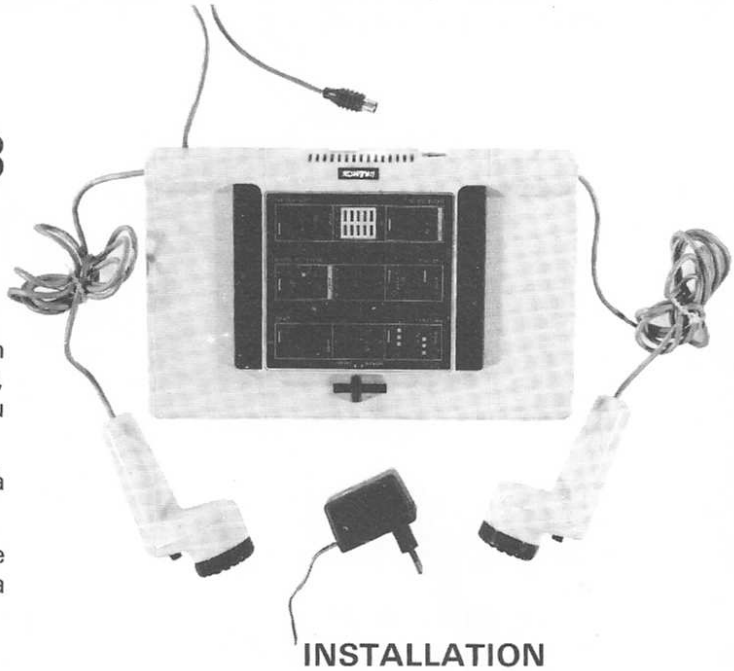
Service
Service
Service sa

Diffusion exclusive des documentations techniques

SIÈGE SOCIAL : 249, Rue de Crimée
B.P. 26 - 75924 PARIS - CEDEX 19
TÉL. : 202-99-12

SOCIÉTÉ ANONYME AU CAPITAL DE 6.000.000 DE FRANCS - SIREN R.C. PARIS B 632 042 560

VIDEOJEU N 30 N 03



GÉNÉRALITÉS

Le VIDEOJEU transforme un écran de téléviseur en billard électronique, jeu de quilles, court de tennis, terrain de football, fronton de pelote basque ou terrain de handball.

Pour utiliser le VIDEOJEU, il suffit de le raccorder à la prise antenne VHF du téléviseur.

Un haut-parleur émet une tonalité pour indiquer le rebond de la balle, le renvoi par un joueur ou la marque d'un point.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Nombre de jeux : 6
Alimentation : alimentation secteur 220 volts séparée, modèle FW 3009 : Sortie 18,6 V ⎓ 120 mA
Canal d'émission : VHF, Bande 1, canal F2 ou canal F4

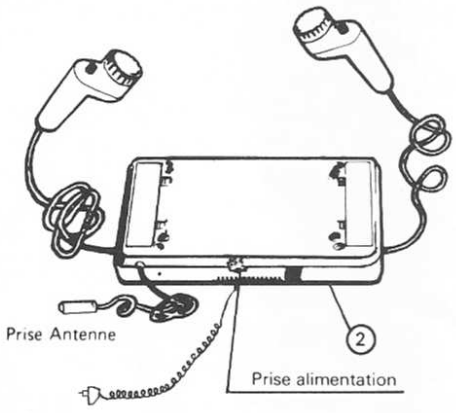
Attention : Pour que l'installation du jeu télévisé soit conforme à la norme NF C 91110, il est impératif que l'antenne VHF soit débranchée du téléviseur lorsque le jeu est en service.

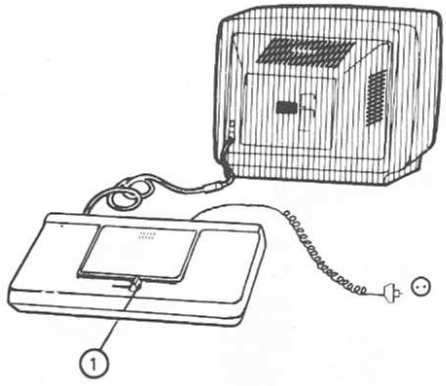
L'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques de poursuites auxquels il s'expose en ne respectant pas le mode de branchement indiqué ci-dessus.

