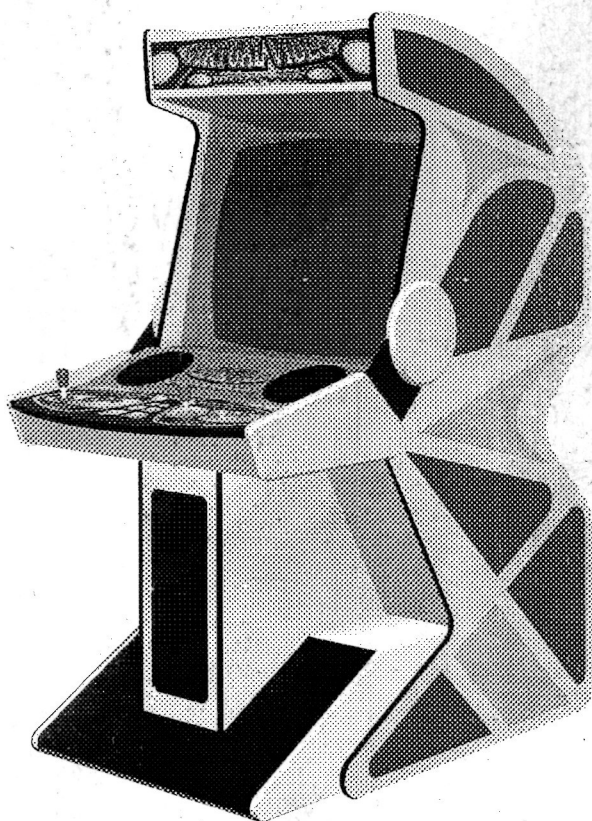


COCAMATIC VIRTUAL VIDEO



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Comercial Cocamatic, S.A.
C/ de Julián Camarillo, 38 - Nave 12
Telefs. (91) - 754 55 61 / 754 50 48
Telefax. (91) - 754 50 04
28037 - Madrid (España)

COCAMATIC VIRTUAL VIDEO

INDICE

INTRODUCCION Y CARACTERISTICAS GENERALES. . . 1

INSTALACION Y AJUSTE. 2

Procedimiento de instalación. 2

Procedimiento de cambio de la placa CPU. 4

CONSERVACION Y LIMPIEZA. 5

Procedimiento de limpieza de las
superficies externas. 5

Procedimiento de limpieza del monedero 6

ANEXO:

ESQUEMA ELECTRICO DEL CONEXIONADO

DOCUMENTACION DEL MONEDERO

DOCUMENTACION DEL MONITOR

INTRODUCCION Y CARACTERISTICAS GENERALES.

Enhorabuena, ha adquirido usted una máquina de videojuego modelo COCAMATIC VIRTUAL VIDEO cuyas principales características son:

* Consola de juego equipada con:

- Fuente de alimentación conmutada:
 - Entrada . . . 220 VAC / 50 Hz.
 - Salida 5 VDC / 15 A.
 - Salida 12 VDC / 2 A.
 - Salida -5 VDC / 1 A.
- Monedero electrónico multimoneda.
- Voltímetro de ajuste de tensión.
- Contador electromecánico de monedas.
- Interruptor de test.
- Pulsador de servicio.
- Conmutador mono/estereo.
- Conexión JAMMA standard para placas.
- Juego de mandos, en panel desmontable, para 2 jugadores con manetas magnéticas y 4 pulsadores de disparo para cada jugador. (Hasta 7 disparos bajo pedido).

Todo ello en un atractivo y sólido mueble con amplitud para la máxima comodidad de los jugadores.

* Monitor color de 33" (con posibilidad de instalar monitores de alta definición para placas de 25 KHz., bajo pedido) con control remoto de ajustes de pantalla para la máxima comodidad del instalador.

* Sistema de altavoces, frontales sobre el panel de mandos, de 8" y 8 ohmios capaces de soportar una potencia de pico de 30W, para sonido estereofónico o monoaural conmutable desde el interior del panel de mandos.

* Especificaciones:

- Dimensiones:

Alto 189 cm.
Ancho 88 cm.
Fondo 145 cm.
Peso aproximado 150 Kg.

