



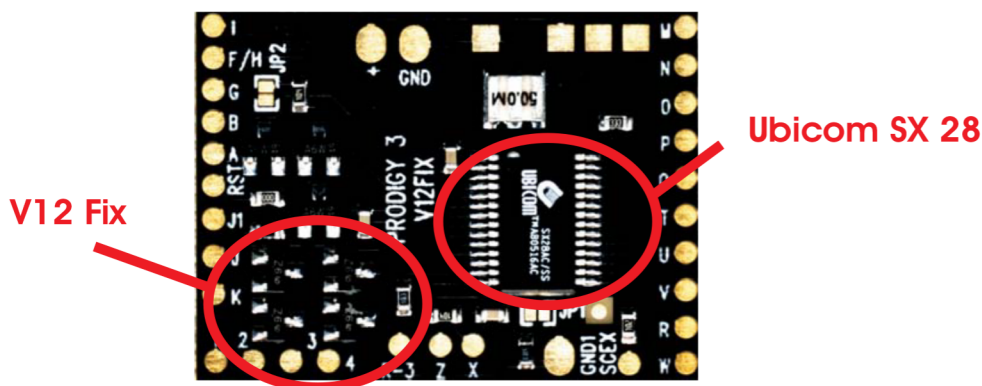
PRODIGY 3 / PRODIGY 3Rev.A / PRODIGY 3.1

L'ultima evoluzione del chip per Ps2 che è diventato un punto di riferimento per i modders grazie alla sua incredibile stabilità e a caratteristiche che lo hanno reso l'unico nel suo genere, la nuova versione del chip oltre che cambiare nella forma per una installazione ancora più semplice e veloce è migliorato anche nella sostanza, un Bootrate pari al 100% come i più blasonati chip con FPGA Actel, la sicurezza di un fix per v12 integrato che garantisce la massima protezione sulle lenti.

ultima rivoluzione nei chip basati sull'ormai famoso microcontrollore ubicom sx 28, Prodigy 3 si è sempre distinto dalla concorrenza come precursore di idee innovative. E' stato ed è tutt'ora l'unico chip sul mercato che non necessita di un fli-flop integrato per lavorare su console di ultima generazione, la sua stabilità e le sue caratteristiche, e la qualità del codice presente in questi chip li rendono una delle migliori opzioni in termine di qualità prezzo.

Dagli albori dei primi codici per sx28 è stata fatta molta strada, arrivando all'attuale ed elevato stato qualitativo, il nuovo codice infatti raggiunge un boot rate pari a circa il 100% di boot consecutivi, e con la nuova funzionalità AUTOBOOT non è più necessario effettuare procedure o modalità di avvio complicate, Prodigy rileva e inizializza automaticamente Giochi PS1, PS2 e DVD film.

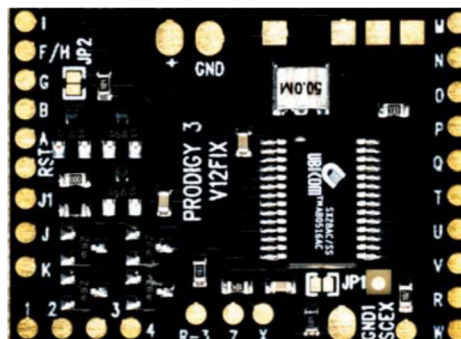
PRODIGY 3/ 3Rev.A / 3.1



Il Prodigy 3 non utilizza il flip-flop come gli altri chip presenti sul mercato, ciò dimostra la qualità del codice al suo interno, Prodigy ha superato un limite che prima sembrava invalicabile funzionando senza 74HC73 anche sulle console di ultima generazione, cosa che nessun altro chip basato su ubicom è riuscito a fare. Potendo inoltre risparmiare spazio sulla basetta per inserire su di essa fix ed altre soluzioni.

SPECIFICHE :

New Design
Compatibile V1/V13 (Prodigy3)
Compatibile V1/V14 (Prodigy3Rev.A)
AUTOBOOT Ps1/Ps2/Film
DEV1.MODE
DEV2.MODE Avvio diretto Mediaplayer da Mc
SAFE LENS V12 integrato
AUTO Memory card 16Mb
IDENTIFICAZIONE CHIP ATTIVO con scritta
prodigy sul browser al posto di versione (v1 v12)
NTSCFIX PS1
RGB-MACRO OFF
AUTOBOOT DA BOOTMANAGER senza reset
BootRate 100%



MODALITA' DI FUNZIONAMENTO:

Aggiunto l'autoboot senza reset da Boot manager (disabilitare autoboot dal menu e premere X dopo che è stato validato il disco).

