



Dreamcast™

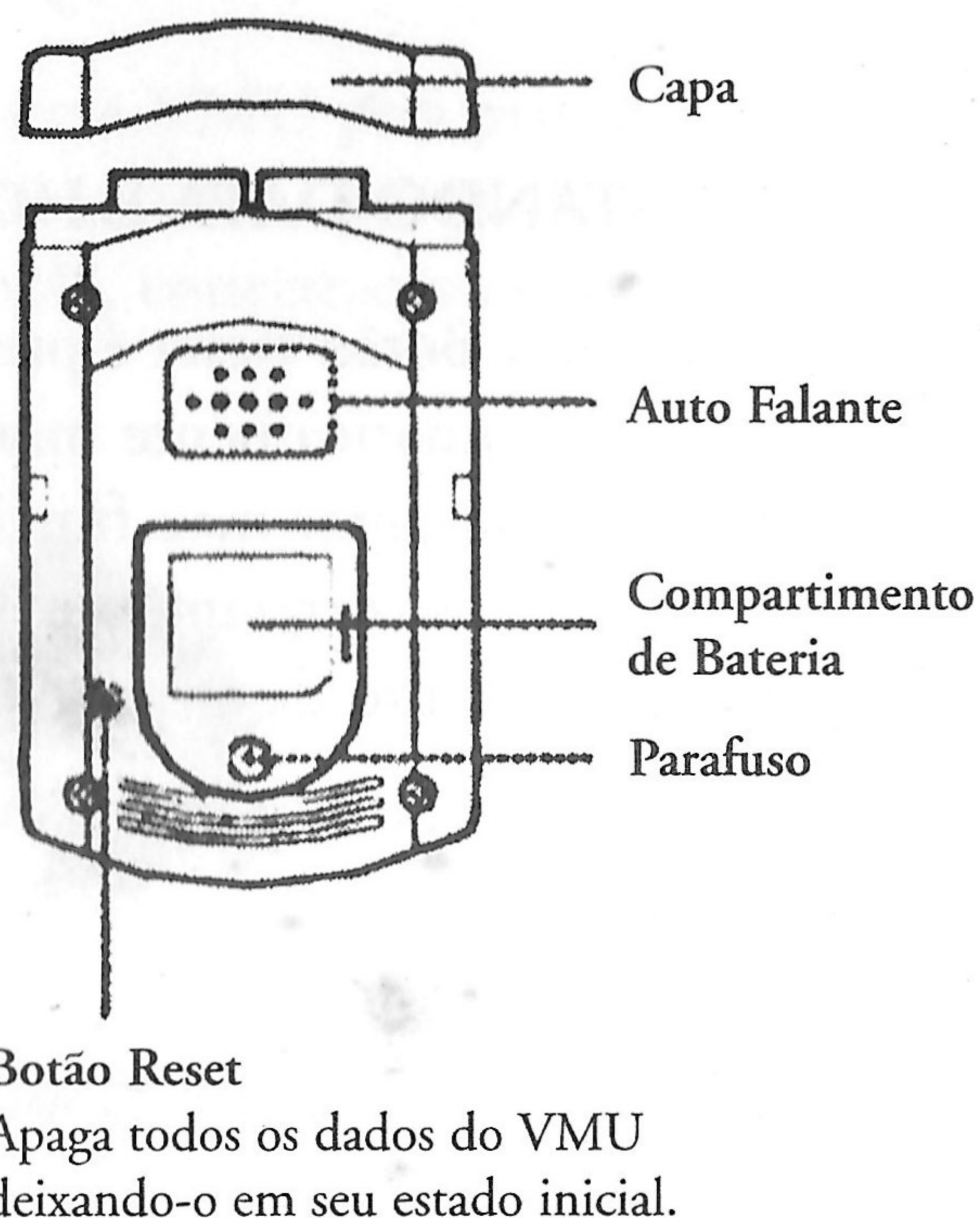
