

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 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
- ▶ 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

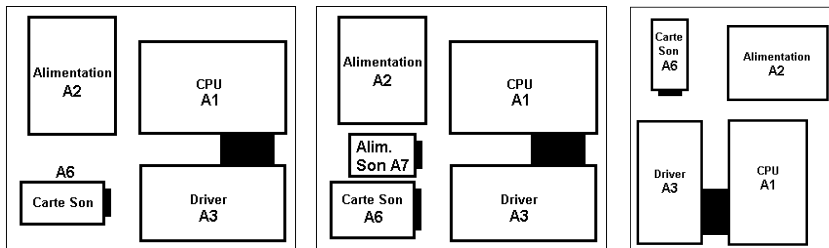
***TOUTE INSTALLATION DANS UN FLIPPER EN ETAT INCONNU
SANS AUCUNE VERIFICATION D'USAGE INVALIDE LA GARANTIE***

ETAPE 1

Ouvrir le fronton du jeu.
Faire pivoter vers la droite le panneau en bois supportant les afficheurs et les lampes, pour accéder aux cartes.

ETAPE 2

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



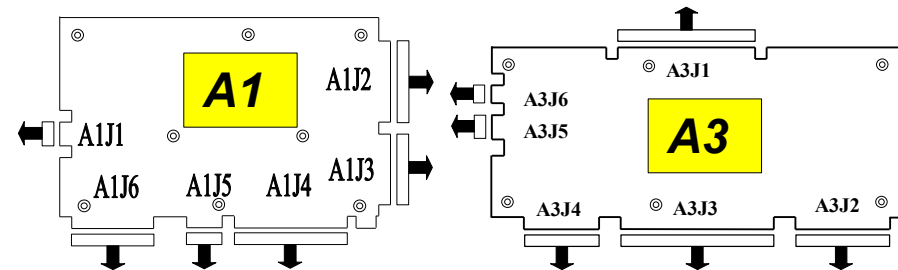
La carte **PI-80** remplacera les 3 cartes A1 A2 A3.

ETAPE 3

Sur les cartes **A1** et **A3**, repérer les 6 connecteurs sur leur pourtour :

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

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

Les cartes **A1** et **A3** s'enlèvent en tirant doucement par les bords, tout en pincant leurs clips de fixation.

Retirer l'accumulateur sur l'ancienne carte CPU A1 et le recycler (avec les piles).

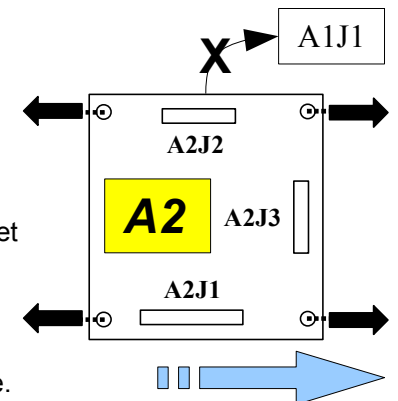


ETAPE 5

Sur la carte **A2**, repérer les 3 connecteurs à picots **A2J1 A2J2** et **A2J3** sur son pourtour.

Les retirer en tirant vers soi sur le corps du connecteur.

Enlever la carte en dévissant les 4 vis qui la maintiennent en place.



PI-80

ETAPE 6

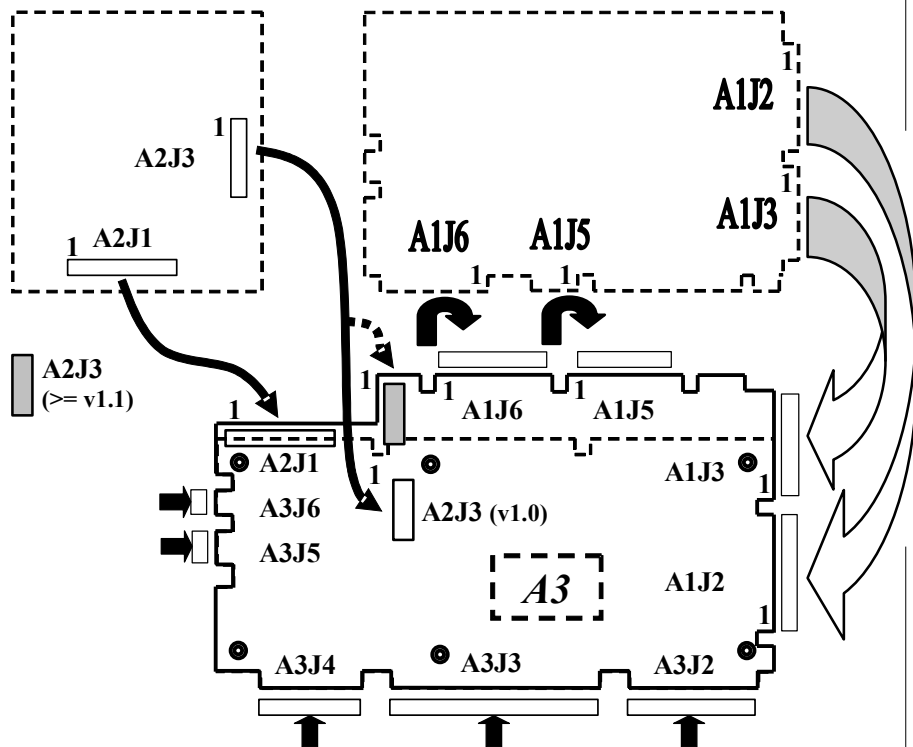
Sortir la nouvelle carte **PI-80** de son emballage antistatique.
La manipuler avec précautions et par les bords.

