

NOTICE TECHNIQUE

JEUX VIDÉO

TÉLÉLUDE NB1 (1930-1J)
TÉLÉLUDE NB2 (1931-2J)
PISTOLET TL1 (1930-2J)

TÉLÉLUDE NB1
(1930-1J)



CARACTÉRISTIQUES DU TÉLÉLUDE NB1 (1930-1J)

- Standard d'émission :
625 l VHF bande I
- Fréquences d'émission :
48 MHz (FR2) ou 58,5 MHz (FR4)
- Niveau de sortie HF :
1,25 mV (sur Z : 75 ohms)
- Niveau sonore :
Par salves de 4 Vcc (sur HP 25 ohms) aux fréquences de
500 Hz, 1000 Hz et 2000 Hz environ selon le rebond.
- Alimentation : 9 V (6 piles de 1V5 type R14).
- Prise alimentation extérieure 9 V
- Prise pour tir sur cible ou tir au pigeon.
- 6 positions de jeux :
Pelote basque pour 1 joueur
Pelote basque pour 2 joueurs
Foot-ball
Tennis
Tir au pigeon
Tir sur cible.
- 2 vitesses de balle.
- 2 angles de rebond de la balle.
- 2 dimensions de raquette.
- Service automatique ou manuel.
- Affichage du score sur l'écran.

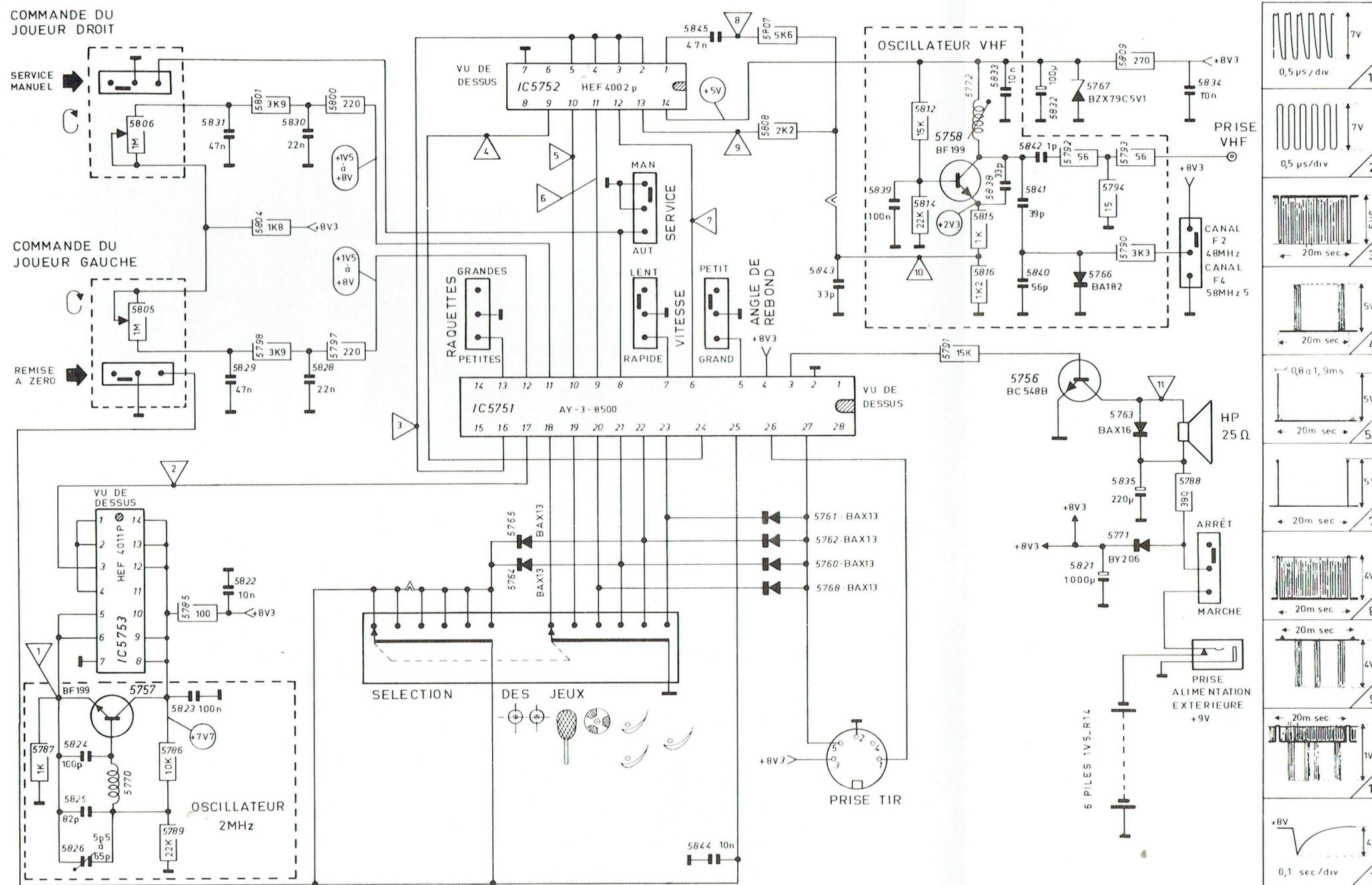
PIÈCES DÉTACHÉES DU PISTOLET TL1 (1930-2J)

