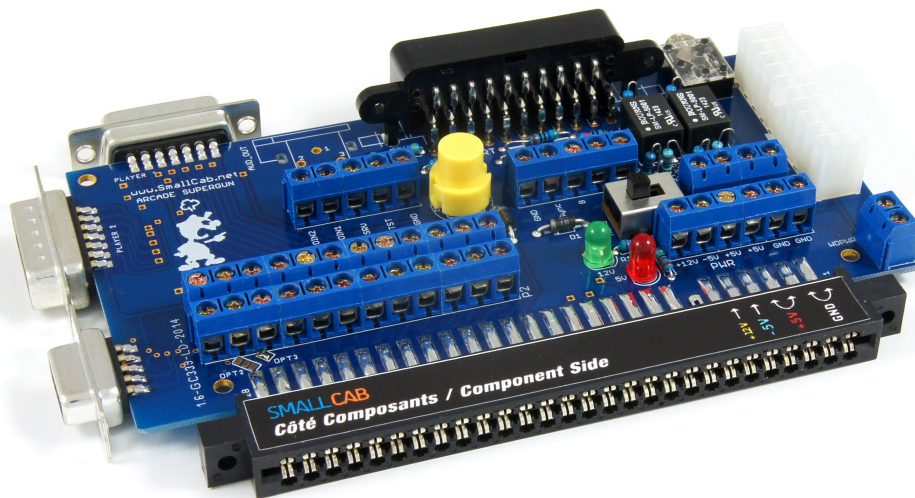


SUPERGUN SMALLCAB

v1.6



MANUEL D'UTILISATION

WWW.SMALLCAB.NET

TABLE DES MATIÈRES

1. Présentation.....	page 3
2. Alimentation du Supergun.....	page 3
2.1. Alimentation ATX.....	page 3
2.2. Alimentation Arcade.....	page 3
2.3. Indicateur de voltage.....	page 3
3. Gestion du son.....	page 4
3.1. Switch Mono/Stéréo (SW1).....	page 4
3.2. Prise casque (speakers).....	page 4
3.3. Borniers audio droit et gauche (Right/Left).....	page 4
3.4. Son sur la péritel.....	page 4
4. Schéma de la carte PCB du supergun.....	page 5
5. Contrôles.....	page 6
5.1. Connecteur DB15.....	page 6
5.2. Connecteur DB9.....	page 6
5.3. Borniers P1/P2.....	page 7
5.4. Borniers OPT.....	page 7
6. Cablage JAMMA mono utilisé.....	page 8
7. Cablage JAMMA stéréo utilisé.....	page 9

1. PRÉSENTATION

Le Supergun SmallCab est une carte électronique qui permet d'utiliser une carte (PCB) JAMMA sur un téléviseur équipé d'une prise péritel. Il est compatible avec les cartes (PCB) JAMMA utilisant jusqu'à six boutons sur le connecteur JAMMA (Pandora Box par exemple). Vous pouvez utiliser un stick Neo Geo (port DB15) ou des joysticks et boutons d'arcade (bornier P1Bis et P2Bis).

Un switch permet de passer de mono à stéréo pour les PCB gérant la stéréo. Un bouton insert coin placé au centre du Supergun permet de passer les crédits directement à la carte (PCB) JAMMA.

La sortie péritel permet de diffuser l'image (seule la sortie RGB est supportée, pas la composite ni la S-Vidéo) ainsi que le son (seulement sur la version deluxe) sur votre téléviseur.

Afin d'éviter tout problème, veuillez éteindre le téléviseur avant de changer de carte (PCB) JAMMA.

2. ALIMENTATION DU SUPERGUN

2.1. Alimentation ATX

Vous pouvez utiliser une alimentation ATX de type Bronze Plus 80 à partir de 350W (connecteur 20 ou 24 points acceptés).

Les alimentations ATX présentent l'avantage d'être auto-régulées et fonctionnent parfaitement avec de petites cartes JAMMA comme les PandoraBox ou les Slot MVS (avec un seul port cartouche). Pour des cartes JAMMA plus importantes comme un slot MVS disposant de quatre ports ce type d'alimentation ne sera pas suffisant.

A noter que le -5V disponible dans les premières versions du standard ATX n'est actuellement plus disponible. L'absence de ce -5V peut entraîner une incompatibilité avec quelques très rares jeux.

2.2. Alimentation Arcade

Les alimentations Arcade ne sont pas auto-régulées et nécessitent d'être réglées pour chaque jeu avec un voltmètre ce qui leur usage est plus contraignant.

