



CYCLOWIZ

Introduction

Merci d'avoir choisi CycloWiz !

L'installation de base se compose de 5 points de soudure, qui peuvent être complétés, par un fil afin de permettre la désactivation de la puce, et par 3 fils et un interrupteur pour permettre la mise à jour du Chip (puce).

Il y a un petit morceau d'autocollant sur la partie inférieure du Mod (carte). Veuillez à ne pas l'enlever car il évite les risques de courts-circuits pendant l'installation de la puce.

Pour ouvrir votre console vous aurez besoin d'un tournevis Philips et d'un tournevis Triwing.

Pré-requis d'installation

La puce CycloWiz est compatible avec les chipsets DMS et D2A des lecteurs DVD Wii, et est incompatible avec le chipset D2B.

Avant l'installation de la puce veuillez vous assurer de la compatibilité de votre chipset.

Supported Drive Chipsets (DMS and D2A)

CYCLOWIZ

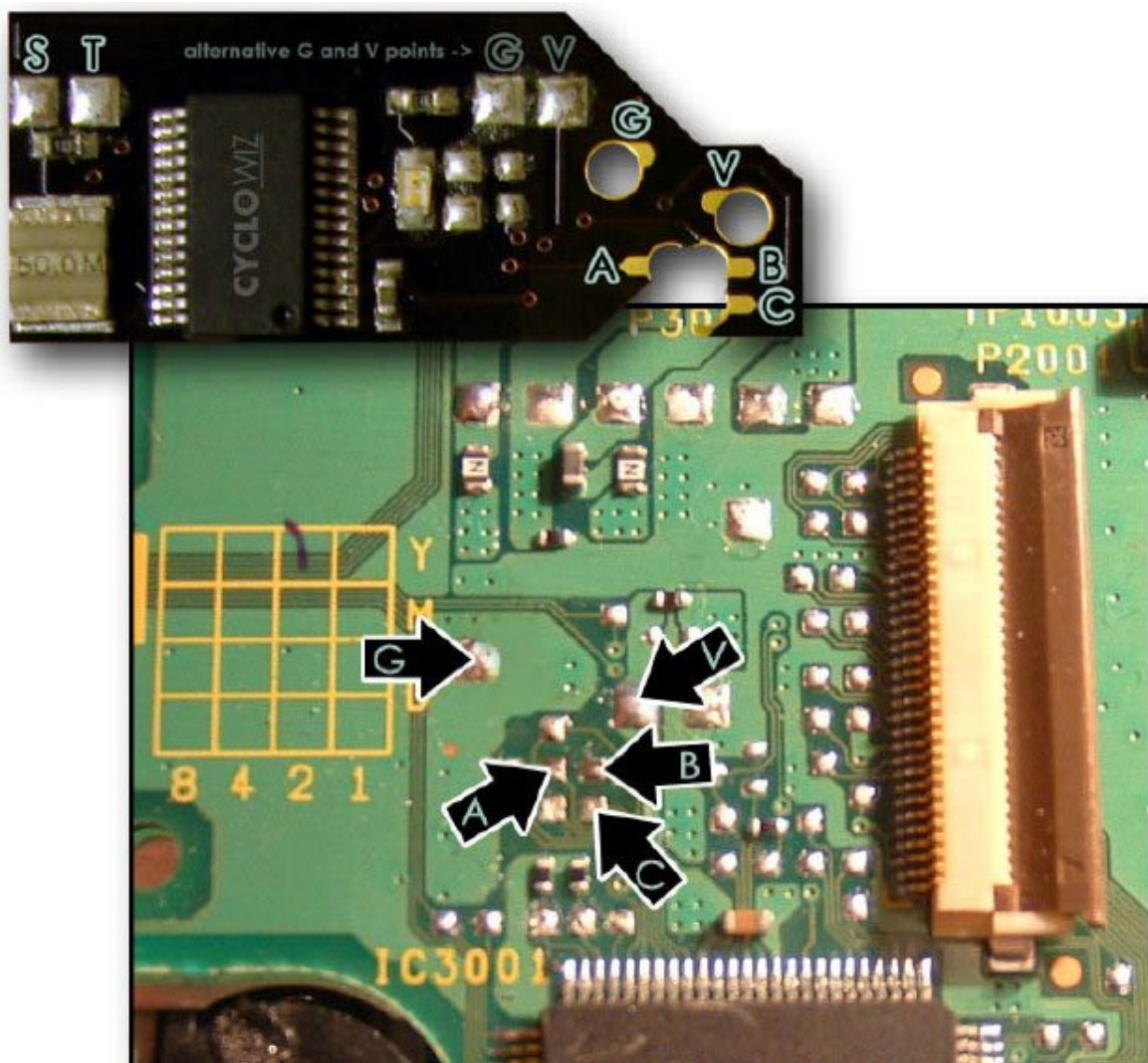




Installation de Base (1/4)

Reliez les points A, B, C, G et V au panneau du lecteur. Il est possible d'employer la méthode de soudure avec ou sans fils. Pour employer la méthode sans fil, alignez simplement le Modchip CycloWiz au-dessus du panneau du lecteur, et mettez une quantité de soudure suffisante dans les trous afin d'assurer le contact entre le CycloWiz et le panneau du lecteur pour chacun des points. Assurez-vous qu'il n'y a aucun pont de soudure entre les différents points.