DÉSIGNATION	ANCIEN CODE	NOUVEAU CODE
Ensemble mécanique du pistolet		4811 693 97027
Gâchette		4811 693 97028
Ressort de rappel de gâchette		4811 492 37164
Plaquette ressort butée		4811 492 67297
Lentille		4811 381 67001
Câble de raccordement avec prise moulée		4811 321 27047
Contact gâchette 2 A	202 220	4811 271 37062
Circuit intégré HEF 4093 BP		5322 209 14186
Circuit intégré μ A 741 CV		4811 209 87113
Photo transistor BPX 95 B		4811 130 47502
Diode BAX 13	138 169	5322 130 40182
Condensateurs 22 nF	707 668	4822 122 30103
4,7 nF	162 557	4822 122 30128
2,2 nF	162 553	4822 122 30114

PIÈCES DÉTACHÉES DU TÉLÉLUDE NB1 (1930-1J)

DÉSIGNATION	POSITIONS	ANCIEN CODE	NOUVEAU CODE
Attache plastique		469 496	
Boîtier de commande		438 295	
Bouton d'inverseur (vitesse-M/A)		477 362	4811 411 67052
Bouton de sélection des jeux		477 363	4811 411 67053
Bouton de potentiomètre (orange)		471 399	4811 413 57133
Câble antenne avec fiche mâle		155 137	4811 320 17006
Cache d'inverseur (vitesse-M/A)			4811 459 47035
Circuits intégrés :			
AY3-8500	5751	133 123	4811 209 87061
HEF 4002 P	5752	133 124	5322 209 14069
HEF 4011 P	5753	133 117	5322 209 14046
Collier attache câble (dans boîtier commande)		469 660	4811 404 37082
Commutateur rouge de boîtier commande		202 223	4811 276 17127
Commutateur noir de boîtier commande		202 224	4811 276 17128
Commutateur 6 positions 2 circuits (sélection des jeux)		202 221	4811 277 27029
Condensateur ajustable :			
5,5 - 65 pF	5826	185 006	4822 125 50017
Condensateurs chimiques :			
100 μ F - 10 V	5832	168 393	4822 124 20462
220 μ F - 16 V	5835	168 380	4822 124 20473
1000 μ F - 10 V	5821	168 382	4822 124 20518
Condensateurs céramiques plaquettes :			
1 pF \pm 0,25 pF - 100 V	5842	162 504	4822 122 30104
33 pF \pm 2 % - 100 V	5838-5843	162 522	4822 122 31067
39 pF \pm 2 % - 100 V	5841	162 534	4822 122 31069
56 pF \pm 2 % - 100 V	5840	162 431	4822 122 31074
82 pF \pm 2 % - 100 V	5825	162 432	4822 122 31078
100 pF \pm 2 % - 100 V	5824	162 324	4822 122 31081
10 nF + 80 % - 20 % - 63 V	5822-5833-5834	162 411	4822 122 30043
Condensateurs polyester :			
10 nF - 250 V	5844	166 208	
22 nF - 250 V	5828-5830	166 210	
47 nF - 250 V	5829-5831-5845	166 128	
100 nF - 250 V	5823-5839	166 056	4822 121 41161
Contact piles (+)		707 757	4822 492 60829

