





OLYMPIA S.R.L.
VIA OMODEO, 14 - 70125 BARI
TELEFONO (080) 369422
PARTITA IVA 01065180729
C.C.I.A. BARI 183372
REG. SOC. TRIBUNALE 10851

DESCRIZIONE " MONZA G.P. "

Accendendo la macchina si presenta sul video la configurazione delle gettoniere, a seconda di come sono stati programmati i micro 1, 2, 3, 4.

E' possibile modificare la posizione dei su citati micro a macchina accesa e controllare immediatamente sul video la nuova programmazione.

Inserendo la moneta apparirà immediatamente il credito ottenuto oppure l'invito a inserire un altro gettone ove sia richiesto.

Durante la permanenza dell'invito se viene inserita una moneta nell'altra gettoniera, il credito verrà riconosciuto ma non rappresentato, ossia l'eventuale mezzo credito resterà in memoria sino all'inserimento sulla medesima gettoniera di altra moneta.

Quando il credito è sufficiente, sul video apparirà la scritta CREDIT e START (lampeggiante).

Quando appare la scritta START, la partita inizia premendo a fondo l'acceleratore.

A termine partita, ove vi sia ancora credito, si ripresenta lo START e il CREDIT ed è possibile fare un'altra partita sollevando il piede dall'acceleratore e premendolo di nuovo.

Qualora venga mossa la macchina o venga percossa la porta delle gettoniere, si aziona il TILT che azzerà tutto l'eventuale credito.

Il gioco consiste nel guidare la macchina mantenendola sulla strada e sul ponte (ove ci sia) senza urtare le altre macchine.

Durante la corsa si incontrano varie difficoltà: fango, strada ghiacciata, tunnel, ponte, asfalto rovinato, carro-attrezzi (al quale bisogna dare la precedenza). Queste difficoltà vanno superate dosando opportunamente l'acceleratore.

Il cambio è a due marce e la partenza è consentita solo in prima.

Il contatore dei chilometri si incrementa soltanto restando con la macchina nelle zone di percorso delimitate. Le siepi verdi laterali hanno la funzione di rallentare la corsa.

Al raggiungimento di quota 2000 prima dello scadere del tempo si ottiene l'EXTENDED-PLAY che consente un gioco teoricamente a durata illimitata, a seconda della perizia del giocatore.

CARATTERISTICHE

PERCORSO NORMALE: Il tracciato inizia sempre dalla stessa posizione e incontra, mano a mano che lo si percorre, una zona ghiacciata e un tunnel alternati a tratti di strada veloce con varie pozzanghere.

A 2000 punti si ottiene il diritto all'EXTENDED-PLAY e si vince una macchina; ossia, oltre alla macchina in corsa, una volta che questa sia distrutta, si ha il diritto ad un'altra macchina, che potrà correre teoricamente senza limiti di tempo.

Il gioco terminerà al compimento del successivo errore.

A 4000 punti, a 6000 e a 8000 si vincerà ogni volta un'altra macchina.

Sul lato destro del video appariranno la o le macchine vinte ancora disponibili.

EXTENDED-PLAY : Premesso che il termine del percorso normale avviene a tempo scaduto, per il giocatore che avrà ottenuto il diritto allo EXTENDED-PLAY (2000 punti) il percorso si presenterà con una dominante blu.

Il nuovo percorso alternerà zone di sterrato, un ponte su un fiume preceduto dalla segnalazione di strettoia, un successivo tunnel e una zona di asfalto ghiacciato.

Saltuariamente interviene il carro attrezzi segnalato dalla sirena e dalla luce intermittente al quale si deve dare la precedenza come fanno anche le altre macchine, spostandosi a sinistra.

Quando la macchina viene a trovarsi sullo sterrato, poichè sbanda e slitta perdendo velocità, è opportuno ridurre la stessa e incanalare nelle piste libere.

DIFFICOLTÀ : Sono previsti tre gradi di difficoltà: partita facile, media e difficile.

Le difficoltà consistono nel diverso numero di macchine di disturbo sul percorso e nella diversa velocità delle stesse.

Mano a mano che il gioco si svolge, le macchine di disturbo (indipendentemente dal grado di difficoltà prescelto) aumentano progressivamente inducendo più facilmente all'errore il giocatore.

L'eventuale punteggio superiore a 9999 riporterebbe il contatore e il gioco a zero, ma ciò è impossibile proprio per il progressivo aumentare delle difficoltà.

TEMPO O DURATA

PARTITA:

Il contatore conta 90 impulsi che sono di circa 1 secondo quando il potenziometro di regolazione è a metà corsa. Ruotandolo a destra dalla posizione media si aumenterà il tempo di gioco e, viceversa, ruotandolo a sinistra, si diminuirà.

ORDINE DI ARRIVO:

La MONZA GP compie una graduatoria dei primi 49 risultati ottenuti e, mentre i primi 5 li immette sul display generale, gli altri 44 vengono soltanto memorizzati.

Per dare l'opportunità al giocatore di conoscere comunque a quale punto della classifica si è inserito, sul display del TIME, a fine partita, compare la sua posizione.

DISPLAY:

A sinistra abbiamo la classifica generale dei cinque giocatori più bravi, nella quale il giocatore che abbia ottenuto un punteggio migliore di uno dei cinque, vedrà apparire il proprio che lampeggerà, sino all'inizio della partita seguente.

Al centro, come già detto, abbiamo il TIME e il RACING.

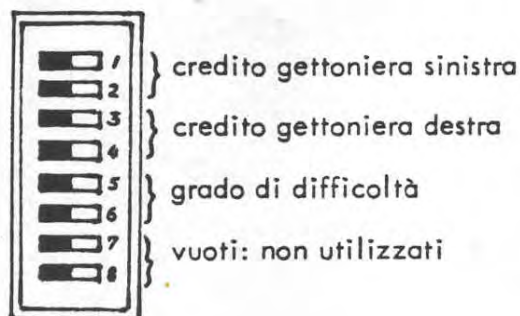
Anche in questo caso la posizione in classifica rimarrà sino all'inizio della successiva partita.

A destra è visualizzato il punteggio totale ottenuto dal percorso dell'ultimo giocatore.

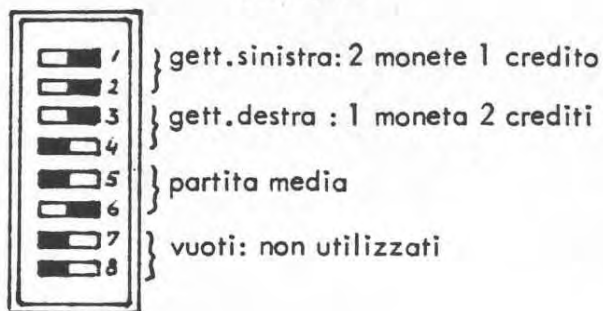
I punteggi relativi ai 49 classificati vengono tenuti in memoria, anche in caso di mancanza di corrente, sino a quando non siano rimossi spontaneamente agendo come spiegato al punto 1 (azzeramento record).

POSIZIONI DEL MICRO SWITCH

ON OFF



ESEMPIO



CREDITO GETTONIERA SINISTRA

MICRO 1	=	OFF	
MICRO 2	=	OFF	2 monete 1 credito
MICRO 1	=	ON	
MICRO 2	=	OFF	1 moneta 3 crediti
MICRO 1	=	OFF	
MICRO 2	=	ON	1 moneta 2 crediti
MICRO 1	=	ON	
MICRO 2	=	ON	1 moneta 1 credito

CREDITO GETTONIERA DESTRA

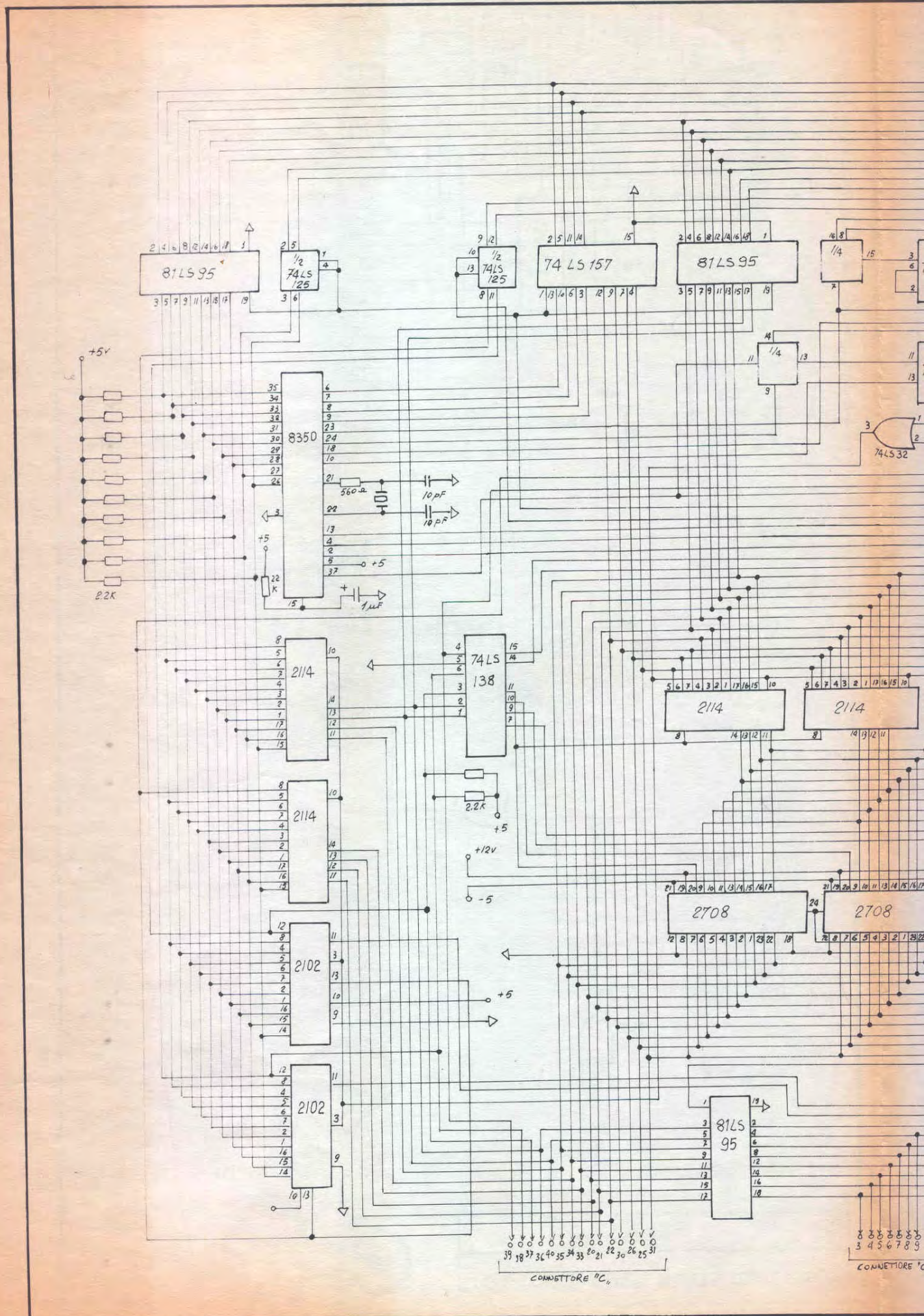
MICRO 3	=	OFF	
MICRO 4	=	OFF	2 monete 1 credito
MICRO 3	=	ON	
MICRO 4	=	OFF	1 moneta 3 crediti
MICRO 3	=	OFF	
MICRO 4	=	ON	1 moneta 2 crediti
MICRO 3	=	ON	
MICRO 4	=	ON	1 moneta 1 credito

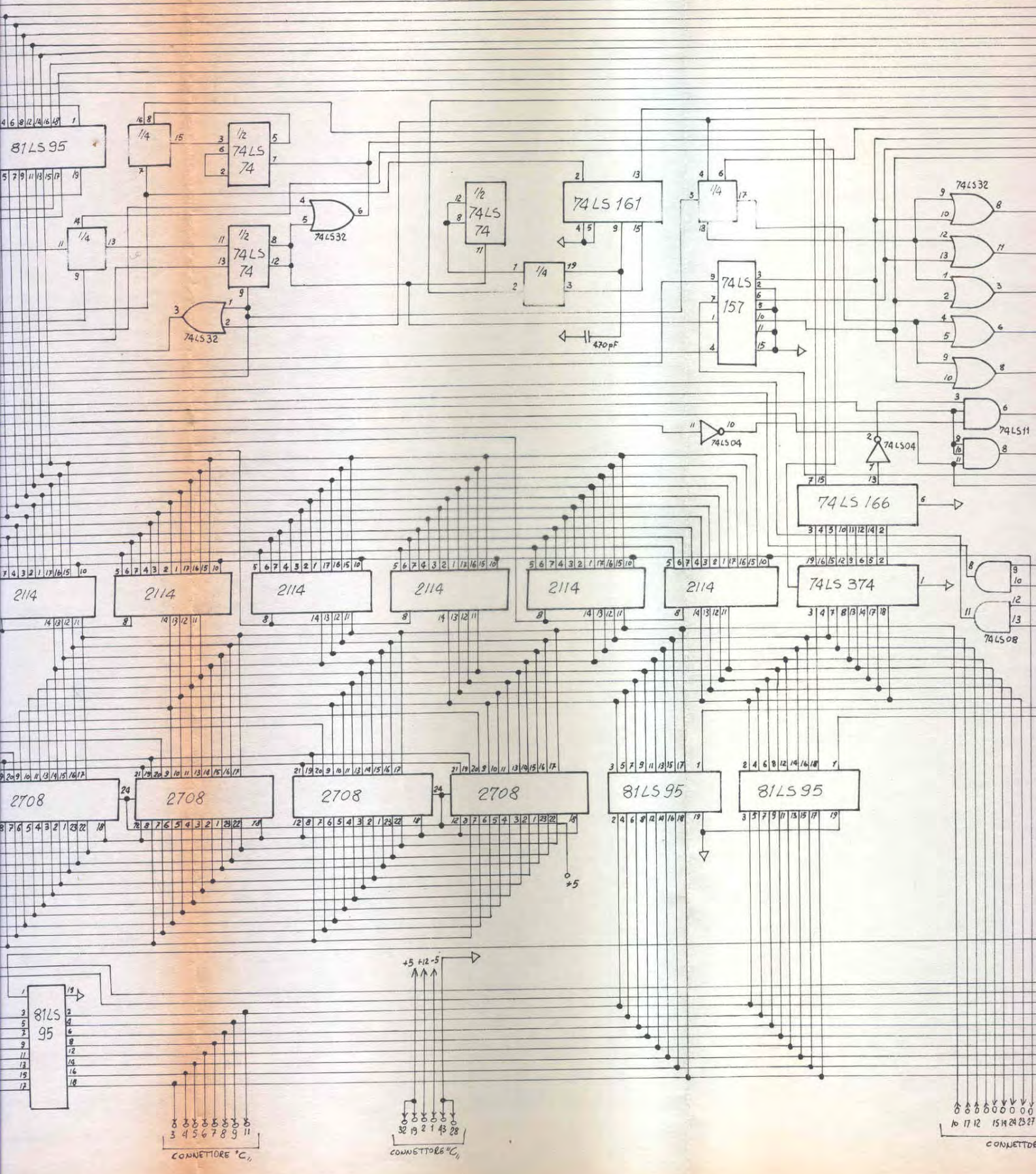
GRADO DI DIFFICOLTA'

