

Sunrise
Retro Arcade

Coviel



6135

SUPERBIKE 2000 MANUAL DEL OPERADOR

PRELIMINAR

© COVIEL, S.A. 2000 (ESP)

TEL: (973) 210101

Acerca de SUPERBIKE 2000

Gracias por adquirir este producto de COVIELSA. El presente manual describe cómo operar su máquina de videojuego de forma correcta y segura. Un manejo inadecuado de la misma podría dar lugar a algún mal funcionamiento, de manera que le rogamos lea detenidamente este manual antes de iniciar la explotación de la máquina.

La reproducción de este documento o de cualquiera de sus contenidos no está permitida sin la expresa autorización de COVIELSA.

El contenido este Manual de Operador puede sufrir cambios sin aviso previo.

©2000 COVIELSA. - Reservados todos los derechos

Este videojuego, sus especificaciones y su diseño están protegidos por leyes de copyright y de propiedad industrial.



Cualquier modificación y/o alteración de la maquina SUPERBIKE 2000 con kits o componentes no suministrados por COVIELSA puede anular la garantía de origen. La supresión o alteración de los números de serie y/o códigos de barras que identifican al producto o a sus componentes comporta la anulación automática de la garantía.

Publicado por:

COVIELSA

Pol. Industrial El Segre / Av industria par. 414

25195 Lleida - SPAIN

Tel. 973 21 01 01

Fax 973 21 05 45

e-mail covielsa@lleida.net

Nota: Este equipo cumple con la norma 50081-2 de compatibilidad electromagnética. Sin embargo su uso en áreas residenciales puede producir interferencias, en cuyo caso el operador se ocupará de aplicar las protecciones adicionales que procedan para limitar las radiaciones.

Sunrise
Electronics

ÍNDICE

- 1. INFORMACIÓN GENERAL**
 - 1.1 Datos del fabricante y de la máquina
 - 1.2 Referencias legales
 - 1.3 Servicio técnico
 - 1.4 Responsabilidad del fabricante
- 2. ESPECIFICACIONES**
 - 2.1 Descripción del juego
 - 2.2 Dimensiones y peso de la máquina
 - 2.3 Fuente de alimentación
 - 2.4 Monitor
 - 2.5 Placa CPU
 - 2.6 Controles
 - 2.7 Misceláneos suministrados con la máquina
- 3. PRECAUCIONES**
 - 3.1 Ubicación de la máquina
 - 3.2 Usos inadecuados
- 4. MANIPULACIÓN Y TRANSPORTE**
 - 4.1 Equipo necesario para transportar la máquina embalada
 - 4.2 Almacenamiento
 - 4.3 Recepción
 - 4.4 Movimiento de la máquina desembalada
- 5. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA**
 - 5.1 Inspección
 - 5.2 Precauciones para la puesta en marcha
 - 5.3 Arranque de la máquina
- 6. PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA Y MODO TEST**
 - 6.1 Test screen
 - 6.2 Pantalla menú configuración
 - 6.3 Verificación y calibración de los controles
 - 6.4 Ajustes de juego y programación del monedero
- 7. CÓMO SE JUEGA**
- 8. CÓMO SE INTERCONECTAN DOS MAQUINAS**
- 9. MANTENIMIENTO**
 - 9.1 Ajuste del mando
 - 9.2 Localización de averías
- 10. ANEXOS**
 - 10.1 Diagramas de conexionado
 - 10.2 Programación de créditos

Sumrise



Sunrise
Amusement

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Datos del fabricante y de la máquina

Fabricante	COMERCIAL VIDEO ELECTRONICA, S.A.
Dirección	Pol. Ind. El Segre Av. Ind. Parc. 414
C.P.	25195
Ciudad	Lleida
País	ESPAÑA
Tel.	973 21 01 01
Fax	973 21 05 45
e-mail	covielsa@lleida.net

Nombre del videojuego	SUPERBIKE 2000
Modelo	UR

1.2 Referencias legales

La máquina SUPERBIKE 2000 UR cumple con las siguientes normativas de seguridad y de compatibilidad electromagnética:

- Directiva de Compatibilidad Electromagnética 89/336/CEE y sus modificaciones 91/263/CEE, 92/32/CEE y 93/68/CEE.
- Directiva de Baja Tensión 73/23/CEE.

1.3 Servicio técnico

COVIELSA. y sus distribuidores autorizados proporcionan el servicio técnico de la máquina SUPERBIKE 2000 - UR.

1.4 Responsabilidad del fabricante

Cualquier modificación que se efectúe sobre la máquina sin la autorización por escrito del fabricante será considerada como de exclusiva responsabilidad del operador, quien en consecuencia pasará a ser el nuevo "fabricante", asumiendo el cumplimiento de las normativas legales en materia de seguridad y compatibilidad electromagnética.

En caso de accidente provocado por un elemento defectuoso, el fabricante asume la responsabilidad siempre y cuando la máquina conserve su condición original. Sin embargo, esa responsabilidad queda limitada o se anula totalmente si el operador no sigue las instrucciones adjuntas, o emplea repuestos no cubiertos por garantía, no autorizados por escrito o que no cumplen las especificaciones técnicas del fabricante.

2. ESPECIFICACIONES

2.1 Descripción del juego

El juego SUPERBIKE 2000 Twin consiste en un simulador de conducción de motos. Los jugadores controlan su moto mediante un manillar que se asemeja a la realidad, y deberán competir contra 22 motos en carrera alcanzando el final de la misma en una posición determinada y un tiempo establecido. Si el jugador o jugadores consiguen completar la carrera pasarán a la siguiente, hasta un total de 12 carreras repartidas en 4 niveles cada una. Las acciones de los jugadores se reflejan a lo largo y ancho de la pantalla de televisión, siendo las imágenes idénticas para todos los jugadores. El resto de los jugadores virtuales los maneja automáticamente el ordenador.

El control de los movimientos de los jugadores se realiza con un mando en forma de tija de manillar de moto, controlando la dirección derecha e izquierda y disponiendo, para aumentar o disminuir la velocidad, de un puño de gas y una maneta de freno

Además de los controles, la máquina dispone de los servicios propios de un videojuego convencional, los cuales son un botón de inicio de partida (START), que se emplea también para validar la selección de circuito/corredor, un botón de cambio de perspectiva visual (VIEW) y un monedero adecuado a las normas vigentes.

2.2 Dimensiones y peso de la máquina

Ancho 760mm Fondo 1071 Fondo con asiento 1162mm Alto 1875,5mm
Peso neto 150Kg aprox.

Dimensiones y peso de la máquina embalada, sobre paleta europea estándar (800x1200x144)

Ancho 800mm Fondo 1200mm Alto 2100mm Peso 160Kg aprox.

2.3 Monitor

Monitor a color Intervideo de 28", tipo Medium Planar - Resolución SVGA

2.4 Placa CPU

Placa Mod. COVIARCADE SUPERBIKE 2000

2.5 Controles

Botón de inicio de partida (START)

Botón de cambio de perspectiva (VIEW)

Cambio de marchas con doble pulsador (aumenta - reduce)

Manillar con dos empuñaduras, una de las cuales incorpora empuñadura de gas.

Maneta de freno en el lado izquierdo.

2.7 Misceláneos suministrados con la máquina

- Manual de operación (1)
- Llaves de la caja del monedero (2)
- Llaves de la puerta trasera (2)
- Cable de alimentación (1)
- Cable de interconexión (1)



Cumico

3. PRECAUCIONES

3.1 Ubicación de la máquina

Esta máquina ha sido construida para uso en locales cerrados de tipo residencial o comercial. Bajo ningún concepto se instalará la máquina en áreas descubiertas o donde se den las siguientes condiciones:

- Exposición directa al sol o contacto con agua.
- Areas polvorientas, con alta humedad o donde se dan temperaturas extremas.
- Lugares sometidos a vibraciones. La máquina ha de estar sobre una superficie igualada, con los niveladores ajustados adecuadamente.
- Cerca de conductos de ventilación, pues ello provoca variaciones rápidas de temperatura que pueden afectar al buen funcionamiento del equipo.
- Cerca de sustancias peligrosas (inflamables, corrosivas, etc.)



No colocar esta máquina allí donde pueda constituir un obstáculo en una situación de emergencia (por ejemplo, cerca de extintores o de salidas de incendio)

3.2 Usos inadecuados

Le rogamos preste atención a las indicaciones que se facilitan en el presente apartado, teniendo en cuenta que son importantes para la seguridad de uso de la máquina:

- La máquina sólo debe utilizarse en áreas residenciales o comerciales;
- La máquina no debe servir de soporte para otros objetos;
- No ubicar la máquina en zonas próximas a recipientes que contengan líquidos o a dispensadores de líquidos. Como regla general, hay que tomar precauciones contra el vertido de cualquier clase de líquido sobre la máquina;
- Las ranuras de ventilación han de permanecer siempre despejadas. Para ello, la máquina estará instalada de tal manera que exista una distancia de al menos 10cm (4") respecto a posibles obstrucciones;
- No tender el cable de alimentación por lugares donde pueda engancharse entre los pies de personas que pasen por las inmediaciones de la máquina.
- Evitar en el transporte los golpes, incorpora componentes sensibles a vibraciones.

La máquina no debe de ser utilizada por personas que se encuentran bajo la influencia del alcohol o cuyo estado de salud no es normal.

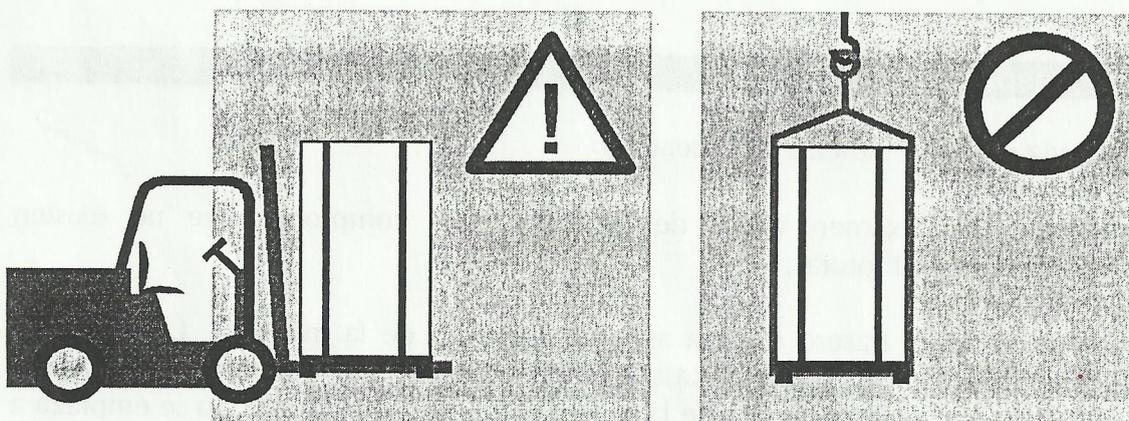
4. MANIPULACIÓN Y TRANSPORTE



Este producto debe ser transportado e instalado por personas con la preparación adecuada. Contiene partes que son sensibles a la vibración y los golpes, tales como el monitor o la placa CPU, que incorporan componentes de precisión. En consecuencia hay que ser cuidadoso cuando se transporta o se mueve la máquina.

