# **Averías repetitivas**

****

### **¡La forma más rápida de reparar!**

A continuación, con ánimo de agilizar un poquito la sección de reparaciones, hemos querido añadir un esquema básico de las averías repetitivas que suelen aparecer en las consolas más comunes. De muchas de estas averías, podéis encontrar la reparación, paso a paso, dentro de su apartado correspondiente.

Para empezar, separaremos el documento en tres partes bien diferenciadas: ***averías por desgaste***, ***averías por mala manipulación*** y ***averías repetitivas***.

## **Averías por desgaste**

Entenderemos por averías de desgaste, a las comunes producidas por el propio funcionamiento. Estas averías siempre suelen ser las mismas y son generales a todas las marcas. Básicamente, las dividiremos en cuatro:

***Puntos de soldadura*** – La soldadura con la que están pegados los componentes a la placa y que, a su vez, hace de conductora.

Por culpa del continuo movimiento al poner y quitar conectores (mandos, cables de vídeo, corriente...) se agrieta dicha soldadura y pierde su conductividad, traduciéndose en un fallo, ya sea gráfico o de comando.



***Pines abiertos*** – Tanto en conectores de vídeo, mando o puertos de cartucho, esta avería es fruto del propio funcionamiento. A medida de repetir el ciclo “poner / sacar”, los pines de los conectores / puertos quedan abiertos y fallan de contacto.

Para solucionar el problema, basta con volver a cerrarlos con mucho cuidado y la ayuda de una aguja o semejante.



***Fallo de lector*** – Obviamente esta avería se dará en consolas CD / DVD y, mayoritariamente, suele aparecer por un desajuste o desgaste de lente.

Para comprobar lectores, siempre partiremos de un mismo principio:

La consola es informada de que la tapa / bandeja está cerrada (mediante el interruptor de tapa abierta o pulsador de final de carrera en caso de bandejas), ésta da la orden de hacer láser en la lente para reconocer el disco y si la lente reconoce algo, ordena que gire el disco.

Sería lógico pensar que las órdenes de girar disco y leer deberían ser simultáneas, o estar invertidas, y puede que en algún modelo de consola sea así, sin embargo, en una gran mayoría no. Primero lee para reconocer y luego gira el disco para continuar leyendo.

Esto os lo cuento porque si vemos que la lente luce tenue y el disco no gira, querrá decir que ya ha fallado la lectura de reconocimiento y, por consiguiente, el disco no recibe la orden de girar.

En este caso diagnosticaremos avería de lente.

Si por el contrario, la avería no está en la lente y sí en el carro, o el motor que hace girar el disco, veremos que la lente sigue luciendo insistente, se desplaza por el carro o produce algún ruido de rateo.

***Óxido en placa*** – El problema más molesto de los cuatro comentados. Se podría considerar el cáncer de las placas electrónicas.

Un óxido en forma de sal, o polvo verde, que se pone en las placas y las va corroyendo hasta llegar a cortar pistas y romper componentes.

Para intentar solucionar este problema, debemos empezar con una buena limpieza de la zona afectada. Para la limpieza, usaremos alcohol o semejante, un buen rasgado con lija, o la ayuda de un destornillador pequeño, y una reconstrucción de la zona, ya sea uniendo pistas cortadas o cambiando componentes.

Una vez terminemos la reconstrucción, también es más que aconsejable, aplicarle una fina película de vaselina o spray especial para circuitos.

(Para la primera limpieza, también es más que válido el ***Viakal***)

Una fuente importante de óxido son los condensadores podridos o en periodo de putrefacción, por lo que, si al desmontar cualquier consola vemos que debajo los condensadores se empieza a formar un poquito de óxido (suciedad) o estos huelen mal (al resoldarlos), deberemos cambiarlos inmediatamente y limpiar la zona.



## **Averías por mala manipulación**

Las averías por mala manipulación suelen estar ligadas a las anteriores, ya que si no conectamos, y desconectamos, debidamente los mandos, cables de vídeo y demás piezas auxiliares de la consola, podemos influir en romper sus puntos de soldadura y por lo tanto causar los mismos problemas comentados en el apartado anterior. Sin embargo, os voy a comentar el fallo más común por mala manipulación que nos podemos encontrar en todas las consolas que funcionan con fuente de alimentación externa o sea, transformador.

