

Manuel d'utilisation Médiaflip® adapté modèle l'Hexagone



Table des matières

Manuel d'utilisation Médiaflip®adapté modèle l'Hexagone.....	1
AVERTISSEMENT.....	2
1. Démarrage du jeu.....	2
2. Arrêt du jeu.....	3
3. Mise en test.....	3
4. Méthode de paramétrage des sons du flipper.....	4
Attribution des fichiers de son par rapport au N°.....	5
Attribution des N° de sons qui seront joués par les fonctions de jeu.....	7
5. Méthode de paramétrage des graphismes.....	8
Attribution des fichiers d'image par rapport au N°.....	10
Paramétrage des images correspondant aux fonctions de jeu.....	12
6. Test des contacts.....	15
7. Test des sorties bobines.....	15
8. Test des voyants.....	16
9. Réglages du jeu.....	16
10. L'électronique Médiaflip®.....	18
Synoptique de câblage du système médiaflip®.....	18
11. La carte d'interface avec l'ordinateur.....	19
Les entrées contact :.....	19
Les sorties de commande des bobines :.....	21
Les commandes des lampes ou Leds multiplexées.....	21
12. Schéma de câblage du modèle hexagone.....	22
Câblage lampes, bobines et contacts du meuble.....	22
Câblage des contacts du plateau.....	23
Câblage du meuble de flipper.....	24
13. Schémas de la carte électronique médiaflip®.....	25
Implantation des composants.....	25
Processeur de commandes.....	26
Commande de multiplexage des lampes.....	27
Commande bobine 0 à 7.....	28
Commande bobines 8 à 15.....	29
Commande bobines 16 à 23.....	30

AVERTISSEMENT

Le contenu de ce descriptif sommaire est sujet à modifications. Les documents sont donnés à titre indicatif et informatif. Ils peuvent contenir des erreurs et ne doivent en aucun cas être utilisés pour servir de modèle. Pour toute information ou suggestion merci de m'écrire par Email : info@mediaflip.fr

Tous droits réservés ®Médiaflip

1. Démarrage du jeu

Brancher la prise de courant sur une prise adaptée, comprenant une broche de terre.

Allumer l'interrupteur du meuble de flipper, situé à l'arrière de celui-ci.

Si l'écran ne s'allume pas, vérifier, avec sa télécommande, s'il n'est pas en veille et dans ce cas allumer le téléviseur à l'aide de la télécommande.

Attendre que le système d'exploitation de l'ordinateur soit chargé.

Le logiciel Médiaflip® démarre automatiquement. Lorsque vous voyez l'image du fronton du flipper sur l'écran, vous pouvez jouer en appuyant sur le bouton d'engagement de partie, comme sur un flipper traditionnel.

2. Arrêt du jeu

Vous pouvez, à tous moment arrêter le flipper. Pour cela, de même que vous le feriez avec votre ordinateur, il ne faut pas débrancher la prise de courant ni éteindre l'appareil directement.

Il faut appuyer le bouton d'engagement, et le laisser appuyé pendant 5 secondes, jusqu'à ce qu'apparaisse, sur l'écran, un message vous indiquant l'arrêt du flipper.

Un nouveau message apparaîtra ensuite vous indiquant « arrêt en cours ».

Lorsque l'écran n'affichera plus d'image, alors vous pourrez éteindre l'appareil par son interrupteur et le débrancher.

Noter que le fait de ne pas respecter cette procédure d'arrêt peut entraîner un dysfonctionnement lors de la prochaine mise en route. (De la même façon que si vous débranchiez votre ordinateur sans effectuer les clicks nécessaires sur « arrêter »).

3. Mise en test

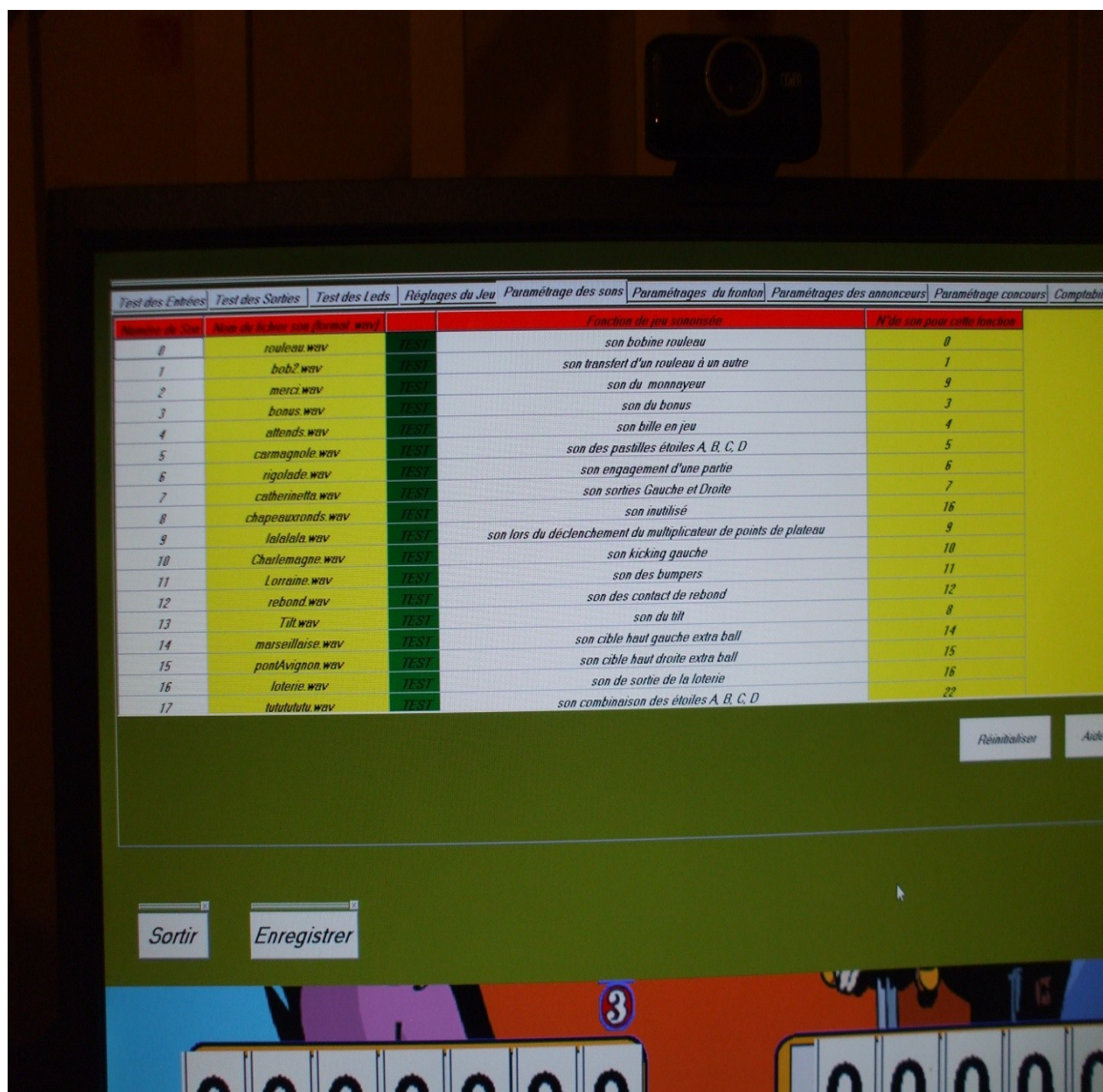
Afin de pouvoir utiliser le mode test, il faut connecter, sur les prises usb situées dans le fronton du flipper, une souris et un clavier comme on utilise sur un ordinateur de bureau.

Pour mettre l'appareil en mode test, il faut ouvrir la porte du flipper et appuyer sur le bouton de test qui se trouve sur la face intérieure de la porte.

Il apparaît alors sur l'écran du flipper, une feuille ressemblant à celle du classeur d'un tableur informatique, surmontée de différents onglets sur lesquels il suffit, à l'aide de la souris, de cliquer, pour faire apparaître la page correspondante au nom de l'onglet.

La sortie du mode de test se fait en cliquant, à l'aide de la souris, sur le bouton « sortir ».

4. Méthode de paramétrage des sons du flipper



Médiaflip® est entièrement paramétrable avec les sons que vous désirez, pour chaque contact de plateau et pour chaque fonction de jeu.

Vous pouvez créer n'importe quel type de son, de musique ou d'enregistrement vocal que vous enregistrez vous même, ou utiliser des fichiers de musique ou de sons existants. Ces fichiers de sons ou musiques doivent être au format .wav et placés dans le répertoire [c:\mediaflip\fichiers sons] sur le disque dur ou ssd de l'ordinateur pc. Pour paramétrer les sons, il faut, lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la face intérieure de la porte du flipper.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets. Cliquer sur l'onglet « paramétrage des sons » fait apparaître la feuille avec les paramètres de son actuels.

On distingue 5 colonnes libellées sur fond rouge depuis la gauche :

- **Numéro du son**
il s'agit du numéro de son attribué au nom du fichier son inscrit dans la colonne suivante
- **Nom du fichier son (format .wav)**
c'est le nom que porte le fichier son de cette ligne
- **Une colonne permettant de tester les sons**
En cliquant sur le mot « test » le fichier son de la ligne est joué.
- **fonction de jeu sonorisée**
Il s'agit de la fonction de jeu ou du contact de plateau qui jouera le numéro de son inscrit sur la même ligne, dans la colonne suivante « N° de son pour cette fonction ».
- **N° de son pour cette fonction**
Il s'agit du numéro de son qui sera joué lorsque la bille heurtera le contact indiqué sur la même ligne, dans la colonne « fonction de jeu sonorisée », ou lorsque la fonction définie sur cette ligne sera réalisée sur la même ligne, dans la colonne « fonction de jeu sonorisée ».

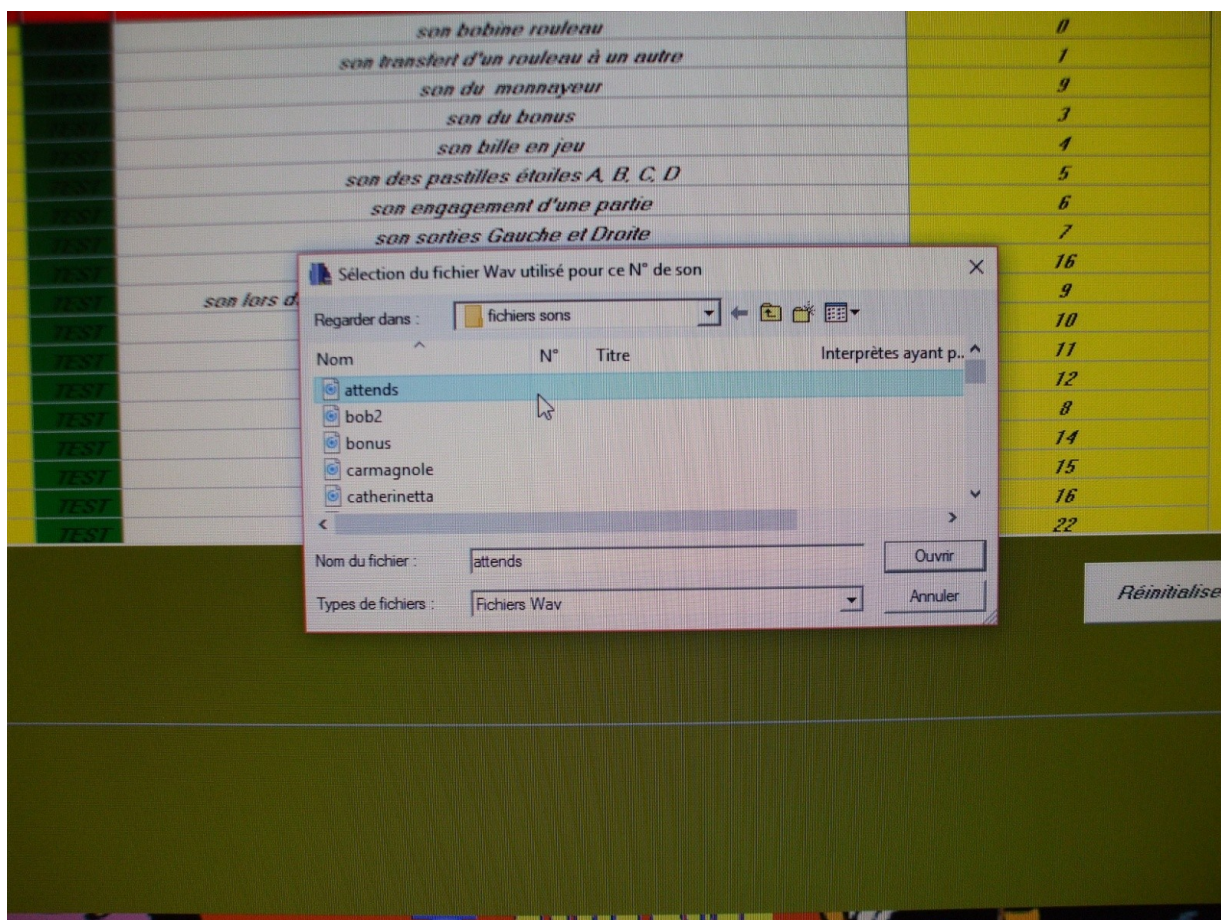
Et deux boutons à cliquer (sans parler des boutons « enregistrer » et « quitter »).