MICRO 5	=	OFF	
MICRO 6	=	OFF	partita facile
MICRO 5	=	ON	
MICRO 6	=	OFF	partita media
MICRO 5	=	OFF	
MICRO 6	=	ON	partita media
MICRO 5	=	ON	
MICRO 6	=	ON	partita difficile

AZZERAMENTO RECORD:

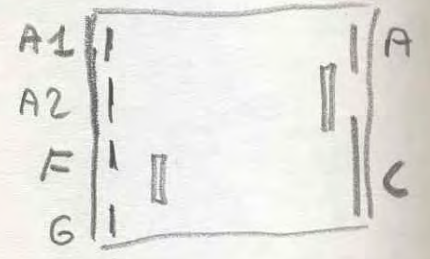
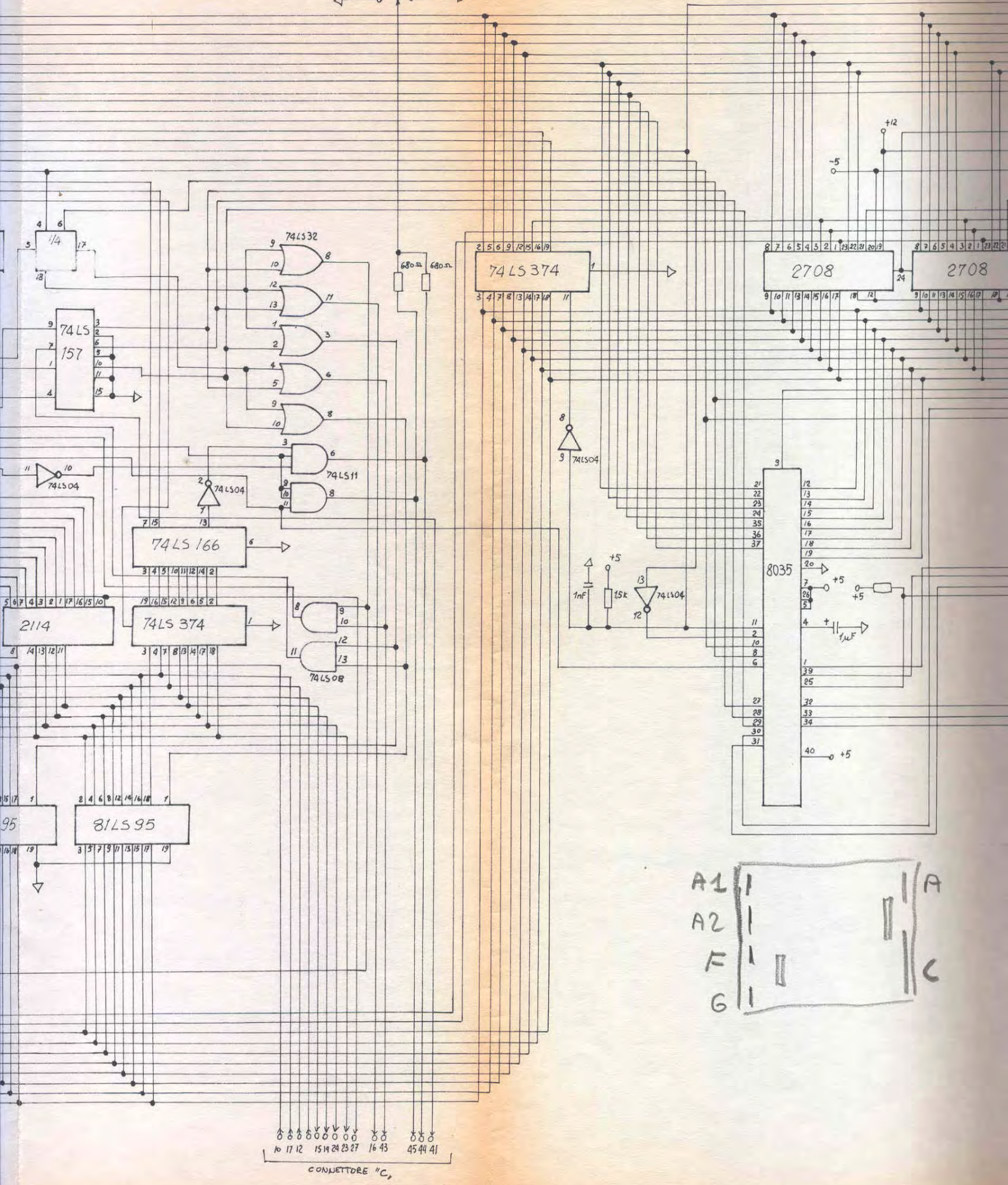
Chiudendo contemporaneamente il contatto dei microinterruttori delle gettoniere e premendo il TILT si ottiene l'azzeramento del record mensile.

