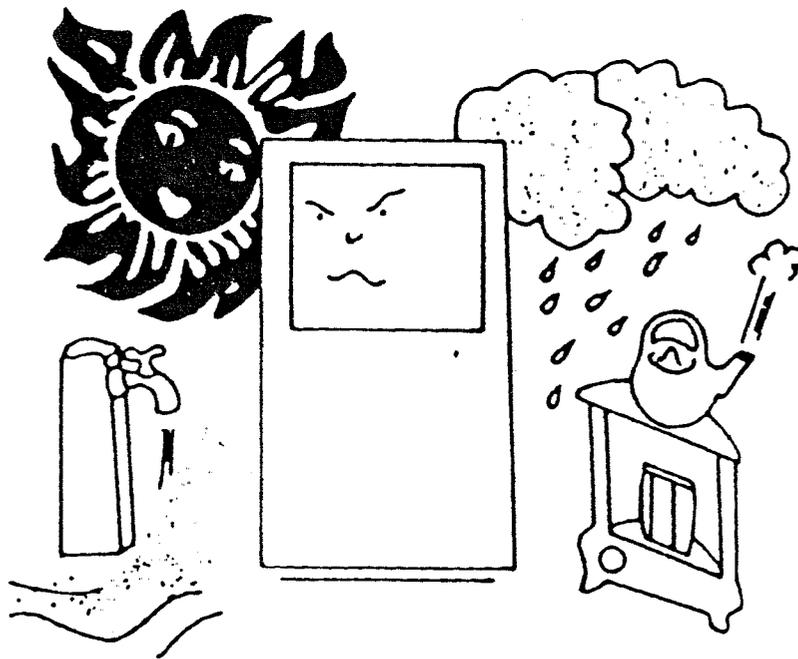
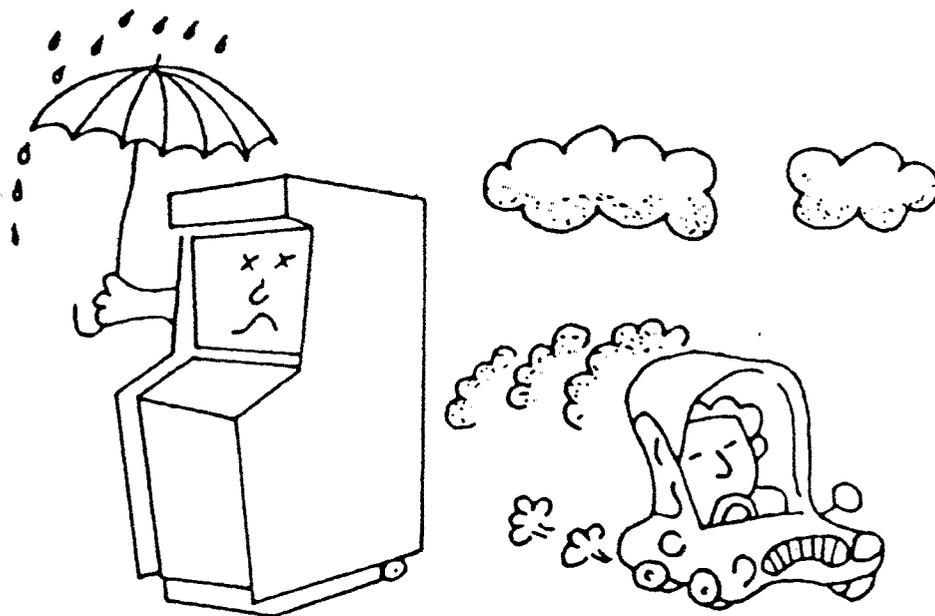