4.1 Equipo necesario para transportar la máquina embalada

La máquina embalada ha de transportarse con transpaleta o mejor con carretilla elevadora con cabina, capaz de cargar los 160 Kg que pesa el conjunto (peso neto 140 Kg). Para el transporte se recomienda que la máquina permanezca embalada con su paleta.



No está permitido suspender la máquina de cuerdas o cintas, dado que el embalaje no dispone de puntos de sujeción para este tipo de transporte.

4.2 Almacenamiento

La máquina embalada debe de almacenarse en áreas resguardadas y secas, donde la temperatura no exceda de +45°C ni sea inferior a -5°C

4.3 Recepción

El cartonaje que recubre la máquina ha de ser inspeccionado cuidadosamente en el momento de la recepción, con el objeto de comprobar que el equipo no ha sufrido maltrato durante el transporte y se encuentra en buenas condiciones.

La garantía puede anularse por desperfectos ocasionados en el transporte. Tan pronto se detecte una anomalía hay que avisar a su Distribuidor y a la Agencia de Transportes.

4.4 Movimiento de la máquina desmontada

Una vez desmontada la máquina puede moverse fácilmente gracias a las ruedas que incorpora, ajustando los niveladores hasta una altura donde no friccionen con el suelo.

Cuando se traslade la máquina sobre superficies escalonadas o con fuerte desnivel, procédase con extremo cuidado para evitar el riesgo de ser aplastado. Está totalmente prohibido trasladar la máquina suspendida de cuerdas o cintas, pues el mueble no dispone de asideros para ese fin.

5. INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Cuando ubique la máquina en su lugar de operación, asegúrese de que está bien afirmada en el suelo por medio de los niveladores. Con ello evitará desplazamientos incontrolados que pueden provocar desperfectos en el mueble o daños a personas.

5.1 Inspección

Proceda según se indica a continuación:

- Realice un examen visual del mueble, para comprobar que no existen desperfectos ni roturas.
- Abra el panel trasero que da acceso al interior de la máquina. Las llaves se encuentran en una bolsa sujeta a la empuñadura del manillar. Una vez girada la llave hacia la izquierda tire de la misma hacia Ud. y justo cuando se empieza a inclinar el panel cójalo con ambas manos por los lados y tire hacia arriba. Así lo desprenderá de la guía que lo sujeta por abajo. **No incline demasiado el panel sin soltarlo de la guía**, porque ésta podría arrancarse del aglomerado donde va atornillada.
- Compruebe que todos los conectores están bien conectados. Sólo hay una posición en la que los contactos se ensamblan con facilidad, por lo que en ningún caso se intentará forzar la unión. Un encaje forzado en posición incorrecta puede producir una avería en la placa CPU y anularía la garantía.
- Revise los elementos principales, tales como el monitor, el manillar, las conexiones de la placa CPU y de la fuente de alimentación, así como las conexiones de tierra, etc., asegurándose de que todo esté bien sujeto.
- Inspeccione el cable de alimentación y cerciórese de que no presenta cortes ni roturas.

Para limpiar el mueble, pasar una gamuza humedecida con un detergente neutro. El uso de disolventes puede dañar a los materiales plásticos.

5.2 Precauciones para la puesta en marcha

Las operaciones que se describen a continuación han de ser ejecutadas por personas con la formación adecuada. En cualquier caso, antes de realizar cualquier manipulación en el interior de la máquina, y especialmente si se va a manipular algún conector, siempre hay que tener la precaución de desconectar la máquina de la red de suministro eléctrico, no sólo accionando el interruptor correspondiente sino retirando el cable del enchufe.

- Compruebe que el área escogida para ubicar la máquina se encuentre alejada de fuentes de calor y que no obstruya salidas de emergencia.
- Ajuste los niveladores manualmente hasta que hagan buen contacto con el suelo. Continúe regulándolos hasta que la máquina este nivelada y estable. Una vez ajustados apriete las tuercas de bloqueo.
- Si hay que mover la máquina por algún motivo, acuérdesese de subir los niveladores para que no rocen contra el suelo.
- Cuando la máquina este instalada en su lugar de operación, conecte el cable de alimentación en un enchufe provisto de toma de tierra (220-230 VAC / 50 Hz).
- Si tiene que desconectar la máquina de la red, tire del cable agarrándolo por la clavija. Nunca lo haga con las manos húmedas.
- Si el cable de alimentación resulta dañado se ven los hilos, está roto, etc.- sustitúyalo inmediatamente por otro que cumpla las mismas especificaciones.
- En el interior de la máquina hay áreas con tensión que pueden dar descargas eléctricas, por lo que es preciso tomar precauciones siempre que se realice una inspección o un ajuste con la máquina conectada, especialmente en las inmediaciones del monitor.
- Nunca deberá arrastrar la maquina estirando del manillar ni del asiento.

5.3 Arranque de la máquina

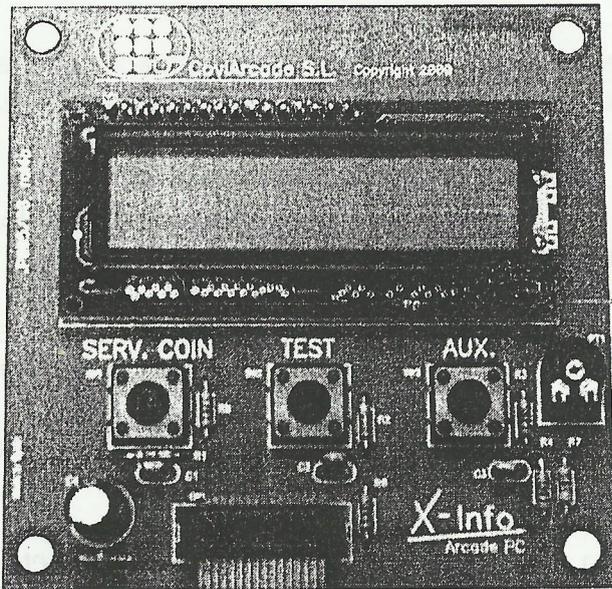
El interruptor del suministro eléctrico a la máquina se encuentra en la parte posterior (zona inferior derecha mirando por delante). Esta alojado en el mismo elemento donde se localiza el fusible y el filtro de red. Para arrancar la máquina basta con bascular ese interruptor a la posición "I".

La maquina puede ser parada en (posición "0") cuando convenga. Si en ese momento se está desarrollando una partida se perderá el crédito. **Para evitar una posible avería electrónica, se recomienda esperar algunos segundos antes de arrancar la máquina de nuevo.**

6. PROGRAMACIÓN DE LA MÁQUINA Y MODO TEST

Cuando se enciende la máquina se efectúa una verificación automática de las memorias electrónicas y demás sistemas vinculados. Tras breves segundos, si no se detecta ninguna anomalía, pasa automáticamente a mostrar el juego.

El acceso al Modo Test (Test Mode) así como los demás ajustes, se realizan desde la Placa de Servicio (CONTROL PANEL) que está ubicada detrás de la puerta del monedero. Dicha placa consta de un botón para acceder al Modo Test, un botón de servicio (SERVICE) y de un botón de auxiliar (AUX) necesario en determinados ocasiones.



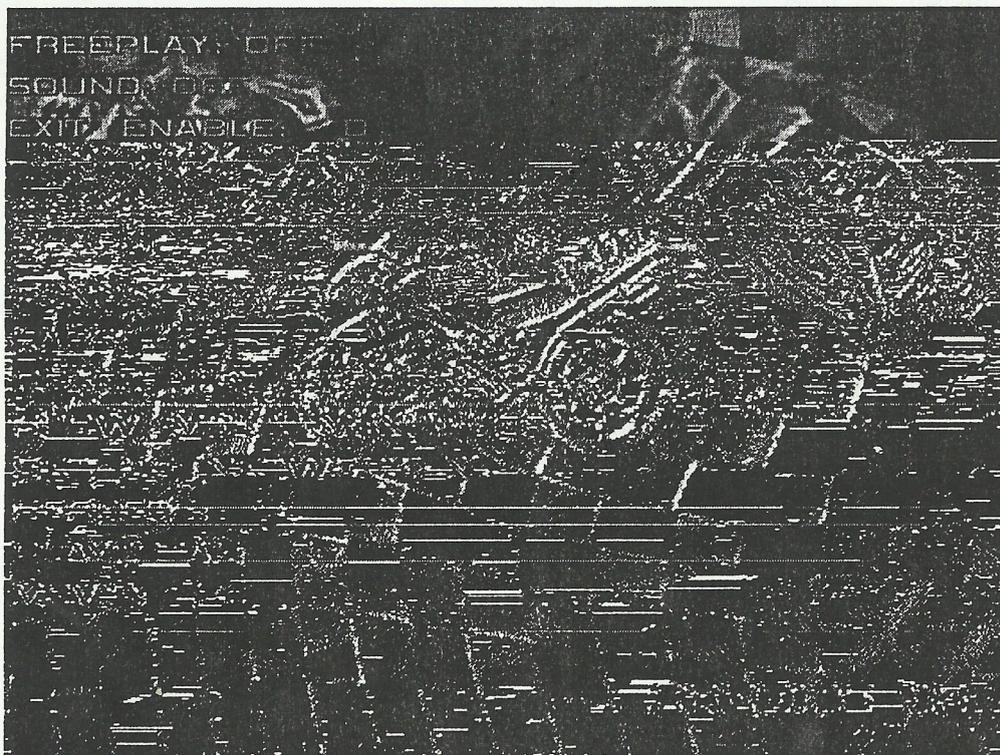
Pulsando el botón de SERVICE se introducen créditos sin que avance el contador de monedas. Pulsando el botón TEST se entra en el menú del Modo Test (TEST SCREEN) desde donde se pueden ajustar las variables de juego, como dificultad, interconexión de dos máquinas, verificación de controles, etc. Así pues, al pulsar el botón TEST se pasa al Modo Test en el cual se pueden verificar las entradas y salidas y ajustar la programación de la máquina (dificultad...).

6.1 TEST SCREEN

Accionando en el manillar la palanca de freno se recorre el menú principal hacia abajo. Para cambiar de estado (on/off) (NO/YES) se utilizan los pulsadores del dispositivo situado a la izquierda del manillar. Cuando se trata de un parámetro de varios niveles se procede del mismo modo para subir o bajar de nivel (nivel de dificultad 1,2,3...). Para que los cambios que se han introducido se mantengan permanentemente, no hay que apagar la máquina sin antes salir del Modo Test pulsar el botón de START.

