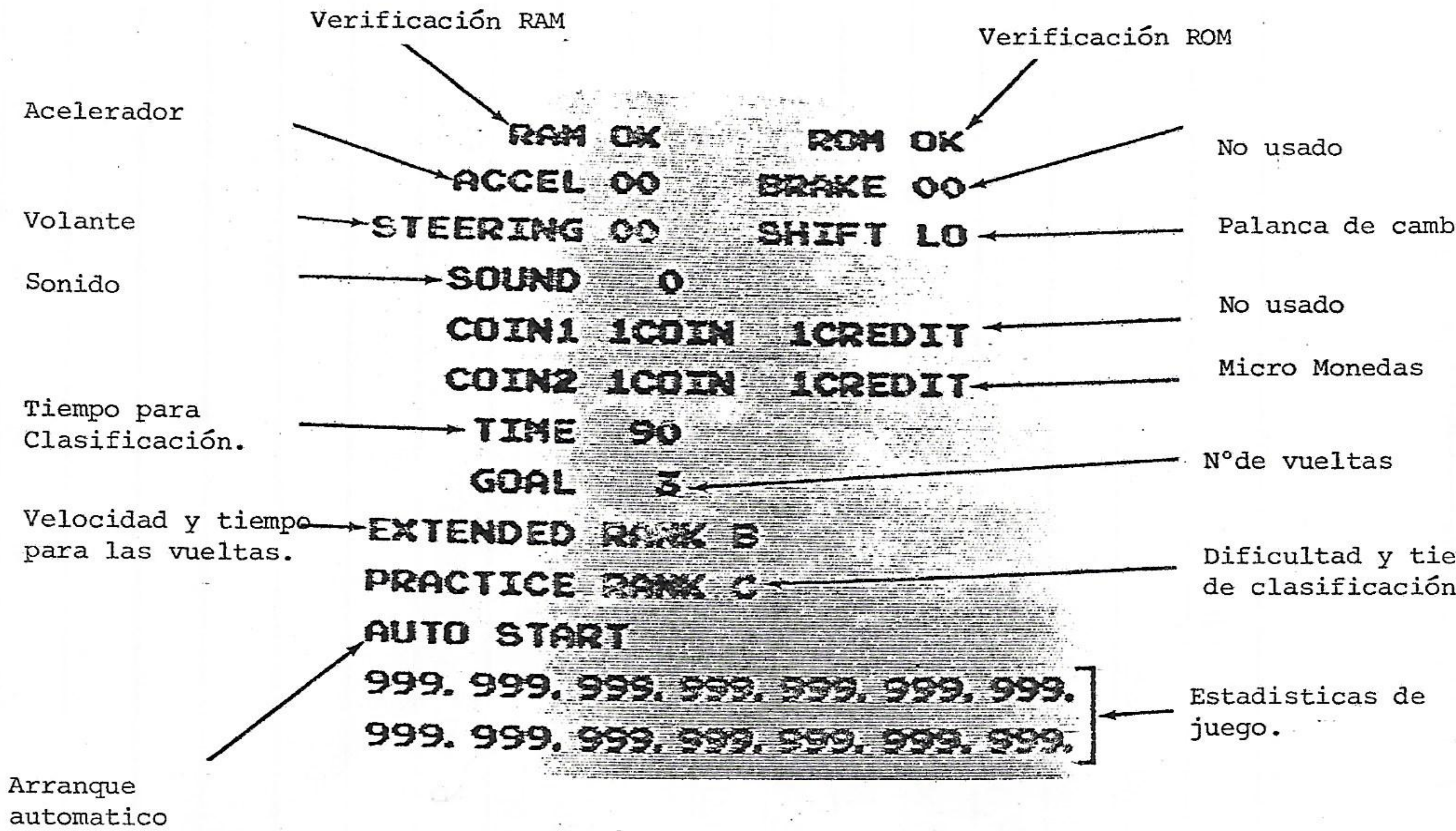
TIME. Da el tiempo en segundos para la vuelta de clasificación. Variará según los ajustes de los interruptores 6 y 7 del SWITCH 9JA.

GOAL. El número situado a la derecha de "GOAL" indica el número de vueltas al circuito, al que esta ajustada la máquina. Se pueden variar con el interruptor 8 del SWITCH 9JA.

EXTEND RANK. La letra situada a la derecha de EXTENDED RANK indica la velocidad máxima del coche y el tiempo extra para cada vuelta, según los ajustes de los interruptores 4, 5 y 6 del SWITCH 9L y 8 del SWITCH 9JA. (ver cuadro de ajustes).

PRACTICE RANK. La letra situada a la derecha de PRACTICE RANK indica la dificultad y tiempos para clasificarse para la carrera, varía según los ajustes de los interruptores 1, 2 y 3 del SWITCH 9L. (ver cuadro de ajustes).

