# SUPER DUAL-PLUG JAMMA

Superdualplus allow you to use two videosames pcb into the same machine.
The commutation from videosame pcb 1 to videosame pcb 2 occur pressing a button on the control panel of the machine.
When power is turned on you can see the videosame pcb 1.

<<<<<<<<<<<<<<<<<< FUNCTIONS OF SUPERDUALPLUG >>>>>>>>>>>>>>>>>>>

1 - In attract mode superdualplus commutes automatically from pcb 1 to pcb 2 and vice-versa every two minutes.(This function is inserible by sw n^10).

2 - If there is no counter drivers on the videosames pcb at the present you can requir this function at superdualplus.(See bridge 1 and 2).
Position I --> Function is request
Position E --> Function isn't request

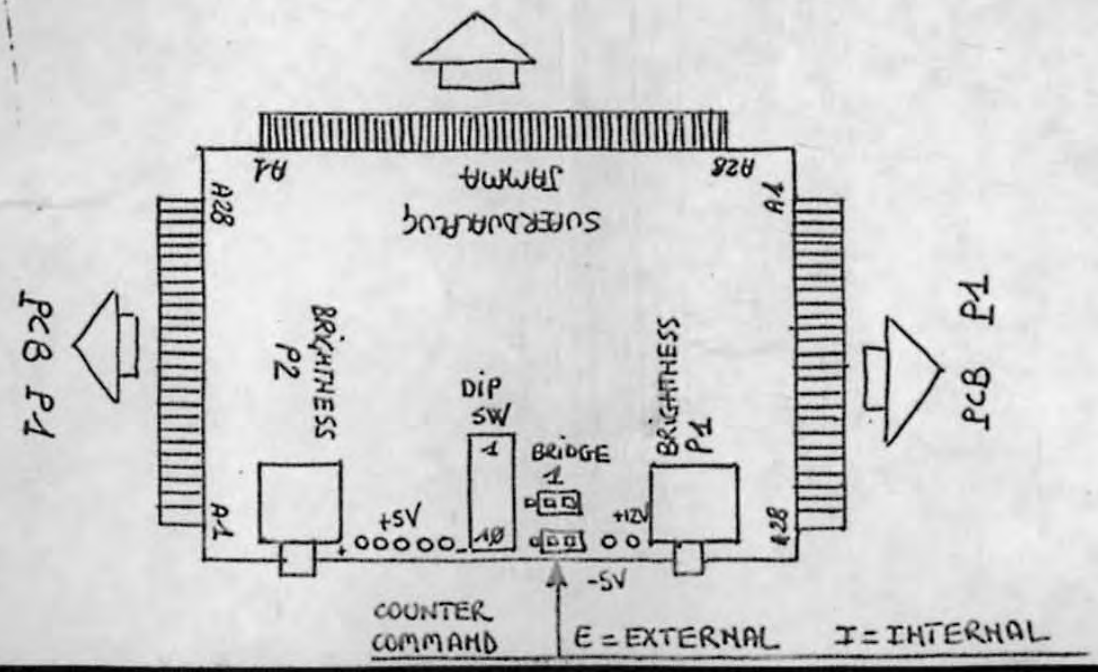
3 - Using dip switch you can set your best configuration for counter.(See table 1).

4 - An indipendent control of CONTRAST is present.

5 - Superdualplus has a 5 leds voltage indicator:
- green is for voltage range 4.9 --> 5.1 V
- central reds are for voltage range 4.75 --> 4.9 V
and 5.1 --> 5.25 V
- external reds are for the voltage less then 4.75
or more then 5.25 V

6 - Other two leds indicate the +12V and -5V.

7 - Superdualplus is protect against supply voltage variations.