6.2 Pantalla menú configuración

Esta pantalla es la carta de ajuste que debemos utilizar si queremos regular los parámetros del juego. Además muestra la siguiente información:

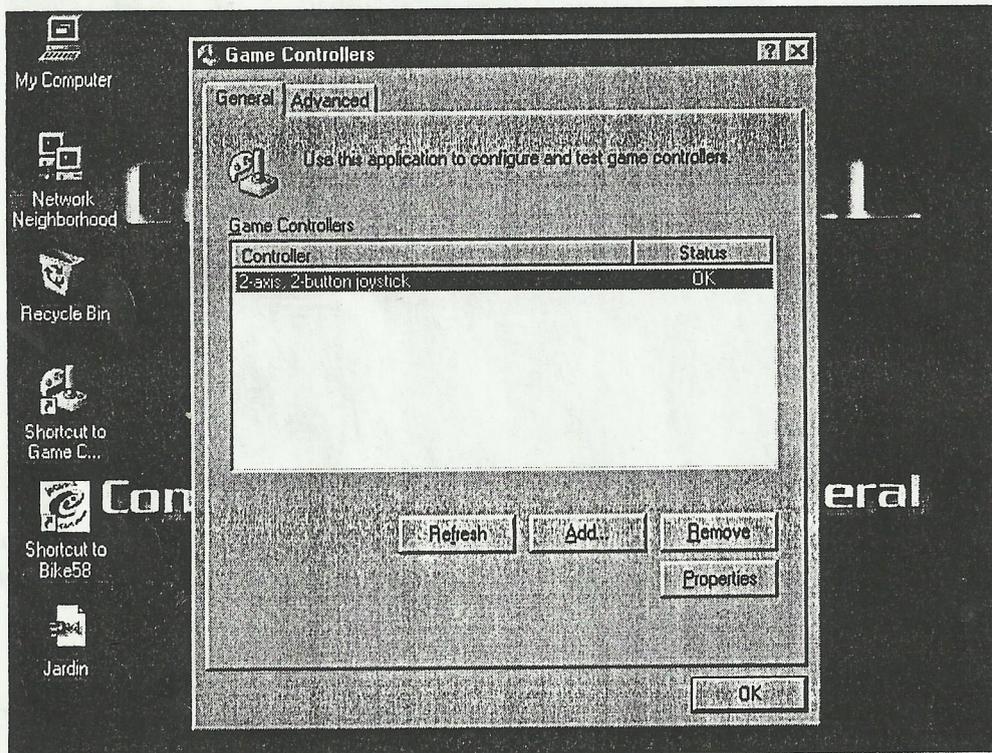


Para acceder a las diferentes opciones accionar el mando del freno y mediante los pulsadores del dispositivo de cambio de marchas, variar las opciones mediante el accionamiento de los pulsadores

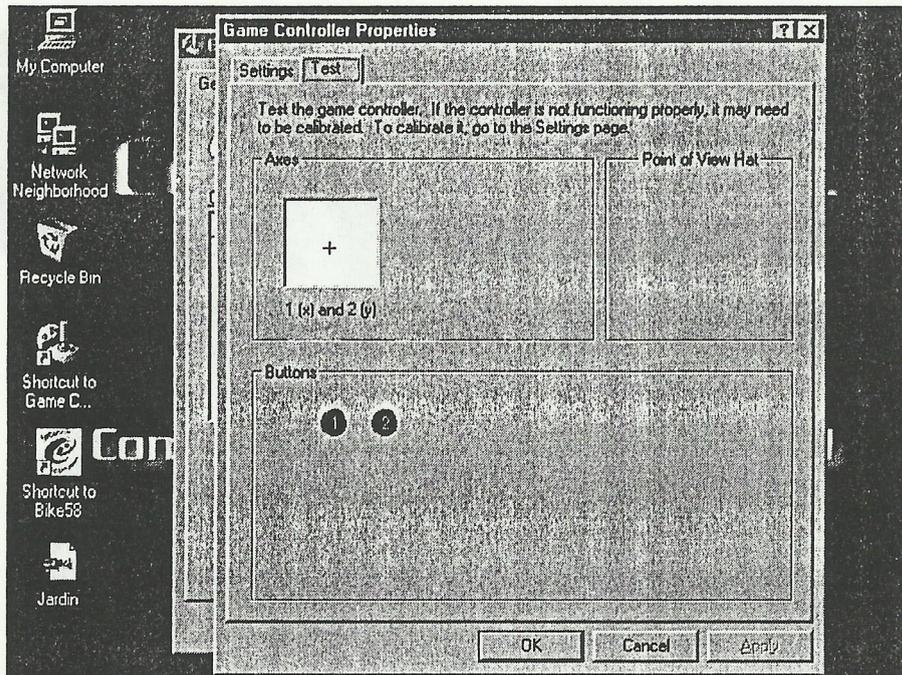
FREEPLAY	Modo de juego normal en OFF , modo libre ON .
SOUND	Sonido demostración ON , sin sonido demostración OFF .
EXIT ENABLE	
DIFICULTY	Dificultad del juego, varia desde nivel 1 hasta nivel 6.
CREDITS	Programación del precio del juego.
BOOST	Inteligencia de los adversarios, varia desde 1 hasta 6, este parámetro está relacionado con la dificultad del juego.
BONUS	Opción en ON continua al siguiente nivel, OFF concluida la partida (ejm. 3 circuitos) se finalizara la partida.
LAPS	Numero de vueltas por circuito.
RESET_HIGH_SCORES	Puesta a cero de los récords grabados.
SHOW_MULTI_MENU	YES aparece pantalla multiplayers en el juego, NO no aparece opción multiplayers en el juego, pasa directamente a inicio de la partida.
SET_UP_NETWORK	Opción para interconexión de maquinas.
SECRETS	
PLAYTOTAL	Dígitos (izquierda) = nº partidas/créditos. Dígitos (derecha) = nº partidas gratis/continuación.

6.3 Verificación y calibración de los controles (INPUT TEST)

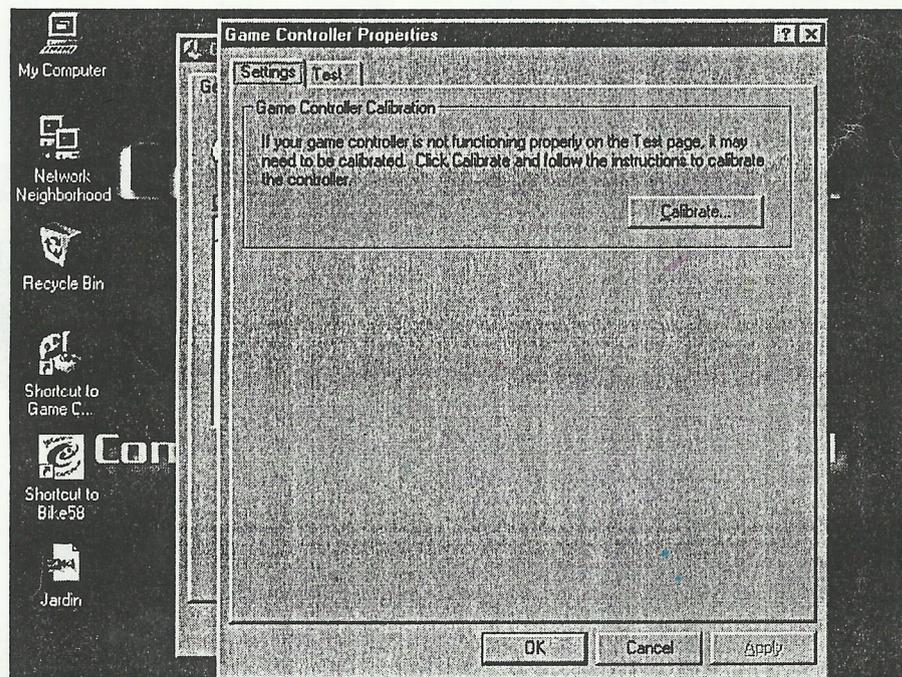
Para acceder a la de ajuste y calibración del manillar, deberá conectar un teclado y un ratón en la parte trasera de la CPU, y una vez inicializado el juego (presentación del mismo) pulsa a la vez ALT+F4. Se abandona el programa de juego y aparecerá la pantalla de WINDOWS. Mediante el ratón situado en el centro de la pantalla, pulsamos el botón derecho del ratón y manteniéndolo navegaremos hasta la opción ACTIVE DESKTOP (esta opción visualiza los iconos del escritorio de Windows). Realizar click sobre el icono SHORTCUT to GAME C..., aparecerá la siguiente pantalla. Game Controles verifica la calibración y el correcto funcionamiento de funciones del manillar:



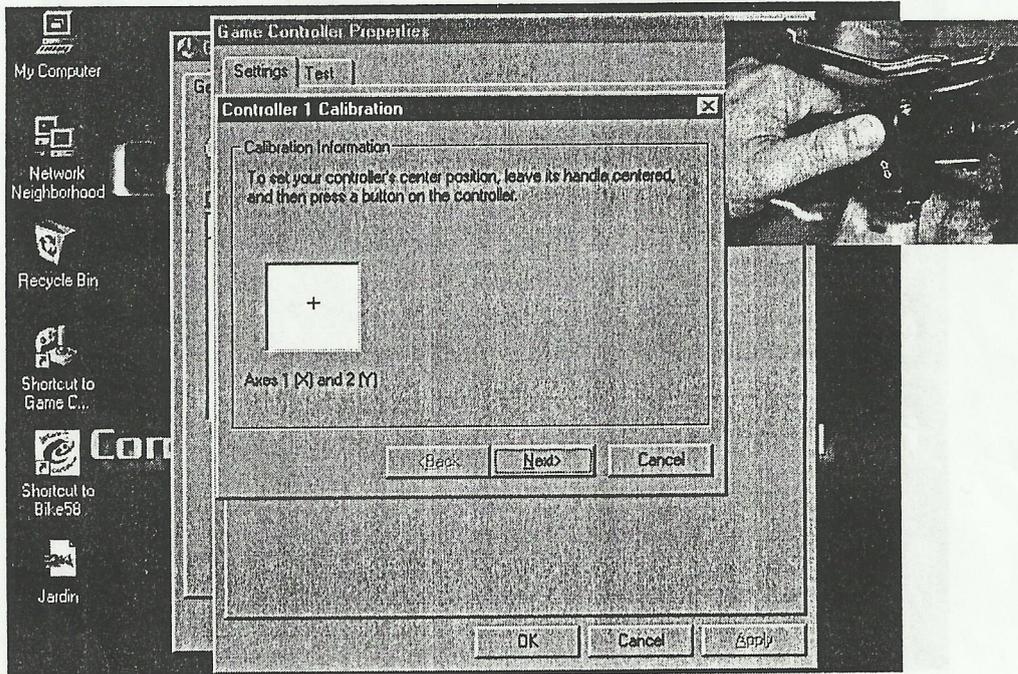
Pulsar en la opción PROPERTIS para pasar a la siguiente pantalla.