Pour connecter une alimentation Arcade sur nos Superguns il convient de relier :

- Le +5V de l'alimentation au bornier +5V du Supergun
- Le -5V de l'alimentation au bornier -5V du Supergun
- Le +12V de l'alimentation au bornier +12V du Supergun
- Le GND de l'alimentation au bornier GND du Supergun

2.3. Indicateur de voltage

La LED rouge indique la présence du 5V sur le Supergun.

Nb: Cette LED est une information de présence du +5V. Le Supergun peut être en survoltage ou en sous-voltage

La LED verte indique la présence du 12V sur le Supergun.

3. GESTION DU SON

3.1. Switch Mono/Stéréo (SW1)

Le Supergun dispose d'un switch Mono/Stéréo que vous devez positionner en fonction de la PCB que vous utilisez. Ce switch doit être positionné sur Mono pour la plupart des cartes (PCB) JAMMA.

Le site Arcade Museum référence un grand nombre de PCB et vous permettra de déterminer si votre PCB est de type mono ou stéréo.

Lorsque le switch (SW1) est positionné sur Mono, le signal audio est alors envoyé simultanément sur les hauts parleurs de droite et de gauche.

Pour les PCB disposant du mode stéréo sur le port JAMMA il convient de positionner le switch sur Stéréo. Les deux canaux seront alors répartis sur les hauts parleurs de droite et de gauche.

3.2. Prise casque (speakers)

La sortie casque permet de récupérer le son avec un casque ou des enceintes non amplifiées.

Dès que cette sortie est utilisée, le son est coupé et n'est plus disponible au niveau des borniers et de la prise péritel (version deluxe).

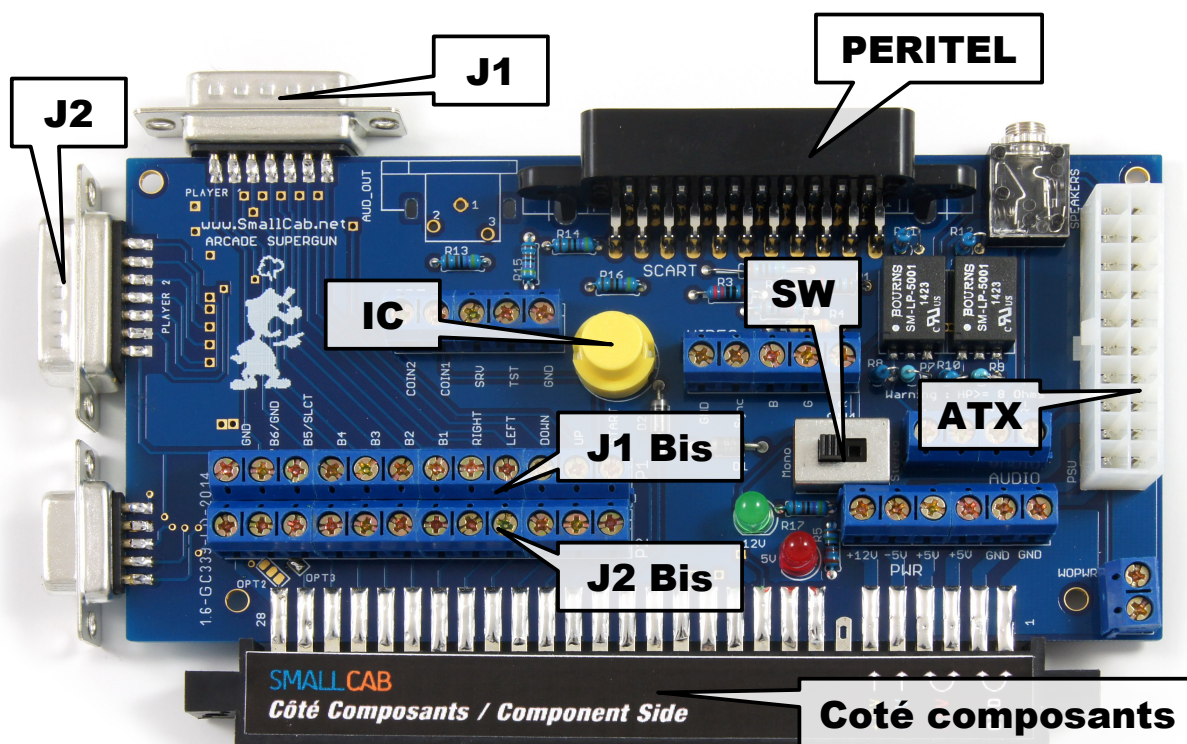
3.3. Borniers audio droit et gauche (Right/Left)