- **Réinitialiser**
Ce bouton permet de recharger les sons par défaut (ceux qui sont paramétrés à l'origine de l'appareil)
- **Aide**
Ce bouton fait apparaître une fenêtre d'aide à la programmation.

Attribution des fichiers de son par rapport au N°

En cliquant, par exemple, sur la ligne correspondant au N°0 inscrit dans la colonne « numéro du son », j'ouvre une boîte de dialogue qui me permet de choisir un fichier son pour ce numéro de son.

Dans cette boîte de dialogue, je choisis le fichier désiré, (« attends » sur l'image ci dessous) puis je clique sur « ouvrir ».



Le son choisi est maintenant sur la ligne correspondant au numéro de son 0. Je dois maintenant cliquer sur le bouton « Enregistrer » en bas de la page, puis je peux l'écouter en cliquant sur « TEST » sur la même ligne. Je répète l'opération pour autant de sons que je veux et pour les N° que je désire.

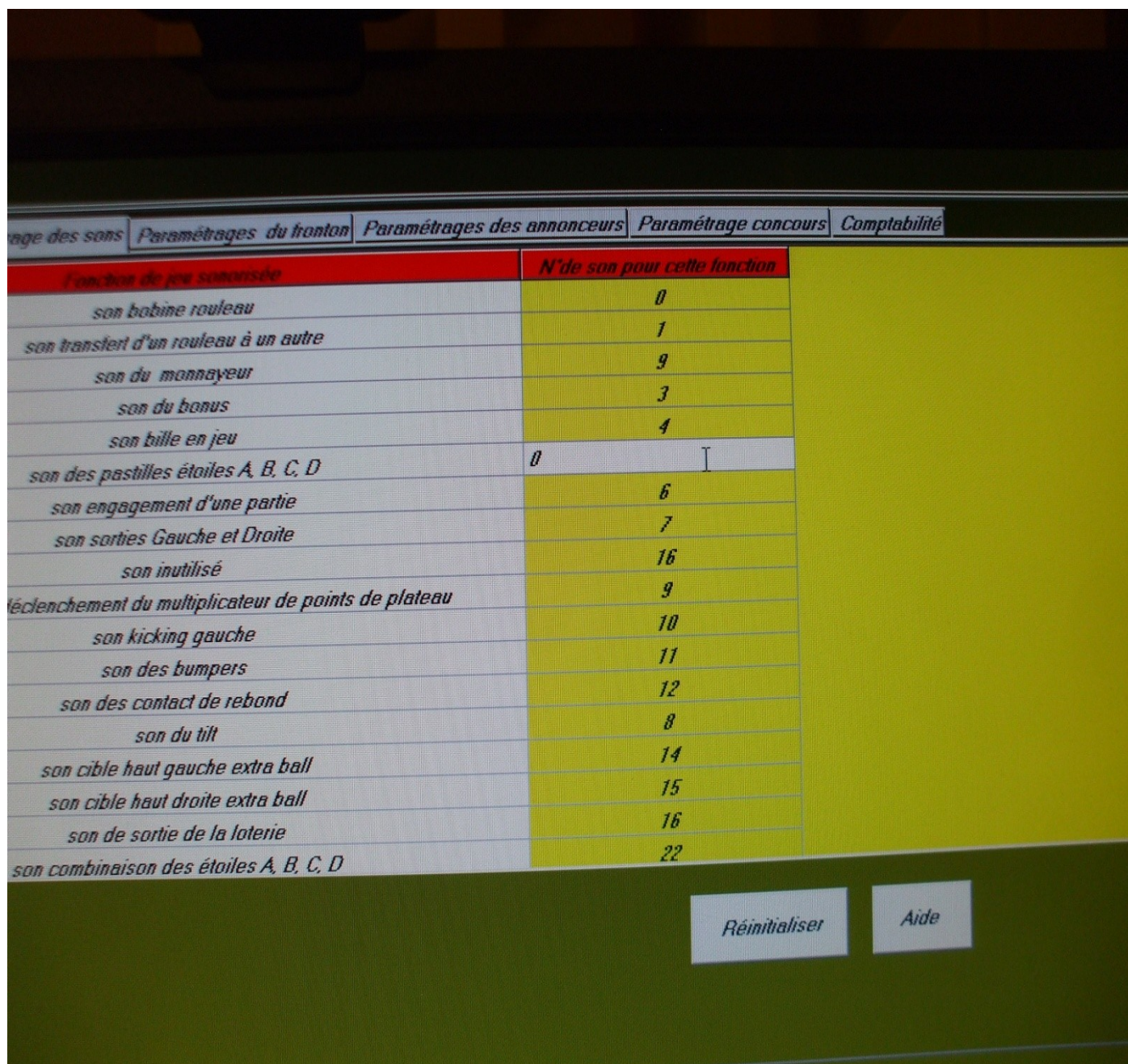
<i>Test des Entrées</i>	<i>Test des Sorties</i>	<i>Test des Leds</i>	<i>Réglages du Jeu</i>	<i>Paramétrage</i>
<i>Numéro du Son</i>	<i>Nom du fichier son (format wav)</i>			
0	<i>attends.wav</i>	TEST		
1	<i>bob2.wav</i>	TEST		s
2	<i>merci.wav</i>	TEST		
3	<i>bonus.wav</i>	TEST		
4	<i>attends.wav</i>	TEST		
5	<i>carmagnole.wav</i>	TEST		s
6	<i>rigolade.wav</i>	TEST		
7	<i>catherinetta.wav</i>	TEST		
8	<i>chapeauxronds.wav</i>	TEST		
9	<i>lalalala.wav</i>	TEST		<i>son lors du déc</i>
10	<i>Charlemagne.wav</i>	TEST		
11	<i>Lorraine.wav</i>	TEST		
12	<i>rebond.wav</i>	TEST		
13	<i>Tilt.wav</i>	TEST		
14	<i>marseillaise.wav</i>	TEST		
15	<i>pontAvignon.wav</i>	TEST		
16	<i>loterie.wav</i>	TEST		
17	<i>tututututu.wav</i>	TEST		so

Attribution des N° de sons qui seront joués par les fonctions de jeu.

Il suffit, sur la ligne correspondant au libellé de la fonction de jeu sonorisée, d'écrire le N° de son souhaité, dans la colonne « N° de son pour cette fonction ».

Dans l'exemple sur la photo de dessous, le son des pastilles étoiles A, B, C, D sera le son N°0, soit le son « attends.wav » comme visualisé sur la photo de dessus.

Une fois mes paramétrages réalisés, je clique sur le bouton « Enregistrer », puis sur « Sortir ».
Désormais, ce sont les sons que j'ai paramétré qui seront joués pendant le jeu....



The screenshot shows a menu with several tabs: "Géométrie des sons", "Paramétrages du fronton", "Paramétrages des annonceurs", "Paramétrage concours", and "Comptabilité". The "Paramétrages des annonceurs" tab is active, displaying a table with two columns: "Fonction de jeu sonorisée" and "N° de son pour cette fonction". The table lists various game functions and their corresponding sound numbers. A cursor is visible in the "N° de son" column for the "son des pastilles étoiles A, B, C, D" row, which is currently set to 0. At the bottom of the screen, there are two buttons: "Réinitialiser" and "Aide".

Fonction de jeu sonorisée	N° de son pour cette fonction
son bobine rouleau	0
son transfert d'un rouleau à un autre	1
son du monnayeur	9
son du bonus	3
son bille en jeu	4
son des pastilles étoiles A, B, C, D	0
son engagement d'une partie	6
son sorties Gauche et Droite	7
son inutilisé	16
déclenchement du multiplicateur de points de plateau	9
son kicking gauche	10
son des bumpers	11
son des contact de rebond	12
son du tilt	8
son cible haut gauche extra ball	14
son cible haut droite extra ball	15
son de sortie de la loterie	16
son combinaison des étoiles A, B, C, D	22

5. Méthode de paramétrage des graphismes

Médiaflip® est entièrement paramétrable avec les graphismes que vous désirez utiliser pour illustrer les différentes fonctions du jeu et plus particulièrement le fronton du jeu, depuis l'image de fond jusqu'aux caractères utilisés, compteurs, chiffres.....

Vous pouvez créer n'importe quel type de graphisme au format bmp os2, d'une dimension maximale de 1360 x 768. (cette limitation n'est pas figée mais conseillée).

Ces graphismes, dessins ou photographies doivent être placés dans le répertoire [c:\mediaflip\fichiers images] sur le disque dur de l'ordinateur pc.

Pour paramétrer les images, il faut, lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la porte du flipper.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets.

Cliquer sur l'onglet « paramétrage du fronton » fait apparaître la feuille avec les paramètres actuels.

On distingue 13 colonnes libellées sur fond rouge depuis la gauche :

Numéro d'image :

Il s'agit du numéro d'image attribué à l'image visible dans la colonne suivante « Aperçu Paramétrage»

Aperçu Paramétrage :

C'est une miniature de l'image portant le N° « Numéro d'image ».

Source gauche, Source droite, Source haut, Source bas :

Ce sont les coordonnées respectives de la portion d'image qui est utilisée. Par exemple, si vous utilisez, comme fichier image pour cette image un fichier contenant soit plusieurs images, soit plusieurs graphismes, ces coordonnées représenteront celles de la partie de l'image que vous souhaitez utiliser pour ce N° d'image.

Si vous utilisez la totalité de l'image, alors ce sont les coordonnées de l'image complète qu'il faudra utiliser :

Exemple si votre image fait 1360 par 768, alors il faudra entrer respectivement 0, 1360, 0, 768.

A noter que ces coordonnées se calculent seules lors de la sélection du fichier image, comme nous le verrons plus loin.

Fonction de l'image :

Il s'agit de la fonction pour laquelle sera utilisée l'image dont le N° se trouve dans la colonne suivante

« Numéro d'image pour cette fonction ».

		Paramétrage des sons				Paramétrage du fronton	Paramétrage des annonceurs	Paramétrage concours	Comptabilité
		Source	Source	Source	Source	Fonction de l'image	N° d'image pour	Alto haut	Alto bas
Numéro	Aperçu	gauche	droite	haut	bas		cette fonction	gauche	droite
		0	1360	0	768	IMAGE DE FOND DU FRONTON	0	0	1680
1	9	0	40	0	60	TITRE OU NOM DU FLIPPER			
2	1	0	40	120	180	ROULEAU DES UNITES COMPTEUR SCORE JOUEUR 1	1	356	482

Affichage gauche, Affichage droite, Affichage haut, Affichage bas :

Ce sont les coordonnées respectives où sera affichée l'image sur le fronton de jeu, lorsqu'elle aura à être affichée.

N° de calque :

Les images sont affichées sur des calques virtuels qui, eux-mêmes, sont affichés selon un ordre. Si deux images sont affichées aux mêmes coordonnées (gauche, droite, haut, bas), la première image sera affichée, puis la seconde viendra la recouvrir, ce qui fait que tout ou partie de la première image sera masquée par la seconde. Le N° de calque donne donc l'ordre d'affichage de l'image. Il n'est pas obligatoire de n'avoir qu'une seule image par calque. En effet, tant que les images n'ont pas les mêmes coordonnées, elles peuvent être sur le même N° de calque. Il en va de même si les images ne sont pas affichées dans la même séquence de jeu ou si, volontairement, l'une doit recouvrir, l'autre.