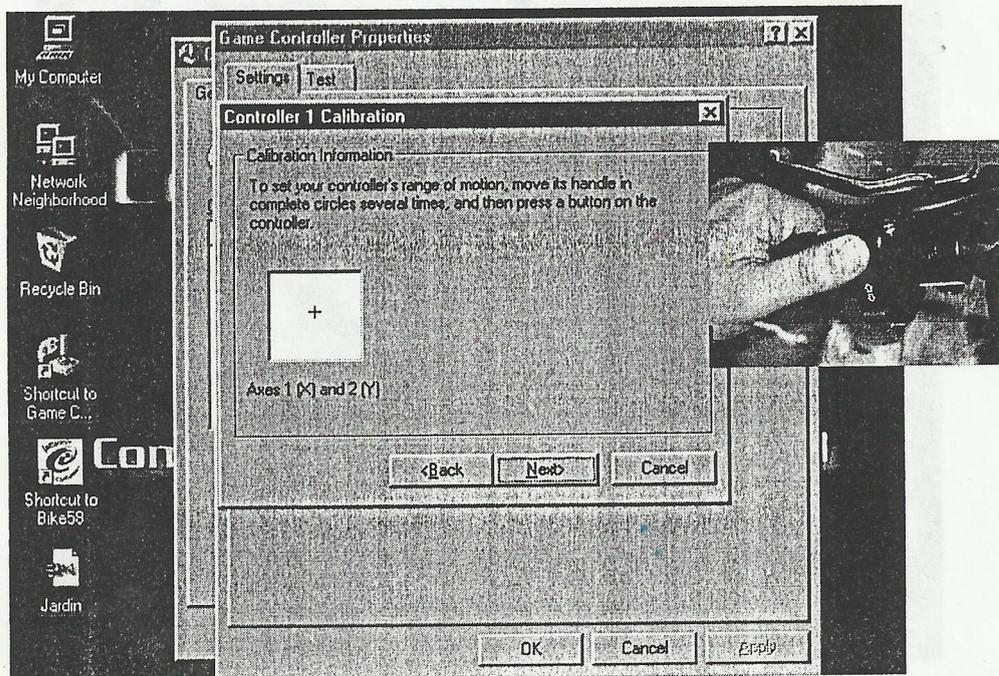
En esta pantalla indica lo siguiente: Test del control del juego. Si el mando no función correctamente, deberemos calibrar, para calibrar pasar a la siguiente pestaña situada al lado de TEST, y pulsar sobre CALÍBRATE con el ratón.

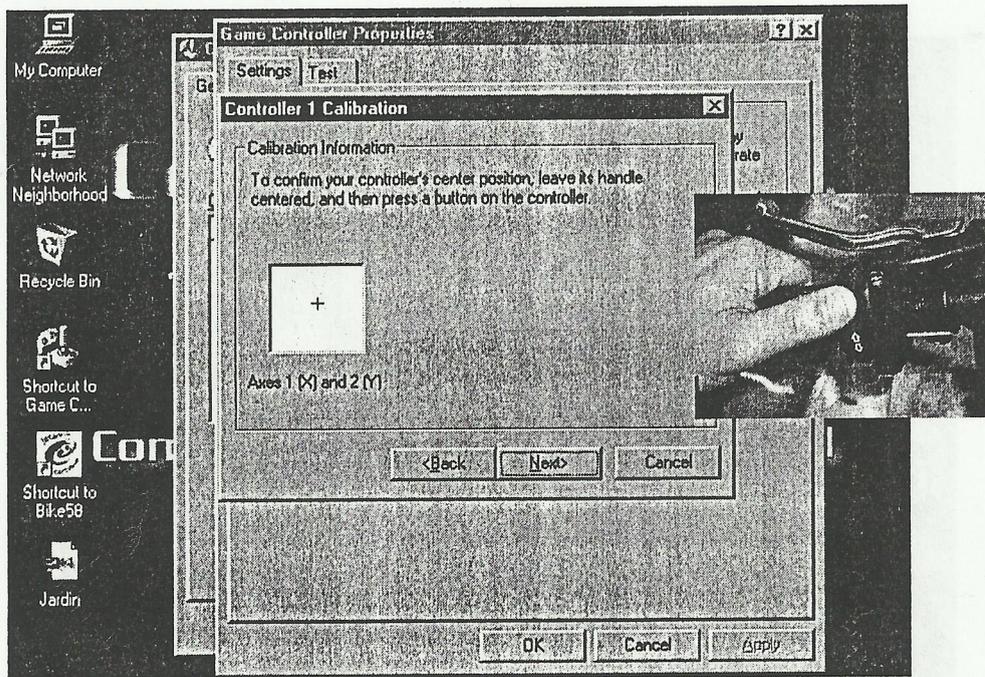


En la siguiente pantalla debemos centrar el manillar y pulsar el botón de cambio de marchas (color negro) situado al lado del mando de freno.

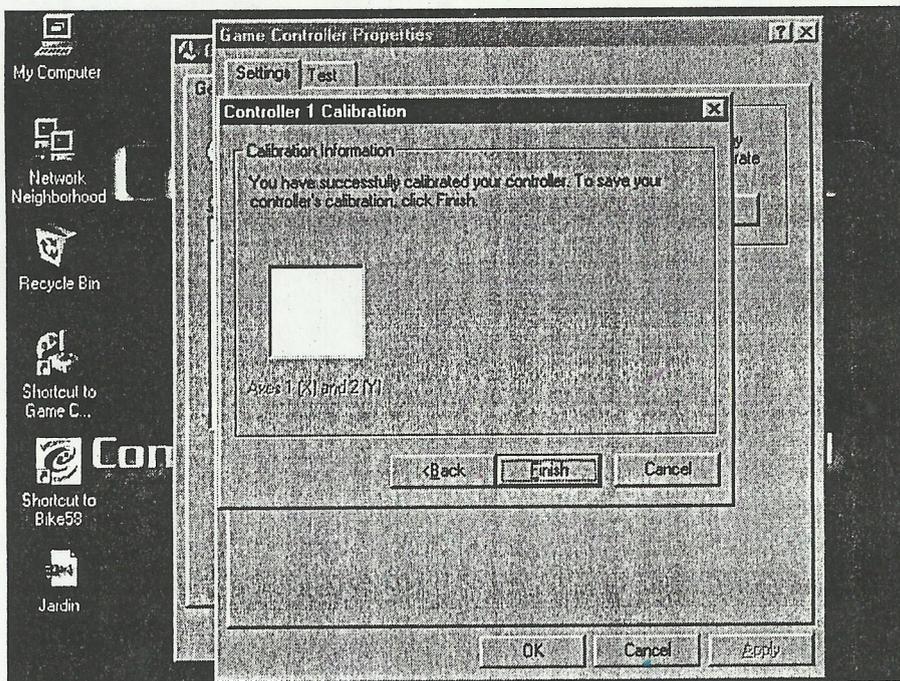


A continuación mover, el manillar a la derecha, manteniendo la posición del puño de gas acelerado al máximo, girar el manillar todo a la izquierda con el mando del gas al máximo, soltar el gas y frenar al máximo, girar el manillar a la derecha y soltar el freno. Repetir desde el principio y ejecutar este círculo 3 veces como mínimo. Pulsar el botón (negro) para validar.

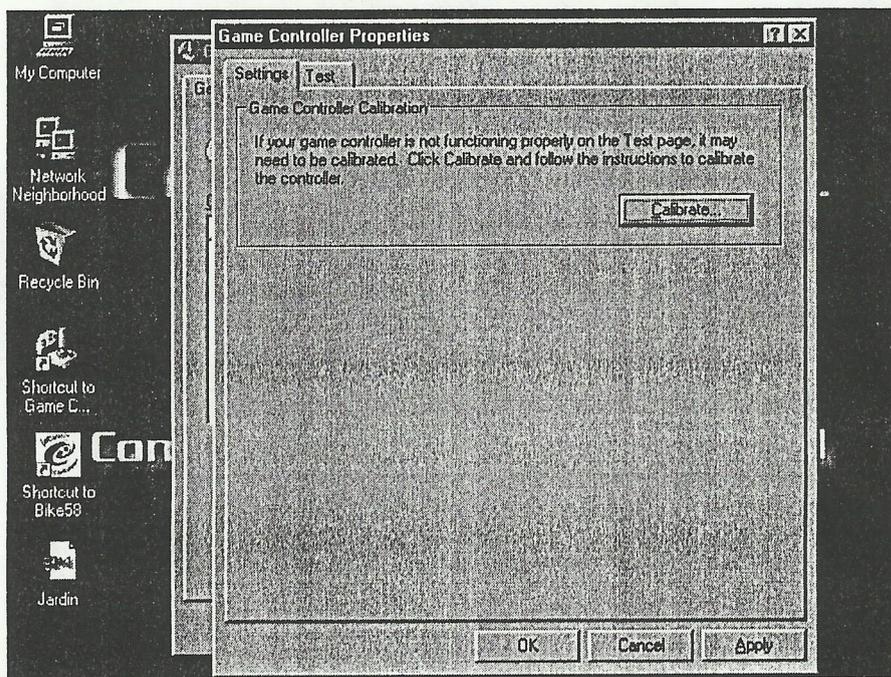




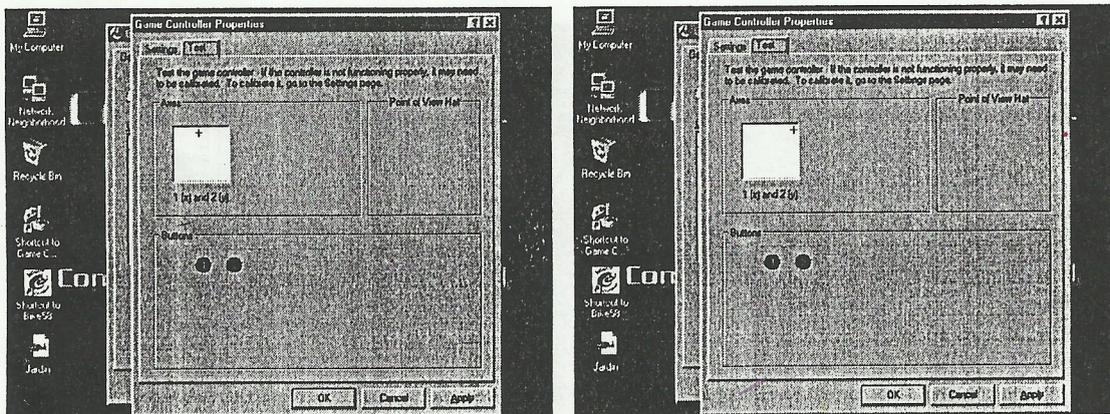
Situar el manillar en el centro y pulsar el botón (negro) del dispositivo situado en el freno para validar.



