

Installation Carte **PI-1X4**



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



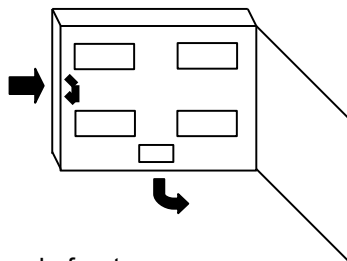
TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE

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.

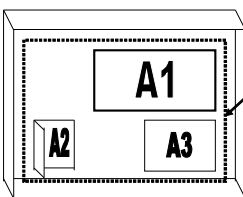


ETAPE 3

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

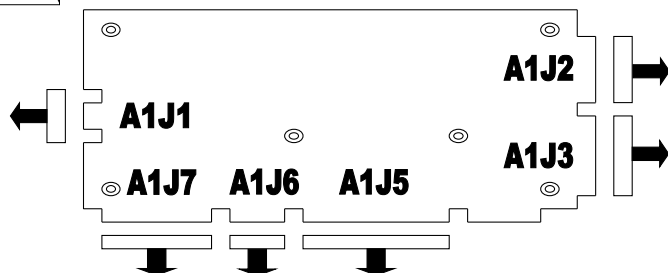
- **A1** : la carte « CPU » principale, la plus grande
- **A2** : la carte d'alimentation, la plus petite en bas à gauche
- **A3** : la carte « driver » de pilotage des lampes et des bobines

La carte **PI-1 X4** remplacera l'ensemble de ces 3 cartes.



ETAPE 4

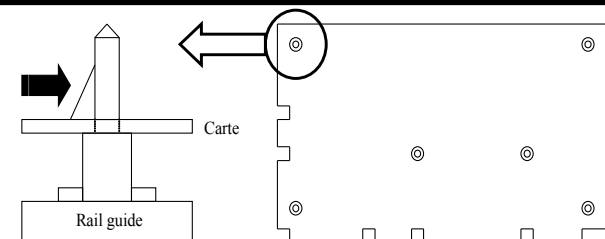
Repérer sur la carte **A1** les 6 connecteurs enfilés sur son pourtour. Bien noter leur sens d'insertion, puis les retirer dans le sens indiqué par la flèche en tirant sur le **corps** du connecteur, **et pas sur les fils** !



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).

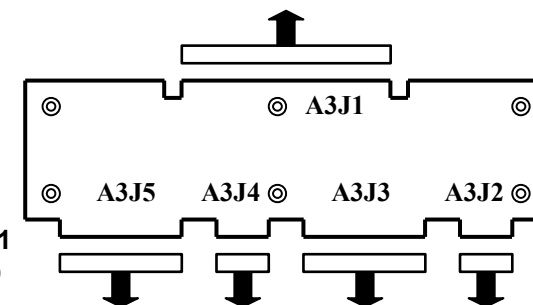


ETAPE 6 (manuel: étape 8-X4)

De la même manière que pour la carte **A1** à l'étape 5, repérer sur la carte **A3** ses 5 connecteurs :

- **A3J1** sur le dessus : vers la carte principale **A1**
- **A3J5 A3J4 A3J3 et A3J2** (de gauche à droite) sur le côté inférieur : vers le plateau de jeu

Bien noter leur sens d'insertion, puis les retirer dans le sens indiqué par la flèche en tirant sur le **corps** du connecteur. Enfin, retirer la carte.

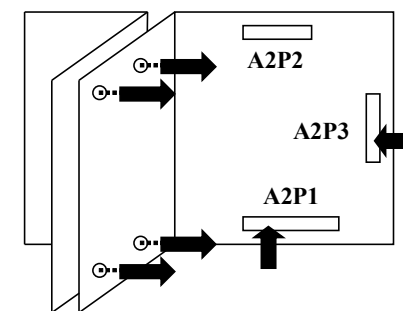


ETAPE 7 (manuel: étape 9-X4)

Repérer sur la carte **A2** les 3 connecteurs à picots enfilés sur son pourtour :

- **A2P1** sur le côté inférieur : vers la platine des transformateurs et fusibles dans la caisse
- **A2P2** sur le côté supérieur : vers anciennement la carte **A1**
- **A2P3** sur le côté droit : vers les afficheurs

Bien noter leur sens d'insertion, et notamment le fil de masse vert (ou noir sur certains Cleopatra, Sinbad et Joker Poker) sur **A2P1 broche 3 et A2P3 broche 5**, puis les retirer en tirant vers soi sur le **corps** du connecteur. Enlever la carte en dévissant les 4 vis qui la maintiennent sur son étrier.



PI-1X4

Suite de la page 1

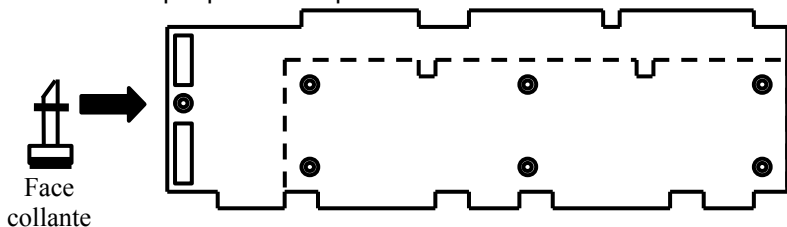
ETAPE 8 (manuel: étape 10-X4)

Sortir la nouvelle carte **PI-1 X4** de son emballage antistatique.

- Conserver impérativement cet emballage pour tout retour !