LISTADO DE TEST



7 del 96

[illegible]

FUNCION				
	JUEGO LIBRE			
X	JUEGO NORMAL			
	4 MONEDAS 3 PARTIDAS			
	3 MONEDAS 2 PARTIDAS			
X	2 MONEDAS 1 PARTIDA			
	1 MONEDA 1 PARTIDA			
X	120 SEGUNDOS POR PARTIDA			
	110	"	"	"
	100	"	"	"
	90	"	"	"
	6 VUELTAS AL CIRCUITO			
X	3	"	"	"

SWITCH 9L

[illegible]

FUNCION	
	VER AJUSTE DE DIFICULTAD
	VER AJSUTE DE VELOCIDAD
☒	VELOCIDAD EN MILLAS POR HORA
☒	VELOCIDAD EN KM POR HORA
	CON SONIDO DE REPOSO
☒	SIN SONIDO DE REPOSO

X

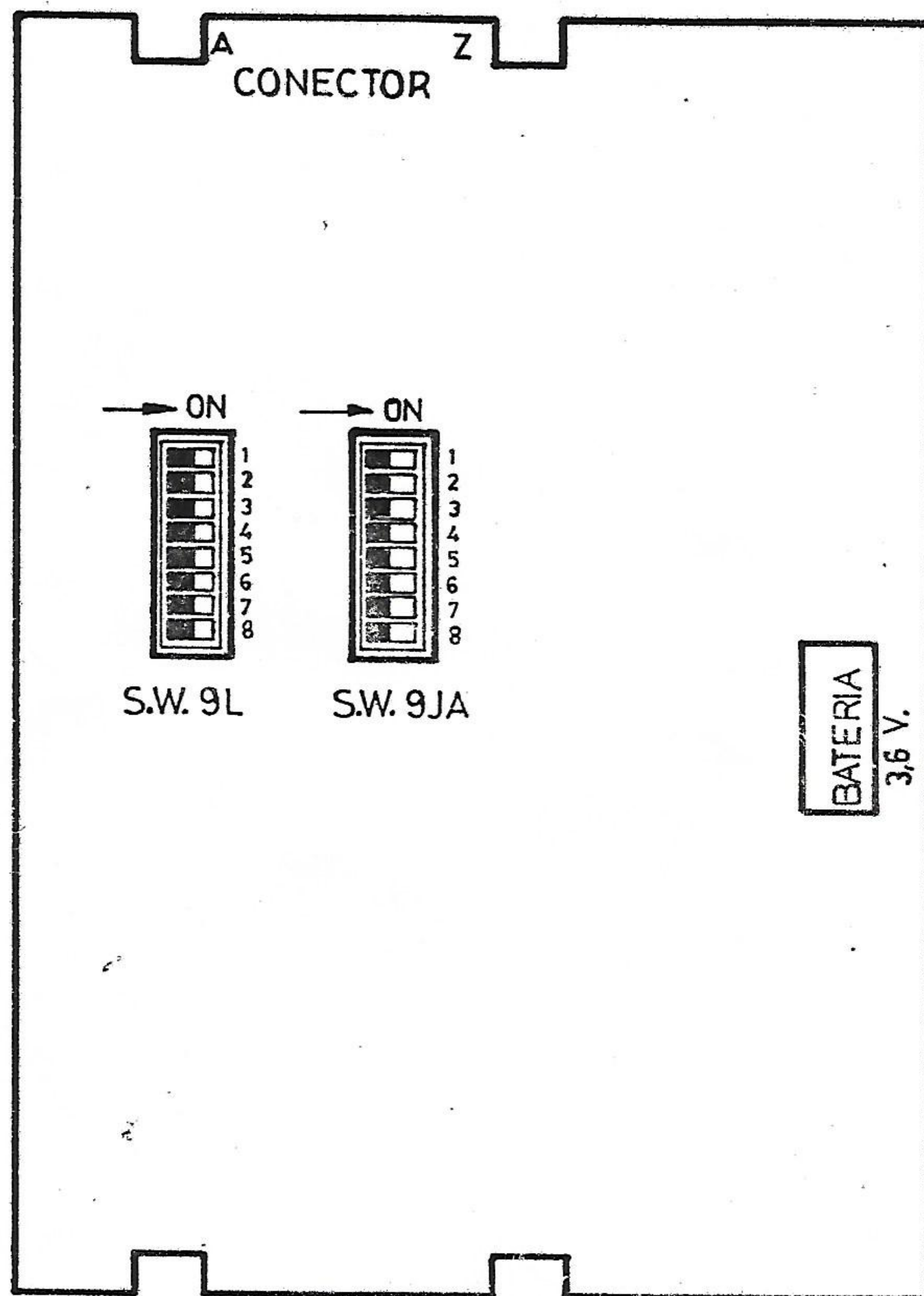
AJUSTADO DE FABRICA.

