





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 incanalarla nelle piste libere.

DIFFICOLTA' : 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.

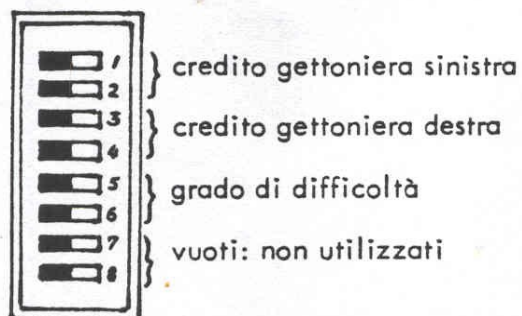
Anche in questo caso la posizione in classifica rimarrà sino all'inizio della successiva partita.

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

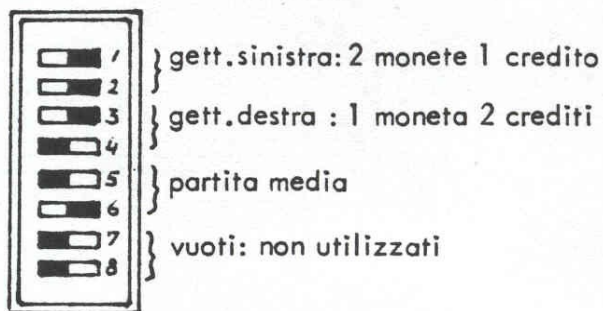
I punteggi relativi ai 49 classificati vengono tenuti in memoria, anche in caso di mancanza di corrente, sino a quando non siano rimossi spontaneamente agendo come spiegato al punto 1 (azzeramento record).

POSIZIONI DEL MICRO SWITCH

ON OFF



ESEMPIO



CREDITO GETTONIERA SINISTRA

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

CREDITO GETTONIERA DESTRA

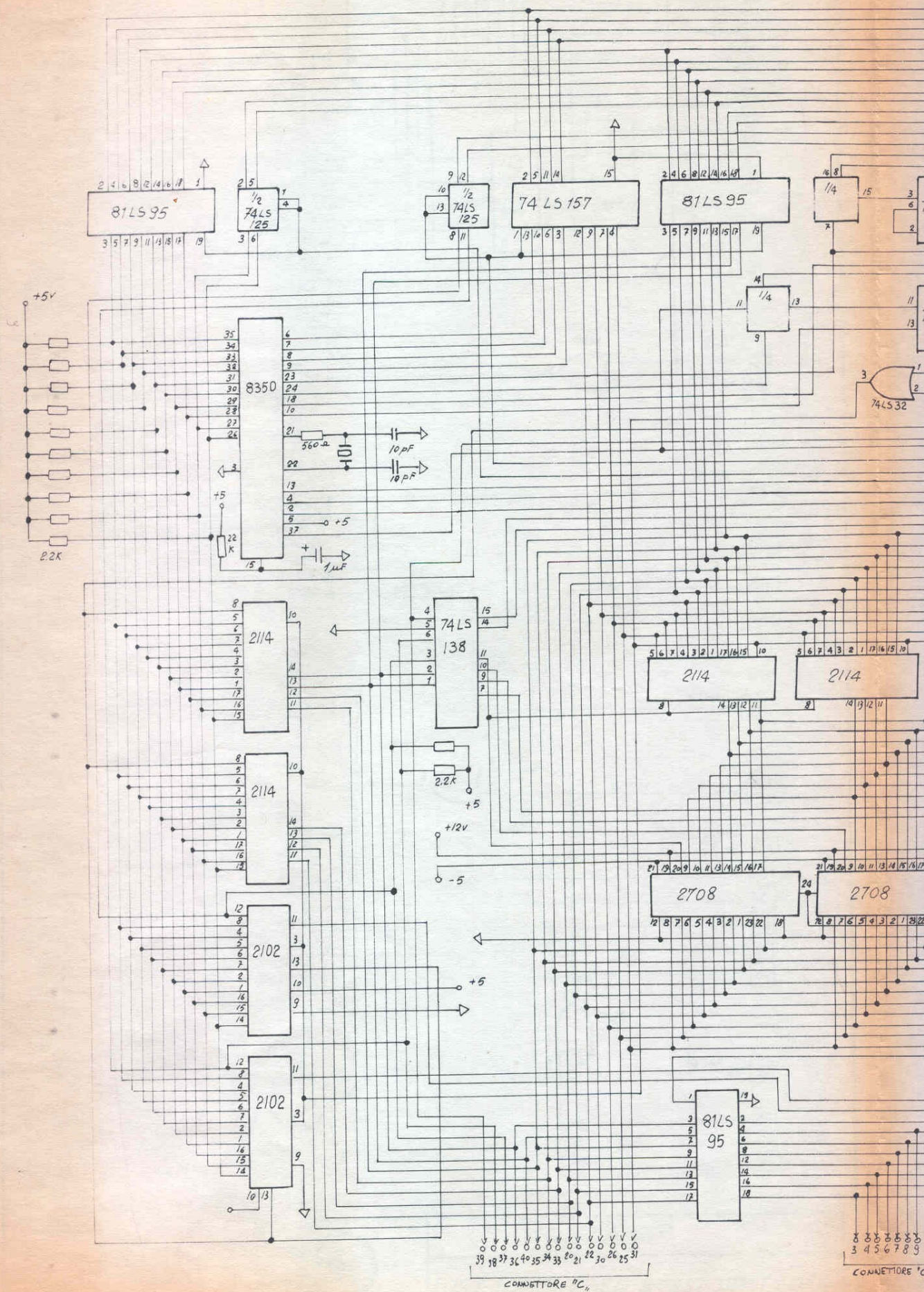
MICRO 3	=	OFF	2 monete 1 credito
MICRO 4	=	OFF	
MICRO 3	=	ON	1 moneta 3 crediti
MICRO 4	=	OFF	
MICRO 3	=	OFF	1 moneta 2 crediti
MICRO 4	=	ON	
MICRO 3	=	ON	1 moneta 1 credito
MICRO 4	=	ON	

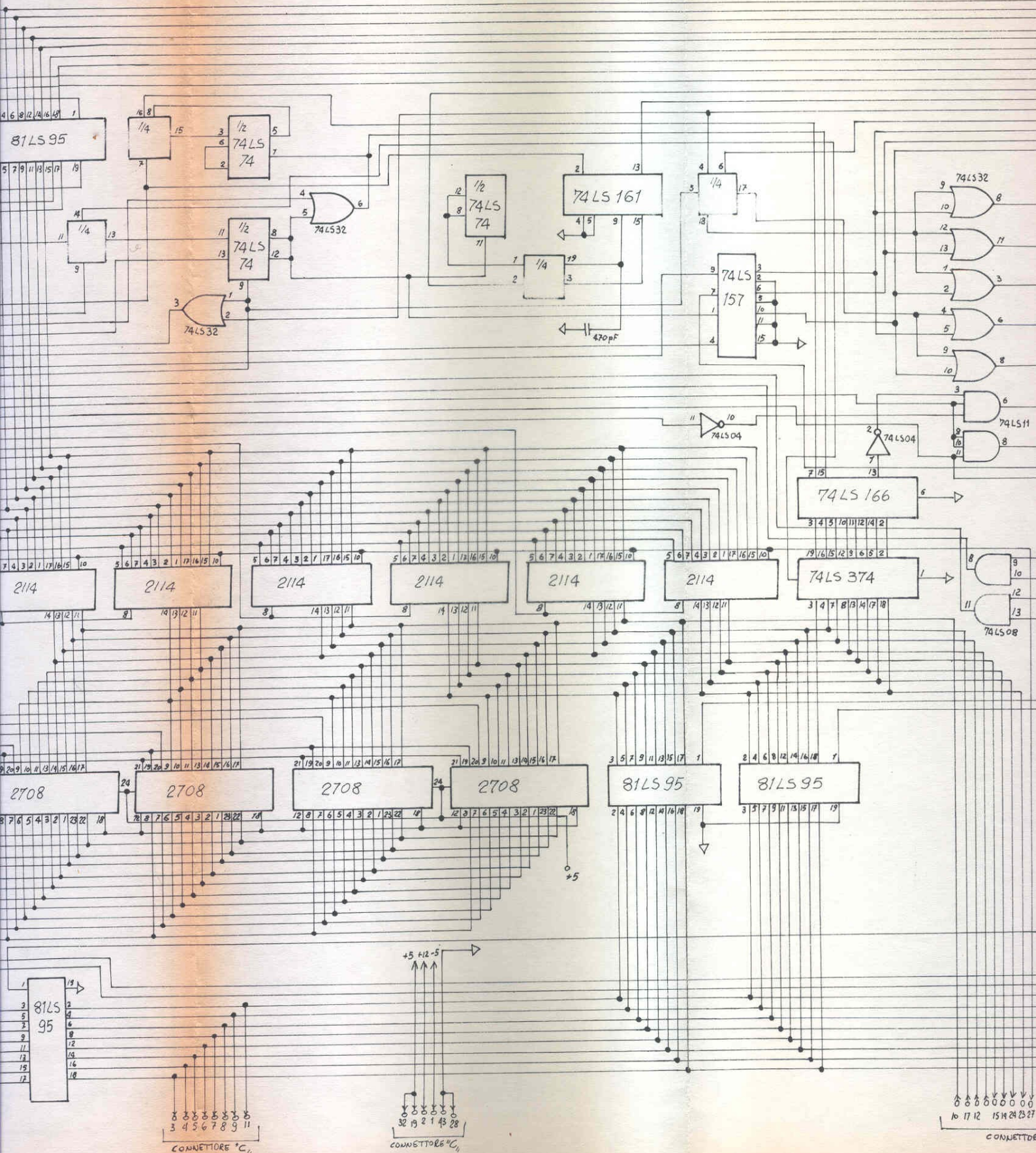
GRADO DI DIFFICOLTA'