Elle s'installe exactement à la place de l'ancienne carte driver **A3** sur ses 6 entretoises. Dans le 7^e trou de fixation, à l'extrême gauche, insérer d'abord l'entretoise autocollante fournie. Enlever le film protecteur de la face mousse collante de l'entretoise, puis enficher la carte **PI-1 X4** sur les 6 entretoises d'origine, et bien coller la 7^e entretoise sur la plaque métallique du fond :

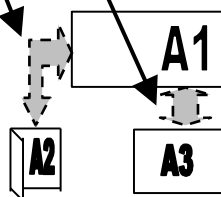


Ré-enfiler ensuite tous les connecteurs des anciennes cartes **A1**, **A2** et **A3** comme suit, dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du coin supérieur gauche :

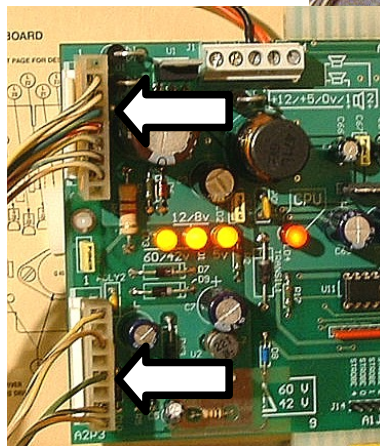
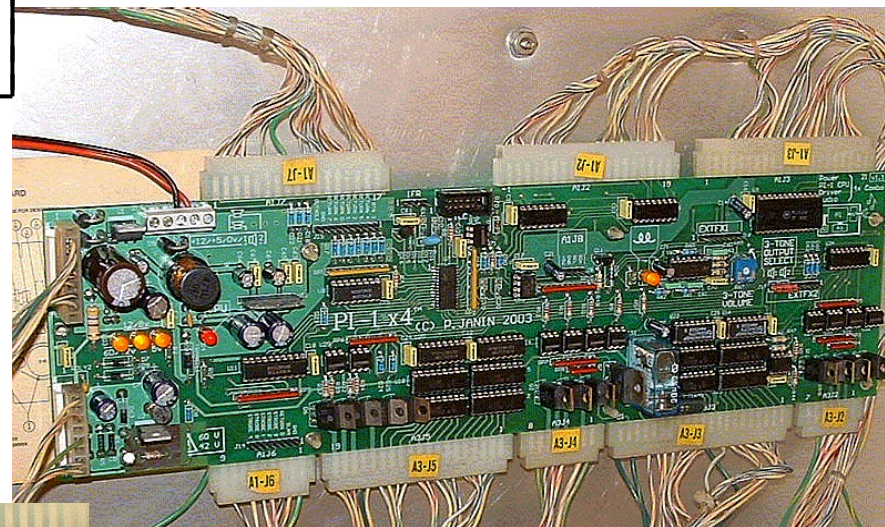
- **A2P1** tourné de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (se baser sur la flèche de repérage signalant la position du fil vert (ou noir) de masse identifié à l'étape 9)
- **A1J7** tourné à 180°
- **A1J2** et **A1J3**, tournés à 180° et alignés
- **A3J2 A3J3 A3J4** et **A3J5**, alignés
- **A1J6**
- et enfin **A2P3** sans changer d'orientation, dans le coin inférieur gauche ; comme pour **A2P1**, se baser sur la flèche de repérage signalant la position du fil de masse identifié à l'étape précédente

Il n'y a pas de risque d'erreur d'insertion ou de confusion possible dans les connecteurs : chaque connecteur est de taille différente et possède des détrompeurs rendant toute inversion impossible.

Les connecteurs de liaison **A2P2-A1J1** et **A1J5-A3J3** sont maintenant inutiles : les mettre de côté.



Bien vérifier la position de chaque connecteur à l'aide de cette photo d'ensemble de la carte **PI-1 X4** une fois installée dans le flipper :



Et une vue de la section d'alimentation, avec :

- le connecteur **A2P1** en haut à gauche (la flèche du haut indique la position du fil vert -ou noir- uni)
- le connecteur **A2P3** en bas à gauche (la flèche du bas indique la position du fil vert -ou noir- uni)
- l'entretoise nylon entre les 2 connecteurs
- les 3 LEDs-témoin : +60V/+42V, +12V/+8V, +5V
- la LED d'activité CPU (à droite)
- le câble du haut-parleur connecté sur la sortie N°1 du bornier à vis **J1** (connexion optionnelle, voir manuel : étape 11-X4)

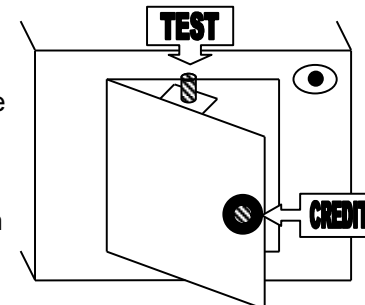
La carte est désormais installée ! Restent la configuration de la langue, puis du jeu au premier démarrage.

SELECTION DU JEU

Le nom complet du jeu sélectionné ainsi que son identifiant (une lettre) sont affichés pendant 5s :

- 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

Pour changer de jeu, presser le bouton blanc **[TEST]**, à l'intérieur de la porte métallique avec les monnayeurs, dans les 5 secondes. Chaque nouvel appui sur **[TEST]** va afficher le jeu suivant dans la liste (voir manuel pour la liste complète des jeux disponibles). Le jeu affiché sera finalement sélectionné en appuyant sur le bouton rouge **[CREDIT]**, ou par défaut au bout de **5 secondes** après la dernière action de l'utilisateur sur l'un des 2 boutons.



Le manuel complet est disponible sur www.flipp.fr

...Bon flipp !!!