N° d'image parent :

Lorsqu'une image doit être effacée, on doit réafficher, à son emplacement, l'image qui était juste en dessous (bien souvent l'image de fond qui doit toujours être le N°0). Le N° d'image parent est donc le N° de l'image qui sera copiée à la place de l'image de la fonction de cette ligne, lorsqu'elle devra être effacée.

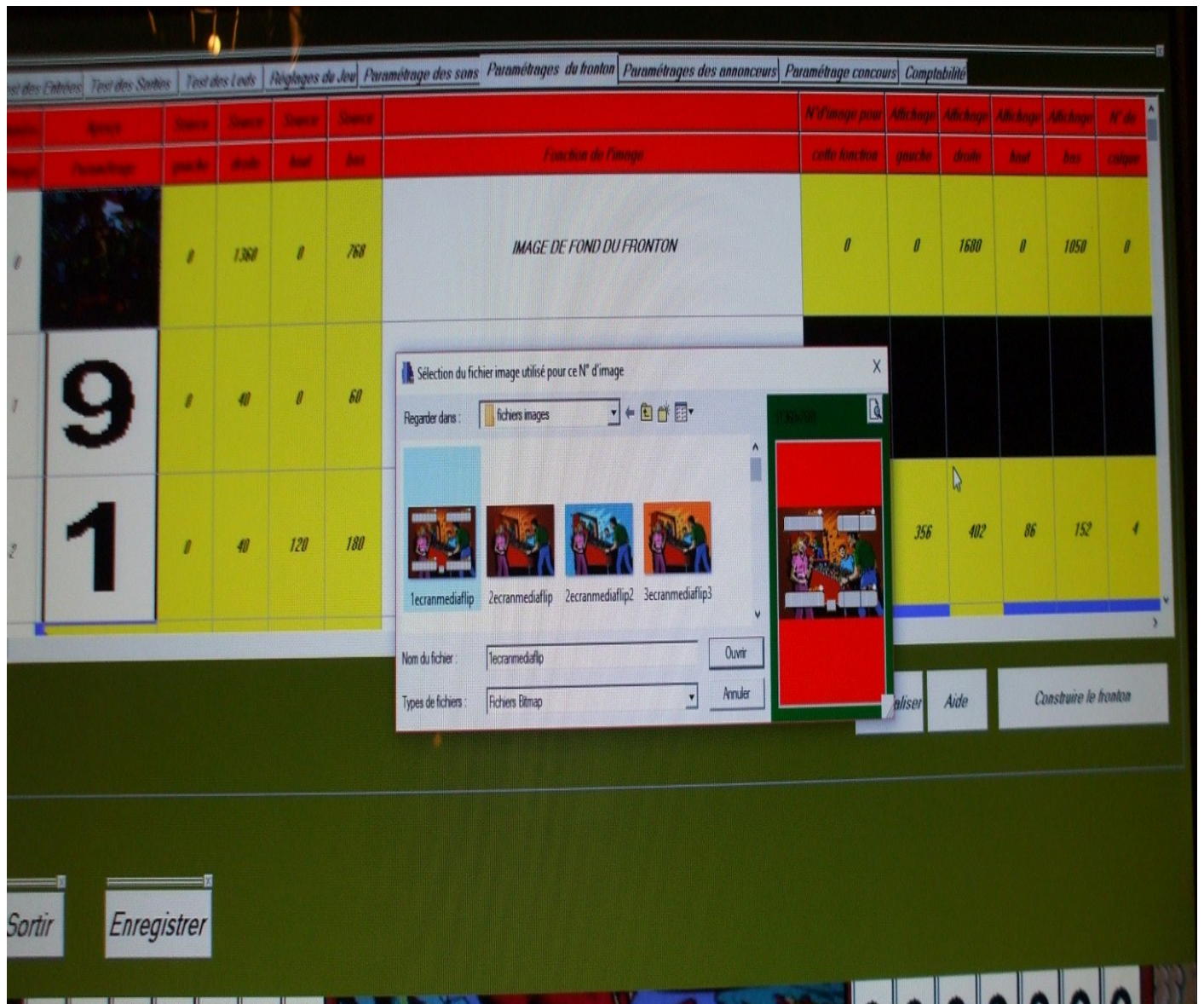
Exemple : pour la fonction « game over », l'image choisie pour cette fonction (généralement le mot « Game Over ») sera affichée sur l'image de fond (image 0). Lorsqu'une partie s'engage, la fonction « game over » n'est plus et son graphisme doit être effacé par la copie de l'image parent. Si l'image pour la fonction « game over » était affichée au dessus de l'image de la ligne « fonction de l'image » portant le N°13, alors il faudrait mettre « 13 » comme N° d'image parent. La plupart du temps, les symboles sont directement affichés au dessus de l'image de fond (N°0). Si c'est le cas, il faut mettre « 0 » comme image parent.

	<i>N° d'image pour cette fonction</i>	<i>Affichage gauche</i>	<i>Affichage droite</i>	<i>Affichage haut</i>	<i>Affichage bas</i>	<i>N° de calque</i>	<i>N° Image Parent</i>
ON	0	0	1680	0	1050	0	0
R							
ORE JOUEUR 1	1	356	402	86	152	4	0

Réinitialiser Aide Construire le fronton

Attribution des fichiers d'image par rapport au N°

En cliquant, par exemple, sur la ligne correspondant au N°0 inscrit dans la colonne « Numéro d'image », s'ouvre une boîte de dialogue qui me permet de choisir un fichier image pour ce numéro . Dans cette boîte de dialogue, vous choisissez l'image désirée. Celle-ci se visualise alors à droite, dans la boîte de dialogue.



En cliquant sur « Ouvrir », Il apparaît une nouvelle fenêtre, sur laquelle s’affiche l’image sélectionnée. A l’aide de la souris, click droit pour pointer, puis maintenir le click gauche pour dessiner un rectangle de sélection de la partie de l’image que vous désirez utiliser (ou la totalité si c’est la totalité de l’image que vous utiliserez). Pour recommencer, un click droit efface le rectangle de sélection courant. Il n’est pas utile d’être très précis car les coordonnées pourront être modifiées en entrant de nouvelles valeurs dans les colonnes « **Source gauche, Source droite, Source haut, Source bas** » du tableau de paramétrage.

Vous fermez cette fenêtre de prévisualisation en cliquant sur le bouton « Selection OK » ou « annuler ».



Paramétrage des images correspondant aux fonctions de jeu.

Il suffit, sur la ligne correspondant au libellé « Fonction de l'image », d'écrire le N° d'image souhaité pour cette fonction et c'est ce N° d'image qui s'affichera sur le fronton, au moment prévu par la règle du jeu.

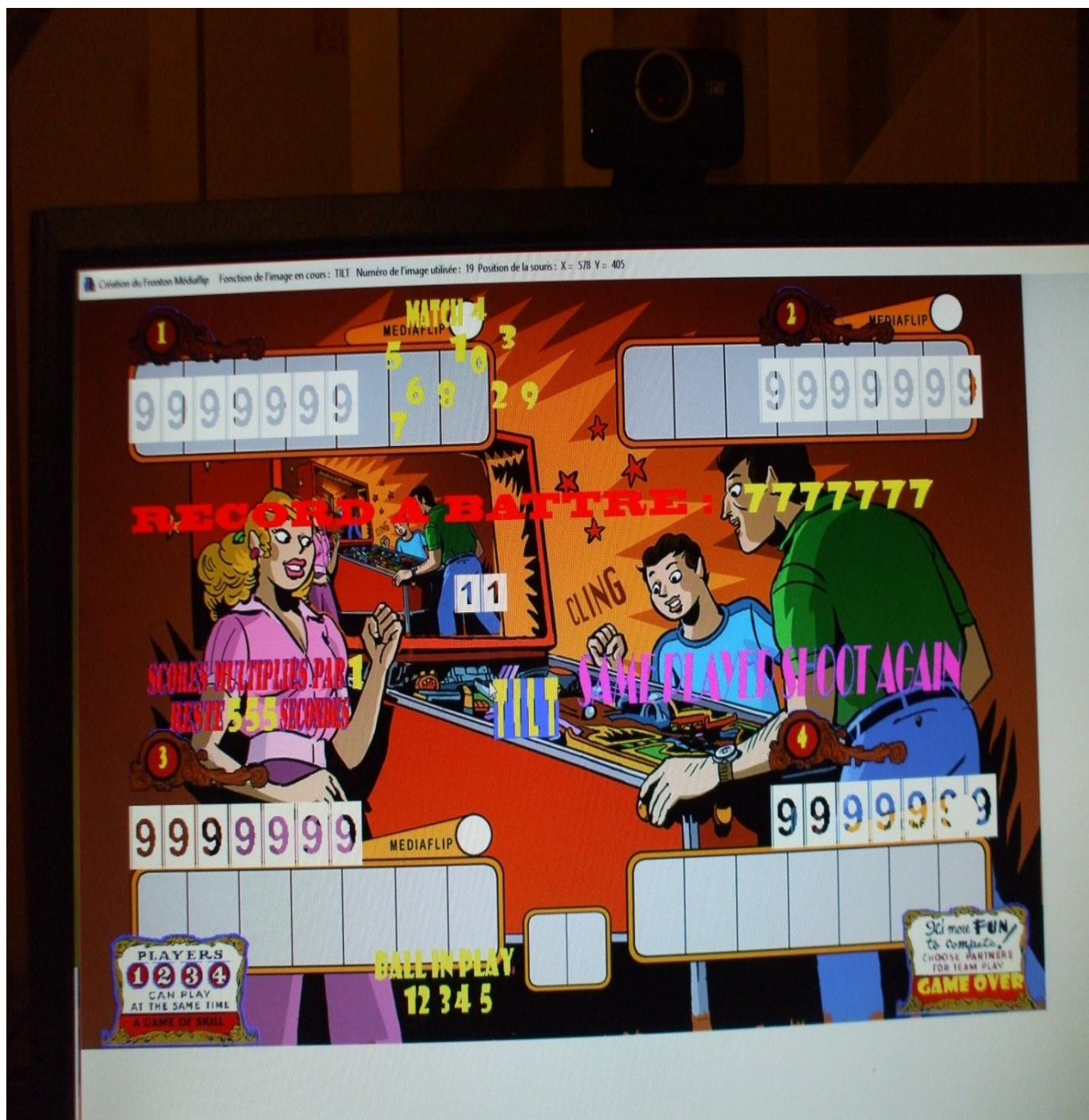
Dans l'exemple sur la photo de dessous, on voit que rien n'est sélectionné pour le titre ou nom du flipper (rien ne s'affichera donc lorsque cette fonction sera sollicitée), et que l'image N°1 sera utilisée pour le graphisme « Rouleau des unités du compteur score joueur 1 ». (A noter que les graphismes utilisés pour les rouleaux doivent répondre à une taille spécifique : Image de 40 pixels de large par 660 pixels de haut, 10 symboles sur cette image. Chaque symbole mesurant 40 pixels de large par 60 pixels de haut, le dernier symbole devant être identique au 1^{er})

				N° d'image pour	Affichage	Affichage	Affichage	Affichage	N° de
				cette fonction	gauche	droite	haut	bas	colonne
0	1380	0	768	0	0	1680	0	1050	0
0	40	0	60						
0	40	120	180	1	356	402	86	152	4