SCHÉMA DES JEUX NB1 (octobre 1977)



DÉMONTAGE

Retirer les 6 boutons sauf celui du sélecteur de jeux qui reste solidaire du dessus de l'appareil.

Retirer les vis du dessous.

Principe de fonctionnement :

Dans le texte qui suit, les n° (1), (2) ... correspondent aux oscillogrammes repérés par un triangle sur le schéma.

Un oscillateur (T 5757 + IC 5753) fournit un signal de modulation à 2 MHz (1) et (2). Ce signal est transformé, par l'IC 5751, en signal vidéo (3) comportant des tops de synchronisation trame et lignes pour le balayage du téléviseur.

L'IC 5751 délivre également les signaux correspondant au terrain et au score (4), aux joueurs (5) et (6) et à la balle (7).

Le déplacement des joueurs est obtenu par la variation d'une tension continue venant des potentiomètres de commande 5805 et 5806.

Le mélange de tous ces signaux est réalisé par l'IC 5752 qui produit ainsi un signal vidéo (8) et un signal d'information (9). Ces deux derniers signaux sont ensuite mélangés (résistances 5808 et 5807) pour donner un signal vidéo complet (10).

Celui-ci est envoyé vers un oscillateur VHF (T 5758) afin de le moduler.

On recueille alors sur la prise VHF, un signal d'émission d'environ 1 millivolt (sur 75 ohms).

Un signal sonore, fourni par l'IC 5751 et amplifié par T 5756, permet d'être reproduit par un haut-parleur solidaire du jeu.

Réglage :

- Observer l'oscillogramme 10 (signal vidéo).
- Régler C 5826 (dans l'oscillateur 2 MHz) de façon à obtenir 20 millisecondes entre 2 tops trame.

Attention : La tension des piles ne doit pas être inférieure à 7V5.

