

Wichtige vorausgehende Anweisungen bevor die Platine eingebaut wird:



- Der Flipper muss ausgeschaltet, der Stecker aus der Steckdose sein, bevor eine Platine ein- oder ausgebaut werden kann.
- Die Platinen müssen an ihren Rändern angefasst werden, um eine Beschädigung durch Reibungselektrizität zu verhindern.
- 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 die A6/A7 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 Spannung 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.



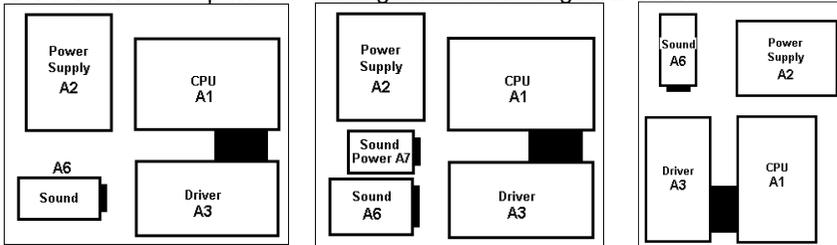
Die Inbetriebnahme der Platine in einen Flipper unbekanntem technischen Zustands lässt die Garantie erlöschen.

Schritt 1

Öffnen Sie das Kopfteil des Flippers mit dem Schlüssel an der linken oder oberen Seite (späte System80A Geräte). Je nach Gerät muss die Lichtkastenscheibe / das Backglass hochgeschoben und dann nach vorne geschwenkt werden und / oder ein Holzrahmen öffnet sich zur rechten Seite und gibt den Blick frei auf eine hölzerne Frontplatte, auf der sich die Displays und Lampen befinden. Ziehen Sie an dem Griff und die hölzerne Platte wird sich zu Ihrer Rechten öffnen und gewährt Zugang zu den Platinen.

Schritt 2

Die Platinen im Kopfteil können folgendermaßen angeordnet sein:



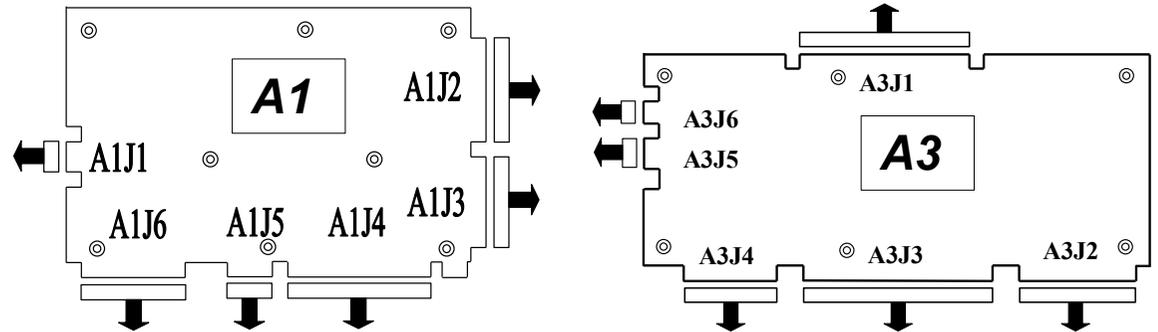
- **A1** : die Hauptplatine (CPU), die größte von allen
- **A2** : die power supply (Spannungsversorgung), befestigt auf einer Metallplatte (Wärmeableitblech) und mit **A1** durch einen 4 drahtigen Kabelstrang verbunden
- **A3** : das „Driverboard“ (Treiberplatine), das Spulen und Lampen ansteuert und mit **A1** durch einen großen Kabelstrang (auf den Bildern in Schwarz) verbunden ist
- **A6** : das Soundboard, sprachfähig (größere Platine) oder nicht (kleinere Platine)
- **A7** : die power supply (Spannungsversorgung), die zum Sprach- / Soundboard **A6** gehört.

Die PI-80 Platine ersetzt die Platinen A1, A2 und A3.

Schritt 3

Suchen Sie auf den Platinen **A1** und **A3** die 6 seitlichen Stecker:

- Platine **A1**: Stecker **A1J1** bis **A1J6**
- Platine **A3**: Stecker **A3J1** bis **A3J6**



Notieren Sie sich wie die Stecker aufgesteckt waren, dann entfernen Sie sie gemäß den Pfeilrichtungen auf dem Bild oben: ziehen Sie am Plastikgehäuse des Steckers und nicht an den Kabeln! Der Kabelstrang zwischen **A1J4** und **A3J1** ist zu entfernen, da er nicht mehr benötigt wird.

Schritt 4

Öffnen Sie alle 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.