Les caractéristiques des appareils, des équipements ou accessoires figurant dans ce document sont données à titre indicatif et sont susceptibles de modifications.

INSTALLATION

1. **Raccordement au secteur** : Le VIDEOJEU est livré avec une alimentation séparée.
   Introduire la prise " jack " de l'alimentation dans la prise prévue à cet effet à l'arrière du jeu.
   Brancher le boîtier alimentation dans la prise murale secteur 220 Volts.
2. **Branchement sur le téléviseur** : Raccorder le fil antenne du jeu à la fiche antenne VHF de votre téléviseur.
3. **Mise en service** : Mettre le jeu en fonctionnement avec l'interrupteur de mise en service (1).
   Allumer le téléviseur et sélectionner une touche 625 lignes non utilisée. A l'aide du mode d'emploi de l'appareil, programmer cette touche sur VHF Bande I. Régler l'accord pour obtenir l'image émise par le jeu sur le canal F4. Le jeu émet sur le canal F4 lorsque le commutateur (2) est placé sur la position 1 ou 2.
   Lorsqu'un émetteur diffuse déjà sur le canal F4, placer le commutateur (2) en face d'un des repères 3 ou 4 qui correspondent au canal F2.





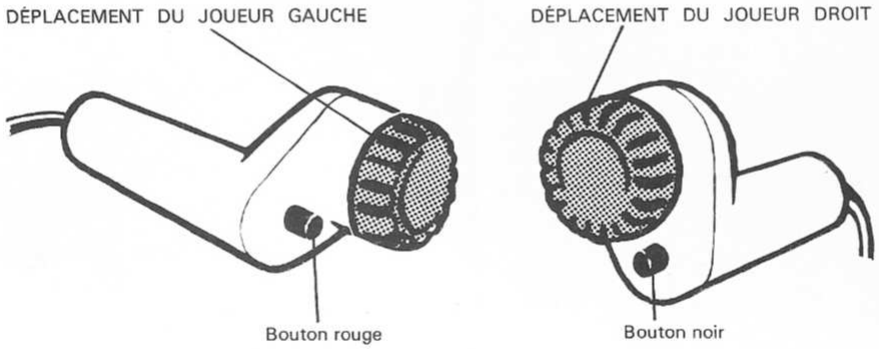
TV 8-31 A

Strictement confidentiel
Reproduction interdite

UTILISATION

IMPORTANT : Pour éviter le marquage du tube du téléviseur, régler la lumière et le contraste de façon à ne pas avoir une image trop brillante. Pour un bon fonctionnement de ce jeu, n'utiliser que le modèle d'alimentation secteur FW 3009 livrée avec l'appareil.

Entretien : Débrancher l'alimentation de la prise secteur murale après chaque utilisation. Ne pas laisser le jeu exposé au soleil et ne pas le poser sur le téléviseur : la chaleur nuirait à son bon fonctionnement.



1. Fonctions des poignées

Les molettes, placées sur chaque poignée permettent, par leur rotation, le déplacement vertical des joueurs ou raquettes sur l'écran.

Poignée de droite (bouton noir).

En appuyant coup par coup sur le bouton noir, les différents jeux apparaissent tour à tour sur l'écran.

Poignée de gauche (bouton rouge)

En appuyant sur le bouton rouge, on annule la partie en cours et les scores se remettent à zéro.
Ce bouton rouge permet aussi de modifier la taille des raquettes ou joueurs. Pour réaliser ce changement, amener les raquettes en dehors de la limite inférieure du terrain et appuyer sur le bouton.
Il est ainsi possible d'obtenir 3 dimensions différentes (grande, moyenne, petite), soit pour les 2 raquettes en même temps, soit pour chaque raquette séparément.

