

MANUAL TECNICO

~~CAMPEON 2~~

ONLY PLAY

JOCTRONIC[®]

J.O.E. ELECTRONICOS S.A.

=====

RECEPCION DE LA MAQUINA

=====

A la recepcion de la mercancia se debe inspeccionar exteriormente el embalaje.

Si se viese roto o dañado,RECLAMAR AL TRANSPORTISTA .Para concretar si la maquina tiene daños DESEMBALARLA EN PRESENCIA DEL TRANSPORTISTA y dejar constancia de ello en el documento de recepcion

Hacer constar siempre el numero del aparato y modelo segun consta en la placa de identificacion de la maquina situada en el lateral de la misma

=====

PUESTA EN MARCHA DE LA MAQUINA

=====

La maquina una vez terminada y antes de ser embalada en fabrica es puesta en funcionamiento durante ochco horas seguidas como comprobacion final de todos los elementos de que dispone.

Cuando la maquina va provista de monitor pero no de placa de juego,este es puesto en marcha y verificado pero no es ajustado el color ni las amplitudes por ser estas distintas segun el tipo de placa que se monte en la maquina.

Asi mismo cuando esta dispone de fuente pero no de placa,tampoco se ajusta la tension de esta por ser particular de cada placa,pero si es puesta la fuente en funcionamiento y verificada. Los mandos de la maquina son verificados,asi como la placa de monederos y loteria y las conexiones del "bus standard".

Para poner en marcha la maquina es preciso disponer de una toma de corriente a 220 V con toma de tierra,a la que se debe conectar el cable que se suministra en el interior del cajon de monedas y este a su vez a la base de red situada en la parte trasera de la maquina.

Actuando sobre el interruptor general que se encuentra al lado de la base de entrada,la maquina debe arrancar iluminandose el frontal y la botonera a la vez que la ruleta de la loteria entra en exhibicion y las luces de los monederos en intermitencia.

IMPORTANTE

Cuando se abre la puerta posterior del aparato,automaticamente se para,encendiendose la luz de servicio .En caso de querer poner la maquina en marcha sin la puerta,es preciso tirar hacia fuera el boton del interruptor de seguridad de la puerta.

=====
INSTALACION DEL MONITOR
=====

En caso de montarse usted mismo el monitor debe tener en cuenta que la máquina esta preparada para poderse instalar cualquier tipo de monitor sin modificaciones de cableado, haciendolo a traves del conector universal que a este efecto está previsto en el cableado general de la máquina. En el se hallan presentes todas las señales y tensiones que se necesitan, excepto la de 125V que no es necesaria cuando el monitor va conectado directamente a 220V. Si se ha de montar un monitor con entrada a 125V se debe hacer lo siguiente;

1/ Quitar la tapa superior de la maquina e instalar un transformador de entrada a 220 V y salida a 125 V para la alimentacion de monitor (NO DEBE SER AUTOTRANSFORMADOR)

2/ Conectar los cables ROJO y MARRON a los terminales de 125 V de de este transformador y los terminales de 220 V del mismo a los de 220 V del pequeño transformador de iluminacion que lleva la maquina

Con esto la máquina estará preparada para alimentar el monitor. La conexión entre este y la máquina se hace a traves del conector universal de modo que desconectando este, el monitor se queda sin alimentación y sin entradas de video. Cuando la máquina se sirve sin monitor, como no se sabe de que tipo va a ser el que se montará, se sirve un adaptador que solamente lleva cables de salida para que cada cliente pueda conectarse su monitor. La caja del conector va con los terminales numerados y los colores y funciones son las que se relacionan en la pagina 9.

SI CUANDO SE EFECTUA EL PEDIDO DE LA MAQUINA, SE INDICA EL TIPO DE MONITOR QUE SE QUIERE INSTALAR, SE PUDE SUMINISTRAR EL ADAPTADOR COMPLETAMENTE MONTADO, A PUNTO DE CONECTAR.

=====
INSTALACION DE UNA PLACA DE VIDEO
=====

La maquina esta diseñada de forma que pueda trabajar con cualquier placa de juego, ya sea vertical u horizontal siempre y cuando esta no consuma mas de 6,5 A y necesite para su manejo los mandos normales de una maquina de video.

