

BELANGRIJKE INSTRUCTIES VOOR INSTALLATIE VAN DE PRINTPLAAT:

- * De flipperkast moet uit staan en de stekker uit het stopcontact voor het weghalen of installeren van een printplaat.
- * De elektronische platen moeten aan de randen vastgepakt worden om schade te voorkomen aan statische elektriciteit.
- * Het snoer moet in goede conditie zijn en in een stopcontact met aarde gestopt worden voordat het spel aangaat.
- * Alle displays en A6/A7 (geluids)kaart moeten in perfect werkende conditie zijn, alle spoelen en hun diodes moeten goed gecontroleerd zijn.
- * Alle zekeringen moeten gecontroleerd zijn en kloppen met de instructies van het spel (waarde, ampère en snelheid), zie originele handleiding.
- * Pinnen van alle stekkers van A1 (CPU), A2 (stroomtoevoer), A3 (driver) en A6/A7 (geluid) moeten schoon zijn en vrij van corrosie.



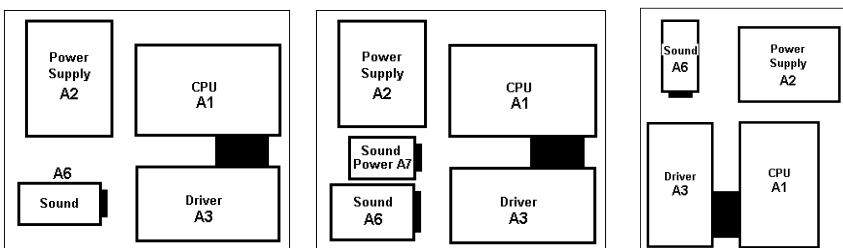
HET INSTALLEREN VAN EEN KAART IN EEN SPEL MET ONBEKENE CONDITIE KAN DE GARANTIE ONGELDIG MAKEN.

STAP 1

Open de kop van de flipperkast met de sleutel links of bovenin (laatste system80A spellen). Afhankelijk van het spel, moet de kopruit naar boven worden gedruwd en naar je toe getrokken, of een houten frame zwaait naar rechts. Hierna zie je een houten paneel met displays en lampjes. Trek aan de handel en het paneel zal naar rechts opengaan, zodat je toegang hebt tot de printplaten.

STAP 2

De printplaten in de kop zijn geïnstalleerd in een van de volgende 3 lay-outs:



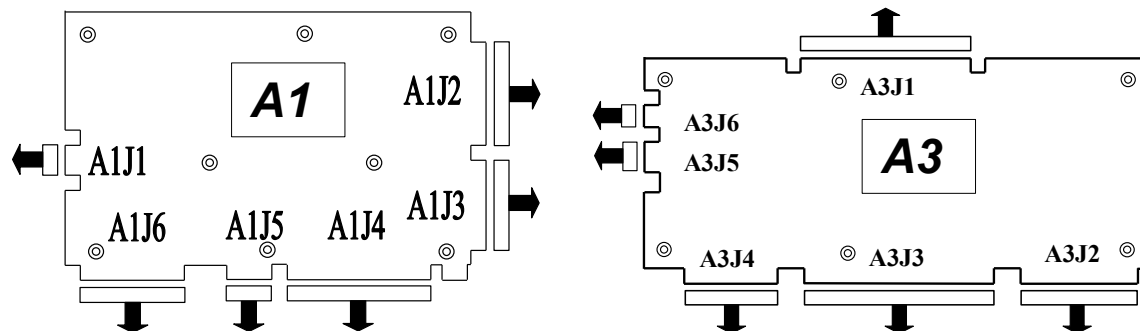
- **A1** : CPU-printplaat, de grootste van allemaal
- **A2** : de power supply (stroomtoevoer) op een metalen frame, verbonden aan **A1** met een kleine stekker met 4 draden.
- **A3** : aansturing voor spoelen en lampen, verbonden met **A1** met een grote stekker (zwart in de tekeningen)
- **A6** : het soundboard (geluid), met spraak (groot) of niet (kleiner)
- **A7** : de stroomtoevoer die naar de geluidskaart **A6** gaat

De **PI-80** printplaat vervangt de 3 printplaten **A1, A2 en A3**.

