

MANUAL-DEF

© 2005 Nicole – <http://www.strikesandspares.de> – Version 2

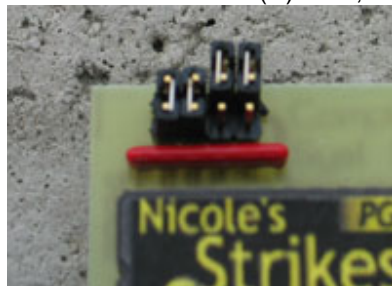
Idee & Ausführung © 2004 Wdes

PGOLPROM-Adapter

System1 Adapter, für alle System1 Flipper geeignet.
Adapteur système 1, appropriée à tous les flippers système 1.
Multi Game Prom adapter for all System1 games.

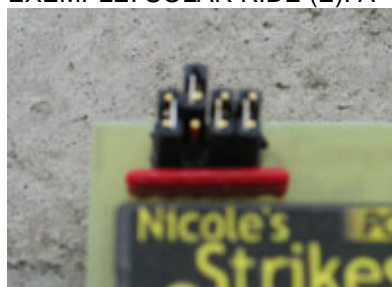
Dieser Multipromadapter für alle System1 Modelle ist ein direkter Ersatz für das originale PGOLProm (Typ Harris, 6351-IJ), welches sich in Sockel Z23 befindet. Er ersetzt dieses nicht nur, sondern er bietet die Möglichkeit, alle System1 Flipper von Cleopatra bis einschließlich Asteroid Annie and the Aliens mit dem gleichen Adapter zu spielen. Um den Adapter für Ihren Flipper einzustellen, befinden sich 4 Brücken A-B-C-D auf der Platine, siehe unten. Sie werden nach der folgenden Tabelle gesetzt oder entfernt, dabei steht eine "1" für "gesetzt", eine "0" für "entfernen" der Brücke

BEISPIEL: DRAGON (D): A=1, B=1, C=0, D=0



Cet adapteur pour tous les flippers système 1, est un remplacement directe de la prom bipolaire du type Harris 6351-IJ, qui est située dans le boîtier Z23. Il offre la possibilité de jouer avec tous les flippers système 1 de Cleopatra jusqu'à Asteroid Annie and the Aliens avec le même adapteur. Il est nécessaire d'ajuster 4 ponts A-B-C-D sur l'adapteur pour jouer un certain flipper. C'est facile, un "1" veut dire, qu'on doit mettre le pont et un "0" signifie, qu'on doit retirer le pont.

EXEMPLE: SOLAR RIDE (E): A=1, B=0, C=1, D=1



This Multi Game Prom is a 100% plug and play compatible replacement for the original PGOL Prom (type Harris, 6351-IJ) located in socket Z23. Moreover it supports all system1 games, which means, that it doesn't matter if your game is called "Hulk" or "Sinbad" for example - it fits! Each game requires a different setting of 4 jumpers A-B-C-D that are placed on the adapter. See figure below. It is very easy to switch between the different games Cleopatra to Asteroid Annie - a "0" means, that you can remove the jumper, a "1" means, that the jumper has to be asserted.

EXAMPLE: TORCH (P): A=0, B=0, C=1, D=0



Spiel, Jeu, Game	Buchstabe, Lettre, Letter	Brücke, Pont, Jumper
Cleopatra	A / 409	A=1, B=1, C=1, D=1
Sinbad	B	A=1, B=1, C=1, D=0
Joker Poker	C	A=1, B=1, C=0, D=1
Dragon	D	A=1, B=1, C=0, D=0
Solar Ride	E	A=1, B=0, C=1, D=1
Countdown	F	A=1, B=0, C=1, D=0
Close Encounters	G	A=1, B=0, C=0, D=1
Charlies Angels	H	A=1, B=0, C=0, D=0
Pinball Pool	I	A=0, B=1, C=1, D=1
Totem	J	A=0, B=1, C=1, D=0
Hulk	K	A=0, B=1, C=0, D=1
Genie	L	A=0, B=1, C=0, D=0
Buck Rogers	N	A=0, B=0, C=1, D=1
Torch	P	A=0, B=0, C=1, D=0
Roller Disco	R	A=0, B=0, C=0, D=1
Asteroid Annie	S	A=0, B=0, C=0, D=0