

Montageanleitung



SPEAKER
LIGHT
KITS . DE

Lautsprecherbeleuchtung **Rotation**

System: Spike 2 Pro / Premium

- Aerosmith
- Batman 66
- Guardians of the Galaxy
- Star Wars
- Iron Maiden
- Deadpool
- Black Knight
- Elvira
- TMNT
- Jurassic Park
- Stranger Things
- Beatles
- Munsters
- The Avengers Infinity Quest
- Led Zeppelin
- Mandalorien
- Godzilla
- Rush

Hinweis vorab:

Das SpeakerLightKit Rotation System arbeitet mit einer 5V Spannungsversorgung.

Es wird über die 12 V Spannungsversorgung des Flipperautomaten versorgt.

Es sollte lediglich angeschlossen werden, wie es in dieser Anleitung beschrieben ist, um keinen Schaden am Gerät oder dem Beleuchtungssystem zu verursachen.

Auch wenn mit einer niedrigen Spannung gearbeitet wird, wird empfohlen vor dem Öffnen des Flippers und der Montage den Netzstecker zu ziehen.

Montage:

Öffnen sie die Backbox und klappen die Blende Runter.

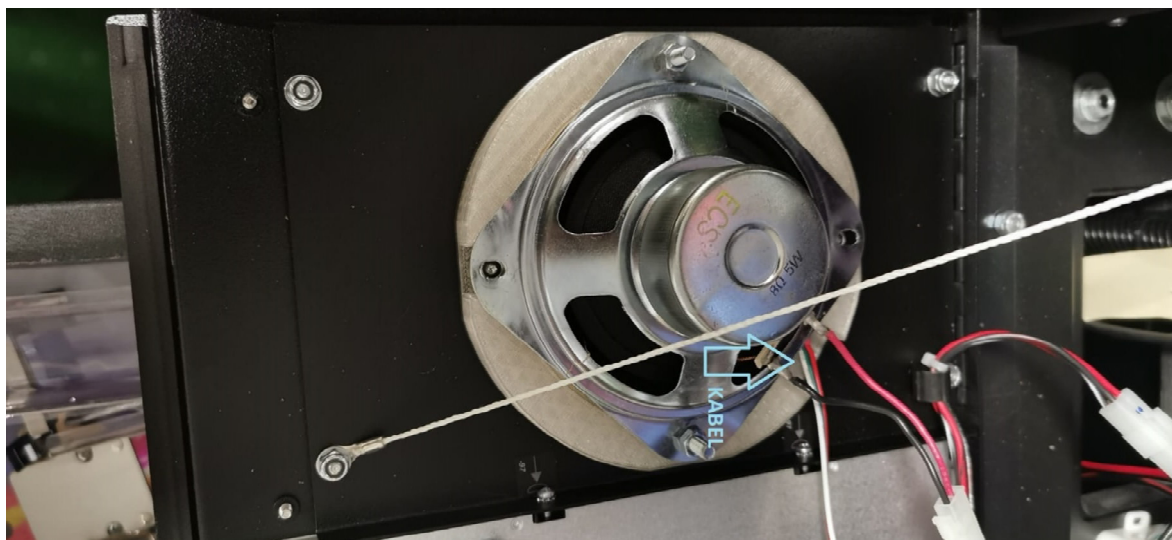
Es empfiehlt sich zwischen Blende und Scheibe einen weichen Gegenstand zu legen, um den Druck von der Blende zu nehmen, und ggf. Kratzer an den Siderails zu vermeiden.

Schrauben sie den Lautsprecher los.