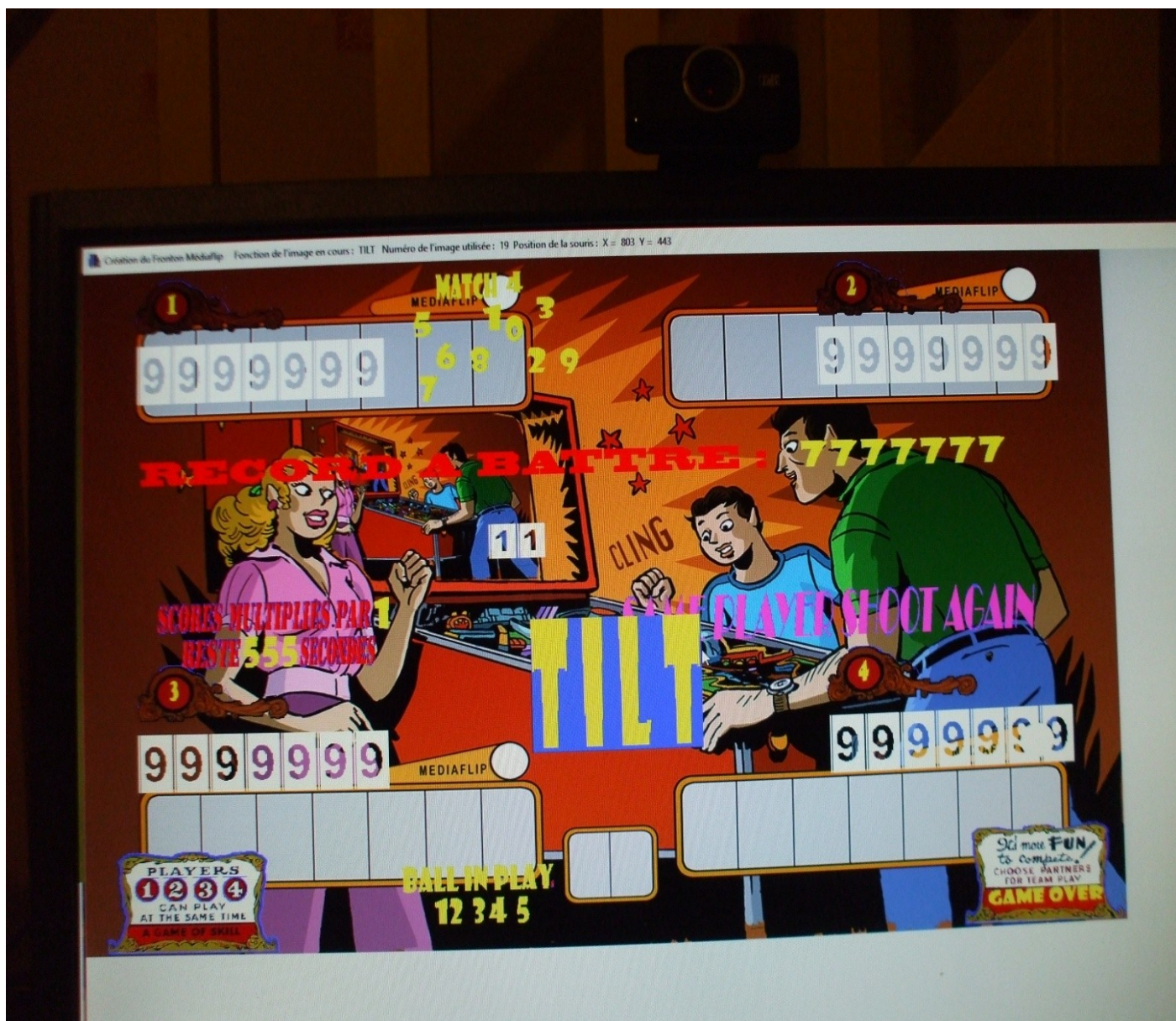
Aide Construire le fronton

Lorsque tous les choix d'images pour les fonctions ont été paramétrés (ou à n'importe quel moment), en cliquant sur le bouton « **Construire le fronton** », apparaît alors une nouvelle fenêtre sur laquelle on peut voir tous les graphismes qui sont utilisés pour le fronton de ce jeux. A l'aide d'un click droit de la souris, on sélectionne le graphique à déplacer ou /et dont on veut modifier la taille. Ici, le tilt est sélectionné, il apparaît sur fond bleu.

Des informations sur le N° de l'image qui est sélectionnée et sa position sont visibles dans la barre supérieure de la fenêtre.



.A l'aide de la souris, on peut déplacer l'image sélectionnée sur l'écran, ou l'agrandir/la rétrécir en cliquant avec le bouton gauche sur l'extrémité que l'on veut modifier. (à noter que, suivant les résolutions de l'écran, il se peut que vous deviez d'abord déplacer le graphisme vers le milieu de l'écran pour le redimensionner, puis que vous le placiez ensuite à l'endroit désiré).
L'opération peut être répétée autant de fois que désirée.



Lorsque le fronton est construit, on doit cliquer sur la croix de fermeture en haut de la fenêtre de construction. La fenêtre se ferme et alors le tableau permettant de visualiser les paramètres ou de les modifier réapparaît. Si on ne modifie rien dans ce tableau, il suffit de cliquer sur « sortir ». Après le temps nécessaire à la reprogrammation des graphismes, le nouveau fronton sera visible et on pourra à nouveau jouer avec Médiaflip®.

Si on modifie quelque chose dans le tableau, il est alors nécessaire de cliquer le bouton « Enregistrer », puis sur le bouton « Construire le fronton ». Cette fois, si vous n'avez rien à modifier sur le visuel, vous fermez la fenêtre en cliquant sur la croix de fermeture, puis, sans rien modifier dans le tableau, sur « Sortir ». Le nouveau fronton apparaîtra alors, après le temps nécessaire à la reprogrammation des graphismes, et vous pourrez à nouveau jouer avec votre flipper Médiaflip® dont vous aurez construit l'image de glace de fronton.

IMPORTANT : Dans certains cas, dépendant de la carte graphique du pc, il peut être nécessaire d'éteindre le flipper puis de le rallumer, après une quinzaine de secondes, afin qu'il se reprogramme.

6. Test des contacts

lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la face intérieure de la porte du flipper.

Si vous êtes déjà en mode Test, il suffit de cliquer sur l'onglet correspondant de la page pour y accéder.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets. Cliquer sur l'onglet « Test des entrées »

	Strobe 3	Strobe 4	Strobe 5	Strobe 6	Strobe 7
Cible 1	c24-Cible 3	c32-Passage 1	c40-Inutilisé	c48-inutilisé	c56-Inutilisé
Bonus	c25-Cible droite 2	c33-Cible droite 3	c41-Inutilisé	c49-inutilisé	c57-Inutilisé
Branché	c26-Cible x Ball	c34-Bumper centre	c42-Inutilisé	c50-Inutilisé	c58-Inutilisé
NE	c27-Cible Dieu	c35-Sorties/Etoile 10000	c43-Kicking droite	c51-Inutilisé	c59-Inutilisé
SA	c28-Inutilisé	c36-Spiner	c44-Inutilisé	c52-inutilisé	c60-Inutilisé
Bump Haut	c29-Etoile 500	c37-Inutilisé	c45-Inutilisé	c53-Inutilisé	c61-Inutilisé
	c30-Bumper haut	c38-Inutilisé	c46-Kicking gauche	c54-Inutilisé	c62-Inutilisé
	c31-Inutilisé	c39-Inutilisé	c47-Ball return	c55-Inutilisé	c63-Inutilisé
Utilisable	c67-Non utilisable	c68-Non utilisable	c69-Non utilisable	c70-Non utilisable	c71-Bouton Flip Gauche

Le nom des différents contacts apparaît dans le tableau. Si un contact est fermé, la case dans laquelle est indiqué son nom change de couleur.

7. Test des sorties bobines

lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la face intérieure de la porte du flipper.

Si vous êtes déjà en mode Test, il suffit de cliquer sur l'onglet correspondant de la page pour y accéder.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets. Cliquer sur l'onglet « Test des sorties »

Le nom des différentes bobines apparaît dans le tableau. En cliquant sur la case dans laquelle est indiqué le nom de la bobine que l'on veut activer, la case change de couleur et la bobine correspondante est appelée. S'il s'agit d'une bobine qui doit être activée un bref instant, chaque click enverra une impulsion à la bobine. S'il s'agit d'une bobine qui peut rester active longtemps, le premier click l'activera et le deuxième la désactivera.

	Sortie	Appel
S1 Relay Tir	S1 Relay Tir	S1 Clack
S2 Game Over Relay	S2 Game Over Relay	S3 Kicking droite
S3 Clack	S3 Clack	S4 Montée cibles droites
S4 Montée cibles droites	S4 Montée cibles droites	S5 Ejecteur bonus
S5 Ejecteur bonus	S5 Ejecteur bonus	S6 Montée cibles G et Haut
S6 Montée cibles G et Haut	S6 Montée cibles G et Haut	S7 Clack
S7 Clack	S7 Clack	S8 Clack
S8 Clack	S8 Clack	S9 Bumper centre
S9 Bumper centre	S9 Bumper centre	S10 Kicking gauche
S10 Kicking gauche	S10 Kicking gauche	S11 Sortie inutilisée
S11 Sortie inutilisée	S11 Sortie inutilisée	S12 Inutilisé
S12 Inutilisé	S12 Inutilisé	S13 Inutilisé
S13 Inutilisé	S13 Inutilisé	S14 Inutilisé
S14 Inutilisé	S14 Inutilisé	S15 Clack
S15 Clack	S15 Clack	S16 Clack
S16 Clack	S16 Clack	S17 Sortie inutilisée
S17 Sortie inutilisée	S17 Sortie inutilisée	S18 Sortie inutilisée
S18 Sortie inutilisée	S18 Sortie inutilisée	S19 Sortie inutilisée
S19 Sortie inutilisée	S19 Sortie inutilisée	S20 Sortie inutilisée
S20 Sortie inutilisée	S20 Sortie inutilisée	S21 Sortie inutilisée
S21 Sortie inutilisée	S21 Sortie inutilisée	S22 Sortie inutilisée
S22 Sortie inutilisée	S22 Sortie inutilisée	S23 Sortie inutilisée
S23 Sortie inutilisée	S23 Sortie inutilisée	S24 Sortie inutilisée
S24 Sortie inutilisée	S24 Sortie inutilisée	S25 Sortie inutilisée
S25 Sortie inutilisée	S25 Sortie inutilisée	S26 Sortie inutilisée
S26 Sortie inutilisée	S26 Sortie inutilisée	S27 Sortie inutilisée
S27 Sortie inutilisée	S27 Sortie inutilisée	S28 Sortie inutilisée
S28 Sortie inutilisée	S28 Sortie inutilisée	S29 Sortie inutilisée
S29 Sortie inutilisée	S29 Sortie inutilisée	S30 Sortie inutilisée
S30 Sortie inutilisée	S30 Sortie inutilisée	S31 Sortie inutilisée
S31 Sortie inutilisée	S31 Sortie inutilisée	S32 Sortie inutilisée
S32 Sortie inutilisée	S32 Sortie inutilisée	S33 Sortie inutilisée
S33 Sortie inutilisée	S33 Sortie inutilisée	S34 Sortie inutilisée
S34 Sortie inutilisée	S34 Sortie inutilisée	S35 Sortie inutilisée
S35 Sortie inutilisée	S35 Sortie inutilisée	S36 Sortie inutilisée
S36 Sortie inutilisée	S36 Sortie inutilisée	S37 Sortie inutilisée
S37 Sortie inutilisée	S37 Sortie inutilisée	S38 Sortie inutilisée
S38 Sortie inutilisée	S38 Sortie inutilisée	S39 Sortie inutilisée
S39 Sortie inutilisée	S39 Sortie inutilisée	S40 Sortie inutilisée
S40 Sortie inutilisée	S40 Sortie inutilisée	S41 Sortie inutilisée
S41 Sortie inutilisée	S41 Sortie inutilisée	S42 Sortie inutilisée
S42 Sortie inutilisée	S42 Sortie inutilisée	S43 Sortie inutilisée
S43 Sortie inutilisée	S43 Sortie inutilisée	S44 Sortie inutilisée
S44 Sortie inutilisée	S44 Sortie inutilisée	S45 Sortie inutilisée
S45 Sortie inutilisée	S45 Sortie inutilisée	S46 Sortie inutilisée
S46 Sortie inutilisée	S46 Sortie inutilisée	S47 Sortie inutilisée
S47 Sortie inutilisée	S47 Sortie inutilisée	S48 Sortie inutilisée
S48 Sortie inutilisée	S48 Sortie inutilisée	S49 Sortie inutilisée
S49 Sortie inutilisée	S49 Sortie inutilisée	S50 Sortie inutilisée
S50 Sortie inutilisée	S50 Sortie inutilisée	S51 Sortie inutilisée
S51 Sortie inutilisée	S51 Sortie inutilisée	S52 Sortie inutilisée
S52 Sortie inutilisée	S52 Sortie inutilisée	S53 Sortie inutilisée
S53 Sortie inutilisée	S53 Sortie inutilisée	S54 Sortie inutilisée
S54 Sortie inutilisée	S54 Sortie inutilisée	S55 Sortie inutilisée
S55 Sortie inutilisée	S55 Sortie inutilisée	S56 Sortie inutilisée
S56 Sortie inutilisée	S56 Sortie inutilisée	S57 Sortie inutilisée
S57 Sortie inutilisée	S57 Sortie inutilisée	S58 Sortie inutilisée
S58 Sortie inutilisée	S58 Sortie inutilisée	S59 Sortie inutilisée
S59 Sortie inutilisée	S59 Sortie inutilisée	S60 Sortie inutilisée
S60 Sortie inutilisée	S60 Sortie inutilisée	S61 Sortie inutilisée
S61 Sortie inutilisée	S61 Sortie inutilisée	S62 Sortie inutilisée
S62 Sortie inutilisée	S62 Sortie inutilisée	S63 Sortie inutilisée
S63 Sortie inutilisée	S63 Sortie inutilisée	S64 Sortie inutilisée
S64 Sortie inutilisée	S64 Sortie inutilisée	S65 Sortie inutilisée
S65 Sortie inutilisée	S65 Sortie inutilisée	S66 Sortie inutilisée
S66 Sortie inutilisée	S66 Sortie inutilisée	S67 Sortie inutilisée
S67 Sortie inutilisée	S67 Sortie inutilisée	S68 Sortie inutilisée
S68 Sortie inutilisée	S68 Sortie inutilisée	S69 Sortie inutilisée
S69 Sortie inutilisée	S69 Sortie inutilisée	S70 Sortie inutilisée
S70 Sortie inutilisée	S70 Sortie inutilisée	S71 Sortie inutilisée
S71 Sortie inutilisée	S71 Sortie inutilisée	S72 Sortie inutilisée
S72 Sortie inutilisée	S72 Sortie inutilisée	S73 Sortie inutilisée
S73 Sortie inutilisée	S73 Sortie inutilisée	S74 Sortie inutilisée
S74 Sortie inutilisée	S74 Sortie inutilisée	S75 Sortie inutilisée
S75 Sortie inutilisée	S75 Sortie inutilisée	S76 Sortie inutilisée
S76 Sortie inutilisée	S76 Sortie inutilisée	S77 Sortie inutilisée
S77 Sortie inutilisée	S77 Sortie inutilisée	S78 Sortie inutilisée
S78 Sortie inutilisée	S78 Sortie inutilisée	S79 Sortie inutilisée
S79 Sortie inutilisée	S79 Sortie inutilisée	S80 Sortie inutilisée
S80 Sortie inutilisée	S80 Sortie inutilisée	S81 Sortie inutilisée
S81 Sortie inutilisée	S81 Sortie inutilisée	S82 Sortie inutilisée
S82 Sortie inutilisée	S82 Sortie inutilisée	S83 Sortie inutilisée
S83 Sortie inutilisée	S83 Sortie inutilisée	S84 Sortie inutilisée
S84 Sortie inutilisée	S84 Sortie inutilisée	S85 Sortie inutilisée
S85 Sortie inutilisée	S85 Sortie inutilisée	S86 Sortie inutilisée
S86 Sortie inutilisée	S86 Sortie inutilisée	S87 Sortie inutilisée
S87 Sortie inutilisée	S87 Sortie inutilisée	S88 Sortie inutilisée
S88 Sortie inutilisée	S88 Sortie inutilisée	S89 Sortie inutilisée
S89 Sortie inutilisée	S89 Sortie inutilisée	S90 Sortie inutilisée
S90 Sortie inutilisée	S90 Sortie inutilisée	S91 Sortie inutilisée
S91 Sortie inutilisée	S91 Sortie inutilisée	S92 Sortie inutilisée
S92 Sortie inutilisée	S92 Sortie inutilisée	S93 Sortie inutilisée
S93 Sortie inutilisée	S93 Sortie inutilisée	S94 Sortie inutilisée
S94 Sortie inutilisée	S94 Sortie inutilisée	S95 Sortie inutilisée
S95 Sortie inutilisée	S95 Sortie inutilisée	S96 Sortie inutilisée
S96 Sortie inutilisée	S96 Sortie inutilisée	S97 Sortie inutilisée
S97 Sortie inutilisée	S97 Sortie inutilisée	S98 Sortie inutilisée
S98 Sortie inutilisée	S98 Sortie inutilisée	S99 Sortie inutilisée
S99 Sortie inutilisée	S99 Sortie inutilisée	S100 Sortie inutilisée

