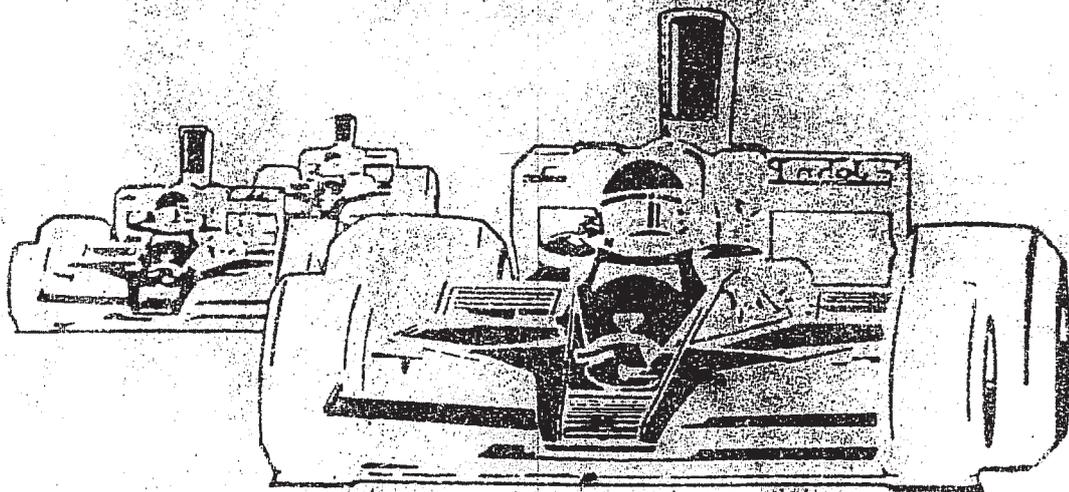


SPEED RACE

TM

CL-5



MANUAL DE SERVICIO



RECREATIVOS FRANCO, S.A.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

1 MONEDA 1 PARTIDA

Al insertar la moneda se inicializa el juego. El display que indica la puntuación de la partida que se está jugando se pone a cero.

El temporizador de juego se pone en 90 segundos.

El coche rojo del jugador aparece aparcado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para comenzar el juego se coloca la palanca de cambio de velocidad en "LOW", se pisa el pedal acelerador, y se gira el volante en sentido inverso a las agujas del reloj, para situar el coche en la pista.

Para aumentar la velocidad del vehículo se pasa la palanca del cambio de marcha a la posición "HIGH".

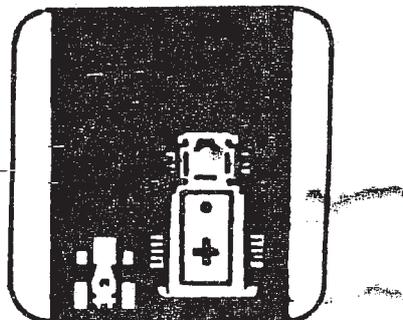
Solamente se contabiliza la puntuación cuando el coche corre en la pista.

DESCRIPCION DEL JUEGO

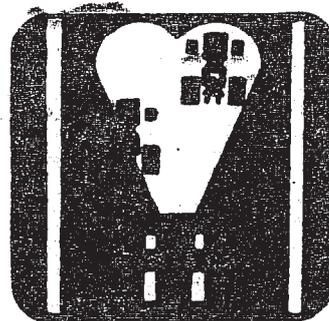
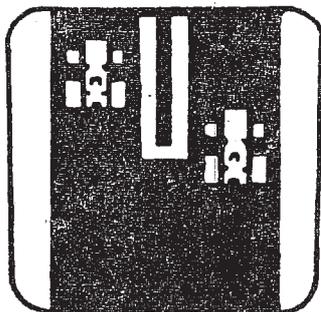
- Para que el coche del jugador entre en carrera, debera de dirigirse hacia la pista cruzando la barrera del lado derecho.
- Una vez que el coche del jugador entra en carrera debera procurar no chocar con los otros coches en pista.
- Cuando el coche del jugador choca con otro rival o con las barreras de protección de la pista, este es devuelto a su lugar de salida en la parte inferior derecha.
- El marcador solamente puntua cuando el coche del jugador se encuentra corriendo en la pista.
- El coche del jugador puede sacarse a pista en la posición de "HIGH", pero tardaria en poder superar la velocidad de los coches contrarios; cambiando la palanca de velocidades a la posición de "LOW" se incrementa la velocidad.
- Las zonas de grasa aparecen cuando el marcador alcanza 800, 1800, 2800, 3800, 4800 y 5800 puntos. Estas son zonas "RESBALADIZAS" por lo que se requiere una conducción prudente.



