

MEGAVISION

HIGH RESOLUTION 16 BIT



MANUAL DE INSTRUÇÕES

DYNACOM

P repare-se para entrar no mundo da 4a. geração. Com **MEGAVISION** você vai curtir gráficos e sons alucinantes de uma aventura radical em 16 Bits. Todos os games do Genesis* e do Mega Drive* são compatíveis com o **MEGAVISION** - são títulos e mais títulos para você arrasar na sua melhor aventura! Além disto, você vai se divertir pra valer com cartuchos do Master System*, que o **MEGAVISION** aceita usando o Master Vision Adaptor. Antes de instalar e ligar seu **MEGAVISION**, leia com muita atenção este manual e bom divertimento!

ÍNDICE

O MEGAVISION.....	3
CHAVES E CONECTORES.....	4
PARA LIGAR O CONSOLE NA TOMADA.....	4
PARA LIGAR NA TV.....	5
O TPC SUPER FIGHTER.....	7
DIGITAL STEREO EARPHONES.....	7
PARA JOGAR.....	8
CARTUCHO 4ª GERAÇÃO.....	8
CARTUCHO 3ª GERAÇÃO.....	9
OS CUIDADOS.....	10
SOLUÇÃO DE PROBLEMAS.....	10
CERTIFICADO DE GARANTIA.....	11

O MEGAVISION

Ao abrir a embalagem, você encontra:



Megaconsole:

É a unidade central do **MEGAVISION**. O Megaconsole processa as instruções do cartucho para enviar imagens e sons à TV e recebe seus comandos através do joystick. Seu avançado conjunto de microprocessadores de 8 e 16 bits proporciona alta resolução gráfica e maior qualidade de áudio, possibilitando efeitos tridimensionais na tela da TV, além de possuir capacidade de leitura de cartuchos de até 128 Megabytes de memória.



2 TPC Super Fighter

O TPC é o joystick ou controlador do game. Com ele você atira, acelera, pula, corre, e muito mais.



Digital Stereo Earphones

Fones de ouvido estéreo para serem conectados ao console - só você escuta o som chocante dos games.



Fonte de Alimentação

(com chave 110/220 Volts)
Liga o console à tomada da rede elétrica.



Cabo de RF

Liga o console à TV diretamente na entrada de antena de 75 Ohms.



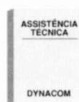
Balum

Conectado com o cabo de RF à entrada VHF da TV de 300 Ohms, adapta a impedância do sinal RF do console para a televisão.



Master Vision Adaptor

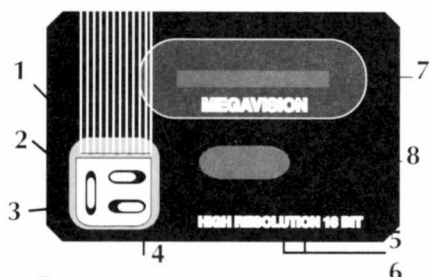
Adaptador para jogos de 3a. geração que aceita a maioria dos cartuchos para Master System*.



Folheto de Assistência Técnica

Traz os endereços da rede de Assistência Técnica Autorizada, onde você pode consertar qualquer produto Dynacom.

CHAVES E CONECTORES



1. Power - Esta chave liga e desliga o aparelho. Na posição ligada o LED acenderá.

2. Volume do fone - Com este botão você controla o volume de som do fone de ouvido estéreo.

3. Reset - Interrompe o jogo a qualquer momento, voltando para a tela inicial.

Para ligar o console na tomada

Conecte a fonte de alimentação na entrada ADAPTOR do console, selecionando a voltagem com a chave 110/220 V. Ligue na tomada da rede elétrica.

CUIDADO! Antes de ligar o aparelho, verifique a voltagem da rede elétrica de sua casa. A fonte de alimentação do MEGAVISION sai da fábrica ajustada para funcionar em 220 V. Use somente a fonte de alimentação MEGAVISION. O uso de qualquer outra fonte pode danificar o aparelho e cancelar sua garantia.

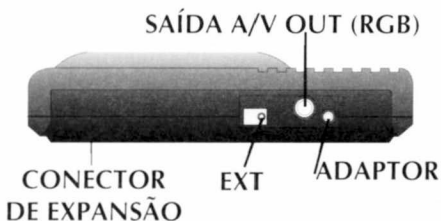
4. Saída para o fone de ouvido estéreo - Para conectar o fone de ouvido.