Le son disponible sur les borniers est amplifié et provient directement de votre PCB JAMMA. Le volume se règle directement sur votre PCB. Vous pouvez connecter des hauts parleurs 8 Ohms directement sur les borniers R+,R- et L+,L-

3.4. Son sur la péritel

Sur la version Deluxe le son stéréo est disponible sur la prise péritel. Le son est atténué par deux transformateurs bourns afin de ne pas abimer l'amplificateur audio qui est intégré à votre téléviseur.

4. SCHÉMA DE LA CARTE PCB DU SUPERGUN



J1 : Joystick Néo géo pour le joueur 1.

J2 : Joystick Néo géo pour le joueur 2.

J1 Bis : Borniers pour les joysticks et boutons du joueur 1.

J2 Bis : Borniers pour les joysticks et boutons du joueur 2.

SW : Switch mono/stéréo.

IC : Insert coin.

PERITEL : Sortie audio et vidéo.

ATX : Alimentation ATX.

Coté composants : Brancher votre carte JAMMA.

5. CONTRÔLES

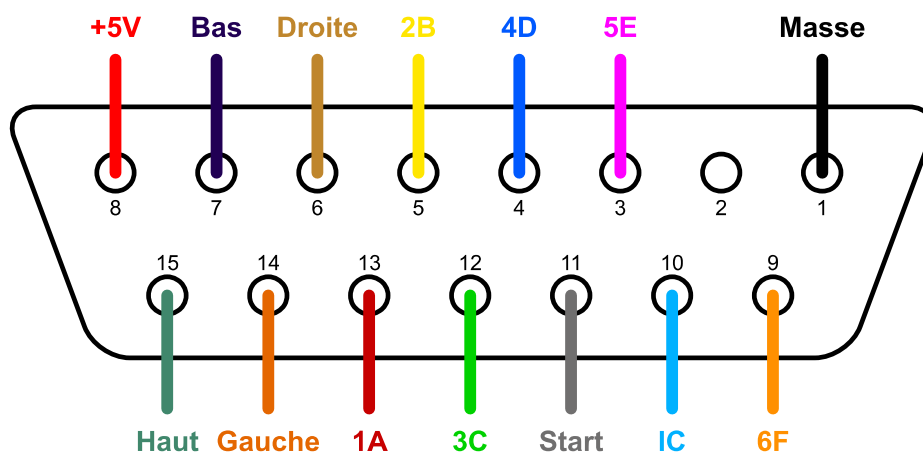
5.1. Connecteur DB15

Le Supergun dispose de deux ports manette DB15 au standard Neo Geo.

Toutes les manettes Neo Geo sont donc compatible avec le Supergun

Cas des manettes "Cacahuète". Pour fonctionner, ces manettes ont besoins d'être alimenté en +5V, cela est possible en soudant les pastilles P1_PWR (manette du joueur 1) et P2_PWR (manette du joueur 2).

Afin de répondre à toutes les attentes des joueurs, nous avons fait évoluer le standard DB15 de la Neo Geo. Cela nous permet ainsi de gérer un 6ème bouton et d'intégrer un bouton "Insert Coin" bien pratique pour ajouter des crédits en pleine partie.



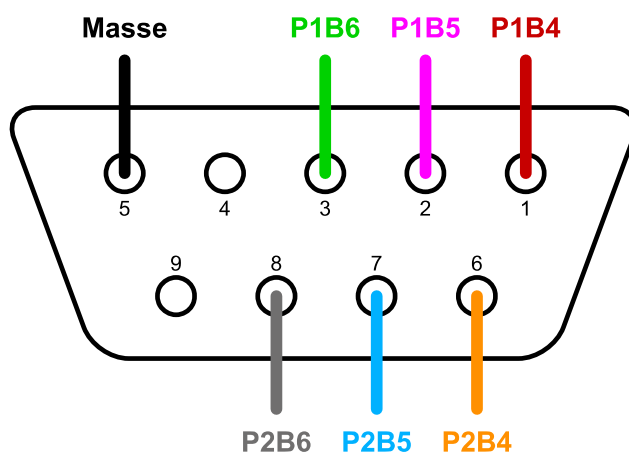
5.2. Connecteur DB9

Le port DB9 sert de Kick harness universel au Supergun SmallCab.