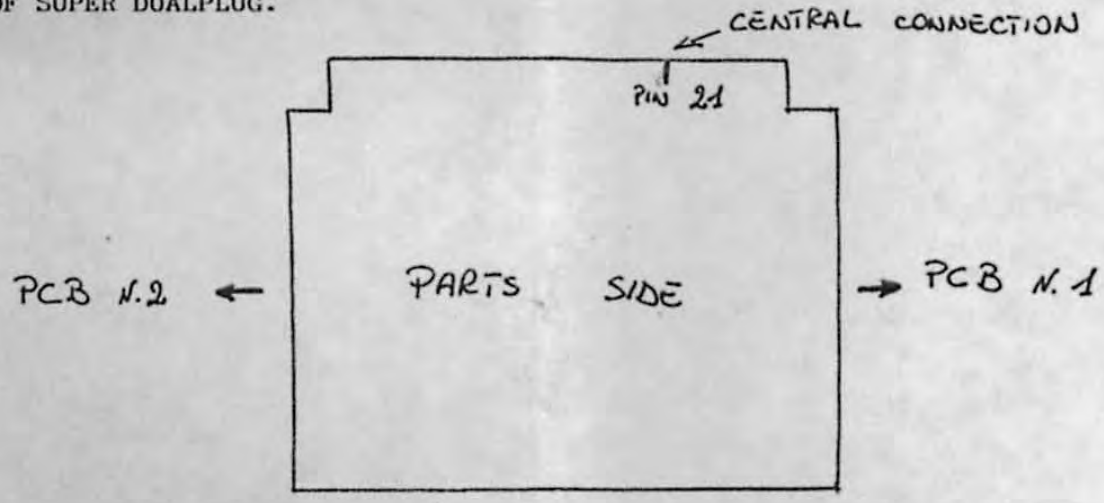
# SUPER DUAL-PLUG JAMMA (REV. 1)

| DIP SWITCH | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ITEM | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| P1 COUNT 1 | P2 COUNT 2 | COIN 1 | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | | |
| | | COIN 2 | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | | |
| | | COIN 1 + COIN 2 | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | | |
| COMMUTA IN ATTRAZIONE | | SI YES | COMMUTE IN ATTRACT MODE | | | | | | | | OFF | ON |
| | | NO NO | | | | | | | | | OFF | OFF |
| RITORNO AUTOMATICO AL GIOCO P1 IN ATTRAZIONE (ENTRO 2m) | | | AUTOMATIC RETURN TO P1 IN ATTRACT MODE (UNTIL 2') | | | | | | | | ON | * |

* INDIFFERENTE
* UNCONCERNED)

| PARTS SIDE | A | B | SOLDER SIDE |
|---|---|---|---|
| GND | 1 | | GND |
| GND | | 2 | GND |
| | 3 | | |
| | | 4 | |
| 1P PUSH 3 | 5 | | 2P PUSH 3 |
| 1P PUSH 2 | | 6 | 2P PUSH 2 |
| 1P PUSH 1 | 7 | | 2P PUSH 1 |
| 1P RIGHT | | 8 | 2P RIGHT |
| 1P LEFT | 9 | | 2P LEFT |
| 1P DOWN | | 10 | 2P DOWN |
| 1P UP | 11 | | 2P UP |
| 1P START | | 12 | 2P START |
| COIN 1 | 13 | | COIN 2 |
| SW DUAL PLUG | | 14 | |
| GND | 15 | | SERVICE |
| BLUE | | 16 | SYNC |
| RED | 17 | | GREEN |
| | | 18 | |
| SPEAKER(+) | 19 | | SPEAKER(-) |
| GND | | 20 | GND |
| COUNT 1 | 21 | | COUNT 2 |
| | | 22 | |
| +12 V | 23 | | +12 V |
| - 5 V | | 24 | - 5 V |
| + 5 V | 25 | | + 5 V |
| + 5 V | | 26 | + 5 V |
| GND | 27 | | GND |
| GND | | 28 | GND |

IF THE PCB'S DON'T HAVE THEIR OWN DRIVERS FOR COUNTERS YOU HAVE TO CONNECT THE COUNTER OF PCB Nr.1 TO PIN N. 21 (PARTS SIDE) OF CENTRAL CONNECTION OF SUPER DUALPLUG COUNTER FOR PCB N.2 TO PIN N.21 OF CENTRAL CONNECTION OF SUPER DUALPLUG.