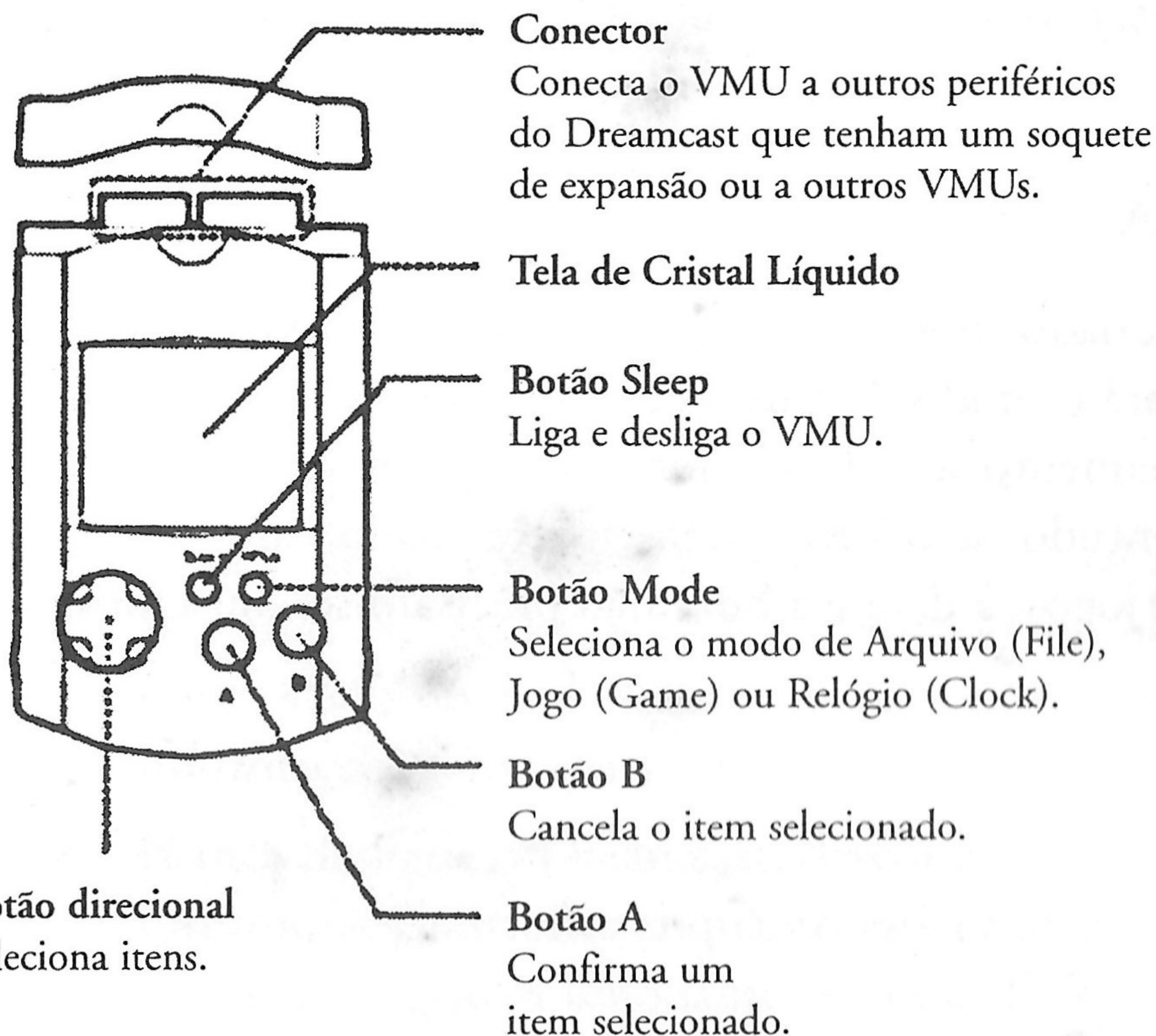
VISUAL MEMORY UNIT

