

MANUAL DE INSTRUCCIONES
INSTRUCTIONS MANUAL
PARTS CATALOG



sonic

SPRINT



Sonic

SIEMPRE EN VANGUARDIA

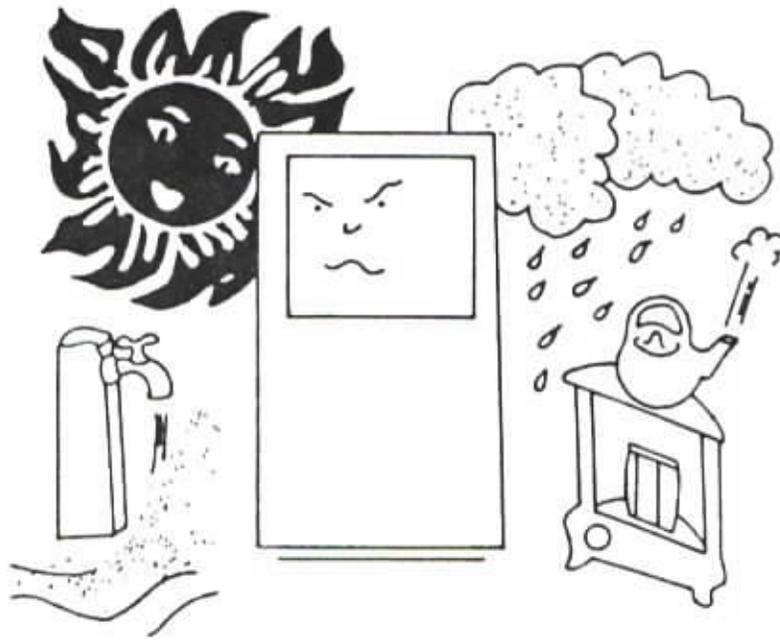


FIRST PLACE	
NAME	1000
TIME	7.54 400
TIME	8.54 200

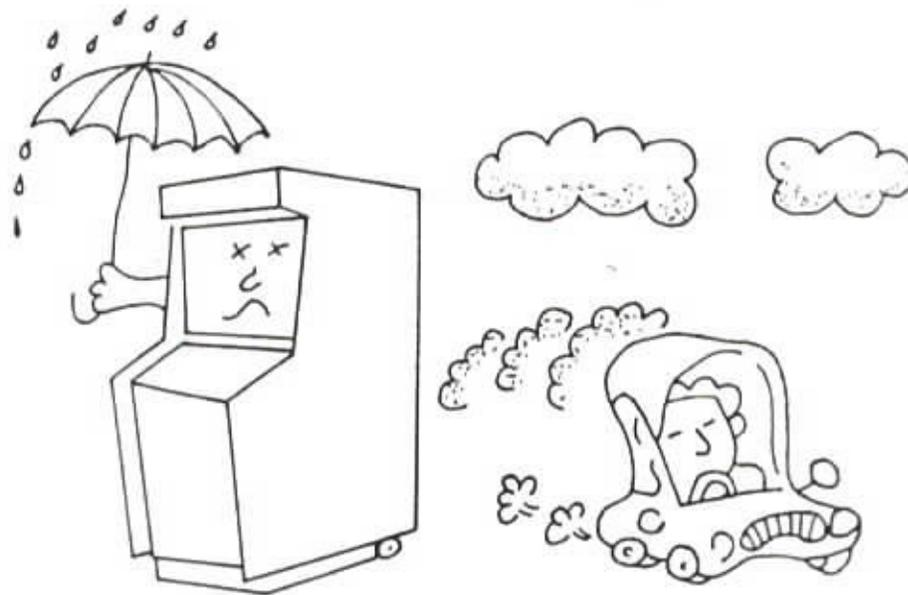
SECOND PLACE	
NAME	1000
TIME	11.54 30
TIME	11.54 30

THIRD PLACE	
NAME	1000
TIME	10.54 50
TIME	7.54 400

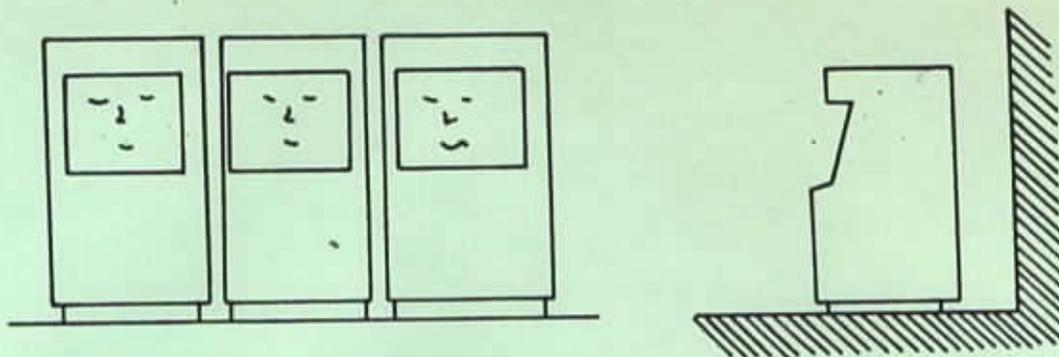
SPRINT



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.