8. Test des voyants

lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la face intérieure de la porte du flipper.

Si vous êtes déjà en mode Test, il suffit de cliquer sur l'onglet correspondant de la page pour y accéder.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets. Cliquer sur l'onglet « Test des voyants »

Le nom des différents voyants apparaît dans le tableau. En cliquant sur la case dans laquelle est indiqué le nom du voyant que l'on veut activer, la case change de couleur et le voyant correspondant est activé. Le premier click allumera le voyant et le deuxième l'éteindra.

	Rangée 0	Rangée 1	Rangée 2	Rangée 3	Rangée 4	Rangée 5	Rangée 6	Rangée 7
Colonne 0	Led 0 Bonus 1	Led 8 Bonus 9	Led 16 X ball W lit	Led 24 Spécial	Led 32 Inutilisée	Led 40-Inutilisée	Led 48-Inutilisée	Led 56-Inutilisée
Colonne 1	Led 1 Bonus 2	Led 9 Bonus 10	Led 17 Score bonus W lit	Led 25 5000 cibles haut	Led 33-Inutilisée	Led 41-Inutilisée	Led 49-Inutilisée	Led 57-Inutilisée
Colonne 2	Led 2 Bonus 3	Led 10 Bonus 20	Led 18 Touriquet	Led 26 Voyant extra ball	Led 34-Inutilisée	Led 42-Inutilisée	Led 50-Inutilisée	Led 58-Inutilisée
Colonne 3	Led 3 Bonus 4	Led 11 Bonus X2	Led 19 Bonus multiplicier	Led 27 Inutilisée	Led 35-Inutilisée	Led 43-Inutilisée	Led 51-Inutilisée	Led 59-Inutilisée
Colonne 4	Led 4 Bonus 5	Led 12 Bonus X3	Led 20 Etoile 9	Led 28 Inutilisée	Led 36-Inutilisée	Led 44-Inutilisée	Led 52-Inutilisée	Led 60-Inutilisée
Colonne 5	Led 5 Bonus 6	Led 13 Bonus X4	Led 21 Couloir 8	Led 29 Led Inutilisée	Led 37-Inutilisée	Led 45-Inutilisée	Led 53-Inutilisée	Led 61-Inutilisée
Colonne 6	Led 6 Bonus 7	Led 14 Bonus X5	Led 22 Couloir 7	Led 30 Led Inutilisée	Led 38-Led Inutilisée	Led 46-Led Inutilisée	Led 54-Led Inutilisée	Led 62-Led Inutilisée
Colonne 7	Led 7 Bonus 8	Led 15 x Ball bumper	Led 23 Couloir 1	Led 31 Led Inutilisée	Led 39-Led Inutilisée	Led 47-Led Inutilisée	Led 55-Led Inutilisée	Led 63-Led Inutilisée

9. Réglages du jeu

lorsque le flipper médiaflip® est en « game over », appuyer sur le bouton de test, situé sur la face intérieure de la porte du flipper.

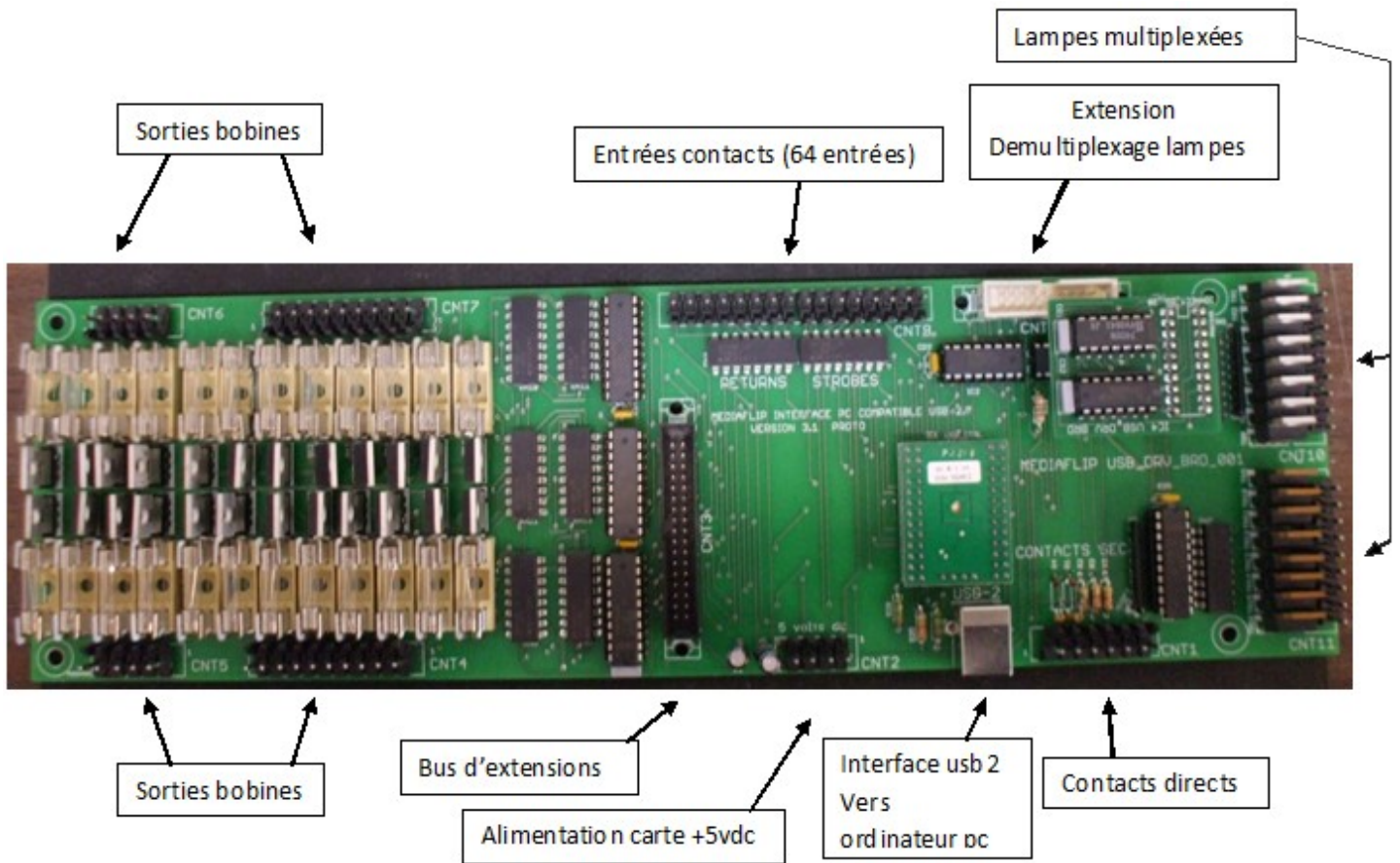
Si vous êtes déjà en mode Test, il suffit de cliquer sur l'onglet correspondant de la page pour y accéder.

Un écran apparaît, montrant une feuille similaire à celle d'un tableur, surmontée de différents onglets. Cliquer sur l'onglet « Réglages du jeu » une fen^tre apparaît demandant un mot de passe. Ecrivez le mot de passe et validez par « entrée »

Un écran apparaît, dans la colonne de gauche le nom des réglages et dans la colonne de droite sa valeur. Pour certains réglages, il n'est possible que de rentrer des chiffres et pur d'autre, « oui » ou « non » en fonction de ce que l'on désire. Pour entrer la valeur, il faut cliquer, sur la ligne correspondant au réglage, sur la case de droite et entrer les valeurs avec un clavier.

Libelle des Réglages	Valeur actuelle des réglages
nombre de pièces pour déclencher un crédit Monnayeur 1	1
nombre de pièces pour déclencher un crédit Monnayeur 2	1
nombre de pièces pour déclencher un crédit Monnayeur 3	1
à combien de pièces il y a un bonus crédit Monnayeur 1	2
à combien de pièces il y a un bonus crédit Monnayeur 2	2
à combien de pièces il y a un bonus crédit Monnayeur 3	2
valeur du bonus de crédit Monnayeur 1	1
valeur du bonus de crédit Monnayeur 2	2
valeur du bonus de crédit Monnayeur 3	3
nombre de partie par crédit Monnayeur 1	1
nombre de partie par crédit Monnayeur 2	2
nombre de partie par crédit Monnayeur 3	6
nombre de billes par partie	3
score de la première partie gratuite	320000
score de la 2ème partie gratuite	450000
score de la 3ème partie gratuite	800000
plus haut score réalisé	950000
nbre de parties gratuites pour le record	5
Loterie : oui ou non	oui
indicateur si partie gratuite ou bille supplémentaire au score	partie gratuite
maximum de parties gratuites par enjeu et par joueur	3
Inutilisé	non
Inutilisé	non
Jeu gratuit Oui ou Non	oui
Inutilisé	oui
Inutilisé	non
Visualisation des vidéos oui ou non	non
Inutilisé	non

11. La carte d'interface avec l'ordinateur.



Sur l'image ci-dessus, sont montrées les différents connecteur de la carte Médiaflip® et leur fonction.