- Conexión eléctrica:

Toma de RED . . . 220 VAC / 50 Hz.
Consumo máximo 500 W.

INSTALACION Y AJUSTE.

La máquina le llega a usted en posición de transporte con el panel de mandos levantado y el módulo inferior introducido en el cuerpo de la máquina.

Para la instalación de la máquina elija el lugar deseado, teniendo en cuenta, que las dimensiones en posición de trabajo que requieren 1 m. de ancho y 1,5 m. de fondo para una instalación holgada.

Deje una pequeña separación entre la pared y la parte posterior de la máquina para facilitar la ventilación, y deje al lado derecho una separación suficiente para permitir el acceso al conmutador de encendido de la parte posterior.

Disponga de un enchufe de red tipo europeo con toma de tierra para la conexión de la máquina. Recuerde que el consumo es inferior a 500 W.

Asegurese de que la luz del sol no incide directamente sobre la pantalla del monitor, al que podría dañar. Evite los lugares excesivamente húmedos o con temperaturas inferiores a 5°C.

Procedimiento de instalación :

- 1.- Extraiga la máquina del embalaje y transportela hasta un lugar próximo a su ubicación que le permita acceder a la parte posterior.
- 2.- Extraiga los anclajes de transporte, ubicados en la base de la parte interior, para sujetar el módulo desplazable inferior, y desplace este módulo hacia la parte exterior hasta su posición más adelantada e introduzca los tornillos de fijación en la base soporte.
- 3.- Sujete el panel de mandos y extraiga los tornillos de fijación de los brazos, los situados al extremo del mismo, **no toque los tornillos centrales que actúan como eje de giro**, bájelo con cuidado hasta su posición definitiva reposando sobre el módulo inferior, fije la posición de juego con los mismos tornillos que había extraído.
- 4.- Conecte la máquina a un enchufe de fuerza con toma de tierra y encienda la máquina sin placa de juego mediante el conmutador de encendido ubicado en la parte posterior. Actúe sobre la fuente de alimentación en la parte posterior hasta conseguir una tensión de unos 4.9 V.

- 5.- Desconecte la máquina y proceda a la instalación de la placa de video juego deseada. Proceda a efectuar los ajustes de DIP-SWITCH previstos en la placa.
- 6.- Conecte de nuevo la máquina y ajuste la fuente de alimentación a 5.0 V exactamente. Seleccione el tipo de salida de sonido Estereo o Mono en el conmutador situado en el interior del panel de mandos, también accesible desde la parte interior del monedero. Ajuste el nivel de sonido de la placa.
- 7.- Desconecte la máquina, proceda a fijar el panel posterior y situe la máquina en su posición definitiva.

EVITE DESPLAZAMIENTOS LATERALES DE LA MAQUINA CON EL MODULO INFERIOR EN LA POSICION DE JUEGO.

- 8.- Conecte nuevamente la máquina y espere 5 minutos para que el monitor tome la temperatura normal de funcionamiento. Actue sobre el conmutador de TEST situado en el habitáculo del monedero (si la placa dispone de opciones de TEST para el ajuste del monitor).
- 9.- Abata el panel de mandos, soltando el cangrejo de fijación central que se encuentra accesible desde el monedero, hacia la posición de juego y actue sobre los controles del control remoto del monitor para ajustarlo a su gusto, el control remoto se encuentra justo bajo el monitor. Vuelva a colocar el panel en su posición de juego y fijelo mediante los cangrejos interiores alcanzándolos desde el interior del habitáculo del monedero.

Puede ajustar:

*	Luminosidad	VR8
*	Amplitud horizontal	VR3
*	Amplitud vertical	VR4
*	Frecuencia vertical	VR5
*	Contraste	VR2
*	Frecuencia horizontal	VR6
*	Desplazamiento horizontal	VR7
*	Desplazamiento vertical	VR1

Procedimiento de cambio de la placa CPU.