STAP 3

A1 en **A3** printplaten hebben 6 stekkers aan de kanten:

- **A1** printplaat: stekkers **A1J1** t/m **A1J6**
- **A3** printplaat: stekkers **A3J1** t/m **A3J6**



Let erop hoe ze zitten, maak stickers als die er niet zijn, verwijder ze dan zoals de pijlen hierboven aangeven: trek aan de **plastic huls** en **niet aan de draden!** De stekker tussen **A1J4** en **A3J1** wordt niet meer gebruikt.

STAP 4

Knij in de clijp van de nylon houdertjes, getekend als cirkels hierboven) die deze 2 printplaten in op zijn plaats houden: dit kan met je vingers of een tangetje, voorzichtig in het knijpcontact knijpen en de printplaat naar je toe halen.

Iedere printplaat verwijderen door aan de kanten te trekken.

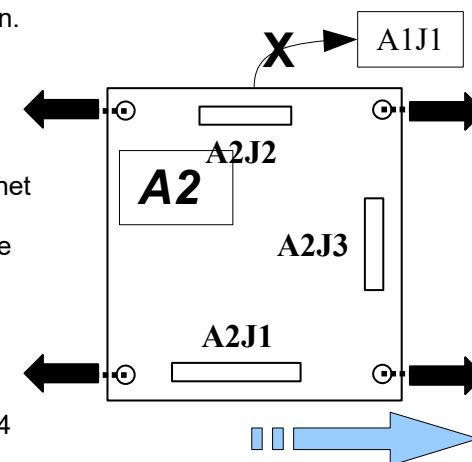
Advies: verwijder de zwarte batterij, links van de CPU A1, om lekkage te voorkomen en recycle deze.

STAP 5

Op de **A2** printplaat zitten 3 stekkers aan de kanten:

- **A2J1** (onderin): naar transformators en zekeringen in het kabinet.
- **A2J2** (bovenin): naar oude **A1** printplaat met een kleine stekker die niet meer gebruikt gaat worden
- **A2J3** (rechts): naar de displays.

Let erop hoe ze zitten, maak stickers als die er niet zijn, verwijder ze dan zoals de pijlen hiernaast aangeven: trek aan de **plastic huls**, schroef dan de printplaat los met de 4 schroeven die hem op zijn plaats houden.



PI-80

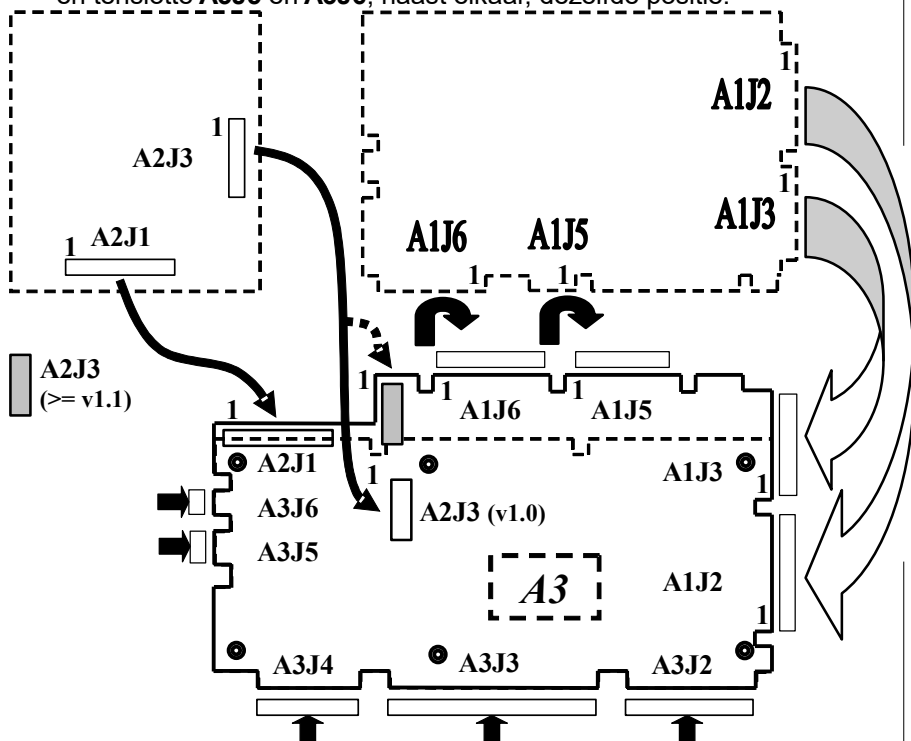
STAP 6

Neem de nieuwe **PI-80** printplaat uit de antistatische hoes, Bewaar de hoes veilig, mocht de plaat teruggezonden moeten worden!