Para facilitar el cambio de placa de juego se ha dotado a la maquina de una guia portaplacas y de una conexion especial para la placa que permite el cambio de juego sin tener que usar ninguna herramienta .Esta conexion es la que llamamos "bus standard".

Para conectar una placa cualquiera al "bus standard" hacer lo siguiente:

1/ Asegurarse de que las conexiones que vienen en el manual de la placa corresponden a la misma

2/ Efectuar las soldaduras del conector de la placa al mazo de cables del "bus standard" segun el codigo de colores que para cada funcion se especifican en la PAGINA 7

3/ Aislar los cables que no sean usados del mazo, para evitar que nos hagan cortocircuitos en el conector de la placa

4/ Antes de conectar, asegurarnos de que las soldaduras sean buenas y de que no hayan equivocaciones, sobre todo en las alimentaciones, pues pueden ser causa de graves averias.

Con esto la placa queda lista para ser conectada a cualquier maquina de JOCTRONIC ya sea de este modelo o de modelos anteriores. Para poner en marcha la placa deberemos conectar el "bus standard" que antes hemos soldado al conector de la CPU, a su hembra que está situada debajo del protaplacas en el interior de la maquina. Conectar la maquina y ajustar si fuera preciso la fuente para que nos de en los bornes del conector de la placa una tension de 5 V quedando asi la maquina lista para su instalacion.

Para conectar una placa de juego provista de más mandos que los normales, como es el caso de los juegos con dos palancas, se ha previsto un CONECTOR AUXILIAR DE MANDOS, que conecta la CPU con el salpicadero de doble palanca, el cual para este fin lleva el conector de salpicadero normal, que lo conecta al cableado general, y además el AUXILIAR DE MANDOS para conectar los mandos del "Segundo Jugador" a la CPU de juego.

NOTA:

Si al dar volumen a la maquina se observan unas franjas de colores en la pantalla o que el sonido sale distorsionado, en especial cuando hay una explosion, es necesario poner un condensador de 100 Kpf entre las salidas de altavoz de la placa de video

=====

AMPLIACIONES Y MODIFICACIONES

=====

FUENTE DE ALIMENTACION

La maquina tal y como se sirve de serie puede trabajar con placas con un consumo maximo de 6,5 amperios continuos. No obstante si se quiere montar una placa con mayores consumos se puede cambiar la fuente por otra de prestaciones superiores. Existe en el mercado una fuente capaz de entregar hasta 10 amperios con el mismo formato e identicos conectores, que puede ser sustituta de la fuente que lleva de serie nuestra maquina.

EN CASO DE QUERER SUSTITUIR LA FUENTE POR OTRA DE HANTAREX SE PUDE CONECTAR ESTA DIRECTAMENTE PUES EL CABLEADO ESTA PROVISTO DE LOS ADAPTADORES NECESARIOS SIN NECESIDAD DE MODIFICACIONES.

BOTONERA

El salpicadero que se sirve de serie lleva los mandos tipicos que usan practicamente todas las placas de videojuegos que hay en el mercado, pero si es necesario montar algunos dispositivos especiales como palancas especiales, manetas o incluso mas mandos de los que normalmente se usan, es posible cambiar el salpicadero por uno que se sirve sin mecanizar para hacer posible asi cualquier montaje, o por uno que ya sale de fábrica montado con doble palanca.

=====

PLACA DE MONEDEROS Y LOTERIA

=====

Existen dos modelos diferentes de placa de monederos, una que controla los monederos y la loteria y otra que solamente controla los monederos. Son ambas compatibles en cuanto a los conectores, de modo que puede ser sustituida una por otra sin ningun problema.

PLACA DE MONEDEROS CON LOTERIA

La placa esta normalmente en representacion, moviendo los leds que estan situados en el cabezal de la maquina, a la vez que hace intermitencias en las luces de los monederos para llamar la atencion a los jugadores. Cuando una moneda es introducida, la placa de monederos entrega a la placa de juego tantos impulsos como partidas tengamos ajustadas por los microinterruptores a la vez que se encienden y se apagan los leds del frontal. A continuacion da impulsos al contador de monedas, siendo un impulso si la moneda ha sido de 25 pts, dos si ha sido de 50 pts y cuatro si ha sido de 100 pts (TAMBIEN ES POSIBLE USAR MONEDAS DE 200 PTS SOLICITANDO UNA MEMORIA PARA ESTE FIN)

A continuacion ejecuta tantas jugadas de loteria como creditos han sido dados y si en jugadas la luz se para en el led amarillo da un credito mas, pero sin dar pulso al contador.