PLATINE JEUX NB1
Circuit imprimé n° 106 14096
VUE COTÉ ÉLÉMENTS

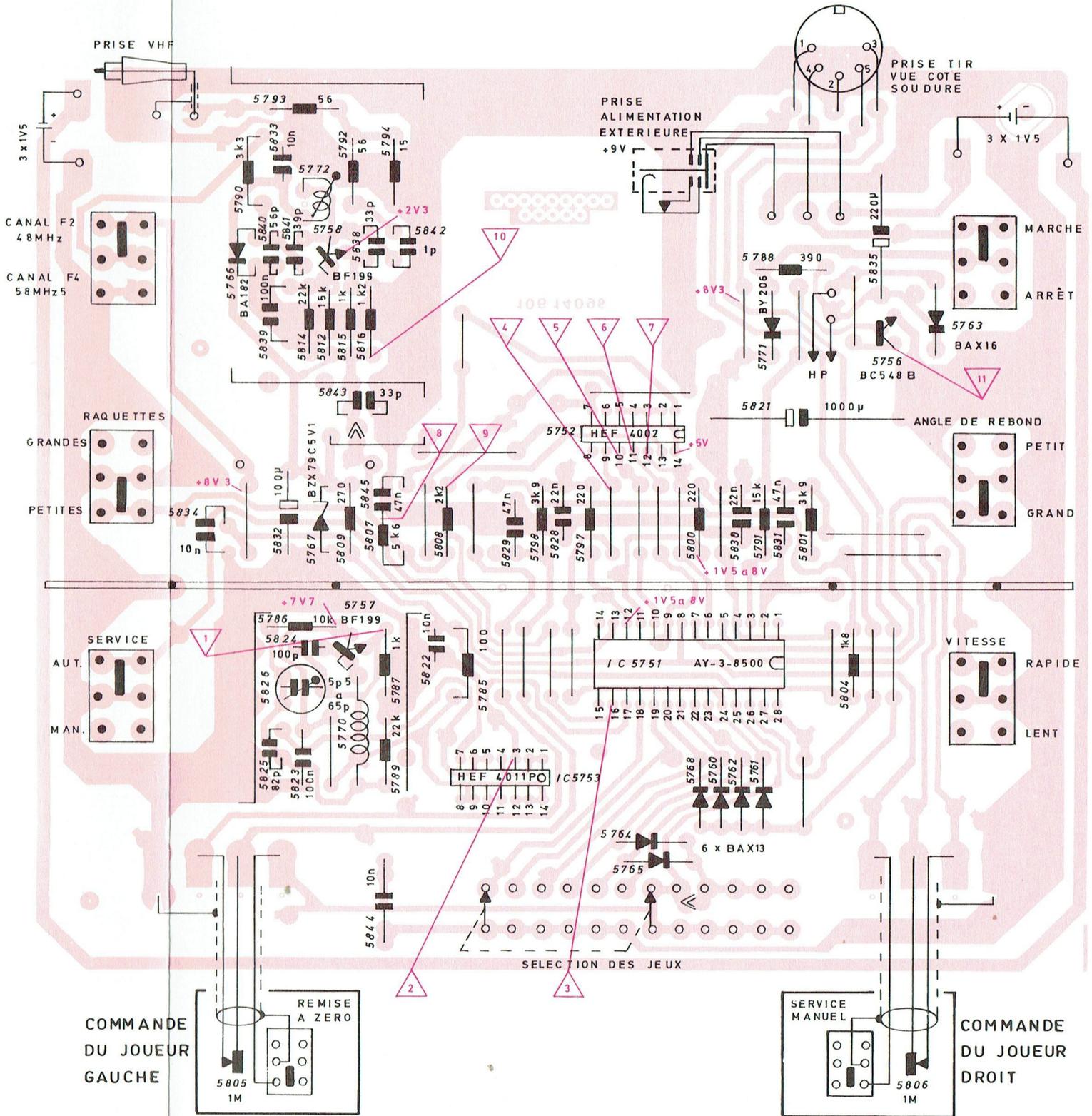
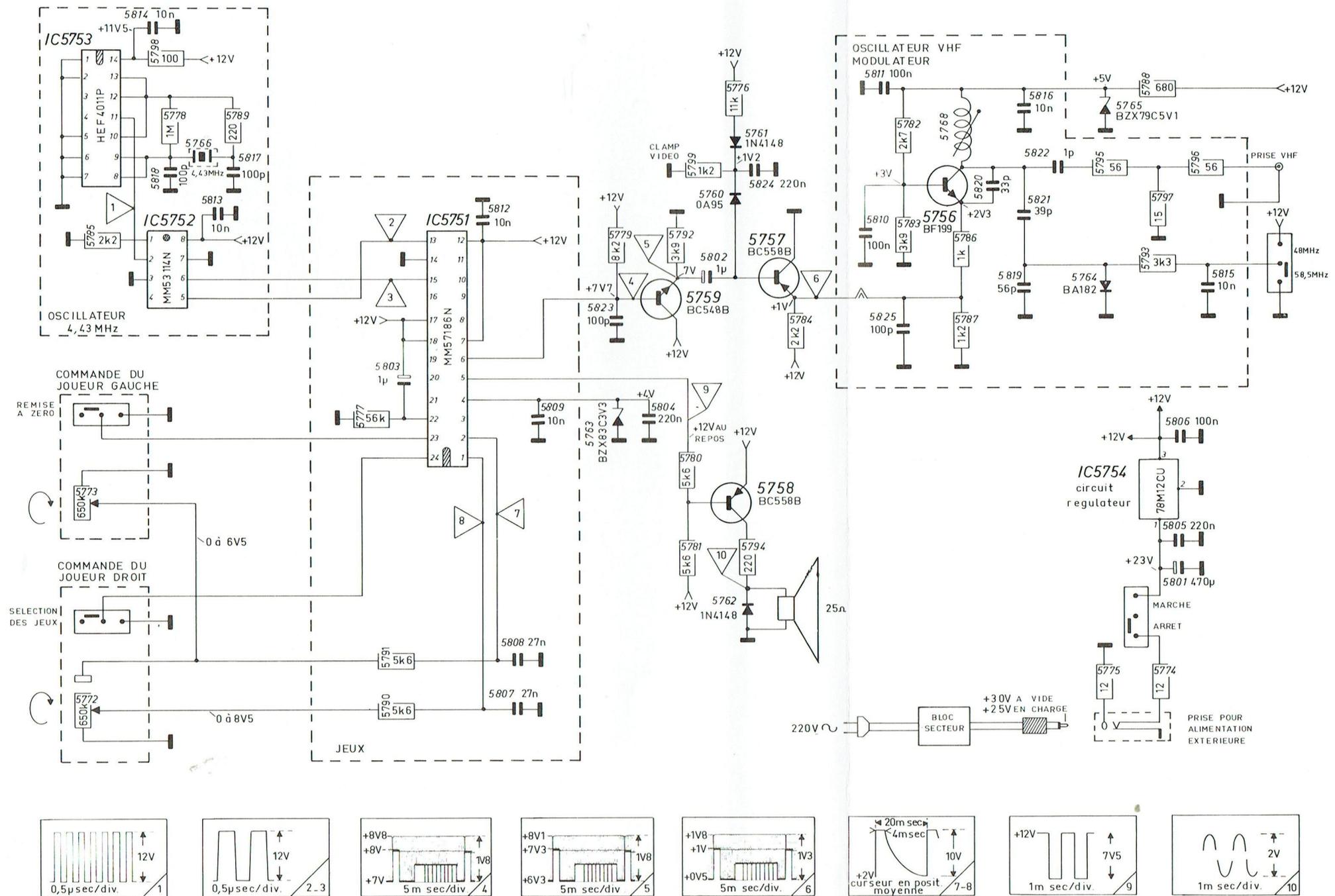


