

MPT-03

Consola Maestra

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MPT-03

CONSOLA MAESTRA

El Sistema que usted acaba de comprar es uno de los más avanzados equipos de video para el hogar. Consta de la **Consola Maestra MPT-03** y un cierto número de cartuchos para distintos juegos, que pueden jugarse en su TV.

Los últimos avances en microtecnología han hecho posible que este sistema incorpore una extensa memoria, que lo capacita para jugar una serie de complicados juegos que requieren habilidad, rapidez de reflejos y coordinación entre mente y manos. Los juegos se presentan con una amplia gama de colores, y se acompañan de realistas efectos de sonido.

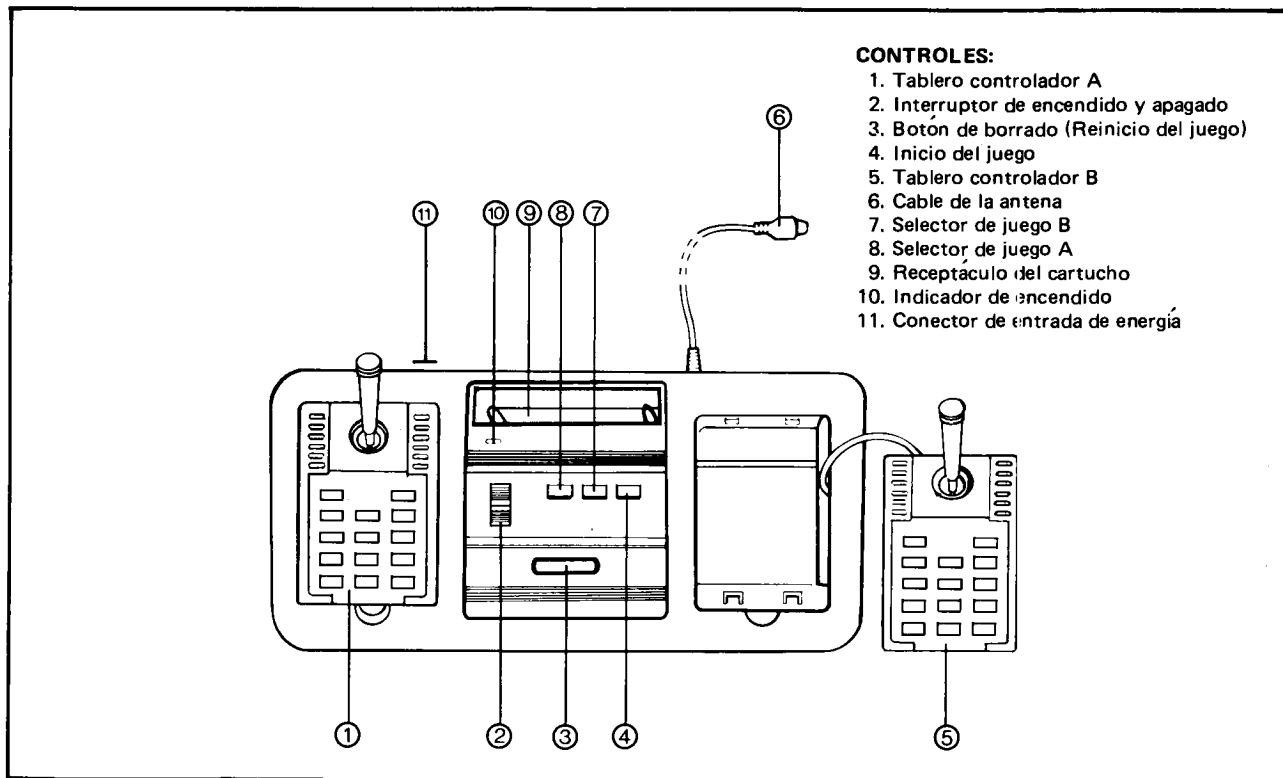
En este momento, su sistema no incorpora aún otras características que no sean las de juego. No obstante, ya están en desarrollo y serán disponibles en un futuro próximo, aplicaciones prácticas de computación tales como manejo financiero, comunicaciones, procesamiento de datos, etc.