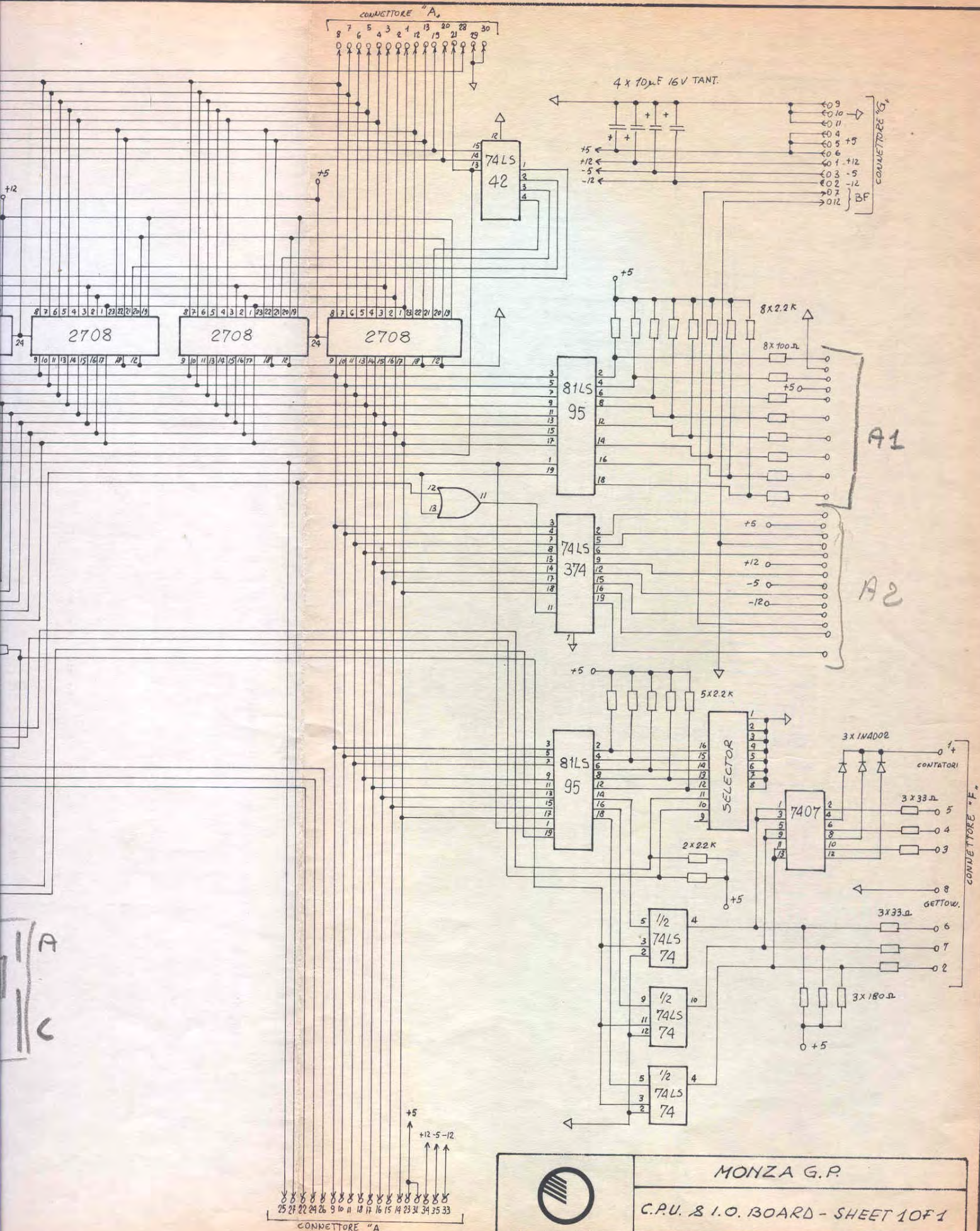





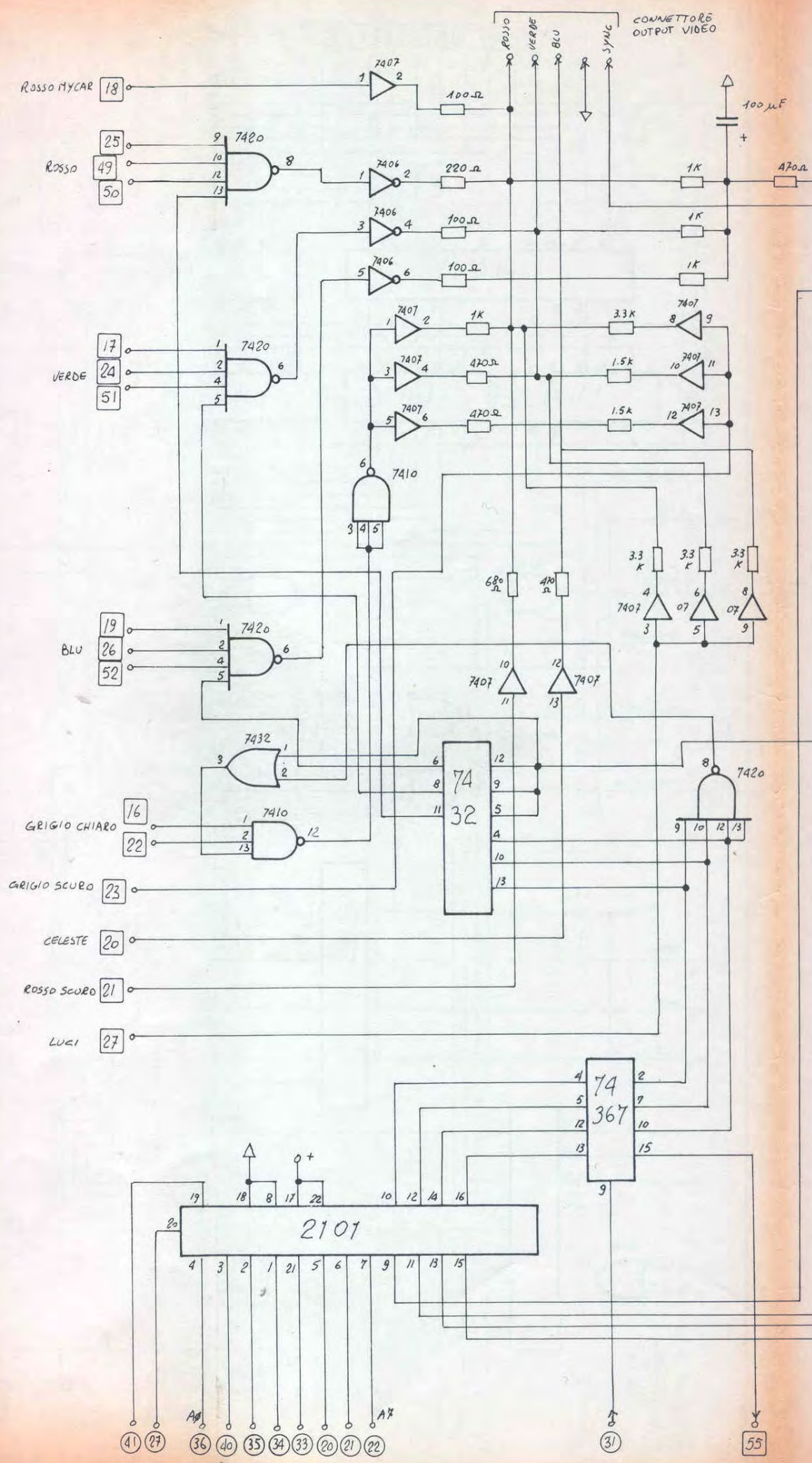
OUT VIDEO CONNETTORE "B",

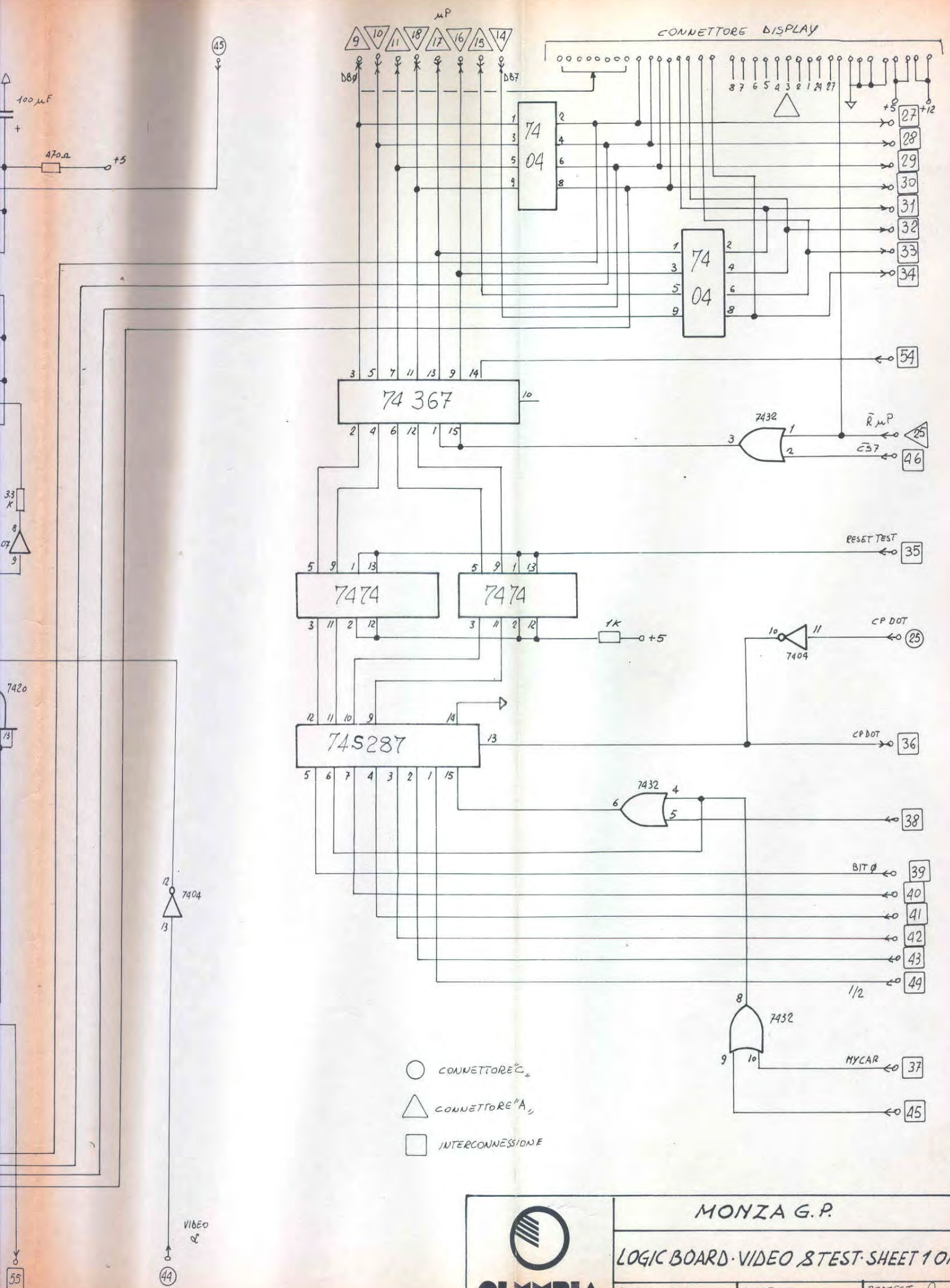
← 3 2 1 →





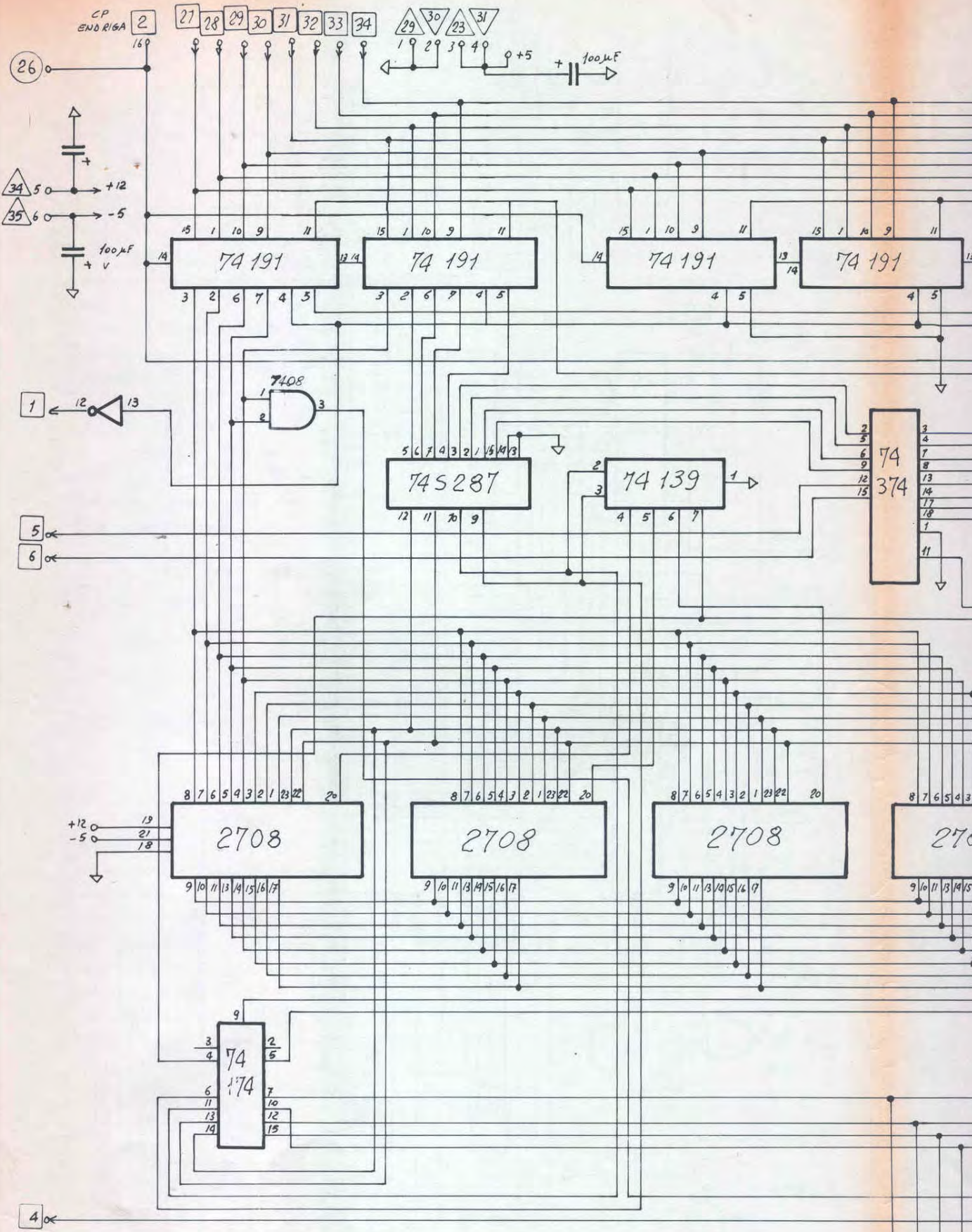
	MONZA G.P.		
	C.P.U. & I.O. BOARD - SHEET 10F1		
DRAWN BY <i>Amaldi</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>B.B.</i>	




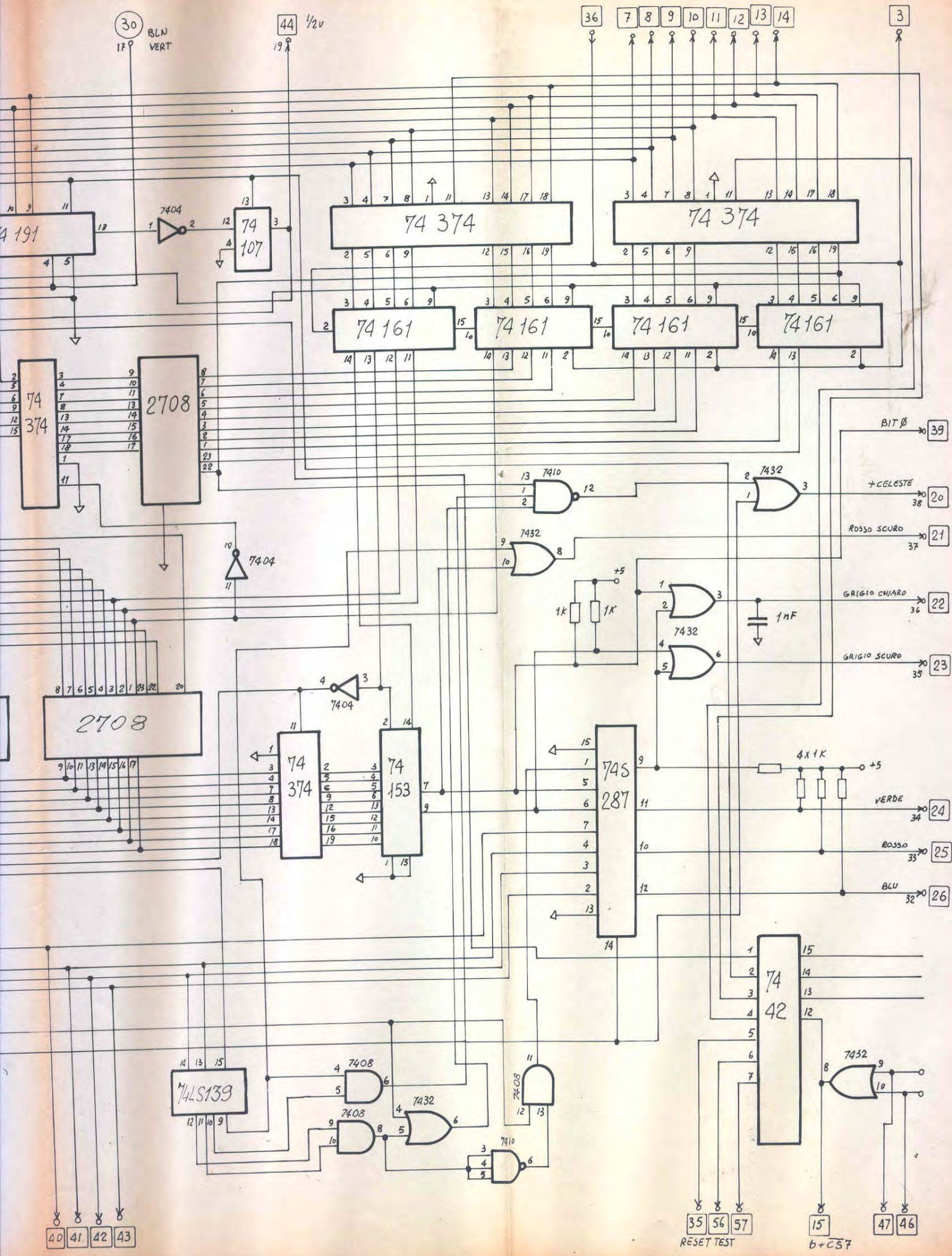


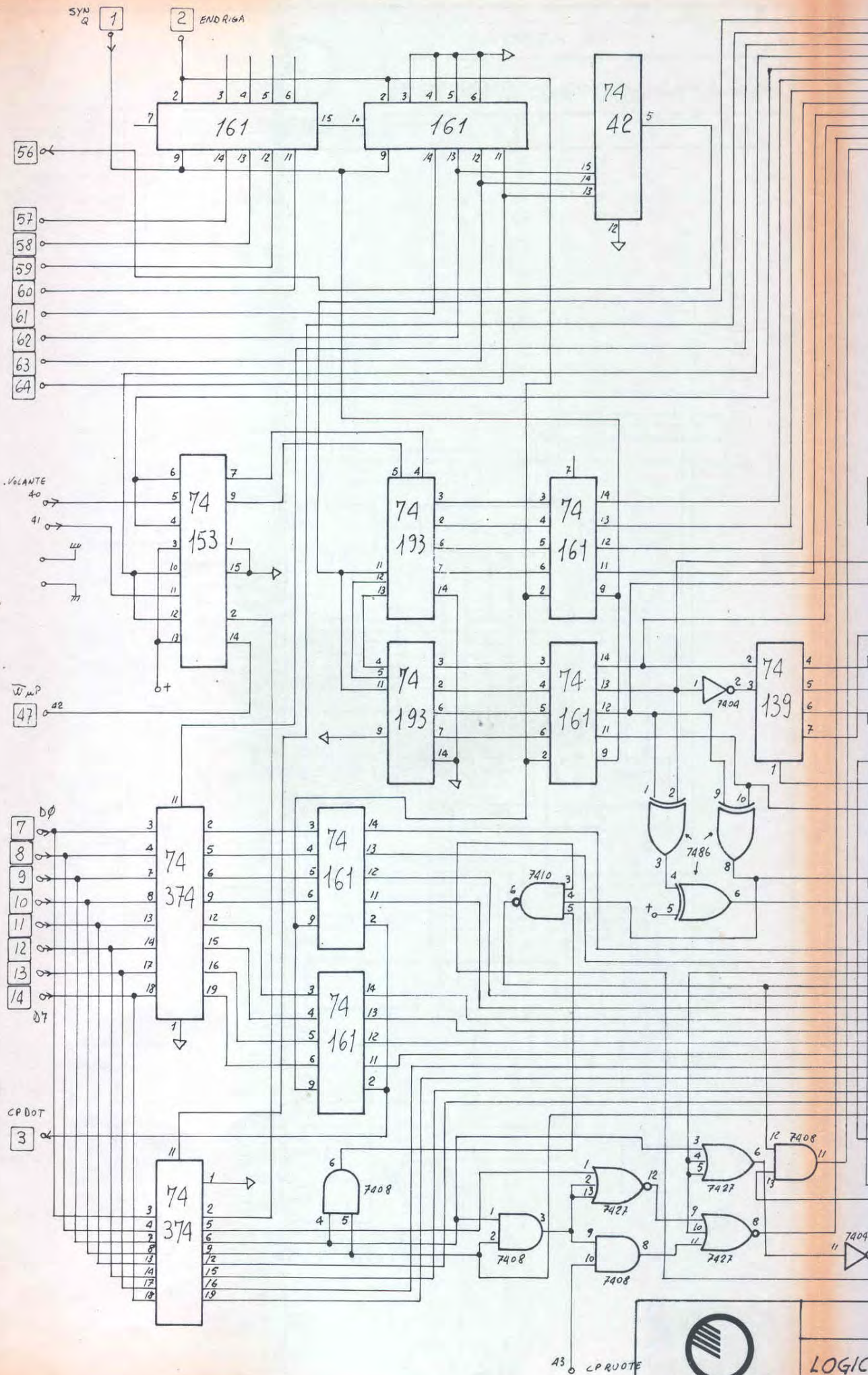
- CONNETTORE C₂
- △ CONNETTORE A₁
- INTERCONNESSIONE

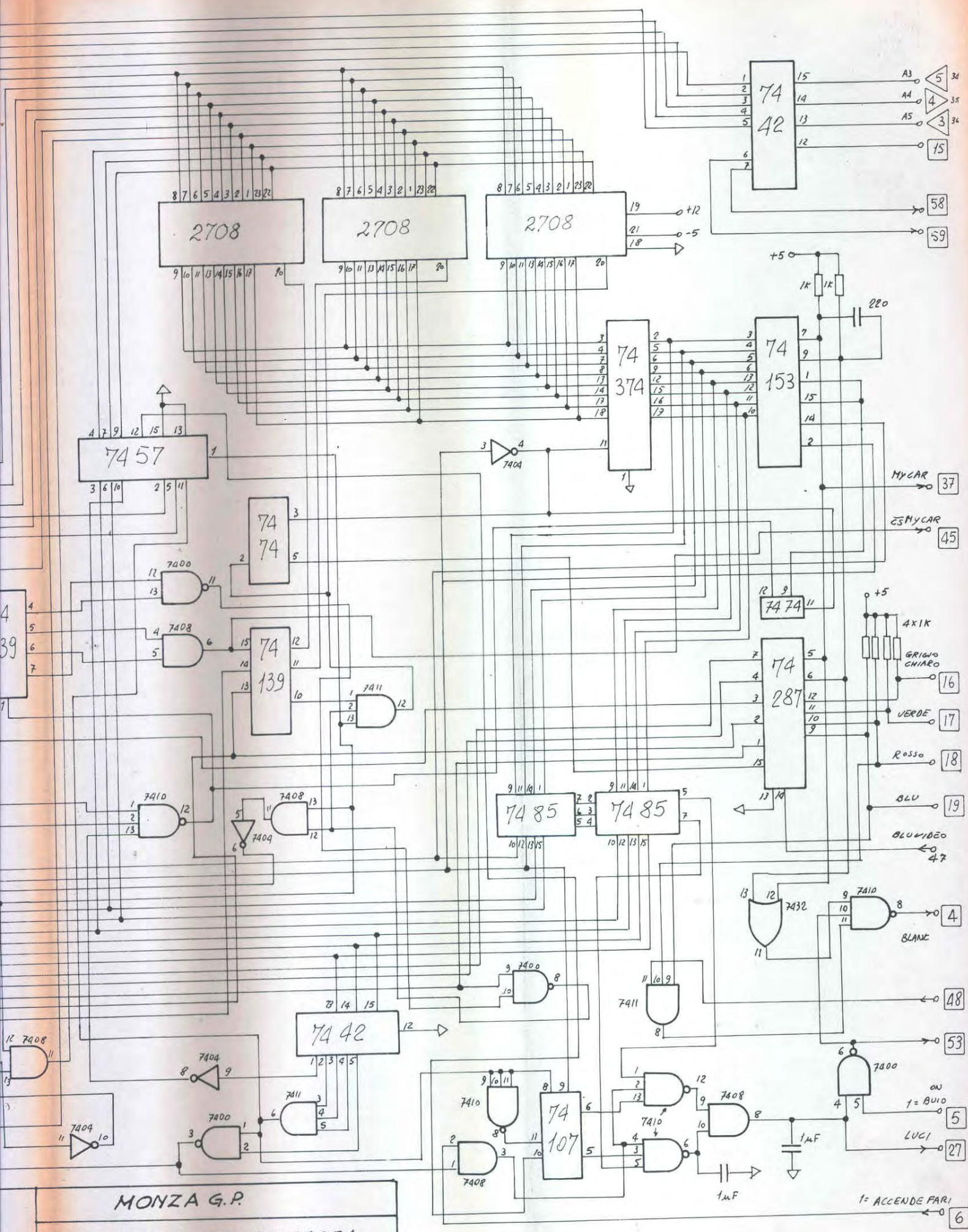




	MONZA G.P.	
	LOGIC BOARD ROAD - SHEET 2 OF 4	
	DRAWN BY <i>Amuli</i>	DATE 25.VII.80







MONZA G.P.

