

TV-JÁTÉK

HT-TG 1



HÍRADÁSTECHNIKA

BUDAPEST HUNGARY

ALKALMAZÁS

A Tv játék televízió vevőkészülékkel együtt üzemeltethető korszerű elektronikus játék. Alkalmazásával jelentősen bővül a tv vevőkészülékek funkciója, ugyanis a hagyományos kommunikációs és szórakoztató műsorok közlésén túl olyan játékprogramokat lehet a képernyőre vinni, melyeknek bárki aktív résztvevője lehet.

PROGRAMOZHATÓ JÁTÉKOK



Mozgó cél-lövészet /3/

A mozgó cél /fehér négyzet/ egy-egy képzeletbeli alap- és oldalvonalnak ütődve "bolyong" a képernyőn. Az elektronikus pisztollyal ezt kell eltalálni illetve megsemmisíteni. Találat esetén a fehér négyyszög eltűnik a képernyőről. Az eredménykijelző az érvényes és érvénytelen lövések számát egyszerre mutatja a forduló végén. /Egy forduló 15 lövési lehetőséget tartalmaz./



Galamb-lövészet /4/

A képernyőn csak egy fehér négyzet /cél/ látható, amely balról "uszik" a képernyőre, végigvonul, majd a képernyő jobb szélén eltűnik. Ezután ismét a baloldalon jelenik meg, s a folyamat ismétlődik. A résztvevő

játékos feladata, hogy a Tv játékhoz csatlakoztatható elektronikus pisztollyal eltalálja a fehér négyzetet /"galambot"/.

Az elektronikus pisztoly egy fényérzékelő elemet tartalmaz, amely a pisztoly gombjának megfelelő időben történő lenyomásakor érzékeli a sötét képernyőn levő világos foltot; ekkor /találat esetén/ a fehér négyzet eltűnik a képernyőről. Az eredménykijelzés a mozgócél-lövészetnél megismert módon történik.



Tenisz /5/

A képernyőn a tenispálya oldalvonalai és a hálót jelképező középvonal látható, a két térfélen függőleges irányban mozgatható ütőkkel. A mérkőzést két résztvevő irányíthatja, a játékhoz csatlakoztatott két kis kezelőpult segítségével.



Futball /6/

A képernyőn megjelenik a teljes ernyőméretet betöltő játémező az oldalvonalakkal, az alapvonalakkal, a két térfelet elválasztó középvonallal; a játékosokat jelképező két-két fehér sávval valamint a labdát jelképező fehér ponttal. A játémező szélén az alapvonalak megszakítottak, ez a két kapu. A labda valamelyik kapu felől adott szögben fut a játéktérre és az oldalvonalokról visszapattanva az ellentétes kapu felé tart. Abban az esetben, ha valamelyik játékos a labda útjába kerül, arról hangjelzés kíséretében visszapattan. A labda áthaladását a kapun /góll/ újabb hangjelzés kíséri és ezzel egyidőben a tv képernyőn a találatok összesített száma is leolvasható. Az eredménykijelző 0-tól 15-ig jelzi a gólokat. A 15. találat után új játszma indul, az eredménykijelzőt nullázni kell.



Egyérintős labdajáték /7/

Két ütő mozog az alapvonalon belül mindig szorosan

egymás mellett és váltakozva hol az egyik, hol a másik üti vissza a labdát az alapvonalra. Amelyik játékos elhibázta, annak kell a következő berepülő labdát is visszaütni mindaddig, amíg nem talált. Hasonlóan a futballhoz, itt is a 15. találat után új játszma indul, az eredménykijelzőt nullázni kell.



Monotenisz /8/

Gyakorló játék egy személy részére. Az alapvonalon belül csak egy ütő van, melyet a jobboldali kezelőpultról lehet mozgatni. A balról berepülő labda az oldalonról továbbpattanva kifelé igyekszik a pályáról. Abban az esetben, ha nem sikerül az ütővel visszaütni, az eredményjelző mutatja a találatot.

BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK



Játékos, illetve ütőnagyság /a fehér sáv hosszúsága /9/

Két méret között lehet választani. A kisebb ütővel természetesen sokkal nehezebb a repülő labdát eltávolítani.



A labda berepülési szöge /10/

A berepülési szög 20° illetve 40° . A játékosokról, illetve az ütőkről a visszapattanás szöge az ütközés helyétől is függ.



Labdasebesség /11/

Lassu vagy gyors.



Labdabedobás /12/

Automatikus a gomb benyomott állásában.



Labdabedobás /13/

Kézi indítás a gomb megnyomásával /A 12. sz. gomb kiengedett állásában./



Nullázás /14/

A gomb megnyomásával a mérkőzés nullázható, új játékma indul.



Finomhangoló /2/

A képernyőn a kép pontos beállítására szolgál.

