

Installation Carte **PI-80**



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
- Les afficheurs et les cartes **A6/A7** (son) 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) **A3** (driver) **A6/A7** (son) doivent être propres et exemptes de toute corrosion



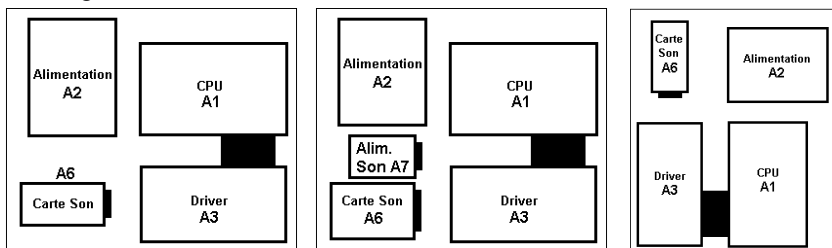
TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE

ETAPE 1

Ouvrir le fronton du jeu, grâce à la clef sur le côté gauche ou sur le dessus du fronton (derniers jeux System80A). Selon le jeu, la vitre de décoration doit être poussée vers le haut puis basculée vers soi, et/ou un cadre extérieur s'ouvre sur le côté droit, découvrant un panneau en bois supportant les afficheurs et les lampes. A l'aide de la poignée, le faire pivoter vers la droite pour accéder aux cartes.

ETAPE 2

Les cartes dans le fronton peuvent être disposées selon l'une des configurations suivantes :



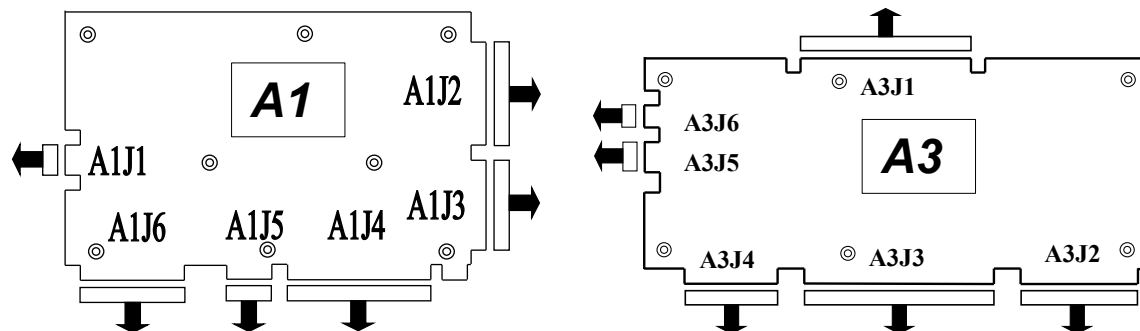
- **A1** : la carte « CPU » principale, la plus grande
- **A2** : la carte d'alimentation, montée sur un radiateur métallique, et reliée à la carte **A1** par une petite nappe à 4 fils
- **A3** : la carte « driver » de pilotage des lampes et des bobines, reliée à la carte **A1** par une nappe large (en noir sur les dessins)
- **A6** : la carte son, parlante (grande) ou non (petite)
- **A7** : l'éventuelle carte d'alimentation de la carte son parlante **A6**

La carte **PI-80** remplacera les 3 cartes A1 A2 A3.

ETAPE 3

Repérer sur les cartes **A1** et **A3** les 6 connecteurs sur leur pourtour :

- Carte **A1** : connecteurs A1J1 à A1J6
- Carte **A3** : connecteurs A3J1 à A3J6



Bien noter leur sens d'insertion, puis les retirer en tirant sur le **corps** du connecteur, **et pas sur les fils** ! La nappe large de liaison entre **A1J4** et **A3J1** n'est plus utilisée, la retirer.

ETAPE 4

Libérer les clips (entretoises en nylon, signalées par un petit rond sur les dessins ci-dessus) qui maintiennent ces 2 cartes en place dans le fronton : avec deux doigts (ou une petite pince plate), enfoncer chaque « clip » puis tirer légèrement la carte à soi.