TABLA AJUSTE DE DIFICULTAD Y TIEMPOS PARA CLASIFICACION

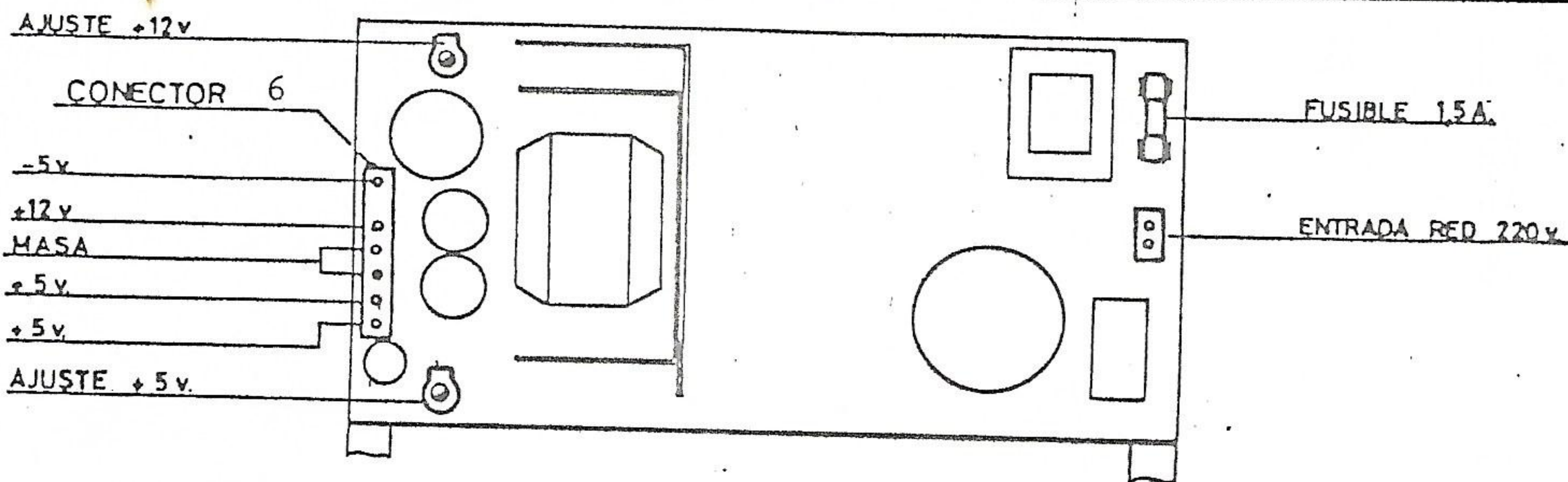
	SL Switches			Practice Rank	Nivel de Dificultad	Tiempos en segundos							
	1	2	3			1	2	3	4	5	6	7	8
X	C	On	Off	On	F	Facil	66	68	70	73	75	77	80
	C	Off	Off	On	E		65½	67½	70	72½	74½	76½	79
	D	On	On	On	H		59½	61	63	66	68	70	72
	A	On	On	Off	D		59	61	63	65	67	69	71
	A	Off	On	Off	C		58½	60	62	64	66	68	70
	B	On	Off	Off	B		58	60	62	64	66	68	70
	B	Off	Off	Off	A		57½	59	61	63	65	67	69
	D	Off	On	On	G	Dificil	57	59	61	63	65	67	69

TABLA AJUSTES DE VELOCIDAD Y TIEMPOS POR VUELTAS

	SL			SJA	VELOCIDAD		TIEMPO EN SEGUNDOS					
	Switches				Goal	-Extended Rank	MPH	KPH	Vuelta	Vuelta	Vuelta	Vuelta
	4	5	6	Switch								
X	Off	Off	Off	Off	3	A	195	313	75	50	61	—
B	Off	Off	Off	On	4	A	195	313	75	53	58	62
C	Off	On	Off	Off	3	C	195	313	75	48	60	—
	Off	On	Off	On	4	C	195	313	75	51	57	61
A	On	Off	Off	Off	3	B	195	313	75	46	59	—
	On	Off	Off	On	4	B	195	313	75	49	56	60
D	On	On	Off	Off	3	D	195	313	75	44	58	—
	On	On	Off	On	4	D	195	313	75	47	55	59
B	Off	Off	On	Off	3	E	225	360	75	48	60	—
	Off	Off	On	On	4	E	225	360	75	51	57	61
A	On	Off	On	Off	3	F	225	360	75	46	59	—
	On	Off	On	On	4	F	225	360	75	49	56	60
C	Off	On	On	Off	3	G	244	391	75	48	60	—
	Off	On	On	On	4	G	244	391	75	51	57	61
D	On	On	On	Off	3	H	244	391	75	46	59	—
	On	On	On	On	4	H	244	391	75	49	56	60