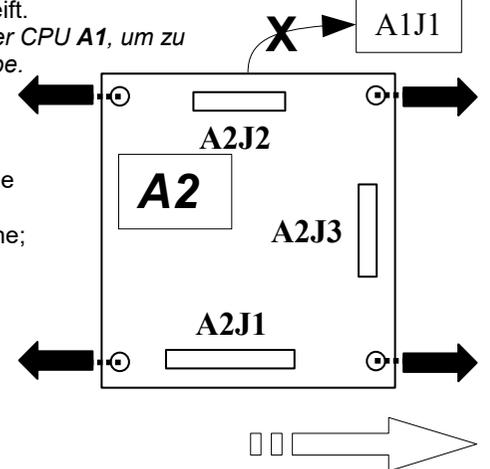
Tipp: entfernen Sie die schwarze Batterie auf der linken Seite der CPU A1, um zu vermeiden, dass sie ausläuft, recyceln Sie sie der Umwelt zuliebe.

Schritt 5

Finden Sie auf der Platine **A2** die 3 seitlichen Stecker:

- **A2J1** (untere Seite): geht zum Trafo und der Sicherungsreihe im Kabinett
- **A2J2** (obere Seite): geht zur ursprünglichen **A1** (CPU) Platine; der Stecker mit dem Kabelstrang kann entfernt werden, da er nicht mehr benötigt wird.
- **A2J3** (rechte Seite): geht zu den Displays

Notieren Sie sich wie die Stecker aufgesteckt waren, dann entfernen Sie sie, indem Sie am Plastikgehäuse des Steckers ziehen. Entfernen Sie dann die Platine, die durch 4 Schrauben an den beiden Haltewinkeln befestigt ist.





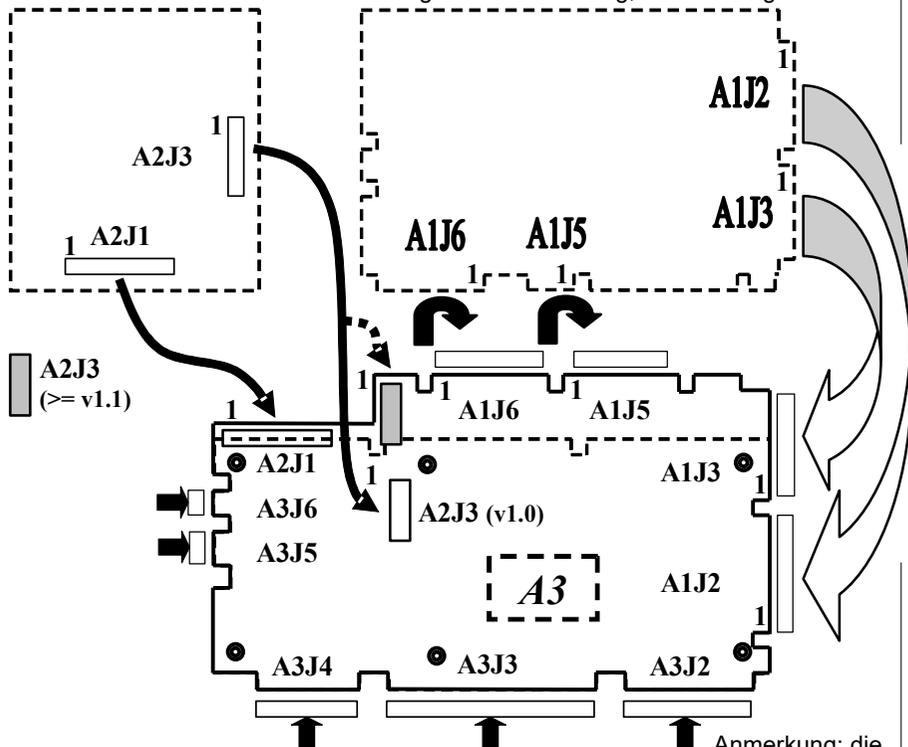
Schritt 6

Nehmen Sie die neue PI-80 Platine aus der antistatischen Verpackung, letztere ist unbedingt für jeglichen Rückversand aufzubewahren. Die Elektronikarten sind mit Vorsicht zu handhaben und nur an den Seiten anzufassen.



Die Platine passt genau auf die 6 Abstandshalter der alten **A3** Platine. Stecken Sie dann alle Stecker der **A1**, **A2** und **A3** Platinen nach folgendem Schema (ausgehend von der linken oberen Ecke im Uhrzeigersinn) auf:

- **A2J1**, dann **A2J3** weiter rechts mittig, gleiche Ausrichtung
- **A1J6** und **A1J5**: um 180° gedreht, gleiche Ausrichtung aneinandergereiht
- **A1J3** und **A1J12**: um 180° gedreht und getauscht (oben: **A1J3**, unten: **A1J2**)
- **A3J2**, **A3J3** und **A3J4**: gleiche Ausrichtung aneinandergereiht
- Und letztendlich **A3J5** und **A3J6**: gleiche Ausrichtung, aneinandergereiht