SCHÉMA DES JEUX NB2 (octobre 1978)



DÉMONTAGE

Le bouton Marche/Arrêt reste solidaire du dessus de l'appareil.
Retirer les vis du dessous.

Principe de fonctionnement :

Dans le texte qui suit, les n° (1), (2) ... correspondent aux oscillogrammes repérés par un triangle sur le schéma.

Un oscillateur à quartz (IC 5753) délivre un signal à 4,43 MHz (1).

Ce signal est divisé par 4 par l'IC 5752.

Les signaux HF (2) et (3) sont alors envoyés vers l'IC 5751 et transformés en signal vidéo (4) avec des tops de synchronisation trame et lignes.

Le déplacement des raquettes est assuré par la variation des signaux (7) et (8) alors que la taille des raquettes (grande, moyenne et petite) se modifie à chaque remise à zéro.

Le signal vidéo (6) est ensuite dirigé vers un oscillateur VHF (T 5756) afin de le moduler. On recueille alors sur la prise

VHF un signal d'émission d'environ 1,25 mV (sur 75 ohms) à la fréquence de 48 MHz ou 58,5 MHz.

D'autre part, l'IC 5751 fournit également un signal sonore (10) à la fréquence de 500 Hz et reproduit par un petit HP solidaire du jeu.

PLATINE JEUX NB2
 Circuit imprimé n° 3111 106 1672-1
VUE COTÉ ÉLÉMENTS