VIDEO SONIC -

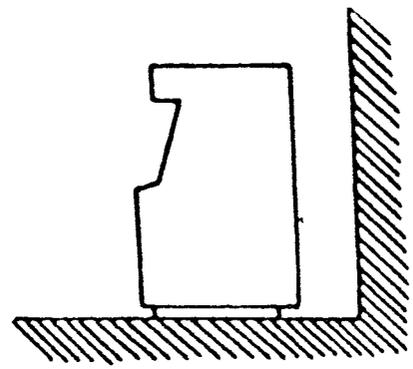
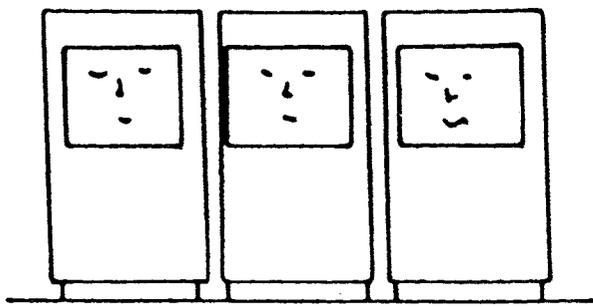


NO SOMETA LA MAQUINA A TEMPERATURAS EXTREMAS, EVITE LOS RAYOS DEL SOL A TRAVES DE CRISTALES. EVITE SITUAR LA MAQUINA FRENTE O MUY CERCA DE UN ACONDICIONADOR DE AIRE.



NO DEBE SER INSTALADA EN EXTERIORES.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ SONIC ★

