

Procédure de réglage des flippers

Williams génération System 3 à 7

En cas d'absence de piles, après un remplacement de piles ou une décharge complète de la batterie, après une longue période sans allumage, la machine démarre en affichant son numéro d'identification sur l'afficheur du joueur 1 (Par exemple 1487-1 pour un Tri Zone) et tous les réglages sont perdus (nombre de billes, mise en crédit gratuit, ...).

Dans ce cas il faut d'abord s'assurer d'avoir à nouveau une alimentation de sauvegarde : remettre ou remplacer les piles, ou laisser la machine allumée une heure pour permettre à la batterie de se recharger.

Pour ajuster les réglages de la machine :

1. Allumer, la machine est en « Attract Mode ».
2. Ouvrir la porte de la caisse.
3. Positionner le contact basculant en « Auto-Up ».
4. Appuyer sur le bouton « Advance ».
5. L'afficheur de crédits indique « 04 » (Ajustements) et « 00 » (Fonction) et l'afficheur du joueur 1 indique l'ID de la machine.
6. La table 1 du manuel de la machine détaille tous les réglages des fonctions de 00 à 35 ou plus, tous les manuels se trouvent sur www.ipdb.org.
7. Par exemple, pour mettre la machine en **crédit gratuit**, il faut appuyer sur le bouton « Advance » jusqu'à afficher la fonction **18** Maximum Crédit. Par défaut, la valeur est de 20. Appuyer sur le bouton de crédit jusqu'à faire apparaître 0 à la place des 20.
8. Par exemple, pour ajuster le **nombre de billes par jeu**, il faut aller à **30** et ajuster avec le bouton de crédit le nombre de billes souhaité.
9. Eteindre la machine et la rallumer, les nouveaux réglages sont pris en compte.

Procédure de test des flippers

Williams génération System 3 à 7

Pour vérifier le bon fonctionnement de la machine, on peut la tester comme suit :

1. Allumer, la machine est en « Attract Mode ».
2. Ouvrir la porte de la caisse.
3. Positionner le contact basculant en « Manual-Down ».
4. Appuyer sur le bouton « Advance » : tous les afficheurs s'éteignent.
5. Positionner le contact basculant en « Auto-Up » : tous les afficheurs commencent à compter.
6. Appuyer sur « Advance » : 01 s'affiche et toutes les lampes commandées clignotent.
7. Appuyer sur « Advance » : 02 s'affiche et toutes les bobines s'activent.
8. Appuyer sur « Advance » : 03 s'affiche et le N° de tous les contacts « collés » s'affichent. En enlevant la bille et en relevant les cibles tombées, 0 devrait s'afficher. Chaque contact peut être testé en l'activant à la main et en vérifiant son n° affiché au fronton.

Tous les identifiants, localisations et connexions pour les lampes, les bobines et les contacts sont documentés dans le manuel de la machine, disponible sur www.ipdb.org