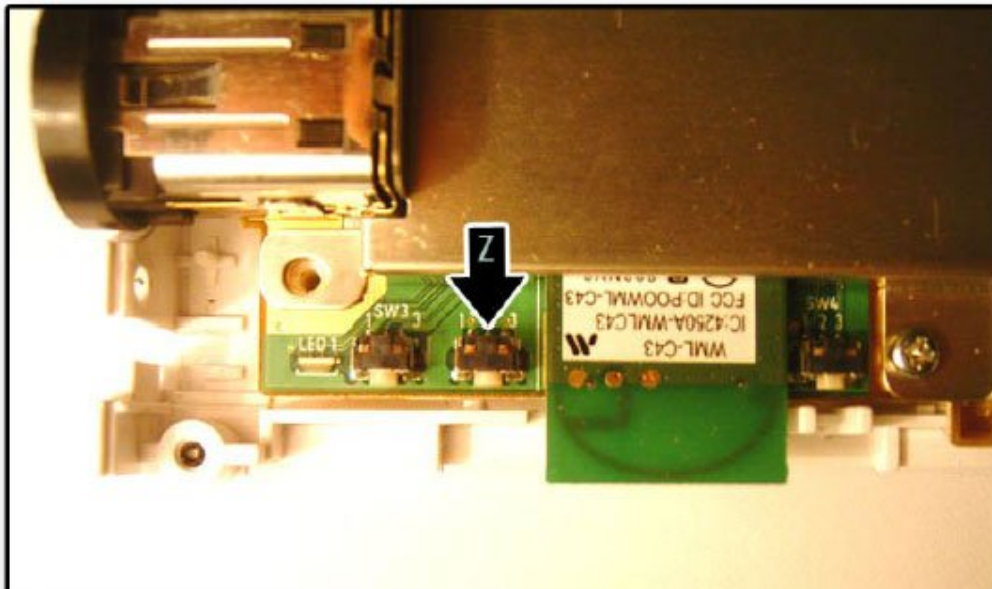
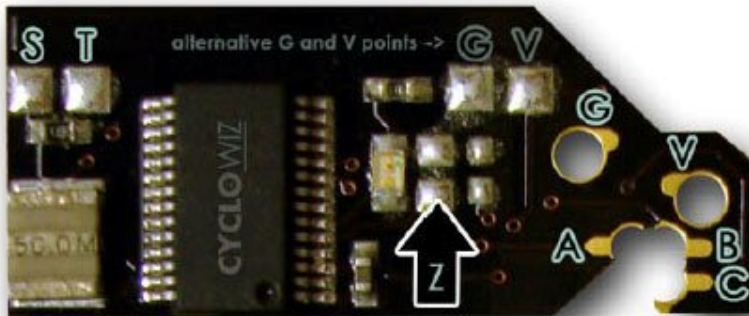
Bien que la soudure sans fil est la méthode la plus rapide, elle peut aussi rendre le dessoudage du Modchip plus compliqué voir même endommager la puce et/ou votre wii, merci de le prendre en considération.





Installation du module de désactivation de la puce (2/4)

Relier le point Z de l'interrupteur de remise à zéro situé sur la carte mère à celui du Modchip CycloWiz. Pour désactiver temporairement la puce, mettez la console en marche tout en maintenant le bouton de remise à zéro.

