

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 dûs 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



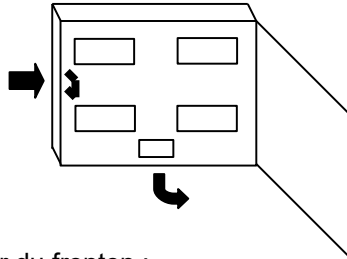
TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE

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.

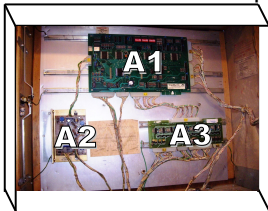


ETAPE 3

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

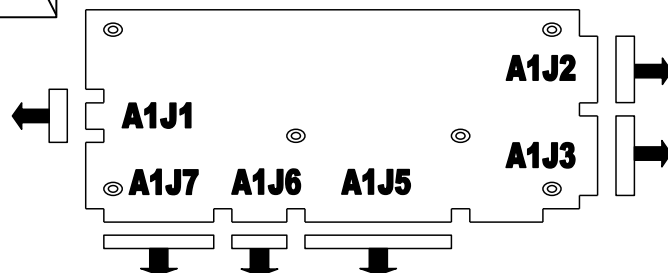
- **A1** : la carte « CPU » principale, la plus grande
- **A2** : la carte d'alimentation, la plus petite en bas à gauche
- **A3** : la carte « driver » de pilotage des lampes et des bobines

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



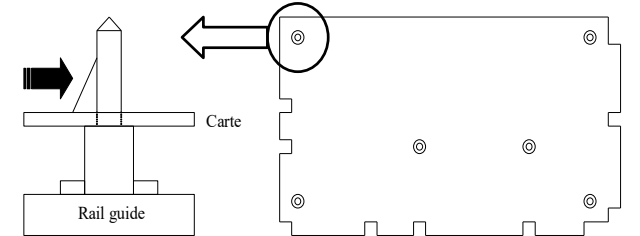
ETAPE 4

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.

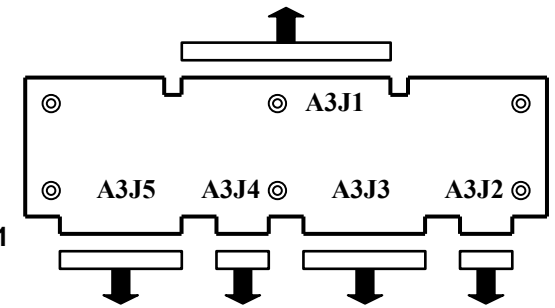


ETAPE 6 (manuel: étape 8-X4)

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.



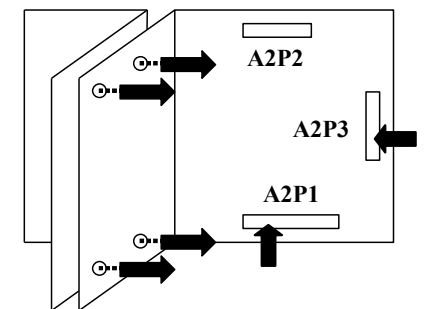
ETAPE 7 (manuel: étape 9-X4)

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

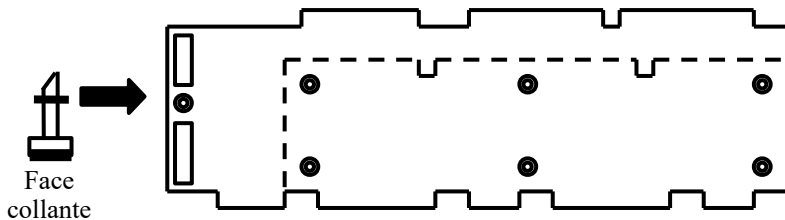
ETAPE 8 (manuel: étape 10-X4)

Sortir la nouvelle carte **PI-1 X4** de son emballage antistatique. La manipuler avec précautions et par les bords.

- 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 :

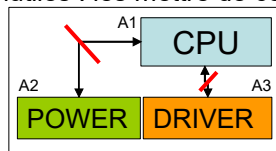


Ré-enficher ensuite tous les connecteurs des anciennes cartes **A1**, **A2** et **A3** comme suit, dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du coin supérieur gauche :

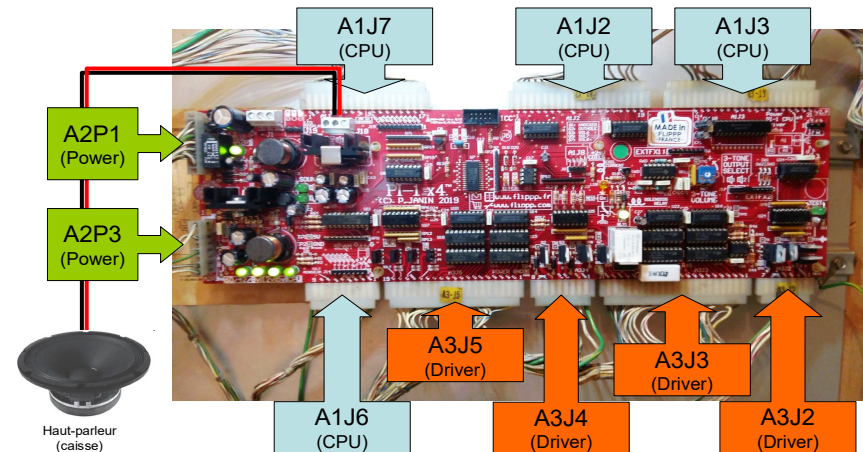
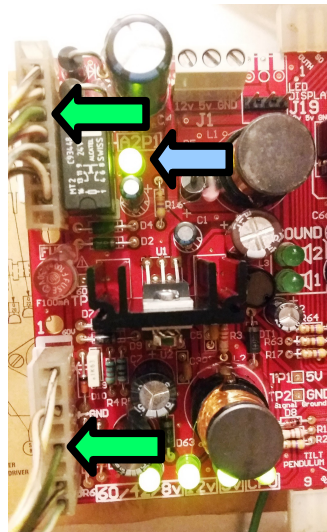
- **A2P1** tourné de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (se baser sur la flèche de repérage signalant la position du fil vert (ou noir) de masse identifié à l'étape 9)
- **A1J7** tourné à 180°
- **A1J2** et **A1J3**, tournés à 180° et alignés
- **A3J2** **A3J3** **A3J4** et **A3J5**, alignés
- **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-A3J1** 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 :



Vue de la section d'alimentation :

A GAUCHE :

- le connecteur **A2P1** en haut à gauche ; fil **vert** (ou **noir**) en broche 3
- la LED témoin de la bonne insertion du connecteur **A2P1**
- le connecteur **A2P3** en bas à gauche ; fil **vert** (ou **noir**) en broche 5

EN BAS :

- les 3 LEDs-témoin d'alimentation :
 - (1) +60V / +42V / +8V
 - (2) +12V
 - (3) +5V
- la LED d'activité CPU (la plus à droite)

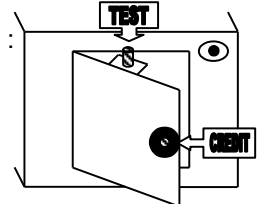
La carte **PI-1 X4** est désormais installée ! Restent la connexion du haut-parleur, la sélection de la langue et du jeu au 1^{er} démarrage.

SELECTION DU JEU

Le nom du jeu sélectionné et son identifiant (1 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 → →

SCAN ME