De printplaat past precies op de plek van **A3** op de 6 houders. Sluit dan alle stekkers aan van de oude **A1**, **A2** en **A3** printplaten als volgt, met de klok mee vanaf de hoek bovenin links:

- **A2J1**, dan **A2J3** meer naar rechts, dezelfde positie.
- **A1J6** en **A1J5**, 180° gedraaid en naast elkaar.
- **A1J3** en **A1J2**, 180° gedraaid en gewisseld (A1J3 boven en A1J2 onder),
- **A3J2**, **A3J3** en **A3J4**, naast elkaar, dezelfde positie
- en tenslotte **A3J5** en **A3J6**, naast elkaar, dezelfde positie.



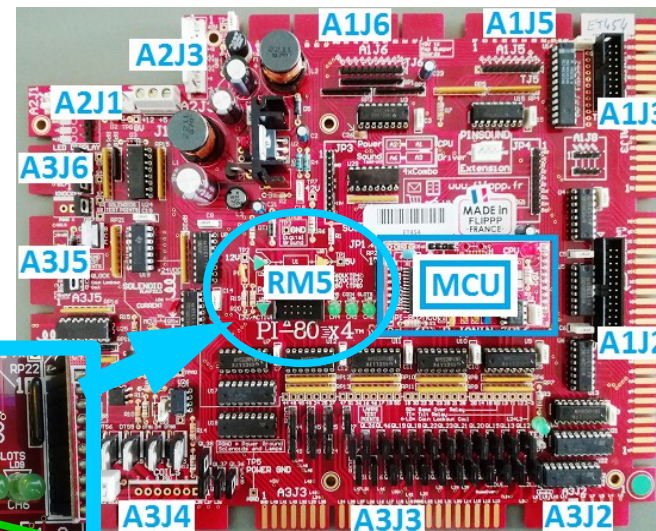
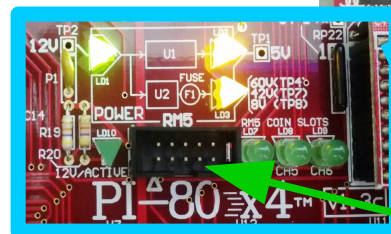
Er is geen risico op foute plaatsing of verwisselen van de stekkers: iedere stekker heeft zijn eigen maat en sommige hebben geblokkeerde gaatjes, waardoor fouten onmogelijk zijn.

Opm.: stekkers **A2J2-A1J1** en **A1J4-A3J1** worden niet meer gebruikt.

Controleer de positie en locatie van iedere stekker aan de hand van het **PI-80** printplaatoverzicht hiernaast:

Bij sommige spellen zijn de stekkers naar **A2J1** en **A2J3** kort. Sommige witte houders (op het houten paneel geschroefd) zullen dan verwijderd moeten worden om meer ruimte te geven.

Bij opstarten zullen de **12V 5V** en **60V** LED-lampjes aan zijn en de **CPU LED** (midden op de **MCU** plaat) moet knipperen.



Optionele muntcontrole met **Comestero RM5** of compatibel

SPELSELECTIE en SPECIFIEKE INSTELLINGEN

De volledige spelnaam van het geselecteerde spel en zijn 3-cijferig nummer (op de oude « spel-PROM » van de originele CPU printplaat) worden 5 seconden getoond:

- SPELER 1 display: spel nummer van 3 cijfers
- SPELER 2 display: SYS80 of SYS80A afhankelijk van uit welke serie het spel is
- SPELER 3 en 4 display: volledige naam van het spel

Om het spel te veranderen druk je op de kleine **TEST**-knop, die in de voordeur zit bij de muntgleuven binnen 5 seconden na opstarten: het huidige gekozen spel knippert. Iedere keer dat de **TEST**-knop ingedrukt wordt verschijnt het volgende spel in de lijst van spellen die mogelijk zijn.

Om een getoond spel te selecteren druk je op de rode **CREDIT**-knop. Standaard zal het getoonde spel automatisch geselecteerd worden na 5 seconden, nadat welke knop dan ook is ingedrukt.

Bij de eerste spelselectie, of als deze veranderd wordt, verschijnt een menu met specifieke instellingen voor dat spel (als ze aanwezig zijn, gebruikt de originele handleiding van het spel hiervoor).

De volledige handleiding staat op www.flipp.com

...flipp-ze!!!