Les entrées contact :

Les contacts du plateau sont câblés sur le connecteur CNT8 de la carte usb conformément au *schéma 1* sur la page suivante.

Les strobes sur broche 1 à 8 (strobe 0 à 7).

Les returns sur les broches 9 à 16 (return 0 à 7)

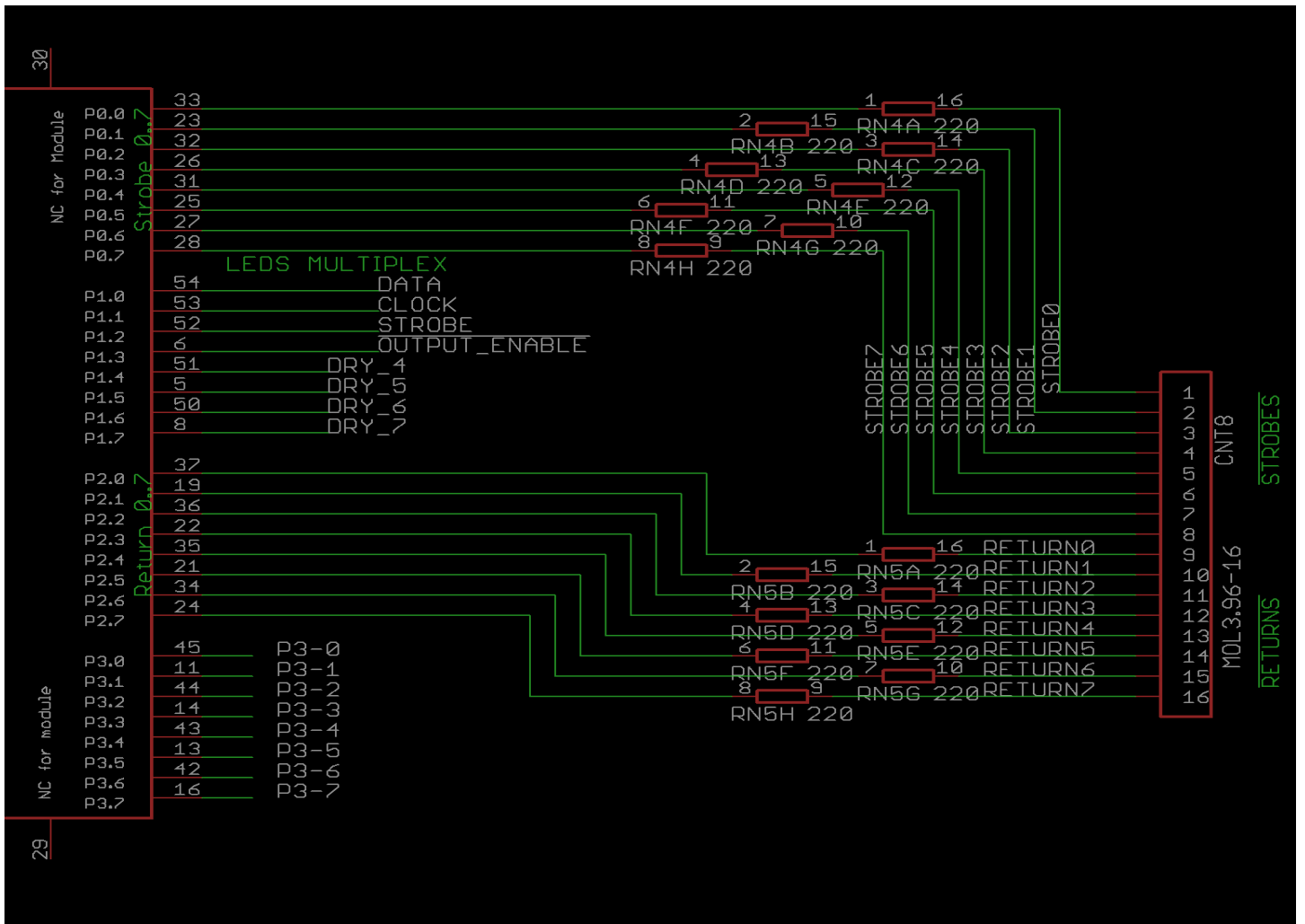


Schéma 1

Le schéma 2 ci-dessous donne un exemple de câblage type des contacts du plateau et du meuble de flipper.

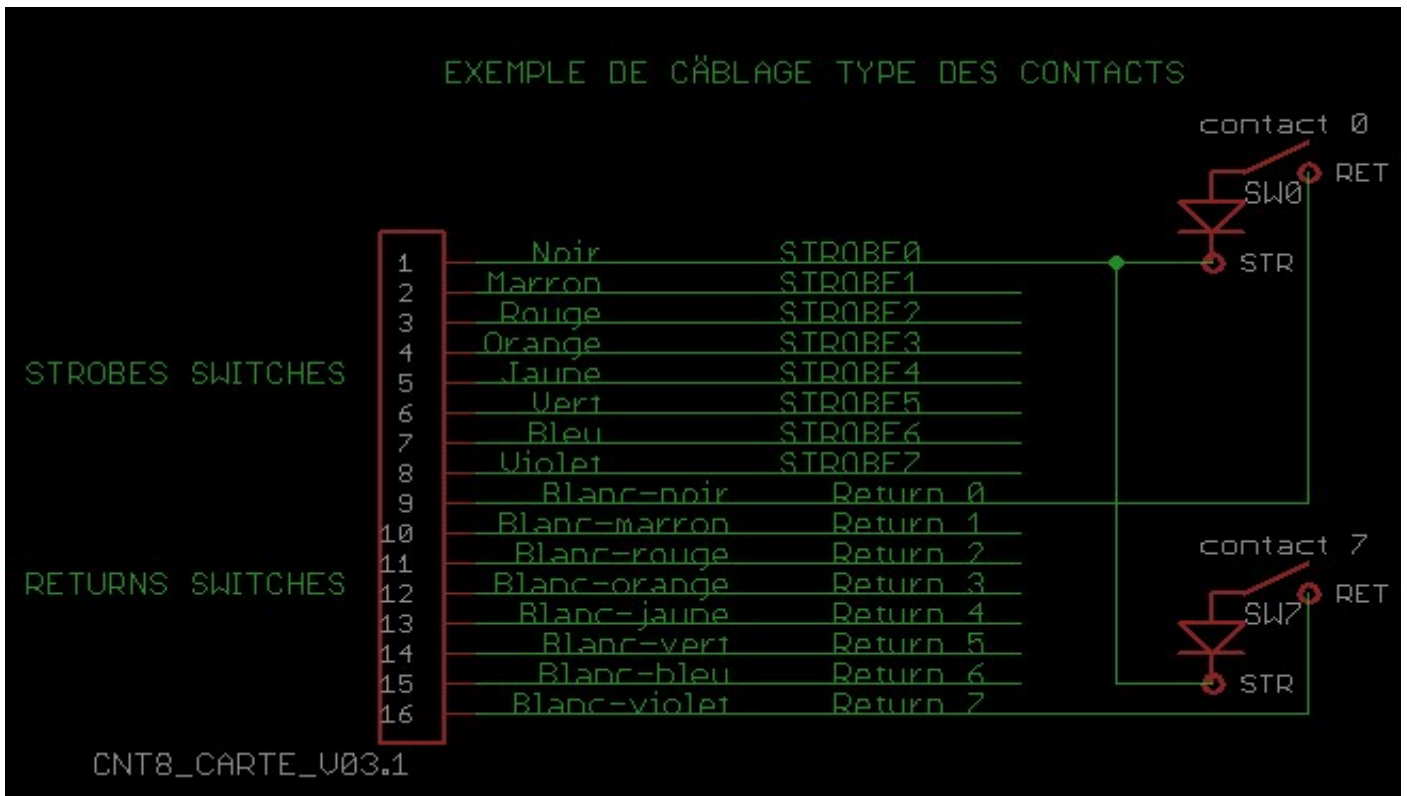


Schéma 2

Les sorties de commande des bobines :

Les bobines et les éventuelles sorties nécessitant de la puissance sont câblées sur les connecteur CNT4, CNT5, CNT6, et CNT7.