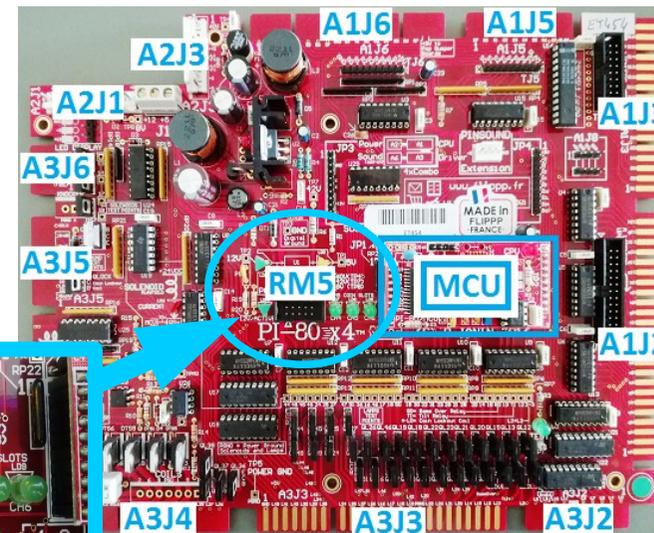
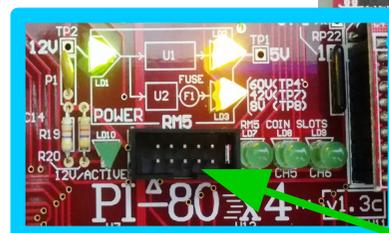
Es gibt kein Risiko Stecker fehlerhaft aufzustecken, da jeder Stecker eigene, spezifische Maße hat und einige Stecker Kerben haben, die ein Verwechseln unmöglich machen.

Anmerkung: die Kabelverbindungen **A2J2**–**A1J1** und **A1J4**–**A3J1** werden nicht länger benötigt.

Kontrollieren Sie die Position und die richtige Ausrichtung jedes Steckers auf dem **PI-80** Übersichtsbild ein zweites Mal, sobald die Platine eingebaut ist.

In einigen Geräten ist die Kabelverbindung zu **A2J1** und **A2J3** sehr kurz. Entfernen Sie einige der weißen Halterungen, die an die Holzrückwand geschraubt sind, um den Kabelverbindungen mehr Spiel zugeben.

Nach dem Einschalten müssen die <<12V>> <<5V>> und <<60V>> LEDs hell leuchten und die **CPU LED** (in der Mitte des Boards) muss blinken.



Elektronischer Münzer optional Comestero RM5 oder kompatibel



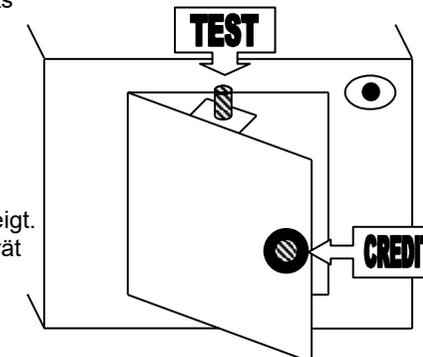
Auswahl eines Spiels/Geräts und spezielle Einstellungen

Der vollständige Name des ausgewählten Spiels/Geräts und die Kennnummer (eine Nummer mit drei Ziffern, die auf den alten <<Game Proms>> der originalen CPU Platine zu finden war) wird für 5 Sekunden angezeigt:

- Spieler 1 Display: Kennnummer des Spiels/Geräts, bestehend aus 3 Ziffern
- Spieler 2 Display: <<Sys80>> oder <<Sys80A>> abhängig von der zugehörigen Baureihe des Geräts
- Spieler 3 und 4 Display: der vollständige Name des Spiels/Geräts

Um das Spiel/Gerät zu ändern, drücken Sie innerhalb von 5 Sekunden nach dem Anschalten des Flippers den kleinen (**Test**) Knopf, der sich auf der Innenseite der Kassentüre befindet: das derzeit gewählte Spiel blinkt dann auf.

Jedes Mal, wenn der **Test**-Knopf gedrückt wird, wird das nächste Spiel/Gerät, aus der Liste der verfügbaren Spiele, im Display angezeigt. Drücken Sie den roten **Credit** – Knopf, um das angezeigte Spiel/Gerät auszuwählen. Wird **5 Sekunden** lang keiner der beiden Knöpfe (Test- oder Credit-Knopf) gedrückt, wird automatisch das angezeigte Spiel/Gerät gewählt.



Bei der allerersten Auswahl eines Spiels/Geräts oder im Falle einer Änderung des Spieles/Geräts wird ein Menü aufgerufen, um bei Bedarf spezielle Änderungen der Einstellungen vorzunehmen (bezieht sich auf das zugehörige Handbuch und der spezifischen Einstellungen des Gerätes).

Die ausführliche Anleitung der PI-80 ist bei www.flipp.com erhältlich. Let's flipp!!!