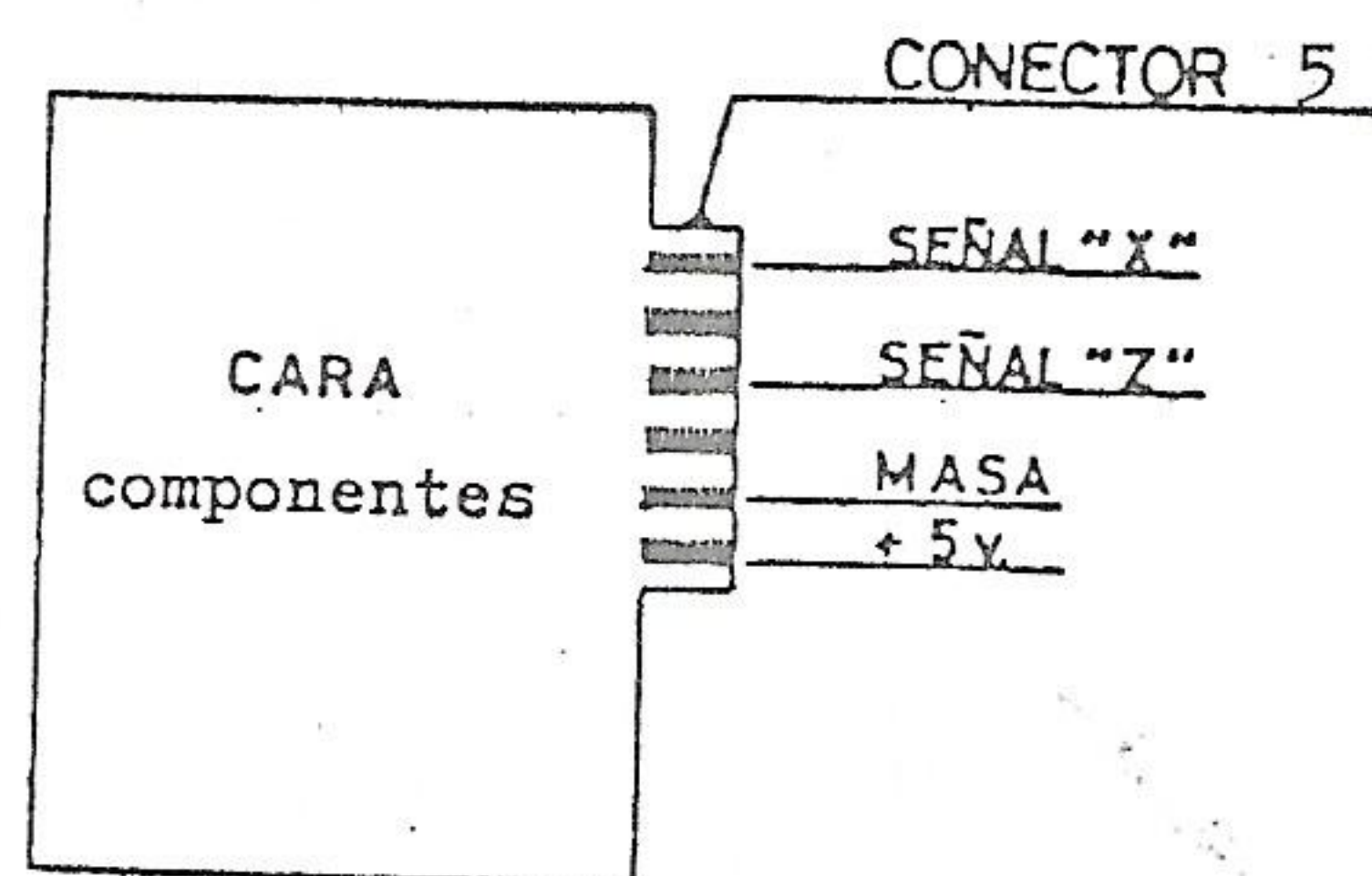


FUENTE ALIMENTACION CONMUTADA

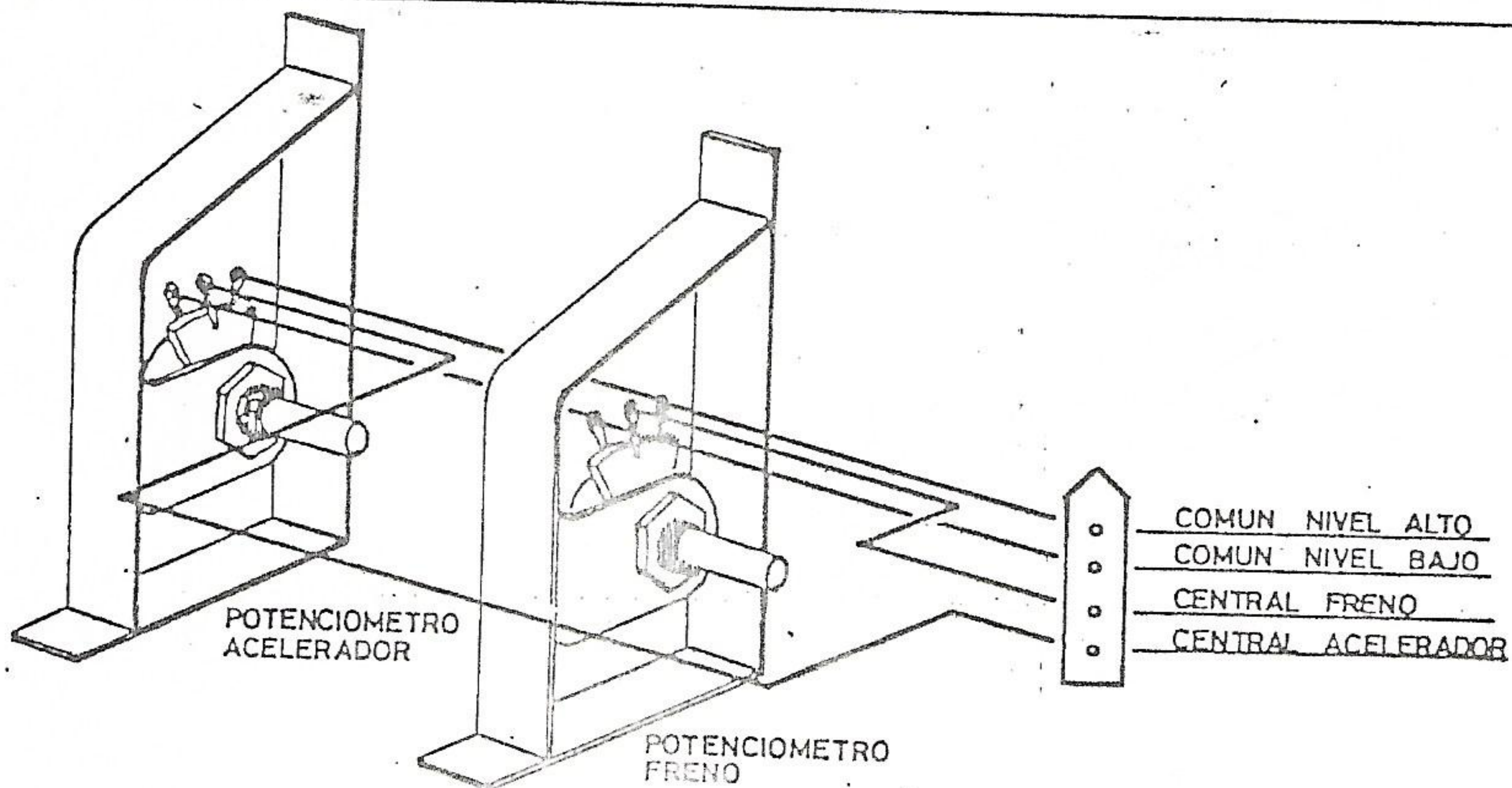


Nota: la salida $\pm 12v$ debe ser de $\pm 9,5$ voltios.