FONCTIONNEMENT DU JEU N 30

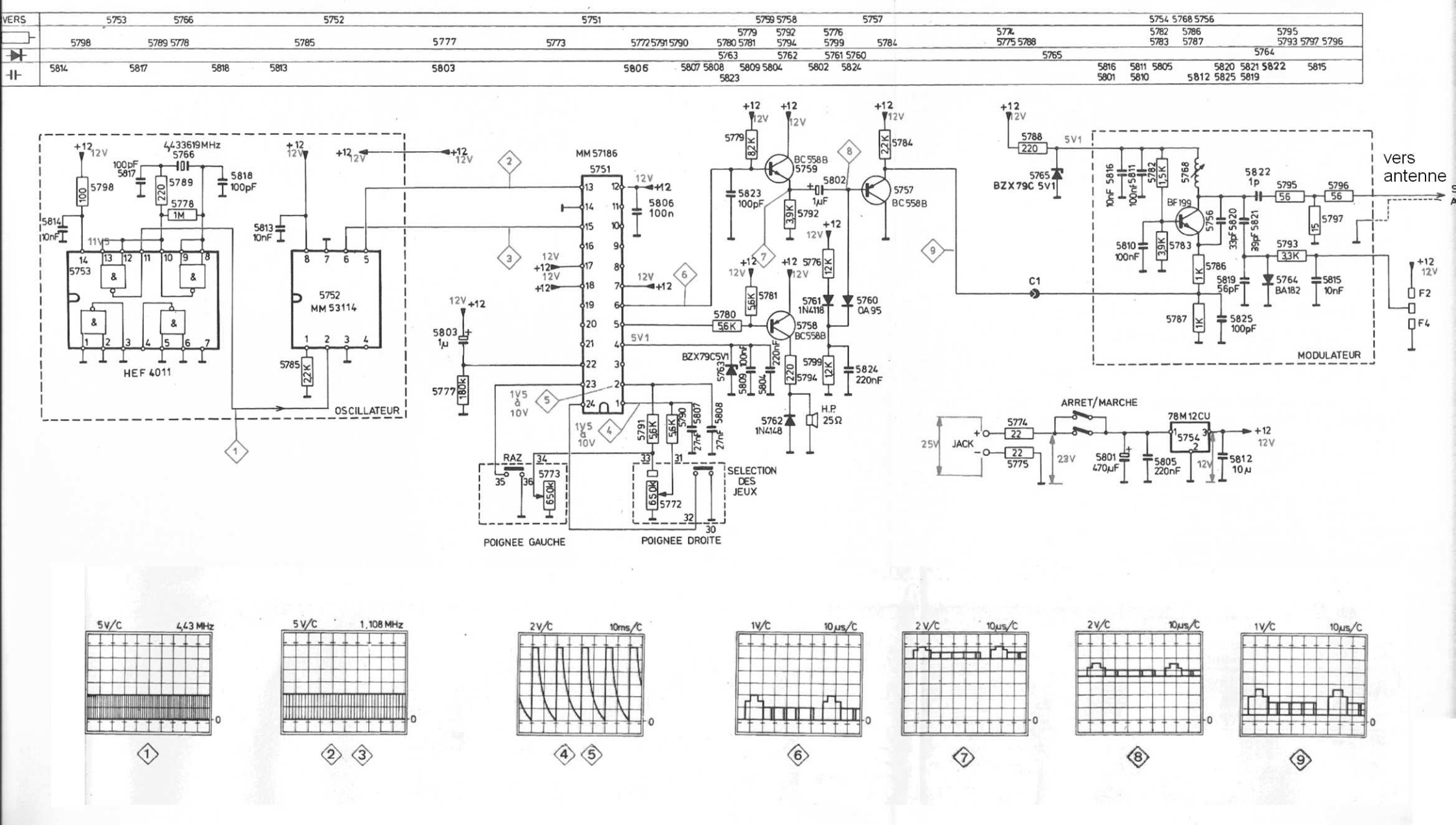
Un oscillateur constitué du circuit 5753 et du quartz 5766 produit une fréquence de pilotage de 4,43 MHz.
Le circuit 5751 reçoit le 4,43 en 2, met en forme, divise par 4 et restitue en 5 et 6 deux fréquences de 1,108 MHz.
Le circuit jeu proprement dit 5751 reçoit le 1,108 MHz en 13 et en 15, et les exploite pour produire :

1 composante vidéo en 6
1 composante son en 5

En 1 et 2 sont branchés les potentiomètres permettant d'agir sur la position des joueurs.
En 23 se trouve la remise à 0 du score
En 24 un contact figitif de mise à la masse permet la sélection des jeux.
la composante vidéo est amplifiée et changée par les transistors 5759 et 5757, elle est appliquée dans un modulateur qui délivre la porteuse HF modulée sur canaux F4 ou F2.
La composante son est appliquée à un haut parleur par un amplificateur 5758.
Le jeu est alimenté par un transfo redresseur séparé dont la tension de 23 V est appliquée par un jack à un régulateur 5754 délivrant 12 V.