LOGIC BOARD · MYCAR · SHEET 3 OF 4

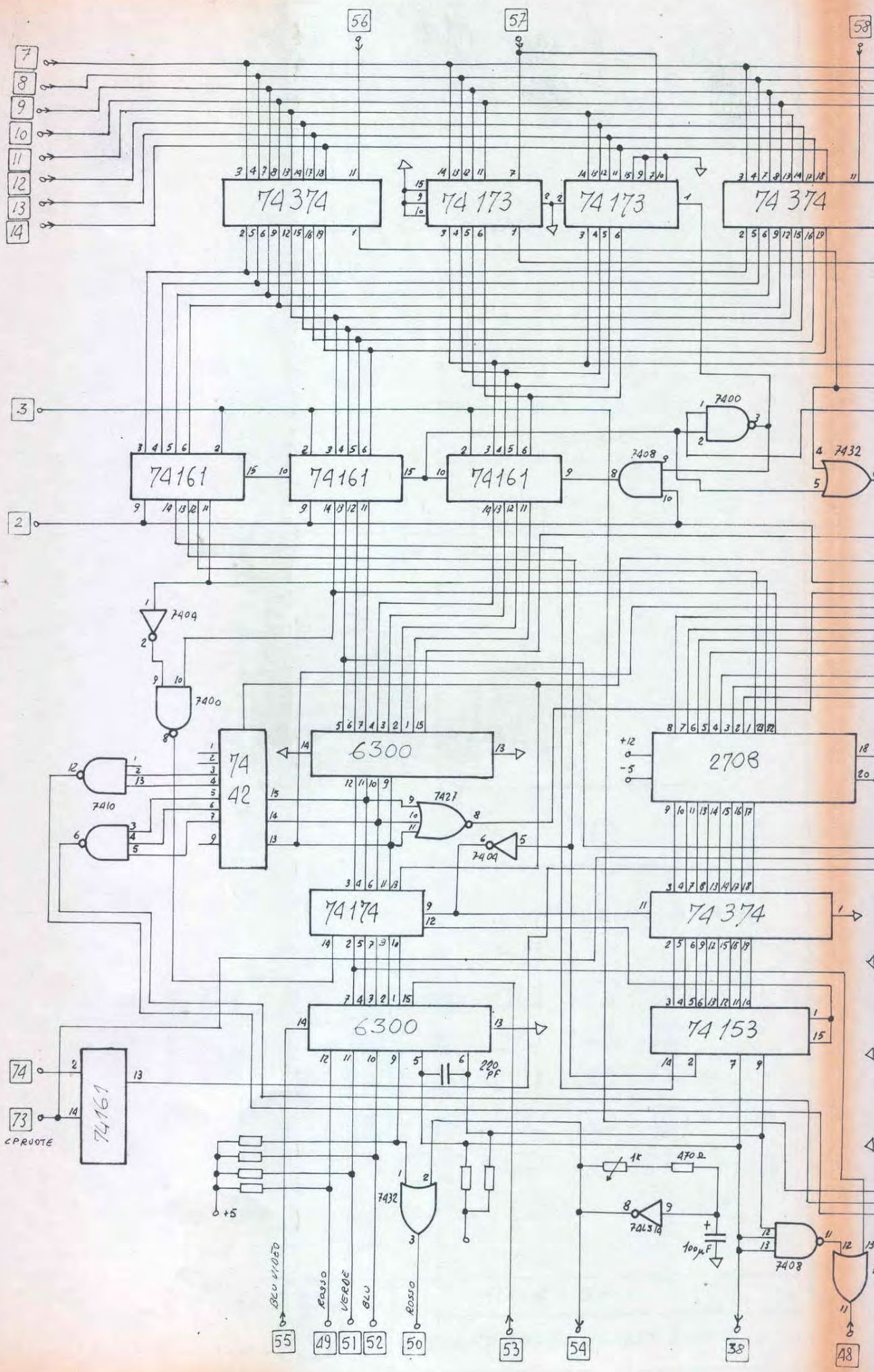
DRAWN BY *Amuli*

DATE 25.VII.80

PROJECT *Bob*

1 = ACCENDE FARI

6





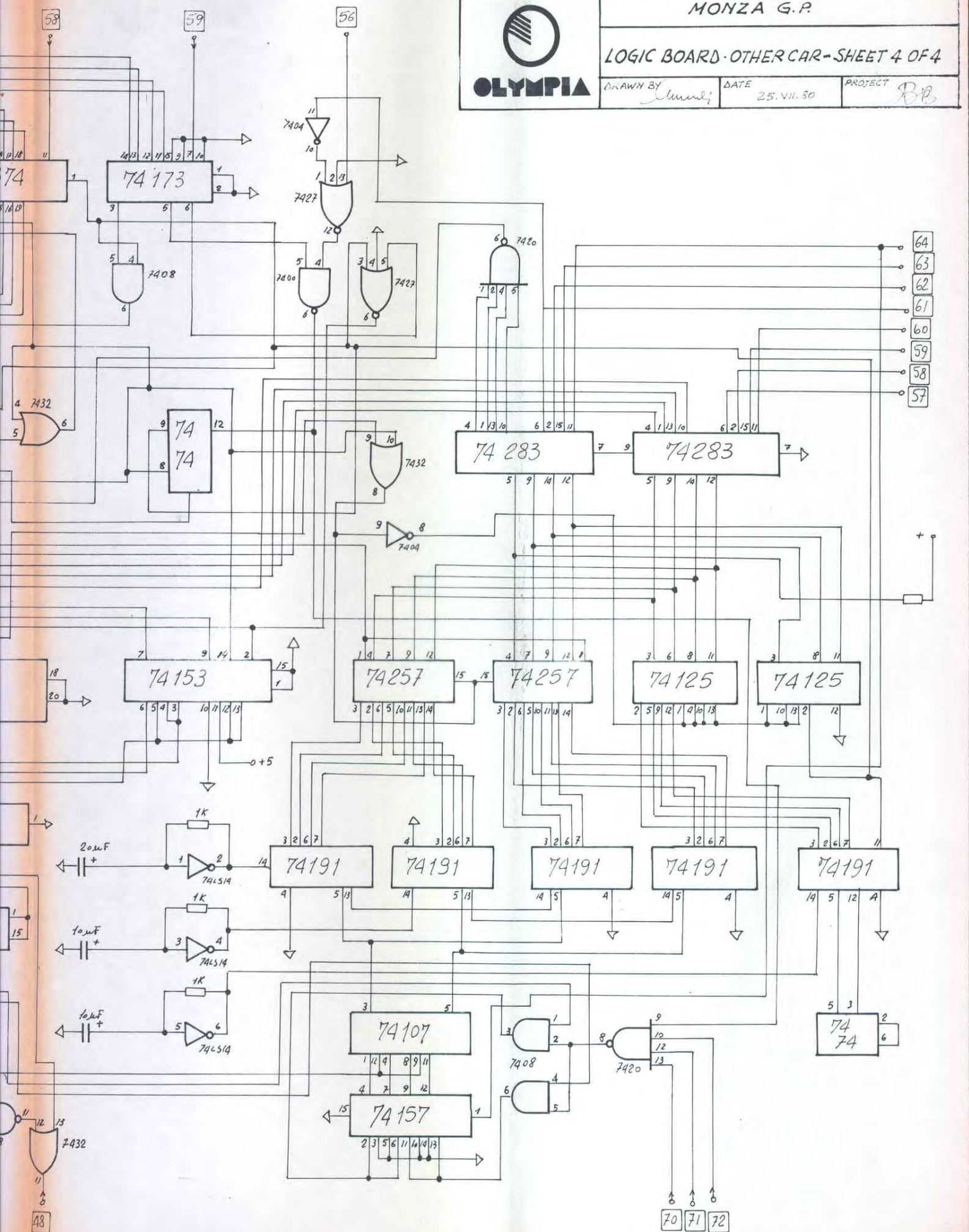
MONZA G.P.

