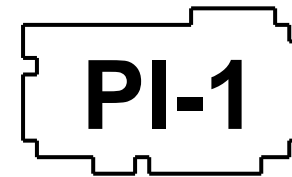


Flipper Platinen Installation



Wichtige Vorausgehende Anweisungen der Platine

Der Flipper muss ausgeschaltet und der Stecker aus der Steckdose sein, bevor eine Platine ein- oder ausgebaut werden kann.

Die Platinen müssen an ihren Rändern angefasst werden, um das Risiko einer Beschädigung durch Reibungselektrizität zu reduzieren. Vor dem Einschalten des Flippers muss der Netzstecker auf seinen Zustand kontrolliert werden. Der Netzstecker darf nur in eine geerdete Steckdose gesteckt werden.

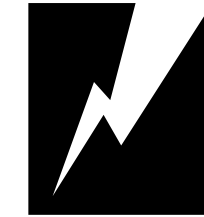
Alle Displays und Soundplatinen müssen einwandfrei funktionieren, alle Spulen und ihre zugehörigen Dioden müssen kontrolliert und funktionsfähig sein.

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), **A3** (driver) und **A6/A7** (sound) müssen **sauber und frei von Korrosion sein**.



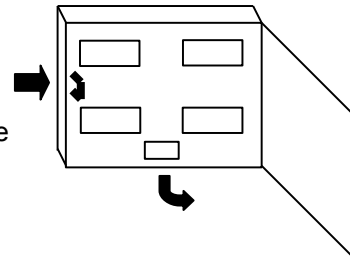
DIE INBETRIEBNAHME DER PLATINE IN EINEN FLIPPER UNBEKANNTEN TECHNISCHEN ZUSTANDS LÄSST DIE GARANTIE ERLÖSCHEN!



Schritt 1

Öffnen Sie das Kopfteil des Flippers mit dem Schlüssel an der linken Seite.

Der Holzrahmen, der das Backglas zusammenhält, öffnet sich zur rechten Seite und gibt den Blick frei auf eine hölzerne Frontplatte, auf der sich die Displays befinden.



Schritt 2

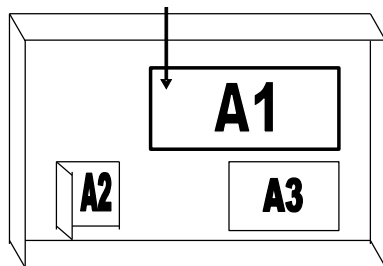
Indem Sie an dem Griff ziehen, schwenken Sie die hölzerne Frontplatte, auf der sich die Lichter und Displays befinden, in die selbe Richtung wie die Scheibe.

Schritt 3

Die Platinen sind im Kopfteil folgendermaßen angeordnet:

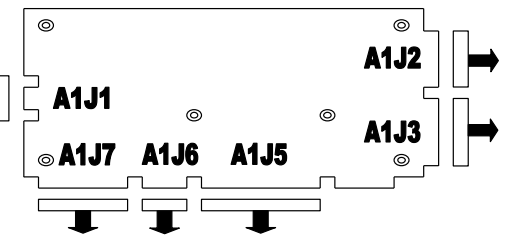
- **A1** : Die Hauptplatine « CPU », die größte von allen.
- **A2** : Die « power supply » (Spannungsversorgung), die kleinste der Platinen in der linken unteren Ecke, befestigt auf einer Metalplatte (Wärmeleitblech).
- **A3** : Das « Driverboard » (Treiberplatine), das Spulen und Lampen ansteuert.

Die **PI-1** Platine ersetzt die Hauptplatine A1.



