

PI-1 Snelle installatie



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).



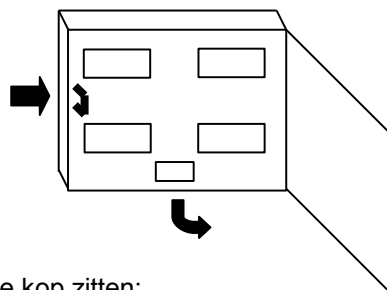
HET INSTALLEREN VAN EEN KAART IN EEN SPEL MET ONBEKENDE CONDITIE KAN DE GARANTIE ONGELDIG MAKEN.

STAP 1

Open de kopkast met de sleutel aan de linkerkant.
Het houten paneel dat de glasplaat vasthoudt, gaat naar rechts open, nu zie je de displays.

STAP 2

Trek aan de handel en het houten paneel met de displays en lampjes gaat naar rechts open.

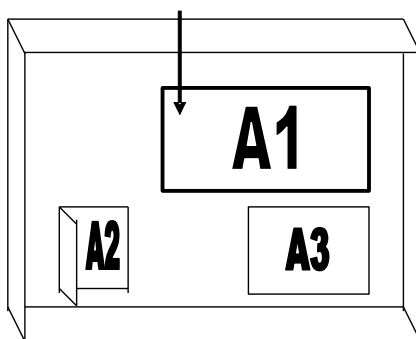


STAP 3

Je ziet nu de 3 printplaten die al in de kop zitten:

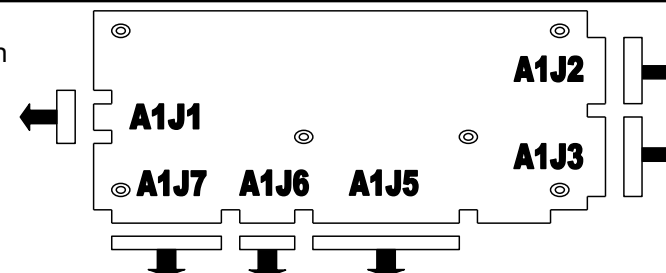
- De grote printplaat (**A1**) in het midden,
- De printplaat voor stroomtoevoer (**A2**), de kleinste in de hoek linksonder, vast aan een metalen frame,
- De lamp- en spoelenprintplaat (**A3**), rechts onderin.

De **PI-1** printplaat zal de grote printplaat A1 vervangen.



STAP 4

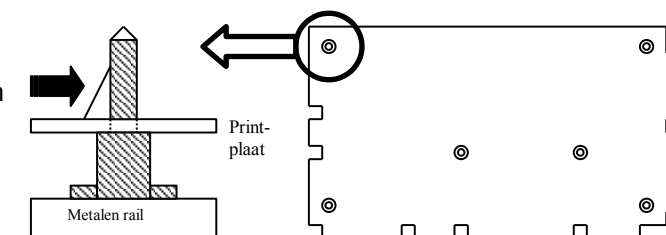
Op printplaat **A1**, zitten 6 stekkers aan de kanten.
Zie hiernaast hoe ze vastzitten, verwijder ze zoals de pijlen aangeven: trek aan de plastic stekker en niet aan de draden!



STAP 5

De **A1** printplaat zit vast aan de kop met 6 plastic houdertjes, elk met een nylon knijpcontactje. Knijp voorzichtig in iedere houder met je vingers of een tangetje en trek de plaat naar je toe. Als de 6 houdertjes los zijn kan de printplaat eenvoudig verwijderd worden door aan de randen naar voren te halen.

Advies: verwijder en vervang de batterij van de oude printplaat om verdere lekkage te voorkomen.

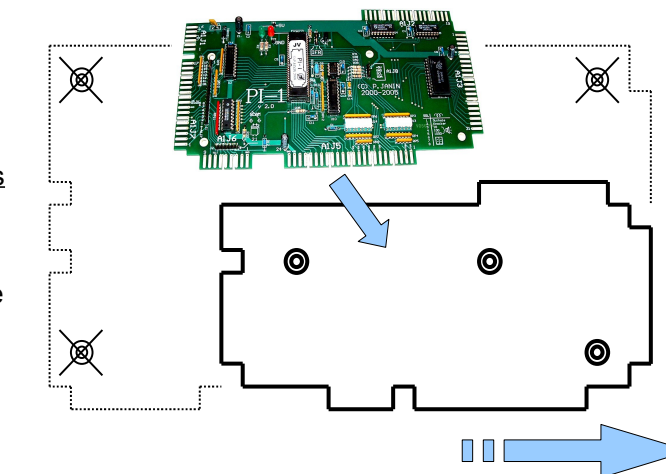


STAP 6

⚡ Neem de **PI-1** printplaat uit zijn antistatische hoes. Bewaar deze hoes op een veilige plaats in het geval dat de plaat terug moet voor onderhoud!