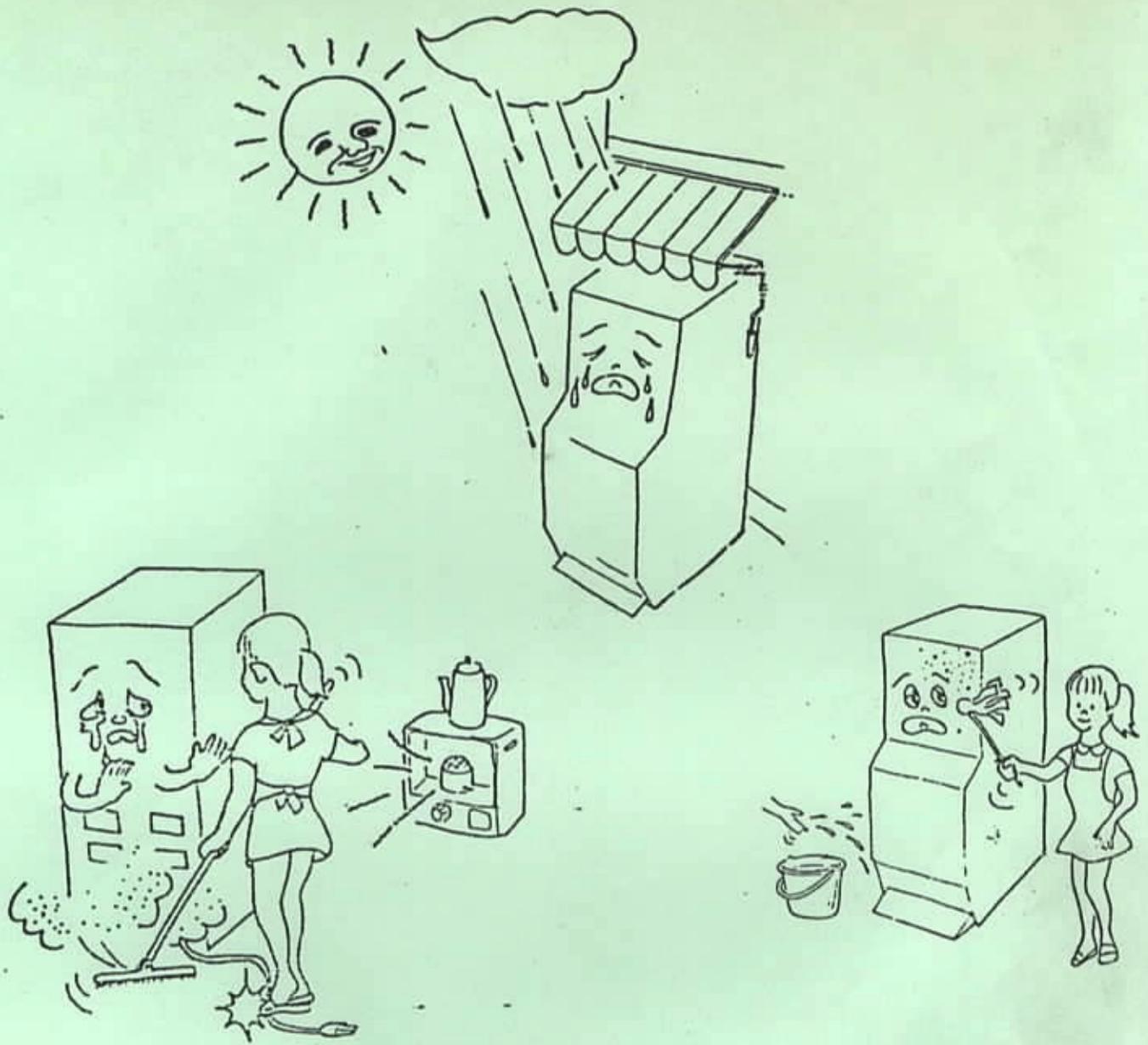
NO DEBE SER INSTALADA EN EXTERIORES.