- Conducir con precaución cuando aparecen las zonas de agua helada.
- Evitar el chocar con la ambulancia, cuando esta aparece.



- El tiempo de juego se aumenta por bonificación cuando el marcador sobrepasa los 2000, 4000 y 6000 puntos, en este caso aparecen las palabras " EXTENDED PLAY" de color rojo intermitentemente, en la parte superior de la pantalla.
- En la bonificación del tiempo de juego, el temporizador tendra que descender a "0" para incrementar los "90" de bonificación.
- Cuando aparece la división de carriles, podra elegirse por cual de ellos queremos circular.



- Cuando se acerca a un tunel enciende las luces, y al circular por él, solamente veremos la zona iluminada por los faros.

- Cuando se termina el juego, se puede oír una melodía, siempre que se superen los 3000 puntos (ajustable a 3400 y 4000).
- El número de coches rivales se incrementa al superar los 1000 y 2000 puntos.

AJUSTE DE LA FUENTE DE ALIMENTACION
(POWER SUPPLY P.C. BOARD)

VER FIGURA 3

ATENCIÓN: Comprobar que el transformador de alimentación está ajustado dentro de los límites de seguridad para la tensión de red.

Si se sobrepasa la tensión de funcionamiento se produciría la destrucción de los componentes electrónicos.

Para poner a punto el voltaje de salida de 5 v D.C. utilizado para la lógica medir la tensión en los conectores L, M o N del diagrama general.

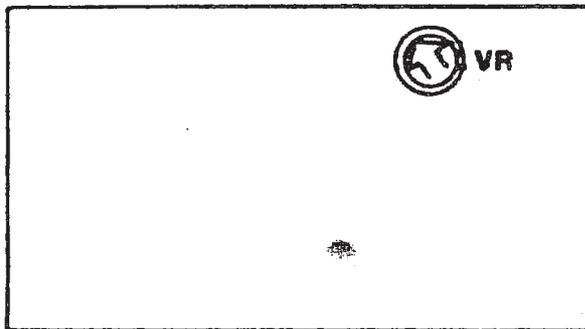


FIG. 3

V R.... Potenciómetro para ajustar el voltaje de 5 V D.C. el rango de ajuste es de 5 A 6 V.

AJUSTE DE LA PLACA CPU

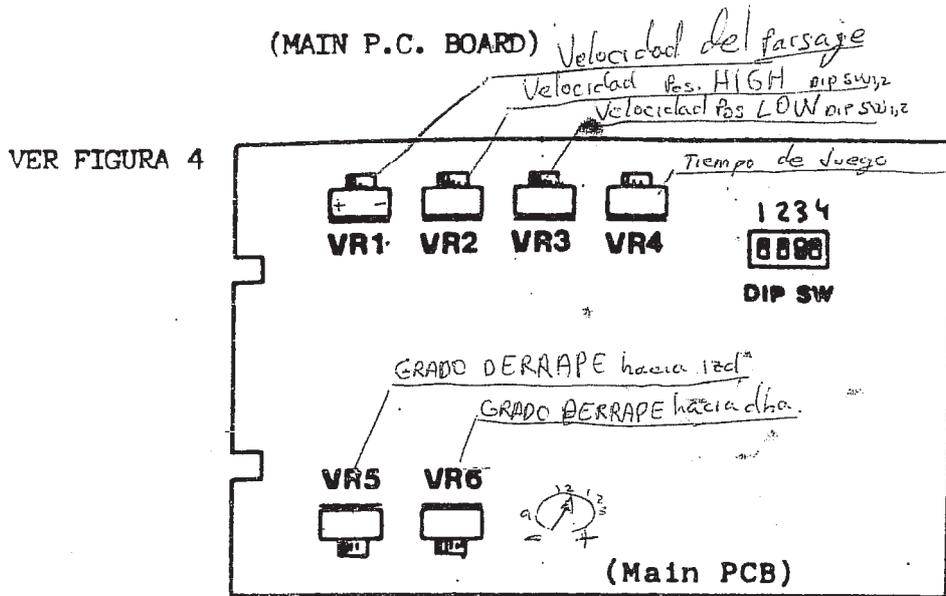


FIG. 4

VR 1... Potenciómetro para ajustar la velocidad del movimiento del paisaje - (para reducir la velocidad, girar el potenciómetro en sentido de las agujas del reloj).

