

Mode d'emploi

**VIDEOJEU**

**N 30**

**PHILIPS**



## GÉNÉRALITÉS

Le VIDEOJEU N 30 PHILIPS transforme l'écran de votre 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 N 30 PHILIPS, 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

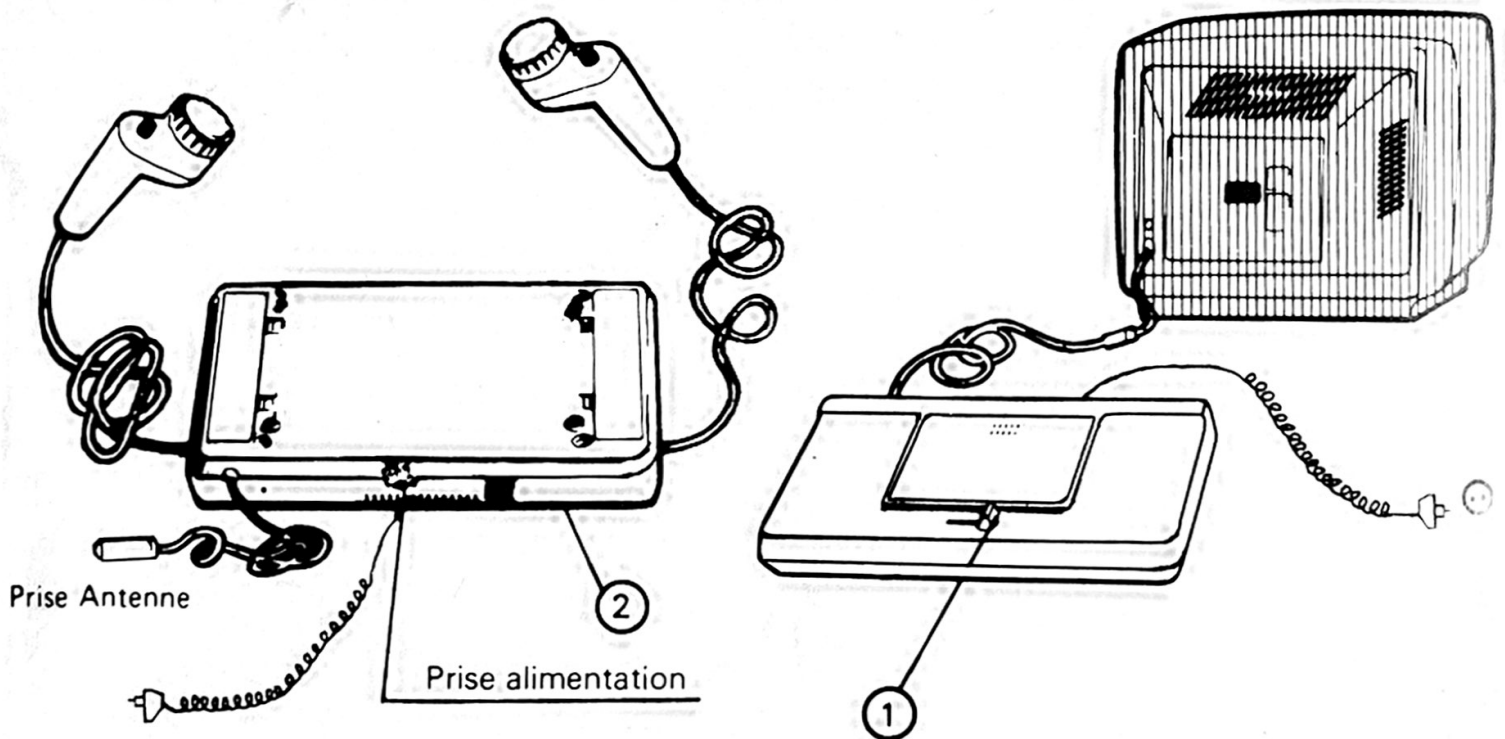
**Attention : Pour que l'installation du jeu télévisé soit conforme à la norme NF-C 91 110, il est impératif que l'antenne VHF soit débranchée du téléviseur lorsque le jeu est en service.**

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 PHILIPS 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.



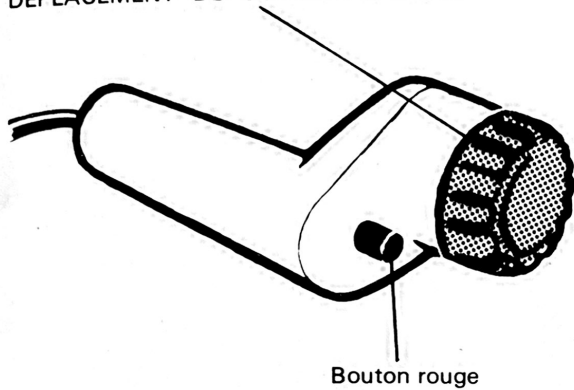
**IMPORTANT :** Pour éviter le marquage du tube du téléviseur, régler la lumière et le contraste de façon à ne pas avoir une image trop brillante. Pour un bon fonctionnement de ce jeu, n'utiliser que le modèle d'alimentation secteur FW 3009 livrée avec l'appareil.

- 4. 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 nuit à son bon fonctionnement.