Cada vez que necesite cambiar la placa de video juego repita los pasos 3 a 8 del apartado anterior. Antes de comenzar compruebe que el cableado de la placa coincide con el de la máquina, especialmente en lo que se refiere a las salidas de sonido, y recuerde que los consumos de las placas de video juego son muy variables de unas a otras por lo que hay que tener la precaución de bajar la tensión de alimentación a 4.9 V en vacio antes de instalar la nueva placa.

CONSERVACION Y LIMPIEZA.

En este capítulo nos permitimos darles unas recomendaciones que les permitirán obtener el máximo rendimiento de su máquina al mantenerla en un perfecto estado de conservación.

Procedimiento de limpieza de las superficies externas.

- 1.- Emplee un paño de limpieza en seco para eliminar el polvo y la suciedad de las superficies.
- 2.- Cuando las superficies estén muy sucias, frótelas con suavidad con un paño suave humedecido en detergente neutro diluido en cinco o seis partes de agua, exprímalo bien, y frote después con un paño seco.
- 3.- Tenga especial cuidado en no rayar las zonas serigrafiadas.

NO EMPLEE CERAS NI LIMPIADORES DE MUEBLES.

NO UTILICE NUNCA DISOLVENTES, ALCOHOL, BENCINA, INSECTICIDAS, NI OTROS PRODUCTOS QUIMICOS QUE PODRIAN CAUSAR CORROSION EN LAS SUPERFICIES.

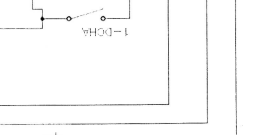
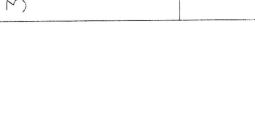
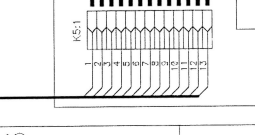
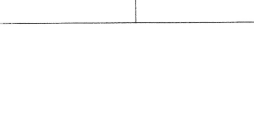
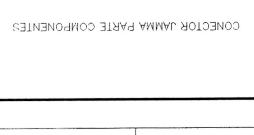
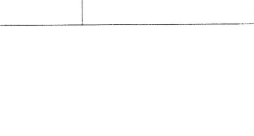
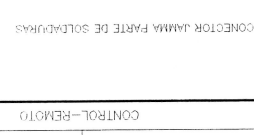
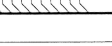
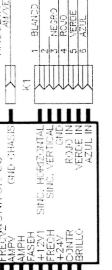
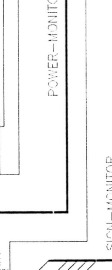
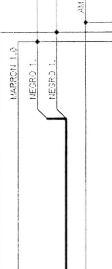
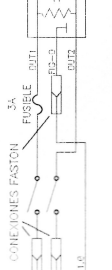
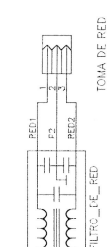
Procedimiento de limpieza del monedero.

Un pequeño mantenimiento de los sensores ópticos del monedero le evitarán incomodas paralizaciones de la máquina. Para ello siga las siguientes instrucciones:

- 1.- Una vez cada 2 ó 3 meses abra la puerta de desobtención del monedero 90° y pase un cepillo suave y seco por las superficies de los reflectores de metacrilato y en los orificios de los sensores para extraer el polvo acumulado.
- 2.- Si la suciedad acumulada fuese mucha, pase con suavidad un palillo mondadientes embotado con un paño humedecido en agua tibia por las mismas zonas y seque con otro palillo embotado en un paño suave y seco.