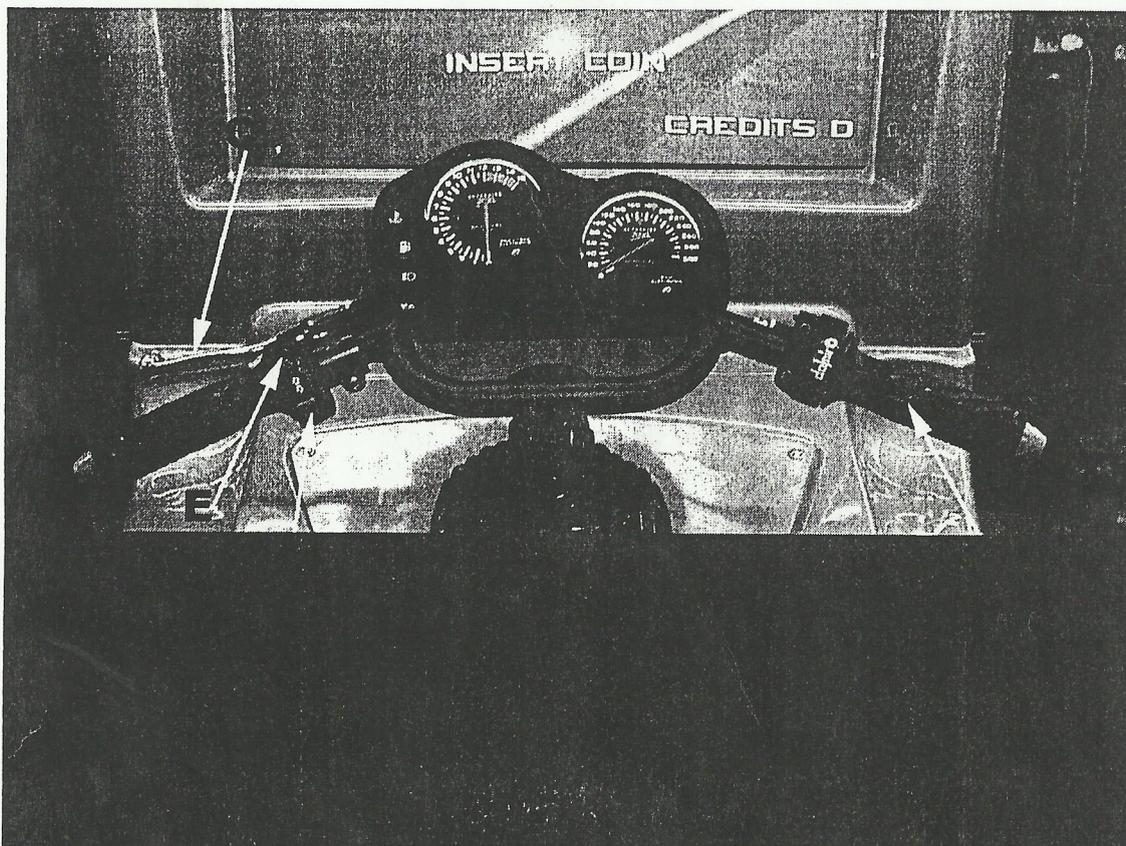
Pulsar sobre la opción FINISH con el ratón.



Pulsar sobre la opción APPLY (si no pulsamos esta opción toda la calibración realizada no sirve de nada, ya que esta opción almacena los valores modificados). A continuación, pulsar sobre la opción de la pestaña superior TEST.



Para comprobar la perfecta calibración del manillar, realizar círculos con el manillar, accionar el freno y el acelerador y pulsar sobre los pulsadores del cambio de marchas. Una vez comprobado su correcto funcionamiento.



- A START button botón de arranque (START)
- B VIEW change button botón de cambio de perspectiva (VIEW)
- C FRENO mando de freno.
- D GAS mando de gas
- E UP Cambio marchas arriba (pulsador negro)
- F DOWN Cambio marchas abajo (pulsador rojo)

Cumisco

FREEPLAY – juego libre

Se puede programar para que la maquina juegue en modo libre, sin tener que introducir créditos.

SOUND -- sonido de exhibición

Se puede programar que la maquina reproduzca o no sonido en el modo de exhibición.

EXIT_ENABLE --

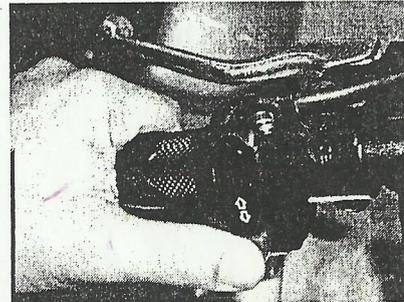
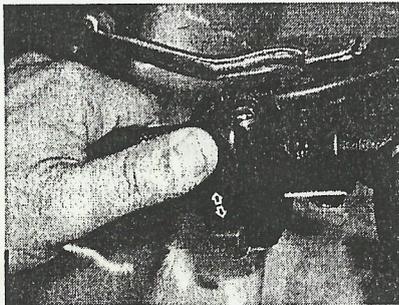
DIFFICULTY -- dificultad

El juego se dispone de 6 niveles de dificultad:

- 1 Muy fácil
- 2 Fácil
- 3 Normal
- 4 Difícil
- 5 Muy difícil
- 6 Máxima dificultad

Para aumentar o reducir la dificultad se utilizan los pulsadores del cambio de marchas. El superior (negro) aumentan la dificultad y el inferior (rojo) la disminuyen.

Estas opciones afectan al tiempo de que dispone el jugador para realizar las carreras.



CREDITS – (coin(s) / credit(s) -- programación del monedero/créditos

Para ajustar el número de créditos que la máquina da por moneda(s), situar el cursor con freno y variar la opción con los botones del cambio de marchas (ver imagen superior cambio de marchas).

BOOST – Inteligencia de las demás motos.

Se podrá variar la dificultad/inteligencia de las demás motos situándonos en esta opción mediante el mando de freno y actuando mediante el cambio de marchas (negro aumenta, rojo baja). Esta opción tiene por objeto que las motos contrarias se peguen más o menos a la del jugador (*esta opción deberá estar siempre a 6*).

BONUS – (continue) , continuación al siguiente nivel.

Opción en ON continua al siguiente nivel, OFF concluida la partida (ejm. 3 circuitos) se finalizara la partida. También se varia mediante los pulsadores de cambio de marchas.

LAPS – (laps) , numero de vueltas.

Numero de vueltas por circuito, se varían mediante el dispositivo de cambio de marchas.

RESET_HIGH_SCORES – (reset records counters) , borrado records.

Variando a YES se borran los contadores de records de tiempo y se ponen a cero.

SHOW_MULTI_MENU – show multi menú, visualización multiplayers

En la pantalla aparece MULTIPLAYERS O SOLO en el juego, se deberá programar mediante la opción NO cuando la maquina juegue en modo single (no aparece opción multiplayers en el juego, pasa directamente a inicio de la partida). Por el contrario YES deberá estar siempre activa al escoger modo link.

SET_UP_NETWORK -- link type -- conexión de dos máquinas

Para la interconexión de dos máquinas (linkado) hay que asignar una identificación diferente a cada una de ellas (una será **master** y la otra **slave**). Si no hay interconexión se seleccionará la opción NO y YES por el contrario.

El procedimiento es el siguiente con la maquina desconectada:

1. Conectar en la parte trasera el cable de link (el conector gira 90 grados).
2. Conectar las dos maquinas.
3. Una vez lanzado el juego pulsar sobre el pulsador de la placa de display denominado TEST, en las dos máquinas.
4. Cuando parezca el menú técnico, desplazar hasta la opción de SHOW_MULTI_MENU y cambiar a YES (en las dos maquinas).
5. Desplazar a la opción de SET_NETWORK y cambia a YES (en las dos maquinas).
6. A continuación vamos a asignar que maquina es MASTER y cual SLAVE, para lo cual pulsaremos START de la primera maquina (validación de los ajustes) y a continuación pulsaremos después (1 seg. o dos) en la segunda maquina el START. Las dos máquinas salen al juego.
7. Realizar una partida en cada maquina de test, pulsando en el pulsador de servicio de la placa de display.

¡Atención! Cualquier cambio que se haya introducido en la pantalla quedará sin efecto a menos que se salga de esta pantalla con la pulsación confirmando con el botón de START.

sunrise

SECRETS -- secrets , secretos

Esta opción solo es valida para motivos de test y calibración en fabrica,
¡ATENCIÓN NO CAMBIAR ¡

PLAYTOTAL – playtoal, numero de jugadas / nº partidas continuadas.

Este contador esta dividido en dos parte, la primer (izquierda) indica el numero de partidas realizadas, el segundo (derecha) indica el numero de partidas continuadas.

MOVIE -- movie , vídeo demostración.

Programando a 1 esta opción se visualizará el vídeo demostrativo en el juego, a 0 no será mostrado.

almos 32/11/00

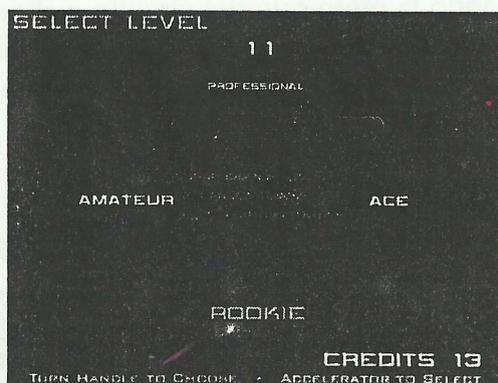
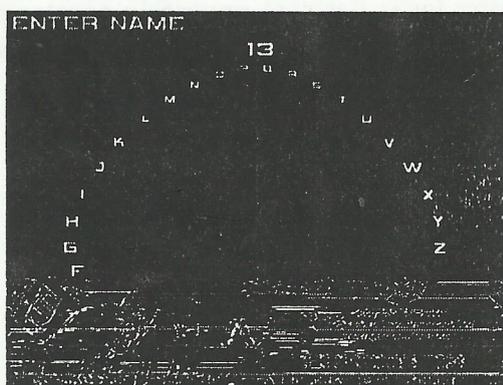
7. CÓMO SE JUEGA

7.1. ACCESO AL JUEGO

Introduzca las monedas o fichas necesarias para iniciar la partida. Una vez cubierto el precio de la partida aparece el mensaje PRESS START en la pantalla.

El número de partidas que pueden jugarse se muestra mediante el mensaje >CREDIT:_. Cuando el número de monedas no coincide con el número de créditos, el mensaje es >CREDIT:/__. El número que aparece a la izquierda indica las monedas ingresadas, mientras que el número de la derecha indica las monedas que hay que poner.

Si se han introducido las monedas necesarias, aparece en la pantalla el mensaje PRESS START que invita a presionar el botón de START para iniciar la fase previa del juego. Cuando se pulsa el botón START aparece el menú de inscripción del nombre del participante (3 iniciales) a continuación selección del tipo de competición (multiplayer, solo), seguidamente circuito y a continuación nivel del jugador y tipo de conducción (manual, automatic). Inclinando el manillar se selecciona cada una de las diferentes opciones validando con el accionamiento de puño de gas.



7.2. CONCEPTO DEL JUEGO

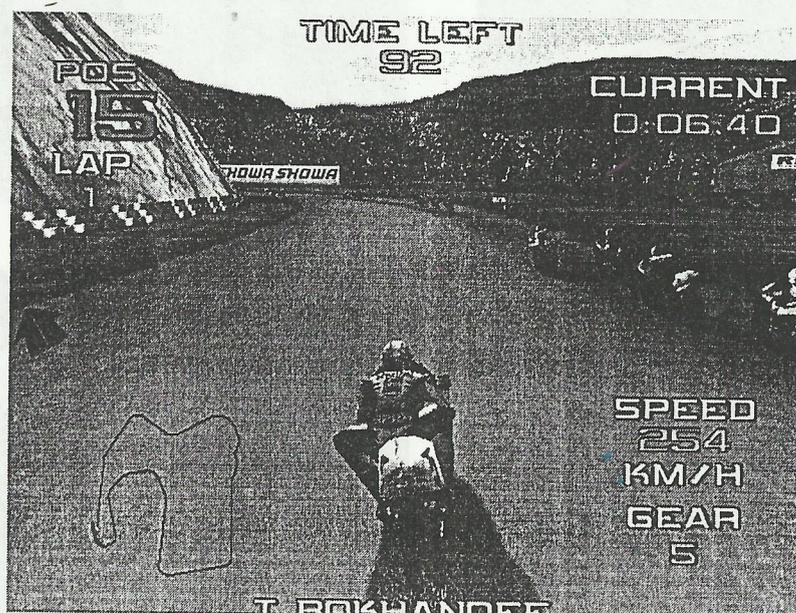
El juego SUPERBIKE 2000 está inspirado el deporte profesional de conducción de motos de cilindrada 500cc. En él los corredores corren a través de diferentes circuitos profesionales reconocidos a nivel mundial, mediante la acción del manillar y los mandos normales de una moto.