5. Control 1 - Para conectar o joystick do jogador 1

6. Control 2 - Para conectar o joystick do jogador 2

7. Entrada de Cartucho - Aqui você conecta o cartucho ou o Master Vision Adaptor com o aparelho desligado.

8. Eject - Para retirar o cartucho, após desligar o aparelho.



Saída EXT - Aqui você encaixa o Cabo de RF que liga o MEGAVISION à TV.

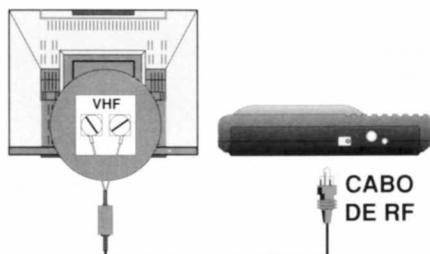
Saída A/V OUT (RGB) - Nesta saída você conecta um cabo DIN de Áudio/Vídeo (opcional) para televisores com entradas de Áudio e Vídeo separadas ou a um videocassete.

Entrada ADAPTOR - Para conectar a fonte de alimentação que liga o MEGAVISION na tomada.

Conector de Expansão - Neste conector você pode adaptar um CD-ROM (do tipo SEGA CD*).

PARA LIGAR NA TV

OPÇÃO 1 - LIGAÇÃO À TV PELA ENTRADA DA ANTENA



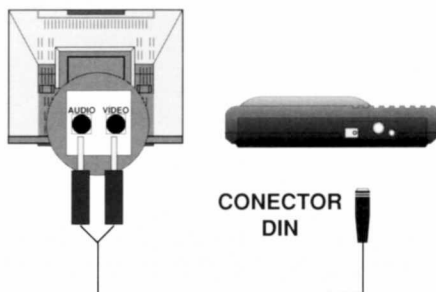
1. Conecte o Cabo de RF na saída EXT do **MEGAVISION**.
2. Encaixe o Balum na outra extremidade do Cabo de RF.
3. Desligue o fio da antena da entrada VHF de sua TV. Nesta entrada, conecte o Balum.

Obs.: Caso sua TV possua entrada de antena tipo "F" (um conector único), o Balum não é necessário

OPÇÃO 2 - TV COM ENTRADAS DE ÁUDIO E VÍDEO SEPARADAS

Para esta ligação é necessário um cabo de áudio/vídeo com plugue DIN (opcional).

1. Conecte a ponta DIN do cabo áudio/vídeo na saída A/V OUT (RGB) do **MEGAVISION**.
2. Conecte as outras duas pontas RCA do cabo áudio/vídeo respectivamente nas entradas de áudio e vídeo da TV.



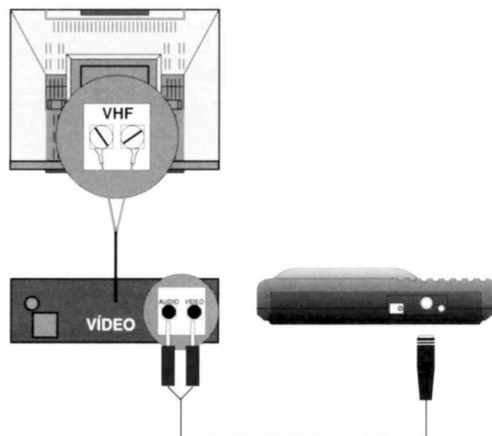
Obs.: Só os televisores mais modernos possuem entradas de áudio e vídeo separadas.

PARA LIGAR NA TV

OPÇÃO 3 - VÍDEOCASSETE

Para esta ligação também é necessário um cabo áudio/vídeo com plugue DIN (opcional).

1. Conecte a ponta DIN do cabo áudio/vídeo na saída A/V OUT do **MEGAVISION**.
2. Conecte as outras duas pontas RCA do cabo áudio/vídeo respectivamente nas entradas de áudio e vídeo do videocassete.
3. Mantenha o videocassete ligado à TV. Desta forma, você pode gravar seus jogos.



Para ajustar a imagem

Desligue as teclas AFT e VCR da sua TV. Selecione o canal 3 VHF e gire o ajuste de sintonia fina da TV até obter uma imagem nítida e um som claro (alguns jogos não emitem som até serem iniciados). Ajuste cor, brilho e contraste como preferir.

O TPC SUPER FIGHTER

Para ligar ao console

O TPC Super Fighter deve ser conectado a uma das entradas de joystick na frente do console. Ligado na entrada da esquerda (Control 1), o TPC é chamado de joystick 1 - esta é a conexão correta para você jogar sozinho. Na entrada da direita (Control 2), o TPC recebe o nome de joystick 2 - o lugar certo para um segundo jogador.

Os comandos

1. BOTÃO DIRECIONAL: Nos jogos, use o Direcional para movimentar o personagem ou outro objeto em oito direções diferentes.