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Obrigado por adquirir este produto. Antes de usar o Visual Memory Unit, por favor leia este Manual de Instruções atentamente. Após a leitura, certifique-se de manter o Manual sempre à mão para futuras referências.

Conteúdo: Visual Memory Unit e Manual de Instruções

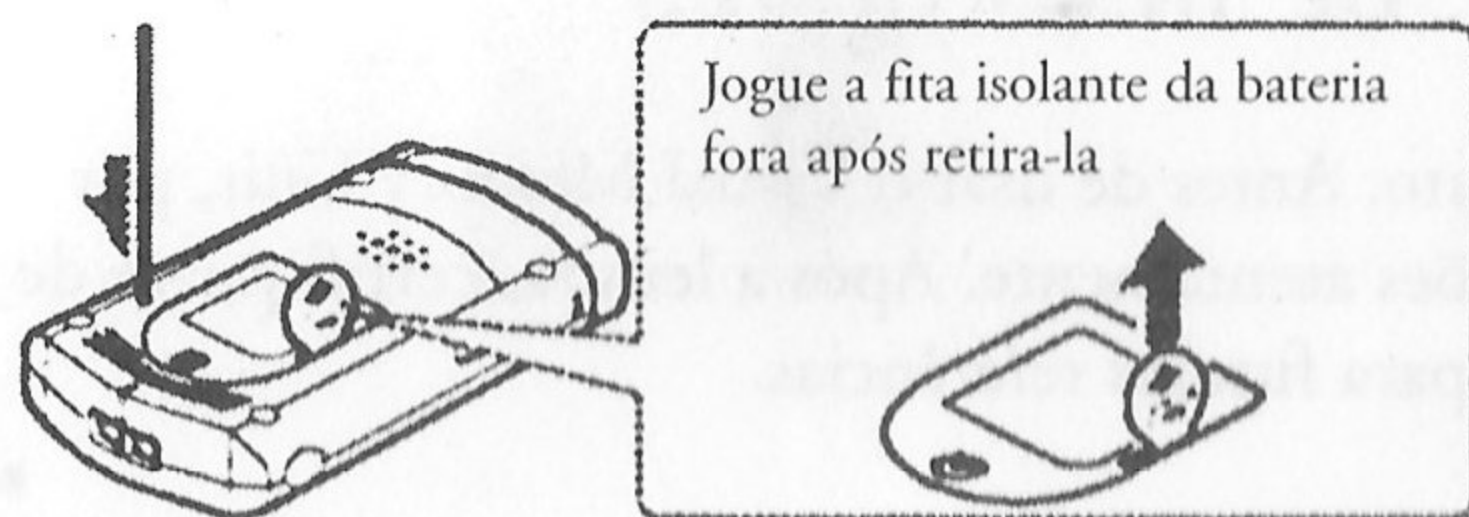
O Visual Memory Unit é compatível apenas com o Dreamcast.



BOTÃO RESET

Use um objeto fino e comprido para pressionar o Botão Reset (localizado na parte de trás do seu VMU) nas situações descritas abaixo. Após o Botão Reset ter sido pressionado, a tela do ajuste do relógio aparecerá.

- Quando jogando pela primeira vez (depois de retirar a fita isolante da bateria).
- Quando a bateria for trocada.
- Quando o VMU parar de funcionar devido a um grande impacto.
- Quando a tela não funcionar corretamente.

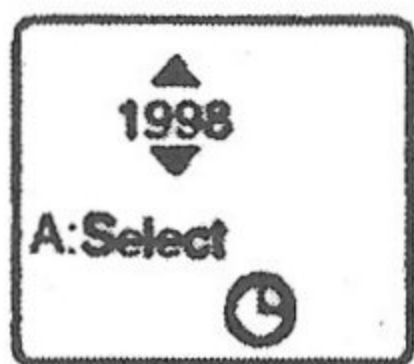


Notas:

- Não pressione os botões do seu VMU com força desnecessária.
- Todos os dados da memória do VMU são perdidos quando o botão Reset é pressionado.
- Não pressione o botão Reset, exceto quando realmente necessário.