El juego consiste en una carrera contra el reloj, en la que el jugador compite simultáneamente con otros corredores virtuales a la vez que salva obstáculos de los otros participantes que aparecen a todo lo largo del recorrido. Para clasificarse y seguir en pasar a un nuevo circuito, el jugador debe de llegar a la meta dentro de un tiempo determinado y clasificación determinada. Cuando supera una fase del juego pasa a la siguiente, hasta completar todos los circuitos disponibles. Si lo consigue, y su tiempo está entre los "TOP 10" de las personas que hasta ese momento han jugado, puede anotar sus iniciales y su récord queda inscrito en esa lista.

7.3. MANDOS

El jugador dispone de un mando interactivo provisto de dos empuñaduras, un dispone de una palanca de freno y la otra de un puño de gas, dispone para la conducción manual de un dispositivo con un pulsador negro (UP) y otro de color rojo (DOWN). Inclinando el mando a izquierda y derecha se dirige la moto. Cuando la moto sale del circuito y choca contra las vallas será necesario apretar el mando del freno, ya que actuará de marcha atrás para salir de una situación que inmoviliza a la moto, y cuando la misma se encuentre libre, dar gas para correr.

7.4. INFORMACIÓN EN PANTALLA



Durante el juego se facilitan datos para que el jugador controle su situación en carrera. La información que aparece es la siguiente:

Zona superior izquierda:

POS Posición del jugador en la carrera, en verde se clasificara para el siguiente circuito, en rojo no esta clasificado.
LAP Numero de vueltas.

Zona superior central:

TIME LEFT Tiempo restante para cubrir un tramo de carrera (cronómetro de carrera)

Zona superior derecha:

CURRENT Tiempo récord del circuito.
LAST LAP Tiempo de la ultima vuelta.
BEST LAP Mejor tiempo de vuelta, de entre dos o más vueltas.
SPEED Velocidad en Km./h
GEAR Marcha de velocidad en ese instante de la moto.

7.5. TRUCOS Y VICISITUDES DEL JUEGO

El jugador no sólo conduce sino que ha de sortear los obstáculos de los demás participantes y anticiparse a las acciones de los corredores virtuales, que intentarán sacarle de la carrera cuando se sitúe a su lado. En este caso la mejor defensa es un buen trazado en las curvas para ganar posiciones evitar contactos.

En cada circuito y dependiendo del numero de vueltas programadas, hay una meta volante (CHECK POINT). Cuando empieza la carrera se inicia una cuenta atrás en la que el tiempo disponible se va consumiendo. Al cruzar la meta volante se añade tiempo y la cuenta atrás prosigue. El jugador se clasifica si llega a meta final antes de consumir completamente el tiempo de que dispone; de lo contrario es eliminado (GAME OVER). Si se clasifica, el tiempo no consumido no se añade al de la siguiente fase.

Cualquier roce o colisión supone una pequeña pérdida de tiempo.. Cada vez que el jugador se sale de pista percibe una vibración a través del manillar interactivo.

Cuando el jugador cubre los circuitos que están programados tiene la posibilidad de escribir sus iniciales en la lista de los mejores 10 jugadores, siempre que haga un tiempo inferior al último de los jugadores que figuran en dicha lista.

8. COMO SE INTERCONECTAN DOS MAQUINAS

SUPERBIKE 2000 permite interconectar (linkar) dos máquinas para que compitan directamente dos jugadores entre sí. Para ello deberán seguirse los pasos siguientes:

- Comprobar que el cable de conexión esté correctamente conectado en ambas máquinas.
- Conectar en la parte trasera el cable de link (el conector gira 90 grados).
- Poner en marcha ambas máquinas.
- Pulsar el botón de Test en la placa de Servicio (Control Panel) de ambas máquinas.
- Cuando parezca el menú técnico en las dos maquinas, desplazar hasta la opción de SHOW_MULTI_MENU y cambiar a YES.
- Desplazar a la opción de SET_NETWORK y cambia a YES.
- A continuación vamos a asignar que maquina es MASTER y cual SLAVE, para lo cual pulsaremos START de la primera maquina (validación de los ajustes) y a continuación pulsaremos después (1 seg. o dos) en la segunda maquina el START.
- Realizar una partida en cada maquina de test, pulsando en el botón de servicio de la placa de display.

9. MANTENIMIENTO

En las operaciones de mantenimiento tenga siempre presente las siguientes indicaciones:

- Cuando tenga que sustituir algún componente, cerciórese de que utiliza un repuesto que cumple las especificaciones del fabricante.
- Cada vez que se cambia la placa CPU o el potenciómetro del mando es necesario efectuar un reajuste del sistema.
- Bajo ningún concepto trate de reparar la placa CPU. Contiene microcircuitos integrados que son muy sensibles y pueden dañarse fácilmente, incluso con la tensión interna de un multímetro electrónico. Para cualquier reparación envíe la placa CPU a su distribuidor.

PROBLEMA

POSIBLE SOLUCIÓN

Se acciona el interruptor de alimentación y la máquina no arranca

- ✓ Verificar el cable y sus conexiones
- ✓ Verificar los fusibles de entrada (filtro)
- ✓ Comprobar la presencia de +5VDC y 12VDC en el conector jamma.

La pantalla del monitor queda en negro o la imagen sale distorsionada

- ✓ Comprobar el estado del monitor
- ✓ Comprobar que está conectado el cable de vídeo
- ✓ Verificar que no se haya producido avería en la placa CPU

El color o la imagen son incorrectos

- ✓ Entrar en Test Mode (sección 6.1) y realizar los ajustes pertinentes.

No hay sonido o es de mala calidad

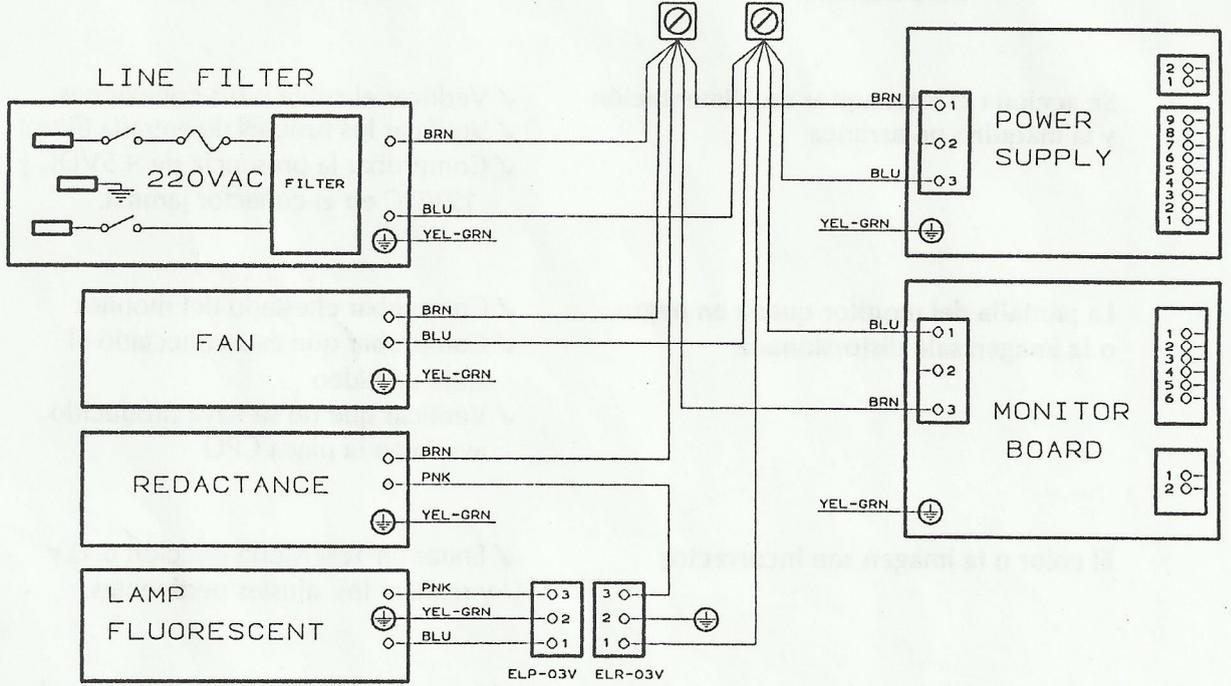
- ✓ Entrar en Test Mode y comprobar el sonido
- ✓ Verificar estado del amplificador.
- ✓ Verificar los altavoces y sus conexiones
- ✓ Comprobar la tensión de +12VDC

El mando no es operativo

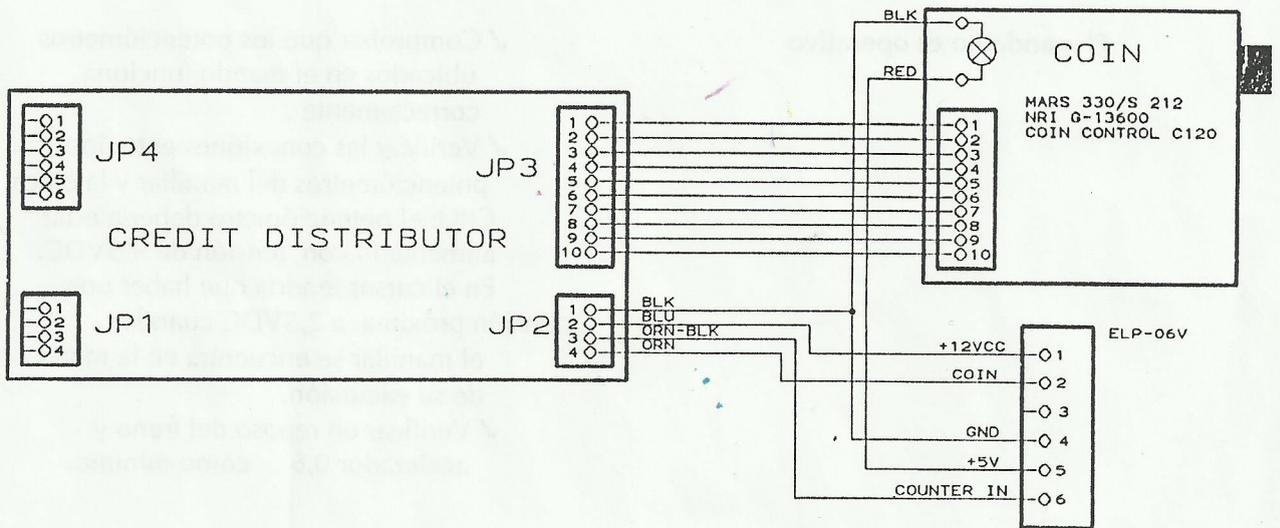
- ✓ Comprobar que los potenciómetros ubicados en el mando funciona correctamente .
- ✓ Verificar las conexiones entre los potenciómetros del manillar y la placa CPU: el potenciómetro debería estar alimentado con tensión de +5VDC. En el cursor tendría que haber una tensión próxima a 2,5VDC cuando el manillar se encuentra en la mitad de su excursión.
- ✓ Verificar en reposo del freno y acelerador 0,6 como mínimo.