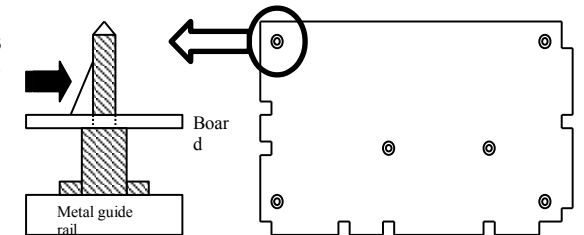
Schritt 4

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 auf dem Bild rechts, indem Sie am Plastikgehäuse des Steckers und nicht an den Kabeln ziehen !



Schritt 5

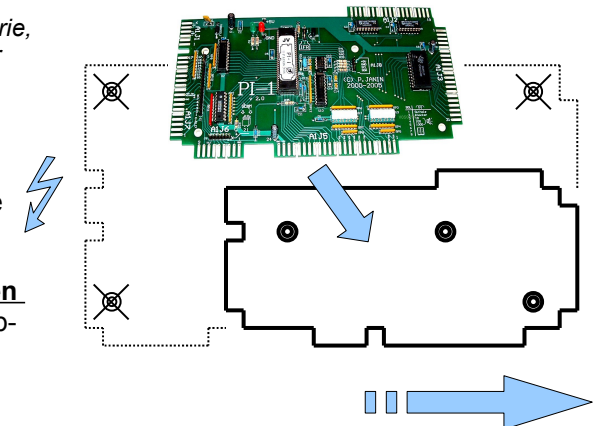
Öffnen Sie alle 6 Halteschellen (Abstandhalter aus Nylon, in der Zeichnung als Kreise dargestellt), die diese beiden Platinen im Kopfteil halten: Drücken Sie jeden Abstandhalter mit ihren Fingerspitzen (oder einer Flachzange) sanft zusammen, dann ziehen Sie die Platine zu sich her. Nun kann jede Platine leicht herausgenommen werden, indem man sie an ihren Rändern greift.

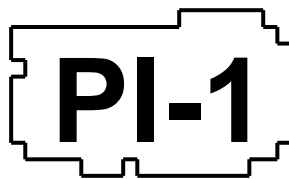


TIPP: entfernen Sie die zentralgelegte schwarze Batterie, Um das Auslaufen zu vermeiden. Recyclen Sie sie der Umwelt zuliebe

Schritt 6

Nehmen Sie die neue **PI-1** Platine aus der Antistatischen Verpackung. Für den Fall, dass die Platine zurückgeschickt werden muss, bewahren Sie diese Verpackung gut auf! Die Platine passt genau auf die **3 unteren rechten Abstandhalter der alten Platine**. Die anderen Abstandhalter werden nicht mehr benötigt (in der Zeichnung durchgestrichen).





Fortsetzung

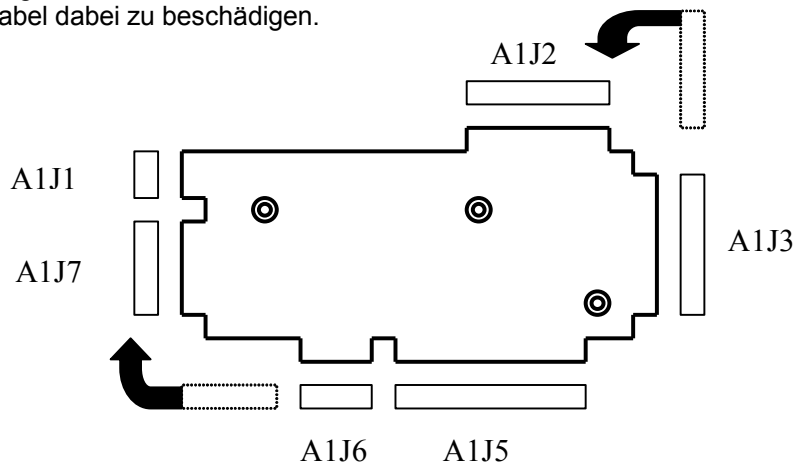
Schritt 7

Stecken Sie nun wieder alle Stecker (A1J1 bis A1J7) auf die neue **PI-1** Platine auf. Beachten Sie, dass sich zwei Stecker an einer neuen Position befinden :

- **A1J7** befindet sich jetzt auf der **linken Seite**, gleich unter A1J1
- **A1J2** befindet sich jetzt auf der **oberen Seite**

Diese beiden Kabelstränge müssen in einem rechten Winkel gedreht werden, so dass sie auf die zugehörigen Anschlüsse der **PI-1** Platine passen.