VR 2... Potenciómetro para ajustar la velocidad del coche jugador en posición "HIGH".

PROCEDIMIENTO DE AJUSTE:

- 1º/ Poner el DIP SW1 y SW2 en la posición de "ON".
- 2º/ Presionar el pulsador de servicio.
- 3º/ Pisar el pedal acelerador, y en el lado derecho del circuito de juego aparecerá el coche en marcha sobre un fondo verde.
- 4º/ Ajustar el potenciómetro VR2, para conseguir la velocidad máxima deseada del coche jugador, con relación a los otros.
- 5º/ Poner los SW1 y SW2 en posición de "OFF".

VR 3... Potenciómetro para el ajuste de la velocidad del coche jugador en la posición de "LOW".

PROCEDIMIENTO DE AJUSTE:

- 1º/ Poner el DIP SW1 y SW2 en la posición de "ON".
- 2º/ Presionar el pulsador de servicio.

3º/ Pisar el pedal acelerador, y ajustar el potenciómetro VR3 para regular la velocidad de los coches contrarios, con relación al jugador en la posición "LOW".

4º/ Poner los SW1 y SW2 en la posición de "OFF".

NOTA: El ajuste del potenciómetro VR 2 deberá realizarse antes que el VR 3.

V R 4..Potenciómetro para el ajuste del tiempo de juego.

El margen de ajuste permite regular de 60 a 100 segundos.

El tiempo de juego sale ajustado de fabrica a 90 segundos.

V R 5..Potenciómetro para el ajuste del grado de derrape, hacia el lado izquierdo.

(para incrementar el grado de derrape girar el potenciómetro en sentido de las agujas del reloj).

V R 6..Potenciómetro para el ajuste del grado de derrape hacia el lado derecho (para incrementar el grado de derrape girar el potenciómetro en sentido de las agujas del reloj).

Para hacer este ajuste poner DIP SW2 en la posición de "ON", y las zonas de derrape apareceran cuando el marcador sobrepase las puntuaciones de 800, 1800, 2800, 3800, 4800 y 5800.

Poner SW2 en la posición de "OFF".

AJUSTES DE DIP SWITCHES

SW1 POSICION "ON" ... Aparece una zona de color verde para el ajuste de velocidad.

POSICION "OFF"... La zona de color verde no aparece.

SW2 POSICION "ON" ... No se produce colisión.

POSICION "OFF"... Si se produce colisión.

Cuando el SW2 esta puesto en la posición de "ON", no se produce colisión y esta posición se utiliza para el ajuste del juego.

Despues de efectuados los ajustes reponer SW2 a la posición de "OFF".

SW3 y SW4 No son utilizados en este juego.

AJUSTE DE (TIMER AND SCORE PC BOARD) VER FIGURA 5

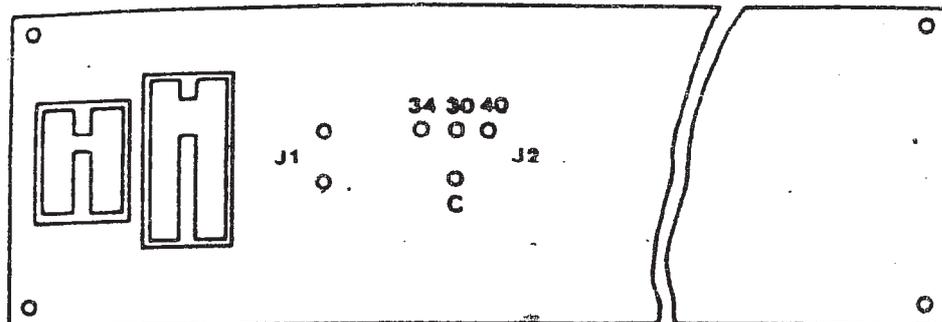


Fig. 5

J 1 ... TERMINALES PARA PUENTEAR,

Cuando estos terminales son puenteados no existe tiempo de bonificación

J 2 ... Terminales para hacer el ajuste de la melodía final de partida, por encima de 3000 puntos o más, el ajuste de la puntuación para conseguir la melodía puede hacerse de la siguiente forma:

C	30 = 3000 Puntos
C	34 = 3400 "
C	40 = 4000 "

AJUSTES DE LA PLACA DE SONIDOS (VER FIGURA 6)

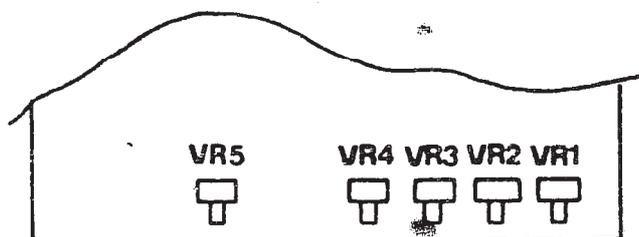


Fig. 6

V R 1...Potenciometro para ajustar el nivel de sonido del motor en posición "HIGH".

V R 2...Potenciometro para ajustar el nivel de sonido del motor en posición "LOW".

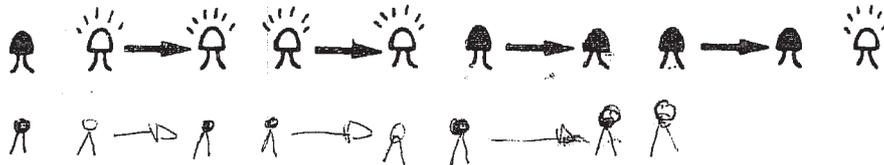
V R 3...No se utiliza.

V R 4...No se utiliza.