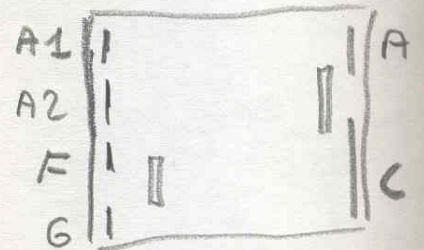
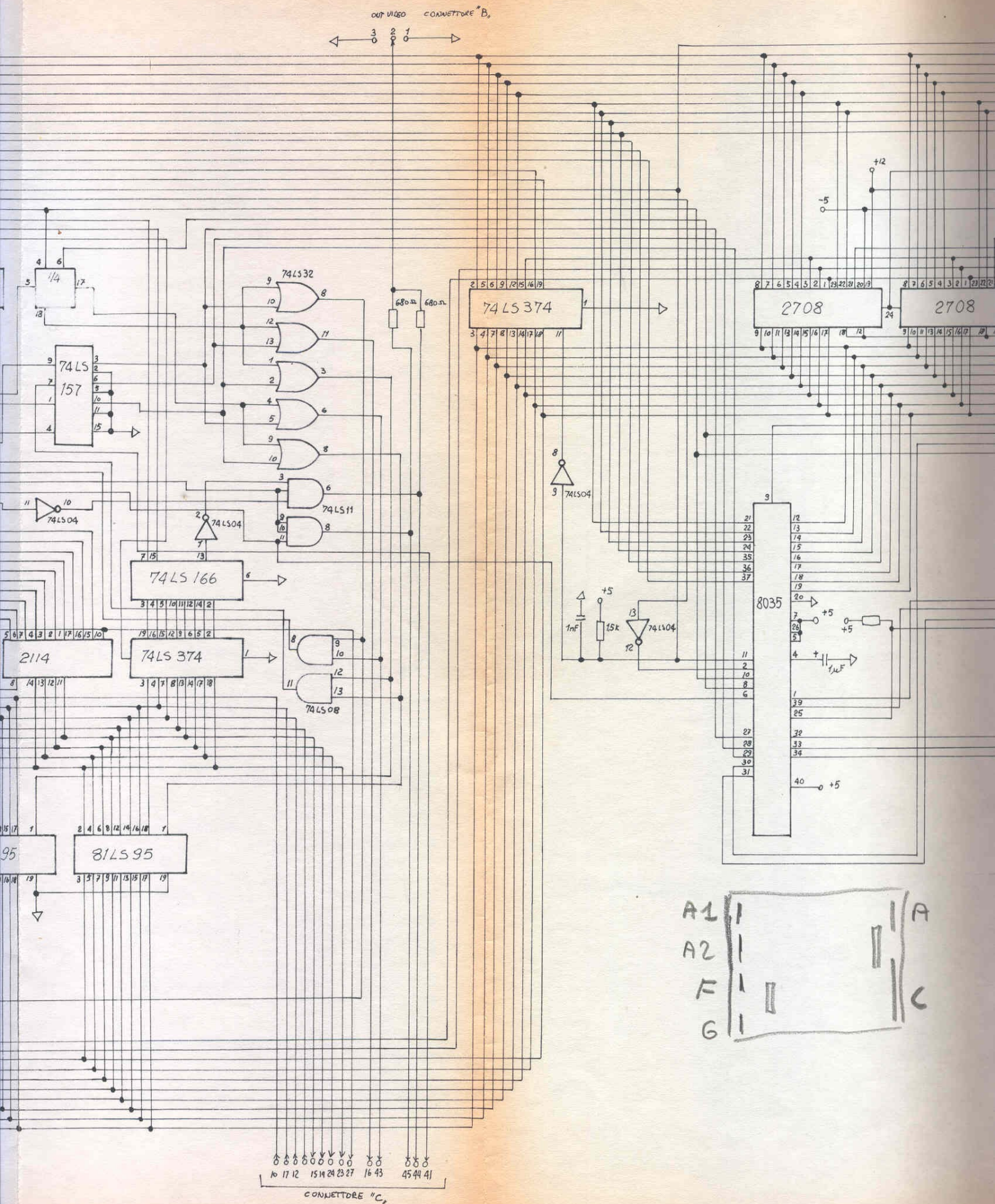
MICRO 5	=	OFF	partita facile
MICRO 6	=	OFF	
MICRO 5	=	ON	partita media
MICRO 6	=	OFF	
MICRO 5	=	OFF	partita media
MICRO 6	=	ON	
MICRO 5	=	ON	partita difficile
MICRO 6	=	ON	

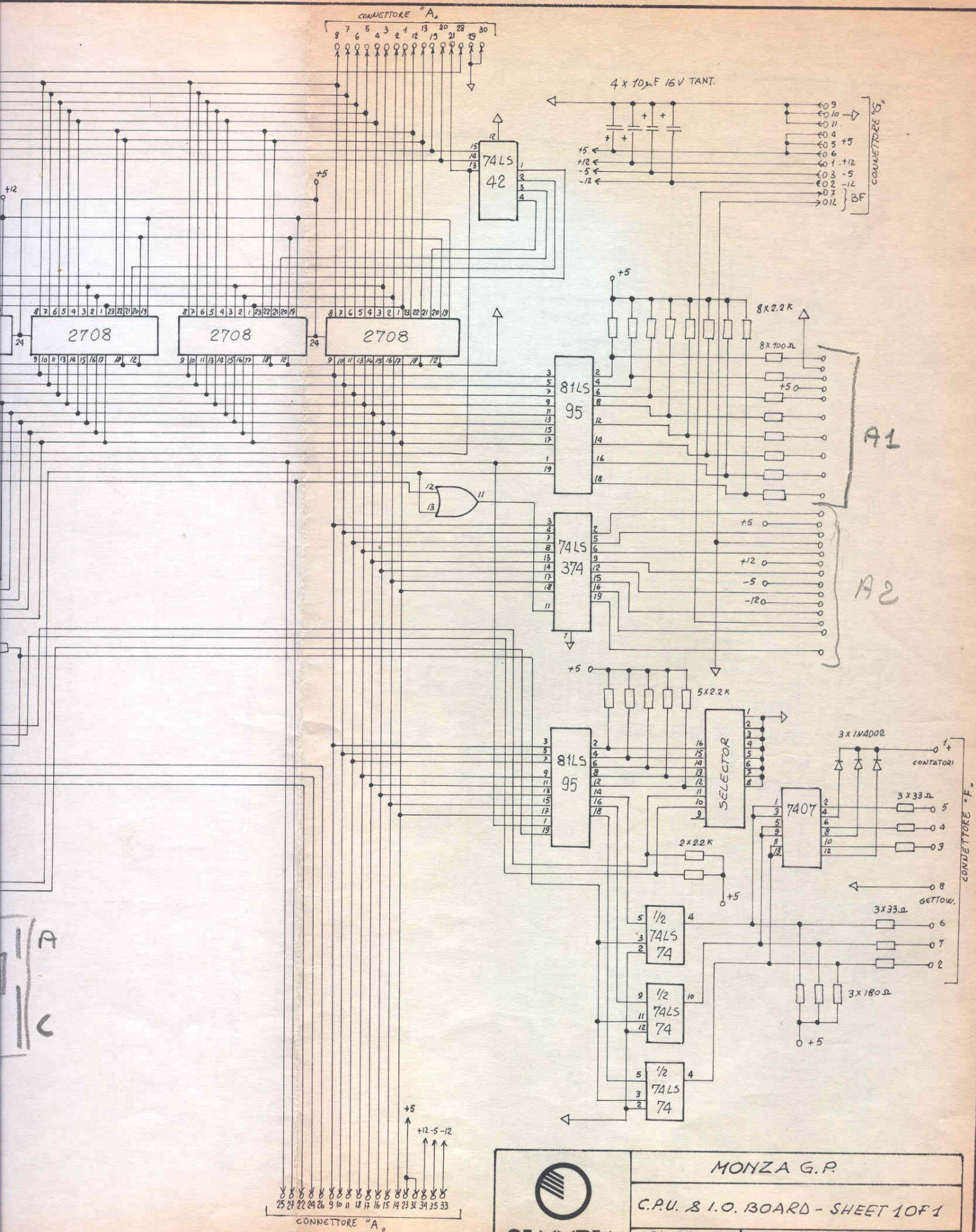
AZZERAMENTO RECORD:

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

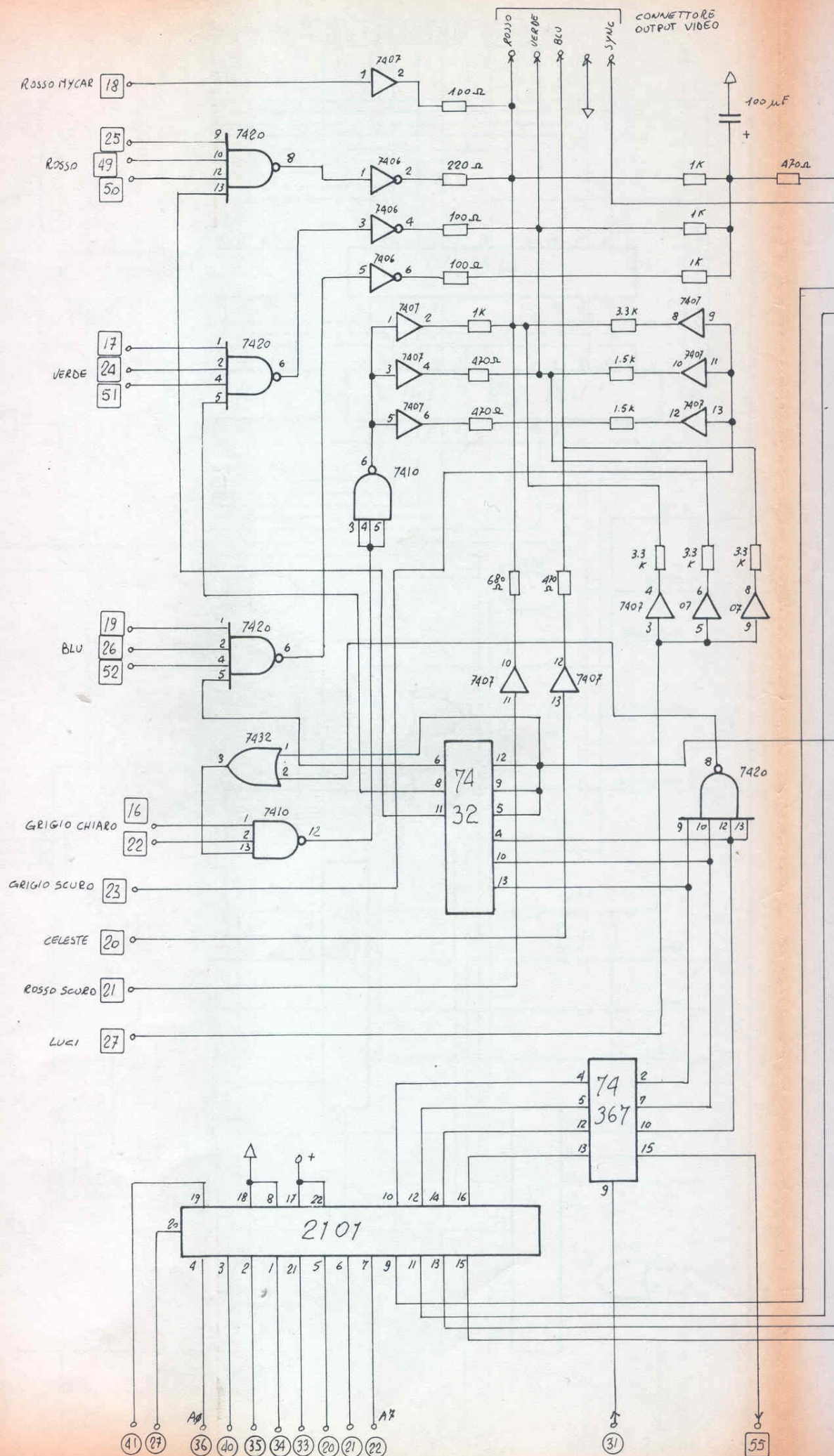


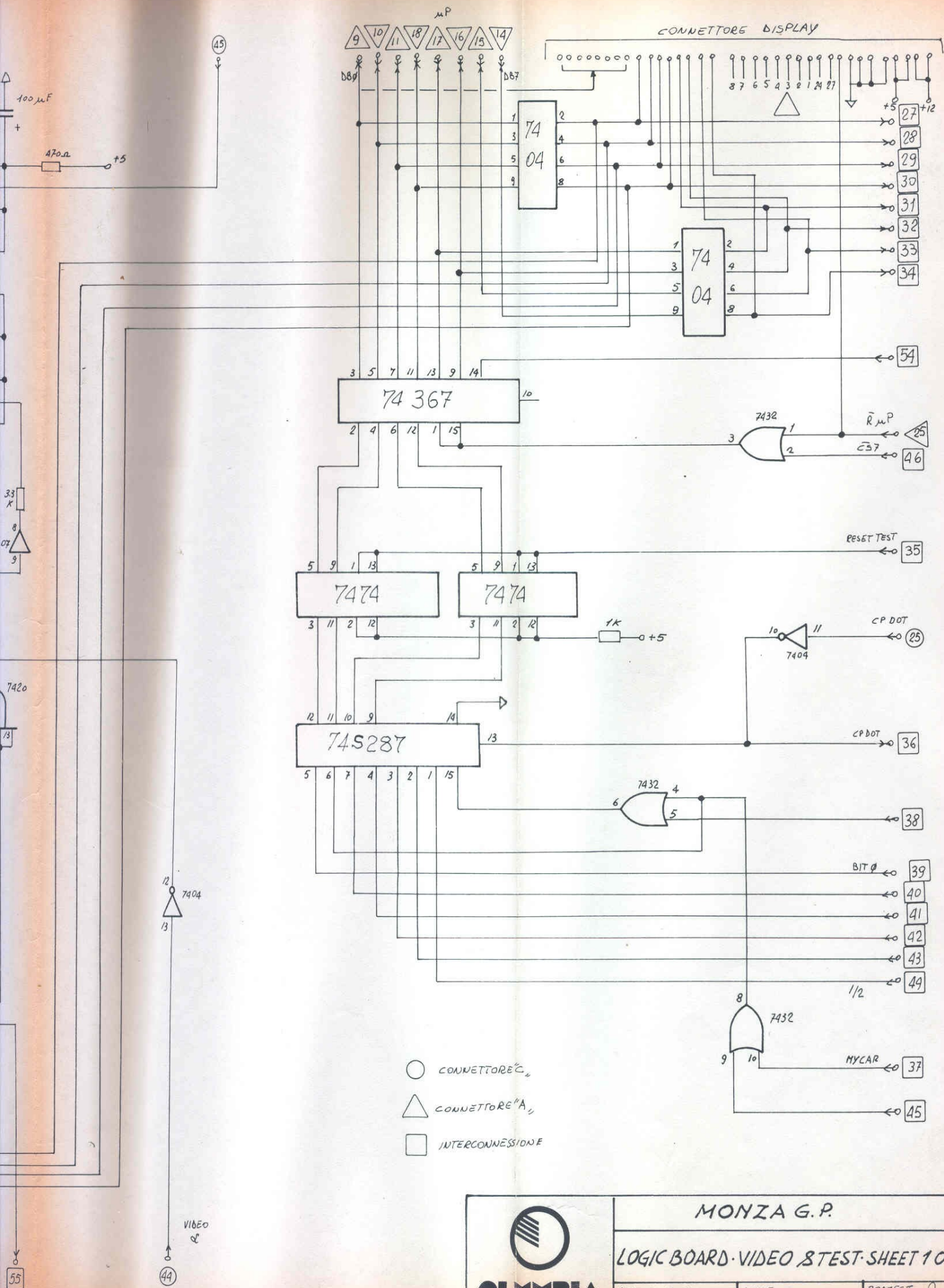




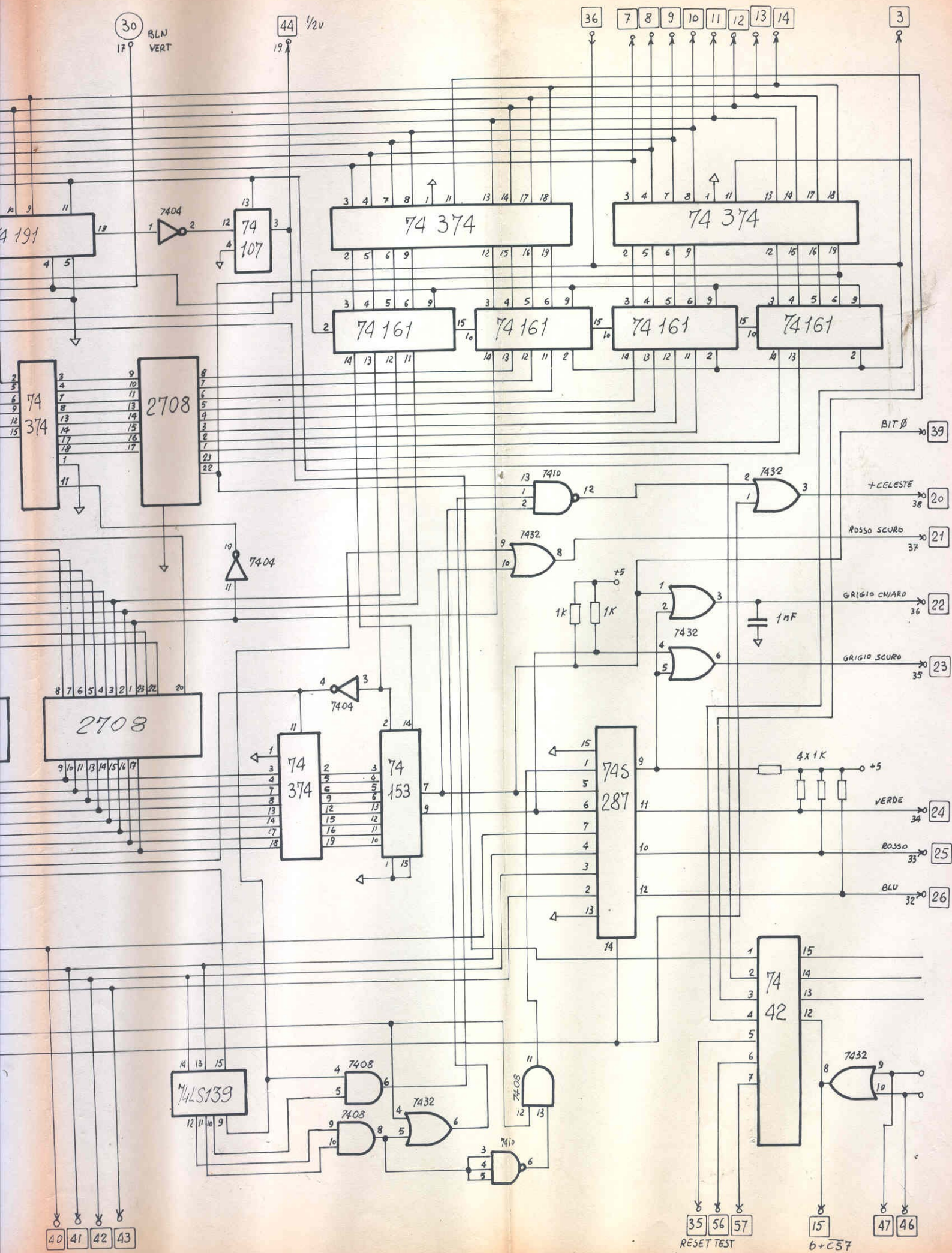


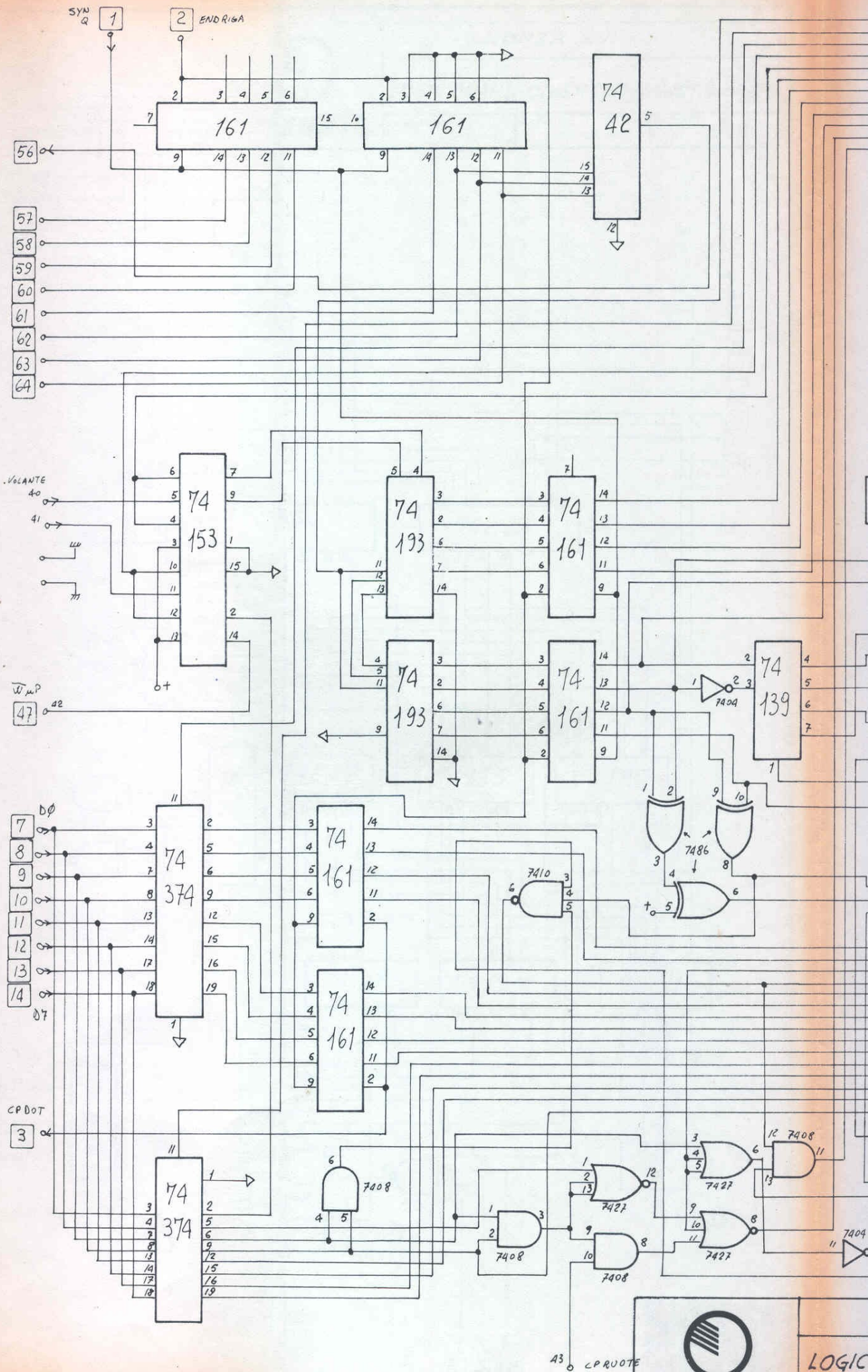
OLYMPIA





