

WICHTIGE VORAUSGEHENDE ANWEISUNGEN ZUR INSTALLATION DER PLATINE:

- Der Flipper muss ausgeschaltet und der Stecker aus der Steckdose sein vor dem Ein-oder Ausbau der PI-1X4 Platinen.
- Die Platinen müssen an ihren Rändern angefasst werden, um eine Beschädigung durch Reibungselektrizität zu verhindern
 - Vor Einschalten des Flippers muss der Zustand des Netzsteckers kontrolliert werden.
 - Der Netzstecker darf nur in eine geerdete Steckdose gesteckt werden
- Alle Displays und Soundplatinen müssen einwandfrei funktionieren, alle Spulen und ihre zugehörigen Dioden müssen kontrolliert und funktionsfähig sein.
- Die Sicherungen sind zu kontrollieren und müssen vorschriftsmäßig den Werten, die in der originalen Bedienungsanleitung des Flippers zu finden sind entsprechen (Nennstrom, maximale Spannungen und Auslösecharakteristik)
- Die Kontakte aller Stecker um die Platinen **A1** (CPU), **A2** (power supply) und **A3** (driver) müssen sauber und frei von Korrosion sein.



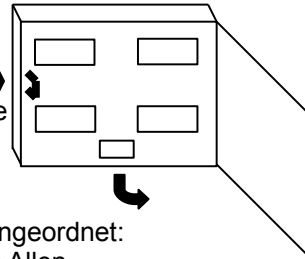
DIE INBETRIEBNAHME DER PLATINE IN EINEN FLIPPERUNBEKANNTEN TECHNISCHEN ZUSTANDS LÄSST DIE GARANTIE ERLÖSCHEN!

Schritt 1

Öffnen Sie das Kopfteil des Flippers mit dem Schlüsse lan der linken Seite. Der Holzrahmen mit dem Backglass öffnet sich zur rechte Seite und sichtbar ist dann das Holzpanel mit de Displays.

Schritt 2

Indem Sie an dem Griff ziehen, schwenken Sie die hölzerne Frontplatte auf der sich die Beleuchtung und Displays befinden, in die selbe Richtung wie die Scheibe.



Schritt 3

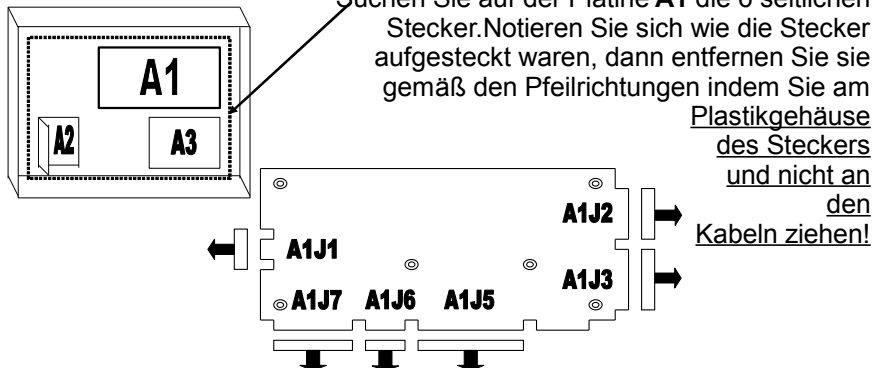
Die Platinen sind im Kopfteil folgendermaßen angeordnet:

- **A1** : Die Hauptplatine « CPU », die größte von Allen
- **A2** : Das Board (Spannungsversorgung), die Kleinste links unten.
- **A3** : Das « Driverboard » (Treiberplatine), das Spulen und Lampen ansteuert

Die **PI-1 X4** ersetzt die 3 Platinen (A1, A2 und A3)

Schritt 4

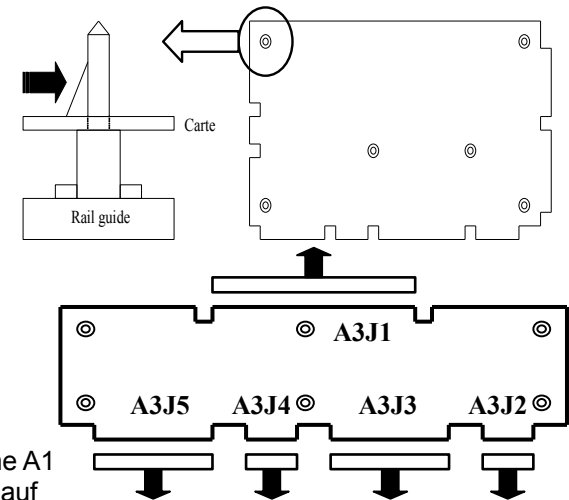
Suchen Sie auf der Platine **A1** die 6 seitlichen Stecker. Notieren Sie sich wie die Stecker aufgesteckt waren, dann entfernen Sie sie gemäß den Pfeilrichtungen indem Sie am Plastikgehäuse des Steckers und nicht an den Kabeln ziehen!