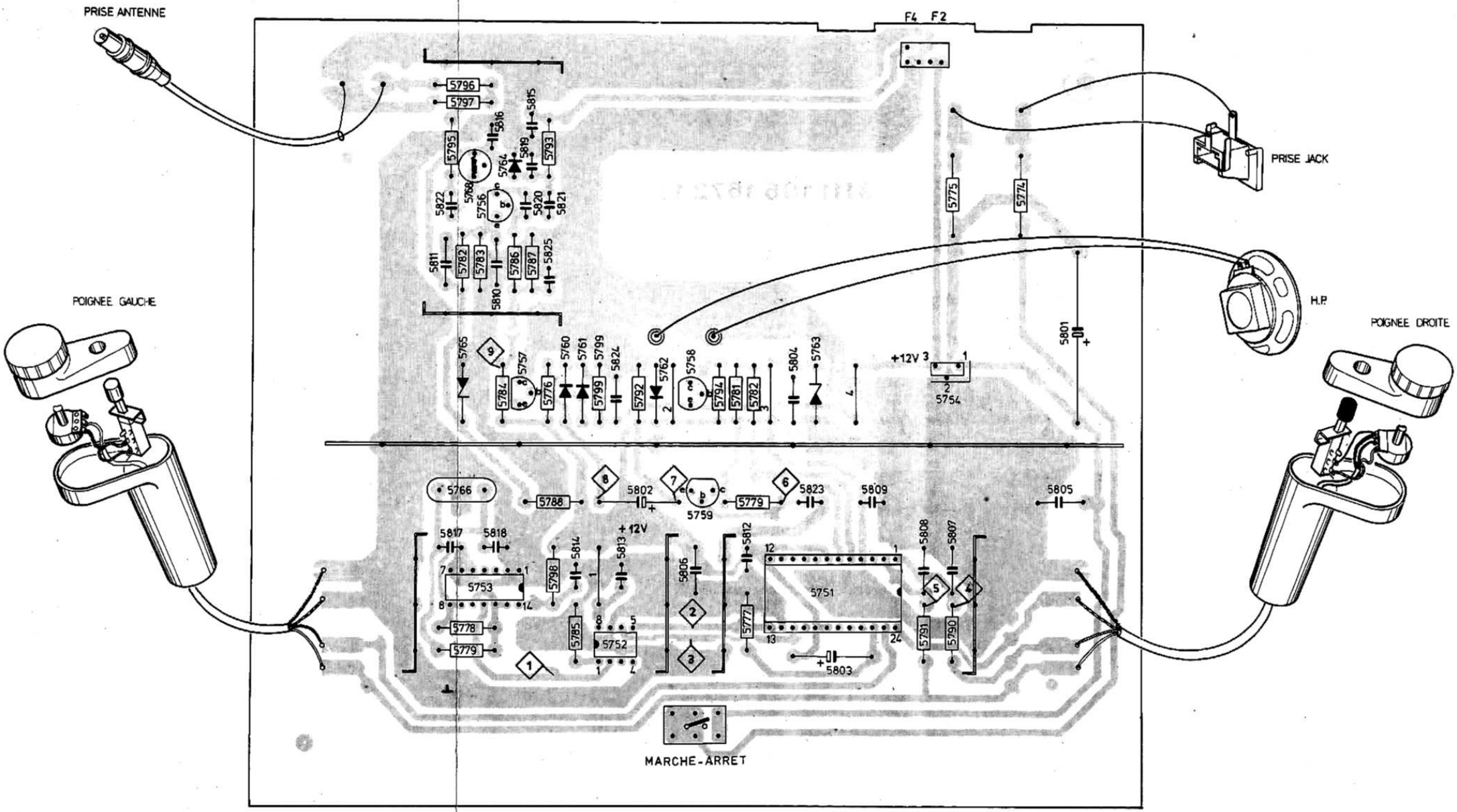
SCHÉMA THÉORIQUE

PHILIPS N30 N03



	5768 5756 5757 5752 5758 5751 5754 5766 5753 5759
	5765 5764 5760 5761 5762 5763
	5795 5796 5782 5786 5793 5799 5792 5794 5782 5791 5790 5775 5774 5797 5788 5787 5776 5785 5781 5778 5784 5788 5779 5779 5798 5777
	5811 5822 5816 5815 5821 5814 5824 5802 5806 5812 5804 5823 5803 5809 5808 5807 5805 5801 5817 5818 5810 5820 5819 5813