En el caso de introducir una moneda en la maquina cuando se esta ejecutando un ciclo de loteria, esta es retenida en memoria y reconocida despues, de forma que no es posible perder ninguna moneda ni ninguna jugada de loteria.

La placa sale ajustada de fabrica a una moneda de 25 pts, una partida y una moneda de 100 pts, cinco partidas.

PLACA DE MONEDEROS SIN LOTERIA

Esta placa solamente controla los monederos de 25 y de 100 Pts. No memoriza las monedas entradas y tiene el mismo sistema de contador de monedas que la que va con loteria.

CONECTORES DE LA MAQUINA
AJUSTE DE MICRINTERRUPTORES DE LA PLACA SIN LOTERIA

La placa tiene 6 microinterruptores de los cuales el número 6 no se usa. El 1 2 y 3 sirven para el ajuste de partidas del monedero de 100 Pts y el 4 y 5 son para el ajuste de la cantidad de monedas que deben entrar en el monedero de 25 Pts, dando siempre este una partida.

1 2 3

OFF	OFF	OFF	-----	1 Moneda de 100 Pts	2 Partidas
ON	OFF	OFF	-----		3
ON	ON	OFF	-----		4
ON	ON	ON	-----		5

4 5

ON	OFF	-----	1 Moneda de 25 Pts	1 Partida
OFF	ON	-----		2

El número 6 no importa en que posición esté, pues no está conectado.

NO COLOCAR NUNCA LOS MICROINTERRUPTORES 4 Y 5 A LA VEZ EN "ON" O EN "OFF" YA QUE EL CIRCUITO NO FUNCIONARIA CORRECTAMENTE.

=====

CONECTORES DE LA MAQUINA

=====

BUS STANDARD POR SOLDADURAS
DEL CONECTOR DE 20 VIAS
CON TAPA

- | | | |
|------------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| (*) Altavoz
Amarillo/Rojo | (*) Altavoz
Amarillo/Rojo | |
| (*) Arriba
Amarillo | (*) Rojo video
Rojo/Blanco | (*) 1 Jugador
Violeta |
| (*) Abajo
Rojo | (*) Verde video
Verde/Blanco | (*) 2 Jugadores
Blanco |
| (*) Derecha
Gris | (*) Azul video
Azul/Blanco | (*) Disparo
Verde |
| (*) Izquierda
Rosa | (*) Sincronismos
Negro/Blancos | (*) Bombas
Marron |
| (*) Monedero
Azul | (*) ----- | (*) GND
Negro Grueso |
| (*) +12V
Rojo Grueso | (*) -5V
Verde Grueso | (*) +5V
Azul Grueso |

CONECTOR UNIVERSAL DE MONITOR
(al cableado general)

TERMINAL	COLOR	FUNCION	
	1	Rojo	125 V Alimentación del monitor
	2	Negro	GND Masa de video
	3	Blanco/Rojo	Rojo Video Entrada de video
H	4	Marron	125 V Alimentación del monitor
E	5	-----	No se usa
M	6	Blanco/Verde	Verde Video Entrada de video
B	7	Amarillo	220 V Alimentación del monitor
R	8	Rojo o Blanco	+12 VDC Arranque (SOLO N.E.C.)
A	9	Blanco/Azul	Azul Video Entrada de video
	10	Naranja	220 V Alimentación del monitor
	11	-----	No se usa
	12	Blanco /Negro	Sincronismos Entrada de video

CONECTOR DE MONEDEROS
(a la placa de monederos)

TERMINAL	COLOR	FUNCION
	1	Negro GND
	2	Negro Comun de micros
H	3	Blanco/Rojo Entrada de 100 Pts
E	4	Negro/Azul Salida de creditos a la CPU
M	5	Blanco/Negro Entrada de 25 Pts
B	6	Amarillo/Naranja Salida de lámpara de 100 Pts
R	7	Amarillo/Negro Salida de lámpara de 25 Pts
A	8	Blanco/Azul Salida de contador de monedas
	9	Azul Comun de luces de monederos (+5V)
	10	Azul +5 VDC

CONECTOR DE ENTRADA DE RULETA
 (al c.impreso de la ruleta)