- Conserver impérativement cet emballage pour tout retour !



Elle s'installe exactement à la place de l'ancienne carte **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



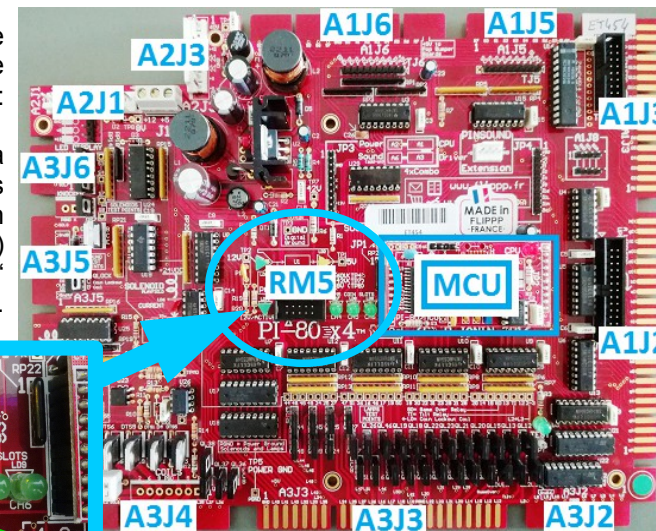
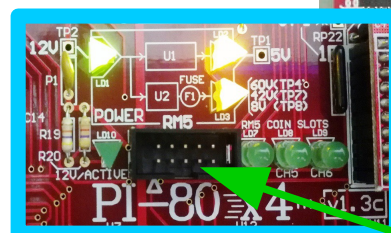
Il n'y a aucun risque d'erreur d'insertion ou de confusion : chaque connecteur est de taille différente et possède des détrompeurs.

Note: les liaisons **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 harnais de fils allant à **A2J1** et **A2J3** sont très courts. Il faudra alors enlever certains colliers de fixation (vissés sur le panneau en bois) pour leur donner suffisamment de „mou“ et permettre leur enfilage.

A l'allumage, les 3 LED « 12V » « 5V » et « 60V » doivent briller, et la LED « CPU » (sur la carte fille **MCU** centrale) doit clignoter :



Monnayeur électronique optionnel **Comestero RM5** ou compatible



SELECTION DU JEU et REGLAGES

A l'allumage, le nom complet du jeu sélectionné et son identifiant à 3 chiffres (inscrit sur les anciennes « GAME PROM » de la carte CPU d'origine) sont affichés pendant 5 secondes :

- JOUEUR 1 : identifiant du jeu à 3 chiffres + lettres
- JOUEUR 2 : « SYS80 » ou « SYS80A » selon la série à laquelle appartient le jeu
- JOUEURS 3 ET 4 : nom du jeu en toutes lettres

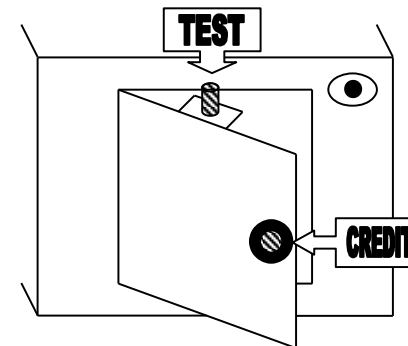
Pour changer de jeu, presser le petit bouton **[TEST]**, à l'intérieur de la porte des monnayeurs, dans les 5 secondes : le jeu actuellement sélectionné clignote.

Chaque nouvel appui sur **[TEST]** affiche le jeu suivant, dans la liste des jeux disponibles (voir manuel).

Le jeu affiché sera sélectionné en appuyant sur le bouton rouge **[CREDIT]**, ou après 5 secondes sans action de l'utilisateur.

A la première sélection du jeu, ou en cas de changement de jeu, un 2^{ème} menu avec les réglages spécifiques au jeu s'affichera (voir manuel).

Le manuel complet est disponible sur www.flipp.fr/PI80



SCAN ME