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

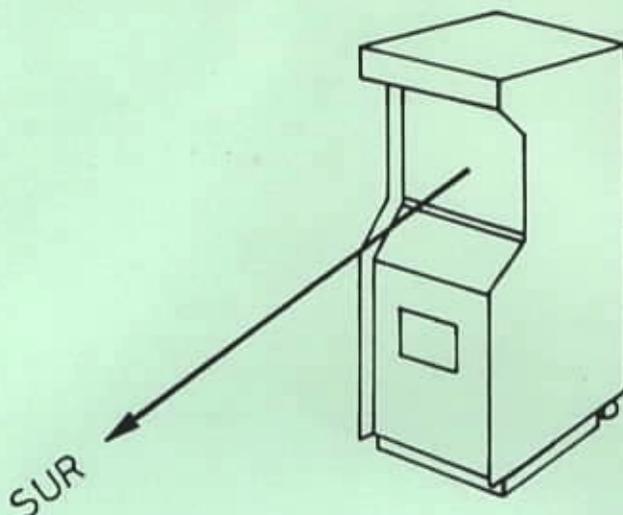


UNA ADECUADA INSTALACION DE LA MAQUINA LE PERMITIRA UNA MAYOR RENTABI-
LIDAD Y UN MAYOR TIEMPO DE SERVICIO, CON UN MENOR GASTO DE MANTENIMIENTO.



RECUERDE QUE PERIODICAMENTE ES NECESARIA LA LIMPIEZA DEL FILTRO PLASTICO QUE HAY JUNTO A LA PANTALLA, DEBIDO A LA ESTATICA PROPIA DE LOS PLASTICOS Y LA MUY ALTA TENSION DE LA PANTALLA, ESTE FILTRO ACUMULA GRAN CANTIDAD DE POLVO Y CENIZA LLEGANDO EN OCA- SIONES A IMPEDIR LA VISIBILIDAD DEL JUEGO.

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 ésto 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.

PLACA SELECCION DE MONEDAS

1	2	3	4	5	6	7	8
ON	ON	ON	ON				
ON	OFF	OFF	OFF				
				ON	ON	ON	OFF
				ON	ON	OFF	ON
				ON	ON	OFF	OFF
				ON	OFF	ON	ON
				ON	OFF	ON	OFF

FUNCIONES	
X/O	1 MONEDA DE 25 PTAS. 1 CREDITO
	2 MONEDAS DE 25 PTAS. 1 CREDITO
	1 MONEDA DE 100 PTAS. 2 CREDITOS
0	1 MONEDA DE 100 PTAS. 3 CREDITOS
	1 MONEDA DE 100 PTAS. 4 CREDITOS
	1 MONEDA DE 100 PTAS. 5 CREDITOS
X/O	1 MONEDA DE 100 PTAS. 6 CREDITOS

X AJUSTADO DE FABRICA

0 RECOMENDADO PARA 25 PTAS-1 PARTIDA/ 100 PTAS-5 PARTIDAS

El número de partidas por moneda(s) depende del número de créditos (impulsos que da la placa de selección a la placa de juego) al que está ajustada la placa de selección y al número de partidas por crédito al que está ajustada la placa de juego (ver ajustes de placa página).

Ejemplo: Ajustar una máquina a una moneda de 25 ptas. 1 partida y una moneda de 100 ptas. 5 partidas.

Puede haber varias opciones para conseguir el ajuste deseado: en este caso sería, en la placa de selección 1 moneda de 25 ptas. 1 crédito y una moneda de 100 ptas. 5 créditos.

En la placa de juego 1 crédito 1 partida.

Cuando se efectúa algún ajuste es necesario desconectar la máquina. Al conectarla nuevamente se autochequea la placa de selección encendiéndose el diodo LED si la placa funciona correctamente.

Con el LED apagado no da partidas.

Efectuar el mismo ajuste para las 3 placas selectoras de monedas.