2. START: Este botão inicia os games. Em alguns cartuchos, ele também funciona como tecla de pausa para dar um tempo no jogo e continuar de onde parou.

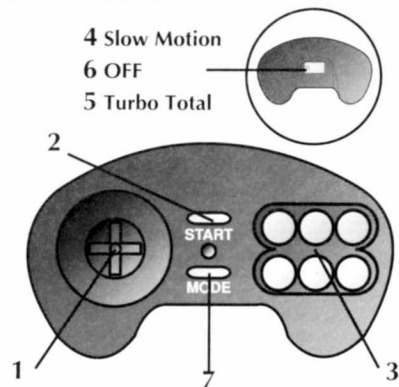
3. DISPARO: O TPC tem 6 botões de disparo diferentes: A, B, C, X, Y, e Z. Assim você poderá jogar qualquer game de última geração. A função destes botões varia de cartucho para cartucho.

4. SLOW: Para arrasar devagarzinho com os inimigos, ajuste a chave traseira para SLOW (o LED indicativo ficará aceso). Assim a velocidade do jogo vai cair pela metade (Slow Motion).

5. TURBO TOTAL: Se você quiser disparar de forma contínua, ajuste a chave traseira do joystick para TURBO. Todos os botões de disparo vão dar 10 tiros por segundo!

6. OFF: Posicionando a chave traseira em OFF, você desliga as funções especiais Slow Motion ou Turbo.

7. MODE: Função que varia de cartucho para cartucho. Geralmente transforma os botões de disparo, modificando seus efeitos.



DIGITAL STEREO EARPHONES

Para escutar o som estéreo dos games, é só conectar o fone de ouvido na saída para fones do MEGAVISION. Ajuste o volume dos Earphones pelo controle de Volume no console, e abaixe totalmente o som da televisão: só você vai ouvir o game.

Se você quiser amplificar o som estéreo, conecte um cabo apropriado na saída de fones do console e ligue na entrada AUX-IN (ou LINE-IN) do seu sistema de som.



PARA JOGAR

Cartuchos de 4ª. geração:

O MEGAVISION aceita qualquer cartucho padrão japonês (Mega Drive* I, II e III) ou americano (Genesis*). Para jogar, siga as seguintes instruções:

1. Sempre com o console desligado, coloque com leve pressão o cartucho na Entrada de Cartucho, seguindo corretamente o perfil de encaixe.
2. Ligue a chave Power. O LED acenderá.
3. Para começar o jogo pressione o botão START do seu joystick.
4. Se você quiser dar um tempo no jogo, aperte a tecla START. Para voltar é só pressioná-la novamente.
5. Para recomençar o jogo aperte a tecla RESET no console. O game vai voltar para a tela inicial. Atenção: o placar do jogo vai zerar!



ATENÇÃO : Alguns jogos em cartucho ou CD possui um sistema de bloqueio. Para efetuar o desbloqueio, desligue seu MEGAVISION e mude de posição a chave da parte traseira do console. Ligue o console e o jogo prosseguirá normalmente.

IMPORTANTE

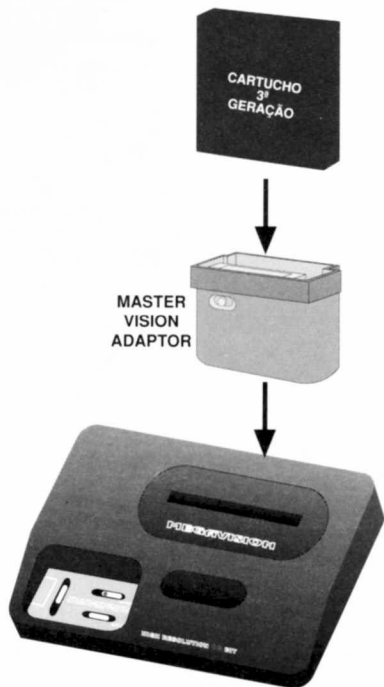
O cartucho muitas vezes acumula sujeira no seu pente de conexão. Isto pode gerar problemas de qualidade na imagem e no som. Se isto ocorrer, experimente limpar o conector do cartucho com um cotonete levemente umedecido em álcool. Faça esta limpeza com muito cuidado. Caso este problema persistir, ou qualquer outro ocorrer com seus cartuchos, contate um posto de assistência técnica autorizada. Os postos autorizados DYNACOM somente podem consertar defeitos oriundos do console, já que a DYNACOM não é fabricante de cartuchos.