10.2 Diagramas de conexionado

10.2.1 Diagrama de conexionado del circuito de alimentaci3n



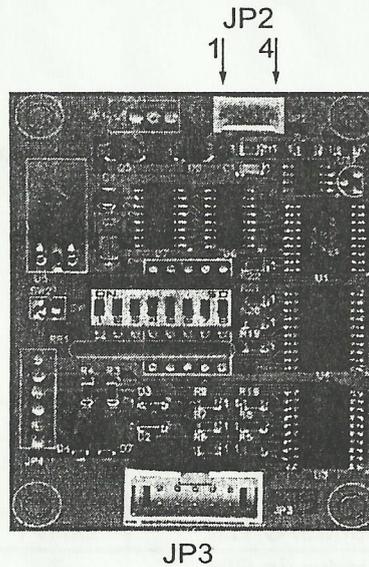
10.2.2 Diagrama de conexionado del monedero



10.3 PLACA DISTRIBUIDORA DE CREDITOS

CONECTORES

- JP1: No se utiliza
- JP2: Cableado de la máquina
- JP3: Monedero electrónico
- JP4: No se utiliza



Conector JP2

El conector JP2 va conectado al cableado procedente de la placa CPU del Superbike 2000.

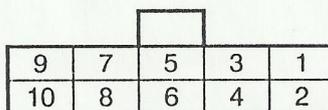
JP2	Descripción	Valores	Origen/Destino
Pin 1	Entrada GND.	GND	GND de la fuente
Pin 2	Entrada VCC	+12 VCC	CC de la fuente
Pin 3	Salida de contador	0/+5/+12 VDC	Contador de monedas
Pin 4	Salida de creditos	+5/0 VDC	CPU.

Conector JP3

Conector de entrada del monedero electrónico, programable por canales.

PIN	Description	Activated
1	0V	0V
2	+12VDC	+12VDC
3	Exit 5	0V
4	Exit 6	0V
5	---	
6	Bobbin of blockade	With tension
7	Exit1	0V
8	Exit 2	0V
9	Exit 3	0V
10	Exit 4	0V

Vision from the side of the components



Javier Trujillo Pulido
D.N.I. 6.860.762-L

UTILIZACIÓN DE LOS DIP SWITCH

SW1: Siempre OFF

SW2: FACTOR DE MULTIPLICACIÓN

SW2= OFF (Europa excepto España)	Canal:	1	2	3	4	5	6
	Valor:	x 20	x 10	x 5	x 4	x 2	x 1
SW2= ON (España y EEUU)	Canal:	1	2	3	4	5	6
	Valor:	x 20	x 10	x 8	x 4	x 2	x 1

SW3: No se utiliza

SW4-SW5: PARTIDAS EXTRA (BONOS)

La combinación de estos dos dip switch se utiliza para programar bonificaciones (partidas gratis), de acuerdo con la relación que se muestra en la tabla adjunta, en función del precio que se elige.

SW6-SW7-SW8: PRECIO PARTIDA

Estos dip switch se utilizan para seleccionar el precio de la partida. La tabla de bonos combina los precios de partida con la de los ingresos que permiten obtener partidas extras (bonos)

ESPAÑA											
TABLA DE CREDITOS				TABLA DE BONOS (CADA PTS, 1 BONO)							
PRECIO PARTIDA	SW6	SW7	SW8	SW4	SW5	SW4	SW5	SW4	SW5	SW4	SW5
				OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON
25 Pts	OFF	OFF	OFF	NO BONOS		125 Pts		100 Pts		50 Pts	
50 Pts	ON	OFF	OFF	NO BONOS		125 Pts		100 Pts		50 Pts	
75 Pts	OFF	ON	OFF	NO BONOS		125 Pts (*)		75 Pts		150 Pts	
100 Pts	ON	ON	OFF	NO BONOS		500 Pts		400 Pts		200 Pts	
125 Pts	OFF	OFF	ON	NO BONOS		625 Pts		500 Pts		250 Pts	
200 Pts	ON	OFF	ON	NO BONOS		500 Pts		400 Pts		200 Pts	
250 Pts	OFF	ON	ON	NO BONOS		625 Pts		500 Pts		250 Pts	
300 Pts	ON	ON	ON	NO BONOS		500 Pts		400 Pts		600 Pts	

(*) Se obtiene otra partida extra si se ingresa el doble de esta cantidad.

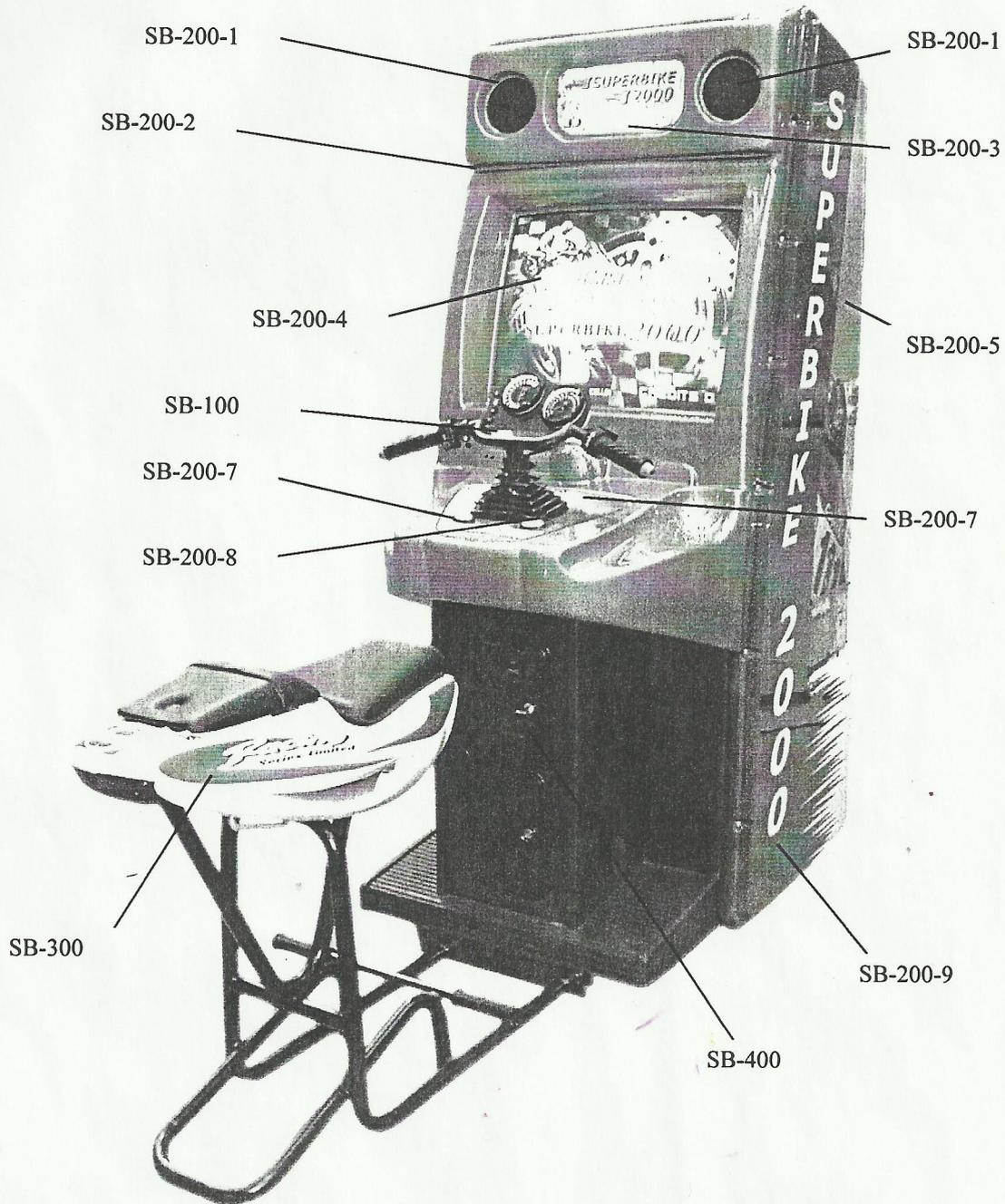
Carriso

EJEMPLO DE APLICACION

España	SW1=	OFF	
	SW2=	ON	
	SW3=	OFF	No se usa
	SW4=	ON	crédito EXTRA cada 200pts.
	SW5=	ON	
25 Pts = 1 pulso	SW6=	ON	4 pulsos / 1 crédito.
	SW7=	ON	
	SW8=	OFF	
RESULTADO:	100 Pts /1 crédito; 200 Pts / 3 créditos		