TERMINAL	COLOR	FUNCION
Faston	Azul	Comun de ruleta (+5 VDC)
1	Blanco	Led 10
2	Blanco/Gris	Led 9
H 3	Blanco/Violeta	Led 8
E 4	Blanco/Azul	Led 7
M 5	Blanco/Verde	Led 6
B 6	Blanco/Amarillo	Led 5
R 7	Blanco/Naranja	Led 4
A 8	Blanco/Rojo	Led 3
9	Blanco/Marron	Led 2
10	Blanco/Negro	Led 1

CONECTOR 1 DE SALIDAS DE RULETA
 (a la placa de monederos con loteria)

TERMINAL	COLOR	FUNCION
1	Azul	Comun de luces de ruleta (+5V)
2	Blanco/negro	Led 1 (Amarillo)
H 3	Blanco/marron	Led 2
E 4	Blanco/rojo	Led 3
M 5	Blanco/naranja	Led 4
B 6	Blanco/amarillo	Led 5
R 7	Blanco/verde	Led 6
A 8	Blanco/azul	Led 7
9	-----	GND (no se usa)
10	-----	GND (no se usa)

CONECTOR 2 DE SALIDAS DE RULETA
 (a la placa de monederos con loteria)

TERMINAL	COLOR	FUNCION
1	-----	No se usa
2	Blanco/violeta	Led 8
H 3	Blanco/gris	Led 9
E 4	Blanco	Led 10
M 5	-----	No se usa
B 6	-----	No se usa
R 7	-----	No se usa
A 8	-----	No se usa
9	-----	No se usa
10	-----	No se usa

CONECTOR DE SALPICADERO 1 Y 2 PALANCAS
 (al cableado general)

TERMINAL	COLOR	FUNCION	
	1	Violeta	Primer Jugador
	2	Violeta/Blanco	Iluminación de pulsadores (-12 VDC)
	3	Verde	Acción 1 Primer Jugador (Disparo)
H	4	Blanco	Segundo Jugador
E	5	Rosa	Izquierda Primer Jugador
M	6	Marron	Acción 2 Primer Jugador (Bombas)
B	7	Rojo	Abajo Primer jugador
R	8	Negro-Amar/Negro	Masa de micros y lamparas (GND)
A	9	Amarillo	Arriba Primer Jugador
	10	-----	No se usa
	11	Gris	Derecha Primer Jugador
	12	-----	No se usa

CONECTOR AUXILIAR DE SALPICADERO 2 PALANCAS
 (a la mangera que va directamente a la CPU)