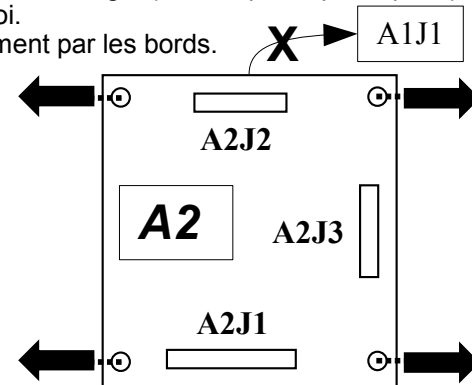
Ensuite, chaque carte s'enlève facilement en tirant doucement par les bords.

Conseil : retirer l'accumulateur noir à gauche sur la carte CPU A1 pour éviter qu'il ne coule, et le recycler (piles).

ETAPE 5

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

- **A2J1** sur le côté inférieur : vers la platine des transformateurs et fusibles dans la caisse
- **A2J2** sur le côté supérieur : vers anciennement la carte **A1** par une petite nappe à retirer (plus utilisée)
- **A2J3** sur le côté droit : vers les afficheurs



Bien noter leur sens d'insertion, puis les retirer en tirant vers soi sur le **corps** du connecteur.

Enlever la carte en dévissant les 4 vis qui la maintiennent en place sur les 2 supports métalliques.



PI-80

Suite de la page 1

ETAPE 6

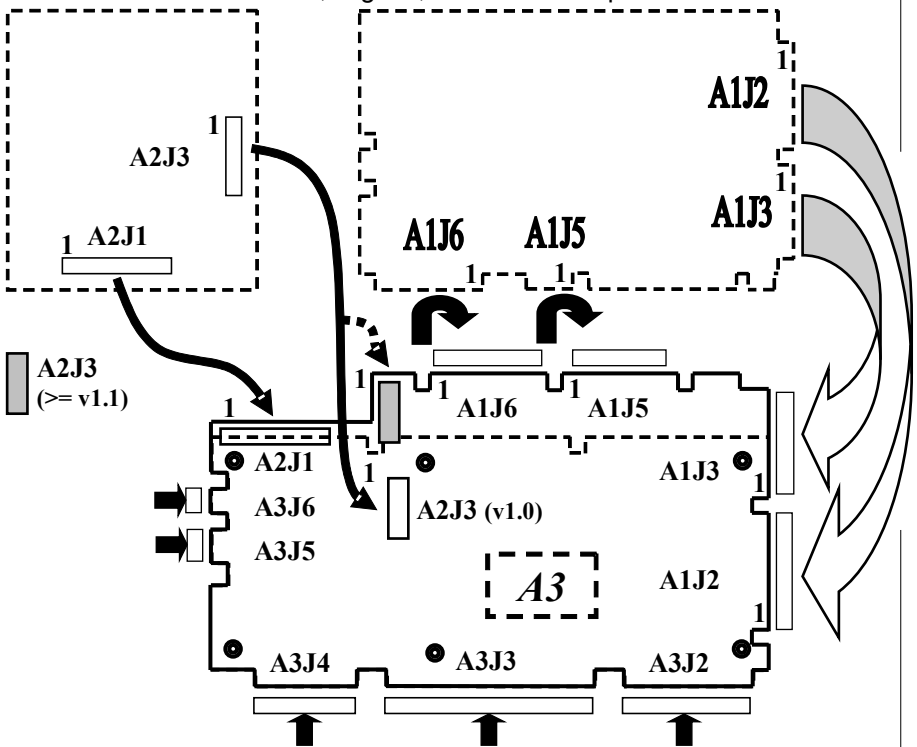
Sortir la nouvelle carte **PI-80** de son emballage antistatique.

- Conserver impérativement cet emballage pour tout retour !