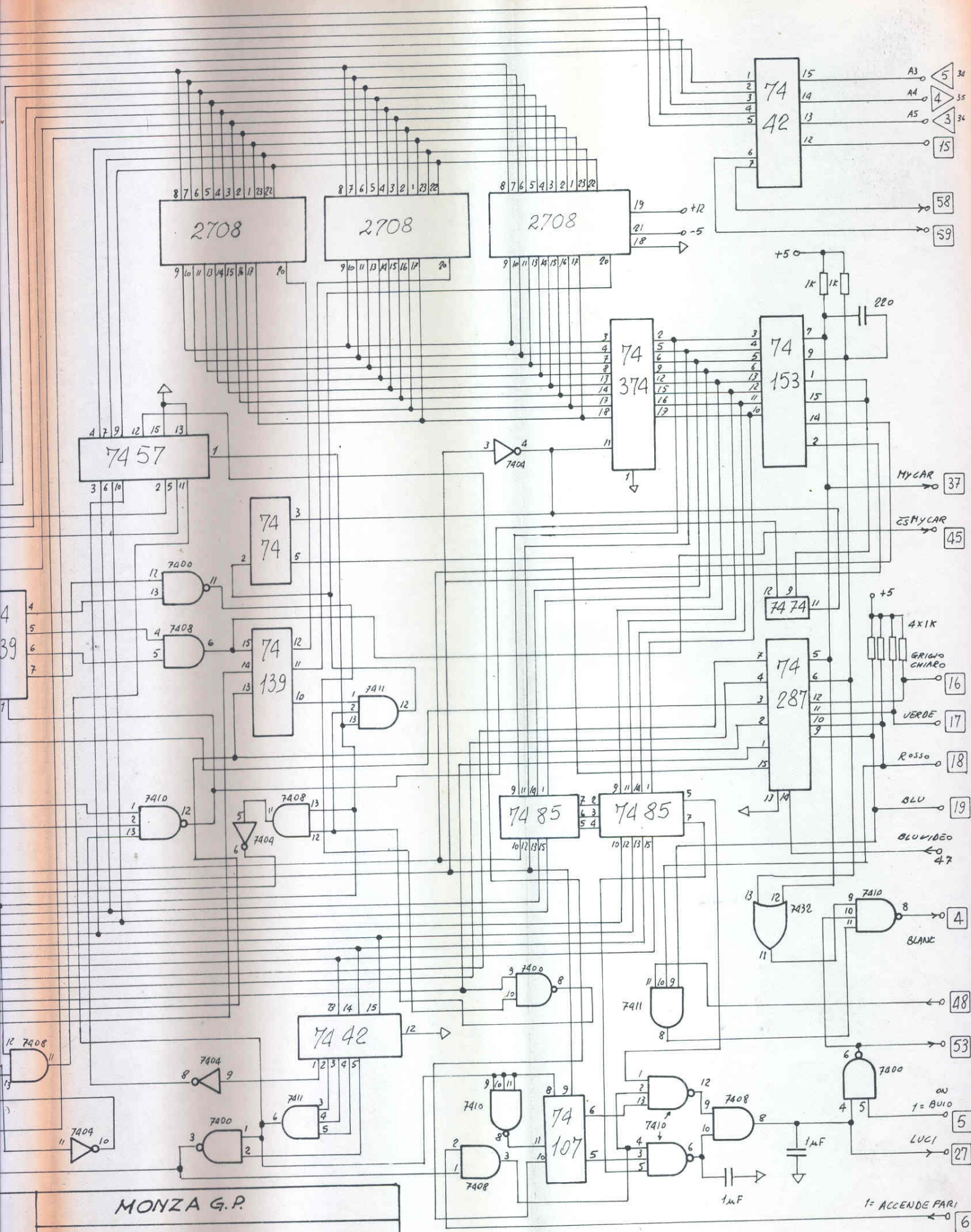






LOGIC

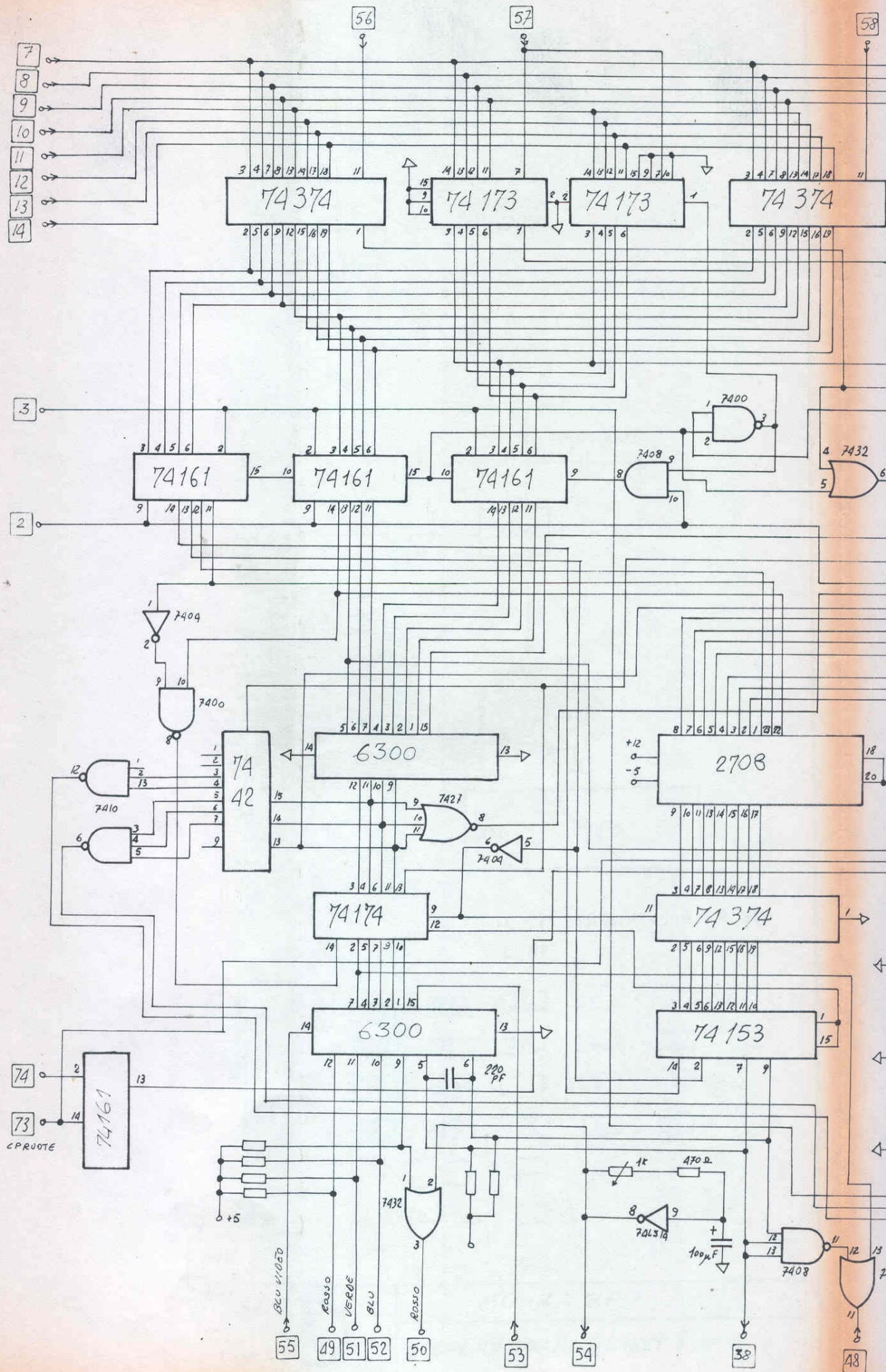
DRAWN BY



LOGIC BOARD - MYCAR - SHEET 3 OF 4

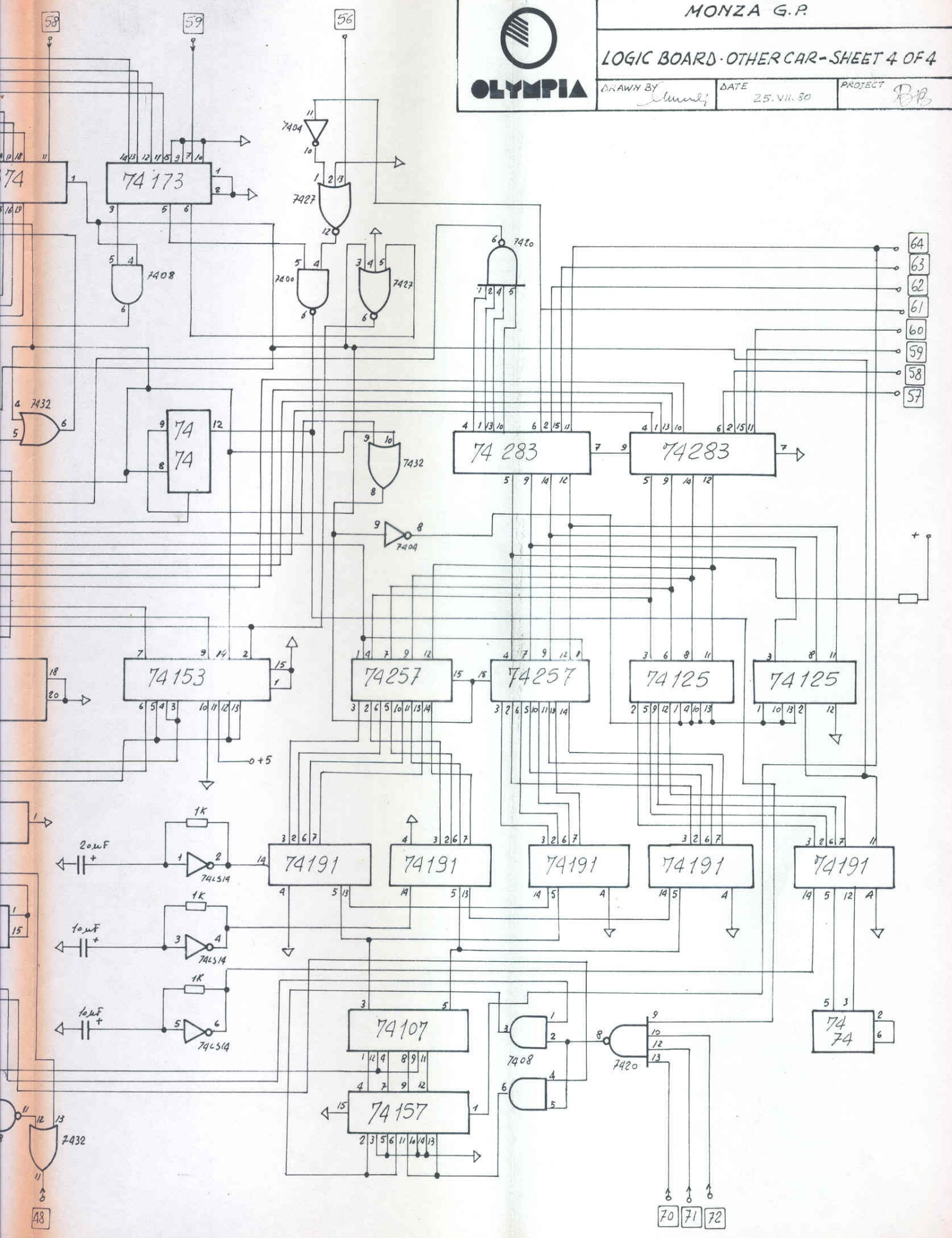
DRAWN BY *Amali* DATE 25.VII.80 PROJECT *B.B.*