Para conectar estas consolas debemos tener en cuenta tres parámetros: el voltaje, el amperaje y la polaridad.

A veces, nos pasamos estos parámetros por el forro o nos puede más la curiosidad que el juicio… Esto puede provocar que se funda el fusible principal, en el mejor de los casos, o en el peor, el transistor general.

El transistor general es un componente electrónico que normalmente disminuye la tensión entrante del transformador, adaptándola a la corriente óptima de la placa. Este transistor tiene tres patas y, generalmente, funciona así:



Si la consola no nos arranca y estamos seguros de que usamos el [transformador adecuado](https://www.briconsola.com/reportajes-t%C3%A9cnicos/voltios-amperios-y-olor-a-chamusquina/), podemos comprobar con el polímetro dicho componente.

Tened en cuenta que la mayoría de veces debemos poner la consola en “ON” para que le llegue corriente de entrada.



En consolas de fuente interna y más si son japonesas (110v), una mala conexión de corriente suele terminar siempre con fusible fundido + bobinado principal quemado, por lo cual se tiene que cambiar toda la fuente.

Por otro lado, deberemos tener mucho cuidado con las fuentes internas, ya que la corriente entrante es alta tensión y, por lo tanto, peligrosa.

## **Averías repetitivas**

**NOTA:** Las denominarlas como repetitivas por el simple hecho de haberlas encontrado en más de cinco consolas del mismo modelo y tipo.

**NOTA 2:** A parte de los fallos repetitivos que os comentamos a continuación, debemos tener presente que las averías por desgaste o mala manipulación siguen existiendo.



### **CPC y semejantes**

-Se oye un ruido muy leve al meter el disquete y éste no carga – Goma rota – Cambiar goma.

-Se oye el ruido normal de arrastre del disquete pero éste no carga – Lector magnético sucio, desajustado o gastado.

-El casete no gira pero se oye un leve ruido – Goma rota – Cambiar goma.

-El casete funciona pero no carga los juegos – Cabezal sucio, desajustado o gastado.

-Algunos comandos del teclado no funcionan – Impurezas entre sus láminas – Desmontar y aplicar una limpieza.



### **Playdia**

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.



### **FM TOWNS II**

-Avería de bandeja (entra y vuelve a salir al instante) – Fallo pulsador final de carrera de la bandeja que está ubicado en el interior de la carcasa del CD – Desmontar y limpiar.



### **X-BOX**

En esta consola no he encontrado grandes fallos, tan sólo dos, provocados por óxido en la placa madre:

**1** – Al conectar la consola a la red, sin pulsar “power”, nos funciona el ventilador y la consola se reinicia sola. No llega ni a mostrar imagen.

**2** – No responde el comando de “power”.

### **X-BOX 360**

(Modelos Grandes)

-La consola no muestra imagen, se muestran 3 luces rojas en el frontal, fallos de audio... – Fallo de soldadura en los procesadores – Fallo crítico.

**NOTA:** Antes de diagnosticar avería de procesadores, nos aseguraremos bien de que el cable de vídeo esté bien conectado, ya que sino muestra el mismo error.

- La consola se enciende normalmente y al rato la imagen se empieza a ver de colores y a parpadear – Fallo chip gráfico – Fallo crítico.

-Avería de lectura o fallo en las cargas – Lente – Proceded a graduar o cambiar.



### **CD-ROM**

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Avería de lectura – piñón de arrastre – reparar según el [tutorial pertinente](https://www.briconsola.com/reparaci%C3%B3n/nec-cdrom-2/).

### **TURBO DUO**

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Fallo de audio, fallo de arranque, fallo de lectura... – Óxido en placa – Comprobad condensadores y zonas cercanas a ellos.



### **Famicom Disc**

Avería de lectura:

**1** – Se oye un ruido muy leve al meter el disquete y éste no carga – Goma rota – Limpiar a conciencia y cambiar goma.

**2** – Se oye el ruido normal de arrastre del disquete pero no carga – Lector desajustado o gastado.

### **NES**

-Fallo al cargar los juegos acompañado de un parpadeo del led de power – Slot de cartucho sucio o desajustado – proceder a repararlo.

### **SUPER NINTENDO**

-Fallo al cargar los juegos, pantalla negra con el LED de “power” encendido – Slot de cartucho sucio o desajustado – proceder a repararlo.

