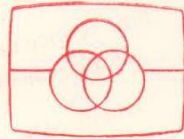


Service Service Service



Free service manuals
Gratis schema's

Digitized by

www.freeservicemanuals.info



13194 A2

Service Manual

GB

ODYSSEY 2001

GENERAL DATA

The play-unit Odyssey 2001 is supplied from the mains via an AC-adaptor.

It is possible to play Tennis, Hockey and Smash.

The right hand player can choose the game by pressing a push-button. The left hand player can set the scoring table to zero with a push-button.

If the paddles are placed against top or bottom edge, the left hand player, using his push-button, can vary the lengths of the paddles to three different sizes (handicap).

For Hockey and Tennis each of the paddles can be varied, separately for Smash both paddles are equally varied.

On the rebound from the paddles, the rebound angle is determined by the section of the paddle where the ball hits. For example, the upper sections of the paddle return the ball upwards at an angle, the lower sections return it downwards at an angle. (In total, there are 9 different rebound angles).

For hockey, in both playing-fields 3 "mechanical" paddles appear that move up and down and cannot be influenced by the player. If the potentiometer of the left-hand player is fully turned anti-clockwise, the right-hand player can operate both paddles simultaneously (practice for the three games).

When the ball is returned, a sound from the TV-set is heard.

The speed of the ball is doubled if the players have faultlessly returned the ball four times on end.

The score appears in figures on the screen immediately after a point is scored and disappears the moment when the ball is (automatically) served again. The maximum score is 15 points for one of the players. At the end of the game the score remains visible on the screen until reset to zero.

The background, the playing-field and the various game components appear in colour on the screen; the colours for the three games are different.

These games can also be played with a B/W-receiver.



13195 A2

1	Reset	Zurückstellen	Remise à zéro
2	Left player	Spieler, links	Joueur, gauche
3	Game select	Spielwahl	Choix, jeu
4	Right player	Spieler, rechts	Joueur, droite

SERVICE ADJUSTMENTS

Adjusting channels E3 and E4

1. Connect the Odyssey 2001 to a TV-set and switch-on both apparatuses.
2. Set both apparatuses to channel E3.
3. Using S3, adjust for optimum picture quality.
4. Set both apparatuses to channel E4.
5. Using S2, adjust for optimum picture quality.

Adjusting the 5,5 MHz oscillator

1. Connect a frequency-counter to point 5 of IC1.
2. Using S1, adjust for 5,5 MHz.

Adjusting the 4,43 MHz oscillator

1. Connect a frequency-counter to point 17 of IC3.
2. Using C13, adjust for 4,433618 MHz.

D

SERVICE-EINSTELLUNGEN**Einstellung der Kanäle E3 und E4**

1. Den Odyssey 2001 an einen Fernsehempfänger anschliessen und beide Geräte einschalten.
2. Beide Geräte auf Kanal E3 einstellen.
3. Mit S3 auf optimale Bildqualität abgleichen.
4. Beide Geräte auf Kanal E4.
5. Mit S2 auf optimale Bildqualität abgleichen.

Einstellung der 5,5 Hz-Oszillator

1. Einen Frequenzzähler an Punkt 5 von IC1 anschliessen.
2. Mit S1 auf 5,5 MHz abgleichen.

Einstellung des 4,43-MHz-Oszillators

1. Einen Frequenzzähler an Punkt 17 von IC3 anschliessen.
2. Mit C13 auf 4,433618 MHz abgleichen.

ALLGEMEINE DATEN

Die Spiel-Unit Odyssey 2001 wird über einen AC-Adapter aus dem Lichtnetz gespeist.

Die Spielmöglichkeiten sind: Tennis, Hockey und Smash.

Der Spieler an der rechten Seite kann durch Drücken einer Taste das Spiel wählen.

Der Spieler an der linken Seite kann mit einer Taste den Punktestand auf "0" setzen.

