

# Installation Carte **PI-1**



## CONSIGNES IMPORTANTES PREALABLES A L'INSTALLATION :

- Le flipper doit être éteint et débranché avant toute manipulation des cartes électroniques
- Les cartes électroniques doivent être manipulées par les bords pour éviter les dommages dus à l'électricité statique
- Le cordon secteur doit être en bon état et connecté impérativement à une prise électrique avec terre avant d'allumer le flipper
- Tous les afficheurs doivent être en bon état de fonctionnement, toutes les bobines et leurs diodes doivent avoir été contrôlées
- Tous les fusibles doivent être vérifiés et strictement conformes aux prescriptions (intensité -en ampères- et vitesse de fusion) du manuel d'origine du jeu
- Les broches de tous les connecteurs des cartes **A1** (CPU), **A2** (alimentation) et **A3** (driver) doivent être propres et exemptes de toute corrosion



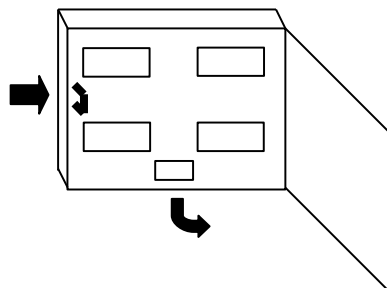
**TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE**

### ETAPE 1

Ouvrir le fronton du jeu, grâce à la clef sur le côté gauche.  
Le cadre de bois maintenant la vitre en place s'ouvre sur le côté droit, découvrant les afficheurs.

### ETAPE 2

En tirant sur la poignée, faire pivoter le panneau supportant les afficheurs et les lampes, dans le même sens que la vitre.

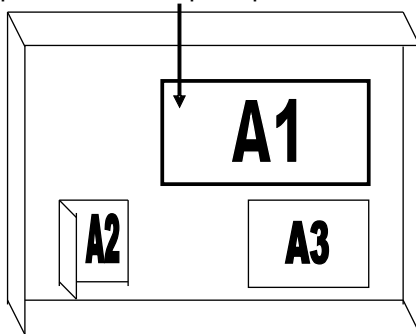


### ETAPE 3

Repérer les 3 cartes installées à l'intérieur du fronton :

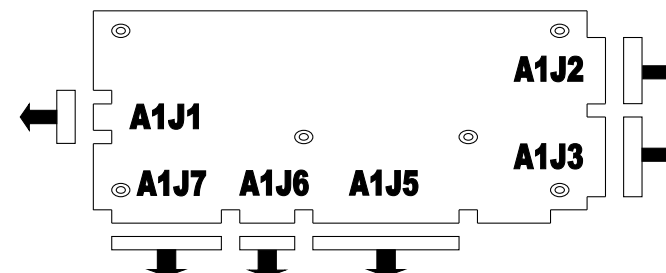
- **A1** : la carte « CPU » principale, la plus grande
- **A2** : la carte d'alimentation, la plus petite en bas à gauche, montée sur une équerre métallique
- **A3** : la carte « driver » de pilotage des lampes et des bobines, en bas à droite

La carte **PI-1** remplacera la carte principale **A1** :



### ETAPE 4

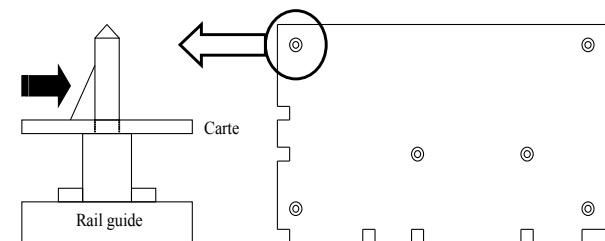
Repérer sur la carte **A1** les 6 connecteurs enfilés sur son pourtour.  
Bien noter leur sens d'insertion, puis les retirer dans le sens indiqué par flèche en tirant sur le corps du connecteur, et pas sur les fils !



### ETAPE 5

Libérer les 6 clips (entretoises en nylon) qui maintiennent la carte **A1** en place dans le fronton : avec deux doigts (ou une petite pince plate), enfoncer chaque « clip » puis tirer légèrement la carte à soi.  
Ensuite, la carte s'enlève facilement en tirant doucement par les bords.

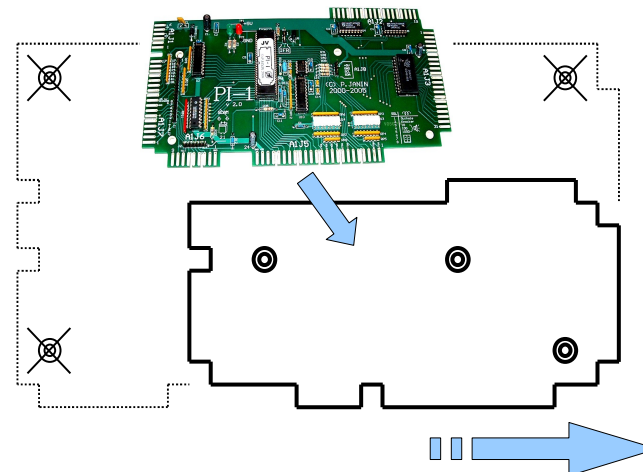
*Conseil : retirer l'accumulateur noir au centre pour éviter qu'il ne coule, et le recycler (piles).*



### ETAPE 6

Sortir la nouvelle carte **PI-1** de son emballage antistatique à conserver impérativement pour tout retour. Elle s'installe exactement à la place de l'ancienne sur les 3 entretoises inférieures droites.