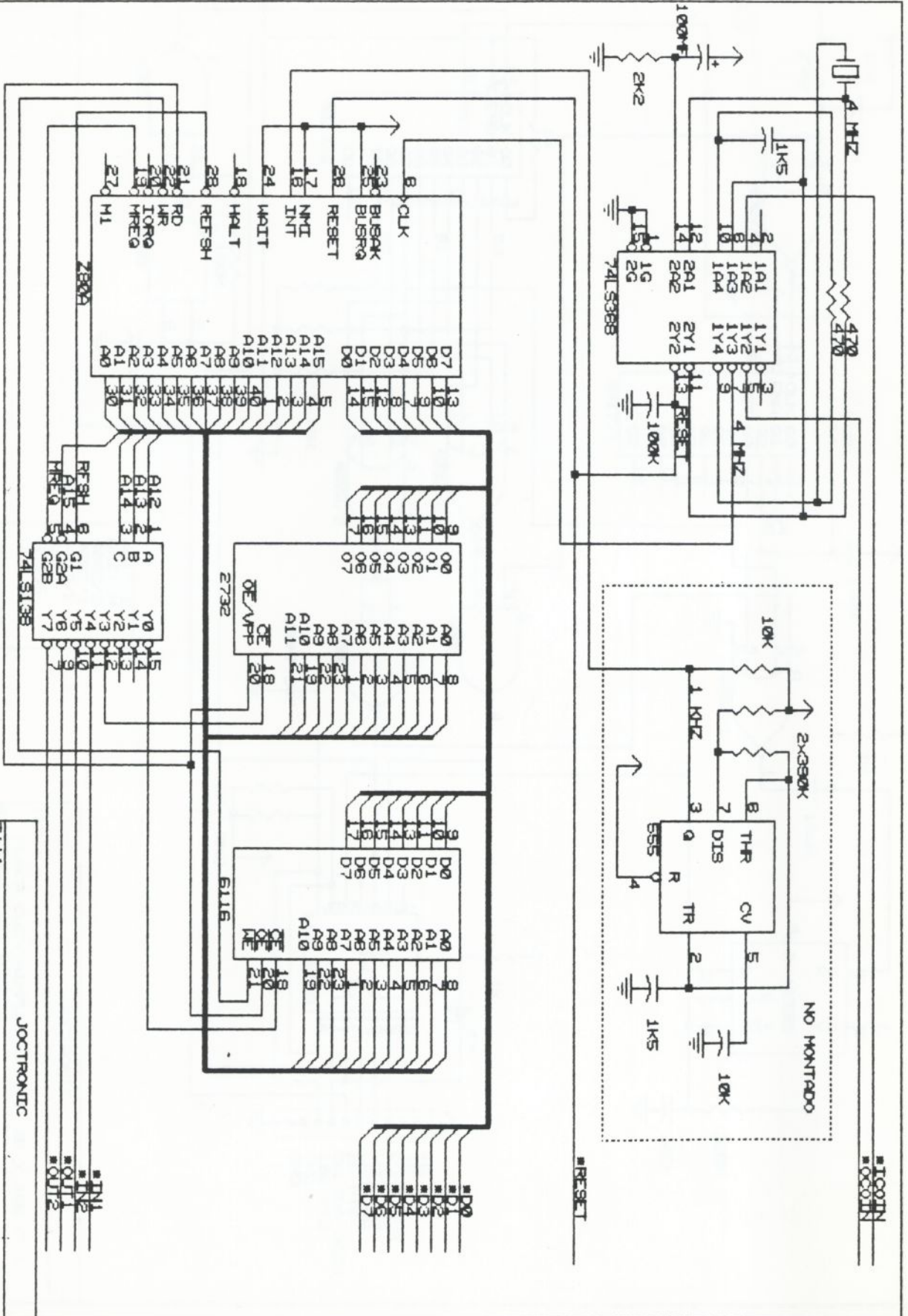
TERMINAL	COLOR	FUNCION	
	1	-----	No se usa
	2	-----	No se usa
	3	Verde/Naranja	Acción 1 Segundo Jugador (Disparo)
M	4	-----	No se usa
A	5	Rosa/Naranja	Izquierda Segundo Jugador
C	6	Marron/Naranja	Acción 2 Segundo Jugador (Bombas)
H	7	Rojo/Naranja	Abajo Segundo Jugador
O	8	-----	No se usa
	9	Amarillo/Naranja	Arriba Segundo Jugador
	10	Azul/Naranja	Acción 3 Primer Jugador (Salto)
	11	Gris/Naranja	Derecha Segundo Jugador
	12	Naranja	Acción 3 Segundo Jugador (Salto)

CONECTOR DE FUENTE (TIPO HANTAREX)
(al cableado general)

