La distance a laquelle vous entendez la premiere fois le "Bip" est la distance maximum à laquelle vous pouvez jouer avec votre pistolet.
Veuillez noter que cette distance est affectée par la lumiere ambiante et par la luminosité du téléviseur.

NOTICE INSTRUCTION DU PISTOLET ELECTRONIQUE

INTRODUCTION

Votre pistolet/fusil électronique est destiné a fonctionner avec votre télé-sport pour 2 jeux de tir TV:
le jeu a cible mobile
le jeu a cible mouvante
Afin d'obtenir que cet appareil vous donne entière satisfaction, nous vous prions de bien vouloir lire entièrement les instructions qui suivent.

COMMENT ASSEMBLER VOTRE PISTOLET/FUSIL

Veuillez consulter les schémas sur la notice jointe.

COMMENT BRANCHER LE JEUX

Il y a 2 cables rattachés au pistolet avec des prises de 2.5mm ou 3.5mm. Veuillez brancher ces prises dans les prises du jeux portant la mention "Rifle Pistol".
Il faut que vous branchiez votre téléjeux sur votre téléviseur comme d'habitude, votre appareil est prêt fonctionner.

REGLAGE DE VOTRE TELEVISEUR

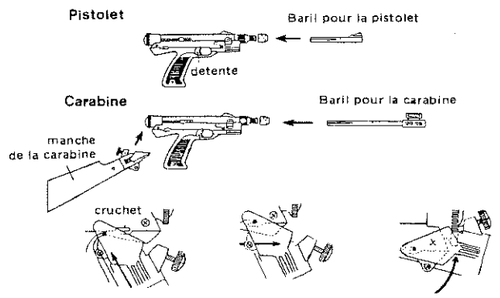
La performance de votre pistolet dépend du contraste et de la luminosité de votre téléviseur ainsi que de la lumiere ambiant dans la piece.
Afin d'obtenir un meilleur resultat, il faut que vous régliez votre téléviseur éteint a l'endroit d'ou vous tirez sur la cible. Si des réflections de lumiere sont visibles, eteignez les lumieres de la piece, fermez les rideaux si necessaire afin d'éliminer les réflections.

DIFFERENTS JEUX DE PISTOLET

Les scores n'apparaissent pas sur l'écran pendant que vous tirez sur la cible lorsque vous touchez la cible. Vous pouvez le remarquer lorsque le jeu émet un "Bip" et la cible clignote un court instant. Apres que vous ayez tiré pour la 15° fois le score apparait sur l'ecran.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Voltage: de 7 a 9,6 volts courant continu
Consomation: 1 Watt maximum
Batteries: six batteries "C" 1,5 Volts.
Adaptateur secteur (optionel): 9 volts continu.



RECOMMANDATION IMPORTANTE

CET APPAREIL EST CONCU POUR ETRE BRANCHE DIRECTEMENT SUR L'ANTENNE UHF DE VOTRE TELEVISEUR. IL DEVRA ETRE DEBRANCHE APRES UTILISATION POUR VOUS PERMETTRE DE RECEVOIR VOS EMISSIONS TELEVISEES.
L'UTILISATION D'UN DISPOSITIF DE CONNEXION PERMANENTE SOURCE DE TENSIONS PERTURBATRICES RISQUE DE GENER VOTRE ENTOURAGE, NOUS LE DECONSEILLONS.
SEUL LES CONNECTEURS REPONDANT AUX NORMES NF (91-110 SONT AUTORISES.)
NOUS ATTIRONS L'ATTENTION DE L'USAGER SUR LES RISQUES DE POURSUITES AUXQUELS IL S'EXPOSERAIT EN AGISSANT AUTREMENT.
(ARRETE DU 28 SEPTEMBRE 1977 –
– J.O. DU IER OCTOBRE 1977)

P/N 88-00066-07 French

Fabriqué à Hong Kong

Guide de l'utilisateur du tele-sports 6

univox

DESCRIPTION GENERALE
Ce jeu TELE-SPORT 6 a été créé pour procurer un divertissement agréable pour tous les ages. Il peut facilement être branché sur tous téléviseurs couleur ou noir et blanc.

CARACTERITIQUES.
Votre TELE-SPORT 6 offre un choix de 6 jeux: Tennis, Football, Pelote, Mur d'entrainement Cible mouvante, Cible mobile.
1/ Marquage des points automatique
2/ Affichage des points sur l'écran de la télévision de 0 à 15
3/ Choix de la grandeur de la raquette
4/ Choix de la vitesse de la balle
5/ Service de balle automatique ou manuel
6/ Sons réalistes
7/ Champ visuellement défini pour tous les jeux de balle
8/ Départ automatique Lorsque le jeu est mis en marche

ALIMENTATION
Batteries ou adaptateur secteur (option)
1/ Batteries
Enlever le couvercle du compartiment des batteries en poussant dans le sens de la flèche. Puis mettez six batteries type "C" dans la position indiquée Refermez le couvercle, le jeu est prêt à être utilisé.
2/ Adaptateur
Avec l'adaptateur secteur facultatif (9V), le jeu peut être branché sur le secteur. Lorsque vous utilisez un adaptateur, les batteries sont automatiquement debranchees.