Note : les 2 entretoises supérieures ainsi que celle dans le coin inférieur gauche ne sont pas utilisées (identifiées par une croix sur le dessin).



## Suite de la page 1

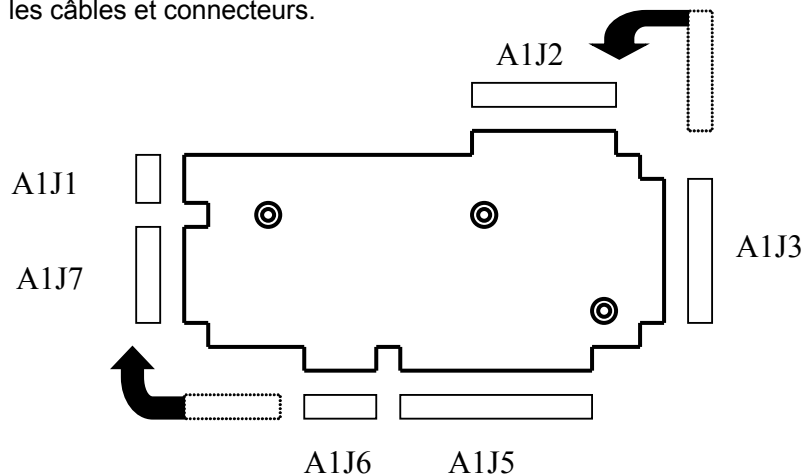
### ETAPE 7

Réinstaller les connecteurs A1J1 à A1J7 sur la nouvelle carte **PI-1**.  
Noter que l'emplacement de 2 connecteurs a changé :

- **A1J7** se trouve maintenant sur le côté **gauche**, juste sous A1J1
- **A1J2** se trouve maintenant sur le côté **supérieur**

Pour les remettre, plier doucement le tourillon de fils à angle droit de leur ancienne position.

Cela ne change en rien la fonctionnalité de la carte ni n'endommage les câbles et connecteurs.



### ETAPE 8 : LORS DU 1<sup>er</sup> DEMARRAGE (manuel : étape 13)

A la **toute première mise en route**, ou après le remplacement de la mémoire de sauvegarde :

- La langue utilisée pour l'affichage de tous les messages est d'abord demandée (voir menu « LANGUE ») ; le délai alloué pour changer de langue est de 5 secondes
- Puis la mémoire est effacée et préprogrammée (voir option « EFFACE » du menu « PREREGLAGES »)
- La fréquence d'affichage, **50Hz par défaut** (DIPSW 26 ON), devra être changée si besoin (voir menu « DIPSW »)
- Enfin, le jeu sélectionné par défaut est « **GENIE** » (lettre « L »), modifiable comme décrit ci-après

# PI-1

### SELECTION DU JEU

Le nom complet du jeu sélectionné ainsi que son identifiant (une lettre unique qui correspond aux anciennes « GAME PROM » de la carte d'origine) sont affichés pendant 5 secondes, comme sur l'exemple ci-dessous :

- Afficheur PLAYER1 :  
« JEU » + lettre de « A » (*Cleopatra*) à « S » (*Asteroid Annie*) et kits dérivés précédés d'un « + »
- Afficheurs PLAYER3/PLAYER4 :  
nom du jeu en toutes lettres

Les autres afficheurs restent vides.

Pour changer de jeu, presser le bouton blanc **[TEST]**, à l'intérieur de la porte métallique avec les monnayeurs, dans les **5 secondes** suivant l'affichage du jeu : l'afficheur PLAYER1 clignote.

Chaque nouvel appui sur **[TEST]** va afficher le jeu suivant dans la liste (voir couverture du manuel pour la liste complète des jeux et des kits dérivés disponibles).

Le jeu affiché sera finalement sélectionné en appuyant sur le bouton rouge **[CREDIT]**, celui qui démarre une partie en face avant de la porte métallique, ou par défaut au bout de **5 secondes** après la dernière action de l'utilisateur sur l'un des 2 boutons.

### MISE EN ROUTE DU FLIPPER

Une fois allumé, le flipper va suivre une séquence de démarrage précise comportant :

- L'affichage d'un message de bienvenue (nom de la carte, copyright et année)
- L'allumage de ses lampes de contrôle (appelées *LED*) d'alimentation et du microprocesseur
- La sélection du jeu désiré (voir étape précédente)
- Le clignotement simultané des 2 relais « GAME OVER » et « TILT », et avec eux toutes les lampes du plateau de jeu (celles qui éclairent les plastiques de décoration)
- La vérification de certains *switches* de la porte des monnayeurs et du plateau de jeu

A l'issue de cette séquence, si aucun problème n'a été détecté, le jeu est opérationnel.

**Le manuel complet est disponible sur [www.flipp.fr](http://www.flipp.fr)**