KEZELÉSI UTASÍTÁS

A készülék 6 db. R 14 típusu 1,5 V-os bécielemmel vagy az ETG-09DC típusu hálózati adapter segítségével működik. Az adapter használata esetén a telepek az adapter csatlakoztatásakor automatikusan leválasztódnak. A tv vevőkészüléket állítsuk be a 6-10 csatorna közül valamelyikre és csatlakoztassuk a Tv játék fix antennacsatlakozóját a vevőkészülék VHF antennabemenetére. A Tv játék baloldalán található 1. sz. nyomógombbal kapcsoljuk be a készüléket /a tv vevőkészüléket természetesen külön is be kell kapcsolni/ és a felette levő 2. sz. finomhangoló forgatógombbal a tv vevő bemelegedése után állítsunk kont拉斯ztos képet a játékkiválasztó gombok valamelyik benyomott állásában. Ezután csatlakoztassuk a kezelőpultokat a Tv játékhoz. /A csatlakozók a Tv játék két oldalán vannak elhelyezve./ A megfelelő programgomb benyomásával válasszuk ki a kívánt játékot, majd a jobboldalon található 14. sz. 0:0 gombot megnyomva indíthatjuk a mérkőzést. Minden mérkőzés 15 találát /gól/ eléréséig játszható, ezután ismét nullázni kell; ezzel új játékma indul. Kézi labdabedobás esetén /a 12. sz. gomb kiengedett állásában/ a 13. sz. gomb megnyomása indítja a labdát. Találat esetén, ha a labda elhagyja a játékteret, sipoló hang jelzi, hogy a labdát a 13. sz. gomb megnyomásával újra be kell "dobni".

Ez a hang a bedobással egyidőben megszűnik. Automatikus bedobás esetén /a 12. sz. gomb benyomva/ a készülék önállóan indítja a labdát. A Beállítási lehetőségek-nél megismert módon akár mérkőzés közben is változtatható a labdasebesség, az ütő /játékos/ méret, illetve a labda berepülési szöge, valamint tetszés szerint alkalmazható kézi vagy automatikus labdabedobás. A készülék mérkőzés közben is nullázható.

MŰSZAKI ADATOK

Nagyfrekvenciás kimenet	VHF 6...10 csatornákon /áthangolható/
kimenő amplitudó	1 mV
kimeneti csatolás	AC
Üzem módok	
mozgó cél-lövészet	1 játékosal
galamb lövészet	1 játékosal
tenisz	1-1 játékosal
futball	2-2 játékosal
egyérintős labdajáték	1-1 játékosal
monotenisz	1 játékosal
Szolgáltatások	
labdasebesség, visszaverődési szög, a játékosok nagysága	két fokozatban állítható
labdabedobás	automatikus vagy kézi kapcsolással
eredmény kijelző	nullázható
Kezelőpult	2 db

ÁLTALÁNOS ADATOK

Üzemidő	állandó üzemre alkalmas
Csatlakozók típusa	
adapter csatlakozó	RÉKA csatlakozó aljzat
kezelőpult csatlakozó	mini jack hüvely
pisztoly csatlakozó	5 pólusu hangfrekvenciás csatlakozó aljzat
Telepfeszültség	+9 V /6 db R14 tip. 1,5 V-os bébi elem/
Áramfelvétel	65 mA
Méretetek	
szélesség	210 mm
magasság	120 mm
mélység	150 mm
Súly	
elem nélkül	0,8 kp
elemmel	1,1 kp
Megengedett klímaadatok	
Üzemi hőmérséklet	+5...+40 °C
relativ nedvesség	max. 80 %
Tárolási hőmérséklet	-25...+45 °C
relativ nedvesség	max. 95 %, ha a készülék a gyártó által lehegesztett polietilén tasakban van tárolva.

Biztonsági adatok

A készülék III. érintésvédelmi osztályu /törpefeszültségű/ az MSZ 172/1-67. szabvány 2.945. pontja; az MSZ 94-70 szabvány 1.512. pontja; valamint az IEC publ. 348.8.12. pontja szerint.

Árban foglalt tartozékok

Antenna csatlakozó	szimmetrikus késes VHF
/rendeléstől függően/	csatlakozó dugó /LE 563/

Használati utasítás

vagy
Belling-Lee tip. koaxiális
csatlakozó dugó /L 734/PNI/
1 db

Ajánlott tartozékok

Hálózati tápegység /adapter/
tipusa

ETG-09DC

hálózati feszültség

220 V \pm 10 % / 50 Hz

max. teljesítmény

9 V * 100 mA

biztonsági adatok:

a készülék II. érintésvédelmi
osztályu /kettős szigetelésű/
az MSZ 172/1-67 szabvány 2.944.

pontja;

az MSZ 94-70 szabvány 1.511.

pontja, valamint az IEC publ.

348.8.11. pontja szerint.

méretek

54 x 55 x 44 mm

Játékpisztoly /1 db/

T-118

MELLÉKLET



Gyártja

HIRADÁSTECHNIKA

1400 Budapest, Pf.23.

Tx: 22-6151

Felelős szerkesztő

Réti Sándor

Műszaki szerkesztő

Csikós József

Nyomdai szerkesztő

Révai Mária

II/78 Nyomat