WITH THE DSW YOU CAN CHOSE THREE DIFFERENT CONBINATION:

1. COIN 1 ----->

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

IF YOU SET THE DSW LIKE THE PICTURE THE COUNTER OF PCB N.1 (CONNECTED TO PIN N.21 PARTS SIDE) COUNTS ONLY THE MONEY INSERTED BY COIN 1 AND THE COUNTER FOR PCB N.2 (CONNECTED TO PIN N.21 SOLDER SIDE) COUNTS ONLY THE MONEY INSERTED BY COIN 1.

2. COIN 2 ----->

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

IF YOU SET THE DSW LIKE THE PICTURE THE COUNTER FOR PCB N.1 CONNECTED WITH PIN N.21 PARTS SIDE) COUNTS ONLY THE MONEY INSERTED BY COIN 2 AND THE COUNTER FOR PCB N.2 (CONNECTED TO PIN N.21 SOLDER SIDE) COUNTS ONLY THE MONEY INSERTED BY COIN 2.

3. COIN 1 + COIN 2 ----->

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON |

IF YOU SET THE DSW LIKE THE PICTURE THE COUNTER OF PCB N.1 COUNTS THE MONEY INSERTED BY COIN 1 AND COIN 2 AND THE COIN 1 AND COIN 2 AND THE COUNTER FOR PCB N.2 COUNTS THE MONEY INSERTED BY COIN 1 AND COIN 2.

THIS IS THE MOST USED COMBINATION.

# SCHEMA CONNETTORE
# S. DUAL PLUG JAMMA

| PARTS SIDE | |
|---|---|
| GND | 1 |
| GND | 2 |
| SW CAMBIO GICCO | 3 |
| | 4 |
| 1P PUSH 3 | 5 |
| 1P PUSH 2 | 6 |
| 1P PUSH 1 | 7 |
| 1P RIGHT | 8 |
| 1P LEFT | 9 |
| 1P DOWN | 10 |
| 1P UP | 11 |
| 1P START | 12 |
| COIN 1 | 13 |
| | 14 |
| GND | 15 |
| BLUE | 16 |
| RED | 17 |
| | 18 |
| SPEAKER (+) | 19 |
| | 20 |
| COUNT 1 | 21 |
| | 22 |
| +12V | 23 |
| - 5V | 24 |
| + 5V | 25 |
| + 5V | 26 |
| GND | 27 |
| GND | 28 |

→ SW FOR COMMUTE PCB1 ↔ PCB2

| SOLDER SIDE | |
|---|---|
| 1 | GND |
| 2 | GND |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | 2P PUSH 3 |
| 6 | 2P PUSH 2 |
| 7 | 2P PUSH 1 |
| 8 | 2P RIGHT |
| 9 | 2P LEFT |
| 10 | 2P DOWN |
| 11 | 2P UP |
| 12 | 2P START |
| 13 | COIN 2 |
| 14 | |
| 15 | SERVICE |
| 16 | SYNC |
| 17 | GREEN |
| 18 | |
| 19 | SPEAKER (-) |
| 20 | |
| 21 | COUNT 2 |
| 22 | |
| 23 | +12V |
| 24 | - 5V |
| 25 | + 5V |
| 26 | + 5V |
| 27 | GND |
| 28 | GND |

# C O L L E G A M E N T O  C O N T A S C A T T I

I CONTASCATTI (SE LE SCHEDE COLLEGATE AL S.DUALPLUG NON SONO PROVVISTE DI USCITA PER I COUNTER) DEVONO ESSERE COLLEGATI AL PIN N.21 LATO COMPONENTI PER LA SCHEDA N.1 E AL PIN N.21 LATO SALDATURE PER LA SCHEDA N.2. ATTENZIONE IL PIN N.21 E' QUELLO DEL CONNETTORE CENTRALE CIOE' DOVE VIENE INSERITO IL CABLAGGIO PROVENIENTE DALLA MACCHINA. TRAMITE LO SW SI POSSONO SCEGLIERE TRE DIFFERENTI COMBINAZIONI.