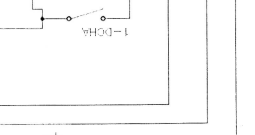
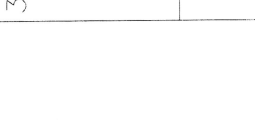
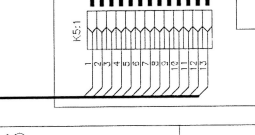
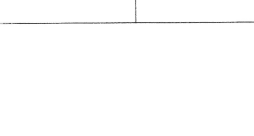
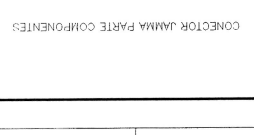
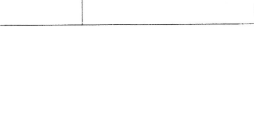
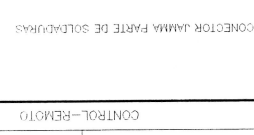
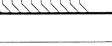
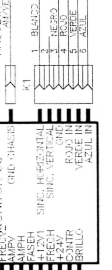
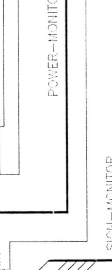
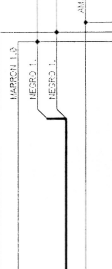
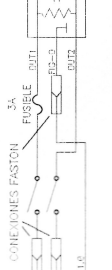
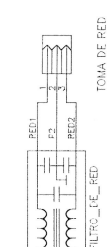
NUNCA UTILICE DISOLVENTES, BENCINA, ALCOHOL, DETERGENTE NI NINGUN OTRO PRODUCTO QUIMICO.

- CABLE 01 0.75 ROJO/NEGRO
- CABLE 02 0.75 ROJO
- CABLE 03 0.50 BLANCO/AZUL
- CABLE 04 0.50 ROSA/AZUL
- CABLE 05 0.50 ROJO/NEGRO
- CABLE 06 0.50 BLANCO/NEGRO
- CABLE 07 0.50 AMARILLO/ROJO
- CABLE 08 0.50 AZUL/GRIS
- CABLE 09 0.50 BLANCO/VERDE
- CABLE 10 0.50 AMARILLO/AZUL
- CABLE 11 0.50 NARANJA/ROJO
- CABLE 12 0.50 AZUL/NEGRO
- CABLE 13 0.75 GRIS/NEGRO
- CABLE 14 0.75 GRIS
- CABLE 15 0.50 BLANCO/ROJO
- CABLE 16 0.25 AZUL/VERDE
- CABLE 17 0.50 AZUL/AMARILLO
- CABLE 18 0.50 GRIS/ROJO
- CABLE 19 0.50 BLANCO/NARANJA
- CABLE 20 0.50 BLANCO/VIOLETA
- CABLE 21 0.50 AMARILLO/NEGRO
- CABLE 22 0.50 VERDE/ROJO
- CABLE 23 0.50 AMARILLO/VIOLETA
- CABLE 24 0.50 BLANCO/MARRON
- CABLE 25 0.50 GRIS/VERDE
- CABLE 26 0.50 ROJO/VIOLETA
- CABLE 27 0.50 ROJO/BLANCO
- CABLE 28 0.50 GRIS/BLANCO
- CABLE 29 0.50 VIOLETA

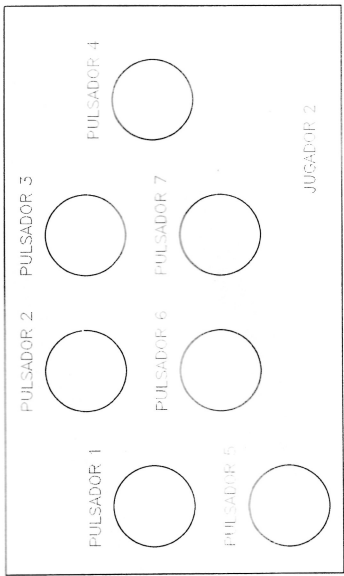
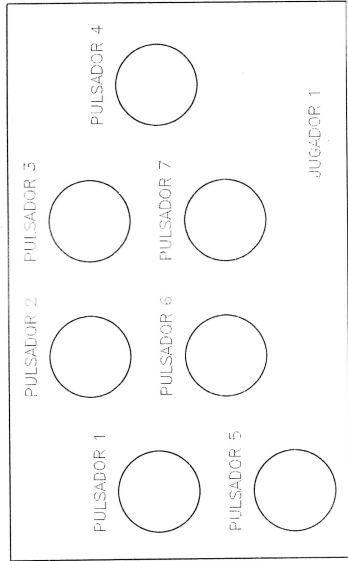
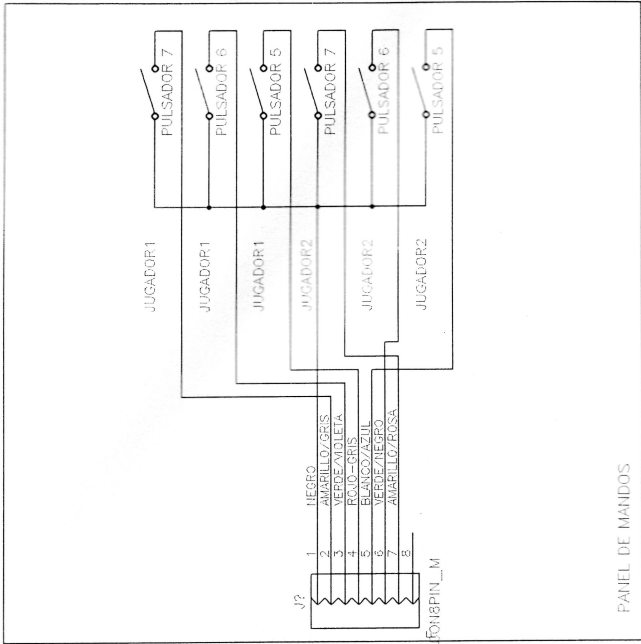
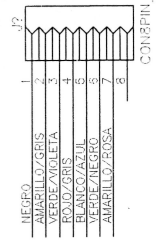