Wenn die Schläger gegen den Oberrand oder den Unter- rand gesetzt sind, dann kann der Spieler an der linken Seite mit seine Taste die Länge der Schläger einstellen (Schwierigkeitsgrad). Für Hockey und Tennis lassen sich die Längen der Schläger gesondert variieren. Für Smash können die Schläger nicht gesondert variiert werden.

Der Schlagwinkel wird durch den Teil des Schlägers bestimmt, an den der Ball prallte.

Der obere Teil schlägt den Ball in schräger Aufwärtsrichtung zurück, der untere Teil in schräger Niederwärts- richtung. (Insgesamt gibt es 9 verschiedenen Schlagwinkel.

Für Hockey erscheinen in beiden Spielhälften 3 "maschi- nelle" Schläger, die auf- und abbewegen ohne dass die Spieler hierauf Einfluss ausüben können.

Ist der Schläger des Spielers an der linken Seite ganz linksherumgedreht, dann kann der andere Spieler beide Schläger zugleich betätigen (Spielübung für die drei Spiele).

Wird der Ball zurückgeschlagen, so wird ein Signal aus dem Fernsehempfänger hörbar.

Die Ballgeschwindigkeit wird verdoppelt, wenn die Spieler viermal nacheinander den Ball richtig zurückgespielt haben.

Der Punktestand erscheint in Ziffern auf dem Bildschirm und verschwindet, wenn der Ball wieder (automatisch) aufgeschlagen wird. Jeder Spieler kann maximal 15 Punkte erzielen. Am Ende des Spiels bleibt der Punkte- stand auf dem Schirm sichtbar, bis wieder auf "0" zurück- gesetzt wird.

Der Hintergrund, das Spielfeld und die diversen Einzel- heiten des Spiels erscheinen in Farbe auf dem Schirm; jeder Spiel hat seine eigene Farbe. Auch auf einem Schwarz/Weiss-Empfänger kann gespielt werden.

F

REGLAGES SERVICE**Réglage des canaux E3 et E4**

1. Brancher le Odyssey 2001 sur un récepteur TV et mettre les deux appareils en marche.
2. Régler les deux appareils sur le canal E3.
3. Ajuster S3 pour l'obtention d'une image de qualité optimale.
4. Régler les deux appareils sur le canal E4.
5. Ajuster S2 pour l'obtention d'une image de qualité optimale.

Réglage de l'oscillateur de 5,5 MHz

1. Brancher le fréquencemètre sur le point 5 du IC1.
2. Ajuster S1 à 5,5 MHz.

Réglage de l'oscillateur 4,43 MHz

1. Brancher le fréquencemètre sur le point 17 du IC3.
2. Ajuster C13 sur 4,433618 MHz.

DONNEES D'ORDRE GENERAL

L'unité de jeu Odyssey 2001 est alimentée par un adaptateur AC à partir du réseau.

Le choix des jeux étant le tennis, le hockey et le smash.

Le joueur de droite pourra sélectionner le jeu en pressant la touche qui y correspond.

Le joueur de gauche pourra à l'aide d'une touche, mettre le comptage des points sur "0".

Lorsque les "raquettes" sont placées contre le bord supé- rieur ou inférieur, le joueur de gauche pourra faire varier ces "raquettes" selon trois dimensions (niveaux de difficulté). Pour les jeux du hockey et du tennis, il y a moyen de faire varier séparément les deux "raquettes". Pour ce qui est du smash, les deux raquettes sont toujours de même dimension.

Lors du rebondissement à partir des raquettes, l'angle de rebondissement est déterminé par la section sur laquelle la balle rebondit.

La section supérieure fait rebondir la balle obliquement vers le haut, la section inférieure, obliquement vers le bas (au total, on compte 9 différents angles de rebondisse- ment).