AJUSTANDO DATA E HORA

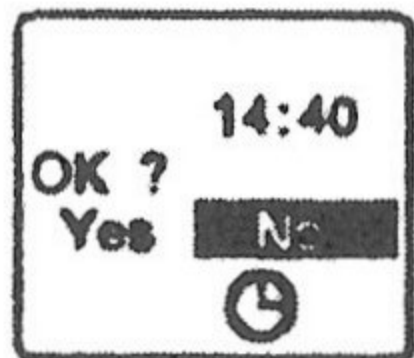
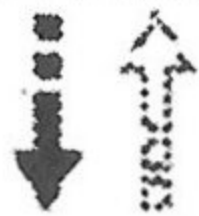
Quando o Botão Reset é pressionado (por exemplo, após trocar a bateria), o VMU automaticamente mostrará o modo de ajuste de data e hora. Alguns jogos podem apresentar mau funcionamento se a data e hora não estiverem configurados corretamente. Contudo, se o VMU somente for usado para armazenamento de arquivos de jogos, a data e a hora não precisam ser ajustados.



Tela de Ajuste

Use as setas para cima e para baixo do botão direcional para fazer suas seleções, e use o Botão A para confirmar tais escolhas.

Pressione o Botão B para retornar à tela anterior.



Tela Final

Uma vez que todos os ajustes tenham sido feitos, confirme-os.

Selecione Sim (Yes) se os ajustes foram feitos corretamente. A tela principal do VMU será então mostrada. Selecione Não (No) e pressione o botão A ou B para refazer os ajustes.

O Visual Memory Unit (VMU) é um cartão de memória externo que pode ser usado plugando-o nos soquetes de expansão do Dreamcast Controller ou outro acessório Dreamcast compatível com o mesmo. O VMU tem capacidade para armazenar até 200 blocos de informações. É preciso inicializar o VMU quando o mesmo for ser usado pela primeira vez. Para maiores detalhes sobre a inicialização, consulte este Manual de Instruções e/ou o Manual de Intruções que acompanha o seu console.

- O Visual Memory Unit é usado para armazenar diferentes arquivos gerados pelos jogos do Dreamcast que são compatíveis com o mesmo.

INICIALIZAÇÃO (APAGANDO TODOS OS ARQUIVOS)

O processo de “inicialização” é necessário quando usar o VMU pela primeira vez. Quando você quiser apagar todos os arquivos do seu VMU ou quando não for mais possível carregar nenhum arquivo de seu VMU, conecte-o ao seu Dreamcast Controller e inicialize-o.

Notas da Inicialização:

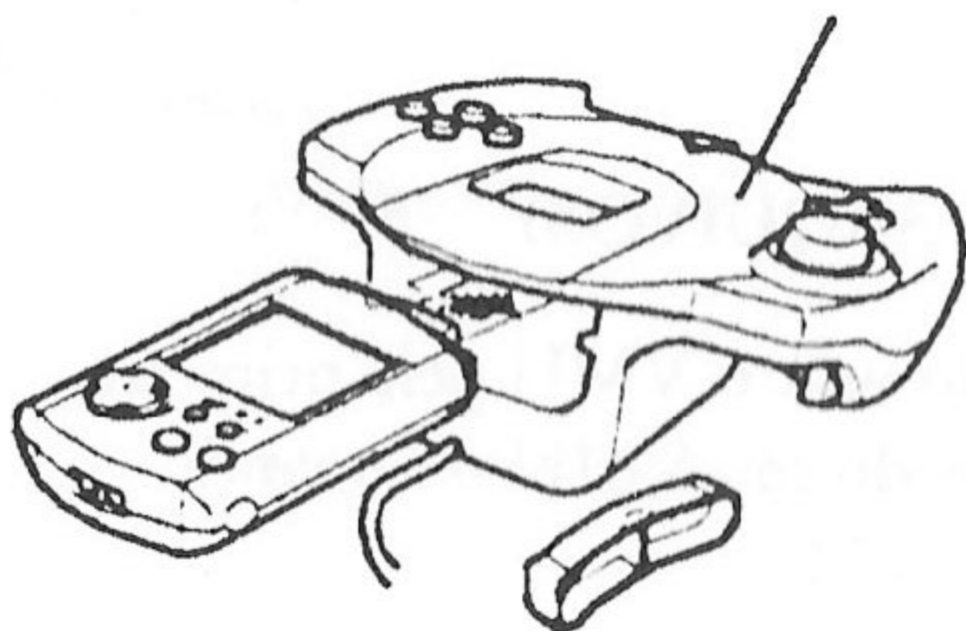
- Se um cartão que contém arquivos for inicializado, todos os arquivos serão apagados. Se tais arquivos forem importantes ou necessários, copie-os em outro VMU antes de fazer a inicialização. Veja ainda neste Manual maiores informações sobre o assunto.
- Nunca desligue o Dreamcast, desconecte o VMU ou desconecte o Dreamcast Controller enquanto estiver inicializando o VMU, copiando ou apagando arquivos (enquanto o ícone “!” estiver sendo mostrado). Uma vez que o arquivo for estragado ele não mais poderá ser carregado, e então deverá ser apagado.