SUPER SPRINT

1	2	3	4	5	6	7	8
OFF	OFF	OFF					
OFF	OFF	ON					
OFF	ON	OFF					
OFF	ON	ON					
ON	OFF	ON					
ON	OFF	ON					
ON	ON	ON					
			OFF	OFF	OFF		
			OFF	OFF	ON		
			OFF	ON	OFF		
			OFF	ON	ON		
			ON	OFF	OFF		
			ON	OFF	ON		
						OFF	OFF
						OFF	ON
						ON	OFF
						ON	ON

S.W. 6/7 A

	FUNCIONES	
X/O	SIN BONIFICACION DE PARTIDA	
	CADA 2 CREDITOS 1 PARTIDA GRATIS	
	CADA 4 CREDITOS 1 PARTIDA GRATIS	
	CADA 4 CREDITOS 2 PARTIDAS GRATIS	
	CADA 5 CREDITOS 1 PARTIDA GRATIS	
	CADA 3 CREDITOS 1 PARTIDA GRATIS	
	JUEGO LIBRE	
X/O	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 1 CREDITO	
	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 2 CREDITOS	
	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 3 CREDITOS	
	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 4 CREDITOS	
	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 5 CREDITOS	
	1 CREDITO DE ENTRADA CUENTA COMO 6 CREDITOS	
0	1 CREDITO 1 PARTIDA	
X	2 CREDITOS 1 PARTIDA	
	3 CREDITOS 1 PARTIDA	
	4 CREDITOS 1 PARTIDA	

X AJUSTADO DE FABRICA
O RECOMENDADO PARA 25 PTAS-1 PARTIDA/ 100 PTAS-5 PARTIDAS

SW. 5/6 A

1	2	3	4	5	6	7	8
OFF	OFF						
		OFF	OFF				
		ON	OFF				
		OFF	ON				
		ON	ON				
				OFF	OFF		
				ON	OFF		
				OFF	ON		
				ON	ON		
						OFF	OFF
						ON	OFF
						OFF	ON
						ON	ON

SUPER SPRINT

FUNCIONES

X	SIN FUNCION
X	3 LLAVES PARA TRANSFORMAR EL COCHE
	4 " " " " "
	2 " " " " "
	5 " " " " "
	NIVEL DE DIFICULTAD DEL CIRCUITO: NORMAL
	" " " " " : DIFICIL
X	" " " " " : FACIL
	" " " " " : MUY DIFICIL
	NIVEL DE DIFICULTAD DEL JUEGO: NORMAL
	" " " " " : DIFICIL
X	" " " " " : FACIL
	" " " " " : MUY DIFICIL

X AJUSTADO DE FABRICA

TEST SUPER SPRINT =====

Para entrar en la secuencia de test es preciso desconectar la máquina, colocar el interruptor de test en posición "cerrado" y volver a conectar la alimentación de la máquina.

TEST RAM/INTERRUPCIONES/ ROM. En este test se verifica el posible fallo de las RAM, Interrupciones y programa de los ROMS de las placas CPU y video. Si el test el correcto pasa a la secuencia de test siguiente.

- RAM- Se verifica la RAM del microprocesador T 11, la RAM de página cero, la RAM de desplazamiento de objetos, la RAM de campo de juego, la RAM de alfanuméricos y circuitos asociados en la placa de video.

Si una RAM falla se visualiza un mensaje en la pantalla indicando la posición del circuito defectuoso.

Si el fallo se produce en la RAM página cero la pantalla aparece en rojo y la posición del circuito defectuoso está destelleando.

Después de comprobar el correcto estado de las RAM se verifica el siguiente bloque.

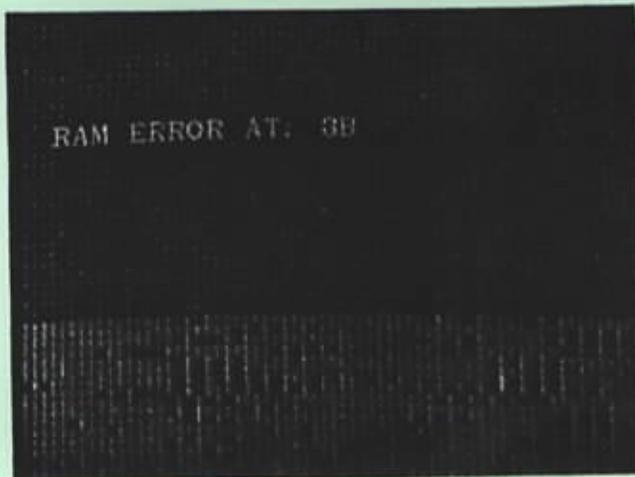


Figura 1- FALLO DE RAM

-INTERRUPCIONES- se verifican las interrupciones en las placas CPU y video.

Si se produce un fallo en el test de interrupciones se visualiza un mensaje de error, con la pantalla en color verde, indicando un posible fallo en el borrado del sincronismo vertical o en la lógica de interrupción.

Después de comprobar el correcto funcionamiento de las interrupciones se verifica el siguiente bloque.