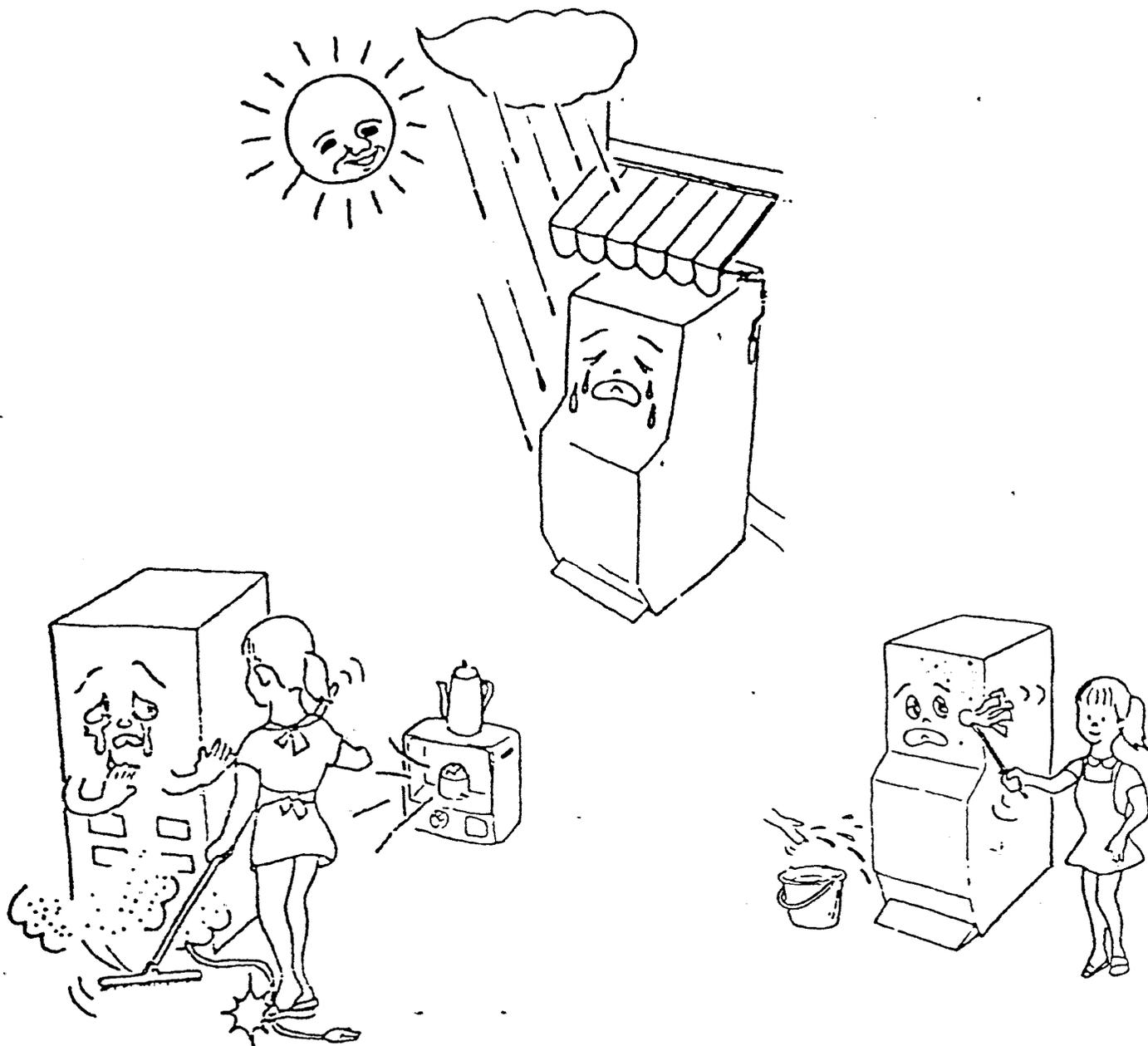


FACILITE LA LIBRE CIRCULACION DEL AIRE TANTO POR LOS COSTADOS COMO POR LA ZONA POSTERIOR DEJANDO UN PEQUEÑO ESPACIO ENTRE PAREDES Y-MAQUINAS..



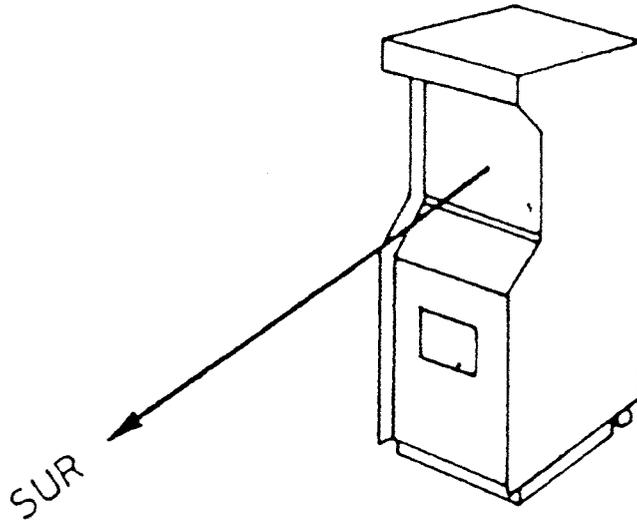
UNA ADECUADA INSTALACION DE LA MAQUINA LE PERMITIRA UNA MAYOR RENTABILIDAD Y UN MAYOR TIEMPO DE SERVICIO, CON UN MENOR GASTO DE MANTENIMIENTO.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ SONIC ★ ★



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 esto 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.

Quando sea necesario corregir el magnetizado de la pantalla haga uso del pulsador desmagnetizador.

Esta máquina sale de fábrica, según pedido del cliente, en cuatro versiones:

Monedero electrónico o electromecánico con Monitor de 20" ó 25".

-Monedero electrónico. Tiene una entrada de Enable, que devuelve la monedas si no esta, a 0V. Si la placa de juego no tiene esta salida (patilla 9 JAMMA) cambiar , en el conector de placa, el cable de color gris y soldarlo directamente a masa.

1º Es un selector de monedas de 25, 100 y 200 ptas. Puede seleccionar la moneda de 50 ptas, pero la caratula de entrada de monedas impide el paso de monedas con un diametro superior al de la moneda de 25 ptas.