Elle s'installe exactement à la place de l'ancienne carte **A3** sur ses 6 entretoises d'origine. Ré-enfiler ensuite tous les connecteurs des anciennes cartes **A1**, **A2** et **A3** comme suit, dans le sens des aiguilles d'une montre sur la carte **PI-80** en partant du coin supérieur gauche :

- **A2J1**, puis **A2J3** plus au centre, dans la même position
- **A1J6** et **A1J5**, tournés à 180°
- **A1J3** et **A1J2**, retournés puis inversés (en haut A1J3, en bas A1J2)
- **A3J2**, **A3J3** et **A3J4**, alignés, dans la même position
- et enfin **A3J5** et **A3J6**, alignés, dans la même position



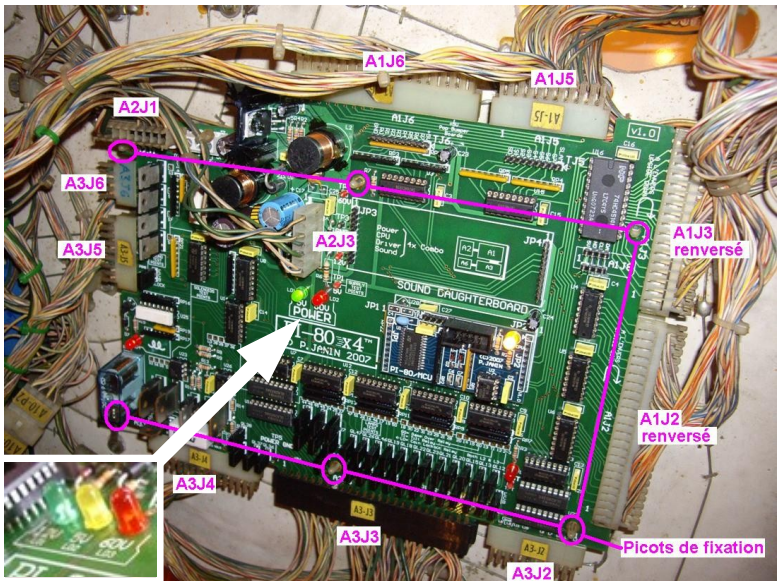
Il n'y a aucun risque d'erreur d'insertion ou de confusion : chaque connecteur est de taille différente et possède un ou plusieurs détrompeurs rendant toute inversion impossible.

Note: les connecteurs de liaison **A2J2-A1J1** et **A1J4-A3J1** sont maintenant inutiles.

Bien vérifier la position de chaque connecteur sur cette photo d'ensemble de la carte **PI-80** une fois installée :

Sur certains jeux, les nappes de fils allant à **A2J1** et **A2J3** sont très courtes. Il faudra alors enlever certains colliers de fixation (vissés sur le panneau en bois) pour leur donner suffisamment de „mou“ et permettre leur enfichage.

A l'allumage, les LED « **12V** » (à partir de la v1.1), « **5V** » et « **60V** » doivent briller, et la LED « **CPU** » (sur la carte fille centrale) doit clignoter.



SELECTION DU JEU et REGLAGES SPECIFIQUES

Le nom complet du jeu sélectionné ainsi que son identifiant (un nombre à 3 chiffres inscrit sur les anciennes « **GAME PROM** » de la carte CPU d'origine) sont affichés pendant 5 secondes :

- Afficheur **PLAYER1** : identifiant du jeu = « nombre » à 3 chiffres
- Afficheur **PLAYER2** : « **SYS80** » ou « **SYS80A** » selon la série à laquelle appartient le jeu
- Afficheurs **PLAYER3/PLAYER4** : nom du jeu en toutes lettres

Pour changer de jeu, presser le petit bouton **[TEST]**, à l'intérieur de la porte métallique avec les monnayeurs, dans les 5 secondes : le jeu actuellement sélectionné clignote.

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

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.

A la première sélection du jeu, ou en cas de changement de jeu, un menu avec les réglages spécifiques au jeu s'affichera le cas échéant (voir manuel pour les réglages de chaque jeu).

Le manuel complet est disponible sur www.flipp.fr ...Bon flipp !!!