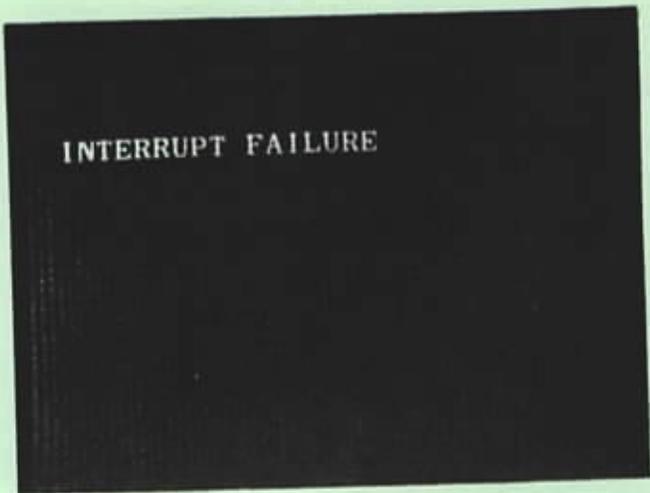


Figura 2 - FALLO DE INTERRUPCIONES

- ROMS - con este test se chequea el valor de los "CKEKSUMS" de los ROMS situados en la placa CPU.

Si se detecta algún fallo en los ROMS se visualiza en la pantalla un mensaje con la posición del ROM defectuoso.

Si el test de ROMS está correcto la placa pasa al test siguiente.

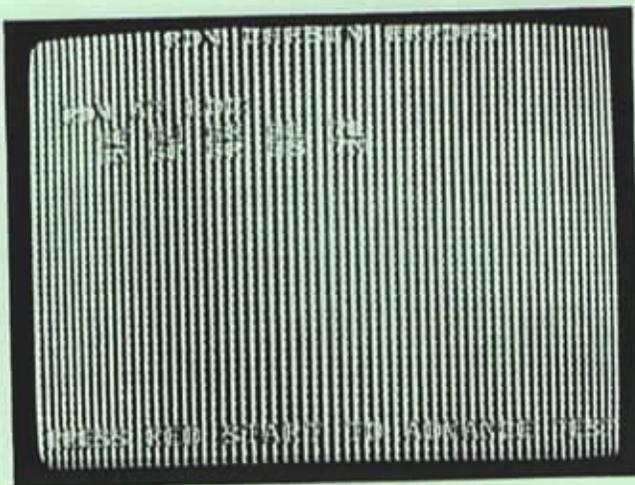


Figura 3- FALLO DE ROM

TEST DEL MICROPROCESADOR 6502- los chequeos del microprocesador de sonido incluyen: RAM/ROM e interrupciones de sonido, sintetizador de música y efectos de sonido.

Si se detecta algún fallo en estos bloques de test se visualiza en la pantalla un mensaje con el bloque que falla y la localización del circuito defectuoso.

- YAMAHA TEST - en este bloque compruebe que el sintetizador de música emite 8 tonos en cada canal de sonido, subiendo de escala.

-L.POKEY TEST- consiste en cuatro tonos de los acordes principales y son emitidos a través del canal izquierdo de sonido.

```

6502 PROCESSOR TEST

NUMBER OF SOUNDS: 47
CURRENT SOUND: 47

LEFT COIN

PRESS RED START TO ADVANCE TEST
    
```

Figura 4- TEST DE SONIDO

- R.POKEY TEST- es igual que el anterior pero la salida la efectúa por el canal derecho.

Estos bloques de salida de sonido, se visualizan en la pantalla los siguientes textos:

NUMBER OF SOUNDS: 47. Es el número total de sonidos que puede poseer esta placa.

CURRENT SOUND: X X. Es el número del sonido seleccionado para ser ejecutado por la placa.

La selección se efectúa con el volante del coche azul y la ejecución del sonido se consigue pulsando el botón de arranque del mismo coche. Hay coches que no contienen sonido.

RIGHT COIN . Indica el estado del micro de monedas del coche amarillo.

LEFT COIN. Indica el estado del micro de monedas del coche azul.

AUX COIN. Indica el estado del micro de monedas del coche rojo.

Si desea pasar al siguiente test pulse el botón de arranque del coche rojo.

TEST DE ACELERADOR. Con este test se visualiza en la pantalla una serie de mensajes, con información de los potenciómetros de control de aceleración.

```

PEDAL TEST

LEFT   LO   VALUE  HI   OK
CENTER 66   67    94   OK
RIGHT  67   68    95   OK
        68   68    99   OK

BLUE BUTTON
YELLOW BUTTON

PRESS RED START TO ADVANCE TEST
    
```

Figura 5- TEST DE ACELERADOR.