Ps2 GAMES CD/DVD : Inserire il gioco e premere reset

Ps1 GAMES CD : Inserire il gioco e premere reset

DVD Movies : Inserire il gioco e premere reset

Devolution-mode: Accendere la console mantenendo premuto reset per circa 3 secondi quindi lasciare il pulsante e ripremerlo nuovamente. Vedi illustrazioni:



Nei Rari casi in cui non entri in dev1.mode (schermo nero) è sufficiente premere nuovamente reset.

N.B Naturalmente la DEV Mode parte se i software sono installati nella Memory Card.

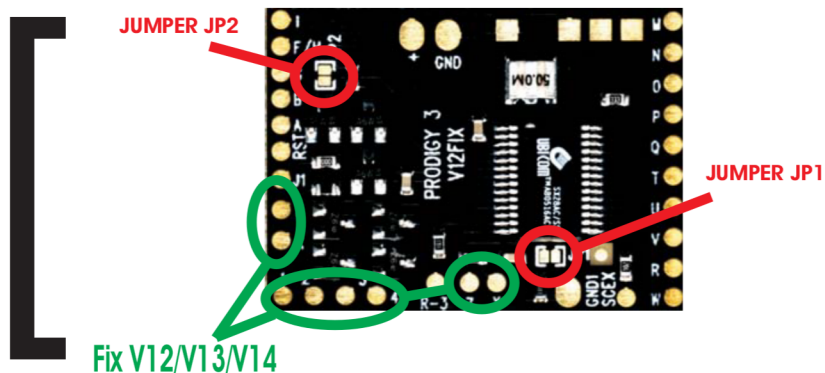
Per L'autoboot Da boot manager senza reset , disabilitare la voce "autoload" dal menù di configurazione del boot manager e premere X dopo che il disco viene validato e compare l'icona in alto a sinistra.