PARA JOGAR

Cartuchos de 3ª. geração:

Com o Master Vision Adaptor, você pode jogar no **MEGAVISION** jogos para Master System*:

1. Encaixe um cartucho Master System* no adaptador, observando o sentido correto de encaixe.
2. Sempre com o console desligado, encaixe o adaptador na Entrada de cartucho.
3. Ligue a chave POWER na posição ON.
4. Para começar o jogo pressione o botão START do joystick TPC (neste caso você pode até usar um Turbo Jet Control TJC-IV - opcional)
5. Se você quiser dar um tempo no jogo, aperte a tecla PAUSE do adaptador. Para voltar é só pressioná-la novamente.



6. Para retirar o conjunto cartucho/

adaptador, posicione a chave POWER na posição OFF e acione o botão EJECT.

Obs.: devido a diferentes configurações de memória, alguns cartuchos para Master System* apresentam restrições de imagem quando usados com o adaptador. Geralmente, estas estão apenas na tela inicial, não prejudicando a utilização dos jogos.

Para desligar o aparelho

Posicione a chave POWER na posição OFF, aperte o botão EJECT para retirar o cartucho e, se você não for usar mais o videogame, desligue-o da tomada. Para voltar a ver TV, desconecte o Balum da entrada de VHF da TV e ligue o fio da antena externa.

ATENÇÃO! Nunca conecte um cartucho ou aperte EJECT com o aparelho ligado.

OS CUIDADOS

1. Nunca coloque ou retire cartuchos com seu **MEGAVISION** ligado.
2. Ajuste a chave seletora de tensão localizada na fonte de alimentação para a voltagem de sua região (110/220 V).
3. Desligue o seu videogame da tomada quando não for usar.
4. Não deixe o **MEGAVISION** perto de fonte de calor, umidade ou luz solar direta.
5. Não coloque objetos sobre o aparelho e seus acessórios.
6. Limpe os componentes do seu

MEGAVISION apenas com um pano **levemente umedecido** em água. Nunca use solventes químicos como álcool, benzina ou thinner.

7. Para transportar, desconecte todas as peças e use a embalagem original.
8. Não tente fazer qualquer conserto no **MEGAVISION**. Leve-o para uma Assistência Técnica Autorizada.
9. Não retire o lacre do aparelho para não perder a garantia.
10. Use somente a fonte de alimentação que acompanha o **MEGAVISION**.

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A lista abaixo relaciona alguns problemas que podem acontecer com o aparelho, mas que geralmente são fáceis de resolver. Se algum destes problemas persistir, contate uma Assistência Técnica Autorizada Dynacom:

A imagem do jogo não aparece na tela:

- a fonte de alimentação não está conectada.
- a chave de voltagem da fonte está na posição errada.
- a TV não está sintonizada no canal 3 VHF.

A imagem está distorcida, instável ou sem cor:

- os cabos não estão bem encaixados.
- a sintonia fina do canal 3 VHF está ruim.

- o cartucho (ou o adaptador) não está bem conectado.

O som está distorcido ou ausente:

- o volume da TV está no mínimo.
- a sintonia fina do canal 3 VHF está ruim.

IMPORTANTE

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador ou luz estroboscópica. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas, como vertigem, contrações nos músculos ou nos olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

CERTIFICADO DE **GARANTIA**

A DYNACOM TECNOLOGIA S.A. assegura ao consumidor garantia sobre todas as partes, peças e componentes que apresentarem defeito de fabricação, pelo prazo legal de **90 (noventa) dias** contados a partir da data de aquisição do produto, conforme consta na Nota Fiscal de Compra. A apresentação desta é condição necessária para a prestação de serviço da Assistência Técnica Autorizada na vigência da garantia.

Esta garantia abrange a mão-de-obra de reparo e a troca gratuita das partes, peças e componentes que apresentarem defeito de fabricação. Caso não seja constatado defeito de fabricação, e sim defeito(s) proveniente(s) de uso inadequado (tais como: desgaste anormal das peças, negligência ou abuso do usuário e acidentes), o consumidor arcará com as despesas e esta garantia perderá a validade.

O transporte do produto ao Serviço Autorizado correrá por conta e risco do consumidor. Caso o produto for reparado por terceiros não autorizados, estará caracterizada a violação do mesmo e sua conseqüente perda da garantia.

A DYNACOM TECNOLOGIA S.A. se reserva o direito de alterar as características gerais, técnicas e estéticas de seus produtos sem aviso prévio. Dúvidas, esclarecimentos ou sugestões serão atendidos pela Caixa Postal 6407 - Cep.01051-970 - São Paulo - SP



DYNACOM
A Dynacom é fera.