2º El monedero tiene una salida en la patilla 4 (ver esquema) que controla un contador exterior, de tipo electromecánico en base a 25 ptas. (Con una moneda de 100 y 200 ptas dará 4 y 8 pasos respectivamente el contador) Esta función es muy importante en el caso de las placas que no disponen de salida de contador.

3º Es un selector de salida múltiple, que a través de una sola salida da la información a una entrada de la placa de juego, indistintamente de la introducida.

4º En el monedero hay un bloque de micro switch y con el 1, 2 y 3 permiten el ajuste del precio de la partida desde 1 a 8 monedas de 25 ptas por partida (ver pag. 7)

5º Con el micro switch nº 4 en posición de " ON" se bonifican las monedas de 100 y 200 ptas, con lo que se obtiene una o dos partidas más, según la moneda introducida.

Cuando la Máquina va con monedero electrónico, solo tiene el contador de 25 ptas y los cables de contadores no están soldados en la salida de la placa de juego y se sueldan en las patillas 7 y H, que no tienen función de JAMMA:

-Monederos mecánicos.

En esta versión la máquina admite monedas de 25 y 100 ptas, que permanecen separadas en el cajón de monedas.

Dispone de contador de 25 y 100 ptas y los cables de contadores están soldados a las patillas de salida de la placa (patilla 8 y J en la placa JAMMA):

Los ajustes del precio de partida, dos entradas de monederos y dos salidas de contadores, dependen de la placa que se instale en la máquina. Normalmente todas las placas originales disponen de dos entradas de monedero y sus salidas de contadores además de disponer de unos ajustes muy flexibles, del precio de la partida.

-Monitores de 20" ó 25".

En los dos casos el sistema de sujeción es idéntico y permiten con suma facilidad el cambio de posición a horizontal o vertical.

Para cambiar el monitor de posición hay que efectuar las siguientes operaciones: (ver pag. 8)

- 1- Abrir la trampilla metálica.
- 2- Soltar los "cangrejos" que cierran el panel de mandos.
- 3- Retirar la chapa frontal de entrada de monedas.
- 4- Extraer el cristal de pantalla
- 5- Tirar de los topes del cristal para levantarlos y poder extraerlos.

6- Quitar la caratula.

7- Soltar las dos tuercas de palomilla que cierran el monitor.

8- Girar el monitor.

9- Quitar los tornillos que fijan el monitor a los angulos de giro.

Una vez que esten sueltos los conectores del monitor se puede extraer y colocar en la posición que se necesita. Para ensamblar proceder en sentido contrario.

Los ajustes de color se pueden efectuar cuando el monitor està en la posición horizontal, con lo que se evita el recurrir a un espejo o monitor en posición de juego, utilizando la puerta trasera.

El resto de ajustes (frecuencia, amplitud etc.) se efectuan atraves de la placa "Mando a distancia", para proceder a ella solo es preciso abrir el panel de mandos.

En la puerta metalica hay un interruptor de seguridad, para nò manipular en la màquina cuando està conectada, este interruptor desconecta la entrada de red, al abrir la puerta.

NO SOLTAR O VOLVER A ENGACHAR NINGUN CONECTOR DE LA MAQUINA O DEL MONITOR CUANDO ESTA CONECTADA LA MAQUINA.