PRODIGY 3

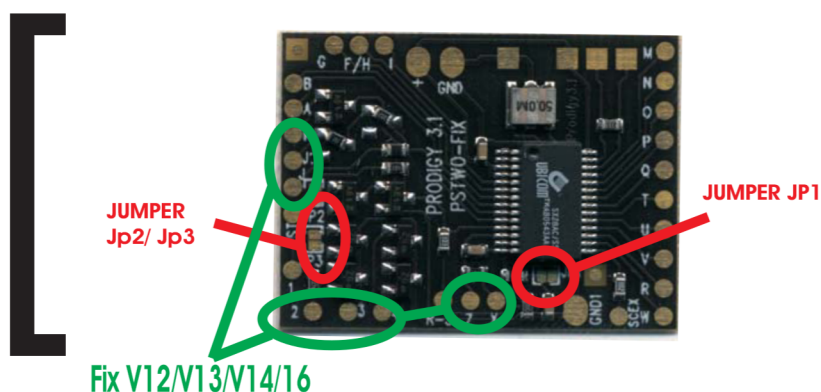
Rev. A

Rev. A1

Rev. A2



PRODIGY 3.1



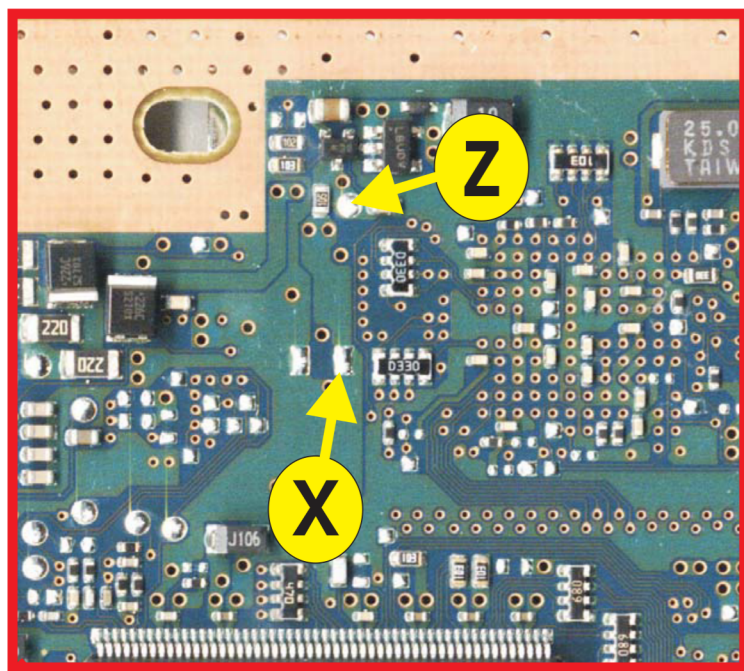
- JP1. :** questo jumper deve essere chiuso se il chip viene installato su console da V3 a V10, serve a disabilitare il fix sulle console dove non è necessario il fix.
- JP2. :** questo jumper deve essere chiuso per aumentare il bootrate del chip su console V10 in caso vi siano diverse schermate rosse ad ogni colpo di reset.
- JP3. (Solo P3.1) :** il jumper attiva una resistenza da 47K che inserita in parallelo tra i punti 1 e 2 del chip sistema il problema con le console V12/13 che hanno resistenze da 100k. Il Jumper ha permesso di eliminare la resistenza supplementare .
- Fix V12/V13/V14 :** Il fix del Prodigy 3 e del Prodigy 3Rev.A è stato migliorato e non necessitano resistenze supplementari è sufficiente connettere il punto j serigrafato sulla basetta e gli altri punti indicati nei cerchi verdi.

N.B una volta connesso il chip, è bene verificare che il fix v12/v13/v14 (i punti J e K) funzionino correttamente in questo modo:

Accendere la console senza disco, attendere la scritta sony computer...
Ripremere reset; a questo punto la console deve spegnersi.

In questo caso il fix funziona correttamente.

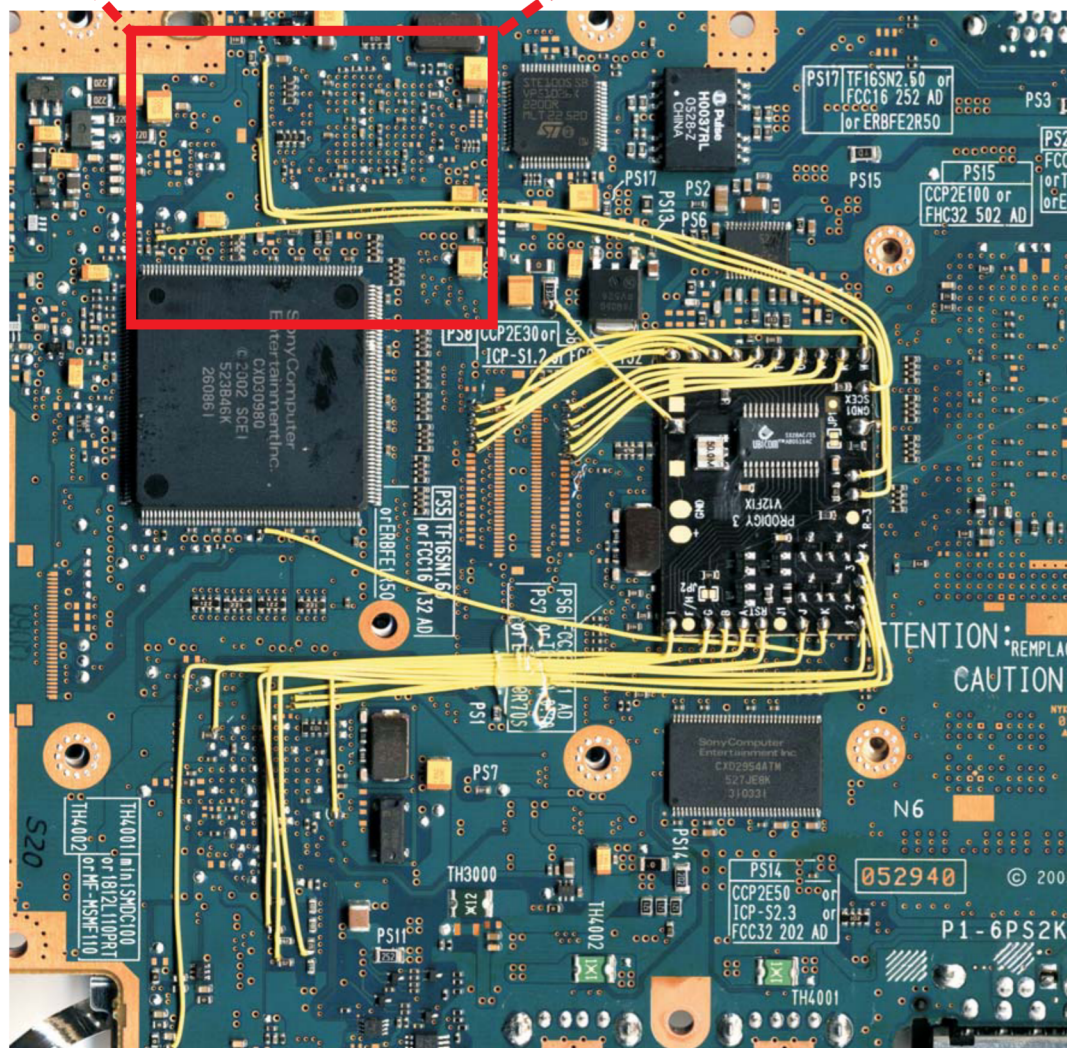
Il punto J1 è stato previsto per poter connettere una resistenza esterna come per il Prodigy 2.5G , ora il prodigy 3 incorpora già la resistenza da 3Kohm che prima veniva fornita a parte ma abbiamo cmq deciso di mantenere un pad vuoto in caso di futuri sviluppi. Comunque per le console attualmente in circolo è sufficiente connettere il normale punto J come da schema.