Este documento es propiedad de
Comercial Cocamatic, S.A.
Queda prohibida la reproducción total o parcial del
mismo sin la autorización expresa de dicha empresa.

Title		Diagrama Eléctrico	
Size		Cocamatic Virtual Video	
Number		Rev 0	
Date		20/02/1988	
File name		VIR001301	
Drawn by		ECC	
Sheet		1 of 1	



JUGADOR 1 – PULSADOR 5 – 0.50 ROJO/GRIS
 JUGADOR 1 – PULSADOR 6 – 0.50 VERDE/VIOLETA
 JUGADOR 1 – PULSADOR 7 – 0.50 AMARILLO/GRIS
 JUGADOR 2 – PULSADOR 5 – 0.50 BLANCO/AZUL
 JUGADOR 2 – PULSADOR 6 – 0.50 VERDE/NEGRO
 JUGADOR 2 – PULSADOR 7 – 0.50 AMARILLO/ROSA
 COMUN PULSADORES – 0.50 NEGRO



Este documento es propiedad de
 Comercial Cocomatic, S.A.
 Queda prohibida la reproducción total o parcial del
 mismo sin la autorización expresa de dicha empresa.

Title: CABLEADO ADICIONAL PARA JUEGOS CON 15 PULSADORES			
Size	Number	Rev	
A3	COCOMATIC VIRTUAL VIDEO		
Date	12 - 04 - 98	Drawn by	
Filename	VRV001.S92	Sheet	of

SELECTOR ELECTRONICO POLIVALENTE CCCOIN12.

DESCRIPCION.

El selector electrónico CCCOIN12 es un monedero polivalente capaz de discriminar hasta 12 tipos distintos de moneda a las que se puede asignar independientemente:

- * Un valor en cuatro dígitos de 1 a 9999.
- * Un número fijo de créditos, independiente del valor, en dos dígitos de 1 a 99; el 0 indica que se atienda al valor de la moneda.
- * Una combinación de hasta 7 salidas de identificación.
- * Una combinación de hasta 3 salidas de clasificación con tiempo variable de activación.
- * Detección electrónica de intentos de repesca de moneda.
- * Selección del switch interno de inhibición.
- * Estado de activación.

El selector es capaz además de controlar los valores crédito, de 1 a 9999, y bonificación de 0 a 9999, de una tabla de 8 opciones seleccionables desde el switch interno; el tiempo de admisión de bonificación, de 1 a 40 segundos o infinito; la salida a un contador externo con valores de 1 a 9999; y las temporizaciones de los pulsos de crédito e identificación.

