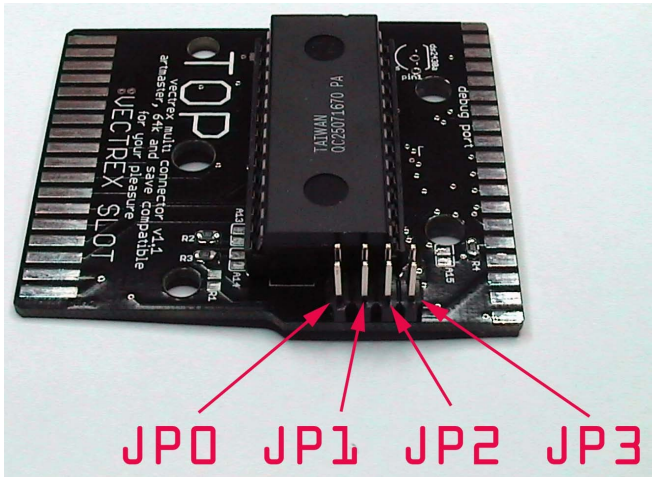


Vectrex Animation Multiconn

Notice d'utilisation - A lire très attentivement avant de commencer !

Félicitations pour l'acquisition de la Vectrex Animation Multiconn Multicart, avec possibilité de sélection de jeux. Veuillez choisir la configuration à l'aide du tableau ci-dessous. (note : "jumper" signifie cavalier en anglais)

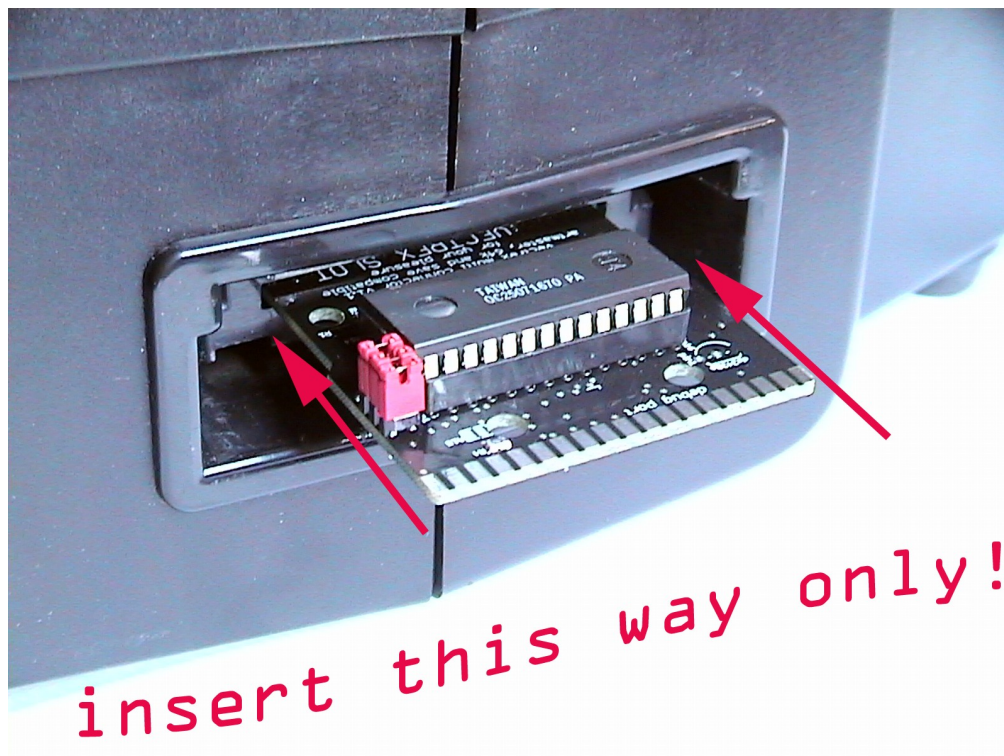


Votre multicart peut contenir jusqu'à quatre cavaliers. A leur nombre (n) correspond le nombre de jeux (2^n) :

<i>no. of jumpers</i>	<i>games</i>
4 (JP0, JP1, JP2, JP3)	16
3 (JP1, JP2, JP3)	8
2 (JP2, JP3)	4
1 (JP3)	2
0	1

<i>no. of jumpers =></i>	4				3			2		1
<i>Game no.</i>	JP3	JP2	JP1	JP0	JP3	JP2	JP1	JP3	JP2	JP3
1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
2	O	O	O	X	O	O	X	O	X	X
3	O	O	X	O	O	X	O	X	O	
4	O	O	X	X	O	X	X	X	X	
5	O	X	O	O	X	O	O			
6	O	X	O	X	X	O	X			
7	O	X	X	O	X	X	O			
8	O	X	X	X	X	X	X			
9	X	O	O	O						
10	X	O	O	X						
11	X	O	X	O						
12	X	O	X	X						
13	X	X	O	O						
14	X	X	O	X						
15	X	X	X	O						
16	X	X	X	X						

Quand le jeu a été sélectionné, insérer très doucement l'Animation Multiconn dans le port cartouche de la console comme montré sur l'image ci-dessous!



Notez que l'Eprom sera de côté supérieur et le bord plus petit de l'Animation Multiconn est inséré dans la fente.

N'essayez jamais d'insérer l'Animation Multiconn dans un autre sens : vous endommagerez le Multiconn ET votre Vectrex

Quand vous devez remplacer l'Eprom par vous-même, placer un petit couteau (tel un couteau suisse) entre l'Eprom et le socle pourrait s'avérer utile.

Bon jeu à tous !