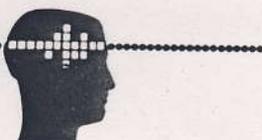


GREAT GAME MACHINE A MODULES INTERCHANGEABLES

L'intellectuel du jeu



GREAT GAME MACHINE

A MODULES INTERCHANGEABLES

MODE D'EMPLOI

1 - INTRODUCTION

Vous êtes l'heureux propriétaire de l'un des meilleurs jeux portables utilisant un micro-processeur : le GREAT GAME MACHINE. Le Great Game Machine (GGM), offre de nombreuses possibilités dues à l'aspect modulaire de l'appareil, en effet, il sera toujours à la pointe du progrès technique et ne se démodera pas. Vous pouvez adapter sur votre console plusieurs modules permettant de jouer à différents jeux (par exemple, le black jack, les dames, le reversi, les échecs, le kriegspiel). Grâce à la position mémoire et à l'aspect modulaire du GGM vous pourrez adapter successivement plusieurs modules différents pour un même type de jeu. Ainsi pour le jeu d'échec par exemple, vous vous mesurerez à Gruenfeld édition (module d'ouverture), puis à Morphy édition (l'un des programmes les plus performants en milieu de partie) et enfin Capablanca édition (module destiné aux finales).

Le module Morphy édition est déjà à lui seul, l'un des programmes les plus performants commercialisés à ce jour.

Si vous êtes un joueur de haut niveau, vous pourrez augmenter la puissance de ce programme en vous procurant les modules Gruenfeld et Capablanca.

2 - CARACTÉRISTIQUES SPÉCIFIQUES

Une fois fermée votre console a une présentation compacte (23 cm = 22,5 cm = 5 cm) ; avec le tiroir ouvert (39,5 cm = 22,5 cm = 5 cm).

— Compartiment de rangement des pièces.

En ouvrant le tiroir à fond, apparaîtra le compartiment de rangement des pièces.

— Des diodes alphanumériques extra larges.

Elles vous permettront une lecture aisée sur l'écran.

— Position mémoire.

A tous moments vous pouvez interrompre votre partie et la mettre en mémoire. Pour se faire, mettez le bouton de marche/arrêt sur la position mémoire. La partie sera gardée en mémoire plusieurs jours si l'appareil fonctionne sur le secteur et 24 heures environ avec les batteries rechargeables.

Si vous utilisez différents modules pour un même jeu (par exemple le jeu d'échecs), appuyez sur la touche rank, mettez l'interrupteur marche-arrêt sur la position mémoire, enlevez le module Gruenfeld, introduisez le module Morphy et revenez sur la position on. Pour introduire le module Capablanca, procédez de la même façon.

— Compartiment destiné aux modules.

Pour jouer, introduisez le module choisi dans le compartiment (fig. 1).

— Bruitages.

GGM émet différents sons qui varient en fonction du module utilisé.

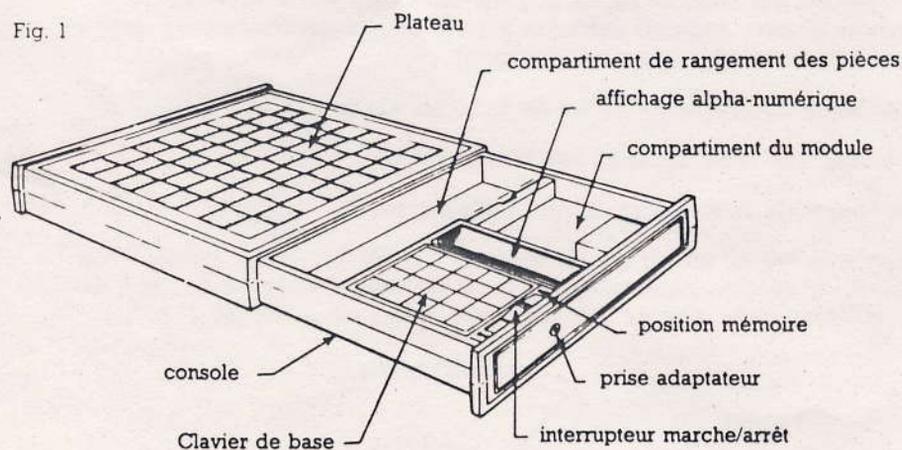
— Plateau.

Chaque case est repérée par des coordonnées alphanumériques afin de faciliter l'introduction des différentes données dans l'appareil. Certain module requiert un plateau différent (il sera livré avec le module correspondant).

— Batteries rechargeables

Les batteries rechargeables, livrées en option, permettent de jouer environ 6 heures ou de garder en mémoire une partie pendant 24 heures lorsqu'elles sont en pleine charge.