PHILIPS N30 N03 CABLAGE COTE ELEMENTS



PHILIPS N30 N03

2. Règles générales sur les jeux

Jeu de quilles (1 à 4) - Billard électronique (5 à 8)

4 possibilités de jeu : 1 joueur seul
2 joueurs simultanément (face à face)
2 joueurs alternativement
4 joueurs alternativement par équipe de 2

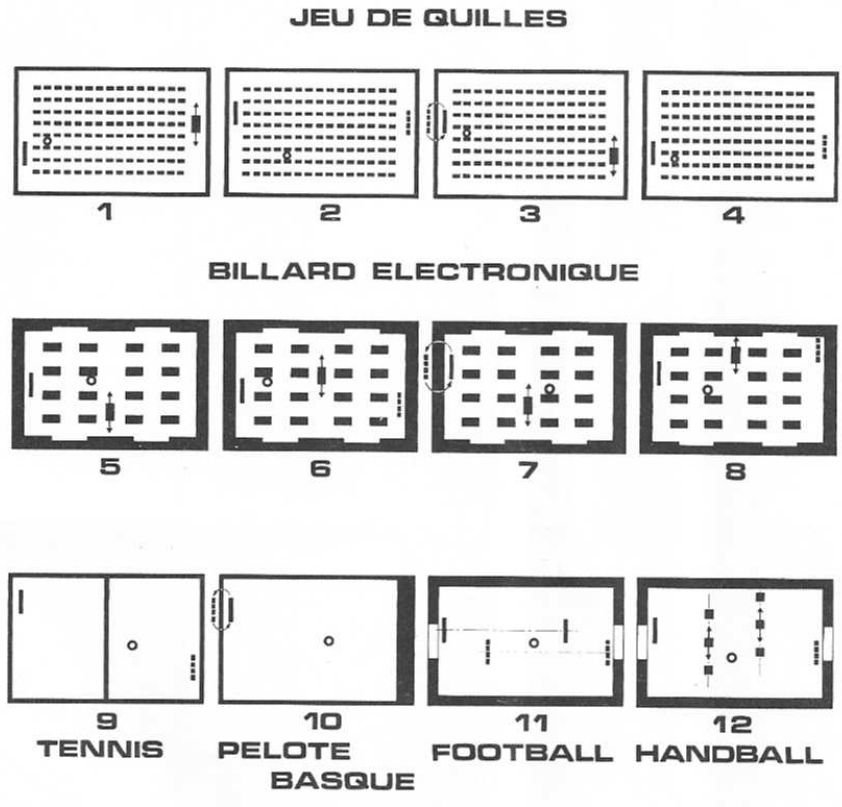
Dans ce dernier cas, afin de faciliter le passage des commandes d'une équipe à l'autre, sortir les raquettes des limites inférieures du terrain de façon à mettre le jeu en pause. Pour continuer la partie, faire réapparaitre les raquettes.

- Chaque joueur dispose de 5 balles
- Après 4 échanges, la vitesse de la balle augmente.
- Les points sont affichés sur l'écran du téléviseur.
- A la fin de la partie, le ou les scores affichés clignotent et il n'y a plus d'engagement.

Le but de ces jeux est de réaliser la marque la plus forte.

Jeux de tennis (9), pelote basque (10), football (11), handball (12)

- Se jouent à 2 joueurs (alternativement pour la pelote basque).
- Après quatre échanges, la vitesse de la balle augmente.
- Le joueur ayant le premier totalisé 15 points à gagné. Dans ce cas, les scores clignotent, indiquant la fin de la partie.

Entraînement

Il est possible de jumeler le fonctionnement des raquettes gauche et droite sur une seule commande (poignée de gauche, bouton rouge) si au préalable la molette de la poignée droite (bouton noir) a été tournée en butée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.