1. COIN 1 ⟶

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

SE LO SW E' SETTATO COME IN FIGURA IL CONTASCATTI DELLA SCHEDA 1 (COLLEGATO COME GIA' DETTO AL 21 LATO COMPONENTI) CONTERA' SOLO LE MONETE INSERITE NELLA PRIMA GETTONIERA DELLA SCHEDA N.1, MENTRE IL CONTASCATTI DELLA SCHEDA 2 (21 LATO SALDATURE) CONTERA' SOLO LE MONETE INSERITE NELLA PRIMA GETTONIERA DELLA SCHEDA 2.

2. COIN 2 ⟶

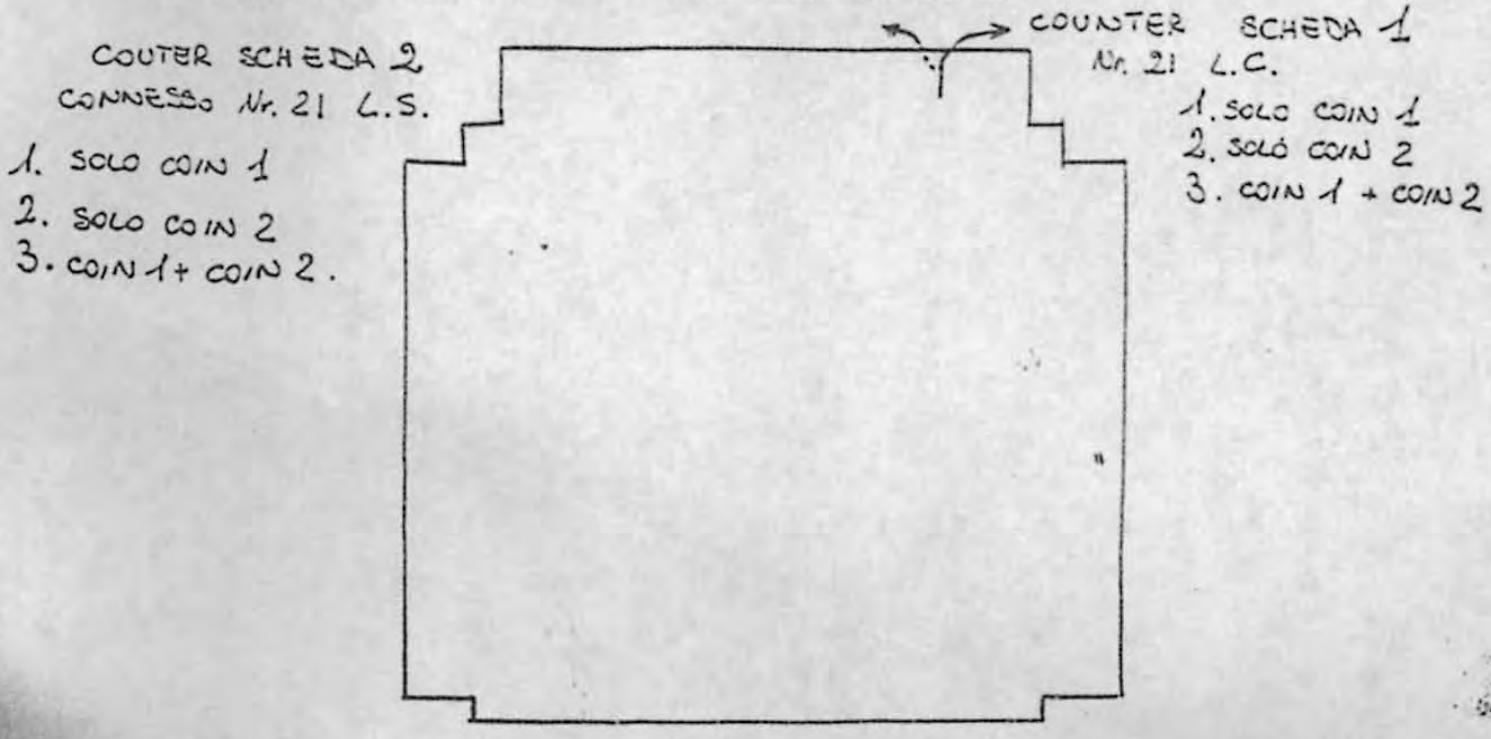
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON |

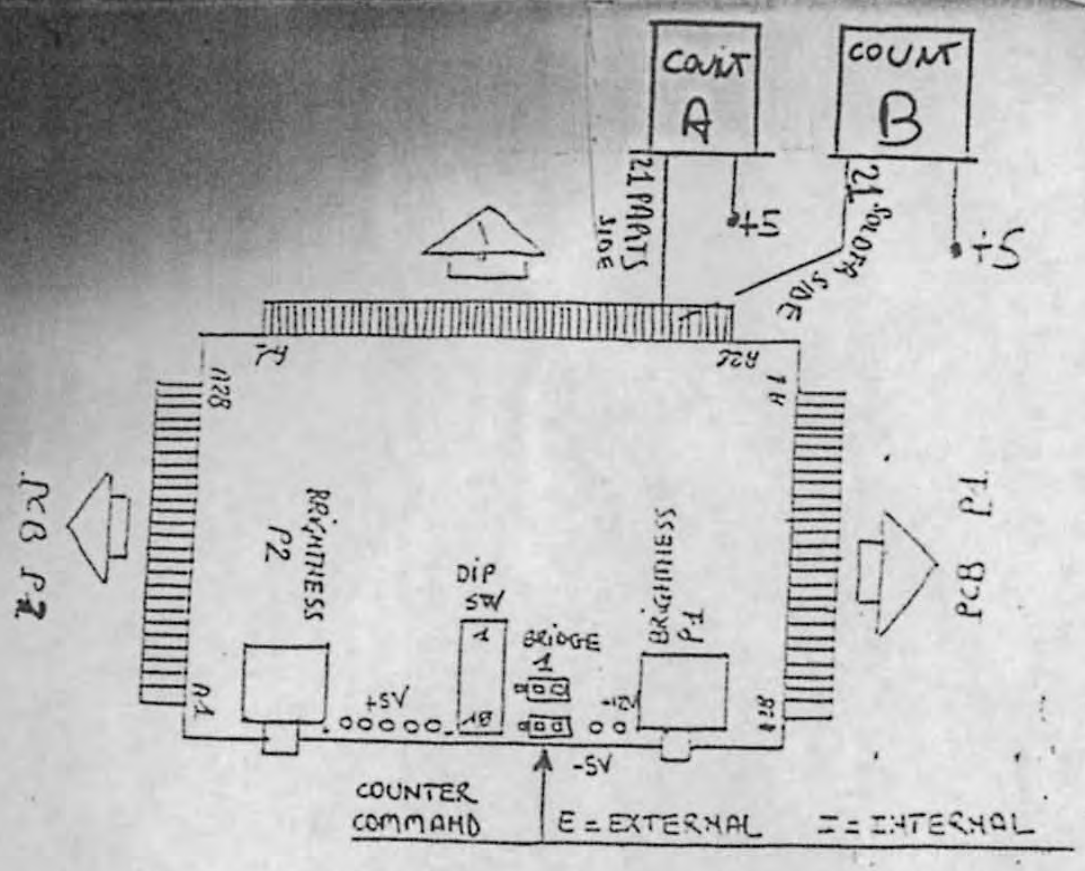
CON QUESTA COMBINAZIONE I CONTASCATTI SI COMPORTANO COME NEL CASO PRECEDENTE SOLO CHE VENGONO INSERITE NELLE GETTONIERE 2 (RELATIVAMENTE ALLA 1° O 2° SCHEDA).

