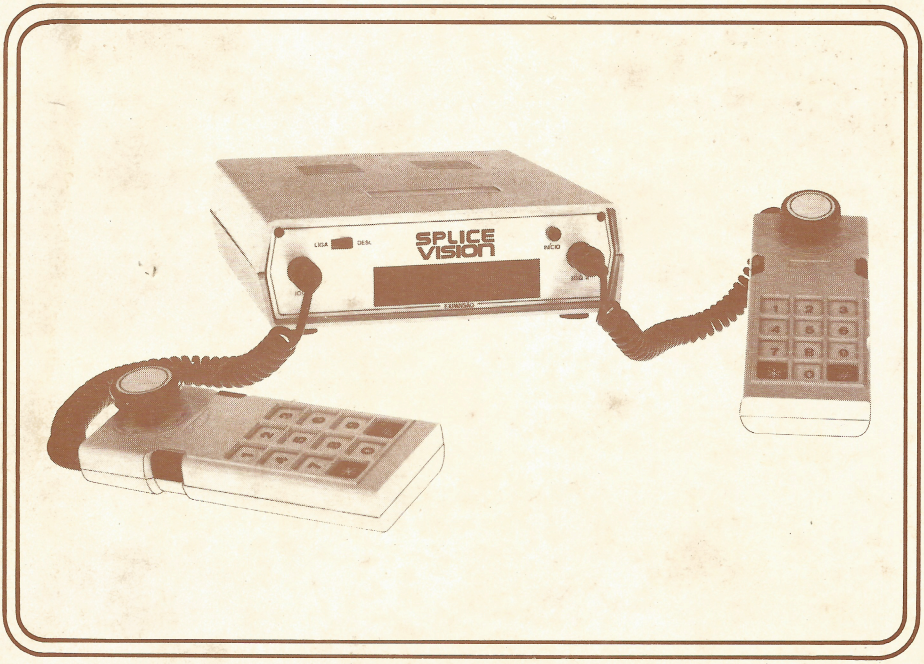
SPLICE VISION®

Desafie o Computador!



MANUAL DE INSTRUÇÕES

1.ª Edição dezembro/83

SPLICE DO BRASIL LTDA.

ÍNDICE

Pág.

Conteúdo da Embalagem 3
Microcomputador 4
Controladores 6
Cartucho – Programa 7
Adaptador para Corrente Alternada 8
Chave de Antena para TV 8
Cabo de Conexão para TV 9
Instalação 9
Operação 10
Cuidados com o seu Microcomputador 12
Expansões – Uma Janela para o Futuro 12
Localização de Defeitos 13

LEIA ATENTAMENTE TODAS AS INSTRUÇÕES DESTE MANUAL ANTES DE LIGAR SEU MICROCOMPUTADOR.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

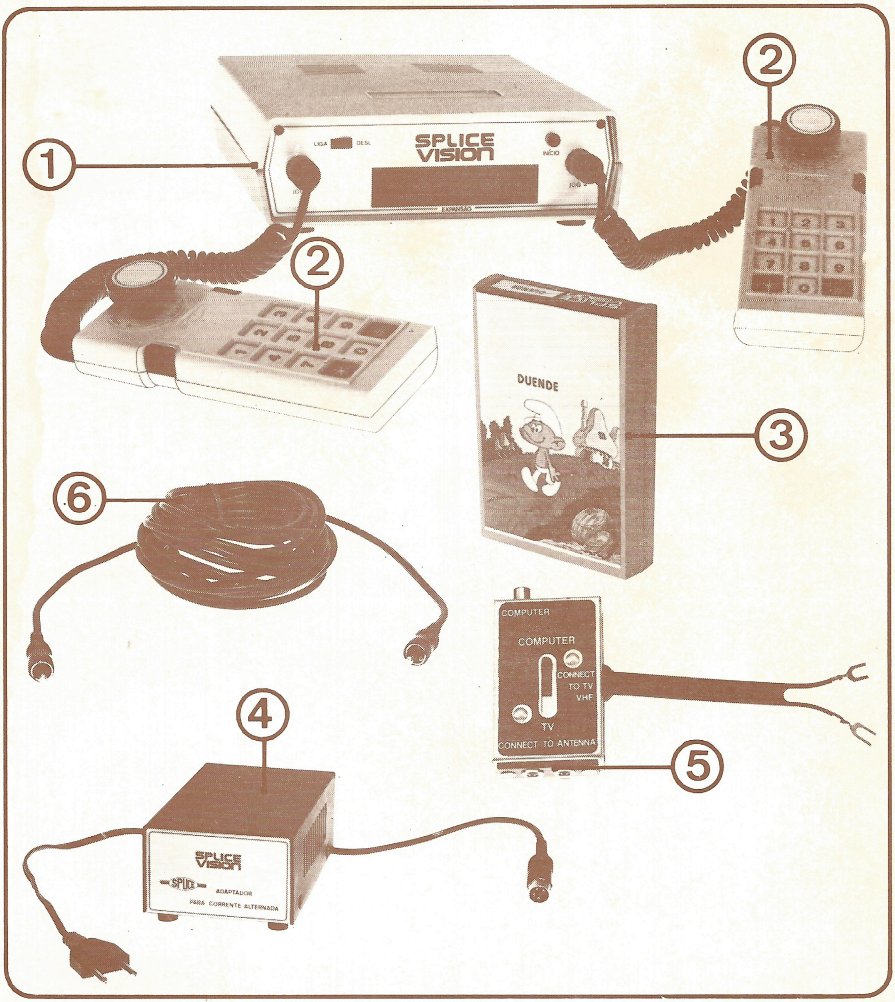


FIGURA 1: O microcomputador e suas partes

Estas são as partes do seu SPLICEVISION:

1. **MICROCOMPUTADOR**
2. **CONTROLADORES (2)**
3. **CARTUCHO-PROGRAMA**
4. **ADAPTADOR PARA CORRENTE ALTERNADA**
5. **CHAVE DE ANTENA**
6. **CABO DE CONEXÃO PARA TV**

MICROCOMPUTADOR

O microcomputador possui vários programas aplicativos, que permitem direcioná-lo para aplicações domésticas (com linguagem de programação BASIC), didáticas (com programas dirigidos ao ensino) e também para jogos eletrônicos.

Sua unidade central de processamento é baseada no microprocessador Z 80A, operando a 3,5 MHz, e utilizando um programa monitor de 8K bytes (em memória "EPROM"), e uma área de rascunho (em memória "RAM") de 1K bytes. Possui ainda 16K bytes de memória "RAM" para as funções de vídeo, e o cartucho-programa tem capacidade de 32K bytes de memória. Por meio de expansões, o seu microcomputador pode ter sua área de memória aumentada de mais 23K bytes.

Possui um poderoso processador de vídeo, capaz de animar até 32 objetos simultaneamente, com 16 cores diferentes. A imagem gerada na tela da TV pelo seu microcomputador tem uma resolução de 256 x 192 pontos (pixels).

O circuito de som possui capacidade para gerar além dos sons de fliperama (explosões, ruídos, sirenes, etc.), os mais variados sons musicais.

Veja nas Figuras 2, 3 e 4, a descrição de seu microcomputador, e como conectar suas partes.

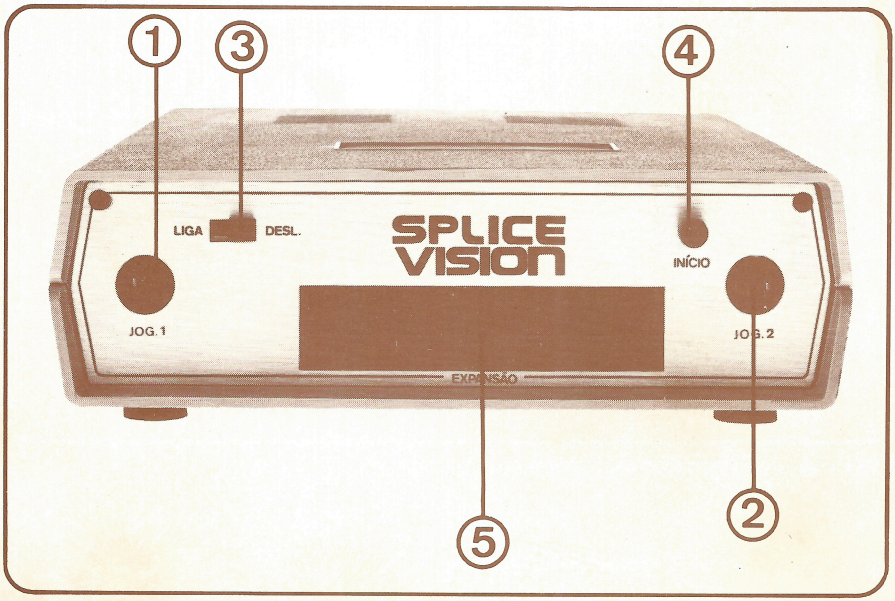


FIGURA 2. Painel frontal

1. Conector do "JOG. 1" – conectar o primeiro "CONTROLADOR".
2. Conector do "JOG. 2" – conectar o segundo "CONTROLADOR".
3. Chave liga/desliga.
4. Botão de "INÍCIO".
5. Conector expansão – conectar Módulos de Expansão Splicevision.

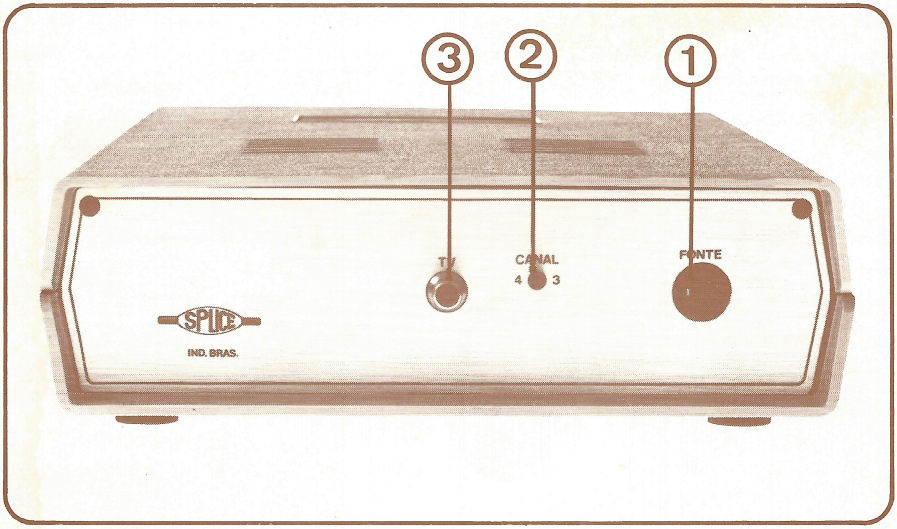


FIGURA 3. Painel traseiro

1. Conector da "FONTE" – conectar Adaptador para Corrente Alternada .
2. Chave seletora de canal – selecionar canal 3 ou 4 (o mesmo de sua TV).
3. Conector para TV – ligar o Cabo de Conexão para TV.

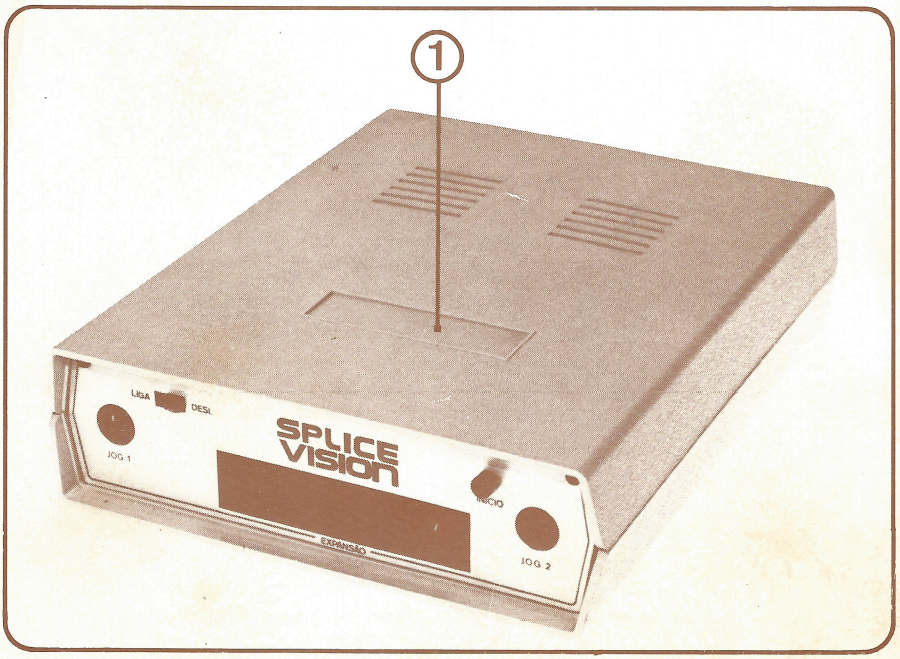


FIGURA 4. Parte superior

1. "Janela" para inserção de cartucho-programa – inserir o cartucho-programa que será utilizado.

CONTROLADORES

Os controladores são os elementos de comando do sistema. Possuem uma manopla em forma circular, que permite mover os objetos na tela em até 8 direções.

Os botões permitem dar tiros, saltar, etc., conforme as necessidades dos cartuchos-programas.

O teclado possui 10 teclas numéricas (de 0 a 9), e teclas "*" e "#", que são utilizados para finalidades específicas, como: introdução de dados, seleção do nível de jogo, etc.

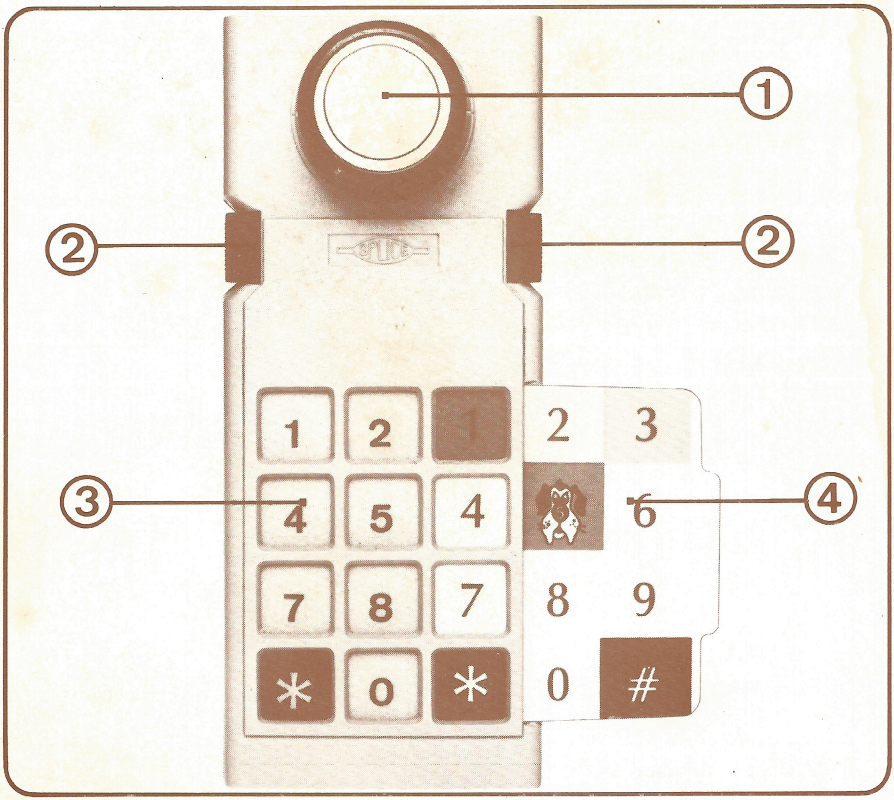


FIGURA 5. Controlador

1. **MANOPLA**
2. **BOTÃO**
3. **TECLADO**
4. **CARTÃO PARA TECLADO**

Alguns cartuchos-programa possuem um cartão para teclado, que deve ser inserido pela abertura lateral à direita do teclado (FIGURA 5).

Esses cartões contêm ilustrações especiais para determinados programas, e são fornecidos juntamente com os cartuchos-programas com os quais deverão ser utilizados.

CARTUCHO-PROGRAMA

Os cartuchos-programas podem conter expansões de memória, programas utilitários (BASIC, ASSEMBLER, etc.), programas de aplicações específicas, jogos, etc.

Deverão ser adquiridos separadamente. O primeiro cartucho você recebeu junto com o seu microcomputador.

O cartucho escolhido deverá ser inserido na abertura superior do microcomputador. Só há uma posição correta (Veja a FIGURA 6). Uma trava impede que você conecte o cartucho pelo lado errado.



FIGURA 6. Inserção do Cartucho-Programa

IMPORTANTE

NUNCA INSIRA O CARTUCHO-PROGRAMA NO SEU MICROCOMPUTADOR SEM ANTES DESLIGÁ-LO. ISSO EVITARÁ DANOS AO SISTEMA.

ADAPTADOR PARA CORRENTE ALTERNADA

O adaptador para corrente alternada é a unidade que fornece energia para o seu microcomputador. Antes de ligá-lo à tomada, certifique-se do valor da voltagem local (110 ou 220 Volts) e posicione a chave corretamente. Recomenda-se conectar a fonte primeiramente ao jogo e depois à tomada da rede elétrica.

IMPORTANTE

SE VOCÊ LIGAR O ADAPTADOR EM VOLTAGEM DIFERENTE DA SELECIONADA, PODERÁ DANIFICAR O SEU MICROCOMPUTADOR.

CHAVE DE ANTENA PARA TV

A "Chave de Antena" permite que você ligue o microcomputador à TV de modo permanente. Quando você quiser assistir TV, basta mover a chave deslizante para a posição "TV". Quando quiser usar o microcomputador, coloque na posição "Computador".

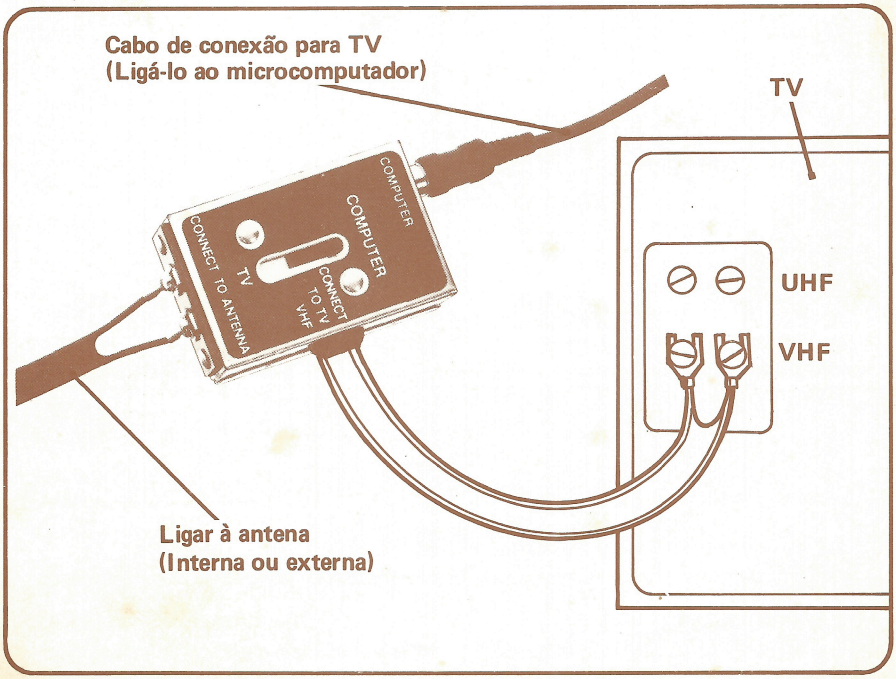


FIGURA 7. Ligação da chave de antena para TV

CABO DE CONEXÃO PARA TV

Uma das extremidades do cabo deverá ser conectada ao painel traseiro do microcomputador, e a outra, na chave de antena.

INSTALAÇÃO

O seu microcomputador deve ser instalado conforme mostra a Figura 8.

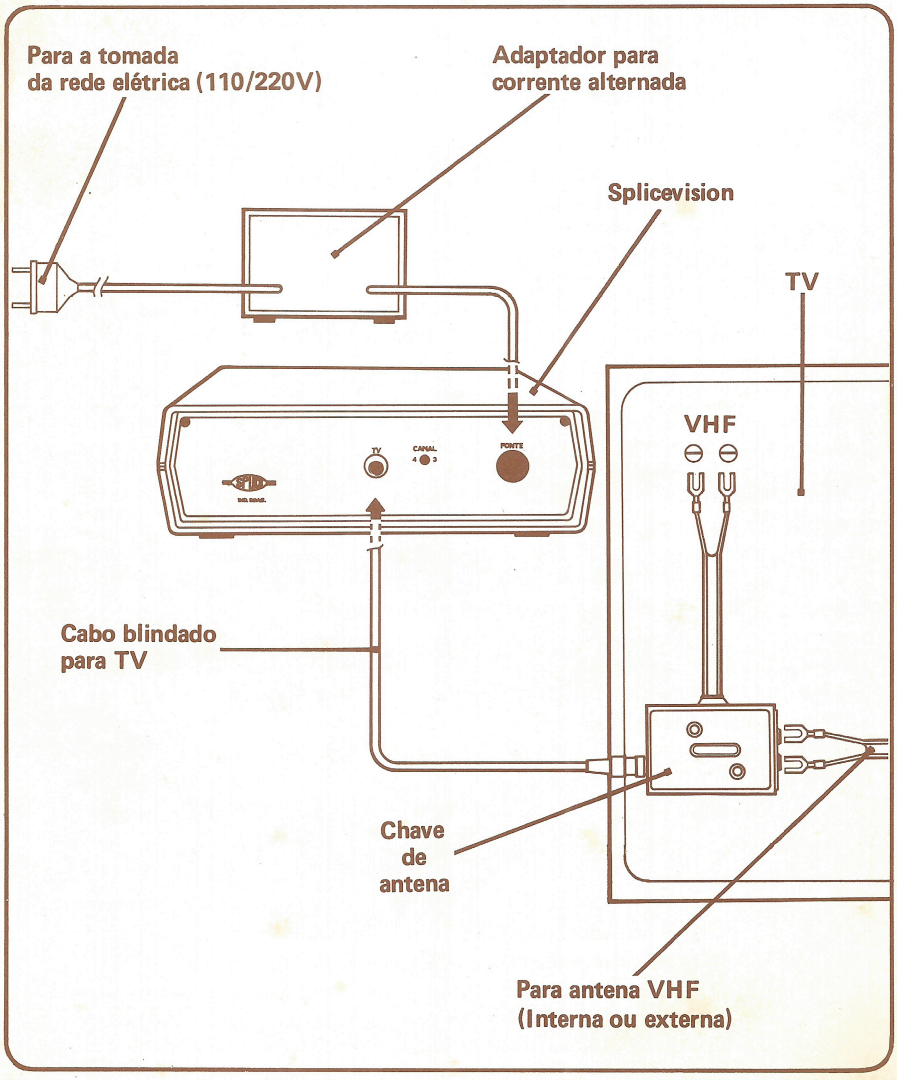


FIGURA 8. Instalação do SPLICEVISION

OPERAÇÃO

Depois de certificar-se de que a Instalação que você realizou está correta, siga o procedimento abaixo, para utilizar o seu microcomputador.

1. Mova a chave liga/desliga do painel frontal do microcomputador para a posição "DESL".

2. Conecte o(s) controlador(es) e o cartucho-programa, conforme indicado na Figura 9.

3. Posicione a chave "CANAL" que está localizada no painel traseiro de seu SPLICEVISION (Figura 3) para a posição "3" e sintonize a TV nesse canal. Caso na sua cidade haja uma estação de TV Canal 3, mude essa chave para Canal 4 e sintonize a TV nesse canal.

4. Mova a chave de antena para a posição "COMPUTADOR".

5. Leia, no Manual de Instruções do cartucho-programa, como utilizá-lo corretamente.

6. Após certificar-se de que o(s) controlador(es) e o cartucho-programa estão encaixados corretamente, mova a chave liga/desliga para a posição "LIGA".

7. O aparelho de TV estará agora mostrando na tela, a palavra "SPLICEVISION". Ajuste a sintonia fina, contraste e tonalidade do aparelho de TV, para que as cores fiquem nítidas.

8. Caso seu televisor tenha controle automático de cores, para melhor qualidade de imagem recomenda-se desligar esse controle e sintonizar manualmente.

9. Selecione o nível de dificuldade de seu cartucho-programa por meio dos controladores, apertando a tecla correspondente ao nível selecionado.

10. Inicie a operação. Você está diante de um poderoso sistema de microcomputador doméstico, capaz de expansão e adaptação de novos avanços tecnológicos. A insuperável resolução gráfica e sonora do sistema dará a você toda ação e emoção dos mais sofisticados jogos de "fliperama".

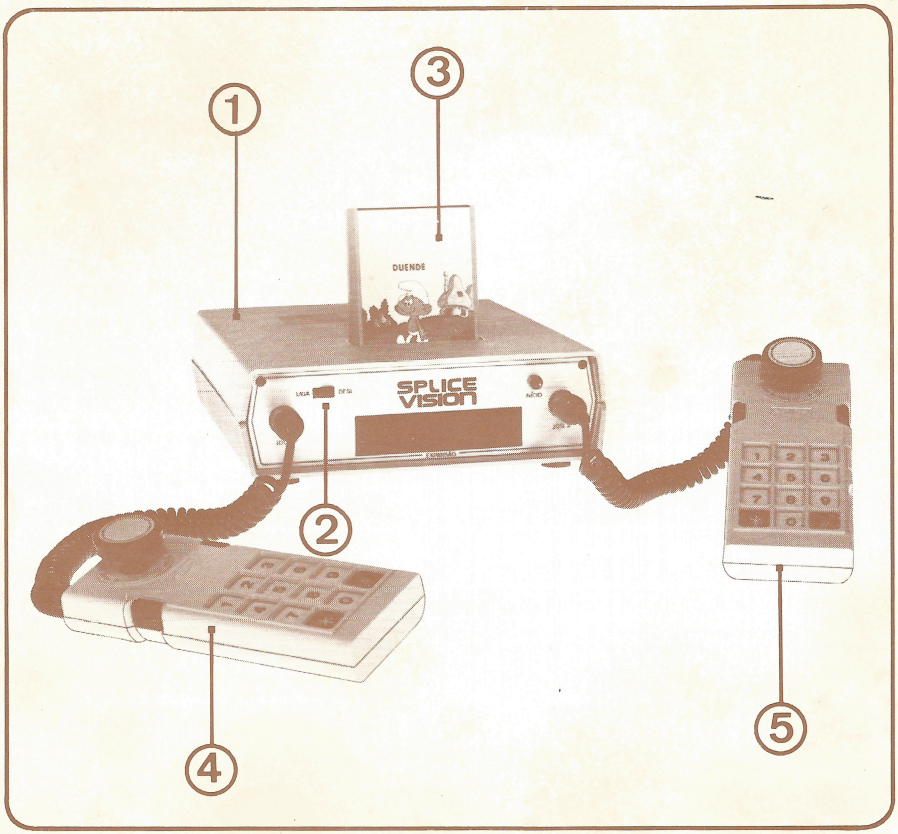


FIGURA 9. Conexão do(s) controlador(es) e do cartucho-programa

1. MICROCOMPUTADOR
2. CHAVE LIGA/DESLIGA
3. CARTUCHO-PROGRAMA
4. CONTROLADOR (PARA O JOGADOR Nº 1)
5. CONTROLADOR (PARA O JOGADOR Nº 2)

IMPORTANTE

ANTES DE INSERIR OU RETIRAR UM CARTUCHO-PROGRAMA, CERTIFIQUE-SE DE QUE A CHAVE LIGA/DESLIGA ESTÁ NA POSIÇÃO "DESL".

CUIDADOS COM O SEU MICROCOMPUTADOR

- Trate o seu microcomputador SPLICEVISION com cuidado.
- Quando não em uso, deixe-o sempre desligado.
- Sempre desligue a fonte de alimentação da tomada quando terminar de jogar.
- Não derrube ou bata o microcomputador e seus controladores.
- Não force a manopla dos controladores, nem bata no teclado.
- Não use objetos pontiagudos no teclado.
- Não deixe as unidades em local sujeito a aquecimento e umidade excessivos.
- Não force o cartucho-programa, tentando inseri-lo pelo lado errado.
- Não molhe nenhuma das partes. Para limpeza, use um pano macio ligeiramente umidecido, com o jogo totalmente desligado.
- Não tente consertar o aparelho.
- No caso de defeitos, consulte o capítulo "LOCALIZAÇÃO DE DEFEITOS".
- Caso não consiga removê-lo, encaminhe o seu sistema para manutenção em uma assistência técnica autorizada.

EXPANSÕES

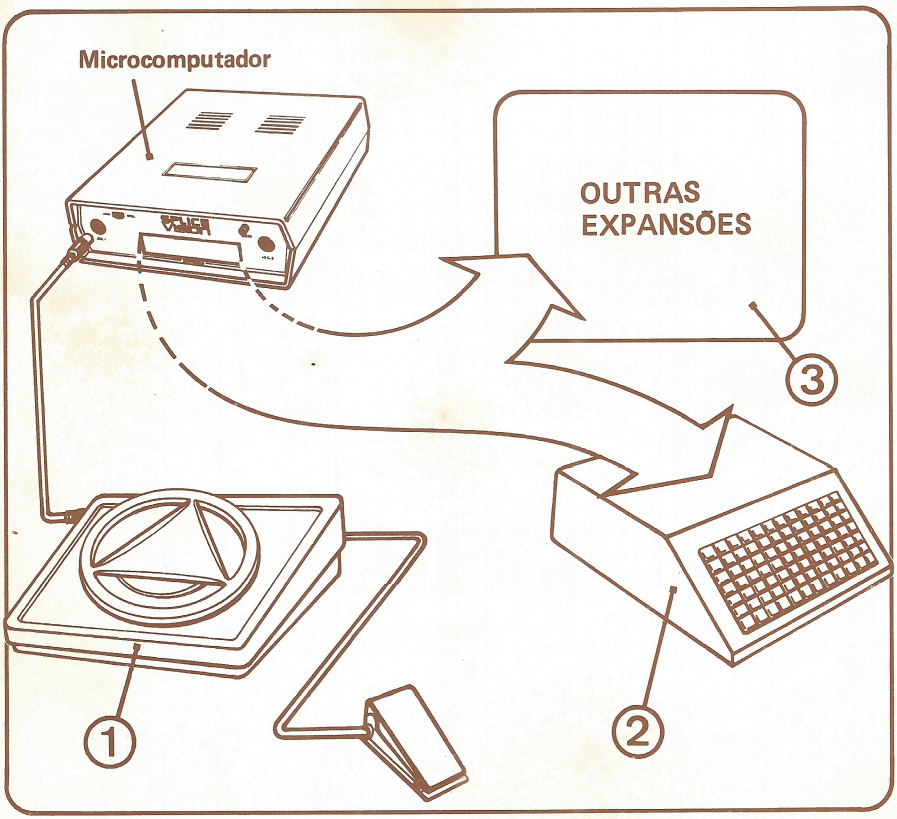


FIGURA 10. Expansões - "UMA JANELA PARA O FUTURO"

1. **VOLANTE**
   Com acelerador, para você sentir todas as emoções de pilotar um FÓRMULA 1.(*)
2. **TECLADO ALFANUMÉRICO**
   Para permitir a você explorar todos os recursos de seu microcomputador.(*)
3. **OUTRAS EXPANSÕES**
   A SPLICE está desenvolvendo para você muitas outras expansões para serem ligadas ao seu MICROCOMPUTADOR SPLICEVISION.
   AGUARDE!

* Próximos lançamentos.

LOCALIZAÇÃO DE DEFEITOS

Caso seu jogo não funcione corretamente, siga o procedimento abaixo:

DEFEITO	CAUSA PROVÁVEL E SOLUÇÃO
□ Nenhuma imagem na tela	□ Chave de Antena mal conectada ou não selecionada para "COMPUTADOR".
□ Imagem fantasma ou borrada	□ Deslize a "Chave de Antena da TV" para "COMPUTADOR", depois para "TV", e novamente para "COMPUTADOR". □ Terminais da antena não ligados corretamente, ou mal apertados. □ Cartucho não inserido corretamente. □ Seleção de canal de TV incorreta. □ Cartucho inserido com o jogo ligado. Desligue o jogo e ligue novamente, ou aperte o botão "início" no painel frontal.
□ Nenhum som	□ Volume da TV não ajustado corretamente. □ Acerte o ajuste fino do canal selecionado.

DEFEITO	CAUSA PROVÁVEL E SOLUÇÃO
□ Som distorcido ou ruído	□ Acerte o ajuste fino do canal de TV até que tanto imagem como som estejam corretos. □ Mude a seleção de canal (de 3 para 4 ou vice-versa). Em último caso, desconecte totalmente a antena de TV.
□ TV não detetando programação ("fora do ar")	□ Verifique se a chave de seleção está na posição TV. □ Ligações na chave de antena incorretas ou mal apertadas.
□ Faixas ou muito chuvisco	□ Ajuste e Controle Horizontal de sua TV. □ Reduza a intensidade de cor. □ Se a figura dança, acerte o ajuste fino e contraste até obter uma imagem fixa. □ Amarre o excesso do cabo de ligação em forma espiral ou coloque o microcomputador longe da TV, se necessário.
□ Controlador não funcionando corretamente	□ Verifique se o conector está ligado no plug do console. □ Se o outro controlador está funcionando corretamente, troque-o de posição e insira-o firmemente no conector não operante. Se não funcionar, provavelmente o Microcomputador está defeituoso. Se funcionar corretamente, provavelmente o primeiro controlador está defeituoso.

SPLICE VISION®

Desafie o Computador!

**Este manual contém as instruções
para utilização do seu
Microcomputador Splicevision.
Se o produto apresentar qualquer defeito,
consulte as orientações e siga os
procedimentos desse manual.
Se, após isso, o defeito ainda permanecer,
procure uma assistência técnica autorizada.**

SPLICE DO BRASIL LTDA.
C.P. 614 - CEP 18100 - Sorocaba - SP
CGC: 45397007/0001-27