Le schéma 3 ci-après montre le schéma type d'une commande de puissance ou bobine

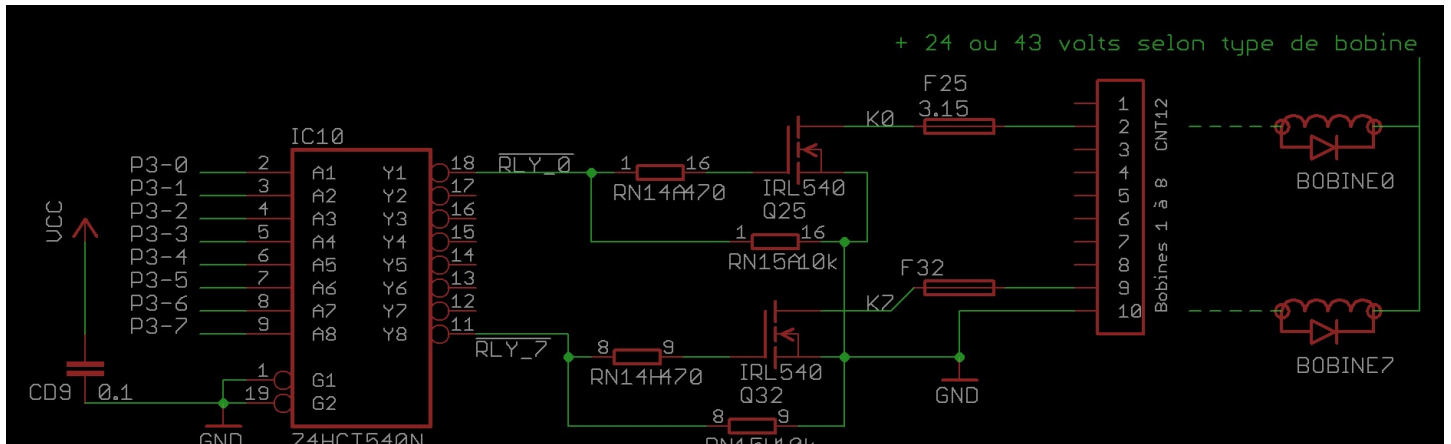


Schéma 3

Les commandes des lampes ou Leds multiplexées

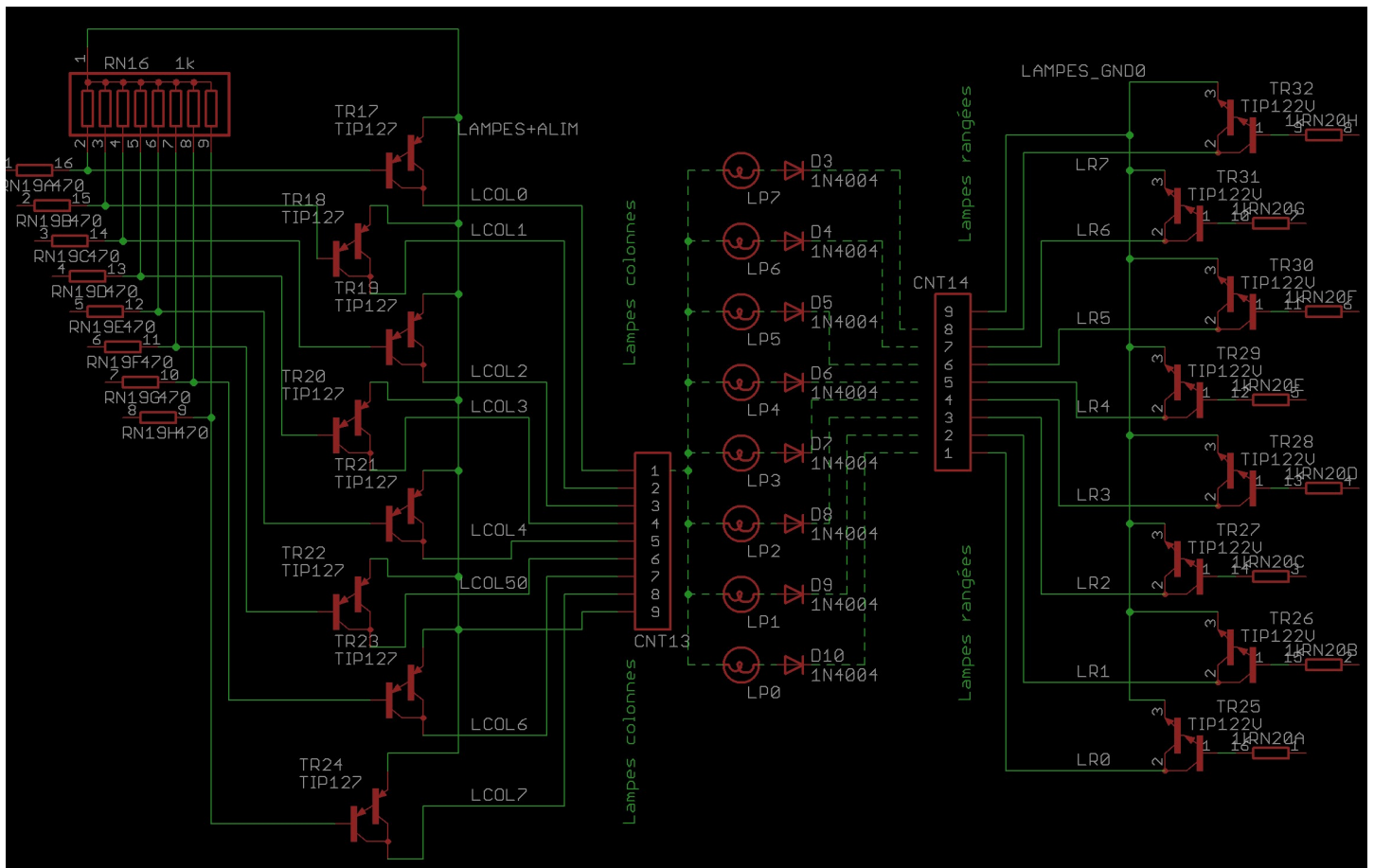
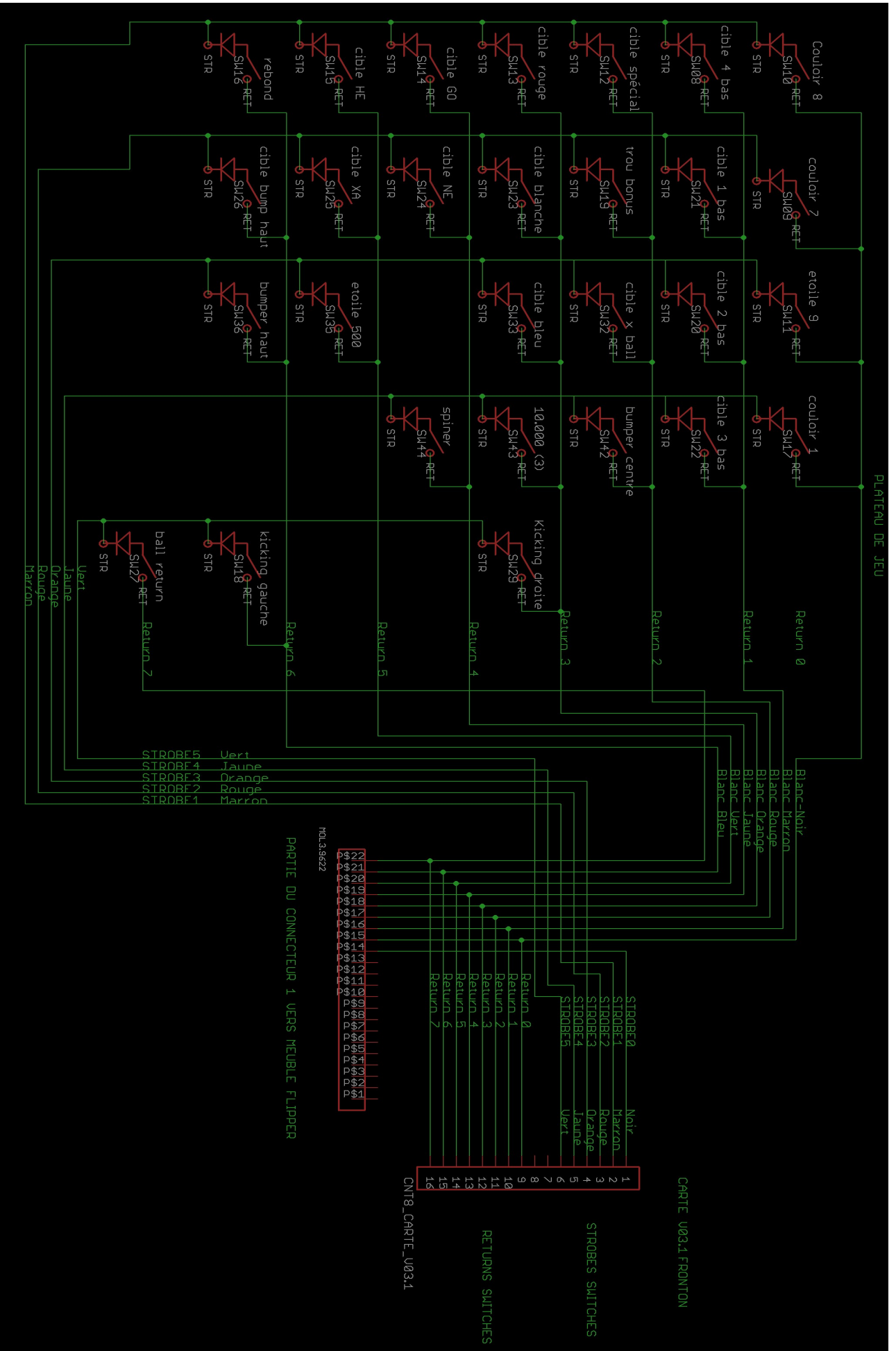