3. COIN 1 + COIN 2 ⟶

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON |

CON QUESTA COMBINAZIONE, QUELLA USATA NORMALMENTE, IL CONTASCATTI DELLA PRIMA SCHEDA CONTERA' LE MONETE INTRODOTTE NELLE DUE GETTONIERE DELLA PRIMA SCHEDA MENTRE IL CONTASCATTI DELLA SECONDA SCHEDA CONTERA' LE MONETE INTRODOTTE NELLE DUE GETTONIERE DELLA SECONDA SCHEDA






E ⟶ I CONTASCATTI SONO COMANDATI DALLE SINGOLE SCHEDE
I ⟶ I CONTASCATTI SONO COMANDATI DAL S.DULAPLUG

COUNT. A ⟶ CONTASCATTI CHE CONTA SOLO I COINS RELATIVI ALLA PRIMA SCHEDA. (PCB 1
COUNT. B ⟶ CONTASCATTI CHE CONTA SOLO I COINS RELATIVI ALLA SECONDA SCHEDA. (PCB 2

| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IL COIN 'A' e IL COIN 'B' CONTANO ... (vedi i tre casi) | 1) SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COIN 1 | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | | |
| | 2) SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COINS 2 | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | OFF | ON | | |
| | 3) I COINS INTRODOTTI SU COIN 1 + COIN 2 | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | ON | | |
| COMMUTAZIONE IN ATTRAZIONE | SI | | | | | | | | | OFF | ON |
| | NO | | | | | | | | | OFF | OFF |
| RITORNO AUTOMATICO ALLA PCB 1 IN ATTRAZIONE. (entro 2 minuti) | | | | | | | | | | ON | |

1) IL COUNT A CONTA SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COIN 1 DELLA PRIMA SCHEDA.
IL COUNT B CONTA SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COIN 1 DELLA SECONDA SCHEDA.

2) IL COUNT A CONTA SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COIN 2 DELLA PRIMA SCHEDA.
IL COUNT B CONTA SOLO I COINS INTRODOTTI SULLA COIN 2 DELLA SECONDA SCHEDA.

3) IL COUNT A CONTA LA SOMMA DEI COINS INTRODOTTI SULLA COIN 1 E COIN 2 DELLA PRIMA SCHEDA.
IL COUNT B CONTA LA SOMMA DEI COINS INTRODOTTI SULLA COIN 1 E COIN 2 DELLA SECONDA SCHEDA.

# SUPER DUAL-PLUG
## JAMMA

Il dispositivo permette di utilizzare due schede ovvero due videogiochi nella stessa macchina prontoscheda.

La commutazione da un videogioco all'altro avviene premendo un pulsante previsto sulla plancia (collegato al pin 3 lato componenti del connettore che va al cablaggio del prontoscheda).

All'accensione della macchina viene sempre visualizzato il gioco su P1.

********** FUNZIONI DEL SUPER DUAL-PLUG **********

1) Durante l'attrazione, quando nessun giocatore utilizza la macchina, il dispositivo commuta automaticamente ogni 2 minuti i due videogiochi (funzione inseribile da dip switch).

2) Qualora le due schede videogioco non abbiano i comandi per i contascatti, si può richiedere tale comando al dispositivo (ponte 1 ). SUPER DUAL-PLUG infatti ha un circuito interno di pilotaggio contascatti dotato di dispositivo di sicurezza antirimbalzo sull'ingresso delle gettoniere.

3) Il dispositivo ha il comando separato dei contascatti per conteggiare su un contascatti le monete riguardanti il videogioco P1 e sull'altro le monete del videogioco P2.
Tramite un dip switch è possibile combinare in più modi gli ingressi delle gettoniere.

4) E' possibile un controllo separato di luminosità per le due schede.

5) Il dispositivo dispone di un voltmetro indicatore di tensione +5V a cinque led: verde per tensione compresa tra 4.9 e 5.1V ; rossi intermedi per tensione tra 4.75-4.9 e 5.1-5.25 ; rossi esterni per tensione inferiore a 4..75 e superiore a 5.25V.

6) Ci sono due led per indicare le tensioni +12V e -5V.

7) Il SUPER DUAL-PLUG é protetto dagli sbalzi di tensione.