Así mismo se visualiza en pantalla el funcionamiento de los pulsadores de arranque indicando que pulsador está accionado.

"LO" indica el valor mínimo de los potenciómetros.

"HI" indica el valor máximo de los potenciómetros.

"VALUE" indica el valor de los potenciómetros en ese momento accionando el pedal este número varía entre los valores de "LO" y "HI".

Accionando el pulsador de arranque del coche azul se visualiza a la derecha de la pantalla OK indicando el ajuste correcto de los potenciómetros. Si no fuera así y se visualizara BAD proceder de la siguiente forma:

Mantener accionado el pulsador azul y accionar el rojo para borrar los datos de "LO" y "HI".

Accionar a tope cada acelerador y observar si responde con un OK en pantalla. Si no es así revisar el potenciómetro.

Si desea pasar al siguiente test pulse el botón de arranque del coche rojo.

TEST LETA con esta secuencia se puede verificar el funcionamiento de los volantes.

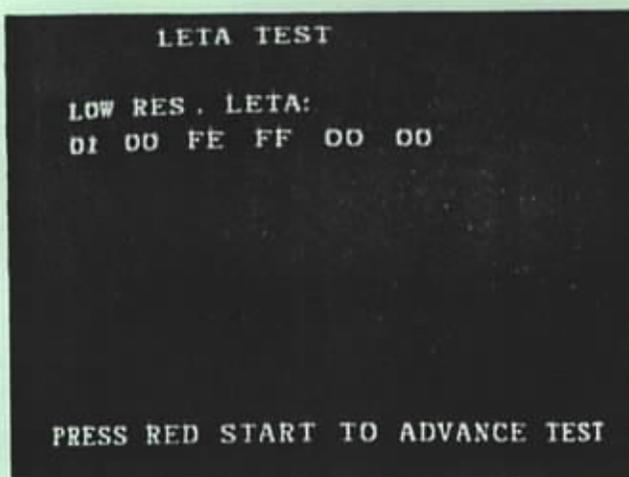


Figura 6- TEST DE VOLANTE

Se visualizan en pantalla seis números de dos dígitos, girando el volante a la izquierda un número cambia a FF (indica sentido de giro) y otro varía entre FF y F0 según la velocidad de giro.

Si el giro es a la derecha el indicador de sentido de giro indica 00 y el de velocidad varía entre 00 y 0F .

Si desea pasar al siguiente test pulse el botón de arranque del coche rojo.

TEST ALFANUMERICO con este test se verifica el funcionamiento del ROM alfanumerico y de las paletas de color.

Los caracteres alfanuméricos que se visualizan en la pantalla deben de estar en cuatro hileras, la primera de color blanco, la segunda de color rojo, la tercera amarilla y la cuarta verde.

Si estos colores no corresponden, pueden existir fallos en el circuito de selección de paletas de color.

Activando el arranque del coche rojo se obtiene la siguiente secuencia de test.



Figura 7- TEST ALFANUMERICO

TEST DESPLAZAMIENTO CAMPO DE JUEGO. Con este test se desplaza el campo de juego con el giro del volante del coche rojo y azul.

Pulsando el arranque del coche rojo se pasa a otra secuencia de test.

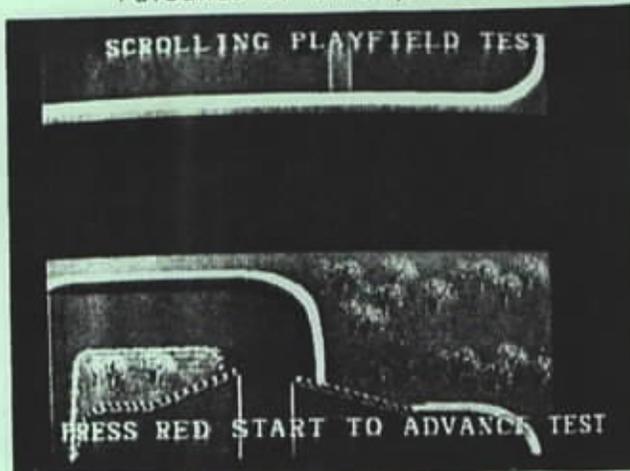


Figura 8- TEST DESPLAZAMIENTO CAMPO DE JUEGO.