CONEXIONADO PLACA VOLANTE



CONJUNTO PEDALES



SWITCH A (Derecha)				
MONEDERO 25.				
SWITCH				
1	3	5	MONEDAS	PART.
OFF	OFF	OFF	1	1
OFF	OFF	ON	2	1
OFF	ON	OFF	3	1
ON	OFF	OFF	1	2
ON	OFF	ON	1	3
ON	ON	OFF	2	3
OFF	ON	ON	1	6
ON	ON	ON	1	5

MONEDERO 50.				
SWITCH				
2	7	MONEDAS	PART.	
OFF	OFF	1	1	
OFF	ON	2	1	
ON	OFF	1	2	
ON	ON	2	3	

INDICACION VELOCIDAD				
SWITCH				
4	Km/h		- Mp/h	
ON			Km/h	
OFF			Mp/h	

SWITCH B (Izquierda)				
DIFICULTAD CARRERA				
SWITCH				
1	3			
OFF	OFF	D	MAX.	
ON	OFF	C		
OFF	ON	B		
ON	ON	A	MIN.	

8				
ON				

DIFICULTAD PARA CLASIFICACION				
SWITCH				
5	7			
OFF	OFF	D	MAX.	
ON	OFF	C		
OFF	ON	B		
ON	ON	A	MIN.	

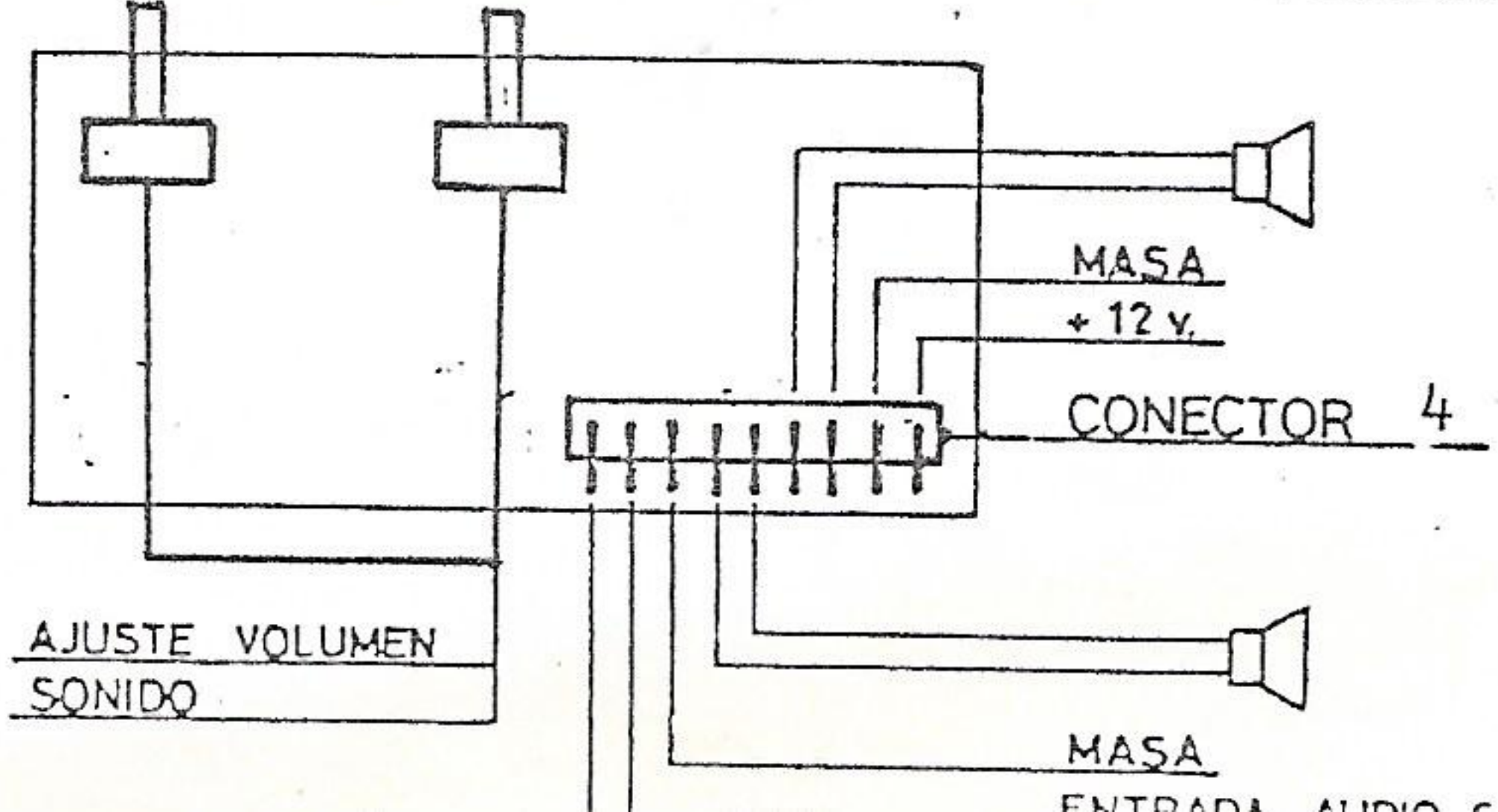
TIEMPO PARA CLASIFICACION				
SWITCH				
6	Tiempo			
ON	90 Seg.			
OFF	120 Seg.			