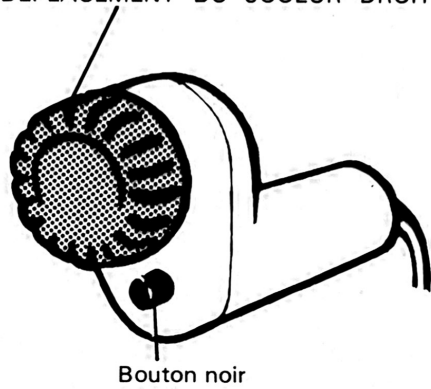
# UTILISATION

## 1. Fonction des poignées

DÉPLACEMENT DU JOUEUR GAUCHE



DÉPLACEMENT DU JOUEUR DROIT



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.

## **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 réapparaître 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)

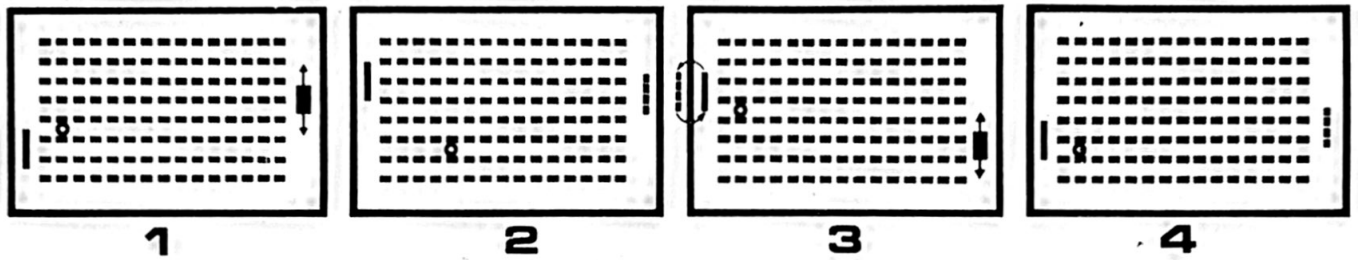
- Se jouent à 2 joueurs (alternativement pour la pelote basque).
- Après quatre échanges, la vitesse de la balle augmente.
- Le joueur ayant le premier totalisé 15 points à gagné. Dans ce cas, les scores clignotent, indiquant la fin de la partie.

### Entraînement

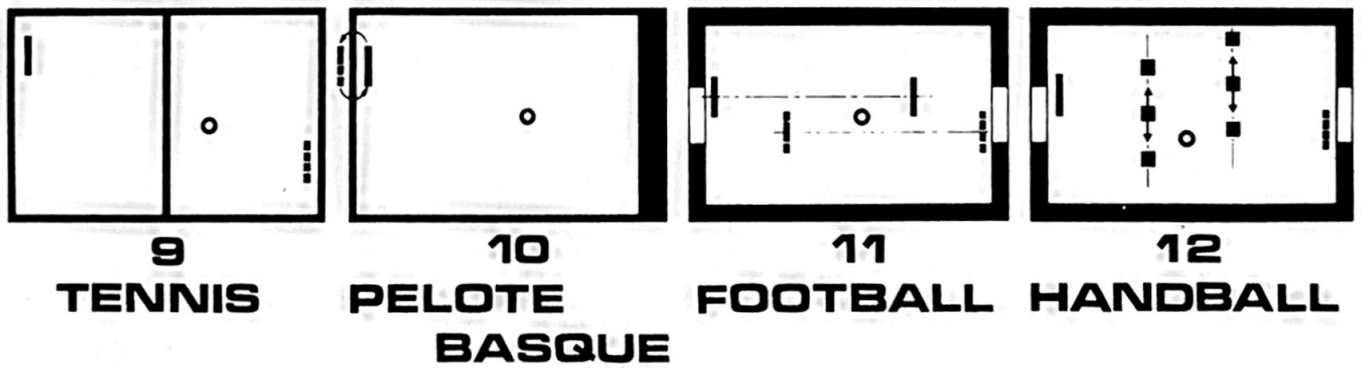
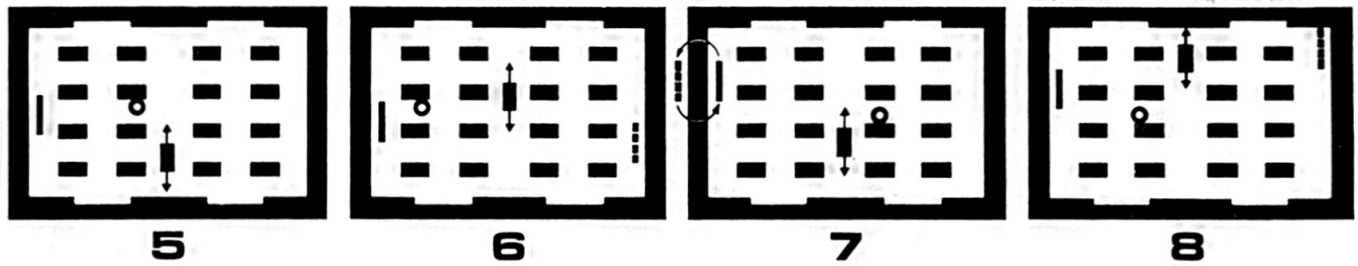
Il est possible de jumeler le fonctionnement des raquettes gauche et droite sur une seule commande (poignée de gauche, bouton rouge) si au préalable la molette de la poignée droite (bouton noir) a été tournée en butée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### 3. Visualisation des jeux

#### JEU DE QUILLES



#### BILLARD ELECTRONIQUE



#### LEGENDE :

- Balle
- ▽ Cibles mouvantes
- ⏪ ⏩ 2 Joueurs alternativement