Schritt 5

Öffnen Sie alle Halteschellen (Abstandhalter aus Nylon) die die Hauptplatine **A1** im Kopfteil halten : Mit Hilfe ihrer Fingerspitzen (oder einer Flachzange) drücken Sie jeden Abstandhalter sanft zusammen. Dann ziehen Sie die Platine zu sich her. Platine rausziehen, indem man sie an ihren Rändern greift.

TIPP : Entfernen Sie die zentralgelegte schwarze Batterie, um das Auslaufen zu vermeiden. Recyclen Sie sie der Umwelt zuliebe.



Schritt 6 (Anleitung Schritt 8-X4)

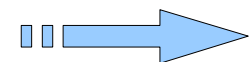
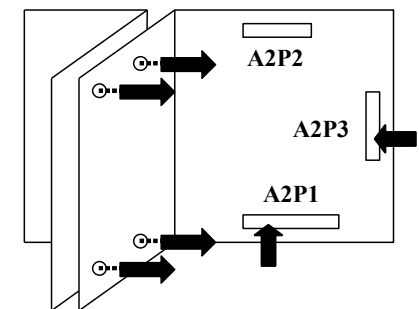
Genauso wie für die Platine **A1** Schritt 5, suchen Sie auf der Platine **A3** die 5 Stecker:

- **A3J1**: Obere Seite : in die Richtung der Hauptplatine A1
 - **A3J5 A3J4 A3J3** und **A3J2** (von links nach rechts) auf der unteren Seite :in der Richtung des Playfield
- Notieren Sie sich wie die Stecker aufgesteckt waren, dann entfernen Sie sie gemäß der Pfeilrichtungen, indem Sie am Plastikgehäuse des Steckers ziehen. Entfernen Sie dann die Platine.

Schritt 7 (Anleitung Schritt 9-X4)

Suchen Sie auf der Platine **A2** die 3 Stecker :

- **A2P1** untere Seite : in der Richtung des Trafos und der Sicherheitsreihe im Kabinett
- **A2P2** obere Seite : geht zur ursprünglichen **A1** Platine



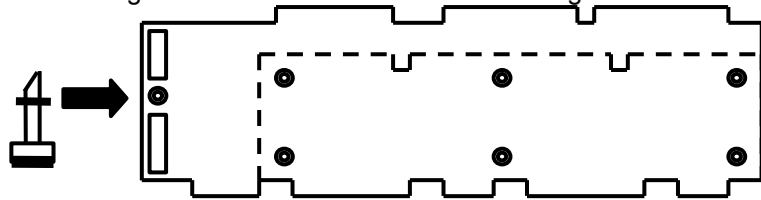
PI-1X4

Fortsetzung

Schritt 8 (Anleitung, Schritt 10-X4)

Nehmen Sie die neue **PI-1X4** Platine aus der antistatischen Verpackung, letztere ist unbedingt für jeglichen Rückversand aufzubewahren

Die Platine passt genau auf die 6 Abstandhalter der alten **A3** Platine. Im siebten Befestigungsloch, ganz links, zuerst den mitgelieferten Selbstklebeabstandhalter einfügen. Den Schutzfilm von der klebenden Schaumstoffseite des Abstandhalters entfernen und die **PI-1X4** Platine auf die 6 ursprünglichen Abstandhalter fixieren. Den Siebten Abstandhalter gründlich auf den Metallboden befestigen:



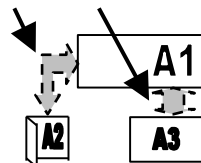
Kelbende Seite

Stecken Sie dann alle Stecker der alten Platinen **A1**, **A2** und **A3** nach folgendem Schema (ausgehend von der linken oberen Ecke im Uhrzeigersinn) auf:

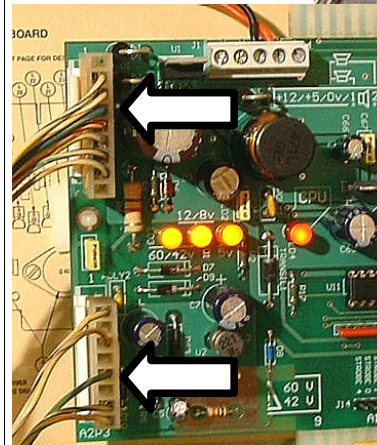
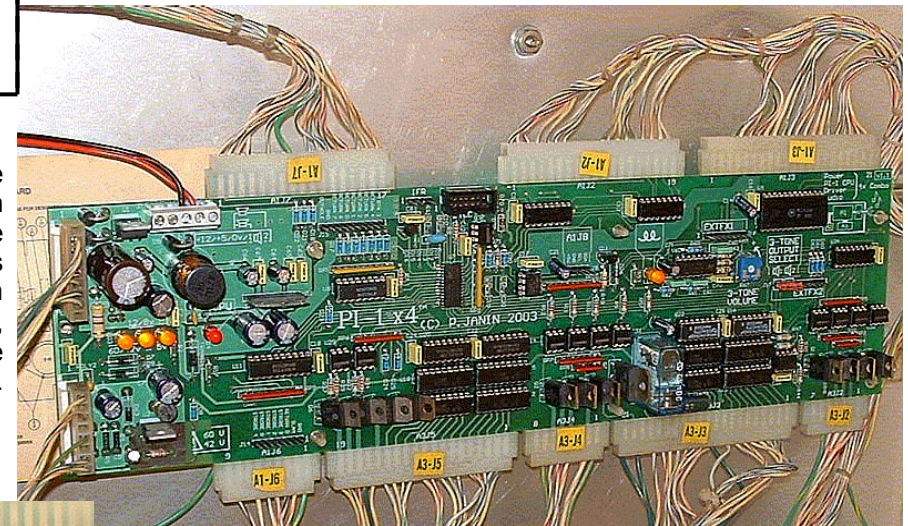
- **A2P1** um 90° gedreht im Uhrzeigersinn gedreht (siehe Foto rechts Stecker oben links: Der Pfeil weist auf den grünen oder schwarzen einfarbigen Massekabel hin)
- **A1J7** um 180° gedreht
- **A1J2** und **A1J3**, um 180° gedreht und aneinandergereiht
- **A3J2** **A3J3** **A3J4** und **A3J5**, aneinandergereiht
- **A1J6**
- Und letztendlich **A2P3**, gleiche Ausrichtung, untere linke Seite. Genauso wie für **A2P1**, sich mit Hilfe des Pfeils, der die Position des Massendrahts signalisiert, helfen.

Es gibt kein Risiko Stecker fehlerhaft aufzustecken, da jeder Stecker eigene, spezifische Maße hat und einige Stecker Kerben haben, die ein Verwechseln unmöglich machen.

Die restlichen abelverbindungen **A2P2-A1J1** und **A1J5-A3J3** werden ab jetzt nicht länger benötigt



Kontrollieren Sie nochmal die Position und die richtige Ausrichtung jedes Steckers auf dem **PI-1X4** Übersichtsbild, sobald die Platine eingebaut ist.



Übersichtsbild der Kabelverbindungen:

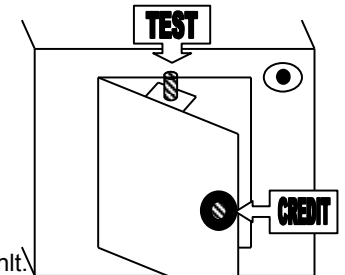
- Die Kabelverbindung **A2P1** links oben (Der oberste Pfeil weist auf die Position des grünen oder schwarzen Kabels hin)
- Die Kabelverbindung **A2P3** links unten (Der untere Pfeil weist auf die Position des grünen oder schwarzen Kabels hin)
- Der Abstandhalter aus Nylon zwischen den zwei Kabelverbindungen
- Die drei Muster LEDs : +60V/+42V, +12V/+8V, +5V
- Die CPU LED (rechts)
- Das Lautsprecherkabel wird am Ausgang Nummer 1 der Anschlussklemmen **J1** angeschlossen(diese Verbindung ist optional, siehe Gebrauchsanleitung Schritt 11-X4)

Die Platine ist jetzt installiert! Bleiben die Auswahl der Sprache und des Spiels beim ersten Einschalten.

AUSWAHL EINES SPIELS

Der vollständige Name des ausgewählten Spiels und seine Benutzerkennung (ein Buchstabe) wird für 5 Sekunden angezeigt.

- Spieler 1 Display : „SPIEL“ + Buchstabe „A“ (*Cleopatra*) bis „S“ (*Asteroid Annie*) und Spielkits gefolgt von „+“
 - Spieler 3 und 4 Display : der vollständige Name des Spiels
- Um das Spiel zu ändern, drücken Sie innerhalb von 5 Sekunden nach dem Einschalten des Flippers den kleinen Weißen **Test** Knopf, der sich auf der Innenseite der Kassettüre befindet. Jedes Mal wenn der Test-Knopf gedrückt wird, wird das nächste Spiel aus der Liste der verfügbaren Spiele, im Display angezeigt. (Siehe Gebrauchsanleitung um die komplette Liste der verfügbaren Spiele zu sehen) Drücken sie den roten **Credit** Knopf, um das angezeigte Spiel auszuwählen. Wird **5 Sekunden** lang keiner der beiden Knöpfe (**Test**-oder **Credit**-Knopf) gedrückt wird automatisch das angezeigte Spiel gewählt.



Die ausführliche Anleitung ist auf www.flipp.com erhältlich..LET'S FLIPPP!!!