De **PI-1** plaat past precies op de oude plek van A1, maar op de onderste 3 houders rechts.

De 2 bovenste houders en die links onderin de hoek worden niet langer gebruikt (met kruis in de tekening).



➡ Vervolg van pag. 1

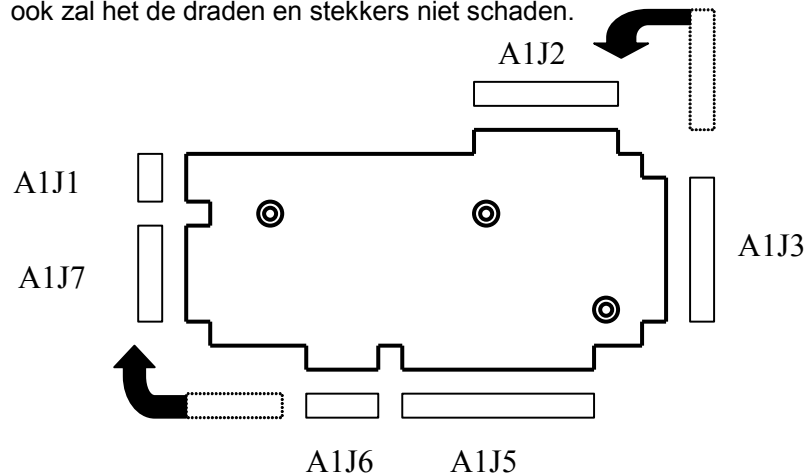
STAP 7

Stop alle stekkers terug (A1J1 t/m A1J7) op de nieuwe **PI-1** printplaat. Let erop dat de locatie van 2 stekkers nu anders is:

- **A1J7** zit nu aan de **linkerkant**, net onder A1J1
- **A1J2** zit nu bovenop aan de **rechterkant**.

De draden van deze 2 stekkers moeten misschien een beetje bijbuigen zodat ze recht tegenover de plaats komen op de **PI-1** printplaat waar ze aangesloten moeten worden.

Dit verandert verder niets aan het functioneren van de **PI-1** printplaat, ook zal het de draden en stekkers niet schaden.



STAP 8: EERSTE KEER AANZETTEN: (handleiding: stap 13)

Bij de eerste keer aanzetten na installatie, of nadat het back-up geheugen vervangen is:

- Eerst wordt gevraagd naar de gewenste taal voor alle berichten (zie menu 5 'LANGUAGE', behalve dat de wachttijd 5 seconden is en er geen optie voor exit is).
- Dan wordt het complete geheugen gewist en opnieuw geprogrammeerd (hetzelfde als bij optie 44 'ERASE' van menu 4 'PRESET')
- De displayfrequentie, **50Hz als standaard** (DIPSW 26 AAN), moet misschien veranderd worden.
- Als laatste gaat de standaard spelkeuze naar 'GENIE' (letter L) en kan als volgt gewijzigd worden:

PI-1

SPELSELECTIE

De volledige naam van het gekozen spel en de identificerende letter (die correspondeert met de oude 'GAME PROM' van de originele printplaat) wordt voor 5 seconden getoond als in het voorbeeld hieronder:

- Display speler 1: SPEL en letter van A (*Cleopatra*) tot S (*Asteroid Annie*) en afgeleide kit-spellen voorafgegaan door een +
- Displays speler 3 en 4: volledige spelnaam.

De andere displays blijven blanco.

Om het spel te wijzigen druk je op de **TEST-knop** die binnen in de voordeur met de muntgleuven zit binnen **5 seconden** na aanzetten, zolang de spelnaam zichtbaar is, de display van speler 1 knippert dan.

Iedere keer dat de **TEST-knop** ingedrukt wordt, komt het volgende spel in beeld (zoals de lijst voor op de handleiding).

Om een getoond spel te selecteren druk je op de **CREDIT-knop** (waar je ook een spel mee start) op de voorkant van de voordeur. Standaard zal het getoonde spel automatisch gekozen worden **5 seconden** nadat een knop is ingedrukt, (welke knop dan ook).

OPSTARTVOLGORDE

Eenmaal aangezet gebeurt er het volgende:

- Welkomboodschap, (naam printplaat, copyright en datum).
- De controlelampjes (*LED genoemd*) voor stroomtoevoer en processor gaan aan.
- Spelselectie (zie hierboven).
- GAME OVER- en TILT-relais zullen beide kort aan- en uitgaan, gelijk met alle speelveldlampjes (onder de plastics).
- De knoppen van de voordeur en bepaalde speelveldschakelaars zullen gecheckt worden (voor het geval ze vastzitten).

Hierna, als er geen problemen zijn gevonden, is het spel klaar voor gebruik.

De volledige handleiding is te krijgen op www.flipp.com ...Flipp-ze!!!