NOTAS

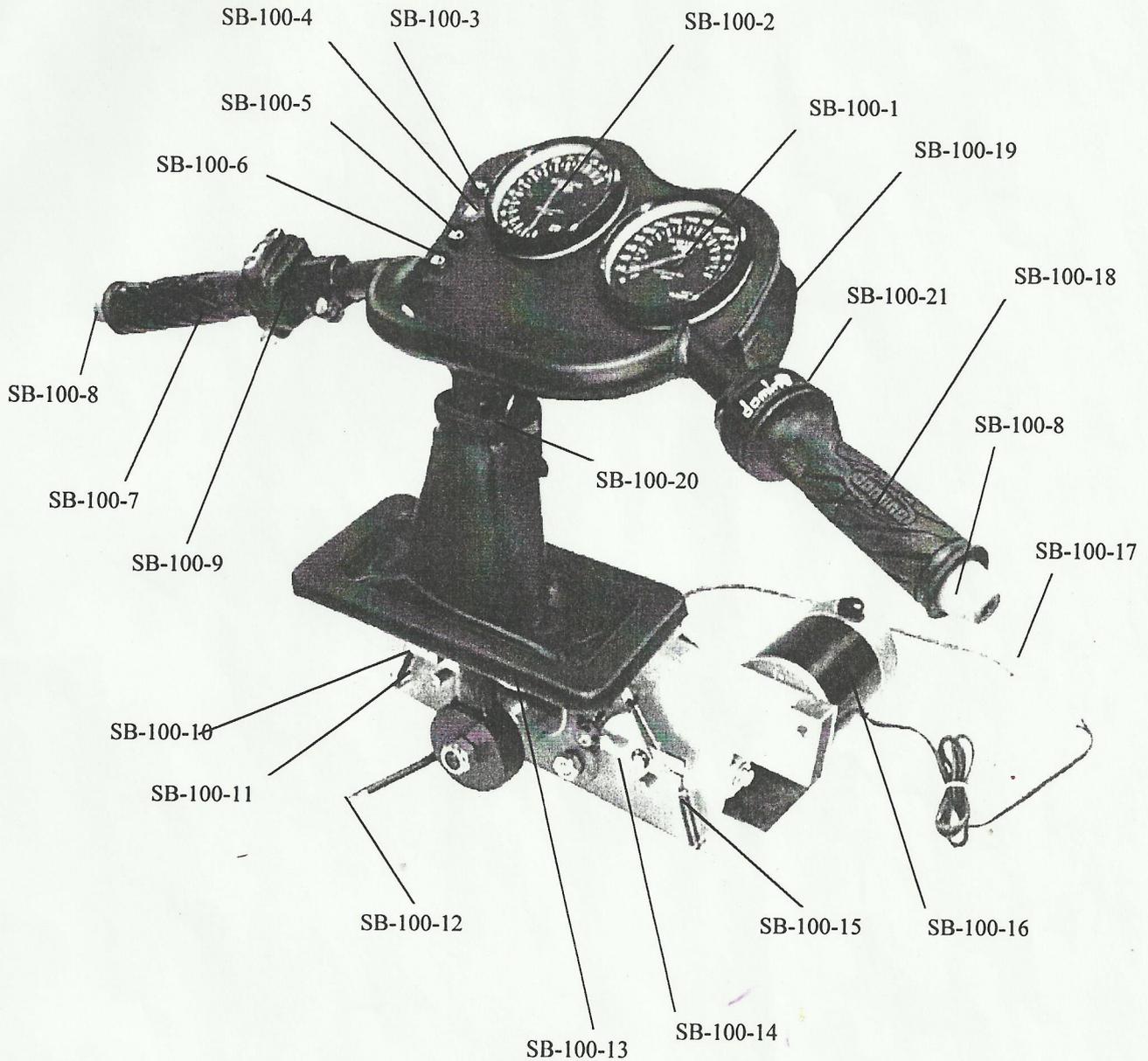
CONJUNTO MUEBLE SB-200



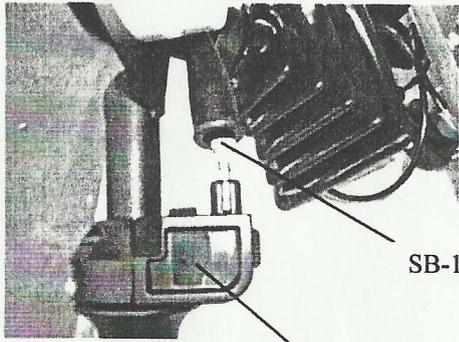
SB-200-1	REJILLA	SB-200-8	PULSADOR C/LUZ START
SB-200-2	PLASTICO FRONTAL MONITOR	SB-200-9	LATERAL PLASTICO DERECHO ROJO
SB-200-3	SERIGRAFIA NOMBRE	SB-200-10	LATERAL PLASTICO IZQUIERDO VERDE
SB-200-4	MONITOR SVGA 28" INTERVIDEO	SB-100	CONJUNETO MANILLAR
SB-200-5	ADHESIVO LATERAL DERECHO	SB-300	CONJUNETO ASIENTO
SB-200-6	ADHESIVO LATERAL IZQUIERDO	SB-400	CONJUNTO INTRODUCCTOR MONEDAS
SB-200-7	PULSADOR C/LUZ VIEW	SB-100-17	CABLEADO POTENCIOMETROS

CONJUNTO MANILLAR SB-100

SB-100

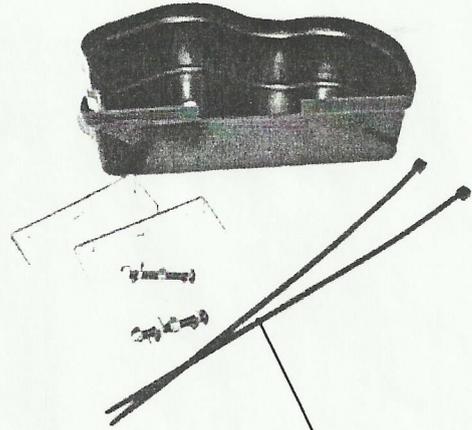


SB-100-1	VELOCIMETRO	SB-100-13	FUELLE
SB-100-2	RPM REVOLUCIONES	SB-100-14	ABANICO DERECHO POT
SB-100-3	TESTIGO ACEITE	SB-100-15	MUELLE FRENO
SB-100-4	TESTIGO GASOLINA	SB-100-16	MOTOR 24VCC
SB-100-5	TESTIGO LUCES	SB-100-17	CABLEADO POTENCIOMETROS
SB-100-6	TESTIGO LUCES	SB-100-18	EMPUNADURA DERECHA
SB-100-7	EMPUNADURA IZQUIERDA	SB-100-19	TAPA PLASTICO
SB-100-8	TOPE GOMA EMPUNADURA	SB-100-20	ANILLA SUJECCION FUELLE
SB-100-9	DISPOSITIVO CAMBIO	SB-100-21	TAPA PLASTICO ACELERADOR
SB-100-10	ABANICO IZQUIERDO POT	SB-100-22	CAPUCHON GOMA
SB-100-11	MUELLE ACELERADOR	SB-100-23	REGULADOR GAS
SB-100-12	CABLEADO DISPOSITIVO	SB-100-24	NOTOLINO FRENO



SB-100-23

SB-100-21

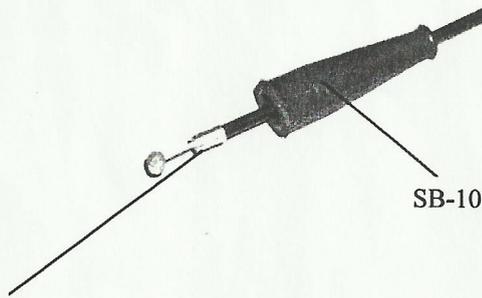


SB-100-25

SB-100-26

SB-100-22

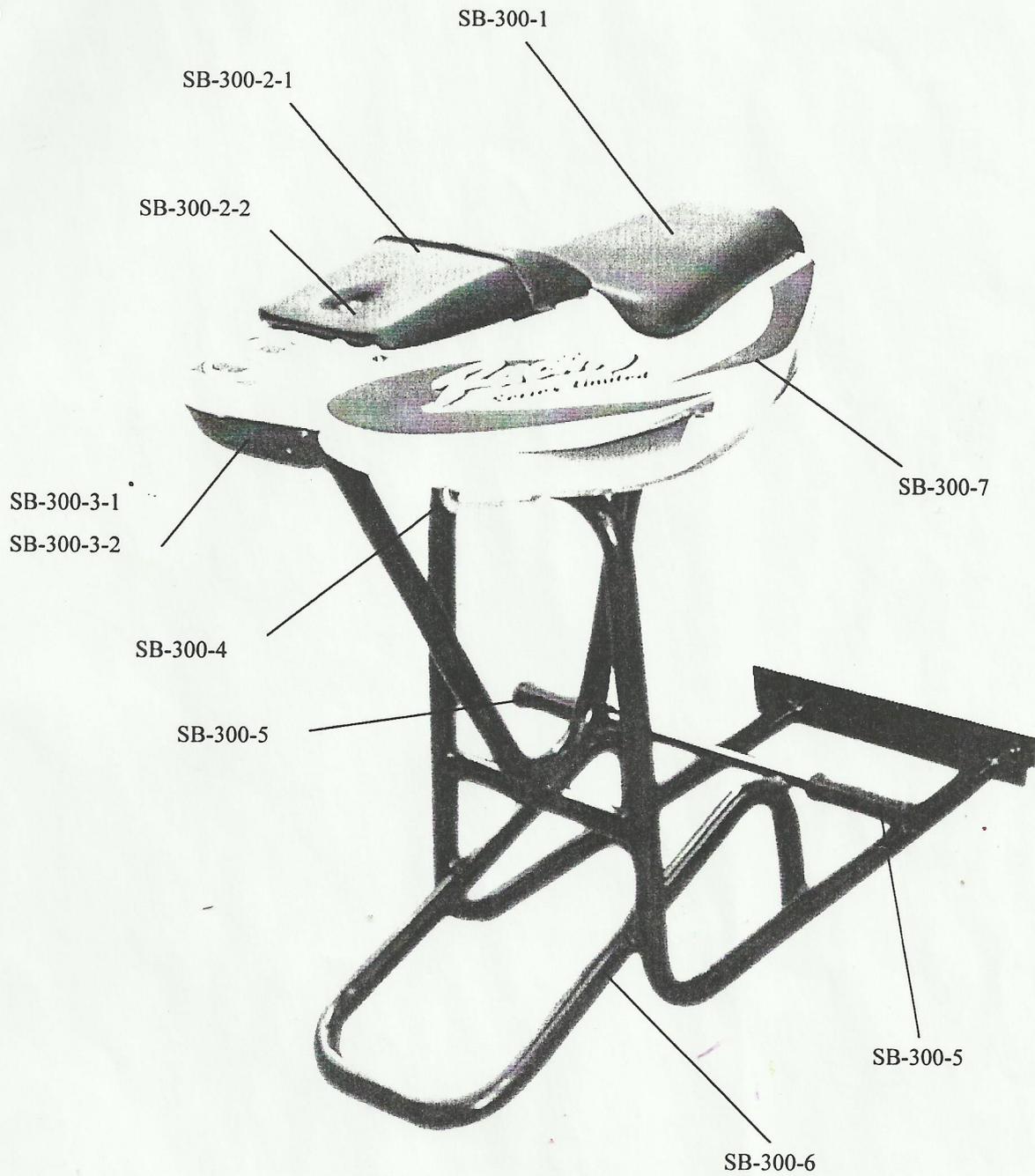
SB-100-27



SB-100-25	KIT CUBIERTA MANILLAR	SB-100-27	SIRGA ACELERADOR
SB-100-26	SIRGA FRENO	SB-100-28	POTENCIOMETRO FRENO, ACELERADOR, GAS

sunrise

CONJUNTO ASIENTO SB-300



SB-300-1	ASIENTO CONDUCTOR	SB-300-4	ESTRUCTURA COLIN
SB-300-2-1	ASIENTO PASAJERO	SB-300-5	ESTRIBERA
SB-300-2-2	CERRADURA ASIENTO PASAJERO CON LLAVE	SB-300-6	ESTRUCTURA GENERAL
SB-300-3-1	PLASTICO ROJO PILOTO	SB-300-7	PLASTICO COLIN
SB-300-3-2	SOPORTE PILOTO		

sunrise

Procedimiento de "Teach and Run".

Las 12 monedas que es capaz de detectar el SR3 pueden ser programadas a pie de máquina mediante el bloque de 6 switch, siguiendo el procedimiento:

1. Seleccionar el canal

Mediante los switch, podemos escoger en cuál de los 12 canales vamos a programar la moneda:

1	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF
2	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF
3	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF
4	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
5	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF
6	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF
7	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF
8	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
9	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF
10	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
11	ON	OFF	ON	ON	ON	OFF
12	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF

2. Pulsar la palanca de devolución

En ese momento el led parpadeará a color ROJO, y el SR3 estará listo para programar.

3. Introducir monedas

Empezar a echar monedas del valor deseado, hasta que el led empiece a parpadear con luz VERDE. Típicamente esto sucede tras echar unas 10 monedas.

4. Pulsar palanca de devolución

De ésta forma, el led deja de parpadear y se queda fijo en color VERDE, con lo cual el SR3 ya está programado.

Sunrise