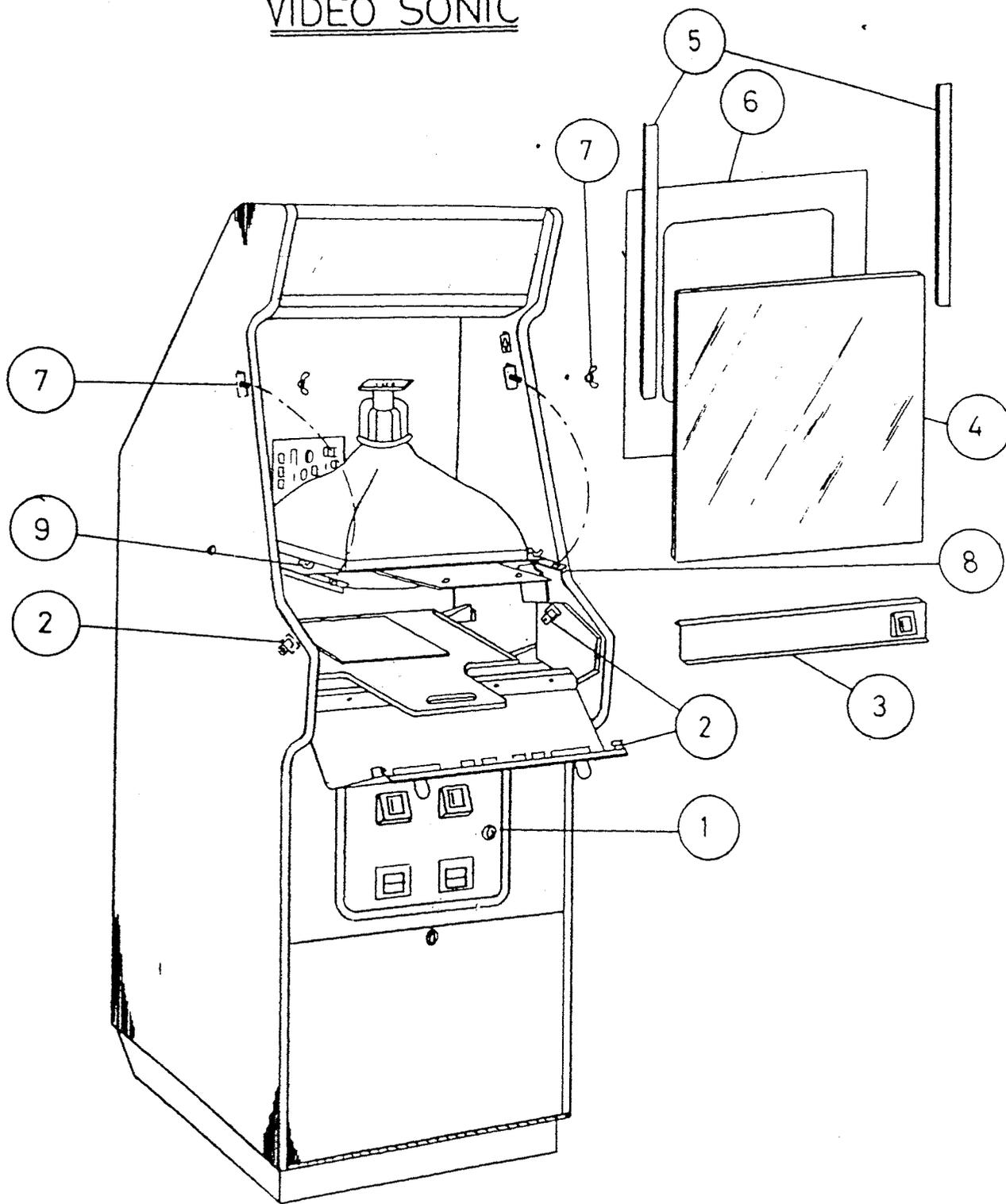
DESCONECTAR PREVIAMENTE, CON EL INTERRUPTOR DE SEGURIDAD O EL GENERAL (SITUADO EN LA PARTE POSTERIOR DE LA MAQUINA).

NOTA: No funcionan los monederos del tipo que sean, si se desconecta la manguera de contadores.

La fuente de alimentación VS-250 ha sido modificada en la patilla nº2 del conector CF. Anteriormente en esta patilla se conectaban los 0 V. de la trampilla (iluminación). En esta versión se conecta un hilo que va al potenciómetro de regulación exterior de fuente.

No sustituir una fuente modificada por otra de las antiguas.