SONIDO EN PRESENTACION	
SWITCH	
6	SI/NO
ON	NO
OFF	SI

VELOCIDAD MAX.	
SWITCH	
8	Reducida
ON	Elevada
OFF	Reducida
	Elevada

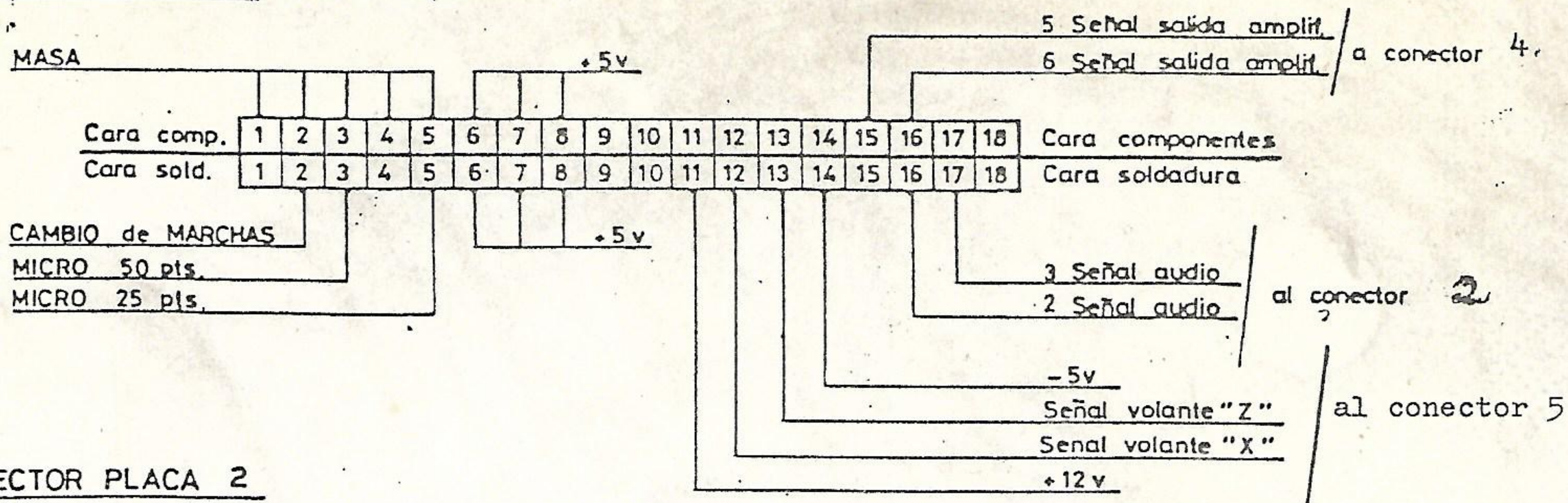
NUMERO DE VUELTAS		
SWITCH		
2	4	
OFF	OFF	6
ON	OFF	5
OFF	ON	4
ON	ON	3