LOGIC BOARD - OTHER CAR - SHEET 4 OF 4

DRAWN BY *Amaldi*

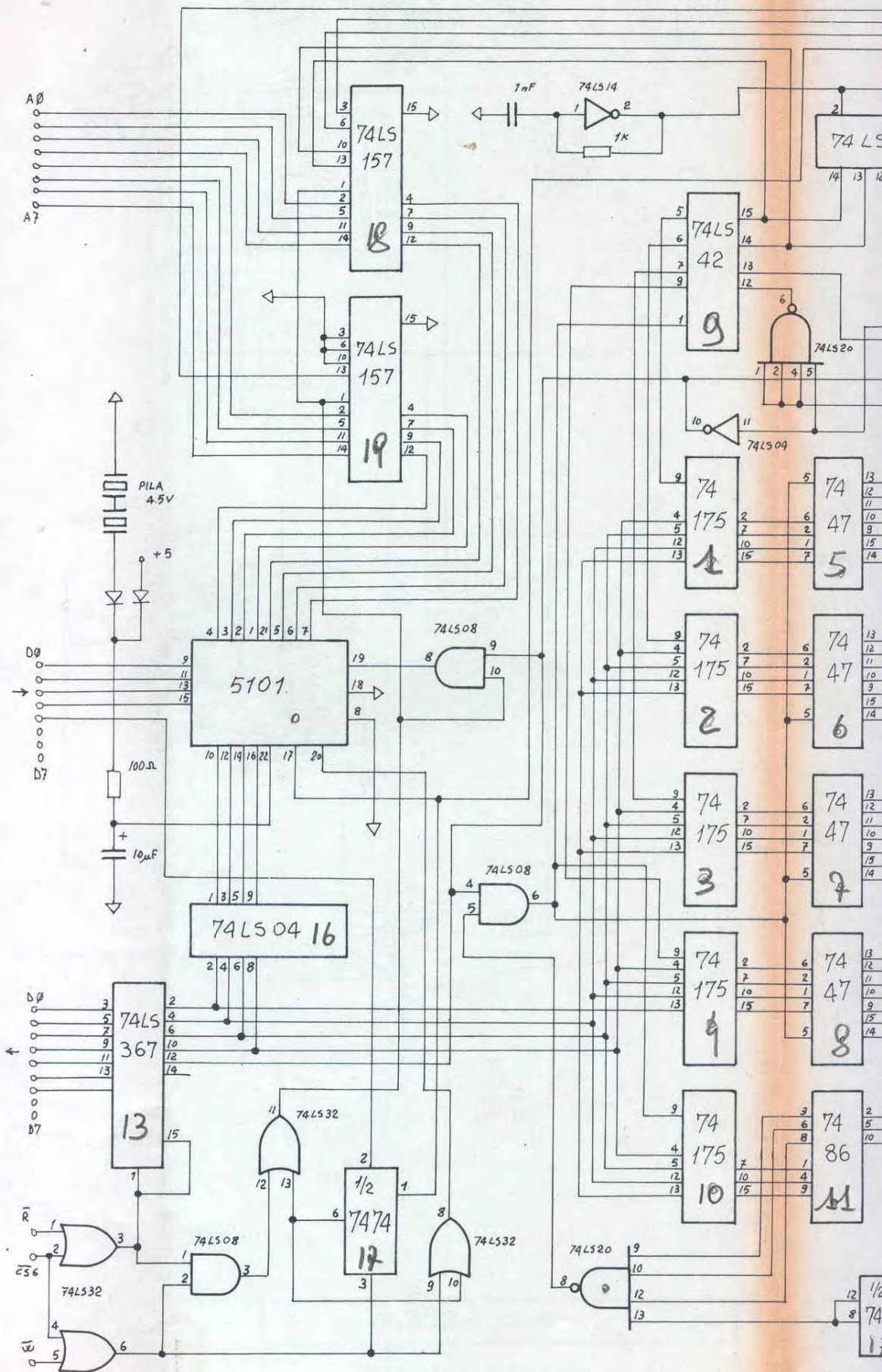
DATE 25.VII.50

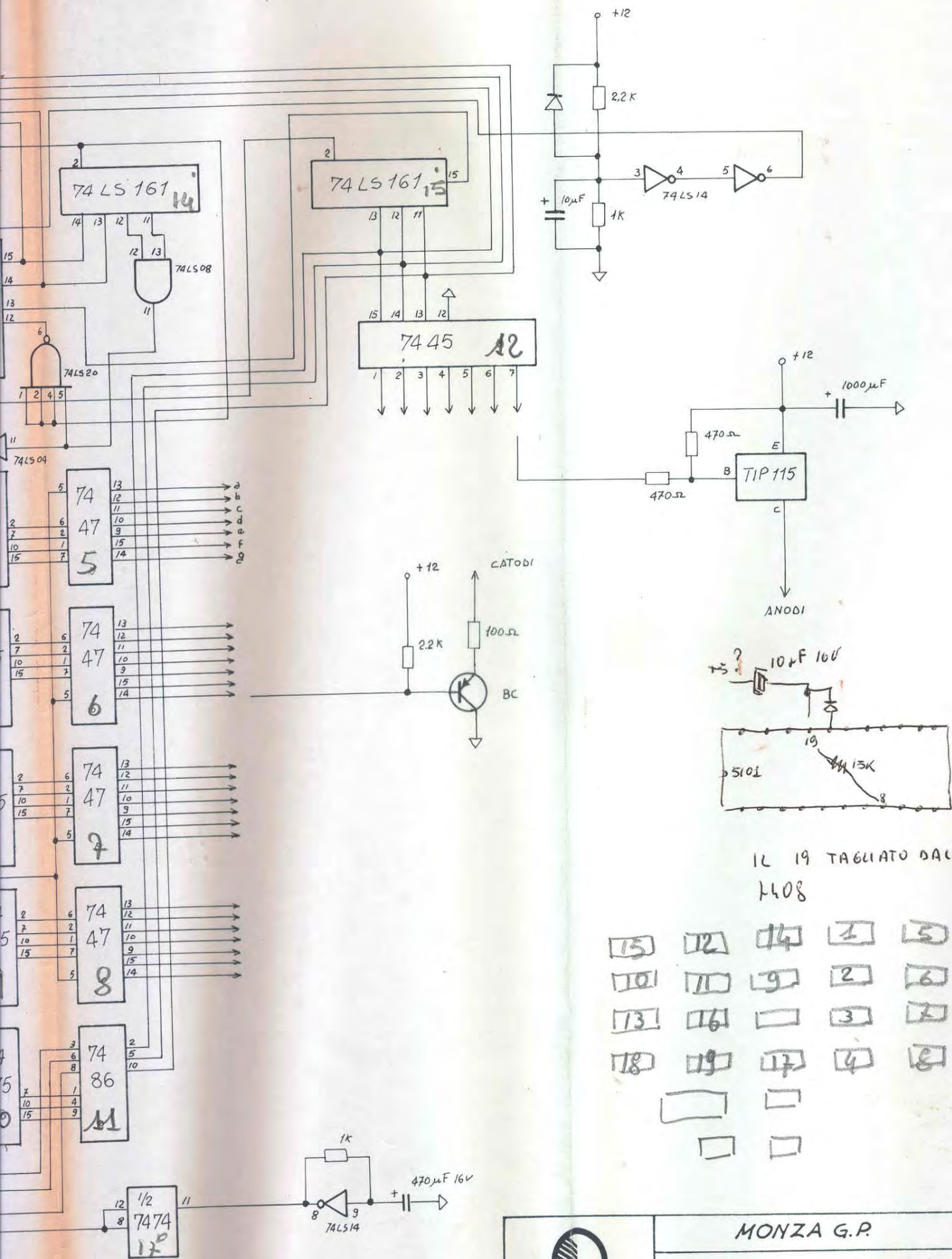
PROJECT *B.B.*



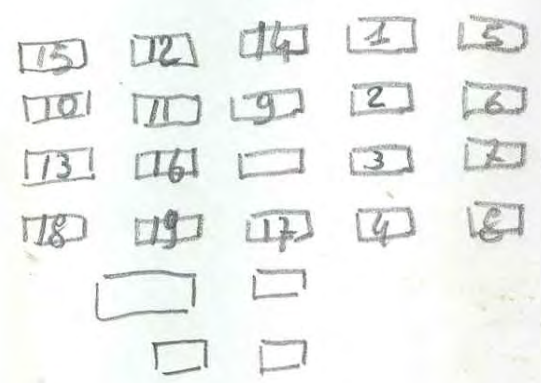
- 64
- 63
- 62
- 61
- 60
- 59
- 58
- 57

- 70
- 71
- 72

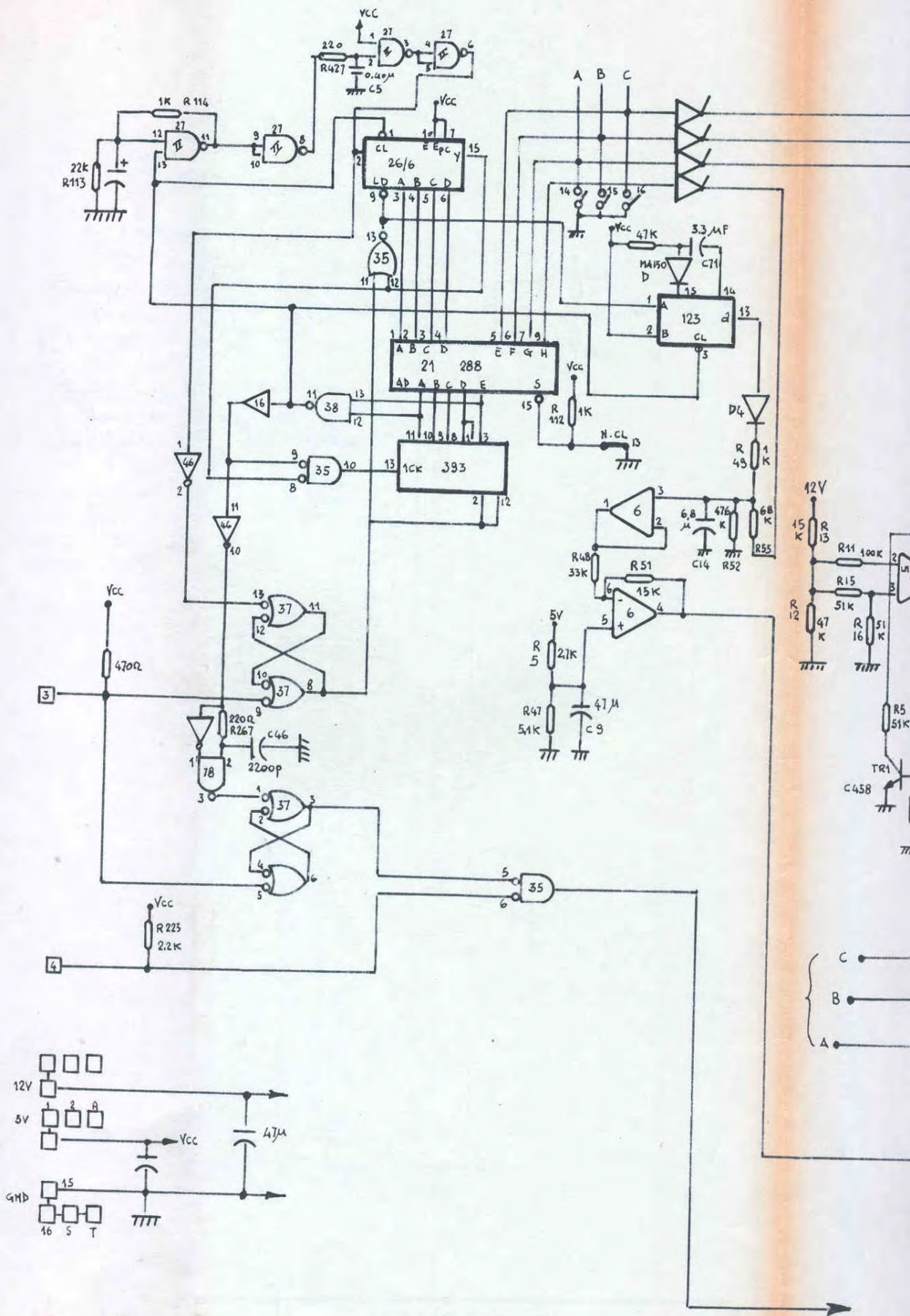


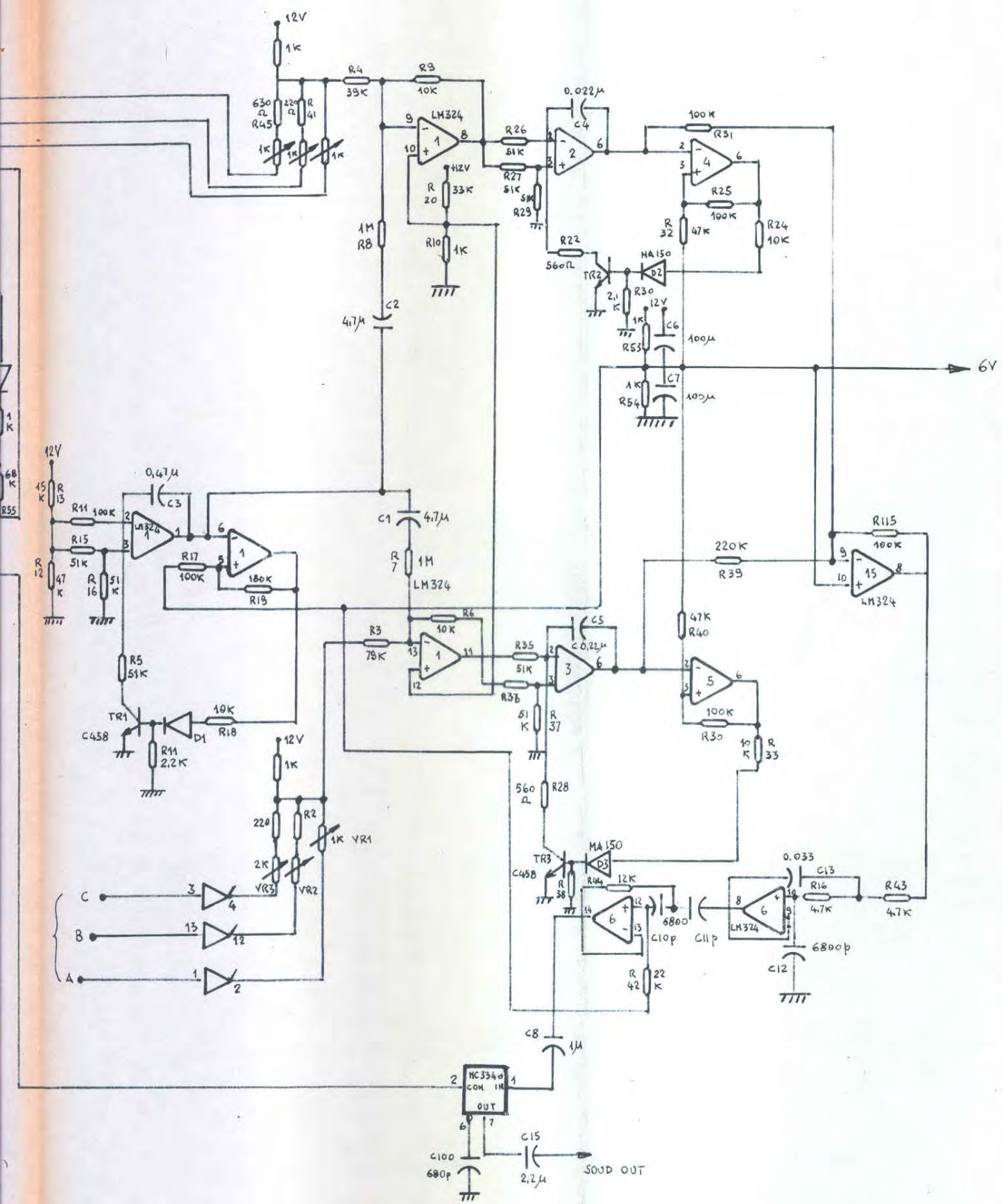



IL 19 TAGLIATO DALL 8 DEL 74LS08

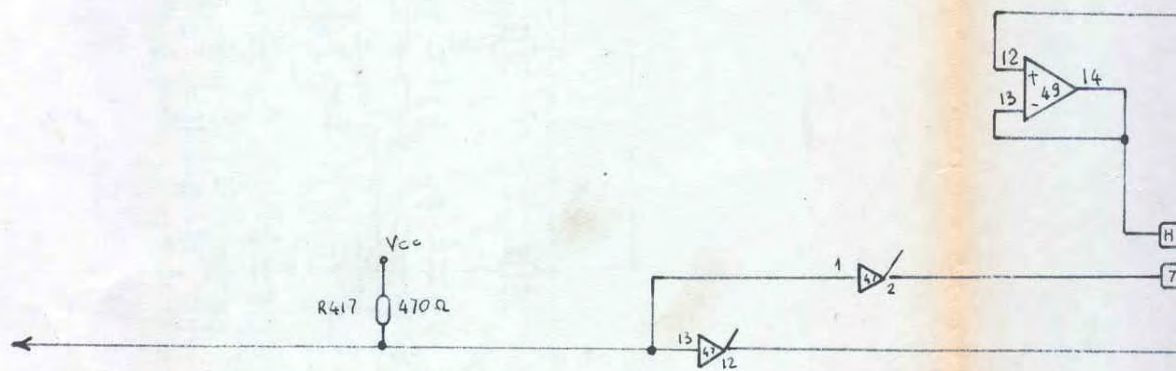
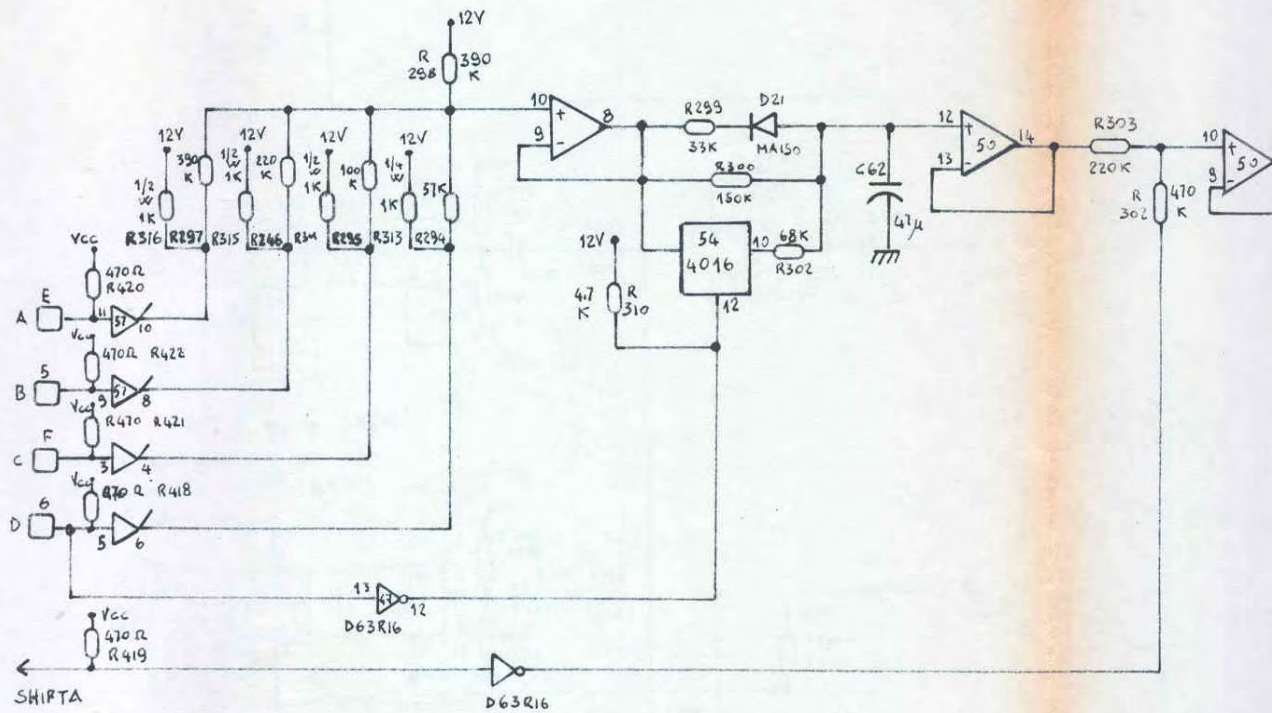