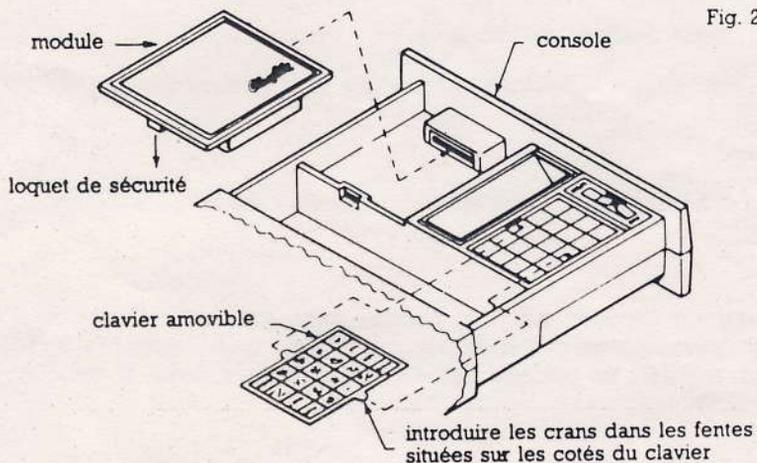
Fig. 1



Le conditionnement contenant le module MORPHY contient les accessoires suivants :

— un module, des pièces, un manuel d'instruction et un clavier amovible.

Le module doit être inséré dans la console selon la fig. 2, uniquement quand le bouton de mise en marche est dans la position OFF. Le clavier amovible se glisse dans son compartiment suivant la fig. 2. Il se nettoie avec une éponge humide et du savon.



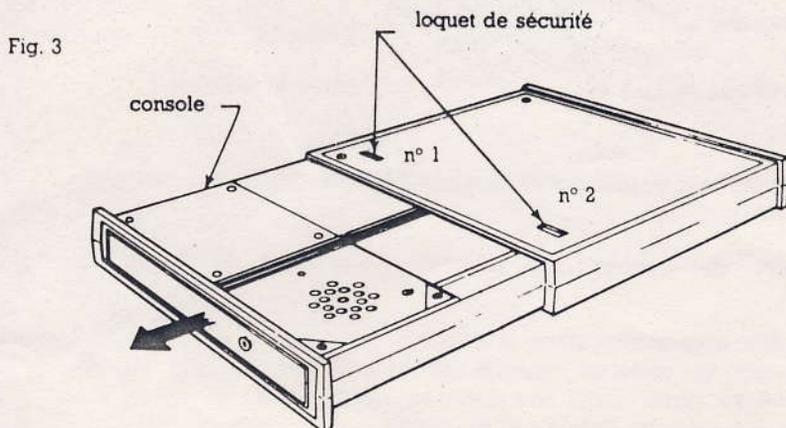
3 - ALIMENTATION

Alimentation sur secteur par transformateur 220 V, consommation 4 W.

Alimentation par batterie rechargeable, elles sont vendues en option et apportent à votre appareil une plus grande souplesse d'utilisation. (contacter votre revendeur pour cette option).

L'installation des batteries se fait de la façon suivante :

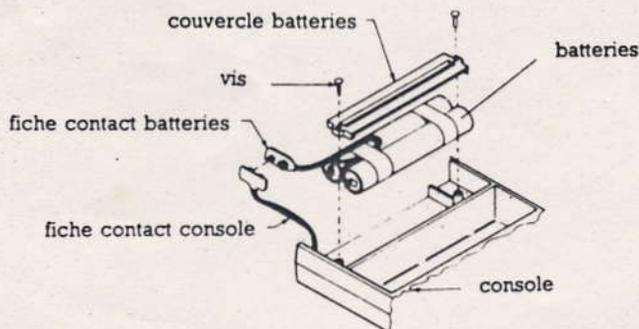
- Vérifiez que votre appareil soit bien branché.
- Ouvrez votre tiroir à fond et retournez l'appareil.
- Appuyez sur le loquet de sécurité n° 1 (voir fig. 3) au moyen d'un tournevis et tirez légèrement le tiroir du même côté de façon à le débloquer ; puis répétez la même opération avec le loquet n° 2.



- Soulevez légèrement l'envers du plateau en son milieu avec votre tournevis, en tirant le tiroir vers vous ; la sécurité se débloquera.
- Enlevez complètement le tiroir et retournez-le.
- Dévissez les vis qui maintiennent le couvercle des piles (voir fig. 4).
- Mettez en contact les deux fiches d'alimentation et placez les batteries dans leur compartiment.
- Revissez les vis qui maintiennent le couvercle de sécurité des batteries.
- Réintroduisez le tiroir dans son compartiment.

N.B. Les batteries ne se rechargent que si l'appareil est en position ON ou en position Mémoire.

Fig. 4



4 - PRÉCAUTIONS A PRENDRE

- Ne pas laisser votre appareil exposé à des températures extrêmes.
- Ne pas le laisser à l'humidité ni à côté d'une source de chaleur.
- Ne pas laisser branché l'appareil sur le secteur lorsqu'il est en position OFF.

Si MORPHY ne se comporte pas comme prévu dans le code de procédures et d'opérations que vous venez de lire, retournez l'adaptateur ou essayez une autre prise de courant.

Garantie : se reporter à la carte de garantie jointe à l'appareil.