El selector tiene dos formas básicas de funcionamiento seleccionables por el switch interno:

- * **Modo L50.** Se comporta como un sistema autónomo capaz de manejar las señales de clasificación, la tabla de valores de crédito y bonificación seleccionable con 3 switches internos, y permite la inhibición de monedas con 4 switches internos.
- * **Modo L60.** Se comporta como un sistema conversacional en el que las señales de identificación se actúan al reconocer una moneda y permiten a la CPU de la máquina aceptar y clasificar dicha moneda, dando una segunda señal de identificación cuando la moneda aceptada abandona el monedero. En este modo no se puede seleccionar la tabla de crédito y bonificación, utilizándose 7 switches internos para la inhibición de monedas.

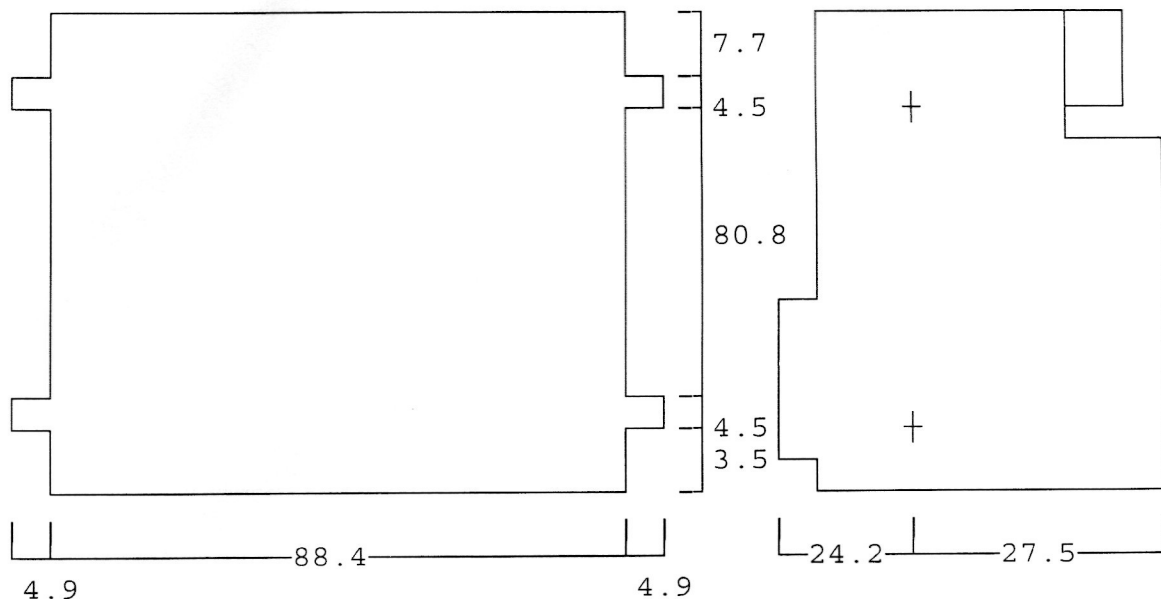
CARACTERISTICAS MECANICAS.

El selector es del tipo conocido como "mini", dispone de cuatro tetones de anclaje lateral, una zona superior de entrada de monedas con la palanca de devolución, una zona inferior con dos salidas para monedas aceptadas y rechazadas. En la parte anterior dispone de una puerta abatible accionada por la palanca sobre la que figura una

SELECTOR ELECTRONICO POLIVALENTE CCCOIN12.

pegatina que indica el conexionado y opciones del selector. En la parte posterior se encuentra la placa electrónica protegida por una cubierta diseñada para evitar la entrada de líquidos desde la parte superior.

El conjunto podemos verlo en la siguiente figura:



DIMENSIONES .

CARACTERISTICAS ELECTRICAS.

Tensión de alimentación (V+) 13 VDC $\pm$ 20%
Consumo en reposo 130 mA a 13 VDC
Consumo en aceptación 550 mA a 13 VDC
Salidas de identificación 1 a 6 y créditos:

Tipo OC lógica negada
VOH Máx. aplicable V+
VOL Máx. a 20 mA (TTL compatible) . 400 mV.
IOL Máx. en todas las salidas 40 mA.
IOL Máx. en 1 salida simultanea ... 100 mA.