VIDEO SONIC



FUNCIONES

	1 Moneda de 25 Ptas. / 1 Impulso de salida.
	2 Monedas de 25 Ptas. / 1 Impulso de salida.
	1 Moneda de 25 Ptas. / 2 Impulsos de salida.
	2 Monedas de 25 Ptas. / 3 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 100 Ptas. / 6 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 100 Ptas. / 4 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 100 Ptas. / 3 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 100 Ptas. / 5 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 200 Ptas. / 12 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 200 Ptas. / 8 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 200 Ptas. / 6 Impulsos de salida.
	1 Moneda de 200 Ptas. / 10 Impulsos de salida.

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

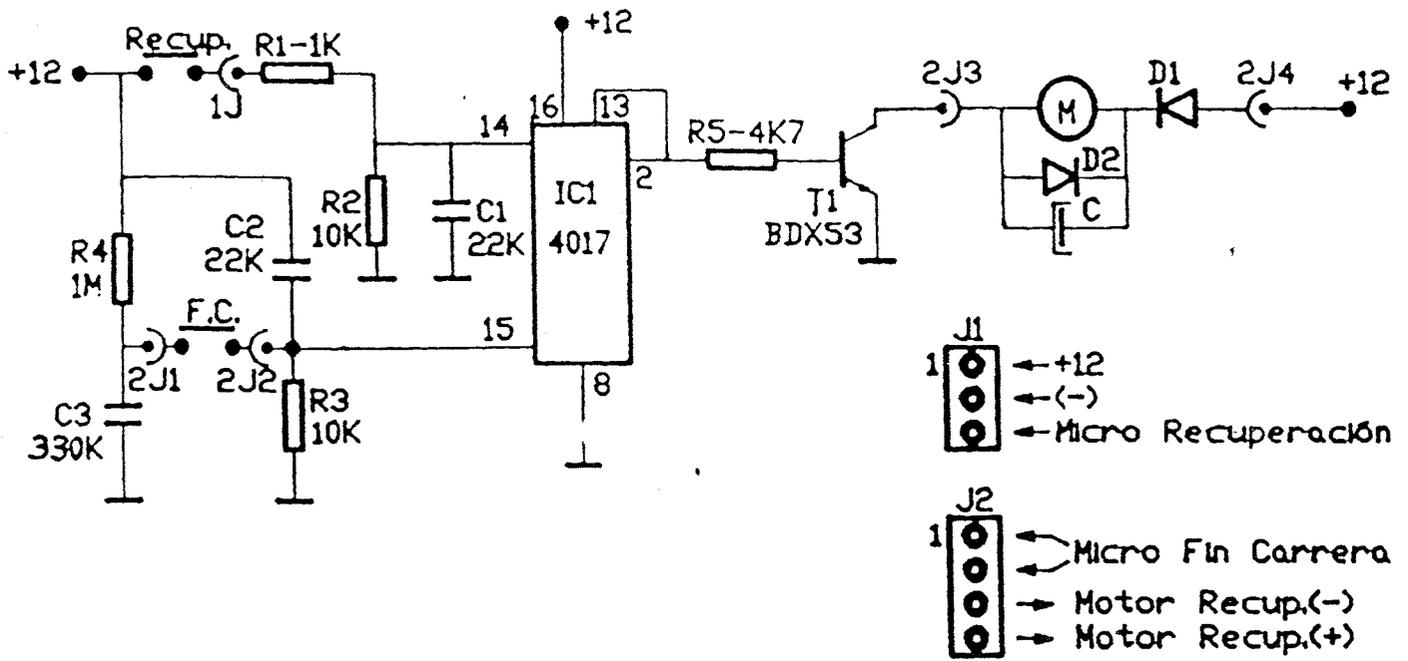
NOTA: Estos ajustes deben ir de acuerdo con el ajuste efectuado a la Placa C.P.U.

