



**Manuale scansionato da
(C) www.associazione64.it**

GIOCHI PER TV-BIANCO E NERO

GT 4N

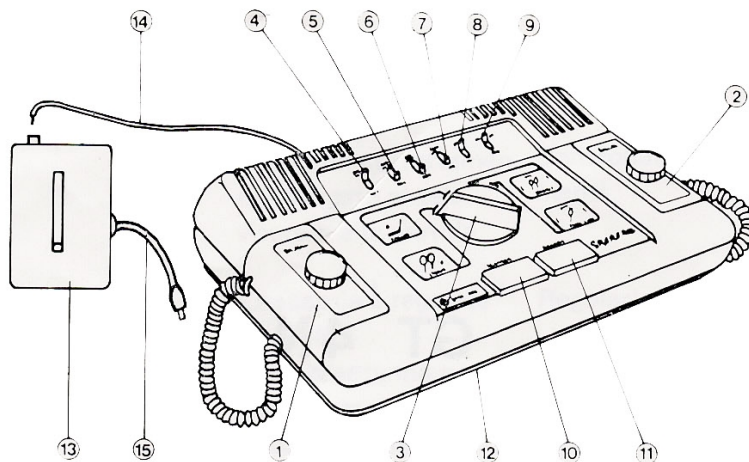
Istruzioni per l'uso

 **INNO·HIT**

APPARECCHIO PER 4 GIOCHI TELEVISIVI – TV IN BIANCO E NERO
(VHF – 625 righe)

1. Rimuovere delicatamente l'apparecchio dall'imballo e staccare gli spessori di polistirolo espanso. L'apparecchio si può collegare a qualsiasi televisore, in bianco nero, avente qualsiasi dimensione di schermo. Per ottenere i migliori risultati con questo gioco, leggere attentamente le istruzioni che seguono.

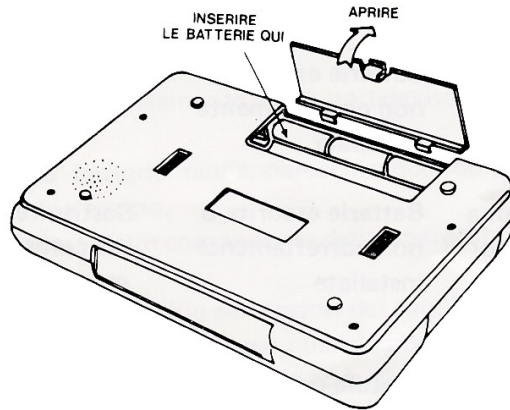
2. **Disposizione dei comandi**



1. Scatola di comando di sinistra
2. Scatola di comando di destra
3. Manopola di selezione del gioco
4. Interruttore di accensione
5. Interruttore delle dimensioni della mazza di battuta
6. Interruttore (manuale/auto) di servizio palla
7. Interruttore di velocità della palla
8. Interruttore di angolazione della palla
9. Interruttore di inserimento/disinserimento del suono
10. Interruttore del tasto di servizio
11. Interruttore del pulsante di azzeramento
12. Sportello dello scomparto batterie
13. Scatola dell'interruttore (facoltativo)
14. Cavo di collegamento
15. Cavo coassiale d'antenna (75 ohm) facoltativo)

3. Installazione

Dopo aver tolto l'apparecchio dalla sua scatola, rimuovere lo sportello dello scomparto batterie (12) dalla parte inferiore. Installare 6 batterie 1/2 torcia da 1,5V (V.fig. 2)



Inserire le batterie rispettando la polarità. In questa fase l'interruttore (14) deve essere spento. Collegare il gioco alla presa d'antenna servendosi del cavo (14).

Se viene usata la scatola dell'interruttore, collegare il gioco alla scatola servendosi del cavo (14) e inserire la spina del cavo coassiale (15) nella presa d'antenna e far scorrere l'interruttore della scatola sulla posizione GAME. Accendere il televisore e sintonizzarlo in VHF sul canale E3. Se il gioco non deve essere usato, scollegare il cavo (14) e reinserire il cavo d'antenna nell'apposita presa (se si usa la scatola interruttore 13, basta semplicemente far scorrere l'interruttore sulla posizione TV).

4. Istruzioni di funzionamento

1. Accendere il gioco agendo sull'interruttore (4) e premere il pulsante di azzeramento (11) ogniqualvolta si deve iniziare a giocare.
2. Ridurre completamente il volume del televisore in modo da poter udire il suono del rimbalzo della pallina dall'altoparlante del gioco dopo aver acceso l'interruttore (9).
3. Regolare la manopola di sintonia fine del televisore, in modo da ottenere la migliore immagine.
4. Regolare le dimensioni della mazza di battuta (5), l'interruttore Auto/Manual (6), l'interruttore della velocità della palla (7) e dell'angolazione della palla (8) a secondo delle preferenze personali. Il pulsante di servizio (10) viene premuto solo quando l'interruttore (6) è nella posizione Manuale.
5. Selezionare il gioco preferito ruotando l'apposita manopola (3). Sono disponibili 4 giochi diversi: tennis, hockey, squash e allenamento.
6. Notare il punteggio digitale sullo schermo, la scatola di comando sinistra (1) che comanda la mazza di sinistra e la scatola di comando di destra che comanda la corrispondente mazza di destra. Ruotare le manopole per spostare la mazza verso l'alto o verso il basso per colpire la palla sul proprio lato della rete. Le palle mancate o fuori campo sull'uno o sull'altro lato dello schermo rappresentano punti per l'avversario.