Salida combinada identificación 7 o contador:

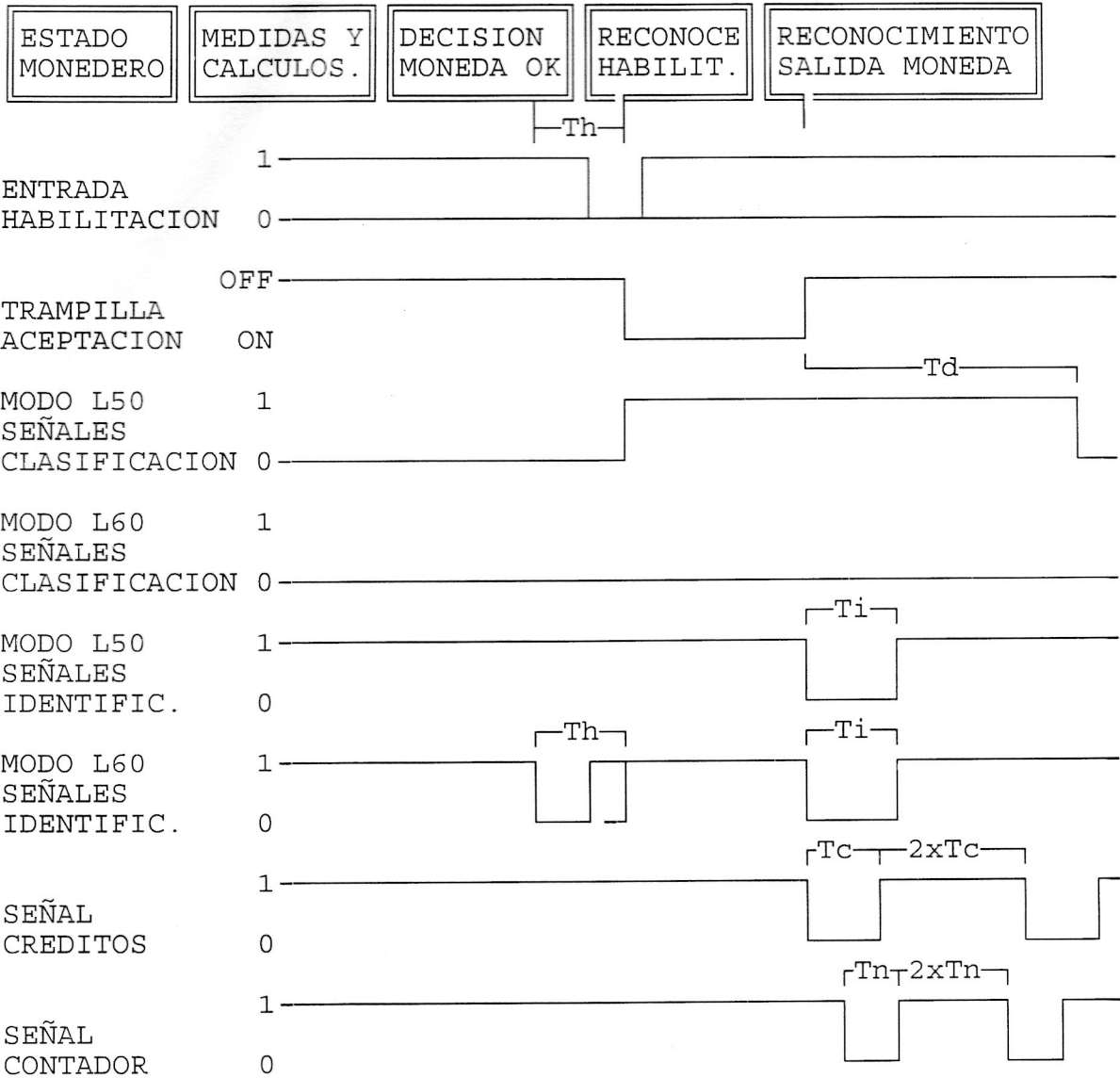
Tipo OC lógica negada
VOH Máx. aplicable V+
VOL Máx. a 300 mA 1.5 V.
IOL Máx. 400 mA.