-La consola no enciende (no luce el LED) – Fusible general fundido – Proceded a cambiarlo por cualquier de 1A.

Ojo con el óxido en placa que por mala suerte esta consola es propensa a él, sobretodo debajo la chapita refrigeradora, por el lado del rectificador de corriente.

### **NINTENDO DS**

La consola no enciende:

**1** – Comprobar bien el conector de carga. Éste se suele romper y al no aceptar la carga, la batería se agota totalmente.

**2** – Abrir la tapa de la batería, sacarla y volvedla a poner para que no falle de contacto (sobretodo si la consola ha caído al suelo).

**3** – Si el conector de carga se ve bien, posiblemente falle su pulsador “ON / OFF”.



### **3DO**

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Interferencias gráficas al leer – Transformador interno 220 / 110 / 12v – Sustituir.

### **Q**

-La bandeja no abre - Suciedad en las guías del lector, plásticos rotos, goma gastada...

-Avería de lectura sin ruidos (no carga nada) – Asegurarse de que la bandeja haga todo su recorrido.

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Ruido lateral – Engrasar ventilador.



### **CDI**

-Redirección al menú de memoria interna al enchufar y no deja hacer nada – Pila interna agotada – Sustituir.



### **Game Gear**

-Fallos gráficos, en audio o al arrancar.

Estas averías son muy comunes en las ***GG*** y vienen dadas por los condensadores. Éstos se pudren fallando de contacto y dejando óxido en la placa. Para solucionarlo, basta con cambiar los condensadores por nuevos del mismo valor y hacer una buena limpieza / regeneración de la zona afectada. Este problema se puede localizar en cualquier de sus tres placas: Si el fallo es de vídeo suele venir por la placa madre general, mientras que si es de audio o de arranque suele venir de alguna de las auxiliares.

### **MEGA CD**

Este modelo al ser más complejo mecánicamente es más conflictivo que su predecesor.

-No guarda datos de partidas – Pila interna agotada – Sustituir por igual referencia (soldada en placa).

-Fallo de lectura sin ruidos añadidos y con apertura de bandeja correcta – Lente.

-Fallo de lectura con rateos (bandeja abre y cierra bien) – Fallo del pulsador de final de carrera del carro del lector o óxido en la placa general.

-Fallo en funcionamiento general – fusibles de placa o óxido la misma.

-Fallo en apertura de bandeja – Falta de engrase del conjunto, goma gastada o alguna pieza rota del conjunto lector.

### **MEGA CD II**

-No guarda datos de partidas – Pila interna agotada – Sustituir por igual referencia (soldada en placa).

A parte de la comentada anteriormente, este modelo sólo suele presentar dos averías genéricas: Fallo de lente y fallo de fusibles de placa.

-El fallo de lectura puede venir dado por algún problema mecánico del carro del lector, el interruptor de puerta abierta o un fallo en la propia lente.

-El fallo de los fusibles, deja el sistema inoperativo, o sea no funciona. Estos fusibles están macados en placa con la letra “L” y suelen ser de color azul o rosa. Para arreglar la avería sólo tenemos que cambiarlos por fusibles de 1A, sean del tipo que sean.

### **SATURN**

-No guarda datos de partida – Pila trasera agotada – Sustituir por CR2032.

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Avería de interferencias gráficas, bloqueo al menú principal y errores de lectura – Fallo de un componente de la placa de alimentación – Anular o sustituir.

-Parpadeo de la luz verde:

Si nos encontramos con que nuestra consola no arranca y no muestra un parpadeo de la luz verde, sin duda, estamos ante un problema eléctrico.

Varios pueden ser los motivos y todos se manifiestan igual.

-En primer lugar, comprobaremos la fuente de alimentación, tanto los componentes de la parte superior, como las soldaduras de la inferior, pues puede ser algún mal contacto debido a una soldadura fría o a un mal funcionamiento de alguno de los componentes.

-En segundo lugar, comprobaremos la conexión del cable plano, tanto del lector de CD como del puerto de mandos (En las versiones no “mono-placa”)

Si recientemente hemos desmontado la consola, hemos podido encajar mal el cable, pudiendo hacer un mal contacto donde no debe y provocando un corto. (Esto suele ocurrir en los modelos Saturn Model-1, con el conector plano de mandos en la placa principal. (pero comprobad los dos).