PLACA AMPLIFICADOR SONIDO

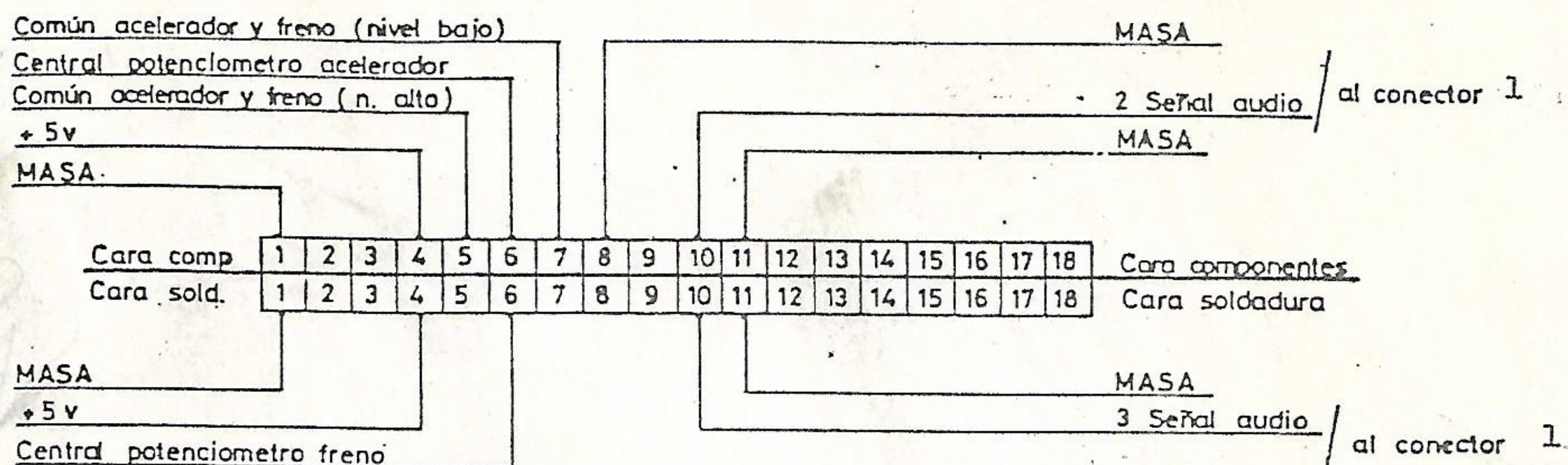


CONEXIONADO PLACA LOGICA

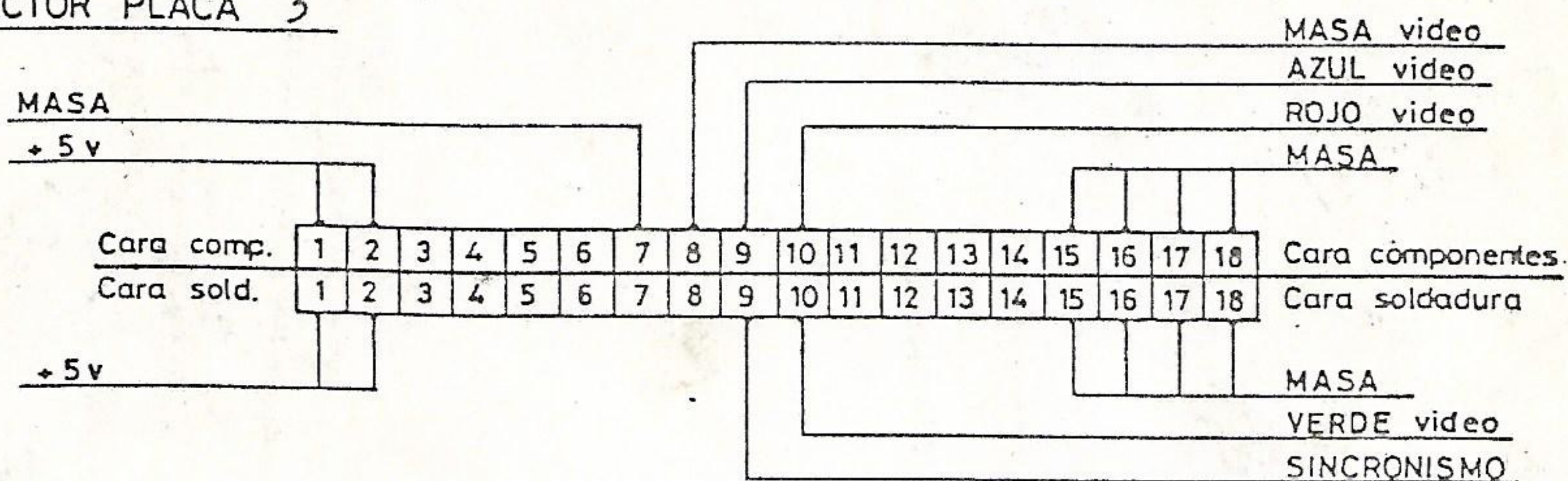
CONECTOR PLACA 1 (placa suplemento)