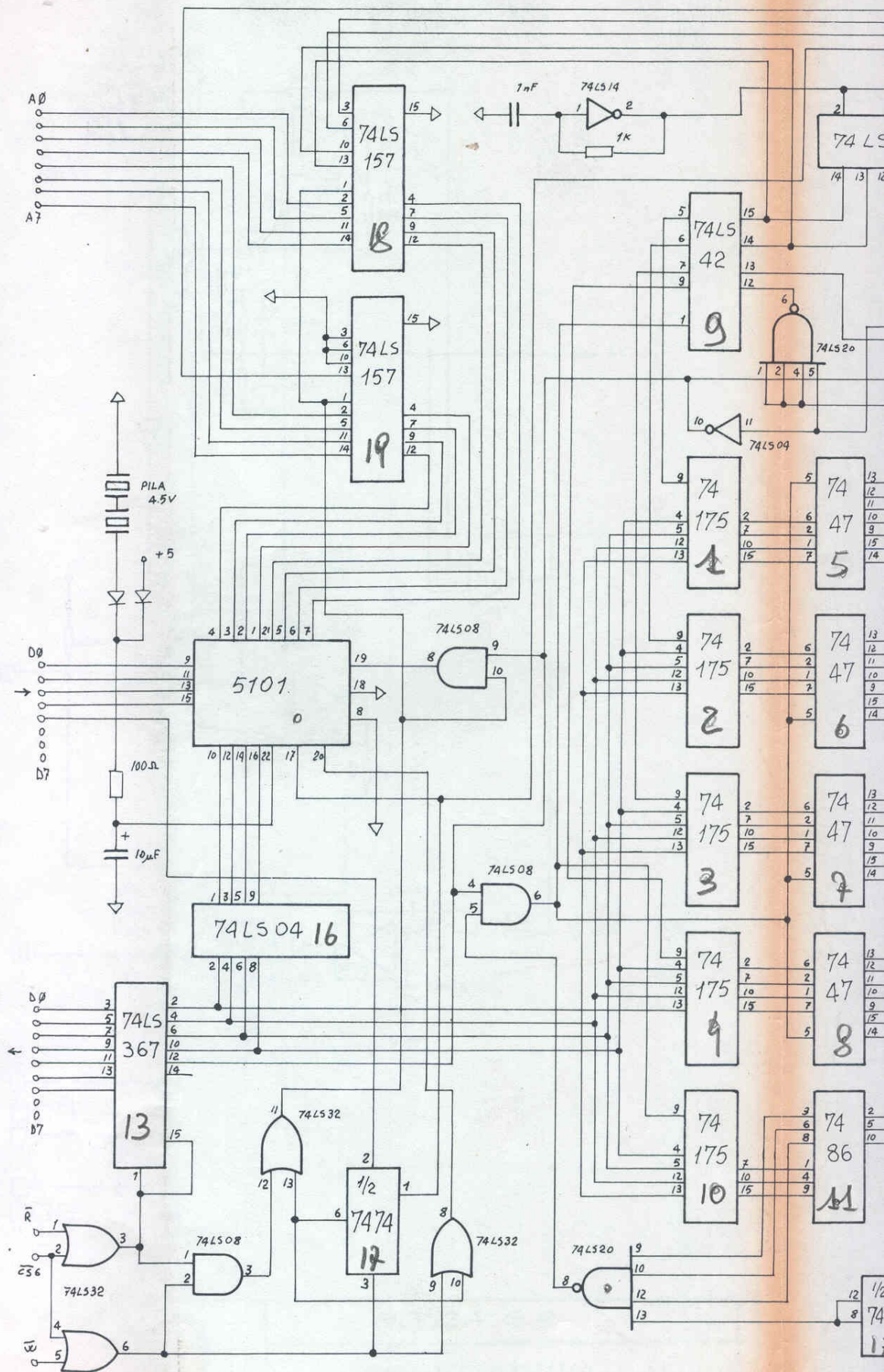
1 = ACCENDE FARI

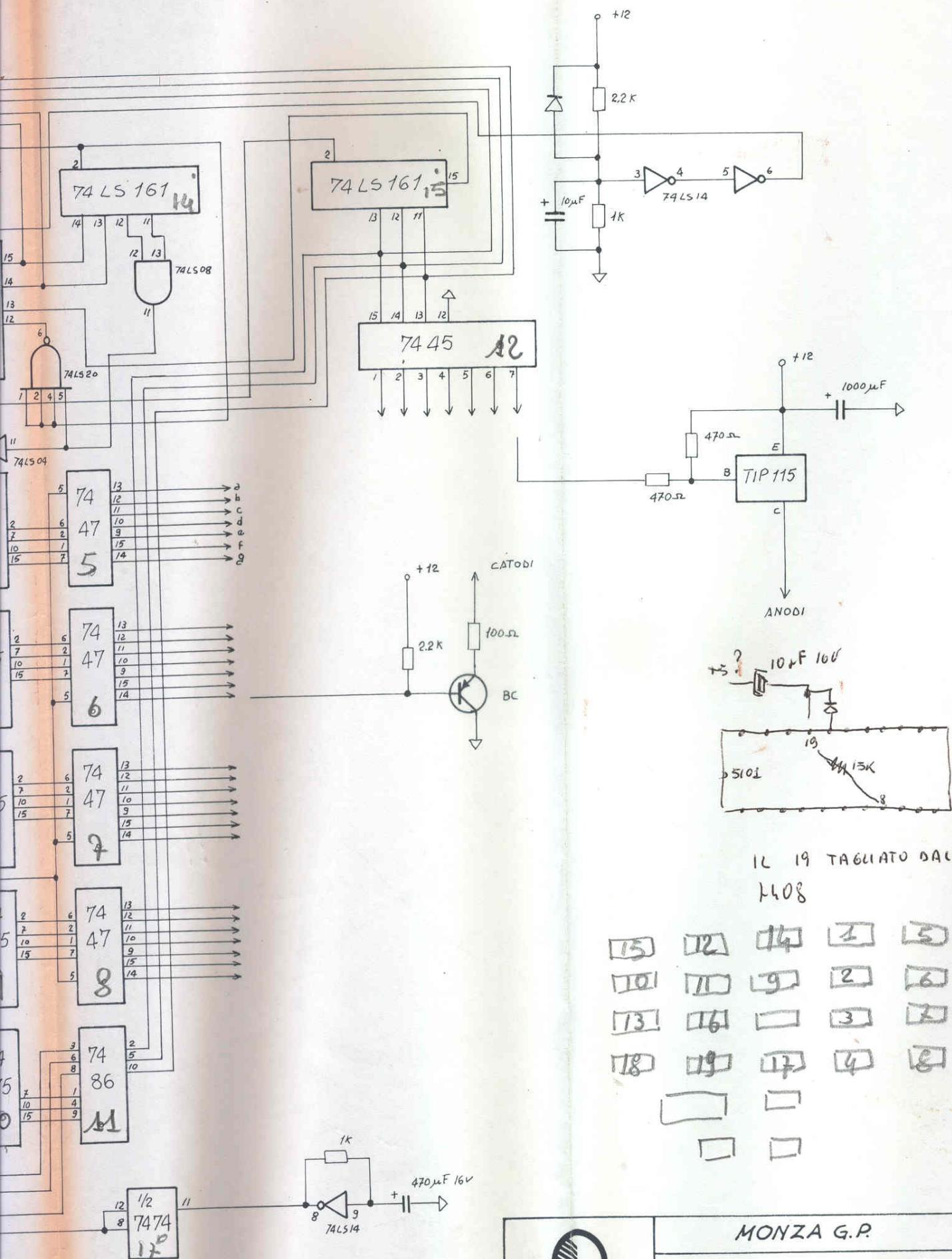




MONZA G.P.		
LOGIC BOARD - OTHER CAR - SHEET 4 OF 4		
DRAWN BY <i>Amaldi</i>	DATE 25.VII.50	PROJECT <i>B.B.</i>



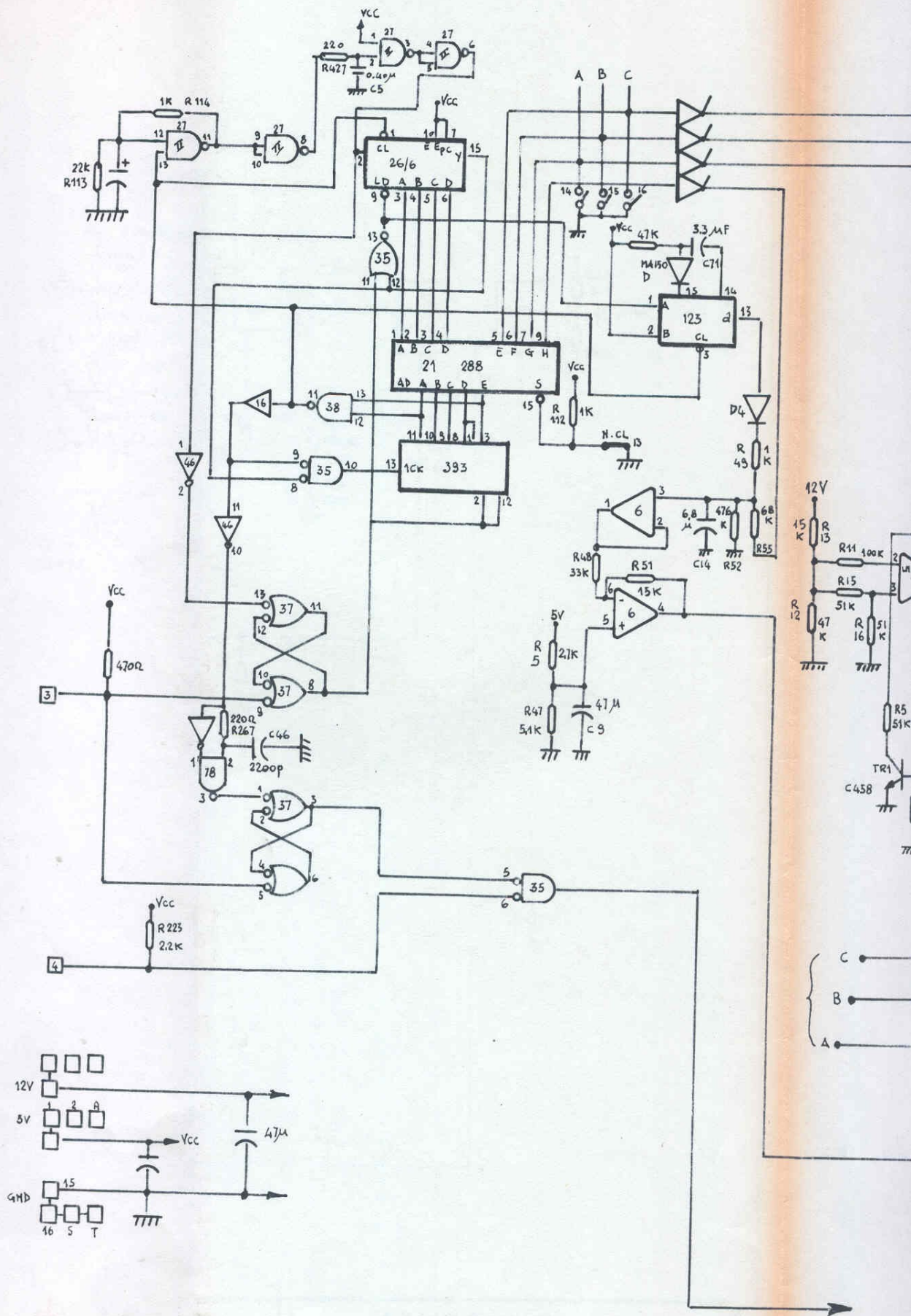




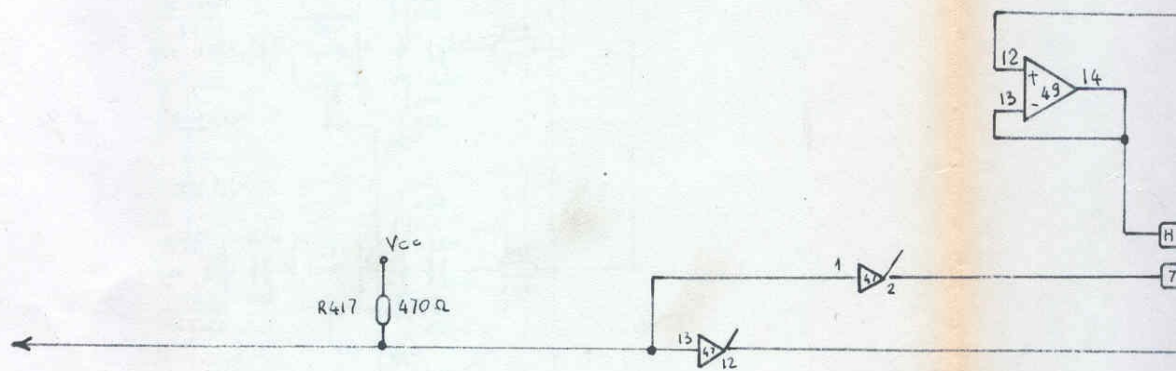