Una foto del chip montato su console V12 e un dettaglio sul punto X da installare oltre agli altri.

Per i punti di installazione rimanenti e per gli schemi di tutte le altre versioni di console, potete utilizzare gli schemi presenti nel sito ufficiale del chip a questo indirizzo :

www.prodigychip.com



In questa pagina sono elencati i punti che devono essere saldati a seconda della versione di console.

V3 : GND, +5v, **JP1**, A , B , **F**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V4 : GND, +5v, **JP1**, A , B , **F**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V5/6 : GND, +5v, **JP1**, A , B , **F**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V7/8 : GND, +5v, **JP1**, A , B , **F**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V9 : GND, +5v, **JP1**, A , B , **F**, **G**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V10 : GND, +5v, **JP1**, **JP2**, A , B , **F**, **G**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W

V12/13/14/16 : GND, +5v, A , B , **F**, **G**, **H**, I, RST, Z, SCEX, V, U, T, Q, P, O, N, M, R, W, J, K, 1, 2, 3, 4 , **JP3**

JP1 : per disabilitare il fixv12 sulle console dove non è necessario, da v3 a v10 è consigliato chiudere questo jumper

JP2 : su v10 in caso il bootrate ad ogni reset della console sia basso chiudere questo jumper

JP3 : presente solo su chip Prodigy 3.1 questo jumper non è altro che la resistenza da 47k che è stata inserita direttamente a bordo e serve su console v12/13 come ulteriore fix per l'ottica.

F : per abilitare la dei supporti CD/DVD RW (riscrivibili)

H : per far funzionare il chip su console di importazione JAP/NTSC

N.B i punti F/H sono alternativi sul chip, infatti significa che siccome per i 2 punti c'è un unico pad sulla basetta del chip, è possibile utilizzarne solamente uno per volta.

In poche parole se avete una Console Jap/NTSC non è possibile collegare il punto F per fare girare i supporti riscrivibili xche per fare funzionare il chip siete obbligati a collegare quel punto come H.

Per le console Pal dove non è necessario collegare il punto H quindi è possibile utilizzare il punto F per permettere alla console di leggere il tipo di supporti sopra citati, anche se sconsigliamo l'utilizzo di tali supporti dato che si è constatato un maggior deterioramento della lente nei casi in cui vengono utilizzati.

Ricordiamo che non è assolutamente possibile collegare entrambi i punti (F/H) della console sul medesimo pad del chip, in caso vengano collegati entrambi contemporaneamente il modchip potrebbe saltare.