



# SEIBU-CUP SOCCER '92

: SELECTION :

Neueste Version

## OPERATOR'S MANUAL

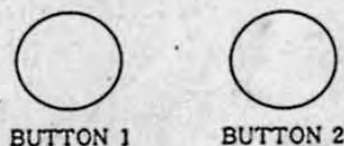
POWER SUPPLY	DC + 5V...5A - 5V...1A +12V...1A
MONITOR	HORIZONTAL SCREEN
GAME STYLE	1-PLAYER - 4-PLAYER

**TUNING** ELECTRONIC

TV-TUNING GmbH  
Postfach 650 426  
Poppenbütteler Bogen 44  
2000 Hamburg 65 - GERMANY

## JAMMA standard

SOLDER SIDE	NO.	NO.	PARTS SIDE
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
	H	7	
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
	K	9	
SPEAKER (-)	L	10	SPEAKER (+)
	M	11	
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SW	R	14	VIDEO GND
	S	15	
COIN SW 2	T	16	COIN SW 1
2-P START	U	17	1-P START
2-P UP	V	18	1-P UP
2-P DOWN	W	19	1-P DOWN
2-P LEFT	X	20	1-P LEFT
2-P RIGHT	Y	21	1-P RIGHT
2-P SW 1 BUTTON	Z	22	1-P SW 1 BUTTON
2-P SW 2 BUTTON	a	23	1-P SW 2 BUTTON
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND



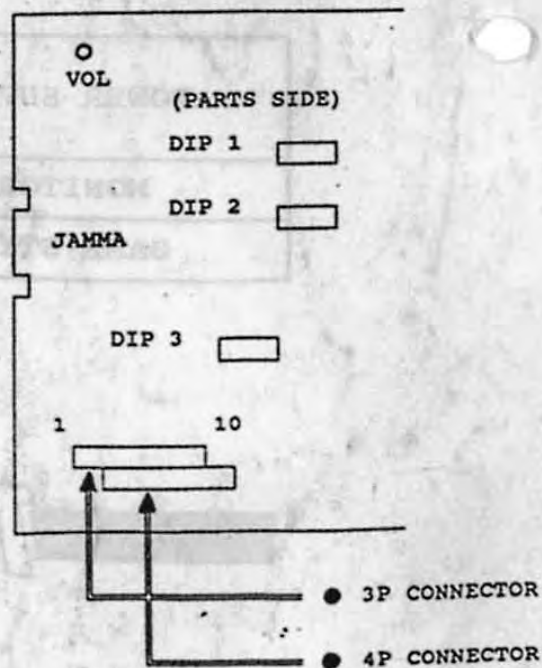
- BUTTON 1 .... SHOOT BUTTON
- BUTTON 2 .... PASS BUTTON

### ● 3P CONNECTOR

1	3P UP
2	3P DOWN
3	3P LEFT
4	3P RIGHT
5	3P PUSH 1
6	3P PUSH 2
7	
8	COIN 3
9	GND
10	GND

### ● 4P CONNECTOR

1	4P UP
2	4P DOWN
3	4P LEFT
4	4P RIGHT
5	4P PUSH 1
6	4P PUSH 2
7	
8	COIN 4
9	3P START
10	4P START



**ACHTUNG:** Es gibt 2 Arten, den Schwierigkeitsgrad einzustellen.

1. DIFFICULTY - nur wirksam bei 1 Player Spiel gegen Computer
2. SPIELZEIT - einstellbare Spieldauer

**DIP SW - 3**

		1	2	3	4	5	6	7	8
DIFFICULTY	NORMAL	OFF	OFF						
	EASY	ON	OFF						
	HARD	OFF	ON						
	VERY HARD	ON	ON						
CABINET SETTING (Gehäuse)	A	NORMAL 2P		OFF	OFF				
	B	2P x 2		ON	OFF				
	C	4P 4SLOT		OFF	ON				
	D	4P 2SLOT		ON	ON				
DEMONSTRATION SOUND	YES					OFF			
	NO					ON			
TEST MODE	GAME MODE						OFF		
	TEST MODE						ON		
NOT USED								OFF	
								ON	OFF
									ON
DEFAULT SETTING		OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

**Einstellungen der Gehäusearten:**

A) Normales Gehäuse mit Doppelpult ( Coin 1 (2) )

B) 2x 2P Gehäuse: Zwei Gehäuse mit Doppelpult miteinander verbunden.  
 (1. Gehäuse mit PCB für Spieler 1 + 2)  
 (2. Gehäuse ohne PCB für Spieler 3 + 4)

Die Verbindung der Bedienpulte sollte mit separatem Kabelbaum erfolgen.

Monitor- und Lautsprecherverbindung muß direkt parallel auf den JAMMA-Anschluß gelegt werden.

C) 4-Spieler-Gehäuse mit VIER EINZELNEN MÜNZEINWÜRFEN (je Spieler).

D) 4-Spieler-Gehäuse mit ZWEI MÜNZEINWÜRFEN (für alle Spieler).