Notas de Conexão:

- O VMU pode ser conectado ou desconectado do Dreamcast Controller sem que o console tenha que ser desligado.
- Antes de conectar o VMU no Dreamcast Controller ligue o VMU na tela de ajuste de data/hora ou no menu de arquivos. Se o VMU for conectado ao Dreamcast Controller enquanto estiver no modo de jogo (Game Mode) ou desligado, problemas com o jogo e/ou com os arquivos do VMU poderão ocorrer.
- A quantidade de blocos livres para um jogo ser gravado vai depender do jogo. Para maiores detalhes consulte o manual do jogo.
- Embora incomum, é possível que alguns arquivos se danifiquem quando sobre gravados várias vezes.

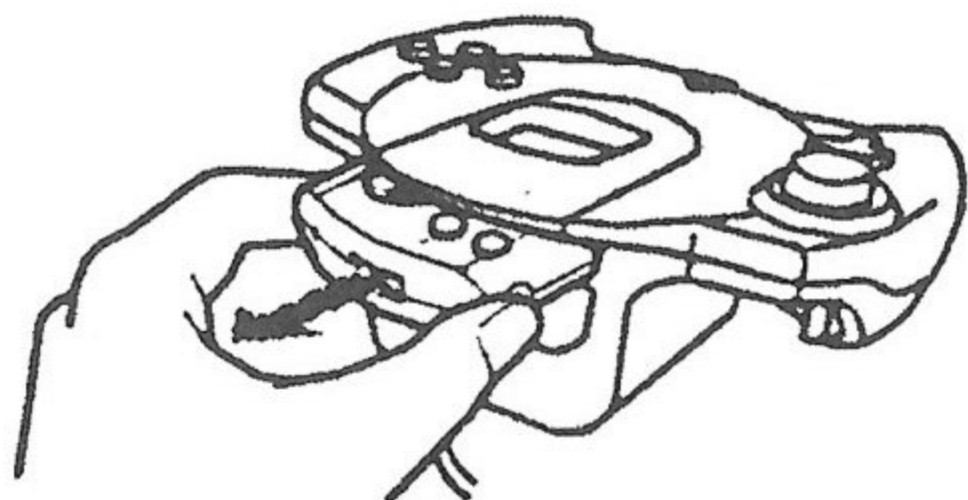
Os métodos para salvar um jogo variam de acordo com o software. Para maiores detalhes sobre como salvar e/ou carregar jogos, verifique as instruções contidas no Manual de Instruções que acompanha o software.

CONECTANDO O VMU



Remova a capa do VMU e então conecte-o no Soquete de Expansão do Dreamcast Controller. Guarde a capa em um lugar seguro para não perdê-la.

DESCONECTANDO O VMU



Puxe o VMU firmemente do Dreamcast Controller.