Es gibt kein Risiko die Funktionalität der Platine oder die Stecker und Kabel dabei zu beschädigen.



Schritt 8 : Das erste Anschalten (Anleitung, Schritt 13)

Beim ersten Hochfahren der Platine oder nach Einbau eines neuen Backup-Speichers :

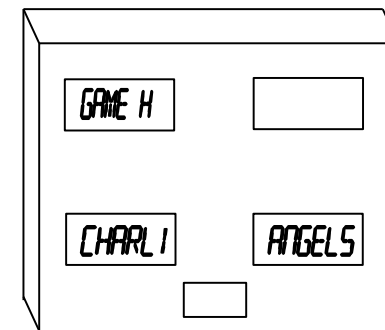
- Zuerst wird die Sprache für weitere Installationsanleitungen ausgewählt (siehe Menü „SPRACHE“). Sie haben dabei 5 Sekunden Zeit, die Sprache zu wählen.
- Danach wird der gesamte Speicherinhalt gelöscht und anschließend neu programmiert (gleich wie Wahlmöglichkeit 44 <<LÖSCHEN/ERASE>> im Menüpunkt 4 <<VOREINSTELLUNGEN/PRESET>>).
- Die Anzeigefrequenz, **50 Hz vorgegeben** (DISPW 26 ON), kann je nach Bedürfnis anders eingestellt werden.
- Das standartmäßig eingestellte Spiel „GENIE“ (Buchstabe „L“) kann wie folgt geändert werden.

Auswahl eines Spiels

Der vollständige Name des ausgewählten Spiels und seine Kennnummer (ein einziger Buchstabe, der auf den alten <<Game Proms>> der originalen CPU Platine zu finden war) wird für 5 Sekunden angezeigt.

Zum Beispiel :

- Spieler 1 Display : „SPIEL“ + Buchstabe von „A“ (Cleopatra) bis „S“ (Asteroid Annie) und die Umbausätze mit einem „+“ davorstehend.
- Spieler 3 und 4 Display : der vollständige Name des Spiels.



Die weiteren Displays bleiben dunkel.

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 Kassentüre befindet. Display Spieler 1 blinkt auf.

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** (der ein Spiel startet) an der Vorderseite der Kassentüre, um das angezeigte Spiel auszuwählen. Wird **5 Sekunden** lang keiner der beiden Knöpfe (**TEST** oder **CREDIT Knopf**) gedrückt, wird automatisch das angezeigte Spiel gewählt.

FLIPPER STARTEN

Einmal eingeschaltet, wird der Flipper der unten stehenden Startsequenzen folgen :

- Willkommensnachricht (Name der Platine, copyright und Jahrgang)
- Aufleuchten der Stromversorgungs- und Mikroprozessor Kontrollleuchten (LED-Lampen)
- Auswahl des gewünschten Spieles (siehe voriger Schritt)
- Kurzes hin- und herschalten der zwei „GAME OVER“ und „TILT“ Relais, und mit ihnen das Aufleuchten aller Lampen auf dem Spielfeld (Grundbeleuchtung unter den Spielfeldplastiken)
- Der Schalter der Kassentüre, sowie bestimmte Schalter unter dem Spielfeld werden überprüft (für den Fall, dass sie klemmen oder versehentlich dauerhaft geschlossen sind).
- Falls nach dieser Startsequenzen kein Problem aufgetreten ist, ist der Flipper jetzt funktionsbereit.

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