Le kick harness désigne un câblage "hors standard JAMMA" spécifique à certaine PCB comme les PCB CPS1/2 et 3.

Ce connecteur additionnel permet de câbler les boutons 5 et 6 (dans certains cas le bouton 4) non disponible dans le standard JAMMA.

Les Kick harness CPS 1/2 et 3 sont disponibles en option.



5.3. Borniers P1/P2

Ces borniers permettent de câbler directement le joystick et les 6 boutons du joueur 1 (borniers P1) ainsi que le joystick et les boutons du joueur 2 (borniers P2)

5.4. Borniers OPT

Les borniers optionnels permettent de connecter les boutons suivants:

- Test (TST) pour les PCB qui le gère, ajout d'un crédit au jeu sans incrémenter le compteur de crédit.
- Service (SRV) Permet de rentrer dans le paramétrage de la carte pour les PCB qui le gère.
- Insert coin 1 (COIN1) Ajout d'un crédit au jeu (plus incrémentation du compteur de crédit)
- Insert coin 2 (COIN2) Ajout d'un crédit au joueur 2 (plus incrémentation du compteur de crédit). Très peu de carte gère deux monnayeurs pour une PCB.

6. CABLAGE JAMMA MONO UTILISÉ

COTÉ COMPOSANT		COTÉ SOUDURE	
GND (Masse)	1	A	GND (Masse)
GND (Masse)	2	B	GND (Masse)
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
- 5V	5	E	- 5V
+12V	6	F	+12V
	7	H	
Non utilisé	8	J	Non utilisé
Non utilisé	9	K	Non utilisé
Haut parleur +	10	L	Haut parleur -
Non utilisé	11	M	Setup -TST (Paramétrage)
Vidéo - Rouge	12	N	Vidéo - Vert
Vidéo - Bleu	13	P	Vidéo - Synchro
Vidéo - GND (Masse)	14	R	Service (Srv)
Setup -TST (Paramétrage)	15	S	Non utilisé
Coin J1 (Crédit)	16	T	Coin J2 (Crédit)/Test NeoGeo 64
J1 - Start	17	U	J2 - Start
J1 - Haut	18	V	J2 - Haut
J1 - Bas	19	W	J2 - Bas
J1 - Gauche	20	X	J2 - Gauche
J1 - Droite	21	Y	J2 - Droite
J1 - Bouton 1	22	Z	J2 - Bouton 1
J1 - Bouton 2	23	a	J2 - Bouton 2
J1 - Bouton 3	24	b	J2 - Bouton 3
J1 - Bouton 4	25	c	J2 - Bouton 4
J1 - Bouton 5	26	d	J2 - Bouton 5
J1 - Bouton 6 (bornier)	27	e	J2 - Bouton 6 (bornier)
GND (Masse)	28	f	GND (Masse)

7. CABLAGE JAMMA STÉRÉO UTILISÉ

COTÉ COMPOSANT		COTÉ SOUDURE	
GND (Masse)	1	A	GND (Masse)
GND (Masse)	2	B	GND (Masse)
+5V	3	C	+5V
+5V	4	D	+5V
- 5V	5	E	- 5V
+12V	6	F	+12V
	7	H	
Non utilisé	8	J	Non utilisé
Non utilisé	9	K	Non utilisé
Haut parleur R (droit)	10	L	Haut parleur L (gauche)
Non utilisé	11	M	Setup -TST (Paramétrage)
Vidéo - Rouge	12	N	Vidéo - Vert
Vidéo - Bleu	13	P	Vidéo - Synchro
Vidéo - GND (Masse)	14	R	Service (Srv)
Setup -TST (Paramétrage)	15	S	Non utilisé
Coin J1 (Crédit)	16	T	Coin J2 (Crédit)/Test NeoGeo 64
J1 - Start	17	U	J2 - Start
J1 - Haut	18	V	J2 - Haut
J1 - Bas	19	W	J2 - Bas
J1 - Gauche	20	X	J2 - Gauche
J1 - Droite	21	Y	J2 - Droite
J1 - Bouton 1	22	Z	J2 - Bouton 1
J1 - Bouton 2	23	a	J2 - Bouton 2
J1 - Bouton 3	24	b	J2 - Bouton 3
J1 - Bouton 4	25	c	J2 - Bouton 4
J1 - Bouton 5	26	d	J2 - Bouton 5
J1 - Bouton 6 (bornier)	27	e	J2 - Bouton 6 (bornier)
GND (Masse)	28	f	GND (Masse)