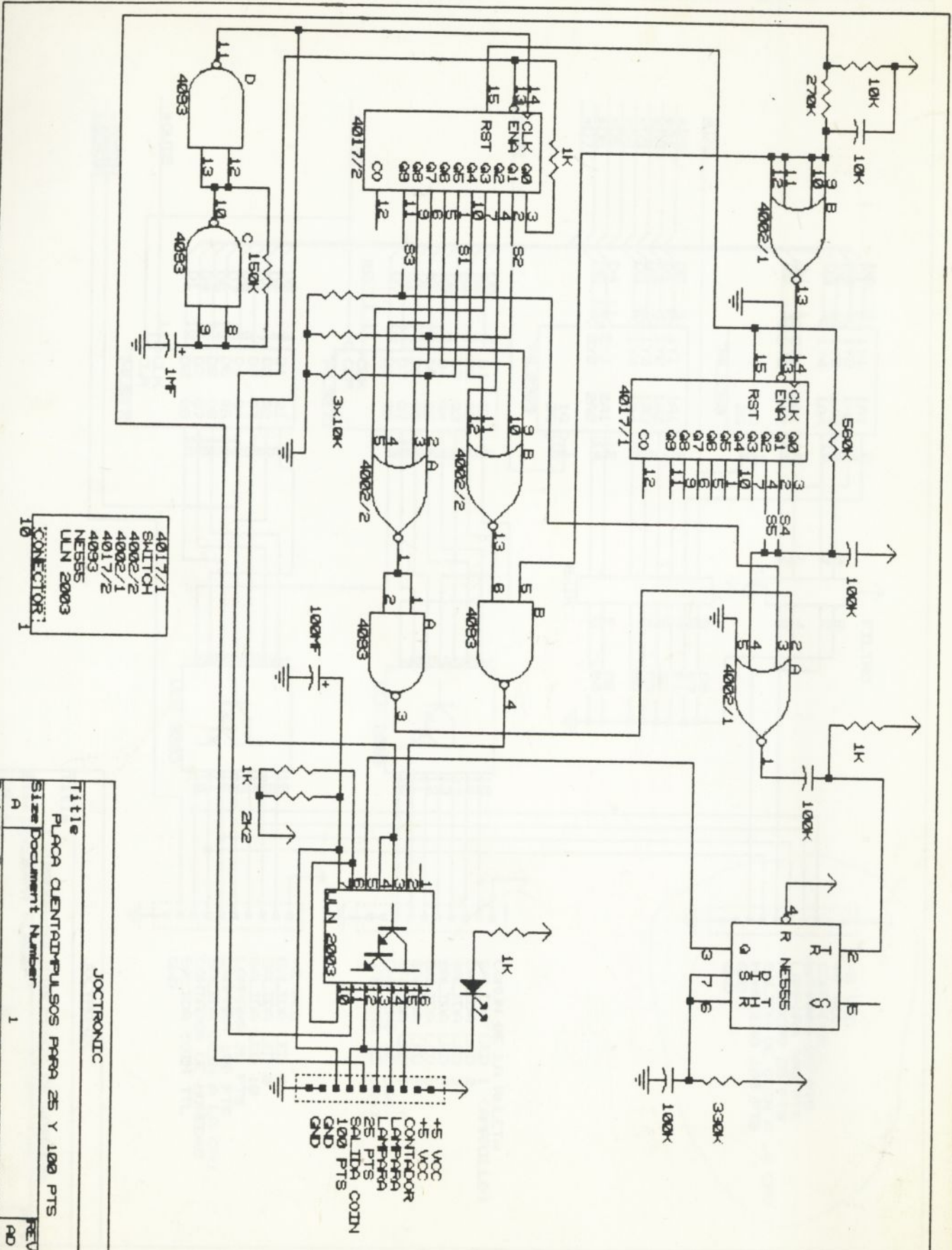
TERMINAL	COLOR	FUNCION
	1	Violeta/blanco
H	2	Azul
E	3	Azul
M	4	-----
B	5	Negro
R	6	Negro
A	7	Verde
	8	Rojo
	9	-----

CONECTOR DE FUENTE (TIPO DIMEL)
(a la fuente)

TERMINAL	COLOR	FUNCION
	1	Azul
H	2	Azul
E	3	Negro
M	4	Negro
B	5	Rojo
R	6	Violeta/Blanco
A	7	Verde