Lea las siguientes instrucciones cuidadosamente para evitar cualquier daño accidental a la consola o los cartuchos.

(I) Consola Maestra MPT-03

La Consola Maestra MPT-03 consta de dos partes principales: la consola principal y los dos controladores manuales.

(VER DIAGRAMA DE LA CONSOLA MAESTRA)



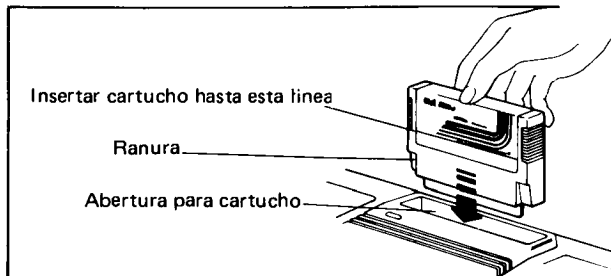
CONTROLES:

1. Tablero controlador A
2. Interruptor de encendido y apagado
3. Botón de borrado (Reinicio del juego)
4. Inicio del juego
5. Tablero controlador B
6. Cable de la antena
7. Selector de juego B
8. Selector de juego A
9. Receptáculo del cartucho
10. Indicador de encendido
11. Conector de entrada de energía

1. La Consola principal tiene las siguientes características:

a) **Abertura para el cartucho.**

Diseñada de modo que no pueda colocarse el cartucho incorrectamente.



NOTA: A fin de evitar daños al cartucho y la consola, NO intente retirar o poner el cartucho estando encendido el sistema.

b) **Interruptor de ENCENDIDO/APAGADO.**

Controla el encendido (ON) y apagado (OFF) del sistema.

c) **Indicador de encendido.**

Se ilumina cuando está encendido el sistema, señalando que el aparato está correctamente conectado para su uso.

d) **Botón de Borrado.**

Debe pulsarse después de insertar el cartucho y antes de empezar un nuevo juego, para borrar lo que pueda encontrarse en la memoria del microprocesador. Al hacerlo, aparecerá en la pantalla el formato inicial del juego que se haya seleccionado.

e) **Botones A y B.**

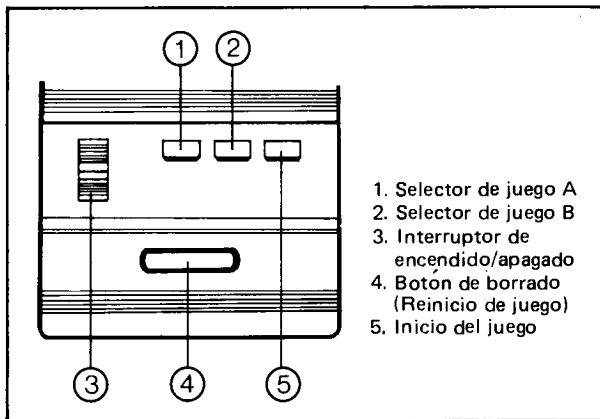
Son los selectores de juego, y sirven para escoger las diferentes versiones que el juego presente: para uno o dos jugadores, distinto grado de dificultad, etc. Estas opciones

dependen del juego en particular que se seleccione. (Para ello, véanse los manuales de los cartuchos.)

f) **Botón de Inicio del Juego.**

Se pulsa para empezar a jugar.

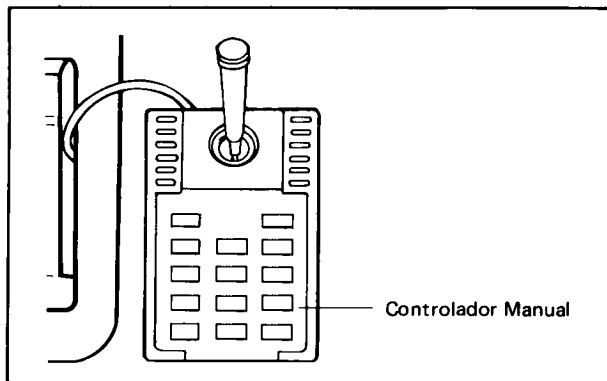
En el siguiente diagrama se ilustran las características señaladas hasta ahora:



2. Los controladores manuales se conectan a la consola principal por medio de cables de 1 metro de largo. Cada uno consta de una palanca y un teclado de tipo computador.

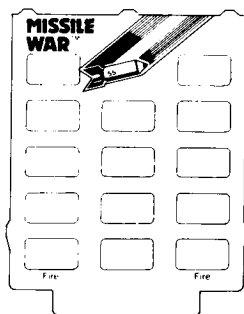
a) **Palanca.**

Se utiliza para controlar los movimientos horizontales y verticales en el juego, dependiendo de cuáles sean las características de estos movimientos según cada juego en particular. (Ver manuales de los cartuchos.)



b) Tablero del controlador.

Consiste en 14 botones de uso específico para los diferentes juegos. Con cada cartucho vienen dos laminas para los tableros de los controladores, indicando el uso de cada uno de los botones en cada caso.

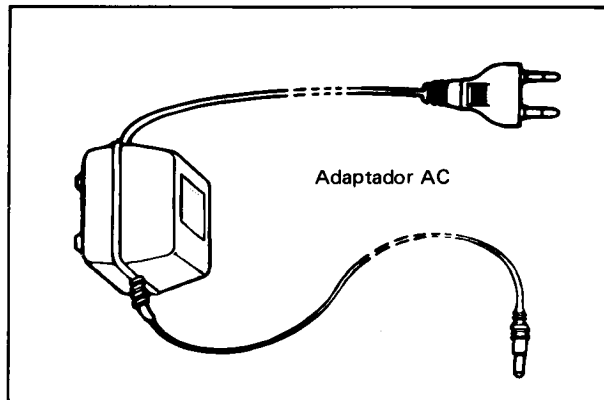


Ejemplo de Lámina para los controladores

(II) Operación

1. Conectar el suministro de energía.

- a) Insertar el conector del adaptador AC en el conector de entrada de energía de la **Console Maestra MPT-03**, que se encuentra en la parte posterior de ésta.

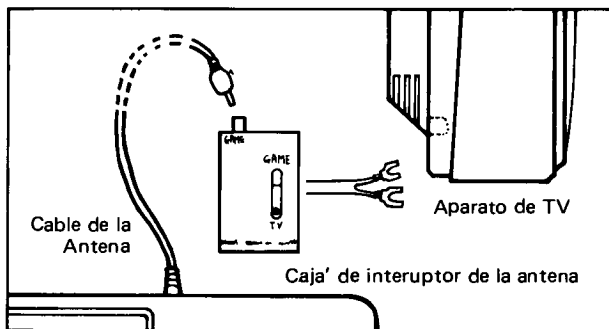


- b) Insertar el enchufe AC en un tomacorriente de 120 volts AC.

PRECAUCION: Un adaptador diferente al que viene con la unidad podría causarle serios daños al aparato.

2. Conexión de T.V.

- a) Conectar la **CAJA' DE INTERRUPTOR DE LA ANTENA** a los terminales de la antena de aparato de TV.
- b) Enchufar el cable de la base del juego en la caja del interruptor de la antena.
- c) Poner el interruptor en 'game' (para ver TV, simplemente ponga el interruptor en TV)



d) Sintonizar el canal 3 en la parte inferior de la **CONSOLA MAESTRA MPT-03** 'intelligent game' y obtenga una imagen clara con los controles del aparato de TV.

3. Insertar el cartucho.

- a) Asegúrese que el interruptor de encendido y apagado esté en posición OFF (apagado).
- b) Cuide que se inserte bien el cartucho, con el lado de la ranura hacia usted.
4. Encienda el TV.
5. Coloque en ON (encendido) el interruptor de la consola.
6. Ajuste la sintonización, color, brillo, contraste y volumen en su aparato de TV.
7. Pulse el botón CLEAR (Borrador). Aparecerá en la pantalla el formato inicial del juego.
8. Coloque las láminas de los controladores en los tableros.
9. Seleccione la versión que desee del juego, pulsando los botones A y B, según las instrucciones del cartucho.
10. Pulse el botón de inicio GAME START: empieza el juego.

(III) Diagrama de Flujo de Operación de la Consola Maestra