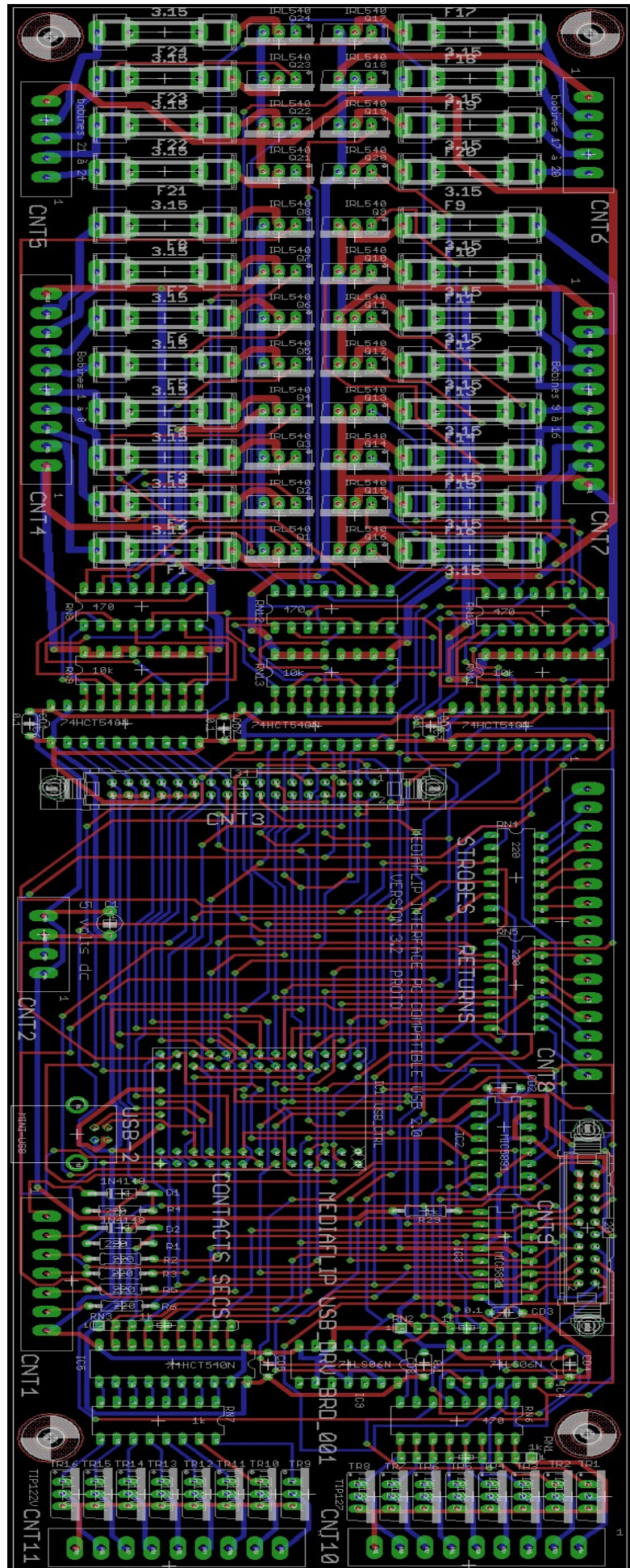
Schéma 4

Câblage des contacts du plateau

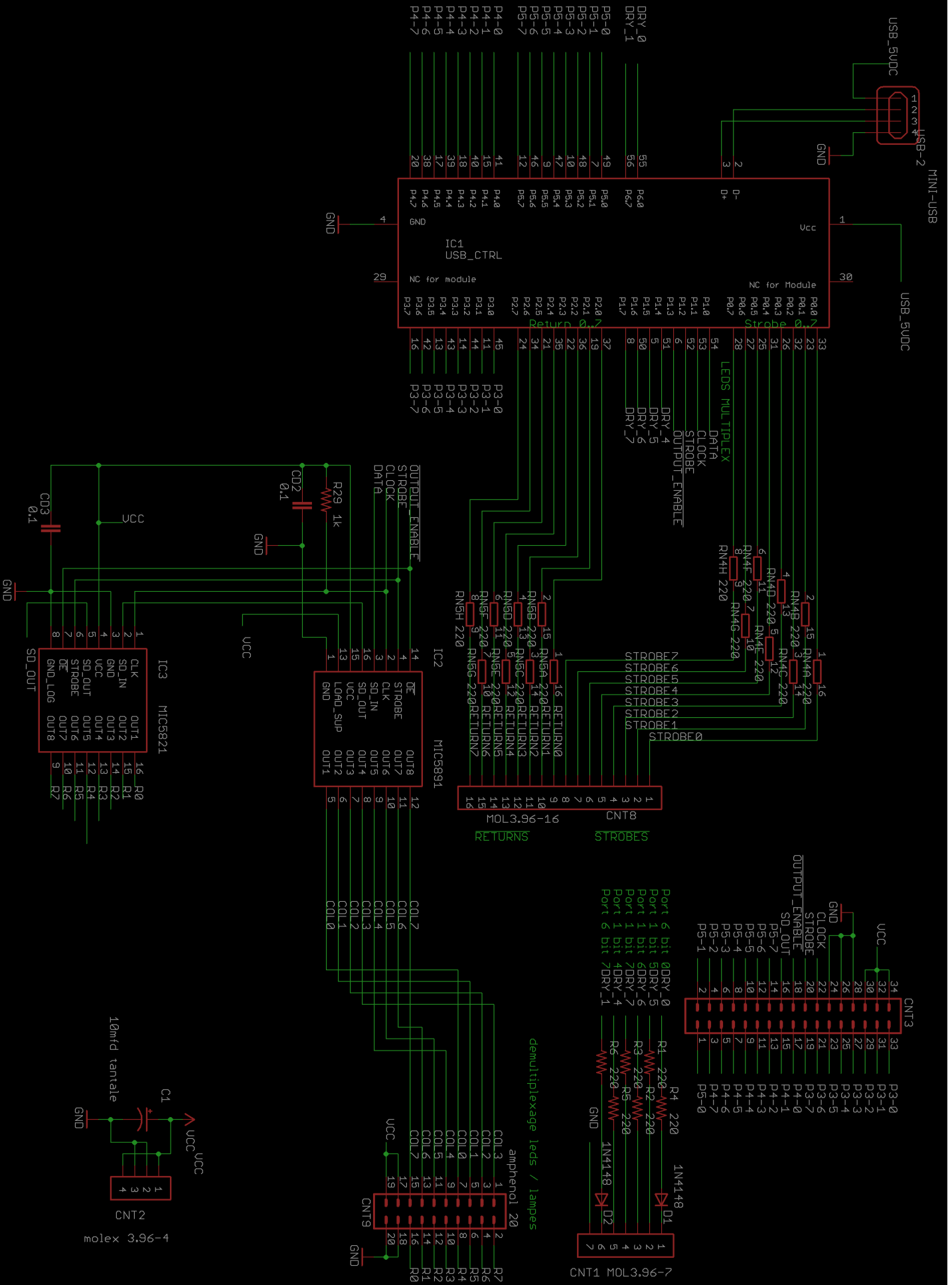


13. Schémas de la carte électronique médiaflip®

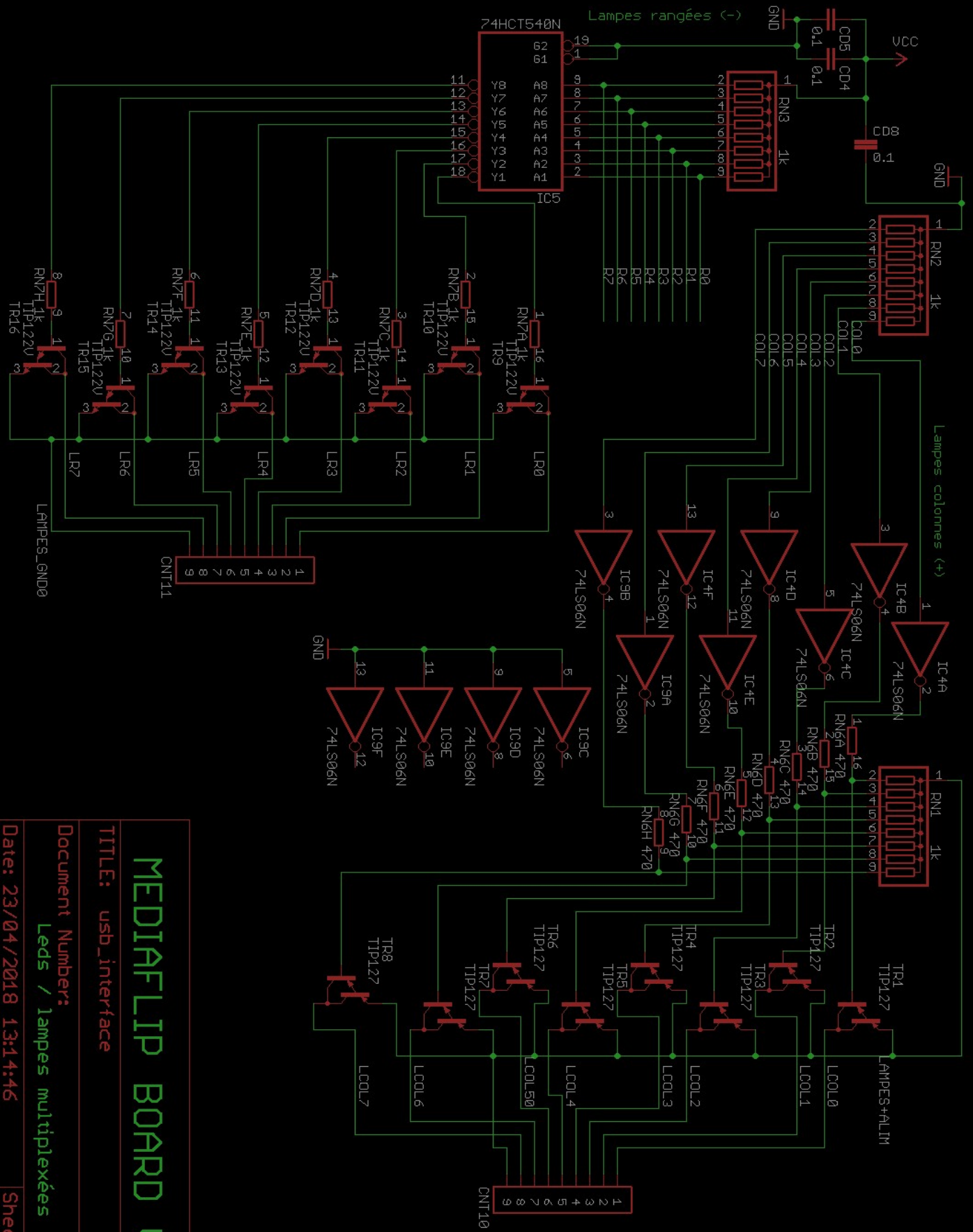
Implantation des composants



Processeur de commandes



Commande de multiplexage des lampes



MEDIAFLIP BOARD V03.2

TITLE: usb_interface

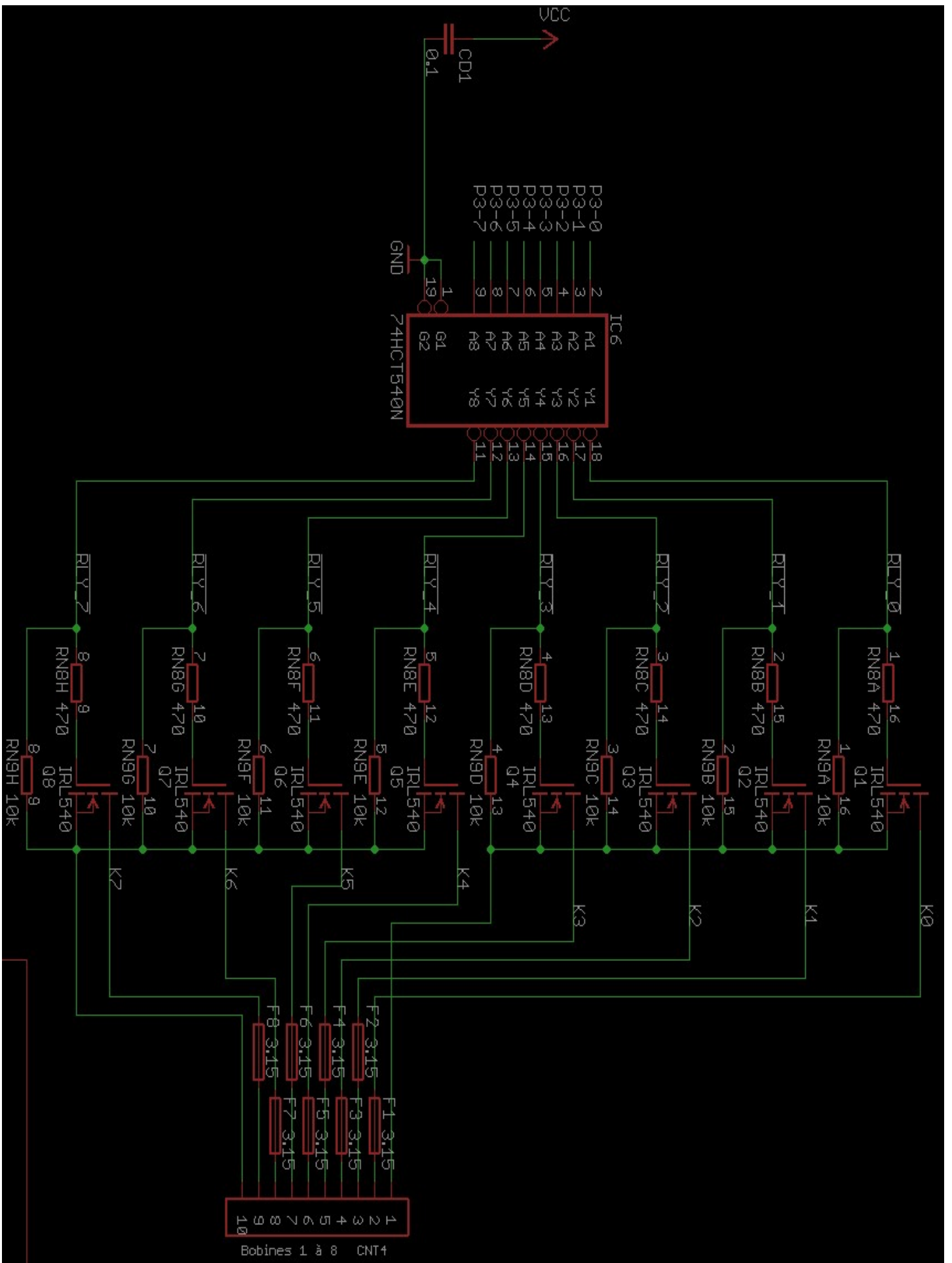
Document Number:
Leds / lampes multiplexées

REV:

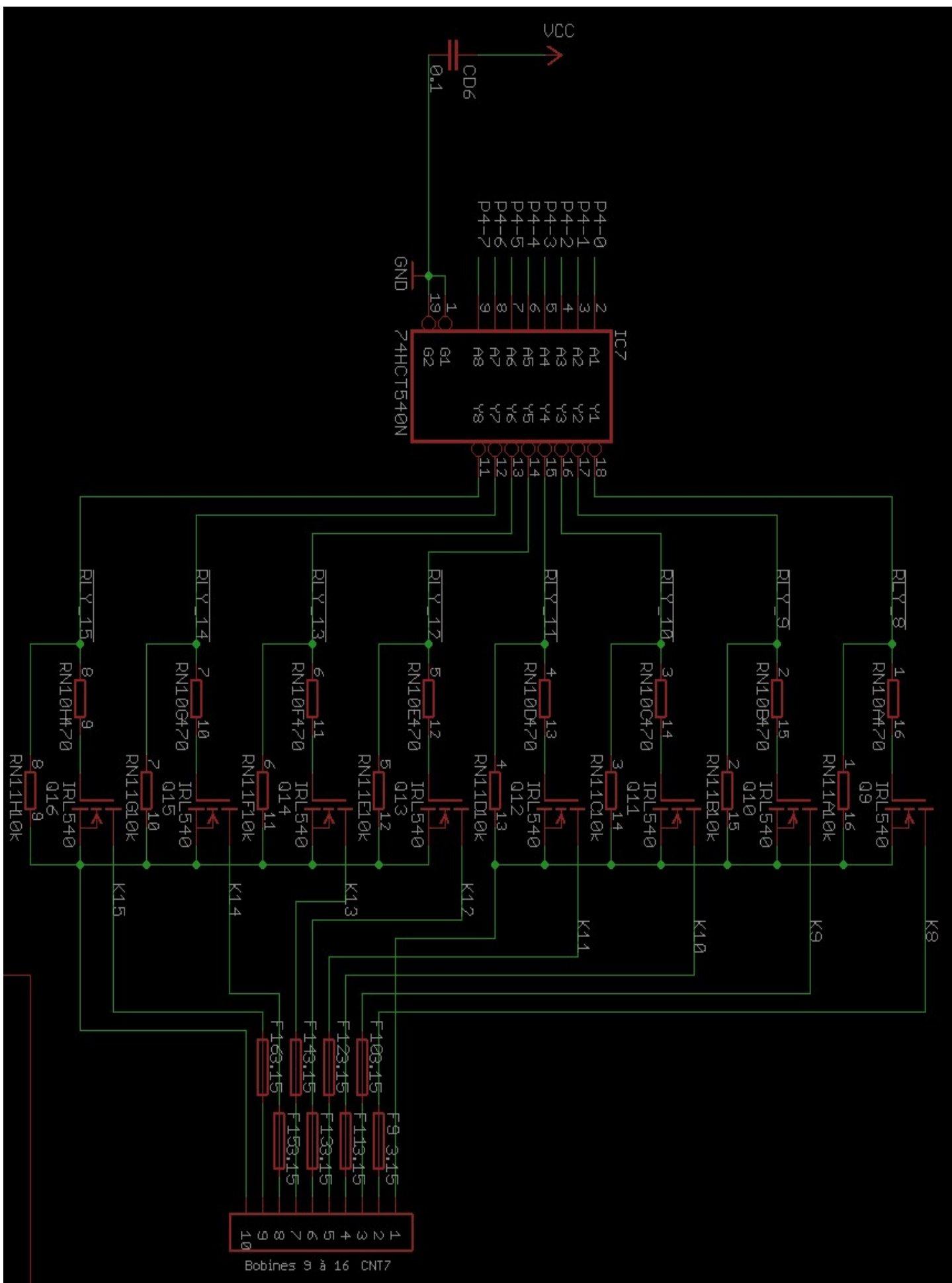
Date: 23/04/2018 13:14:46

Sheet: 2/5

Commande bobine 0 à 7



Commande bobines 8 à 15



Commande bobines 16 à 23