Title: CPU RILETA
 Size Document Number: 1
 Date: February 2, 1988 Sheet 1 of 1



- 4017/1 SWITCH
 - 4002/2
 - 4002/1
 - 4017/2
 - 4083
 - NEES
 - LLN 2003
- CONNECTOR: 1

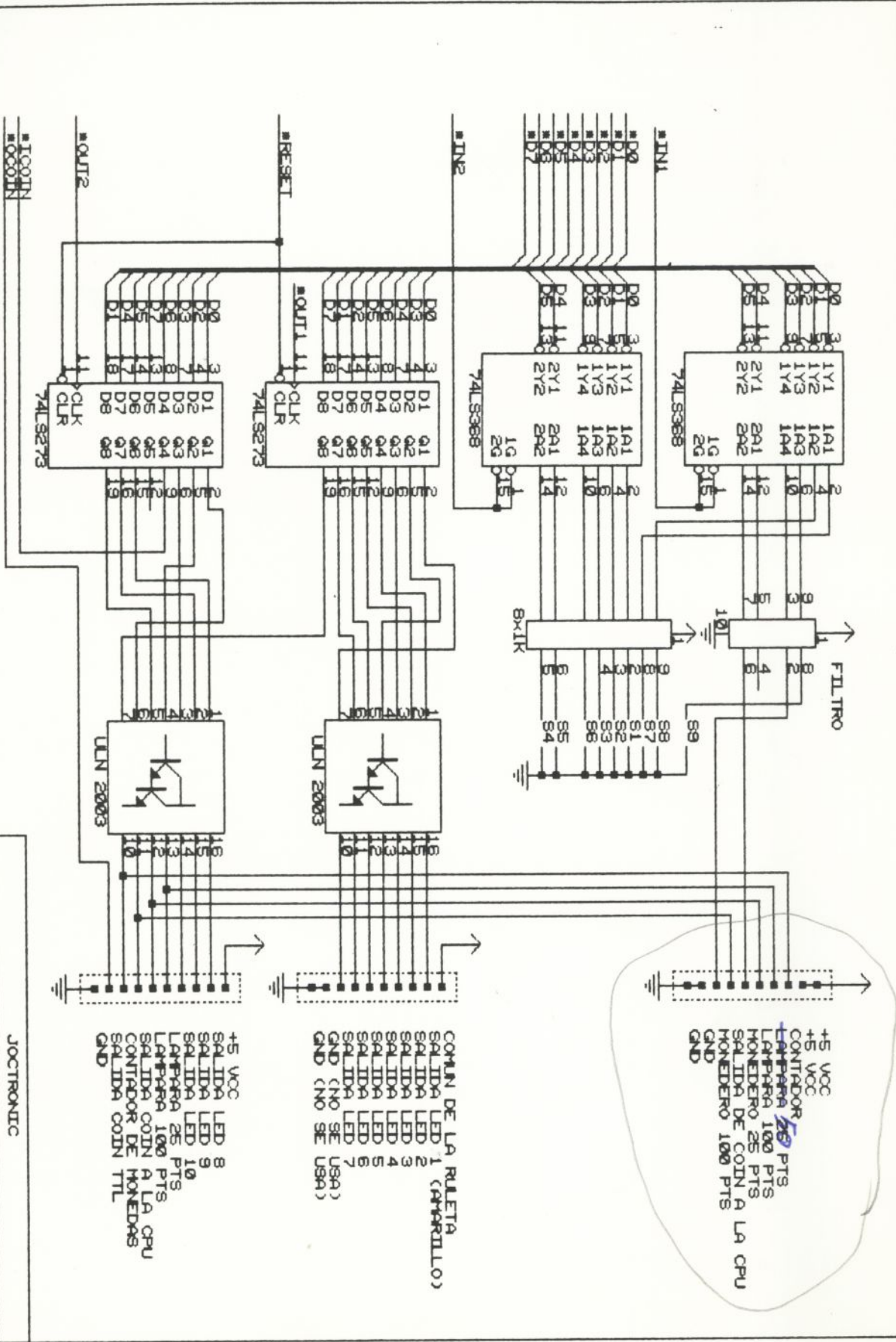
JOC TRONIC

Title
PLACA CUENTADIPULSOS PARA 25 Y 100 PTS

Size Document Number 1

Date: February 3, 1968 Sheet 1 of 10

- +5 VCC
- +5 VCC
- CONTRADOR
- LAMPARA
- LAMPARA
- 25 PTS
- SALIDA COIN
- 100 PTS
- GND



+5 VCC
 +5 VCC
 CONTRADOR 25 PTS
 LAFFARA 100 PTS
 MONEDERO 25 PTS
 SALIDA DE COIN A LA CPU
 MONEDERO 100 PTS
 GND

COMUN DE LA RULETA
 SALIDA LED 1 (ARRABILLO)
 SALIDA LED 2
 SALIDA LED 3
 SALIDA LED 4
 SALIDA LED 5
 SALIDA LED 6
 SALIDA LED 7
 GND (NO SE USA)
 GND (NO SE USA)

+5 VCC
 SALIDA LED 8
 SALIDA LED 9
 SALIDA LED 10
 LAFFARA 25 PTS
 LAFFARA 100 PTS
 SALIDA COIN A LA CPU
 CONTRADOR DE MONEDAS
 SALIDA COIN TTL
 GND

JOCETRONIC

Title: ENTRADAS-SALIDAS PLACA DE LOTERIA

Size Document Number: 2

Date: February 2, 1988 Sheet of

REV