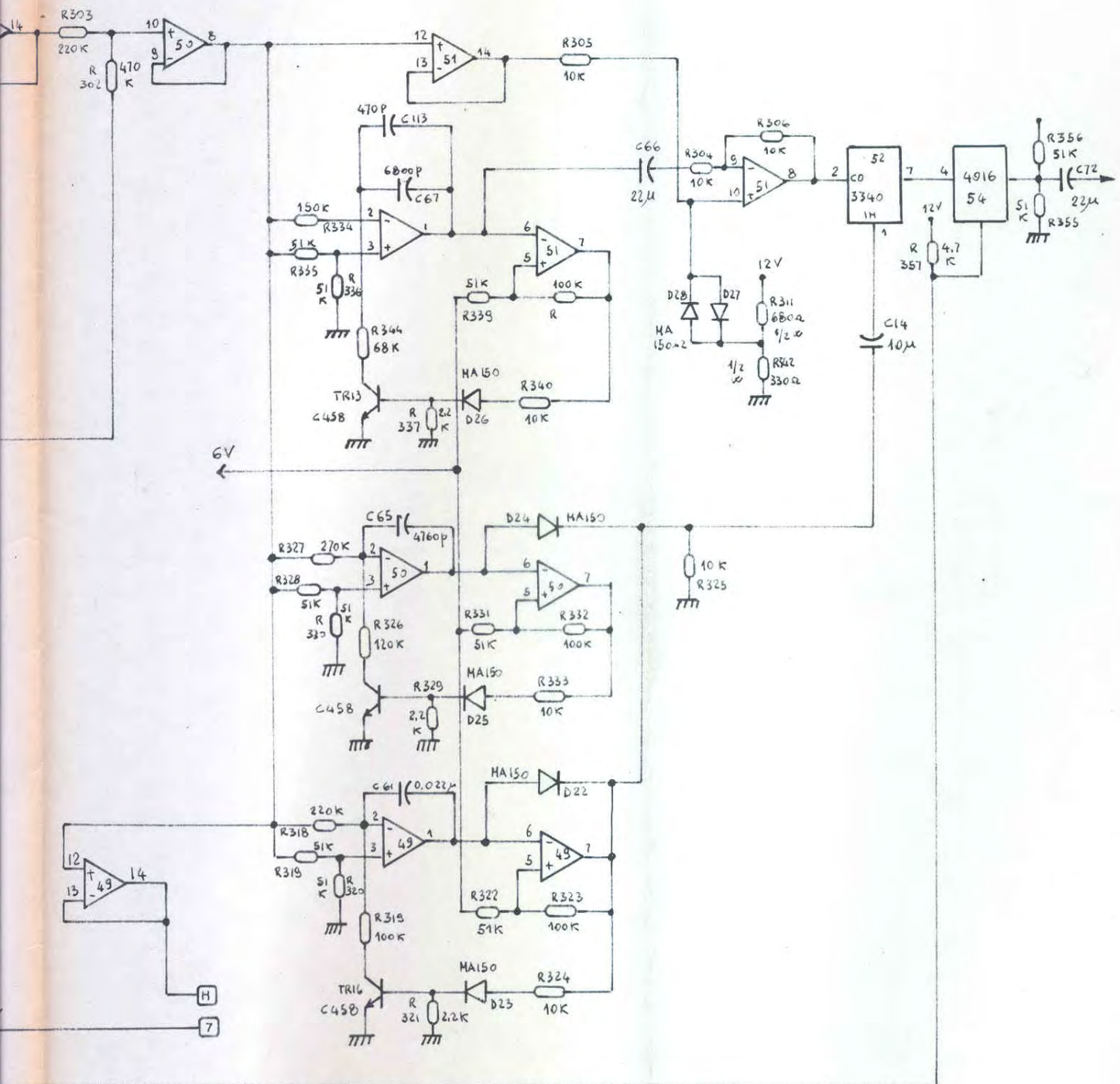
	MONZA G.P.		
	DISPLAY BOARD - SHEET 1 OF 1		
DRAWN BY <i>Amun</i>	DATE 25. VII. 80	PROJECT <i>BB</i>	




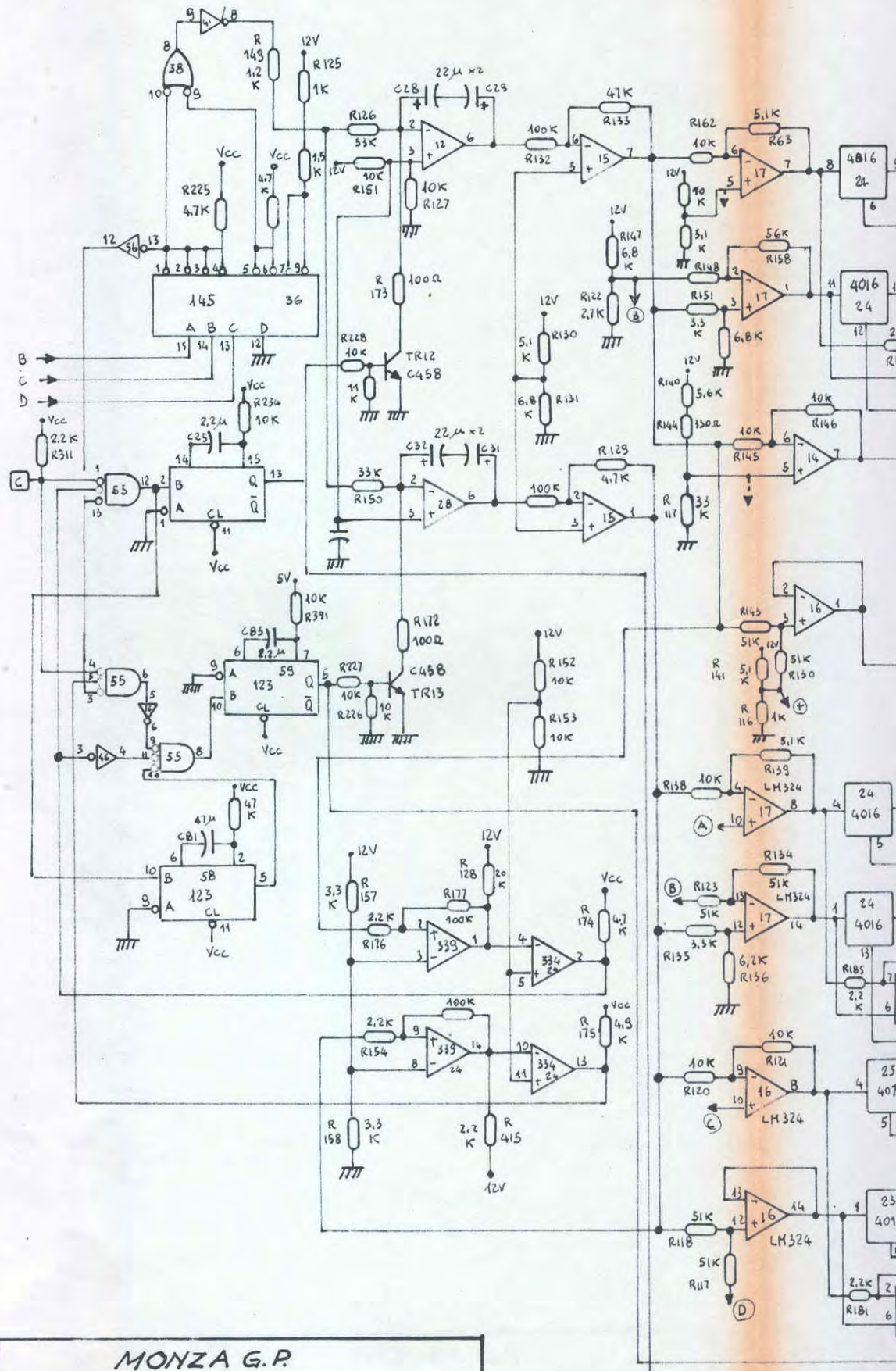


	MONZA G.P.	
	BONUS SOUND	
DRAWN BY <i>efremoli</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>B.B.</i>





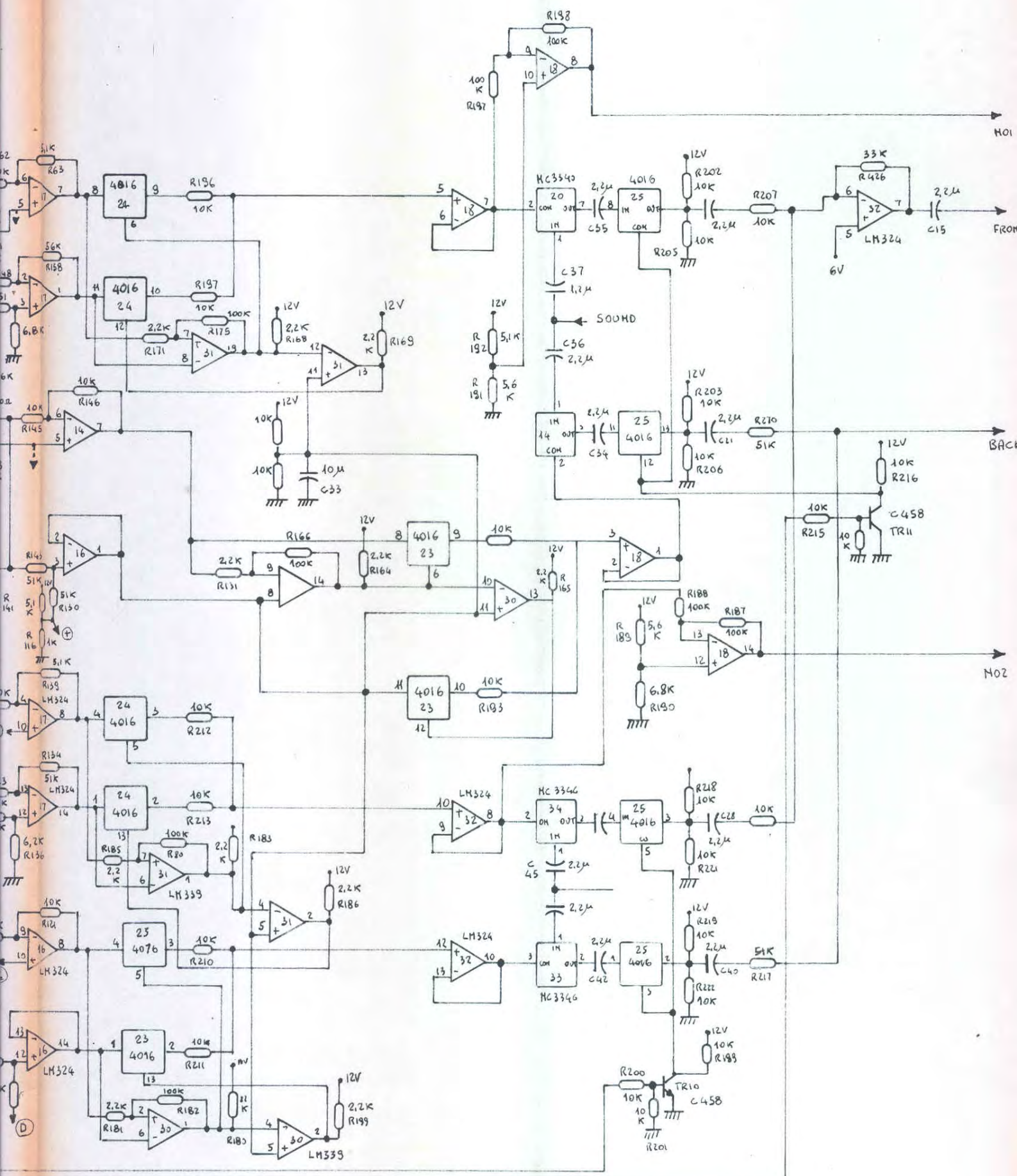
	MONZA G.P.	
	MY CAR SOUND	
DRAWN BY <i>Yanni</i>	DATE 25. VII. 80	PROJECT <i>bb</i>

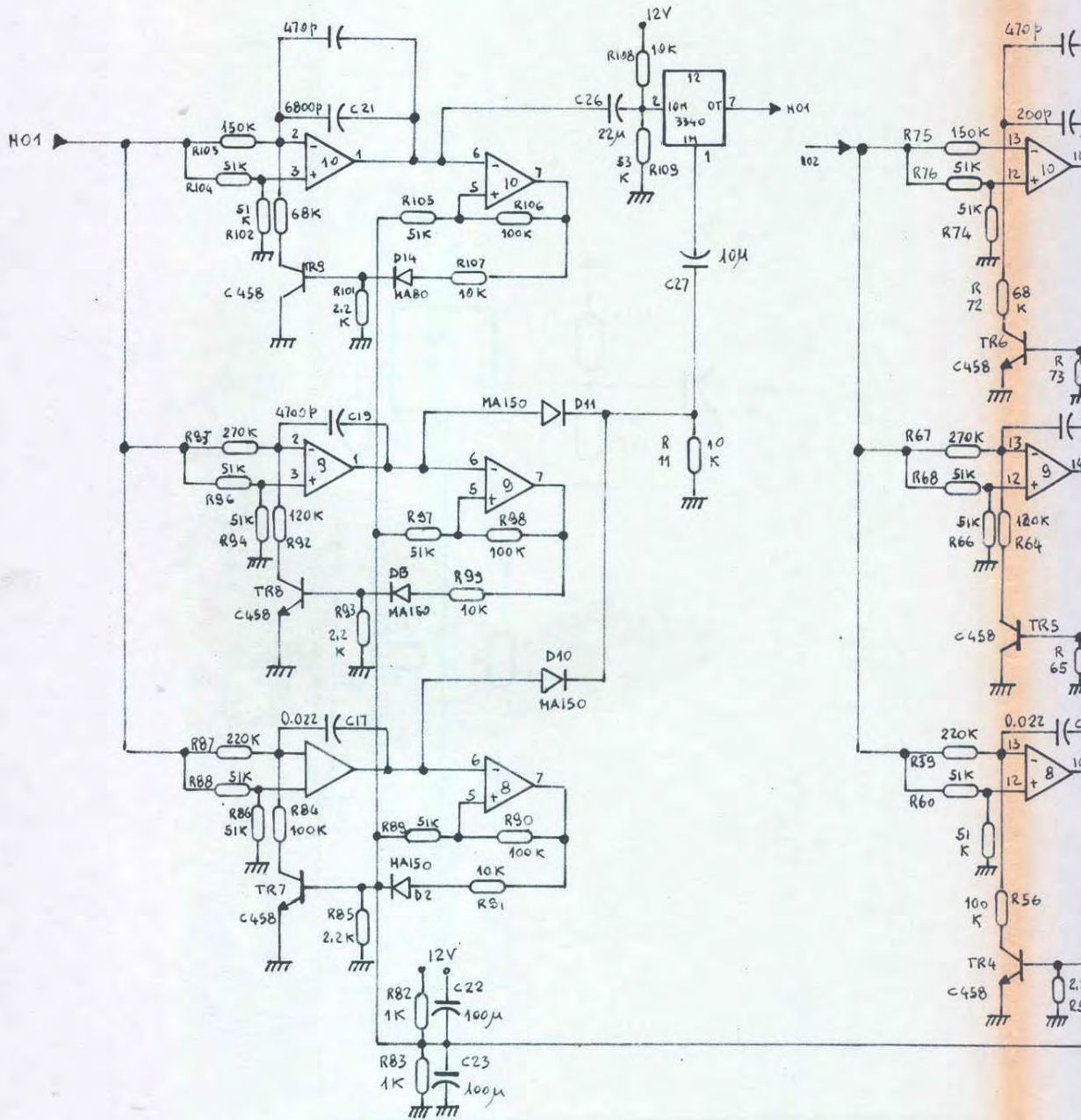


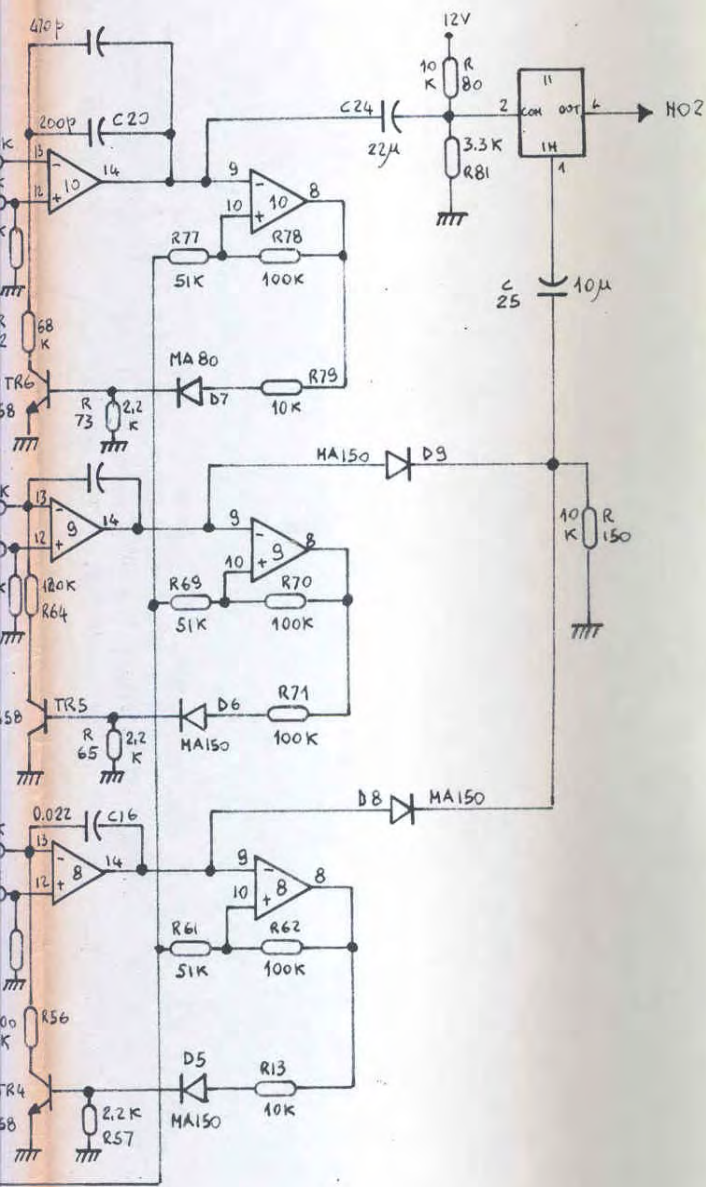
MONZA G.P.