O VMU possui três modos de funcionamento: Arquivo (File), Jogo (Game) e Relógio (Clock). As funções e operações disponíveis em cada modo são diferentes. Para maiores detalhes, leia a descrição de cada um deles a seguir.

Notas:

O modo não pode ser mudado enquanto um arquivo está sendo gravado ou carregado.

Selecionando um Modo

1. Pressione o Botão Sleep para ligar o VMU.
2. Pressione o Botão Mode repetidamente até que para o modo desejado apareça.
3. Pressione o Botão A para confirmar o modo.

Cancelando um Modo

Para sair de um modo, pressione o Botão Mode. A tela de seleção irá aparecer.

Pressionando o Botão Mode irá alternar a seguinte sequência: File Mode - Game Mode - Clock Mode

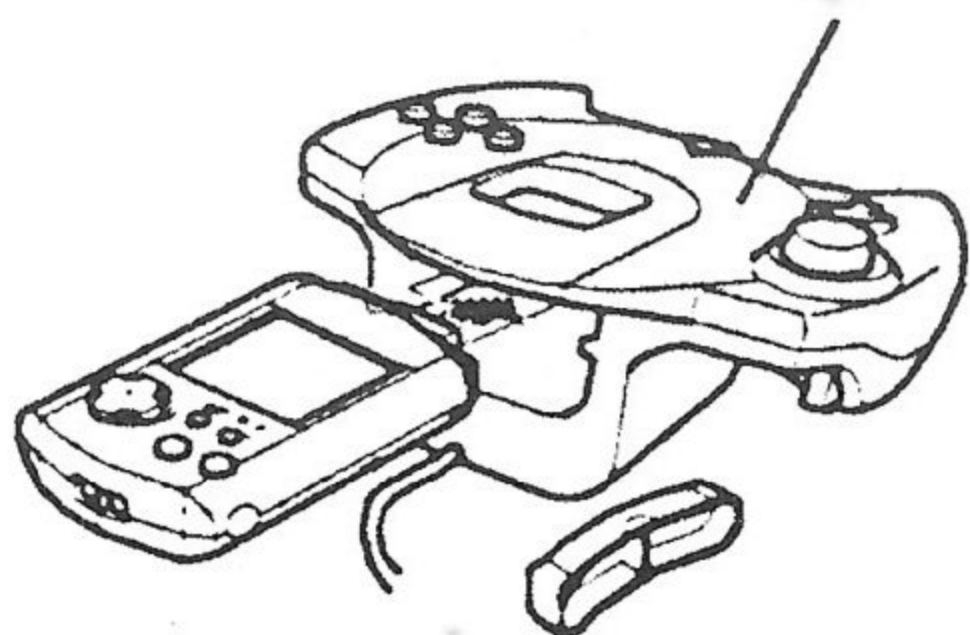
Auto Desligamento

Se não houver nenhum tipo de ação por 2 minutos, o VMU irá desligar automaticamente. Para ligá-lo novamente, pressione o botão Sleep.



MODO DE JOGO (Game Mode)

Quando um Mini Game for salvo pelo Dreamcast no VMU, a tela de Mini Game será mostrada. Para detalhes em como salvar, jogar e operar Mini Games, verifique as recomendações contidas no Manual de Instruções do próprio jogo.



Salvando um Mini Game no VMU

Remova a capa do VMU e então plugue-o no soquete de expansão do Dreamcast Controller.

Notas:

- Game Mode não pode ser selecionado enquanto o VMU estiver conectado ao Dreamcast Controller.
- Não pressione o botão Reset ou desplugue o VMU do Dreamcast Controller enquanto um arquivo estiver sendo transferido.

MODO RELÓGIO (Clock Mode)

Este modo é usado para mostrar o relógio, ajustar o relógio, selecionar a fonte e selecionar a tela do relógio. Enquanto o relógio estiver sendo mostrado, o Botão Direcional pode ser usado para selecionar o display de data ou de hora. Enquanto ajustando o relógio, é possível selecionar dentre três fontes para a tela do relógio (arredondada, negrito ou gótica) e dentre três tipos de animações para o relógio.