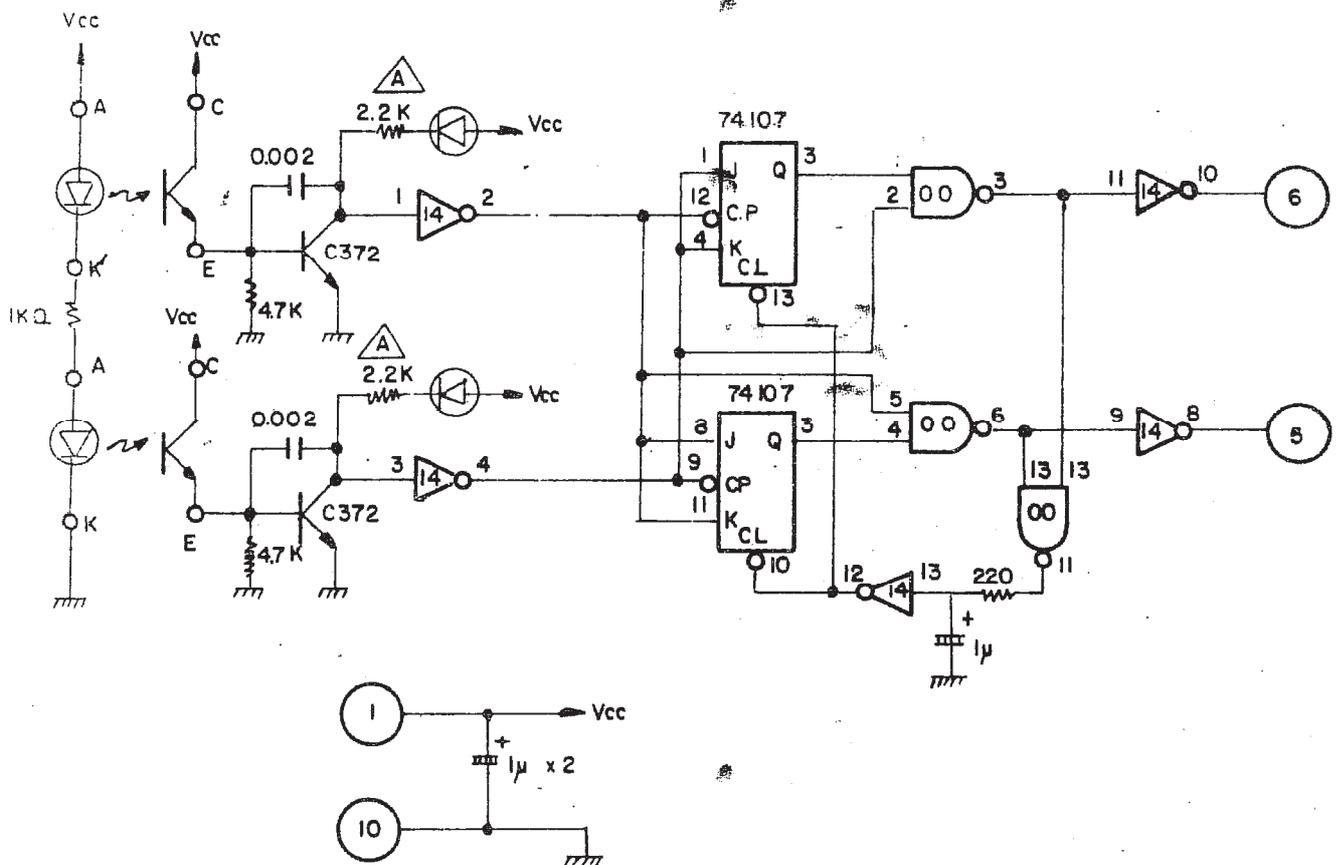
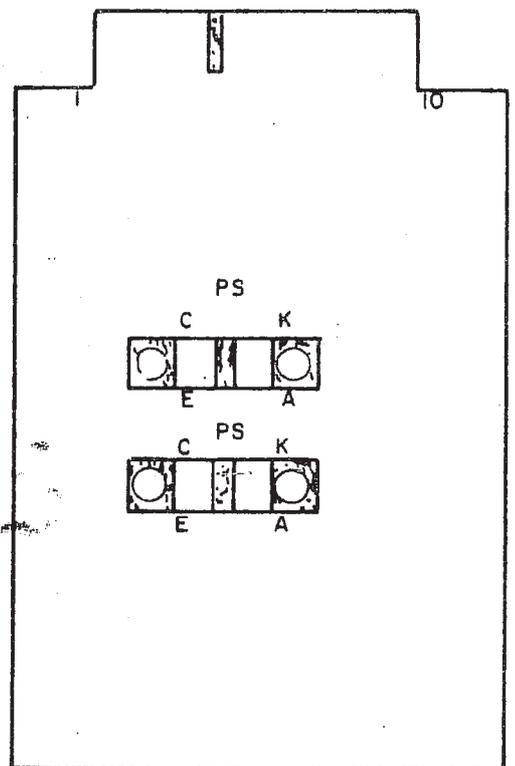
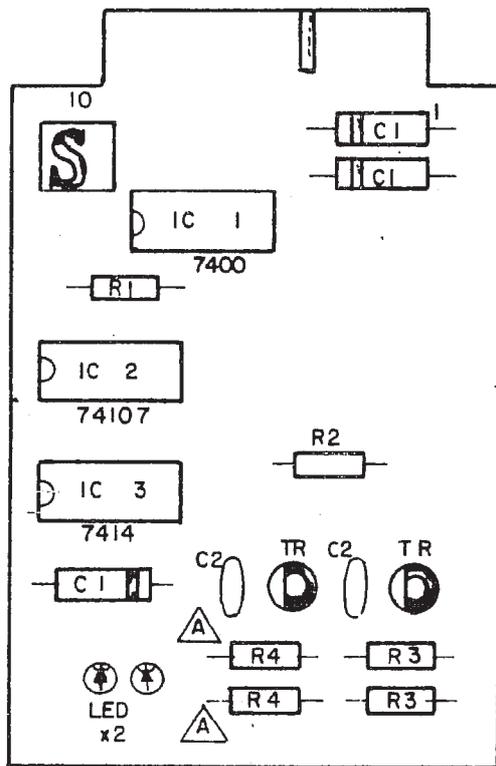
V R 5...Potenciometro para el ajuste de volumen general.

MECANISMO DE DIRECCION (VOLANTE)