7. Il primo dei due giocatori che segna 15 punti vince la partita. Per iniziare una nuova partita, basta premere una volta il pulsante di azzeramento. (11). Questa manovra fa comparire sullo schermo il punteggio 0-0. Al termine del gioco ricordarsi di spegnere l'apparecchio.

Nota: Il mancato spegnimento dell'apparecchio da luogo ad un inutile consumo della batteria.

5. Selezione del gioco

1. Tennis

Si tratta di un vero e proprio tennis da tavolo, con righe che delimitano il campo, racchette, rete centrale e il rumore della pallina che rimbalza. La palla compie movimenti in direzione del giocatore, rimbalzando da un'estremità all'altra del campo fino a che l'avversario non effettua il suo colpo. Questa azione viene ripetuta fino a che un giocatore non perde la palla, nel qual caso l'apparecchio rileva automaticamente un punto e lo presenta sul campo del giocatore. La palla viene quindi servita automaticamente in direzione del lato del campo nel quale è stata persa. La sequenza si ripete fino a che un giocatore non totalizza 15 punti. Il primo giocatore che raggiunge i 15 punti vince la partita e il gioco viene interrotto. La palla continua a rimbalzare ma non è possibile effettuare altri colpi o segnare altri punti fino a che non si dà inizio ad un'altra partita abbassando il pulsante di azzeramento.

2. Hockey

In questo gioco ciascun partecipante ha un portiere ed un attaccante e il tracciato è disposto in modo che il portiere si trovi nella normale posizione, mentre l'attaccante si trovi nella metà campo avversaria. All'inizio del gioco, la palla si muove da una linea di porta verso quella opposta. Se l'attaccante dell'avversario può intercettare la palla, può rimandarla verso la porta. Se la palla viene mancata, continua la sua corsa verso l'altra metà del campo e l'attaccante della prima squadra ha la possibilità di intercettarla e di ri-dirigerla a rete secondo un diverso angolo. Se la palla viene parata dal portiere o respinta dal fondo, l'attaccante della prima squadra ha la possibilità di intercettarla di nuovo e di rispedirla in rete. Viene segnato un punto ogni volta che un giocatore ha la possibilità di entrare in porta. La segnatura del punteggio ed il controllo del gioco avvengono automaticamente come per il tennis.

3. Squash

Ci sono in questo caso due giocatori che colpiscono alternativamente la palla in campo. Il giocatore di destra è quello che colpisce la palla per primo. Tocca poi a quello di sinistra. Ciascun giocatore è abilitato alternativamente, per assicurare il corretto rispetto della sequenza del gioco.

4. Palla a mano (allenamento)

Questo gioco è simile allo squash, salvo che c'è un solo giocatore.

6. Precauzioni

1. Non collegare simultaneamente più di un televisore a questo apparecchio.
2. Non lasciare le batterie nell'apparecchio quando si prevede di non usarlo per parecchio tempo.
3. Non lasciar cadere alcun componente dell'apparecchio su una superficie dura.
4. Non sollevare l'apparecchio servendosi dei suoi fili.
5. Non lasciare l'apparecchio acceso quando non lo si usa.
6. Non esporre l'apparecchio al calore eccessivo.

7. Elenco di controllo per la ricerca dei difetti

Sintomo	Causa	Difetto
L'immagine sfarfalla quando viene segnato il punteggio	Batterie esaurite o non correttamente installate	Sostituire le batterie.
Non compare alcuna immagine o sul televisore o l'immagine è biancastra	Batterie esaurite o non correttamente installate Scatola dell'interruttore regolata su TV Cavo non correttamente collegato al televisore o alla scatola	Sostituire le batterie ed assicurarsi che siano montate correttamente. Regolarla su GAME Controllare i collegamenti
Assenza di regolari programmi TV	La scatola è regolata su GAME Presenza d'antenna non ricollegata al televisore al termine del gioco	Regolarla su TV Regolare su TV Controllare i collegamenti.
Ronzio dall'altoparlante del televisore	Volume troppo alto	Abbassare il volume
Campo confuso, come una stazione TV debole	Cattivo collegamento del terminale d'antenna o della scatola	Controllare i collegamenti
Campo non definito o non stabile	Televisore non sintonizzato correttamente	Regolare la sintonia
L'immagine diventa improvvisamente instabile, scura o sfuocata	Televisore fuori sintonia Batterie esaurite	Risintonizzare Sostituire le batterie
Bordi del campo non ad uguale distanza dai bordi sup. e inf. dello schermo.		Effettuare la regolazione verticale dello schermo.