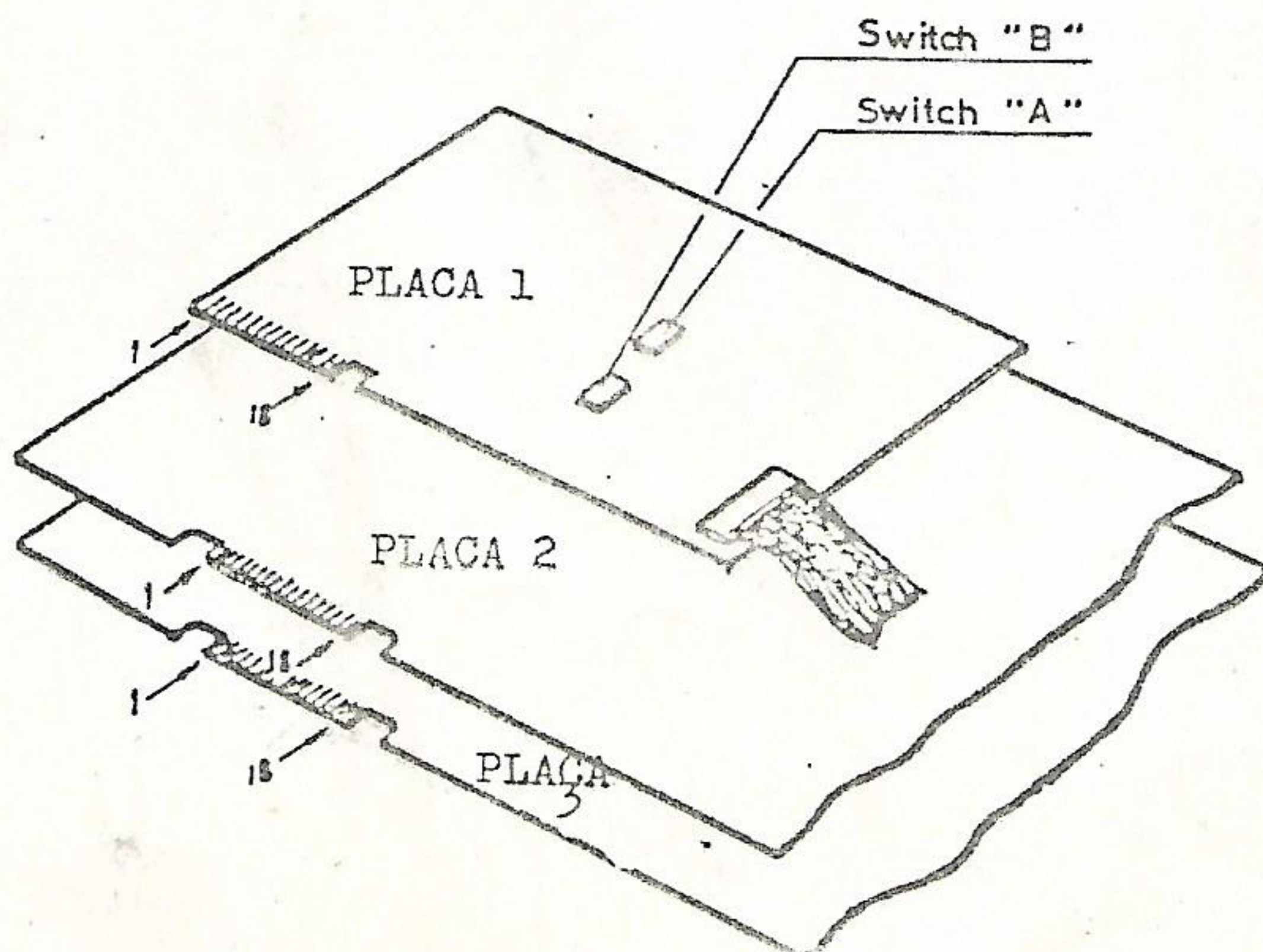
CONECTOR PLACA 2



CONECTOR PLACA 3



POSICION CONECTORES EN PLACA LOGICA



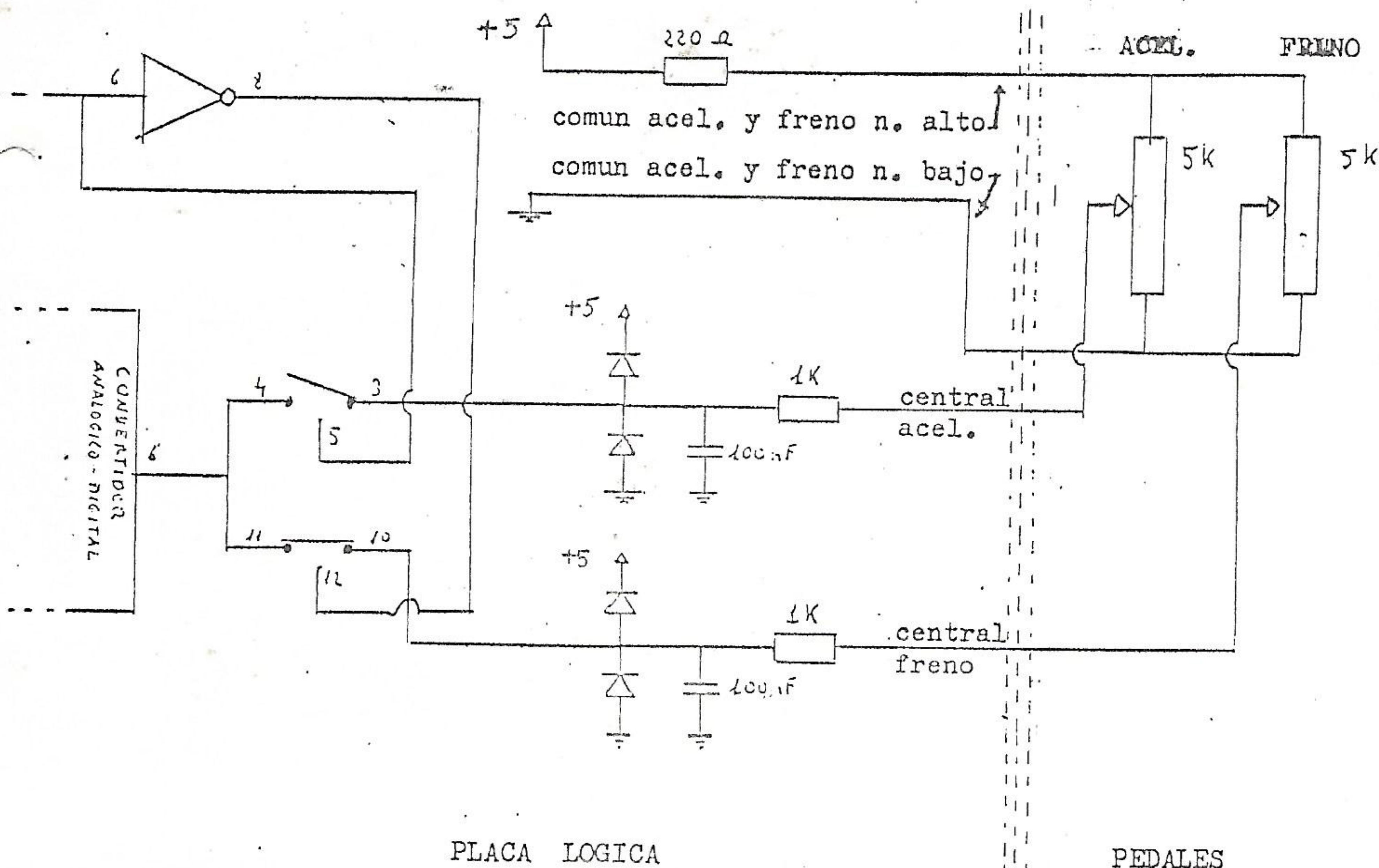
FUNCIONAMIENTO DE LAS SEÑALES DE ACELERADOR Y FRENO

Al conectar la máquina, se realiza un test interno en el cual, entre otras cosas, se efectúa una lectura de la posición de los potenciómetros, tomando dicha lectura como referencia cero para el posterior juego. Por lo tanto en el momento de conectar la máquina, no se deben actuar los pedales. Esto permite que el recorrido mecánico del pedal no tenga que hacer llegar ni al tope superior ni inferior del potenciómetro y, de no ser así, podríamos deteriorar dichos topes al accionar el pedal.

El programa, a su vez, trabaja con un margen de lectura de tensión de 3,75 V. para el pedal, es decir, a partir de la referencia cero, si subimos la tensión irá acelerando, pero si sobrepasamos la tensión "referencia cero $\pm$ 3,75" dejará de acelerar. Lo mismo podemos decir para el pedal del freno.

NOTA: Si no se desea ajustar mecánicamente el recorrido de 3,75 V., se puede bajar la tensión de la señal "común acel. y freno nivel alto" aumentando de valor la resistencia de 220 ohms o poniéndole en serie un diodo.

ESQUEMA:



SONIC POLE POSITION