TEST DESPLAZAMIENTO DE OBJETOS. Esta secuencia está formada por cuatro cuadros grandes y 40 pequeños. Estos últimos se desplazan con los volantes rojo y azul, pulsando el arranque del coche azul se selecciona otro cuadro para ser desplazado.

Pulsando el arranque del coche rojo se pasa a otra secuencia de test.

TEST DESPLAZAMIENTO DE 8 OBJETOS En esta secuencia se puede desplazar con los volantes rojo y azul una figura formada por 8 figuras, pulsando el arranque del coche azul cambian las figuras.

Pulsando el arranque del coche rojo se pasa a otra secuencia de test.

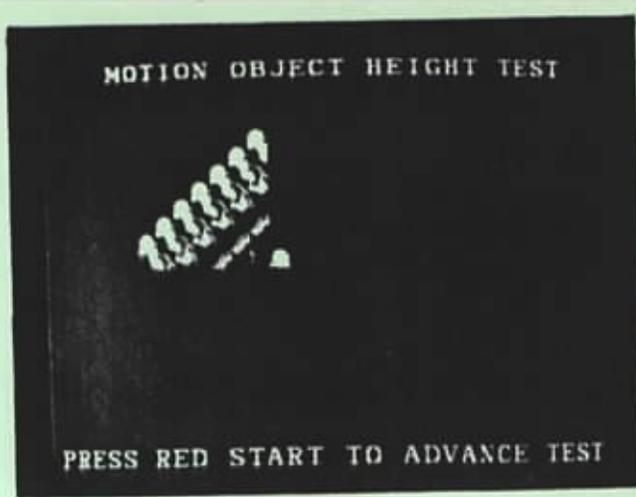


Figura 9- TEST DESPLAZAMIENTO DE OBJETOS

TEST DE COLOR Y BARRAS. En esta secuencia se comprueba el funcionamiento de RAMS de color, amplificadores de video y circuitos asociados.

Está formada por 16 barras verticales con la gama de grises y por otras 16 barras verticales divididas en tres zonas de color rojo, verde y azul, con los distintos tonos de cada color. Activando el arranque del coche rojo se obtiene la siguiente secuencia de test.

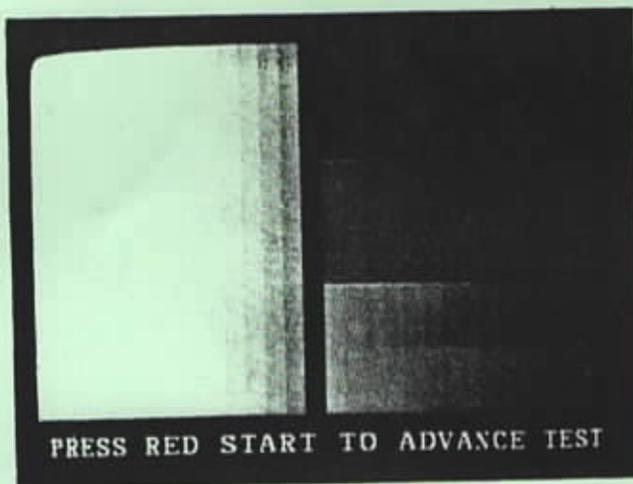


Figura 10-TEST DE COLOR Y BARRAS

TEST DE PUREZA DE COLOR. Con esta secuencia se puede comprobar la pureza de los colores, accione el pulsador y el color cambia. Hay cinco colores y con ellos es posible ajustar la ganancia y saturación de color del monitor.

Accionando el arranque del coche rojo se pasa a la siguiente secuencia de test.



Figura 11- TEST DE PUREZA DE COLOR

TEST DE CONVERGENCIA Está formada esta secuencia por una trama de puntos de color rojo con azul.

Verificar con ella la convergencia y linealidad del monitor. Pulsando el arranque del coche rojo se obtiene una nueva secuencia de test.

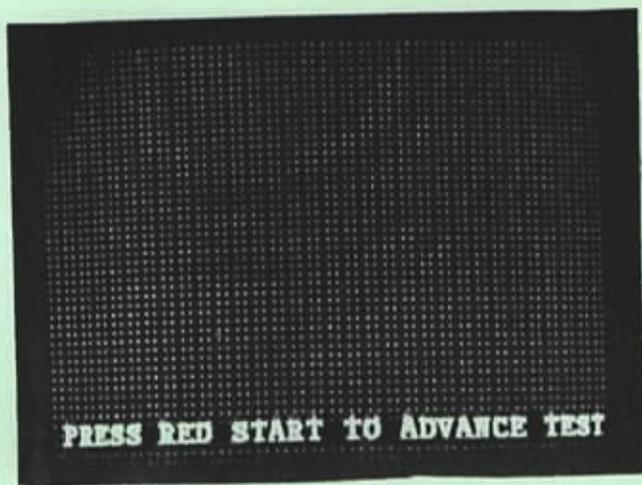


Figura 12- TEST DE CONVERGENCIA

INFORMACION DE ESTADISTICAS En esta secuencia la máquina ofrece los datos más importantes sobre el juego y son:

- LEFT COINS: Monedas introducidas en el monedero del coche azul.
- CENTER COINS: Monedas introducidas en el monedero del coche rojo.
- RIGHT COINS: Monedas introducidas en el monedero del coche amarillo.
- ADD A COINS: Monedas introducidas en los tres monederos para continuar la partida.
- 1 PLAYER HEATS: número de pistas corridas con solo un jugador.
- 2 PLAYER HEATS: número de pistas corridas con dos jugadores.
- 3 PLAYER HEATS: número de pistas corridas con tres jugadores.
- TOTAL GAMES: número total de monedas introducidas en los tres monederos.
- TOTAL GAME TIME: Suma de tiempos de juego de 1,2 y 3 jugadores, en horas, minutos y segundos.
- AVERAGE GAME TIME: tiempo medio de duración de partida; en horas; minutos y segundos.
- TOTAL ON TIME: Tiempo total que la máquina está conectada.
- TOTAL PLAY TIME: Tiempo total que la máquina está jugando.
- Pulsar el botón de arranque del coche rojo para obtener una nueva secuencia.

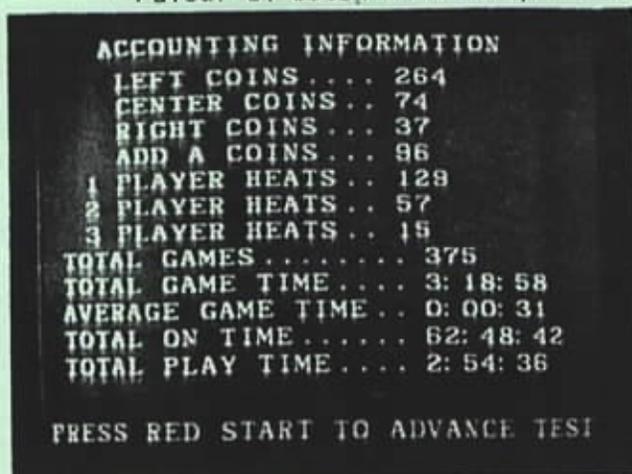


Figura 13- ESTADISTICAS

PUESTA A CERO DE LA INFORMACION Con esta secuencia se puede borrar la información estática que almacena la placa.

Seleccionar con el arranque del coche amarillo la información que se desea borrar.

Accionando el arranque del coche azul cambia el texto seleccionado de NO a YES.

```
RESET SAVED INFO SCREEN
SELECT ITEM WITH YELLOW BUTTON
PUSH BLUE BUTTON TO TOGGLE
BETWEEN YES AND NO.

RESET HIGH SCORE TABLE? NO
RESET ACCOUNTING INFO? NO
```

Figura 14- PUESTA A CERO

Pulsar el arranque del coche rojo y se visualiza en pantalla el rótulo - "PLEASE WAIT" mientras se pone a 0 la información seleccionada. Pasando a continuación a una nueva secuencia.

TIEMPOS DE JUEGO en esta secuencia se visualiza el número de jugadores según la duración de sus partidas.

Con esta información se puede comprobar si el grado de dificultad del juego está de acorde a los jugadores.

Pulsar el arranque del coche rojo para obtener otra secuencia de test.

AJUSTES DE SWITCH. En esta secuencia se pueden comprobar los ajustes efectuados en la placa.

Si se acciona nuevamente el pulsador de arranque del coche rojo se vuelve al test del microprocesador 6502.

Para salir del test poner en posición de abierto el interruptor de test quedando la máquina lista para el juego.

```
SWITCH SETTINGS
CREDIT MODE . . .
  1 COINS 1 CREDIT
MECH. MULTIPLIER . . .
  1 COIN COUNTS AS 1 COINS

BONUS ADDER . . .
  NO BONUS ADDER

OPTION SWITCH SETTINGS . . .
  DIFFICULTY: MEDIUM
  OBSTACLES: MEDIUM
  WRENCHES: 3
PRESS RED START TO ADVANCE TEST
```

Figura 15- AJUSTES DE SWITCH.

