

MISSILE COMMAND™

SELBST-TEST

Einstell-Möglichkeiten

Zur Veränderung der Einstellmöglichkeiten brauchen Sie das PCB nicht herauszuziehen. Die normalerweise blauen Einstellschalter sind leicht zugänglich

Wenn Sie die Einstellmöglichkeiten ändern, überzeugen Sie sich von der richtigen Einstellung durch Ausführung des Selbsttests.

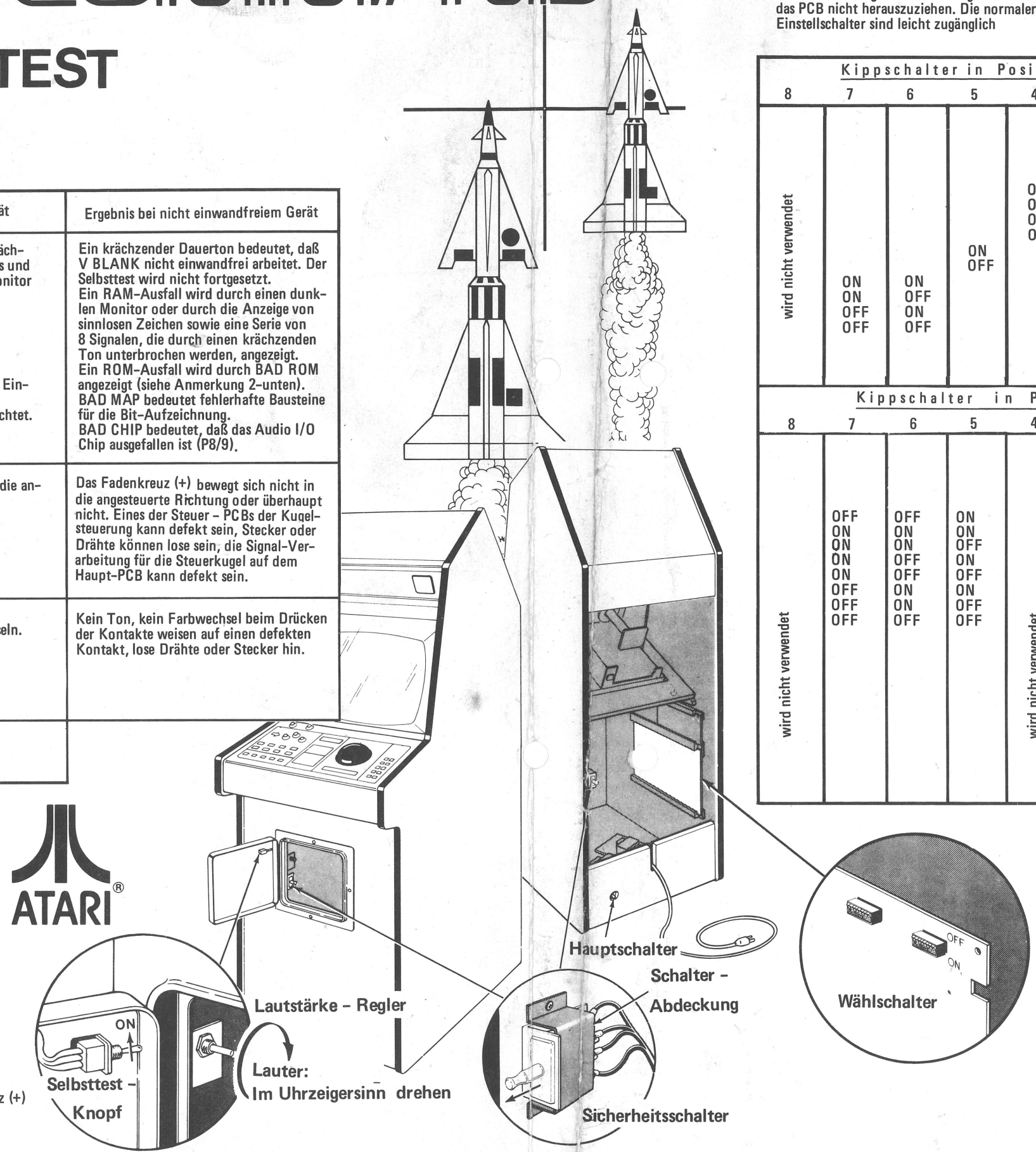
Kippschalter in Position R 10								Einstellung
8	7	6	5	4	3	2	1	
wird nicht verwendet	ON ON OFF OFF	ON OFF ON OFF	ON OFF	ON ON OFF OFF	ON OFF ON OFF	ON OFF ON OFF	ON ON OFF OFF	1 Münze = 1 Spiel Freispiel 2 Münzen = 1 Spiel 1 Münze = 2 Spiele Rechter Münzeinwurf x 1 Rechter Münzeinwurf x 4 Rechter Münzeinwurf x 5 Rechter Münzeinwurf x 6 Linker Münzeinwurf x 1 Linker Münzeinwurf x 2 Texteinblendung in englisch Texteinblendung in französisch Texteinblendung in spanisch
Kippschalter in Position R 8								Einstellung
8	7	6	5	4	3	2	1	
wird nicht verwendet	OFF ON ON ON OFF OFF OFF	OFF ON ON OFF OFF ON ON OFF	ON ON OFF ON OFF ON OFF OFF	wird nicht verwendet	wird nicht verwendet	OFF ON OFF ON	OFF ON ON OFF	Spiel beginnt mit 7 Städten Spiel beginnt mit 6 Städten Spiel beginnt mit 5 Städten Spiel beginnt mit 4 Städten Zusätzl. Stadt bei jeweils 8000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 10000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 12000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 14000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 15000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 18000 Punkten Zusätzl. Stadt bei jeweils 20000 Punkten Keine zusätzlichen Städte