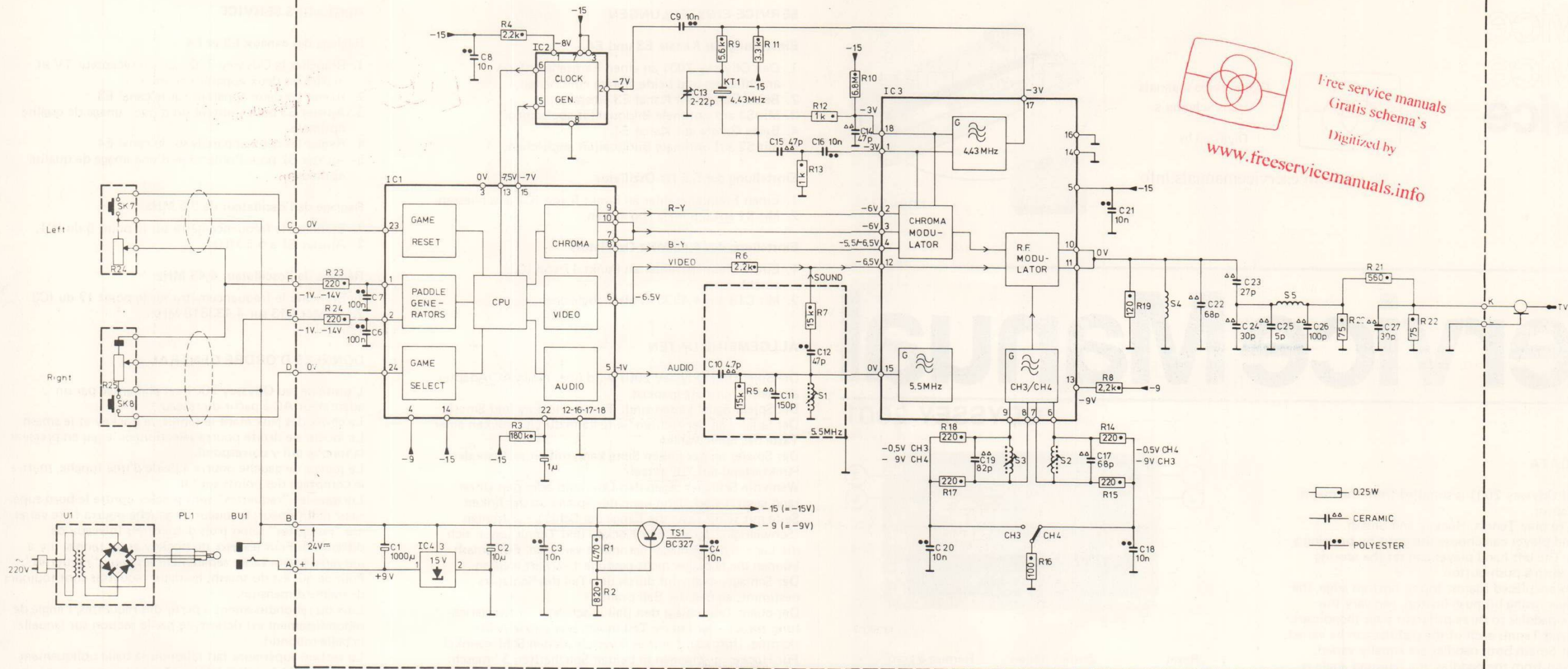
Pour le hockey, il y a 3 raquettes automatiques sur les deux moitiés de terrain. Ces raquettes se meuvent de haut en bas sans pour autant que le joueur puisse les comman- der.

Lorsque le potentiomètre du joueur de gauche est tourné à fond vers la gauche, le joueur de droite peut commander les deux raquettes à la fois (pour entraîner aux trois jeux). Un ton en provenance du récepteur TV est audible lorsque la balle rebondit. La rapidité de la balle sera doublée lorsque les joueurs se sont échangés successivement quatre balles, sans erreur.

Le comptage des points apparaît en chiffres sur l'écran, dès que le point est marqué et disparaît au moment où la balle est de nouveau servie (automatiquement). Le score maximum est de 15 points pour l'un des deux joueurs. A la fin de la partie, le comptage se maintient sur l'écran jusqu'à ce que l'on remette le compteur à "0".