OTHER CAR CONTROL

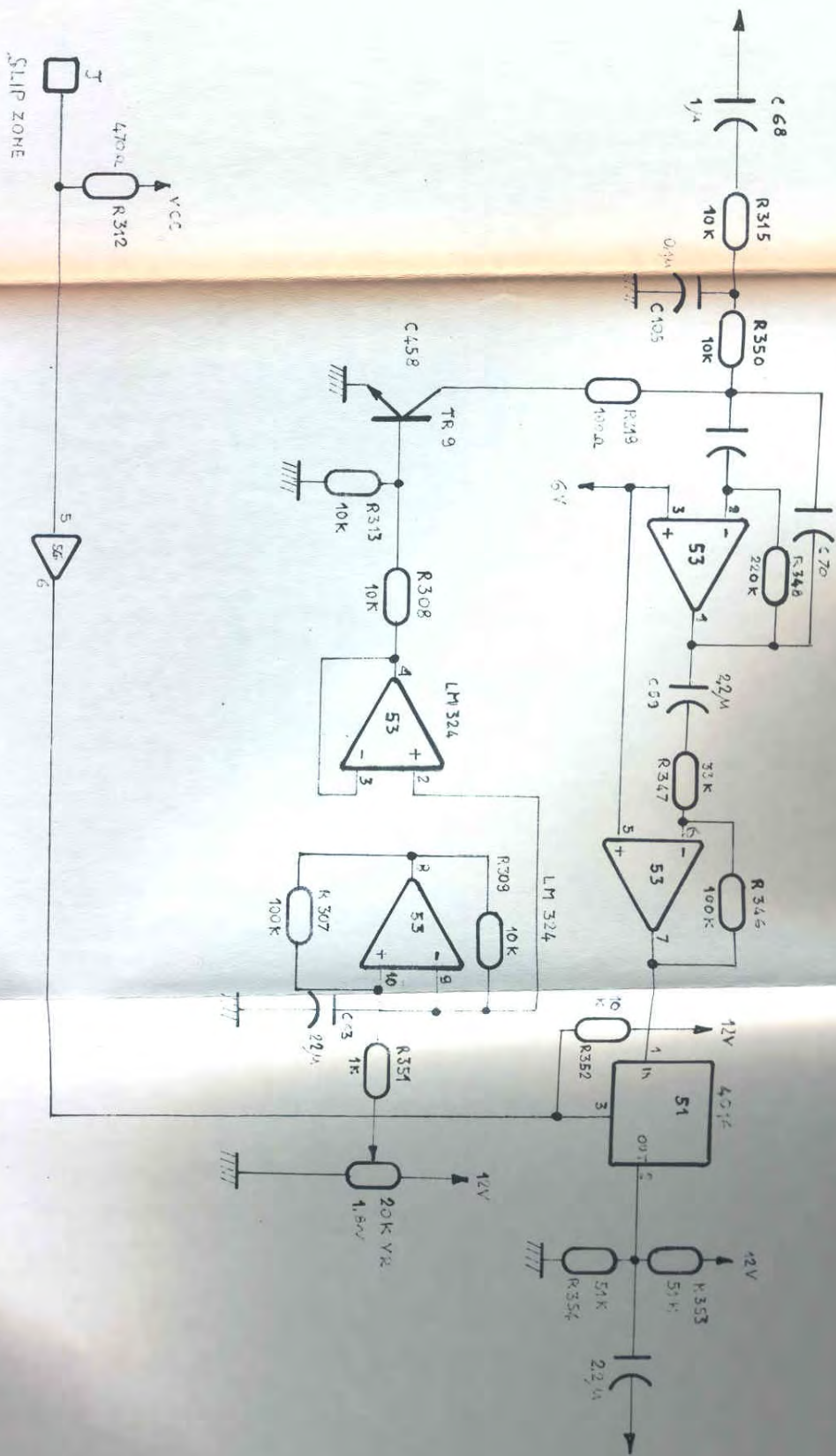
DRAWN BY <i>M. M. M.</i>	DATE 25. VII. 80	PROJECT <i>Rob.</i>
-----------------------------	---------------------	------------------------







	MONZA G.P.		
	OTHER CAR SOUND		
	DRAWN BY <i>Amorini</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>BB</i>



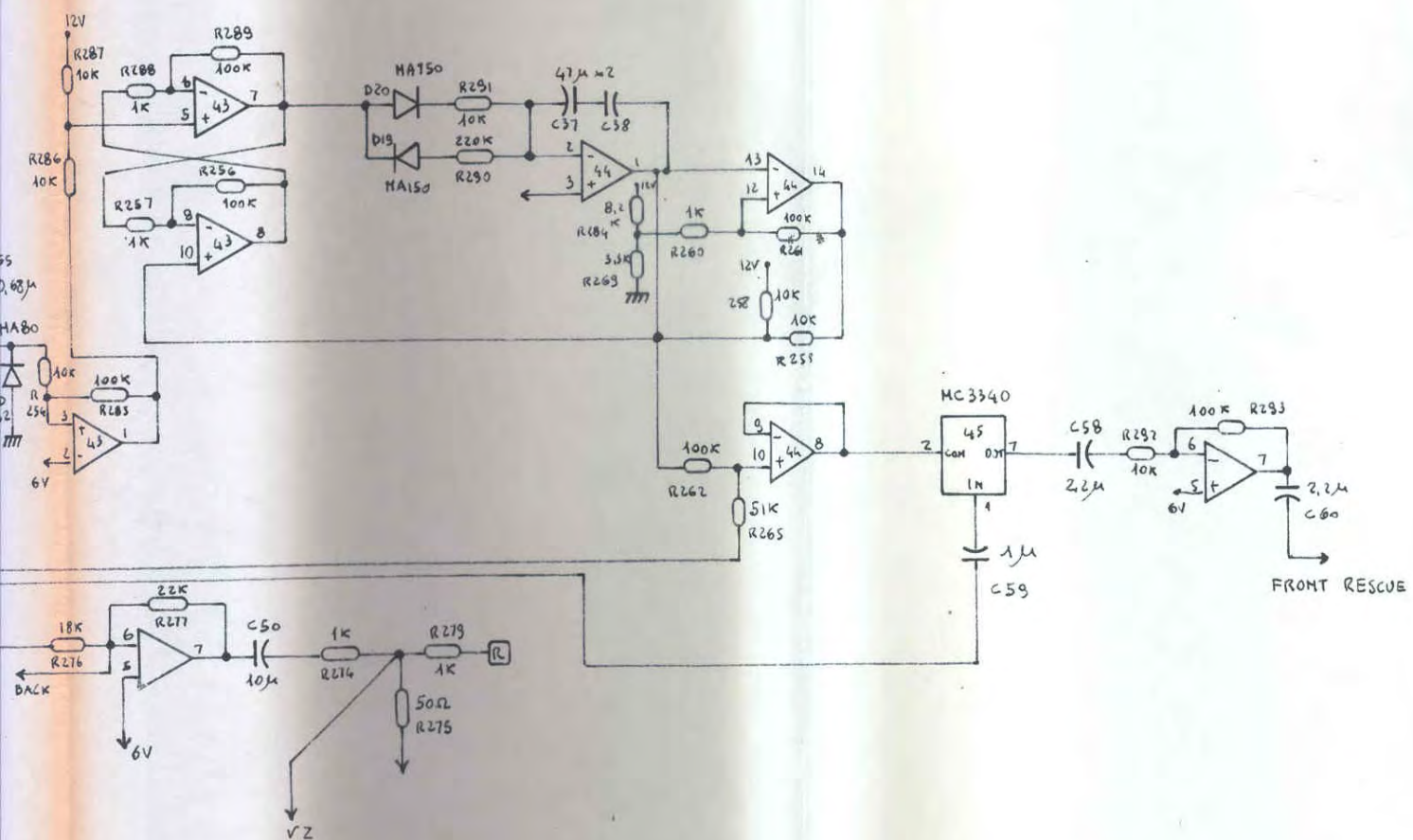
MONZA G.P.