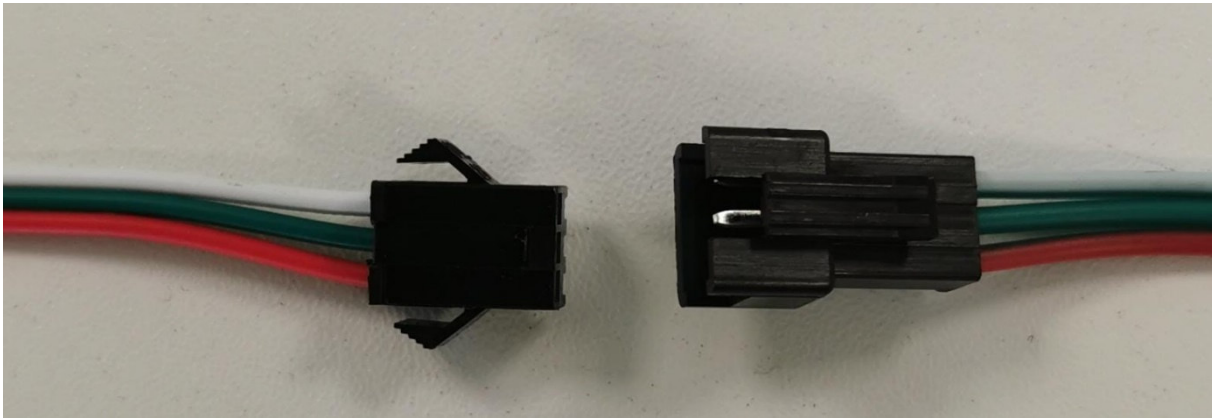
Montieren sie das SpekerLightKit auf die Halterung, wo der Lautsprecher zuvor gesessen hat. Die Öffnung mit den Kabeln muss schräg Richtung DMD zeigen.

Montieren sie den Lautsprecher auf das SpeakerLightKit.

Der rechte und linke Lautsprecher sind in der Montage identisch.



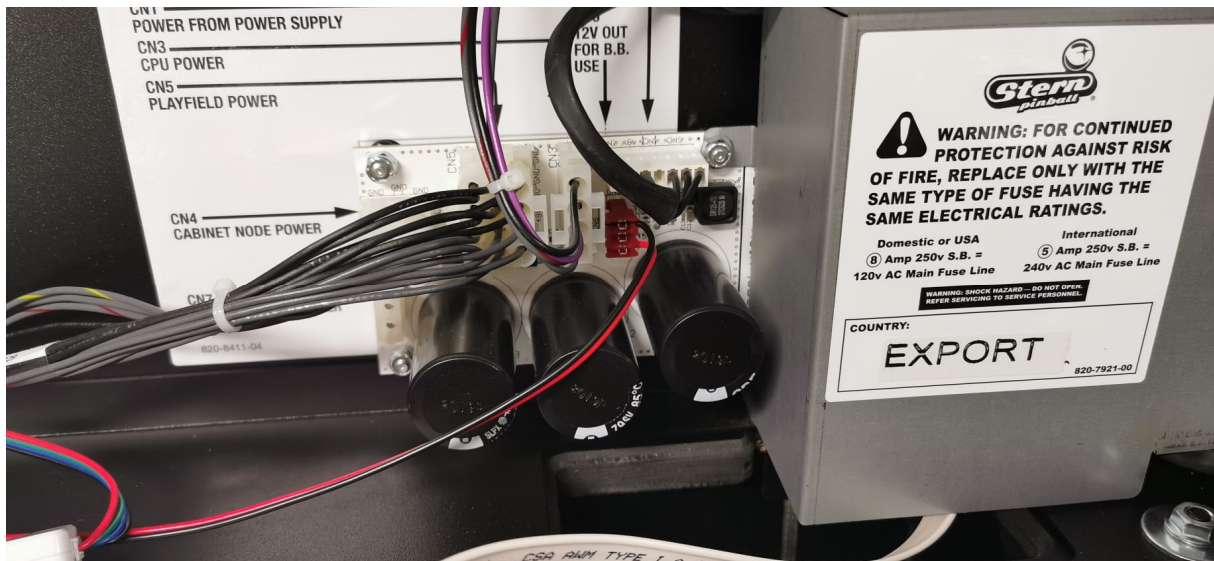
Verbinden sie das Controller-Board mit dem SpeakerLightKit über den 3-poligen Stecker und schließen das System am Flipper an.



Bei der Montage des Steckers auf dem Board ist darauf zu achten das + und – nicht vertauscht werden.

Plus (+) = rotes Kabel

Minus (-) = schwarzes Kabel



Der Spannungswandler (kleine Schwarze Box) in Backbox platzieren und die Blende wieder schließen.

Den Netzstecker wieder anschließen und das System starten.

Über die Fernbedienung lassen sich die Farben fest einstellen oder ein Effekt auswählen.

Wir wünschen viel Spaß mit dem Rotationsset von SpeakerLightKits.de