Testanweisung	Ergebnis bei einwandfreiem Gerät	Ergebnis bei nicht einwandfreiem Gerät
1. Selbsttestknopf auf ON. Anmerkung: Auslösung des Selbsttests bewirkt, daß die Anzeige "heutiges Höchst-ergebnis,, auf 7.500 springt.	Nach ca. 5 Sek. ertönt ein tiefer krächzender Ton. Anschließend ein tiefes und dann ein hohes Signal. Auf dem Monitor erscheinen folgende Anzeigen: ROM OK MAP OK RAM OK sowie die Anzeige der eingestellten Einstell-Möglichkeiten. Beide LED-Startknöpfe sind beleuchtet.	Ein krächzender Dauerton bedeutet, daß V BLANK nicht einwandfrei arbeitet. Der Selbsttest wird nicht fortgesetzt. Ein RAM-Ausfall wird durch einen dunklen Monitor oder durch die Anzeige von sinnlosen Zeichen sowie eine Serie von 8 Signalen, die durch einen krächzenden Ton unterbrochen werden, angezeigt. Ein ROM-Ausfall wird durch BAD ROM angezeigt (siehe Anmerkung 2-unten). BAD MAP bedeutet fehlerhafte Bausteine für die Bit-Aufzeichnung. BAD CHIP bedeutet, daß das Audio I/O Chip ausgefallen ist (P8/9).
2. Bewegen Sie die Steuerkugel in alle Richtungen.	Das Fadenkreuz (+) bewegt sich in die angesteuerten Richtungen bis zur Monitor-Begrenzung.	Das Fadenkreuz (+) bewegt sich nicht in die angesteuerte Richtung oder überhaupt nicht. Eines der Steuer-PCBs der Kugelsteuerung kann defekt sein, Stecker oder Drähte können lose sein, die Signal-Verarbeitung für die Steuerkugel auf dem Haupt-PCB kann defekt sein.
3. Drücken Sie folgende Kontakte: -Münzschalter -Schlagkontakt a.d. Kassentür -Alle 3 Feuerknöpfe -Startknopf	Bei jedem Drücken ertönt ein Ton. Die Farben auf dem Monitor wechseln.	Kein Ton, kein Farbwechsel beim Drücken der Kontakte weisen auf einen defekten Kontakt, lose Drähte oder Stecker hin.
4. Selbsttestknopf auf OFF		

Anmerkung 1:
In Testschritt Nr.1 bedeutet ein tiefes Signal: Einwandfreier Chip.
Ein hohes Signal: Defekter Chip, wie folgt:

Hohes Signal in der Serie von 8 Tönen	Defekter Chip in Position
1.	P 4
2.	N 4
3.	M 4
4.	L 4
5.	K 4
6.	J 4
7.	H 4
8.	F 4

Anmerkung 2:
BAD ROM plus einige oder alle Digits von 1-8 werden angezeigt. Diese Nummern zeigen welches 2K des Speichers nicht einwandfrei ist. z.B. 1 - bedeutet, daß das erste 2K nicht einwandfrei ist, das Fadenkreuz (+) erscheint möglicherweise nicht.



Die Selbsttestanzeige für:
Zusätzliche Stadt bei jeweils 10.000 Punkten
6 Städte bei Spielbeginn
1 Münze = 1 Spiel (linker Münzeinwurf)
1 Münze = 4 Spiele (rechter Münzeinwurf)
würde wie folgt aussehen:
Zusätzliche Stadt bei jeweils 10.000 Punkten
+
6 Städte
1 4