SLIP ZONE SOUND

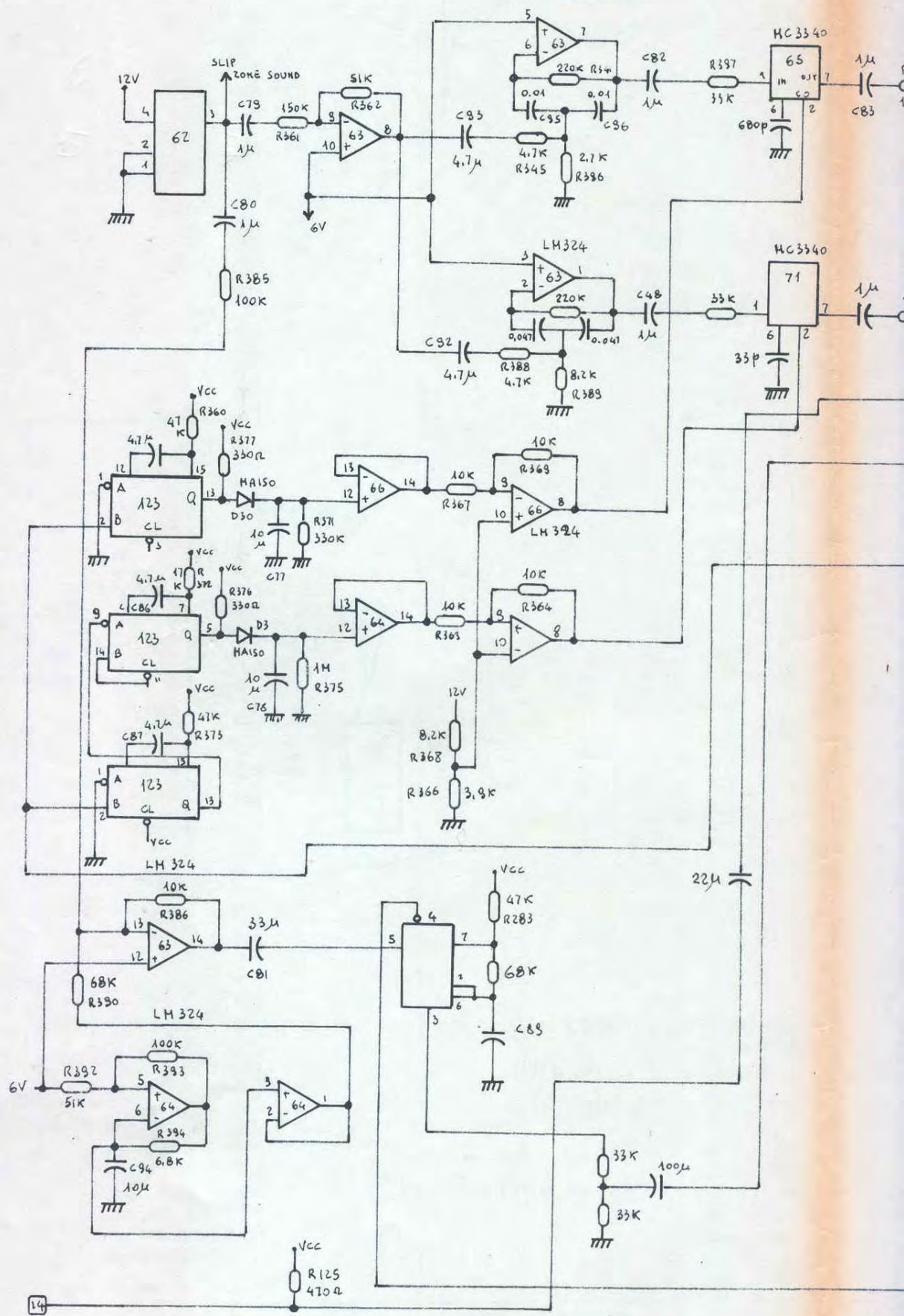


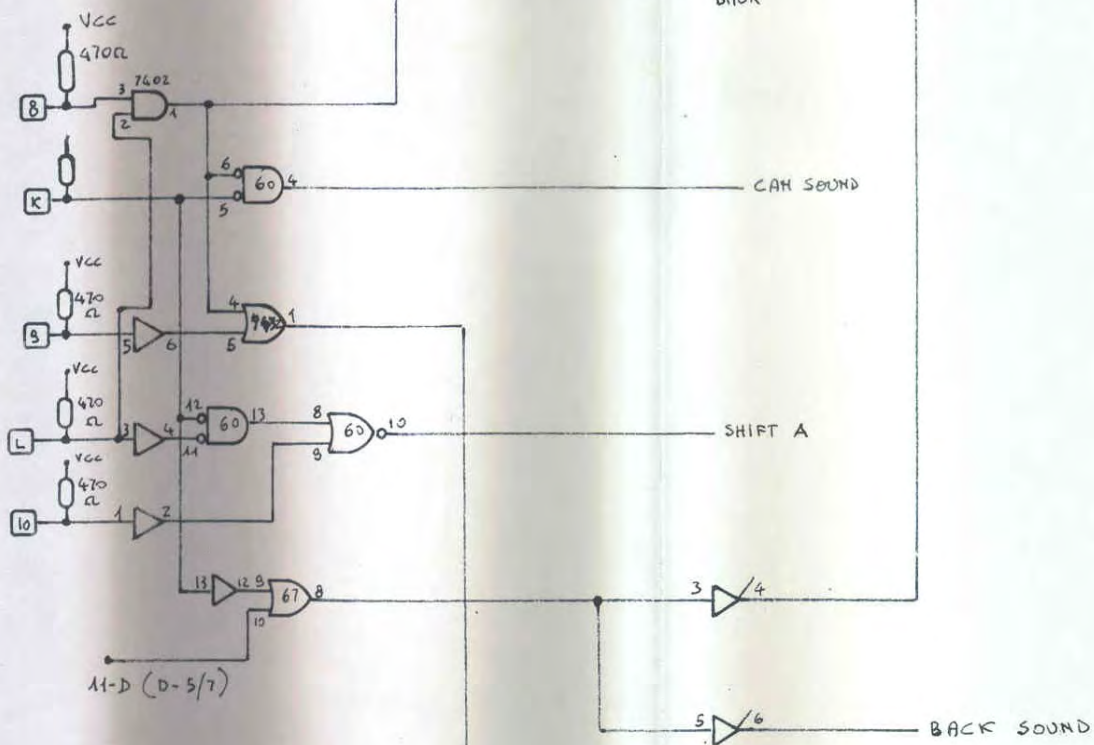
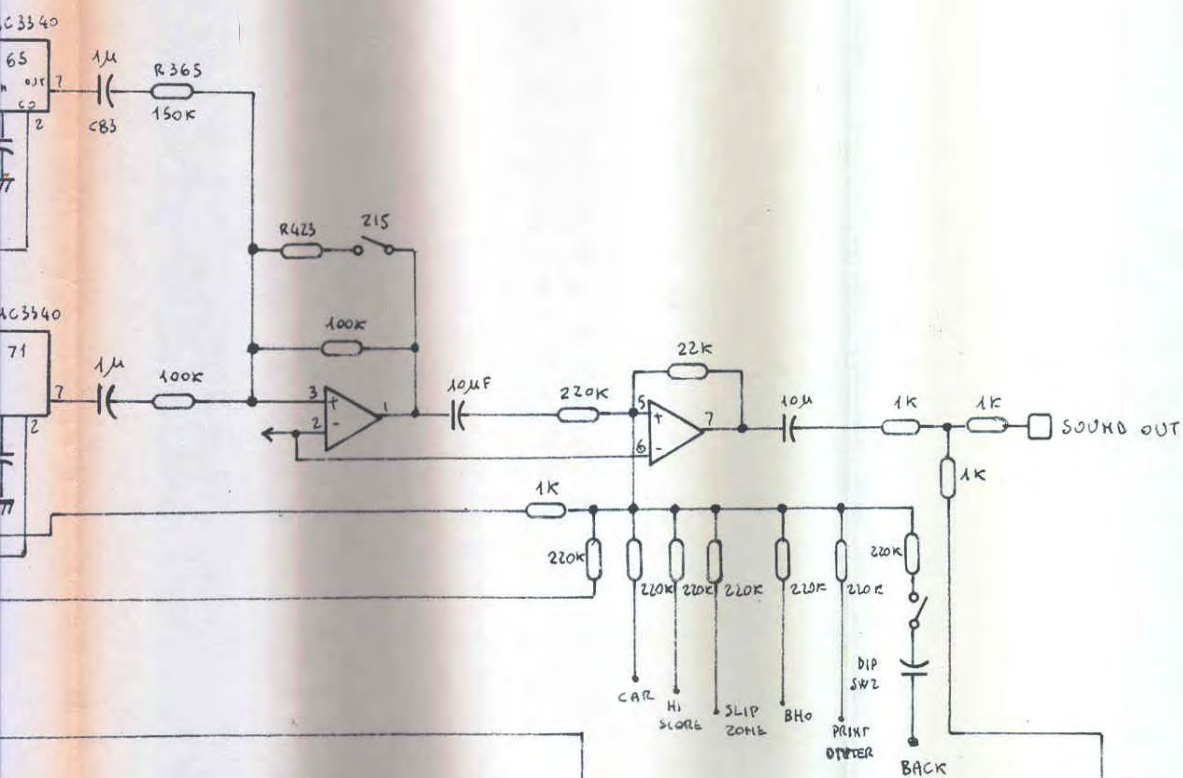
DRAWN BY *Luigi S.* DATE 25.VII.80

PROJECT *Paolo*



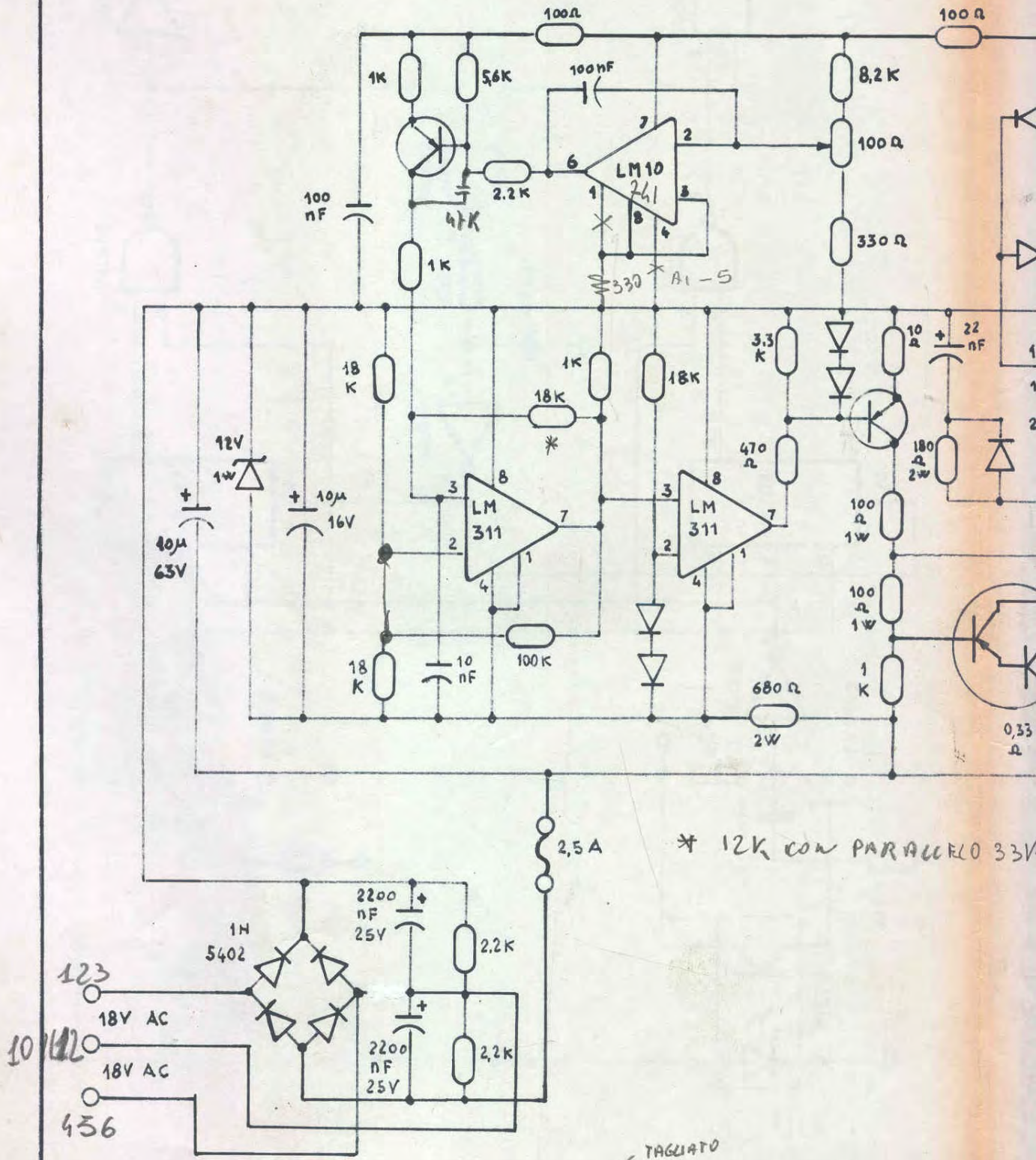
	MONZA G.P.		
	RESCUE SOUND		
DRAWN BY <i>Amici</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>Polo</i>	





	MONZA G.P.		
	MIXER		
DRAWN BY <i>Amulya</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>BB</i>	

4 COLLEGATO A -5
1 TAGLIATO

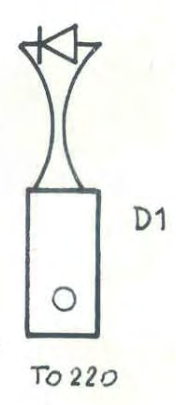
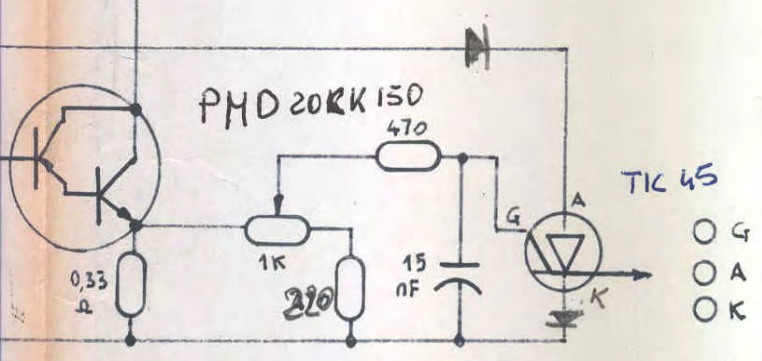
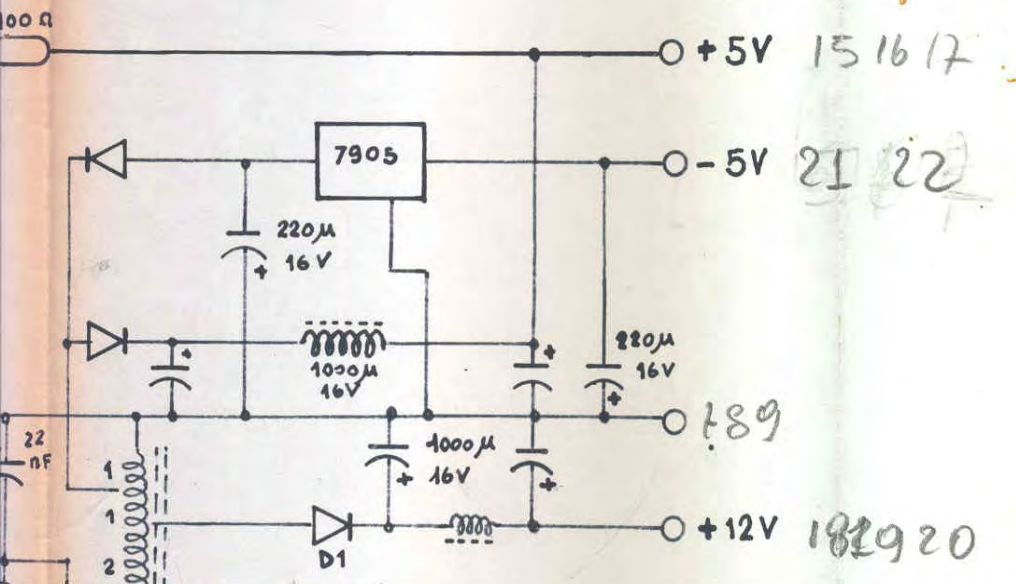


* 12K con PARALLELO 33V

← TAGLIATO

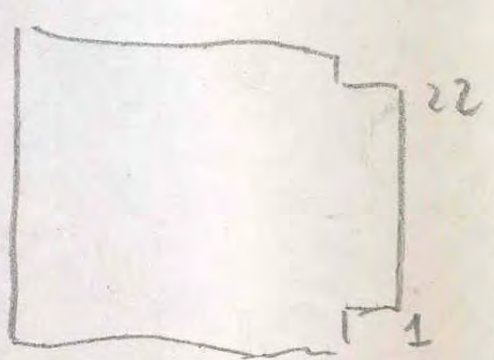
PIU' de 4 LM10 PIN 1 SOLLEVATO E COLLEGATO
AC - del cond da 470µF VICINO - NELLE
PIAZZOLE C.S. SALDARE UNA R da 330Ω
PIN 5 e 8 TAGLIATI, NELLE PIAZZOLE
SALDARE UNA R da 8K2


CONVERTORE ALIM. BASE ALIM.
 6-9 = 15V CA
 4-7 = 126V CA
 1-3 = 18 + 18
 2 = 0VOLT ↗

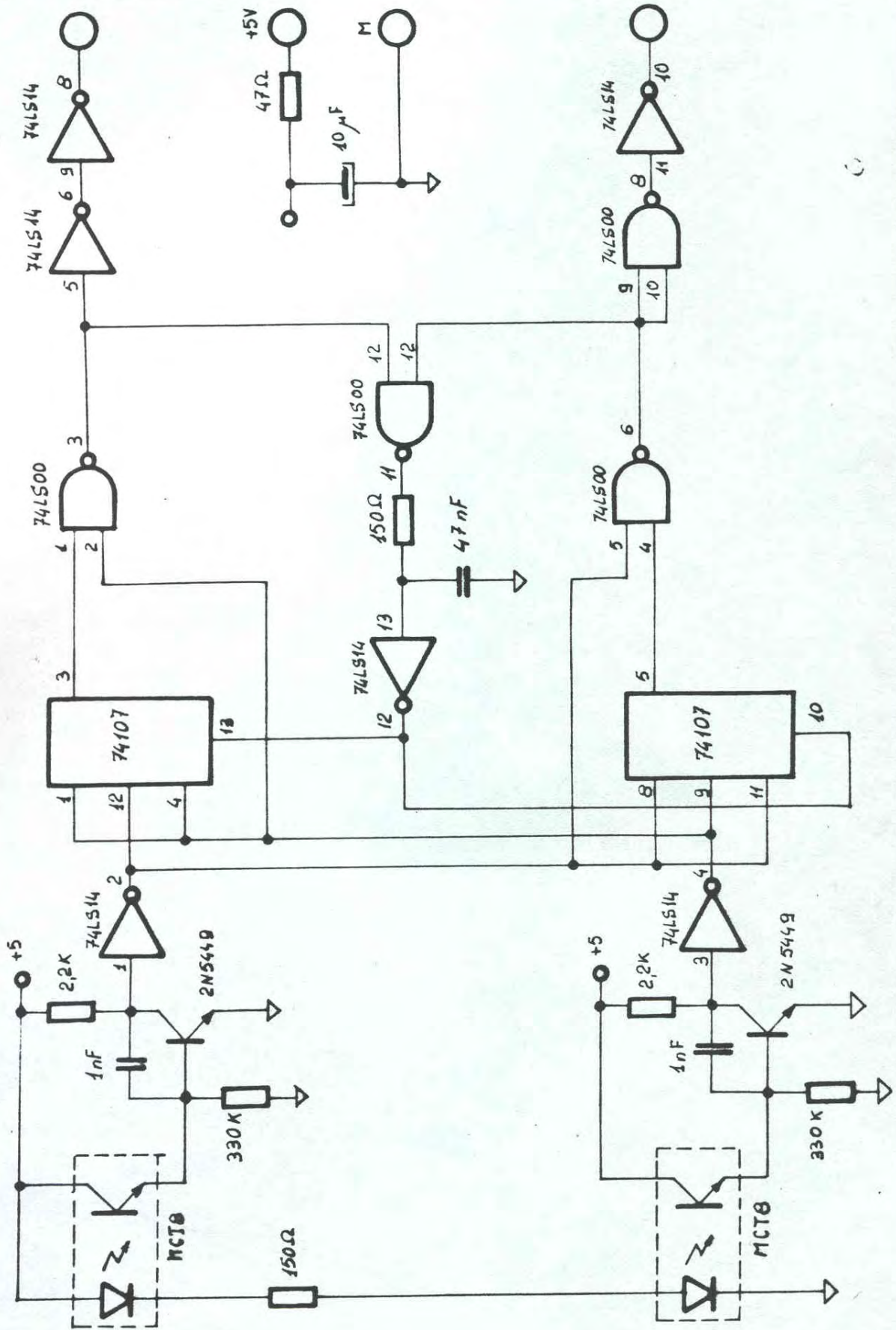



BU 806 con 220 Ω TRA BASE
 PMD 20 CK 150
 IR 60 @2

LM10 = 741



 OLYMPIA	MONZA G.P.		
	POWER SUPPLY		
DRAWN BY <i>Luca...</i>	DATE 25. VII. 80	PROJECT <i>Bob</i>	



 OLYMPIA	MONZAGR		
	PHOTO-MICRO SENSOR		
DRAWN BY <i>Ladini</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT	