

ANLEITUNG ZUM AKTUALISIEREN IHRES SPIELE-CODES FÜR DAS NEUE S.A.M.-SYSTEM

USB 1.1-kompatible Speichersticks (alias Thumb-, Flash- oder Jump-Laufwerke) mit bis zu 128 MB funktionieren mit Ihrem System. Mit S.A.M.-System kompatible, getestete & SPI-zugelassene USB-Speichersticks 128 MB sind über Ihren örtlichen Händler erhältlich: Fragen Sie nach der **SPI-Teilenummer 970-0128-00**

* um den Speicherstick mit darauf kopierten neuesten **Spieler-Code** zu erhalten, zur obigen Teilenummer „**Spielnamen hinzufügen**“ hinzufügen

STIL, FARBE, GRÖSSE UND HERSTELLER UNTERLIEGEN ÄNDERUNGEN.

Der Spiele-Code unterliegt Änderungen. Dieses Spiel mit dem neuesten, von unserer Website oder einem anderen Spiel herunter geladenen Code aktualisieren oder über Ihren örtlichen Händler bestellen (obige SPI-TN. + Namen verwenden).

Beim Einschalten beschreibt die Anzeige die Version des Codes der in Ihrem Spiel installiert ist. Wenn dazu aufgefordert (über das Service Bulletin oder durch eine Ankündigung über die Website), müssen Sie Ihren Code aktualisieren ... mit der installierten **BOOT FLASH EPROM***. **So wird's gemacht:**

SCHRITT 1 Box an Rückseite öffnen + **DIP-Schalter mit 8 Positionen (SW 1 auf CPU/Tonkarte) lokalisieren.**

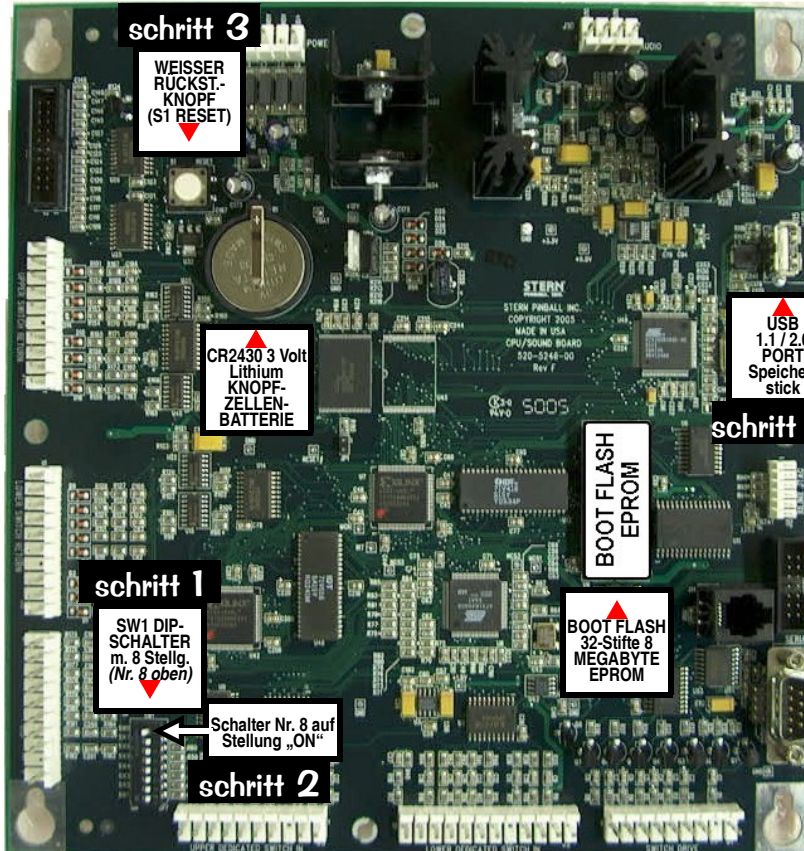
SCHRITT 2 DIP-Schalter #8 auf „**EIN**“ stellen (***BOOT FLASH EPROM** muss installiert sein).

SCHRITT 3 **Weissen Rückstellknopf** drücken (S1 RESET auf CPU/Tonkarte) oder Spiel durch Strom **AUS-/EIN**-Schalten (**EIN-/AUS**-Schalter an Schrankunterseite außen vorne rechts).

SCHRITT 4 Mittels **4 Druckschalter-Betriebschaltersatz**(Innenseite der Münzklappe):

- 4A } [**SELECT**] drücken, um zu beginnen.
- 4B } Mit hervorgehobenen Symbol „**UPDT**“ [**SELECT**] drücken.
- 4C } Speicherstick [mit letzter(n) Datei(en)] in USB-Port stecken.
- 4D } Zur Wahl Ihrer Datei [<] oder [>] drücken. Zum Aktualisieren [**SELECT**] drücken.
- 4E } Bildschirmanweisungen folgen.

CPU/Tonkarte Hauptprozessor Leiterplatte (S.A.M.-system)



- **Grünen Schalter** für Rücksprung drücken (oder **beenden / verlassen**).
- **Rote Schalter** drücken für nach < links, rechts >. - drücken **Verringern** o. + **Erhöhen** der Werte oder Einstellg. ändern.
- **Schwarzen Schalter** drücken für Eingabe / Wahl (oder „**OK**“).



Sie können Ihren letzten Code auch von einem anderen Spiel auslesen! Vom **USB-MENU** über das **Dienstprogramm**, stattdessen das Symbol „**BKUP**“ wählen und auf Ihren Speicherstick laden. Lesen Sie das Ende des Teil 3, Kapitel 5.



! Schneller Tipp ~ Versuchen Sie vor dem Installieren Ihres neuen Codes Ihren derzeitigen Code zu sichern, falls Ihr Speicherstick durch einen Computerirrtum beim Kopieren / Downloaden verfälscht wurde.