

# Carte son évoluée **PI-FX/1** pour flippers Gottlieb™ **System-1**

J. Totem

K. Hulk

L. Genie

N. Buck Rogers

P. Torch

R. Roller Disco

S. Asteroid Annie

## INSTALLATION

1. Eteindre le flipper !!! ⚡
2. Ouvrir la porte des monnayeurs, retirer la manchette et la vitre, puis soulever le plateau de jeu et mettre sa barre de maintien
3. Repérer l'emplacement de la carte son d'origine
4. Clipser les 3 entretoises (fournies) dans les 3 gros trous
5. Visser la carte dans la caisse à l'emplacement de celle d'origine, en insérant 3 vis (Gottlieb ou autres) dans les entretoises
6. Clipser l'axe de volume (fourni) au centre du potentiomètre de réglage
7. Insérer la carte dans le connecteur d'origine **A7J1**

Ne PAS forcer ! sinon cela veut dire que la carte n'est pas bien alignée avec **A7J1**, ou bien qu'elle n'est pas prévue pour ce jeu (cas des jeux System-1 à carte son 3 tons avant *TOTEM*).

## CONFIGURATION

La configuration des 5 interrupteurs est marquée en clair sur la carte :

- 1 pour le type de sons : *tones* ou *sounds*
- 2 pour jouer le son d'attraction (*attract tune*) toutes les 6 minutes
- 3/4/5 pour la banque de sons du jeu sous forme de tableau

Par défaut, la carte est livrée avec les 5 interrupteurs sur "**OFF**" : aucun jeu n'est sélectionné. Dans ce cas, à l'allumage, la LED "**CPU**" clignote très vite tant que la sélection du jeu n'a pas été faite. Une fois le jeu désiré sélectionné, la LED "**CPU**" clignote très lentement (chaque seconde environ) et s'arrête pendant qu'un son est joué.

Le bouton « **DEMO** », comme son nom l'indique, joue tous les sons du jeu sélectionné dans le mode *tones* ou *sounds* sélectionné par l'interrupteur 1. Si une partie est en cours, les sons des points ne sont pas joués.

## REGLAGE DU VOLUME

Le volume augmente en tournant l'axe du potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

## TEMOINS LUMINEUX

La LED "**CPU**" indique que le processeur de la carte fonctionne.

- Voir **CONFIGURATION** pour plus de détails.

La LED "**NOTES**" indique qu'un son est joué par le processeur et que l'amplificateur audio fonctionne.