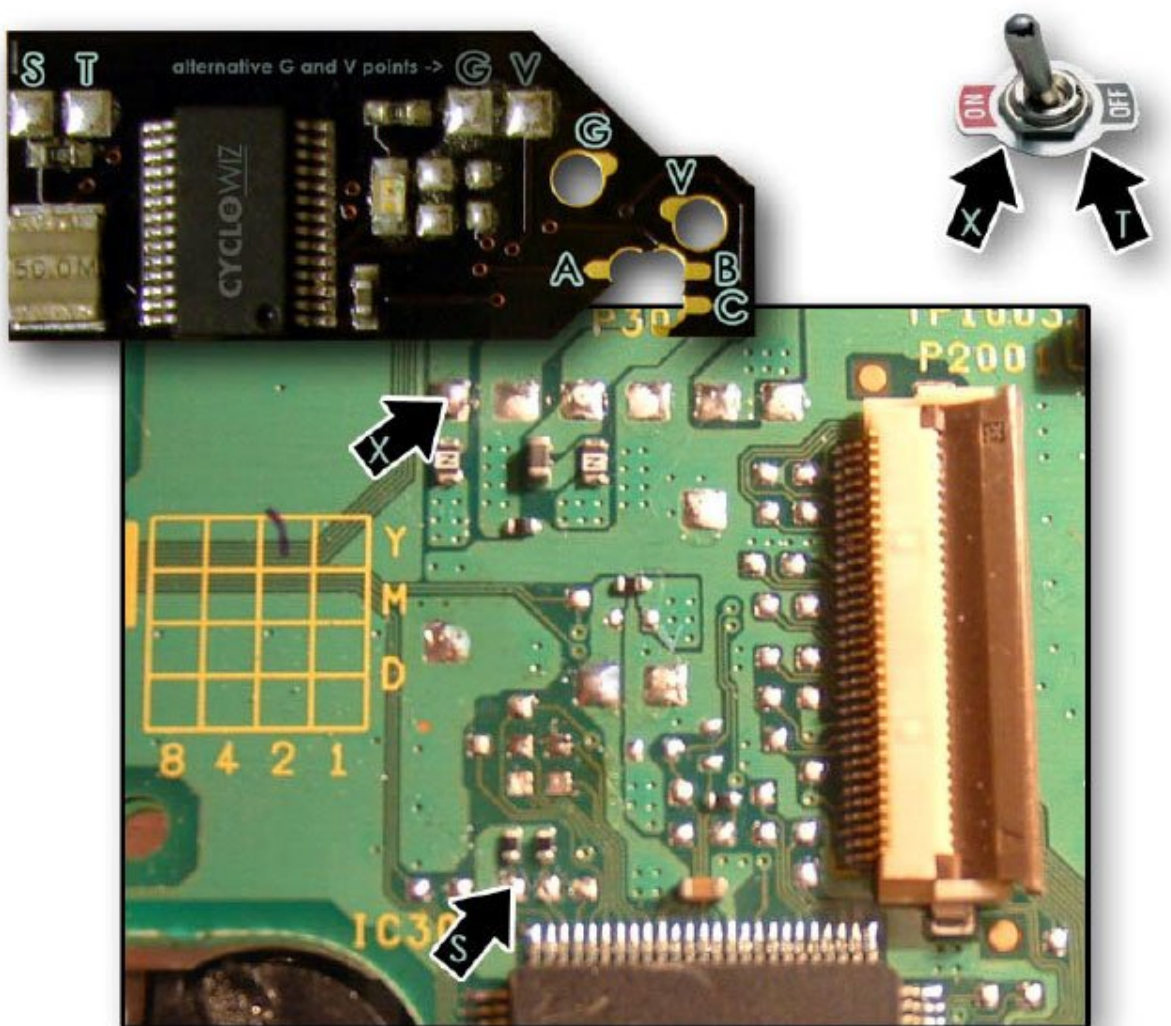




Installation de la fonctionnalité de mise à jour (3/4)

Relier le point de S de la carte mère du lecteur à celui du CycloWiz. Vous devez également relier le point X à un interrupteur "Marche/Arrêt" (non inclus) et l'autre extrémité de cet interrupteur au point T du CycloWiz. L'interrupteur sera utilisé afin de permettre le mode de programmation.

Assurez-vous que l'interrupteur soit toujours sur la position ARRÊT lors de l'utilisation normale de la console.





Dernière étape (4/4)

Avant de refermer la console, mettez-la en marche : si la LED reste allumée, félicitation le Modchip CycloWiz fonctionne correctement. Dans le cas contraire merci de vous reporter au tableau de dépannage ci-dessous.

Pour finir mettez du ruban antistatique au-dessus du CycloWiz et des deux puces adjacentes, naturellement vous n'avez pas besoin de couvrir la LED. Si vous n'avez pas de ruban antistatique, utilisez du ruban classique (ex : chaterton).

Dépannage

LED	Raison	Solution
Arrêt	La puce n'est pas alimentée, désactivée, ou en mode de programmation	<ol style="list-style-type: none">1. Vérifier le point G et V (Point d'alimentation).2. Vérifier le fil Z (Puce désactivée).3. Vérifier que l'interrupteur du mode de est sur ARRET (Vers T).
Clignote	La puce ne peut pas communiquer avec le lecteur.	<ol style="list-style-type: none">1. Vérifier les points d'A, B et C.2. Employer un multimètre pour vérifier qu'il n'y a aucun pont entre ces points.
Marche	La puce fonctionne correctement.	