

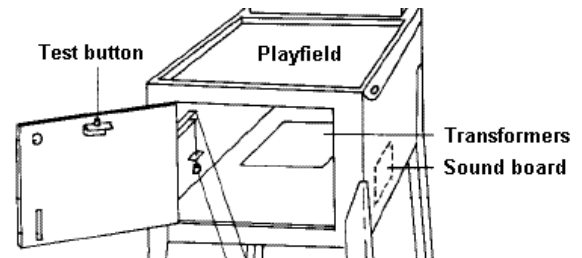
# Erweiterte Soundplatte **PI-FX/1** für Gottlieb™ Flipper System-1

**J. Totem**  
**K. Hulk**  
**L. Genie**  
**N. Buck Rogers**

**P. Torch**  
**R. Roller Disco**  
**S. Asteroid Annie**

## INSTALLATION

1. Schalten Sie den Flipper aus !!! ⚡
2. Öffnen Sie die Kassettüre und ziehen den Verriegelungshebel nach unten, um die lockdown bar zu entsperren bzw. zu entfernen. Schieben Sie die Glasscheibe über dem Spielfeld raus, heben das Spielfeld an und verwenden die Haltestange, um es zu stabilisieren.
3. An der rechten Gehäusesseite befindet sich das Soundboard.
4. Setzen Sie die mitgelieferten Abstandshalter aus Plastik in die drei Befestigungsbohrungen (Pfeile in der Abbildung) ein.
5. Ersetzen Sie die alte Soundplatte mit der neuen, indem Sie die Platine mit drei Schrauben befestigen (ziehen Sie die Schrauben nicht zu fest an).
6. Lassen Sie den mitgelieferten Lautstärke-Drehknopf mittig auf dem Potentiometer einrasten.
7. Stecken Sie den **A7J1** Stecker auf den Steckplatz des Soundboards.



Den Stecker NICHT gewaltsam aufstecken. In diesem Falle ist die Platine mit **A7J1** schlecht ausgerichtet, oder sie ist für dieses Spiel nicht geeignet (wie beispielsweise System-1 Spiele mit 3-töniger Soundplatte vor **TOTEM**).

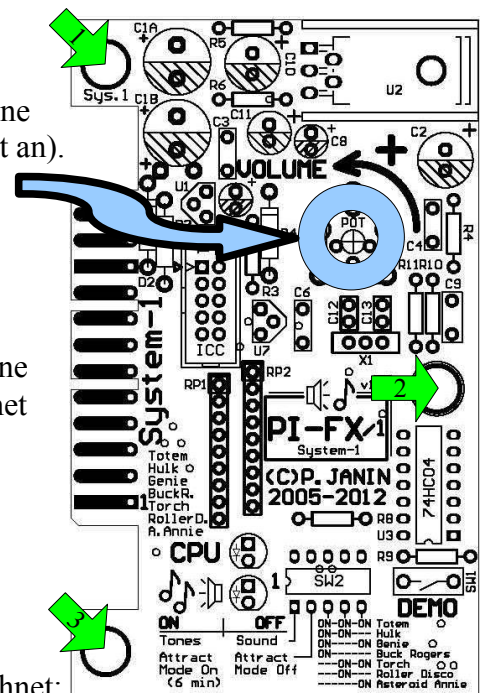
## KONFIGURATION

Die Konfiguration der 5 Schalter ist deutlich auf der Platine gekennzeichnet:

- **1** für die Tonarten : *tones* oder *sounds*
- **2** um den Attractsound alle 6 Minuten abzuspielen.
- **3/4/5** für den Sound bestimmter Geräte, in Form einer Tabelle

Standardmäßig wird das Soundboard mit allen 5 Schaltern auf "**OFF**" geliefert: Kein Spiel ist ausgewählt. Bis die Wahl des Spiels getroffen ist, blinkt die "**CPU**" LED beim Einschalten sehr schnell, so lange bis das gewünschte Spiel gewählt wurde. Nach der Auswahl blinkt die "**CPU**" LED sehr langsam (1x pro Sekunde) und stoppt, wenn ein Ton gespielt wird.

Der "**DEMO**" Knopf spielt – abhängig von der Einstellung des Schalters 1 – alle Tonarten des gewählten Spiels in Tönen oder Melodien ab. Falls ein Spiel am Laufen ist, erklingen die Punktzahlöne nicht mehr, bis das Demo beendet ist.



## **EINSTELLUNG DER LAUTSTÄRKE**

Die Lautstärke lässt sich durch Drehen des Potentiometers gegen den Uhrzeigersinn erhöhen.

## **KONTROLLLEUCHTEN**

Die "CPU" LED weist darauf hin, dass der Soundplattenprozessor funktioniert

- Siehe **KONFIGURATION** für weitere Details.

Die "NOTES" LED weist darauf hin, dass ein Ton vom Prozessor gespielt wird und dass der Audioverstärker funktioniert.

*German translation by Katharina, Jan and Jean-Claude.*