IL 19 TAGLIATO DALL 8 DEL
1408

15	12	14	1	5
10	11	9	2	6
13	16		3	7
18	19	17	4	8

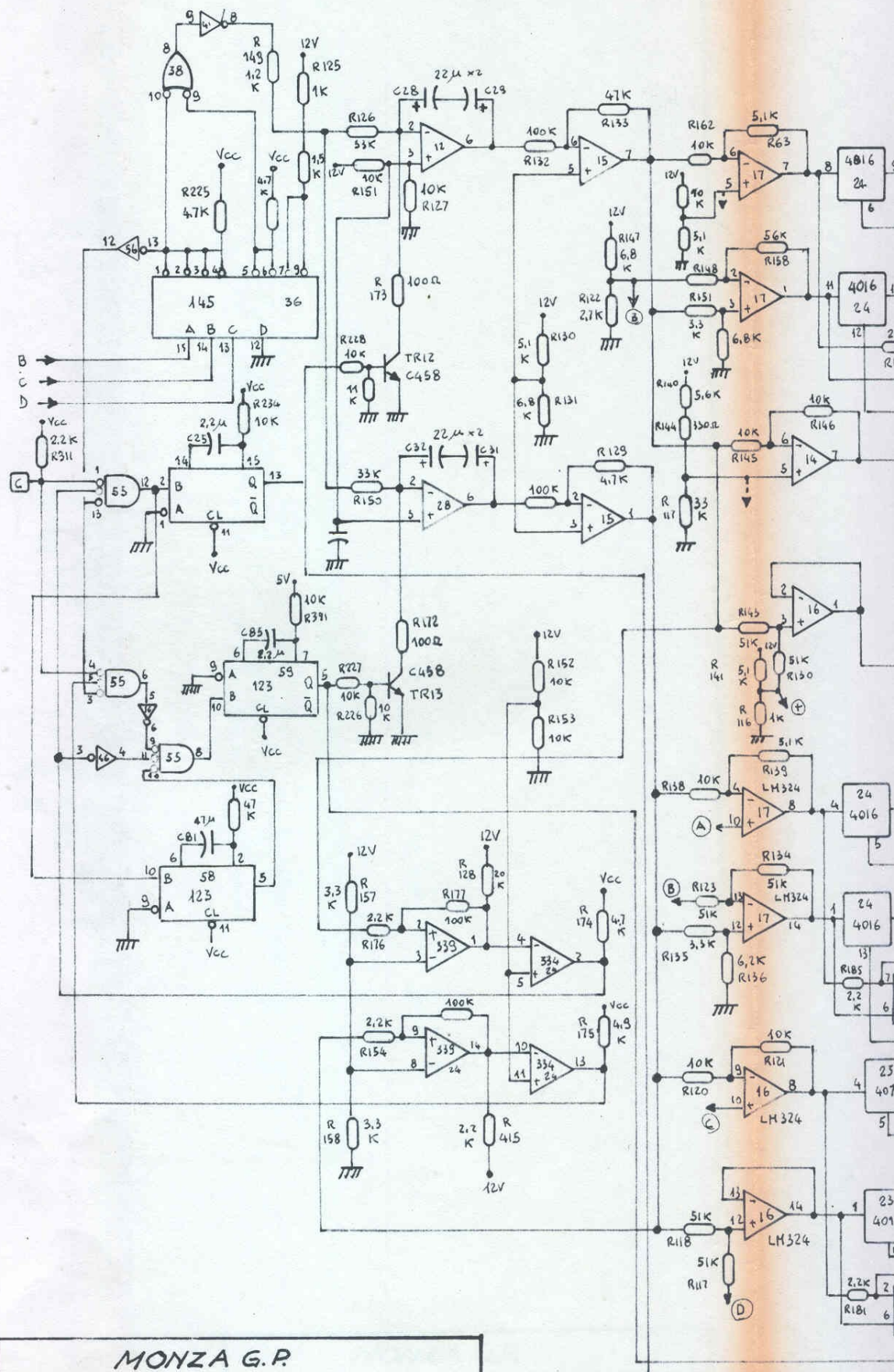
 OLYMPIA	MONZA G.P.		
	DISPLAY BOARD - SHEET 1 OF 1		
	DRAWN BY <i>Amme</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>BB</i>