Le fond, c'est à dire le terrain et les divers éléments du jeu apparaissent en couleur sur l'écran; les couleurs sont différentes selon le jeu.

Il y a cependant aussi moyen de jouer avec un récepteur noir/blanc.

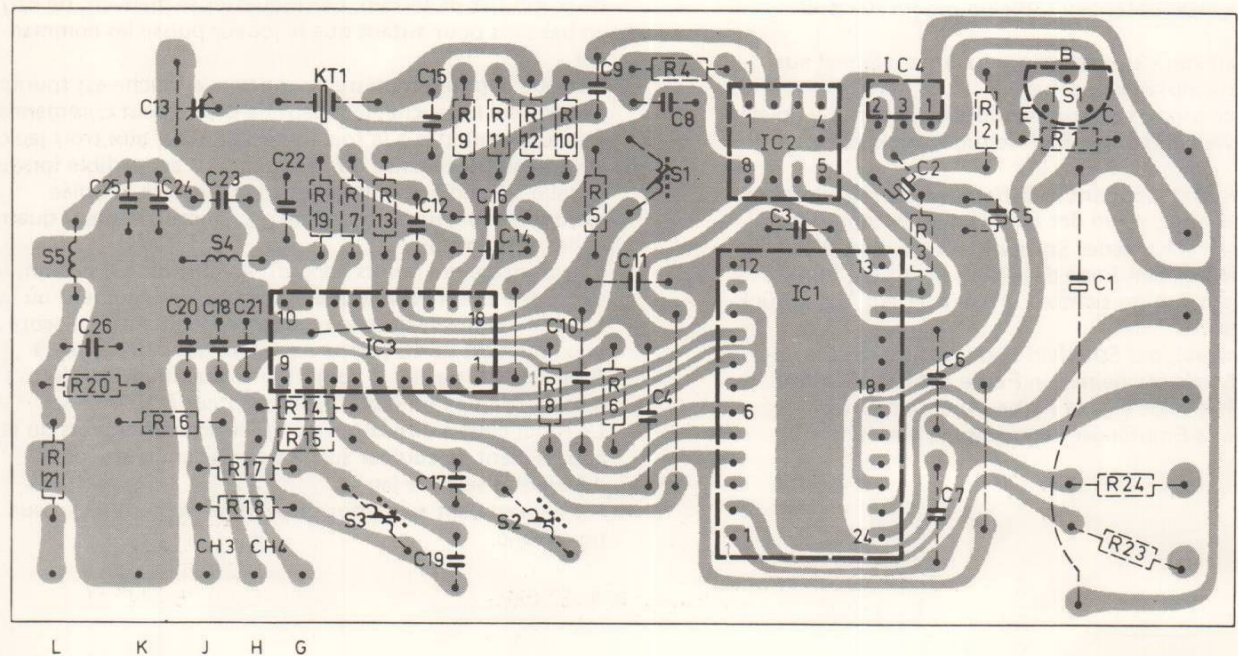


Free service manuals
Gratis schema's
Digitized by
www.freeservicemanuals.info

- 0.25W
- CERAMIC
- POLYESTER

12996E

Fig. 1



C1	1000 μ F/25 V	5322 124 24067
C2	10 μ F/16 V	5322 124 14066
C5	1 μ F/25 V	5322 124 14096
C13	2-22 pF	4822 125 50045
R24		4822 101 20503
R25		4822 101 20502
IC1		4822 209 10022
IC2		4822 209 10023
IC3		4822 209 80387
IC4		4822 209 80388
TS1	BC327	4822 130 40854
KT1		4822 242 70147
U1		4822 691 10242
BU1		5322 267 50178
PL1		5322 264 34025
		+ 5322 268 44064
		5322 255 44171

Socket IC1 (24 pins)

Fig. 2