-La tercera opción es la más común: Podríamos estar ocasionando un corto tras haber realizado una soldadura (modde región o htz), pudiendo esta tocar en la chapa interior de la consola. Menos probable, pero también posible, es que algún tornillo o viruta (si hemos lijado), esté creando el mismo efecto: Limpiamos y listo. En el caso de la soldadura, tenemos dos opciones:

O rebajamos la soldadura para que no haga contacto, o la cubrimos con algún tipo de aislante (Cinta de carrocero, pegamento térmico…)

### **DREAMCAST**

-Avería de memoria interna – Pila interna agotada – Sustituir por una de igual referencia (soldada en placa).

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Avería de reinicios al menú principal – Pulsador de puerta abierta – Limpiar o sustituir.

-Avería de reinicios de la consola o problemas de arranque (mayoritariamente luce el led pero no muestra imagen) – Fallo en la fuente de alimentación – Componente averiado o fallo de soldaduras.

-Avería de no detectar mandos – Fallo en la plaquita de slots de mando – Fallo de soldaduras o resistencia / fusible fundida (sólo hay una).



### **Twin Famicom**

Avería de lectura:

**1** – Se oye un ruido muy leve al meter el diskete y éste no carga – Goma rota – Limpiar a conciencia las poleas y cambiar goma.

**2** – Se oye el ruido normal de arrastre del diskete pero éste no carga – Lector desajustado o gastado.



### **AES**

Ojo con el óxido en placa que por mala suerte esta consola es propensa a él.

### **CD**

***Primer modelo.***

-Avería de lectura – Lente – Proceded a ajustar o cambiar.

***Segundo modelo.***

-Avería de lectura – Lente – Proceded a ajustar o cambiar.

-Reinicio al menú principal – Pulsador de puerta abierta – Limpiar.

***Tercer modelo “Z”.***

-Avería de lectura – Lente – Proceded a ajustar o cambiar.



### **Playstation**

-Avería de lectura o perdida en las cargas – Lente – Graduar o sustituir.

-Avería al arrancar – La consola luce el LED de “power”, no muestra imagen y se oye un pequeño rateo – Fuente de alimentación defectuosa.

### **Playstation 2**

***Modelos grandes (V3...V10).***

-Avería al arrancar – Fallo en la fuente de alimentación – Comprobad fusible general y diodos de protección.

-Averías de funcionamiento: el lector no hace nada de ruido, la bandeja no abre, la consola no muestra imagen aunque el ventilador funcione, no reconoce memory card’s’... – Comprobad fusibles placa madre.

-Avería de lectura (sin ruidos) – Lente.

-Avería de lectura (con ruidos de rateo) – Plástico conductor de movimiento de la lente gastado.

***Modelos Slim.***

-Avería de arranque, el LED de “Stand by” no cambia de estado – Pulsador delantero desoldado.

-La consola no lee nada – Posible fallo del pulsador de tapa abierta delantero – Comprobad deformidad de la tapa.

-Avería de lectura (sin ruidos) – Lente.

### **Playstation 3**

***Modelos grandes.***

-Avería lectura con láser tenue y disco no gira – Lente.

- Avería de lectura, la lente hace láser y el disco no gira – Integrado controlador de disco quemado – Sustituir.

-Avería “luz amarilla” (la consola no enciende y muestra un parpadeo amarillo en el LED de Stand By) – Fallo de soldadura de los procesadores – Fallo crítico.

-La consola no muestra imagen – Posible fallo de los procesadores **\*** – Fallo crítico.

**\*** Antes de diagnosticar la avería, comprobad bien la configuración de vídeo saliente de la consola. Para ello, encender aguantando el botón de “power” durante medio segundo. De este modo, la propia consola buscará fuentes de vídeo y se adaptará a ellas.

### **PSP**

-Analógico mal ajustado o no funciona – Fallo del propio analógico – Limpiar o sustituir.

-Píxeles muertos en pantalla – No hay solución – Cambiar pantalla.

-Avería de lectura, se oye ruido pero no carga – Lente UMD sucia o gastada.

-No enciende – Si la batería es buena – Fusible nº1 (interior placa madre, complicado llegar a él)