MONZA G.P

OTHER CAR CONTROL

DRAWN BY

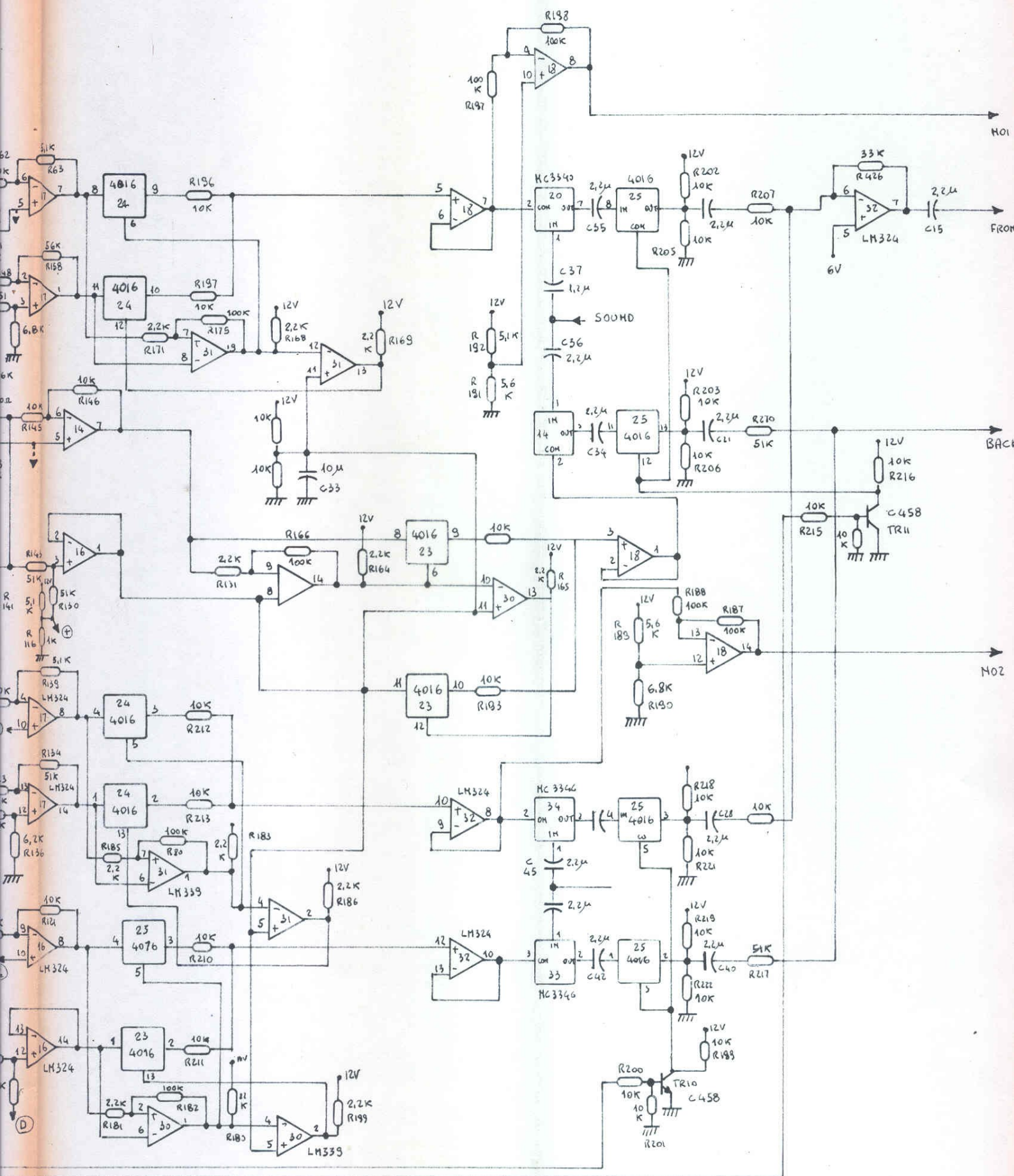
Monza

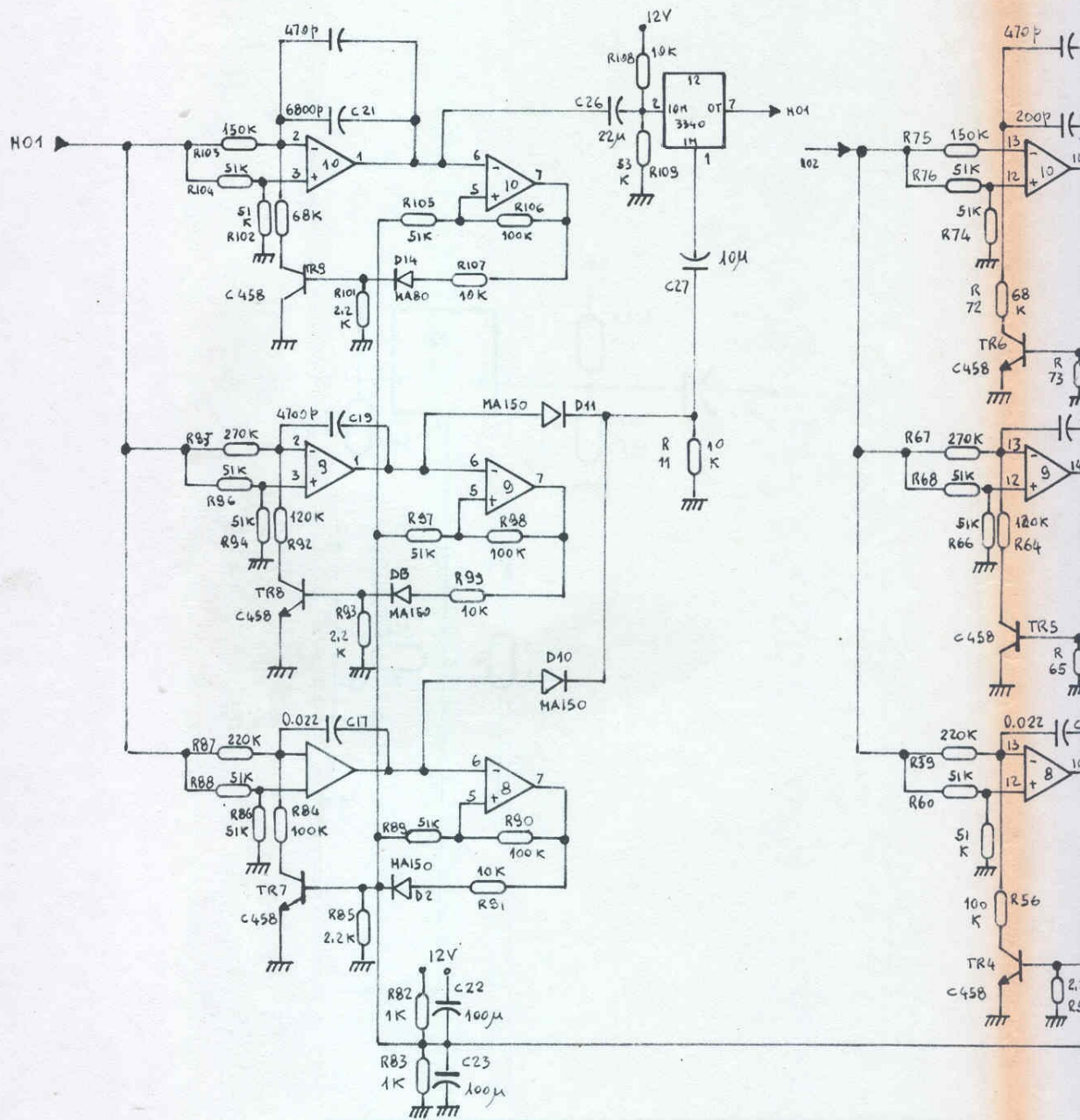
DATE

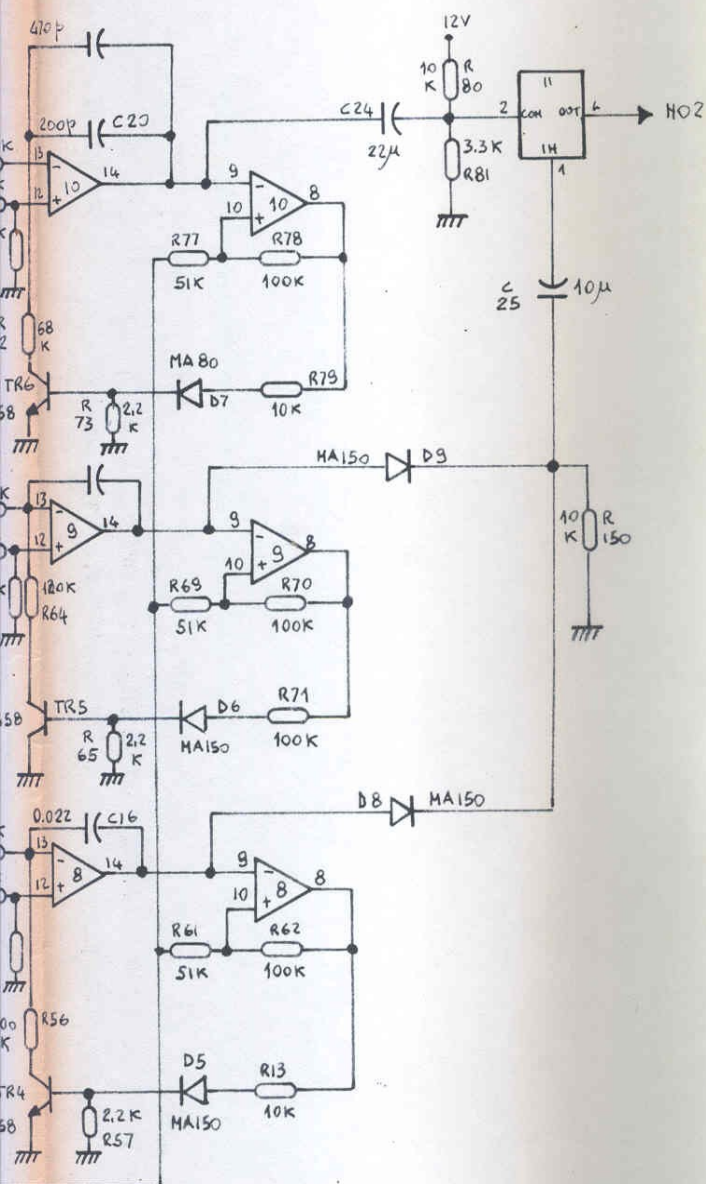
25. VII. 80

PROJECT

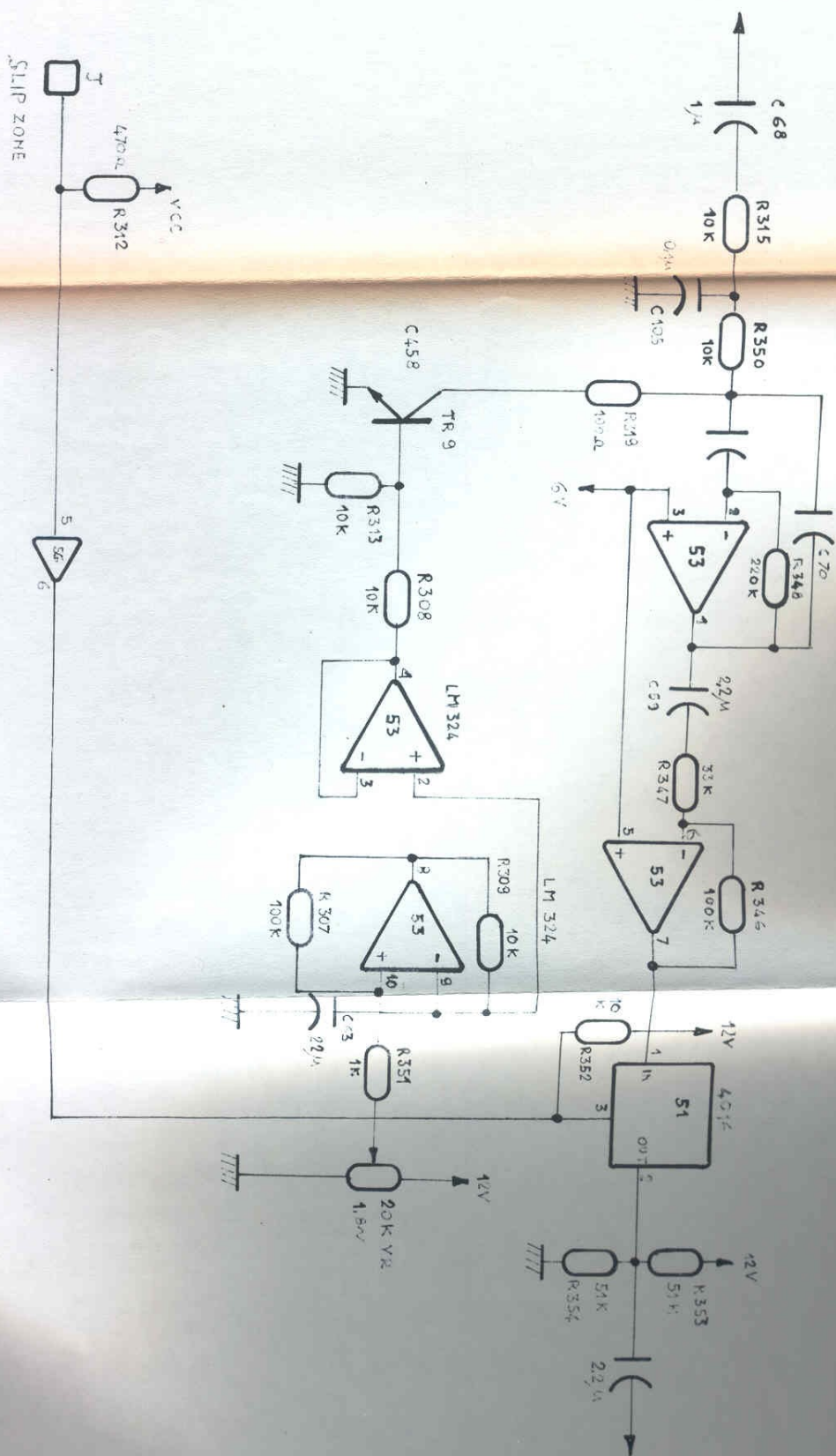
Rob







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



MONZA G.P.