AJUSTE DE MONEDERO

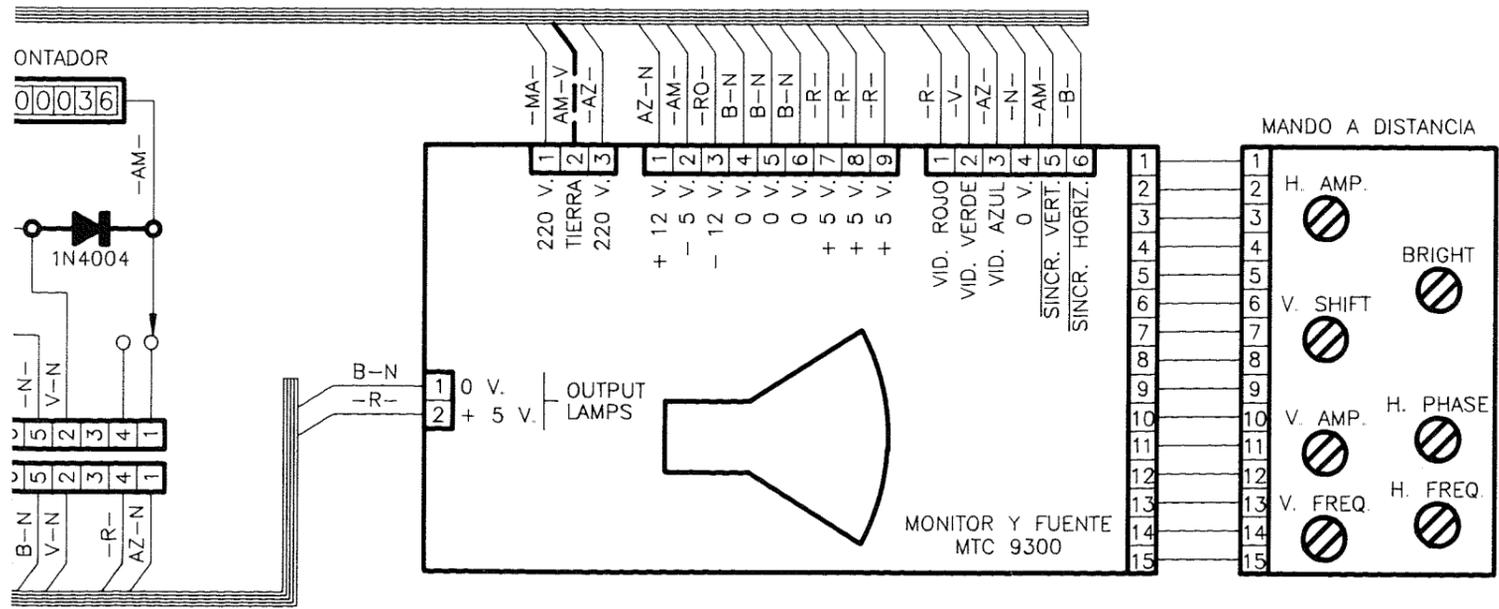
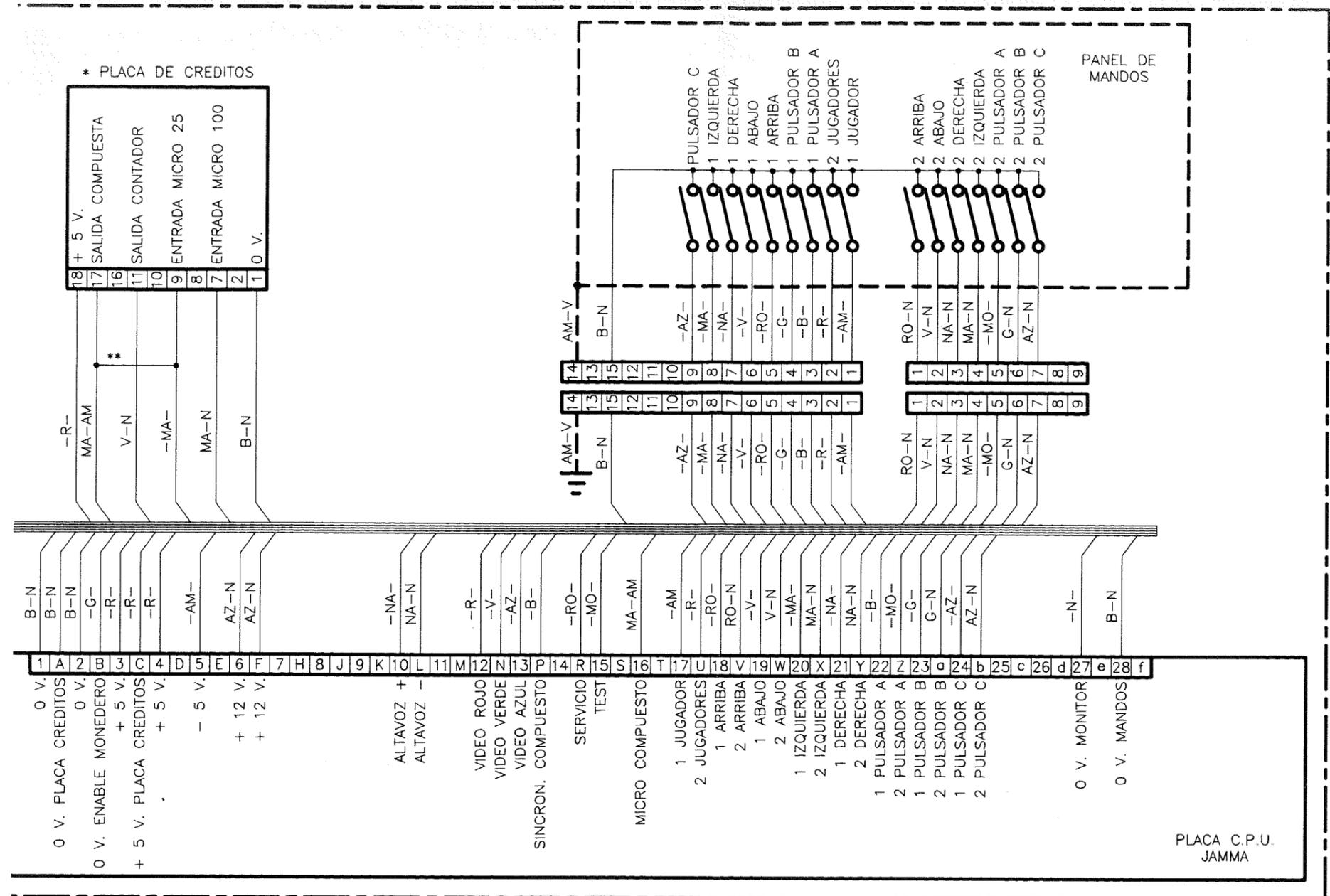
FUNCIONES	
	25 PTAS. POR PARTIDA
X	50 PTAS. POR PARTIDA
	75 PTAS. POR PARTIDA
	100 PTAS. POR PARTIDA
	125 PTAS. POR PARTIDA
	150 PTAS. POR PARTIDA
	175 PTAS. POR PARTIDA
	200 PTAS. POR PARTIDA
	SIN BONIFICACION
X	CON 1 PARTIDA DE BONIFICACION DE 100 PTS. Y 2 POR 200 PTS.

X AJUSTADO DE FABRICA

1	2	3	4
OFF	OFF	OFF	
ON	OFF	OFF	
OFF	ON	OFF	
ON	ON	OFF	
OFF	OFF	ON	
ON	OFF	OFF	
OFF	ON	ON	
ON	ON	ON	
			OFF
			ON



CIRCUITO DEVOLUCION DE MONEDAS



SONIC

SUPER VIDEO SONIC

PLACA:

(JAMMA)