Salidas de clasificación 0, 1 y 2:

Tipo ... OC con pull-up 2K7 a 4.4 V lógica positiva.
VOH a 1 mA 1.7 V.

SELECTOR ELECTRONICO POLIVALENTE CCCOIN12.

DESCRIPCION DE SEÑALES EN MODOS L50 Y L60.

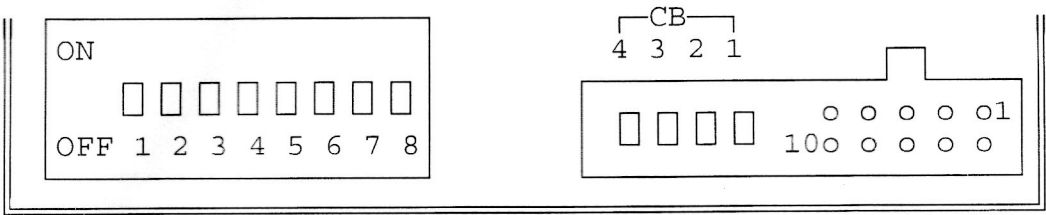


Th= Tiempo Máx. para reconocimiento de habilitación = 10 mS. No programable.
Td= Tiempo mantenimiento de desvio = 427 mS. (Programable de 213 mS a 1.7 S)
Ti= Tiempo de identificación = 67 mS (Programable de 17 mS a 133 mS)
Tc= Tiempo de crédito = 67 mS (Programable de 17 mS a 133 mS)
Tn= Tiempo de contador , 50 mS. No programable.

SELECTOR ELECTRONICO POLIVALENTE CCCOIN12.

CONEXIONADO.

VISTA DE LA PARTE POSTERIOR DEL SELECTOR.



Para su conexionado el selector dispone de un conector para cable plano de 5+5 vías en su parte posterior, con la siguiente asignación:

PIN	CONDICION	DESCRIPCION
1		ENTRADA ALIMENTACION +13 VDC
2		ENTRADA ALIMENTACION - GND
3	NO UTILIZAR ID. 1	SALIDA DE CLASIFICACION 0
3	NO UTILIZAR CL. 0	SALIDA DE IDENTIFICACION 1
4	CB4=ON/CB3=OFF/VALOR PATRON CONTADOR > 0	SALIDA DE CONTADOR
4	CB4=ON/CB3=OFF/VALOR PATRON CONTADOR = 0	SALIDA DE IDENTIFICACION 7
4	CB4=OFF / CB3= ON	SALIDA DE IDENTIFICACION 2
5	NO UTILIZAR ID. 3	SALIDA DE CLASIFICACION 1
5	NO UTILIZAR CL. 1	SALIDA DE IDENTIFICACION 3
6		ENTRADA DE HABILITACION
7	CB1=OFF / CB2=ON	SALIDA DE CREDITOS
7	CB1=ON / CB2=OFF	SALIDA DE IDENTIFICACION 4
8		SALIDA DE IDENTIFICACION 5
9		SALIDA DE IDENTIFICACION 6
10		SALIDA DE IDENTIFICACION 2

SELECTOR ELECTRONICO POLIVALENTE CCCOIN12.

PROGRAMACION BASE VIDEO SP3.

MONEDA	CLAS.			IDENTIFIC.							INHIBICION SW						
	2	1	0	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7
5 Pta.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-
25 Pta.	-	X	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-
50 Pta.	-	-	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-
100 Pta.	-	-	X	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
200 Pta.	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-	-	-
500 Pta.	-	-	-	-	X	-	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-

TABLA DE CREDITO/BONIFICACION (MODO L50 SW8=ON)				
5	6	7	CREDITO	BONIFICACION
ON	ON	ON	25	0
ON	ON	OFF	25	100
ON	OFF	ON	50	0
ON	OFF	OFF	50	100
OFF	ON	ON	100	0
OFF	ON	OFF	100	200
OFF	OFF	ON	200	0
OFF	OFF	OFF	200	500

Patrón contador = 0025 Pta.

Tiempo de pulsos de crédito e identificación = 67 mS.

Tiempo de mantenimiento de desvio = 427 mS.