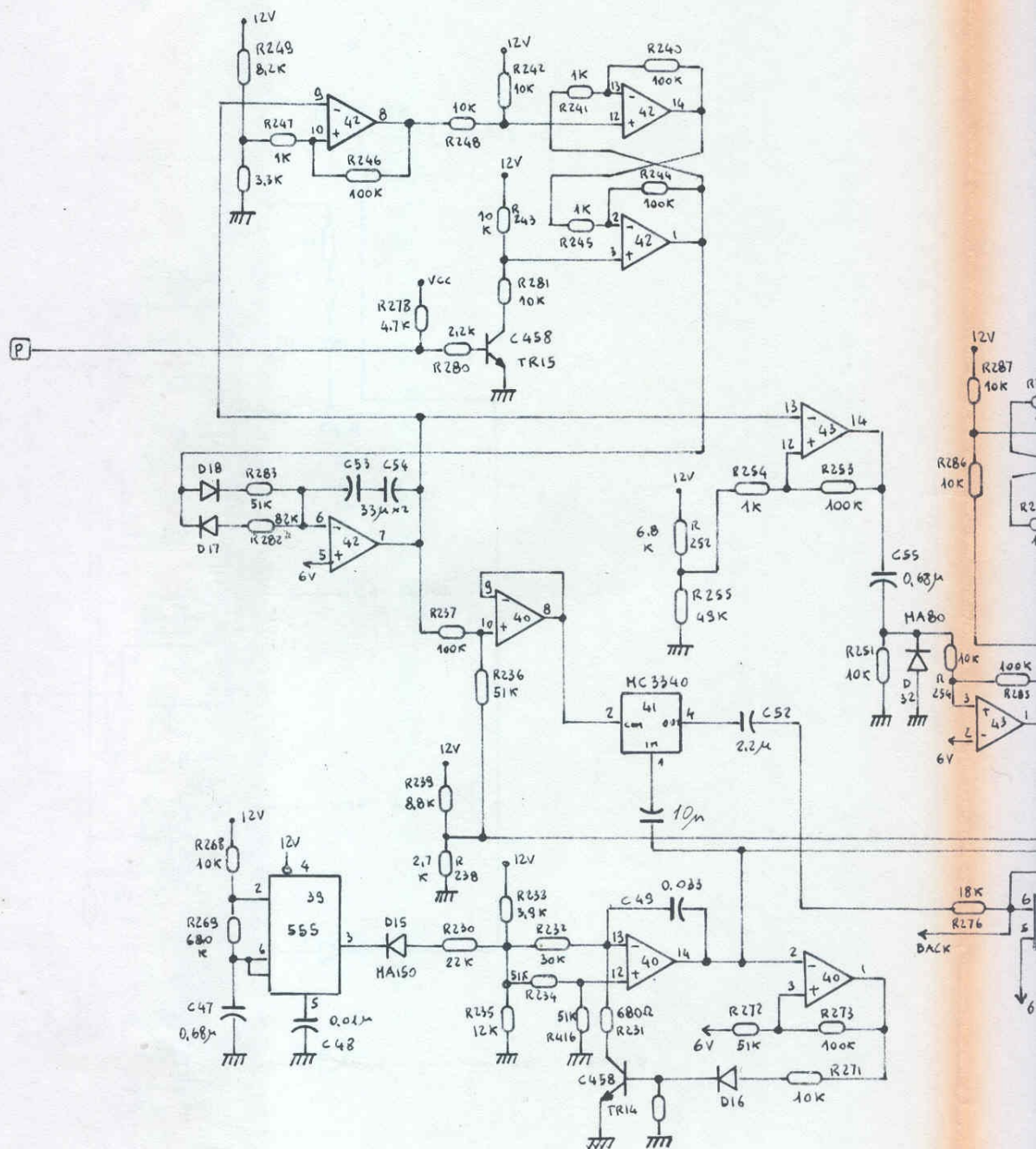
SLIP ZONE SOUND

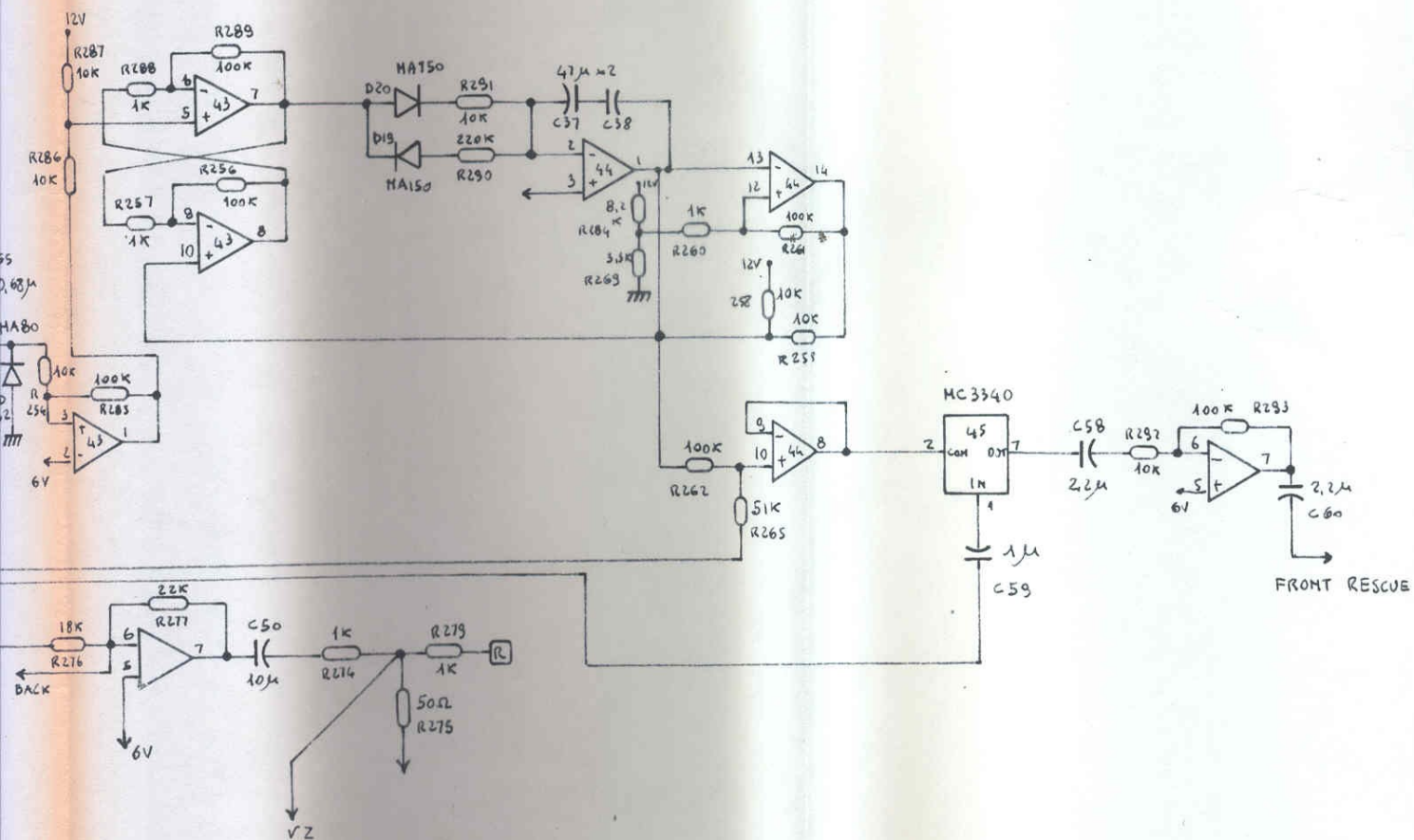
DRAWN BY *Luigi*

DATE 25.VII.80

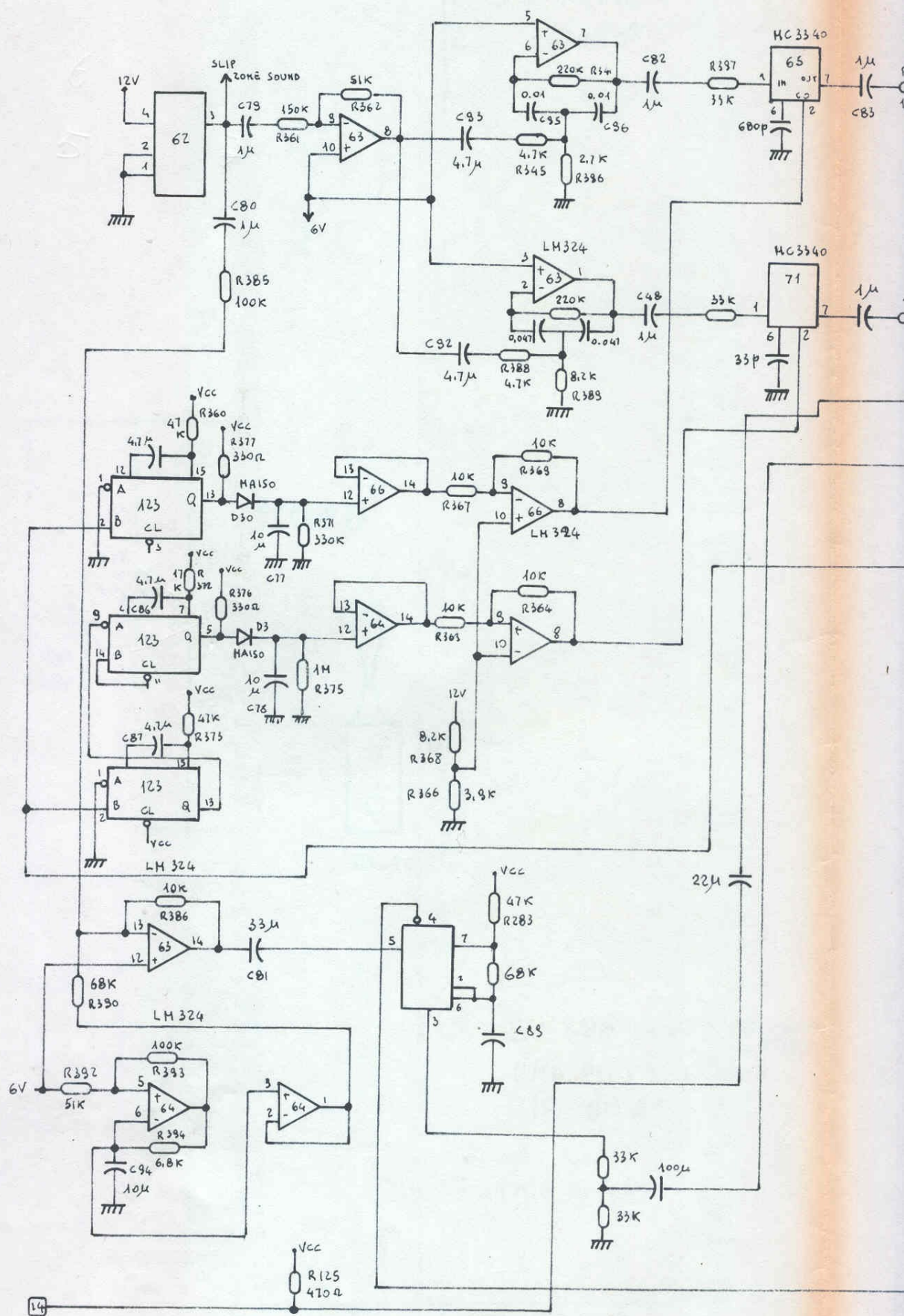
PROJECT

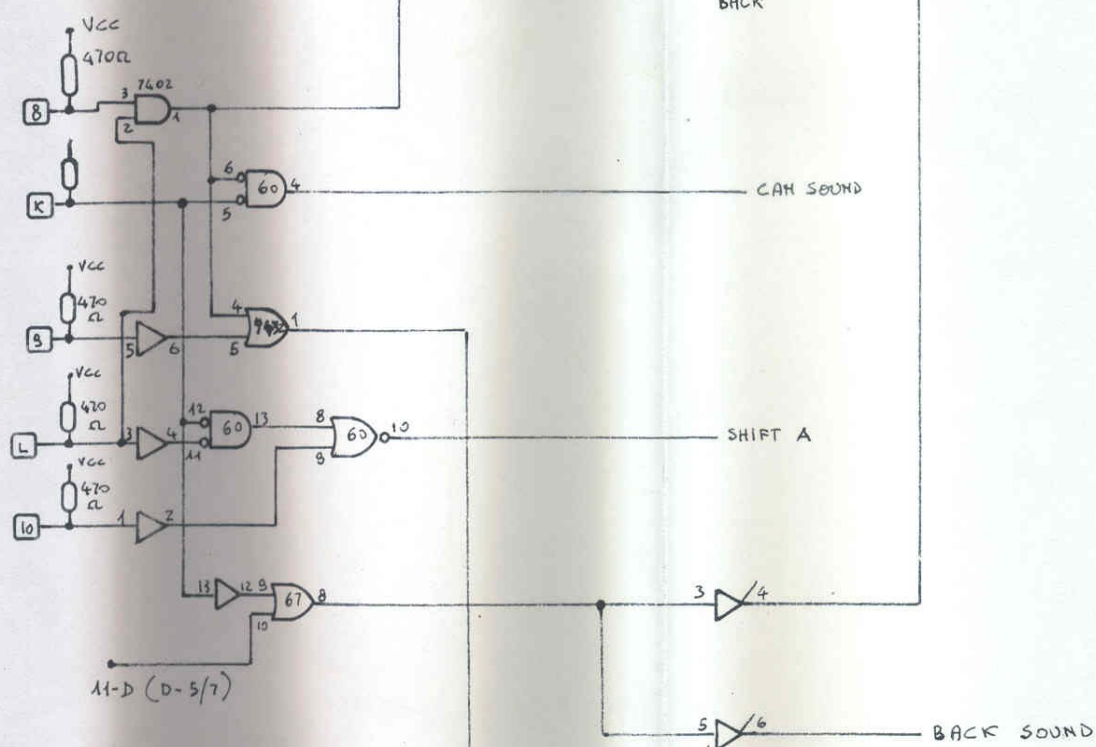
for





 OLYMPIA	MONZA G.P.		
	RESCUE SOUND		
DRAWN BY <i>Amu</i>	DATE 25.VII.80	PROJECT <i>Bobo</i>	



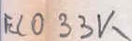


1 TAGLIATO



SALDARE UNA R d2 8K2

2. = Output ↑



IR 6002

E G A T U