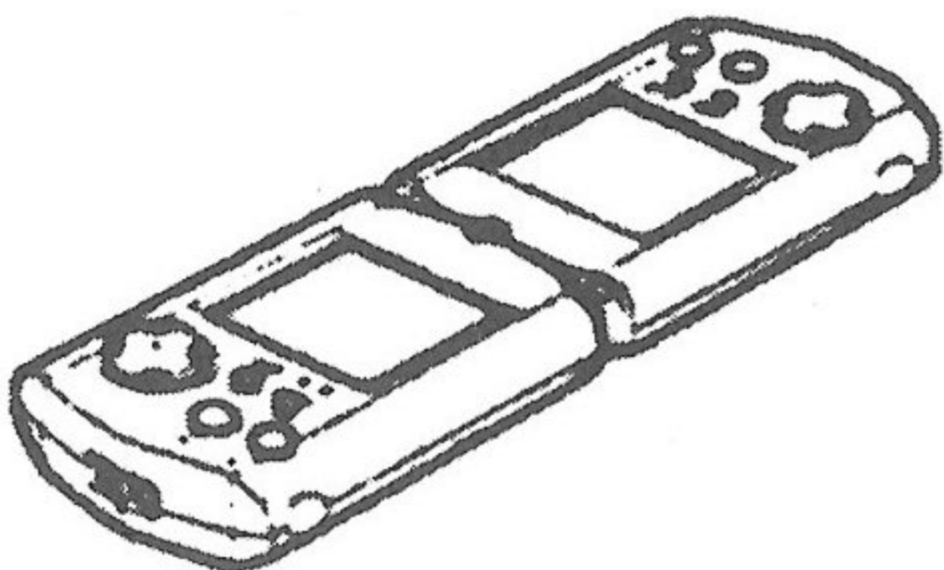
MODO DE ARQUIVO (File Mode)

Este modo é usado para copiar e deletar arquivos que foram salvos, e pode armazenar arquivos até a capacidade máxima de 200 blocos.

É preciso inicializar o VMU na primeira vez que ele for ser usado. Para maiores detalhes, leia o manual que acompanha o Dreamcast.

Conectando o VMU à outro VMU

Arquivos podem ser transferidos de um Visual Memory Unit a outro conectando-os diretamente um no outro.



Remova as capas de ambos os VMUs, certifique-se de que estejam orientados corretamente e então conecte-os firmemente.

Esta função apaga arquivos que não mais são necessários ou que não mais podem ser carregados. Se nenhum arquivo tiver sido salvo, "Delete" não poderá ser acessado.

Quando copiando um arquivo, confirme quantos blocos livres existem no VMU receptor. Quando copiando arquivos múltiplos, desconecte os VMUs após cada arquivo e depois conecte-os novamente para copiar o próximo arquivo.

MENSAGENS DE ERRO

1. Nome de arquivo repetido

A operação foi interrompida porque um arquivo com o mesmo nome já existe.
Se necessário apague o arquivo com o mesmo nome.

1. Memória insuficiente

Não existe espaço livre suficiente na memória.
Apague alguns arquivos que você não esteja usando.

2. Erro de Cópia

A operação de cópia falhou.
Desconecte os VMUs e conecte-os novamente.

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

R. Princesa Isabel, 15 – Crespo

Manaus - AM – CEP 69075-810 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 – Perdizes

São Paulo - SP – CEP 01156-050 – Tel. (011) 3661-3334

- Note que as especificações e o exterior do produto podem mudar sem noticiamento das modificações.
- Reprodução não autorizada do conteúdo desse documento é proibida.
- SEGA, Dreamcast, e VMU (Visual Memory Unit) são logomarcas da SEGA Enterprises, Ltd.
- Os logos da Microsoft, Windows, e Windows CE estão registrados como logomarca ou logomarcas da Microsoft Corporation nos EUA e outros países.

Exportação, uso para lucro, aluguel ou leasing desse produto são proibidos.