EXPLICATION DES BOUTONS
1/ Interrupteur
Controle marche/arrêt du jeu.
2/ Angle
Sur la position 20°, deux angles de rebond sont possible, sur la position 20°/40° quatre angles sont possible.
3/ Vitesse
Sélection de vitesse lente ou rapide de la balle.
4/ Service
Sur la position AUTO le jeu sert les balles automatiquement aprês chaque point marqué. Sur la position MANU, le jeu s'arrête aprés chaque point, une balle peut être servie en pressant la touche SERVICE.
5/ Dimension raquette.
La dimension des raquettes peut etre modifiee avec ce bouton: grande ou petite.
6/ Remise a zero.
Ce bouton sert a remettre le jeu a zero. Apres avoir appuyé sur ce bouton, les points sur l'écran de la télévision sont 0:0.
7/ Sélecteur de jeu.
Ce bouton sert a selectiner le jeu desire.

TENNIS.
1/ L'écran doit montrer une disposition telle que la fig. 1. Avec une raquette de chaque côté, une limite inférieure et supérieure et un filet de centre.
2/ Lorsque le jeu est commencé des effets sonores sont émis, chaque fois que la balle rebondit sur une des raquette ou sur une des limites du terrain, ou chaque fois qu'un point est marque.
3/ Les points de chaque joueur sont comptés et affichés automatiquement sur l'écran de la télévision.
4/ Le joueur servi doit déplacer sa raquette de facon a intercepter la balle.
5/ Pour rendre le jeu plus ou moins facile, vous pouvez faire varier les angles de rebond, la vitesse des balles, ainsi que la dimension des raquettes.
6/ La balle rebondi de raquette à raquette, jusqu'a ce que l'un des joueurs manque la balle. Un point est alors marqué sur lécran de la télévision. Lorsque l'un des compteur arrive a 15 points, le jeu est fini. La balle continue a rebondir d'avant en arrière, mais aucun point n'est marqué.

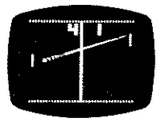


FIG. 1

MUR D'ENTRAINEMENT
Ce jeu ressemble au jeu de pelote, sauf qu'il y a seulement un joueur. Voir Fig. 2. Les autres fonctions de jeu sont semblables a celles du tennis.

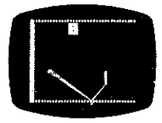


FIG. 2

FOOTBALL.
Dans ce jeu, chaque joueur dipose d'un avant et d'un gardien de but. Voire Fig. 3. Le gardien de but est en position normale, l'avant se trouve du côté de l'adversaire. Lorsque le jeu commence, la balle apparait a l'un des buts, et, se déplace vers l'autre côté. Si l'avant du joueur de l'autre côté peut intercepter la balle, il peut la "tirer" vers le but. Si la balle est sauvée par le gardien de but, ou rebondi sur la limite de terrain, le même avant aura la possibilité d'essayer à nouveau de marquer un but. Un point est marqué lorsque la balle passe dans les limites d'un but.
Les autres fonctions de jeu sont semblables a celle du tennis.

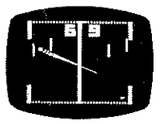


FIG. 3

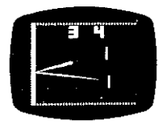


FIG. 4

PELOTE
Ce jeu est illustré par la Fig. 4. Il y a deux joueurs qui, alternativement, doivent faire rebondir la balle sur la piste. Les autres fonctions sont semblables a celles du tennis.

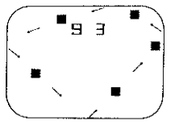


FIG. 5

CIBLE MOBILE
Placez le sélecteur de jeux sur la position cible mobile et le bouton de service sur service automatique. Appuyez sur le bouton remise a 0 afin de commencer une partie. (Fig. 5)
15 tirs sont prévus pour chaque jeux
1 score parfait est de 15/15. Le 2eme chiffre indique le nombre de fois ou vous avez touché la cible
Appuyez sur le bouton remise a O pour commencer une nouvelle partie

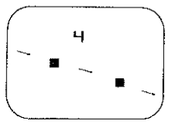


FIG. 6

CIBLE MOUVANTE
Tournez le bouton sélecteur de jeux sur la position cible mouvante. Procéder comme précédemment.
La cible va traverser l'ecran du téléviseur au lieu de tourner en rond. (Fig. 6)

NOTE
Si le bouton "Service" est en position "service manuel" il faut appuyer sur le bouton "Service" à chaque fois pour voir apparaitre la cible.

POSITION DE TIR
Afin de trouver la meilleur position de tir, veuillez vous placer près de votre téléviseur et diriger le pistolet sur le score. Si vous appuyez sur la gachette vous entendez le "Bip" et vous verrez clignoter la cible. Eloignez vous maintenant de votre téléviseur et appuyez sur la gachette en visant le score. Lorsque vous aurez atteint une distance a laquelle, bien qu'ayant vise le score, vous n'entendez pas le "Bip" et vous ne voyez pas la cible clignoter, avancez d'un pas vers l'écran jusqu'a ce que vous entendiez le "Bip" au moment ou vous tirez sur le score.