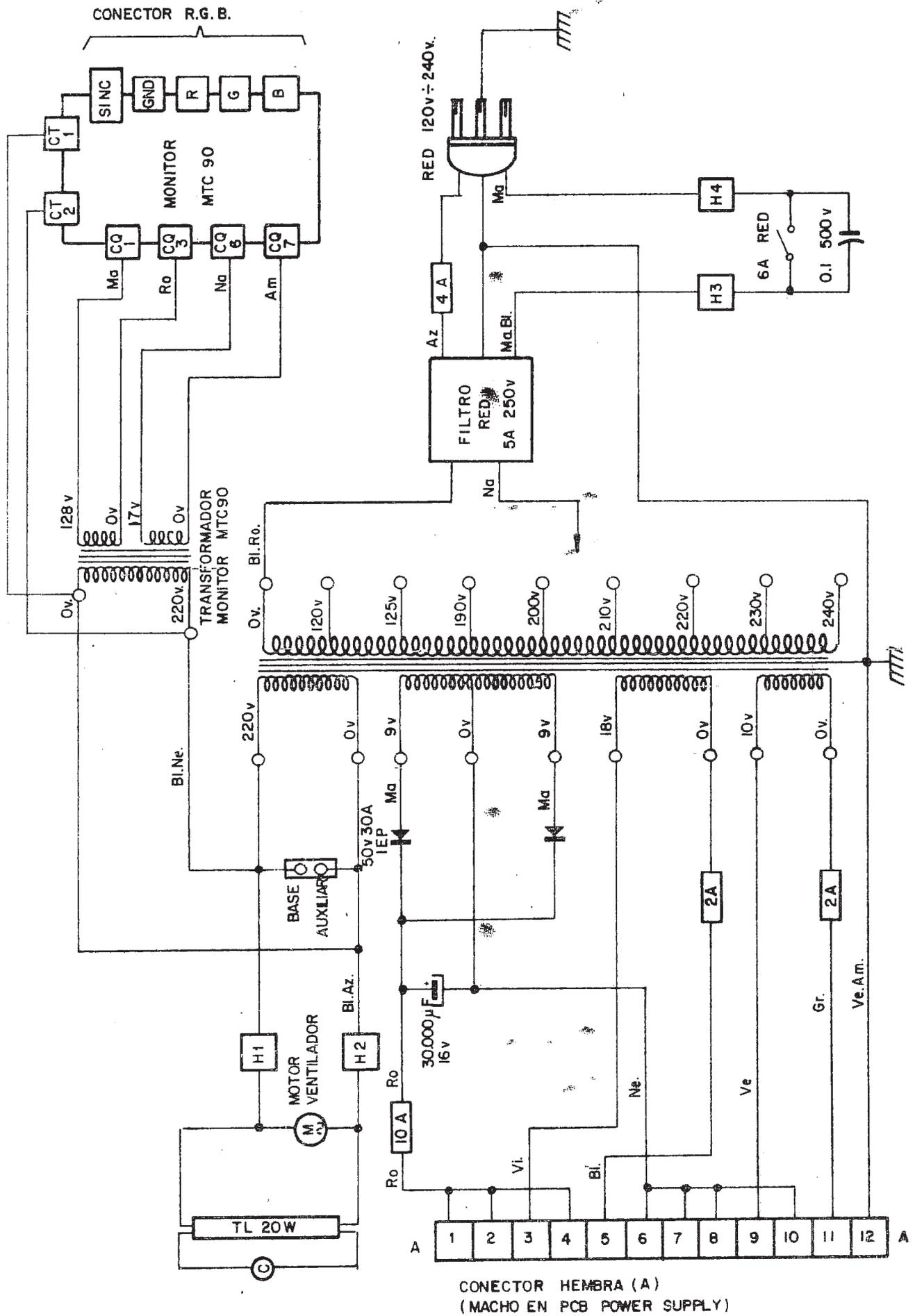
El desplazamiento del coche jugador en sentido izquierdo o derecho es realizado por un generador de impulsos, de acuerdo con el sentido de rotación del volante, este mecanismo consiste en dos fototransistores acoplados con dos diodos emisores de radiación, montados unos frente a otros y separados por un disco renurado. La detección del sentido de giro hacia derecha o izquierda es realizada por dos pulsos generados por este mecanismo. El desplazamiento derecha o izquierda de estos pulsos determina un código que puede leerse en dos diodos led que se encuentran en la placa (VOLANTE).



NOTA: Estos dos Led indican, según el código de la figura que el volante gira a la derecha o a la izquierda y manda la información correspondiente a la CPU (placa de control).



Modificado:	Fecha:	Dibujado: <i>[Signature]</i>	Material:	RECREATIVOS FRANCO, S.A.
		Comprobado:		
Escala:	Denominación: CIRCUITO DIRECCION COCHE SPEED RACE			Referencia:



CONECTOR HEMBRA (A)
(MACHO EN PCB POWER SUPPLY)

Modificado:	Fecha:	Dibujado: <i>l. r. c.</i>	Material:	RECREATIVOS FRANCO, S.A.
		Comprobado:		
Escala:	Denominación: FUENTE DE ALIMENTACION SPEED RACE CL 5			Referencia:

