

This is the User manual for the Amstrad GX4000 console.  
© Copyright Amstrad plc

Permission has been granted to Kevin Thacker to reproduce this document in electronic form.

616Z001-40993  
2630101B

# GX 4000

USER INSTRUCTIONS  
MANUAL DEL USUARIO  
MANUALE D'USO  
MANUEL DE L'UTILISATEUR

**AMSTRAD**



The product described in this manual and products for use with it are subject to continuous development and improvement.

This manual is provided to you free of charge and is intended only to assist the reader in the use of the product. The information contained in this manual and literature provided with the product is given by AMSTRAD in good faith.

AMSTRAD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND AMSTRAD ACCEPTS NO LIABILITY FOR ANY LOSS OR DAMAGE ARISING FROM THE USE OF ANY INFORMATION PROVIDED OR OMITTED.

This manual may include technical inaccuracies or typographical errors. Changes are periodically made to the information contained herein; these changes will be incorporated in new editions of the publications. AMSTRAD may make improvements and/or changes in the product(s) and/or the program(s) described in this publication at any time but does not undertake to notify customers of these changes.

The products referred to herein are not designed and should not be used for, or in connection with, life critical functions or any activity in which an error or a fault may result in physical damage or injury to person(s) and AMSTRAD does not authorise such use.

You must carefully read these instructions, any Software Licence Agreements, the Guarantee Card and all other literature provided with the product.

#### **IMPORTANT**

The terms and instructions, contained in the Guarantee Card provided with the product, must be strictly complied with.

#### **EXCLUSIONS OF CONSEQUENTIAL LOSS**

IN ANY EVENT, AMSTRAD ACCEPTS NO LIABILITY FOR ANY CONSEQUENTIAL LOSS OR DAMAGE ARISING FROM THE USE OF THIS MANUAL OR PRODUCTS USED WITH IT OR ANY INFORMATION PROVIDED IN OR OMITTED FROM THIS MANUAL INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ECONOMIC OR FINANCIAL LOSS, DAMAGE TO PERIPHERAL EQUIPMENT OR PRODUCTS, LOSS OF USE, PRODUCTIVITY OR TIME.

**Nothing In this document Is Intended to exclude or restrict any of the consumer's rights where to do so would be illegal.**

All correspondence relating to the product or this manual should be addressed to:

AMSTRAD PLC  
Brentwood House  
169 Kings Road  
BRENTWOOD  
Essex CM 14 4EF

© Copyright 1990 AMSTRAD plc

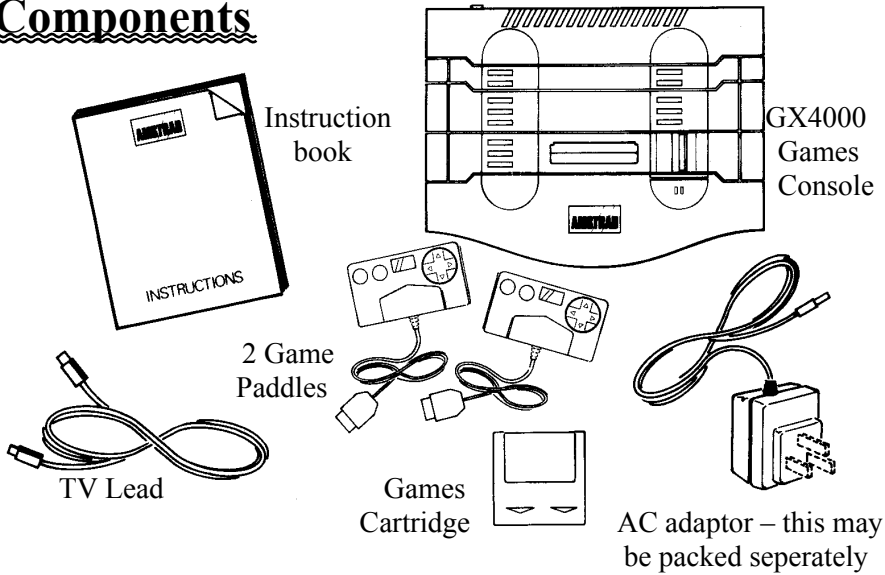
Neither the whole nor any part of the information contained herein, nor the products described in this manual may be adapted or reproduced in any material form except with the prior written approval of AMSTRAD plc.

Written by Sue Maybee, drawings by Gray J Webber, layout and typesetting by Janet Kiddier

Published by AMSTRAD PLC



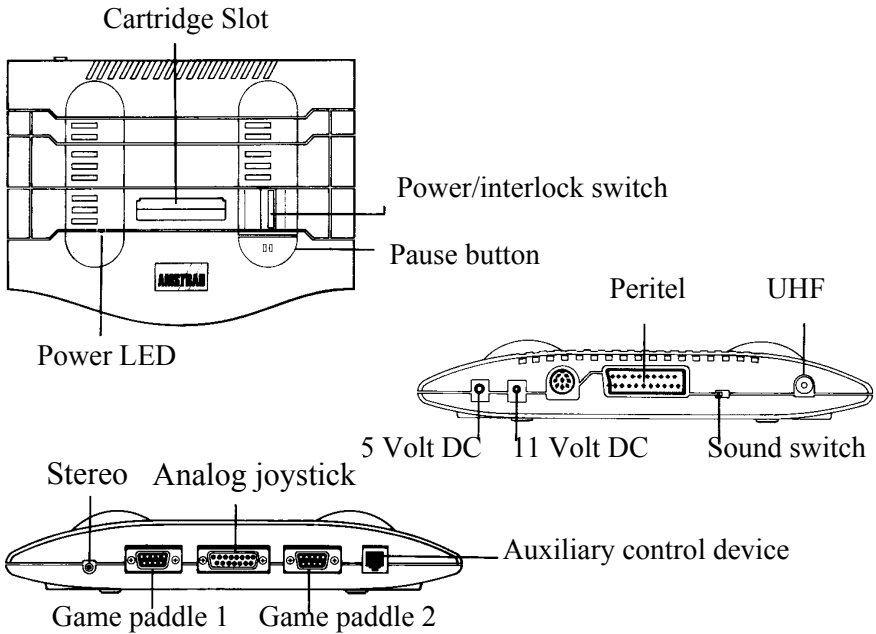
# Components



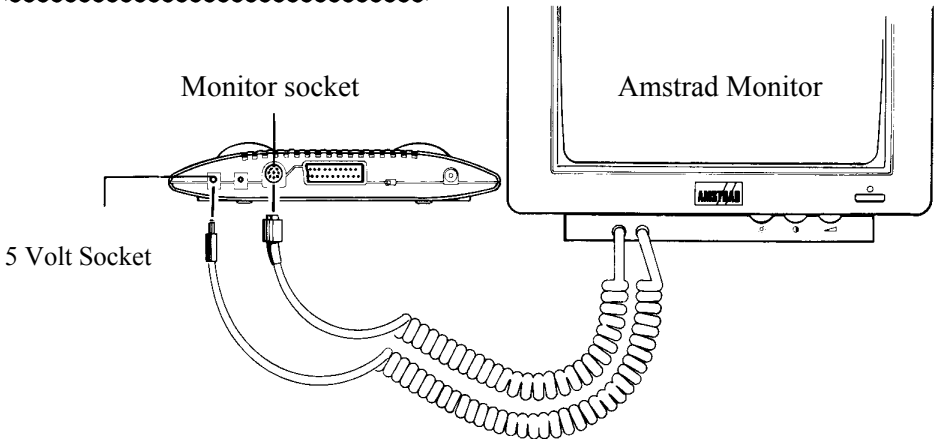
## Looking after your GX4000

- ★ *Always turn off the power switch on the console before inserting or removing a cartridge*
- ★ *After use remove the cartridge and unplug the AC adapter from the electrical supply.*
- ★ *Never touch the electrical contacts of a cartridge and keep away from dust and dirt*
- ★ *Treat the Game Paddles with reasonable care*
- ★ *Only use the AC Power adapter supplied or the power via an Amstrad MM12 or CM14 monitor*
- ★ *Do not pull at the console with the game paddles or any other control device*
- ★ *When disconnecting any plug from the console pull the plug itself -not the wire*
- ★ *Do not expose any of the components to extreme heat or cold*
- ★ *Do not spill liquids on any of the components*
- ★ *If you insist on cleaning use a soft cloth dampened with water only*

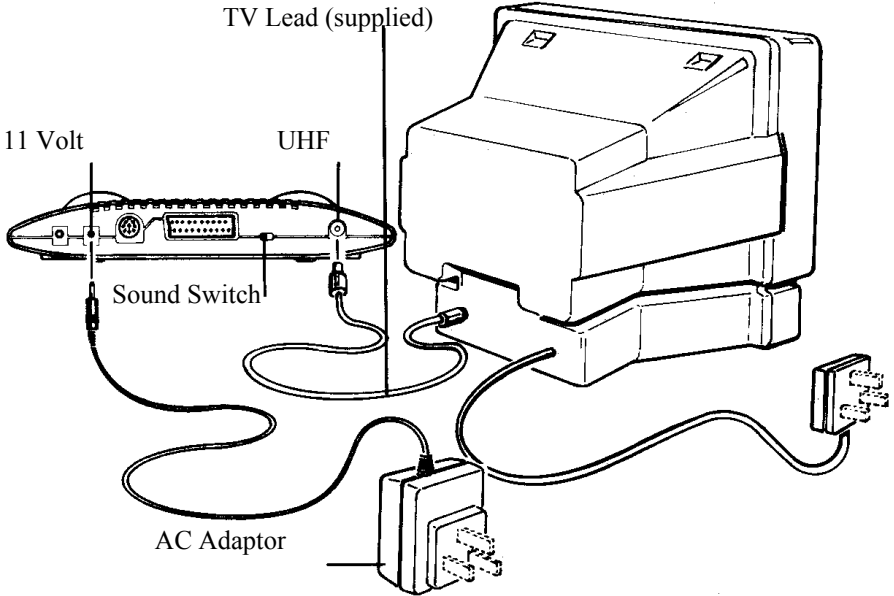
# Features



# Monitor Connection



# TV Connection



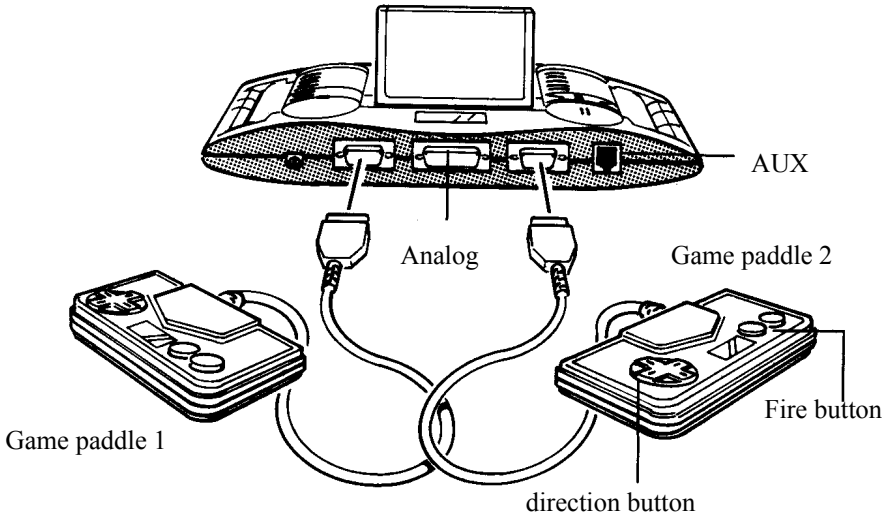
## **Peritel** (alternative television connection)

Instead of using the TV lead supplied a Peritel lead can be bought and used to connect the console to the Peritel socket (sometimes called SCART or Audio/Video) on your television, this may improve the image on the screen.

## **External amplifier/speakers** (alternative sound)

The console may be connected to a stereo amplifier and speaker. The input lead to your stereo amplifier should be terminated with a 3.5 mm stereo jack plug, which should be inserted into the stereo socket on the GX4000.

# Games Paddle Connection



## Other Control Devices

Note: Control devices other than the supplied Game Paddles will only work with a game written to support them.

Analog - an analog joystick can be connected and used instead of or as well as the games paddles supplied.

AUX - a light gun or other auxiliary control device can be connected and used instead of or as well as the paddles or analog joystick.



# Operation

## Start

### Plug into and switch on the Power Supply

*If using an Amstrad CM14 or MM12 -plug in and switch on the monitor.*

*If using your television -plug in the AC adapter and switch on.*

### Load the cartridge into the Console

*Do not use unnecessary force, check you are not trying to insert the cartridge upside down.*

### Switch on the Console

*Use the power/interlock switch. This switches the console on and locks the cartridge into position. NEVER USE FORCE - SWITCH OFF THE CONSOLE BEFORE LOADING OR UNLOADING A CARTRIDGE.*

### Adjust the picture

Adjust your monitor to get a clear image on the screen, if you are using a television you will need to tune it:

*Select a spare or unused channel then adjust the tuning control or if your television has a rotary programme selector knob turn it until the image on the screen becomes steady (the signal will be approximately at channel 36).*

### Adjust the sound

*Adjust the volume control as required. If there are no game sounds -adjust the sound switch on the games console.*

### Pause

*Press the pause button to freeze the game. Press it again to continue.*

### Stop

*When you want to stop a game switch off using the Interlock/power switch and then remove the cartridge – DO NOT ATTEMPT TO REMOVE A CARTRIDGE BEFORE SWITCHING OFF.*

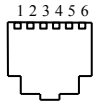
# Problem Solving

<b>PROBLEM</b>	<b>CHECKS AND ADJUSTMENTS</b>
NO PICTURE BUT SCREEN IS LIT	<p>Check the power/interlock switch is ON.</p> <p>Check the AC adaptor is plugged into the electrical supply and the socket is switched on.</p> <p>Check the Console is properly connected to the aerial socket on your television using the TV lead supplied.</p> <p>Check the cartridge is inserted into the console correctly.</p> <p>Check the television is set to the correct channel (Channel 36)</p>
PICTURE IS ROLLING OR HAS BARS OR LINES ON IT	<p>Adjust the vertical or horizontal hold controls on your television or monitor until the picture becomes steady.</p>
POOR PICTURE	<p>Check all leads are firmly connected.</p> <p>Adjust the fine-tune and contrast controls on your television. If your television has an automatic fine-tuning control turn it off and use the manual control (you cannot do this if your television loses the colour when the automatic fine-tuner is off)</p> <p>Move the console away from the television – it may be positioned to close.</p>
NO GAME SOUNDS	<p>Adjust the SOUND switch on the console.</p> <p>Adjust the television volume and fine tune control.</p>
PROBLEMS RECEIVING TELEVISION PROGRAMMES	<p>Check the power switch on your console is turned OFF and the TV lead is disconnected.</p> <p>Check the aerial is connected properly.</p>

If you still have a problem contact your dealer or our Customer Services Department.

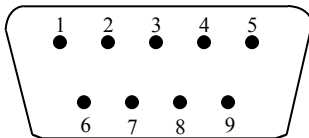
# Technical Information - Connectors

## Aux



PIN 1	+5V	PIN 4	FIRE 2
PIN 2	COMMON	PIN 5	FIRE 1
PIN 3	LPEN	PIN 6	GND

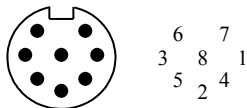
## Game Paddles



PIN 1	UP	PIN 6	FIRE 2
PIN 2	DOWN	PIN 7	FIRE 1
PIN 3	LEFT	PIN 8	COMMON
PIN 4	RIGHT	PIN 9	COM 2
PIN 5	SPARE		

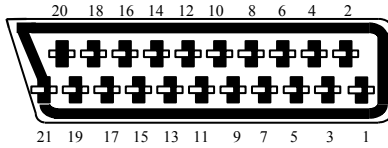
NOTE: Pin 9 is not COM 2 on Game Paddle 2 connector

## Monitor



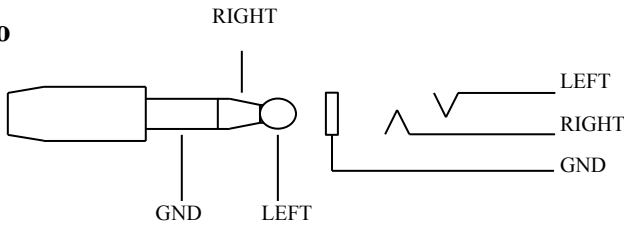
PIN 1	SYNC	PIN 5	BLUE
PIN 2	GREEN	PIN 6	L SOUND
PIN 3	LUM	PIN 7	R SOUND
PIN 4	RED	PIN 8	GND

## Peritel



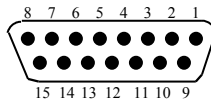
PIN 1	AUDIO RIGHT	PIN 12	NOT CONNECTED
PIN 2	NOT CONNECTED	PIN 13	GROUND
PIN 3	AUDIO LEFT	PIN 14	NOT CONNECTED
PIN 4	GROUND	PIN 15	RED
PIN 5	GROUND	PIN 16	(TIED HIGH)
PIN 6	NOT CONNECTED	PIN 17	GROUND
PIN 7	BLUE	PIN 18	GROUND
PIN 8	(TIED HIGH)	PIN 19	COMPOSITE VIDEO (COMPOSITE SYNC IN FRENCH VERSION)
PIN 9	GROUND	PIN 21	NOT CONNECTED
PIN 10	NOT CONNECTED	PIN	SCREEN
PIN 11	GREEN		

## Stereo



PIN 1	LEFT CHANNEL
PIN 2	RIGHT CHANNEL
PIN 3	GND

## Analog



ANALOG STICK 1		ANALOG STICK 2	
PIN 1	GND (POT COMMON)	PIN 9	GND (POT COMMON)
PIN 2	FIRE 1	PIN 10	FIRE 1
PIN 3	X1	PIN 11	X2
PIN 4	COM 1 (SWITCHES)	PIN 12	COM 2 (SWITCHES)
PIN 5	+5V	PIN 13	Y2
PIN 6	Y1	PIN 14	FIRE 2
PIN 7	FIRE 2	PIN 15	GND (POT COMMON)
PIN 8	GND (POT COMMON)		





El producto descrito en este manual y los que se utilicen con él están sujetos a desarrollos y mejoras continuas.

Esta manual se suministra sin cargo alguno y su objetivo es servir de ayuda al lector en el uso del producto. La información contenida en este manual y la información técnica suministrada con el producto es dada por AMSTRAD de buena fe.

AMSTRAD NO DA GARANTIAS DE NINGUNA CLASE. NI EXPRESADAS NI IMPLICITAS. RELATIVAS A LA CONVENIENCIA O ADAPTABILIDAD DEL PRODUCTO PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, Y AMSTRAD NO ACEPTA RESPONSABILIDADES POR PERDIDAS O DAÑOS QUE SURJAN COMO CONSECUENCIA DEL USO INCORRECTO DE CUALQUIER INFORMACION SUMINISTRADA U OMITIDA.

Este manual puede incluir inexactitudes técnicas o errores tipográficos. Periódicamente este manual será actualizado, introduciéndose cambios en versiones futuras. AMSTRAD puede hacer mejoras y/o cambios en el/los producto/s y/o el/los programa/s descrito/s en esta publicación en algún momento, pero no se responsabiliza de notificar estos cambios a los clientes.

Los productos aquí referidos no han sido diseñados y no deberían ser usados en, o en conexión con, funciones vitales o alguna actividad en la cual un error pueda ocasionar un daño físico a la/s persona/s, y AMSTRAD no autoriza tal uso.

Debe usted leer cuidadosamente estas instrucciones, los Contratos de Licencia de Software, la Tarjeta de Garantía y cualquier otra información técnica suministrada con el producto.

## **IMPORTANTE**

Los términos e instrucciones contenidas en la tarjeta de garantía suministrada con el producto, deben ser cumplidas con exactitud.

EN NINGUN CASO AMSTRAD ACEPTARA RESPONSABILIDADES POR ALGUNA PERDIDA O DAÑO QUE SE PRODUZCA COMO CONSECUENCIA DEL USO INADECUADO DE ESTE MANUAL O LOS PRODUCTOS CON EL USADOS O CUALQUIER INFORMACION SUMINISTRADA U OMITIDA EN ESTE MANUAL, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A, PERDIDAS ECONOMICAS O FINANCIERAS, DAÑOSA EQUIPOS PERIFERICOS O PRODUCTOS, PERDIDAS DE USO, PRODUCTIVIDAD O TIEMPO.

Toda la correspondencia relacionada con el producto o con este manual debe ser dirigida a:

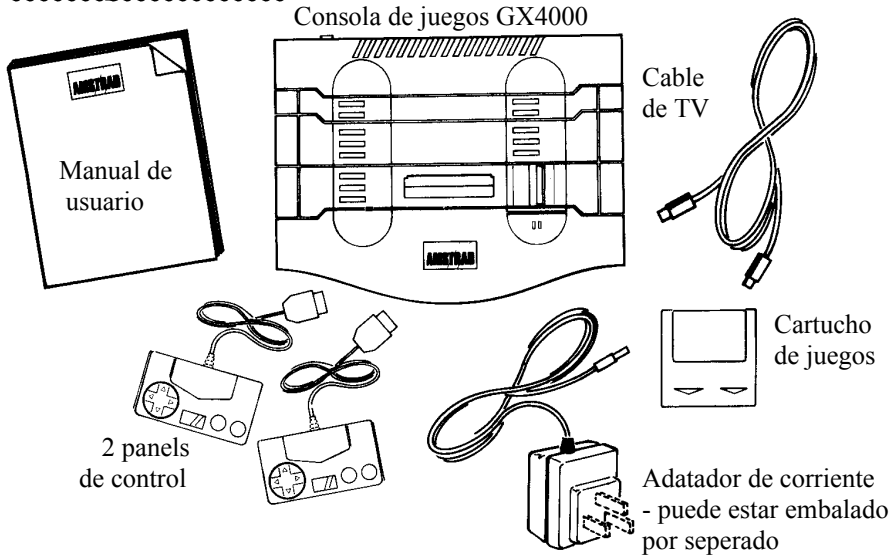
AMSTRAD ESPAÑA  
Avda Valdecarrizo, s/n  
Poligono Industrial Tres Cantos  
Colmenar Viejo  
MADRID

©Copyright 1990 Amstrad plc

Ni este manual ni ninguna de las partes que contiene, no los productos descritos en este manual, pueden ser adaptados ni reproducidos en ninguna forma material sin una aprobación escrita de AMSTRAD plc.

Publicado por AMSTRAD PLC  
Traducido por AMSTRAD ESPAÑA, S.A.

# Componentes

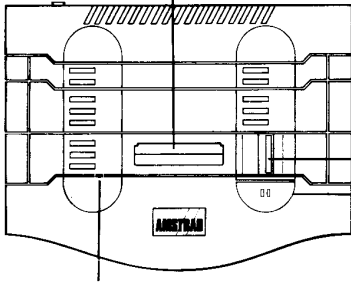


## Cuidando su GX4000

- ★ Apague siempre el interruptor de la consola antes de introducir o extraer un cartucho.
- ★ Después de usar su GX4000 saque el cartucho y desenchufe el adaptador de corriente de la red.
- ★ No toque nunca los contactos eléctricos de un cartucho y preservalos del polvo y la suciedad.
- ★ Trate con cuidado las paneles de control.
- ★ Use solamente el adaptador de corriente suministrado o la alimentación de un monitor AMSTRAD MM12 o CM14.
- ★ No tire de la consola con las paneles de control o cualquier otro dispositivo.
- ★ Cuando desconecte algún enchufe de la consola, tire del propio enchufe, no del cable.
- ★ No exponga ninguno de los componentes a temperaturas extremas.
- ★ No derrame líquidos en ninguno de los componentes.
- ★ Si necesita limpiarlo use solamente un paño suave humedecido solo con agua.

# Características

Ranura para Cartuchos

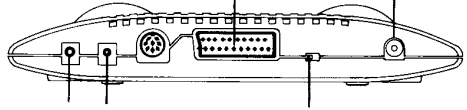


Interruptor de encendido

Boton de pausa

Indicador de encendido

Conector Audio/Video UHF

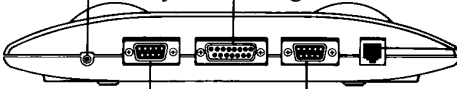


5 Voltios c.c. 11 Voltios c.a.

Estereo

Joystick analogico

Interruptor de sonido



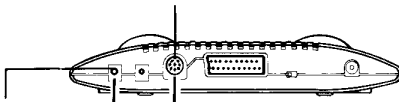
Dispositivo de control auxiliar

Panel de control 1

Panel de control 2

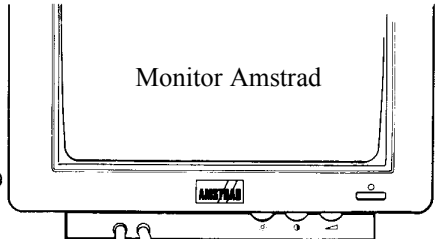
# Conexion del Monitor

Conector para monitor



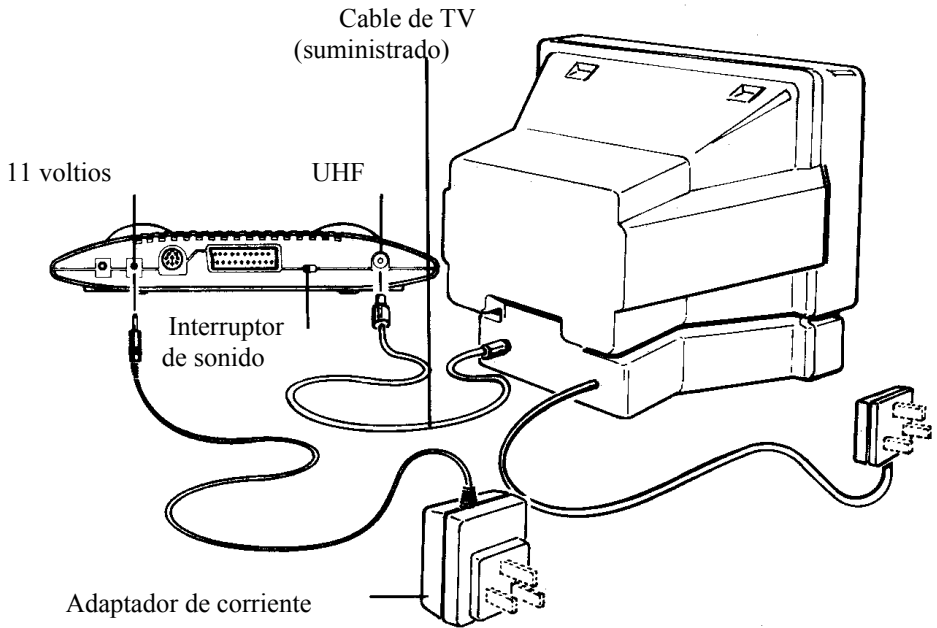
Conector de 5 voltios

Monitor Amstrad





## Conexion de TV



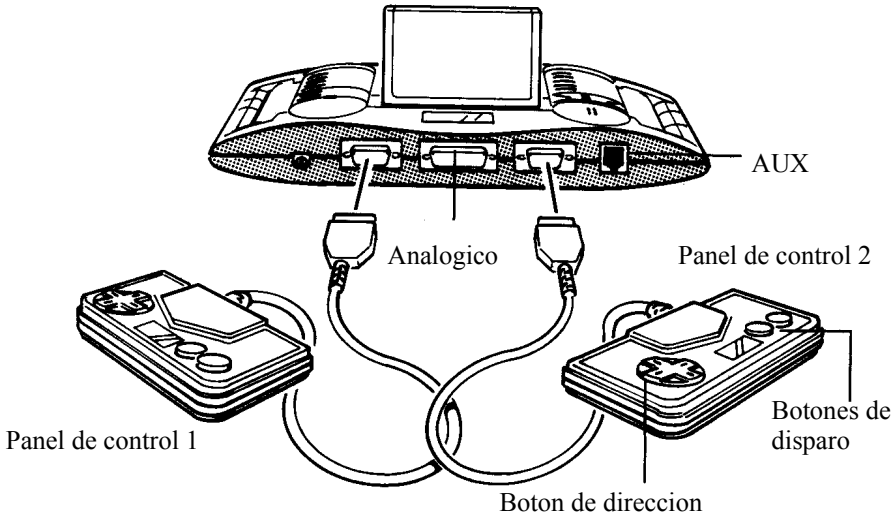
### **Conector Audio/Video de 21 vías** (conexión alternativa a televisión).

En vez de usar el cable de TV suministrado, puede comprar y utilizar un cable de Audio/Video para conectar la consola a su televisión (algunas veces este conector se llama SCART/PERITEL o EUROCONECTOR). Esto puede mejorar la imagen en la pantalla.

### **Amplificador/altavoces externos** (sonido alternativo).

La consola puede ser conectada a un amplificador estereo y un altavoz. El cable de entrada de su amplificador estereo debería tener una clavija estereo de 3.5 mm, para ser insertada en el altavoz estereo del GX4000.

## Conexion de las Paneles de Control



### **Otros dispositivos de control.**

Nota: Otros dispositivos de control distintos a las paneles de control suministradas solamente podrán funcionar con un juego escrito específicamente para estos dispositivos.

Analogico - Se puede conectar un joystick analógico y usarlo en vez de o a la vez que las paneles de control suministradas.

AUX - Puede conectarse una pistola óptica u otro dispositivo de control en vez de o a la vez que las paneles de control o el joystick analógico.

# Operación

## Comienzo

### Suministro de Corriente

*Si usa un Amstrad CM14 o MM12 - enchufe y encienda el monitor.*

*Si usa su televisor -enchufe el adaptadorde corriente alterna y encienda.*

### Cargue el cartucho en la Consola

*No lo fuerce innecesariamente: compruebe que no está insertando el cartucho al revés.*

### Encienda la Consola

*Use el interruptor de corriente incorporado. Esto enciende la consola y bloquea el cartucho en su posición. NO LO FUERCE NUNCA - APAGUE LA CONSOLA ANTES DE INSERTAR O EXTRAER UN CARTUCHO*

### Ajuste de imagen

Ajuste su monitor para conseguir una imagen clara en la pantalla: si está usando una televisión necesitará sintonizarla.

*Seleccione un canal reservado o sin usar, ajuste entonces el control de sintonización o si la televisor tiene un selector de programa rotatorio girelo hasta que la imagen de la pantalla esté estabilizada (la señal estará aproximadamente en el canal 36).*

### Ajuste de sonido

*Ajuste el volumen como desee.*

### Pausa

*Pulse el botón de pausa para detener el juego. Púlselo otra vez para continuar el juego.*

### Parar

*Cuando quiera parar un juego apaguelo usando el interruptor incorporado y entonces extraiga el cartucho - NO INTENTE EXTRAER UN CAR77JCHOANTESDEAPAGAR*

## Resolución de Problemas

<b>PROBLEMAS</b>	<b>CHEQUEOS Y AJUSTES</b>
NO HAY IMAGEN PERO LA PANTALLA ESTA ILUMINADA	<p>Verifique que el interruptor está encendido.</p> <p>Verifique que el adaptador de corriente está enchufado a la red eléctrica.</p> <p>Verifique que la consola está correctamente conectada a la toma de antena de su televisión, mediante el cable de TV suministrado.</p> <p>Verifique que el cartucho está introducido en la consola correctamente.</p> <p>Verifique que el televisor está ajustado en el canal correcto (canal 36).</p>
LA IMAGEN ESTA INESTABLE O TIENE BARRAS O LINEAS.	<p>Ajuste los controles vertical u horizontal de su televisor o monitor hasta que la imagen esté estabilizada.</p>
IMAGEN POBRE	<p>Verifique que todos los cables están conectados firmemente.</p> <p>Ajuste los controles de contraste y brillo de su televisor. Si su televisor tiene un control de brillo automático apáguelo y use el control manual (no puede hacer esto si su televisor pierde el color cuando el control de brillo automático esté desactivado).</p> <p>Mueva la consola lejos de televisor – puede estar colocada demasiado cerca.</p>
NO HAY SONIDO DE JUEGOS	<p>Ajuste el interruptor de sonido de la consola.</p> <p>Ajuste el volumen y el control de ajuste del televisor.</p>
PROBLEMAS AL RECIBIR PROGRAMAS DE TELEVISION	<p>Verifique que el interruptor de encendido de su consola está apagado y que el cable de la televisión está desconectado.</p> <p>Verifique que la toma de antena está apropiadamente conectada.</p>

Si tiene usted todavía problemas con su GX4000, contacte con su distribuidor o nuestro Departamento de Soporte Técnico.

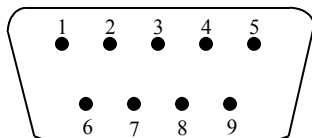
# Información Técnica Conectores

## Aux



PIN 1	+5V	PIN 4	DISPARO 2
PIN 2	COMUN	PIN 5	DISPARO 1
PIN 3	LAPIZ OPTICO	PIN 6	MASA

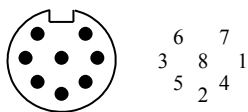
## Paneles de Control



PIN 1	ARRIBA	PIN 6	DISPARO 2
PIN 2	ABAJO	PIN 7	DISPARO 1
PIN 3	IZQUIERDA	PIN 8	COMUN
PIN 4	DERECHA	PIN 9	COM 2
PIN 5	DISPONIBLE		

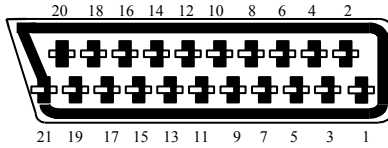
Nota: El Pin 9 no es COM 2 en el conector de la panel de control 2.

## Monitor



PIN 1	SINCRONISMO	PIN 5	AZUL
PIN 2	VERDE	PIN 6	SONIDO IZQ.
PIN 3	LUMINOSIDAD	PIN 7	SONIDO DER.
PIN 4	ROJO	PIN 8	MASA

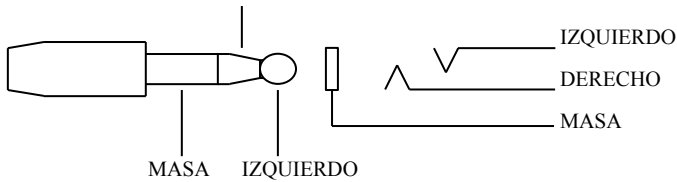
## Conector audio/video de 21 pines



PIN 1	AUDIO DERECHO	PIN 12	NO CONECTADO
PIN 2	NO CONECTADO	PIN 13	MASA
PIN 3	AUDIO IZQUIERDO	PIN 14	NO CONECTADO
PIN 4	MASA	PIN 15	ROJO
PIN 5	MASA	PIN 16	(CONECTADO ALTO)
PIN 6	NO CONECTADO	PIN 17	MASA
PIN 7	AZUL	PIN 18	MASA
PIN 8	(CONECTADO ALTO)	PIN 19	VIDEO COMPUESTO (SINCRONIZADO COMPUESTO EN VERSION FRANCESA)
PIN 9	MASA	PIN 20	NO CONECTADO
PIN 10	NO CONECTADO	PIN 21	PANTALLA
PIN 11	VERDE		

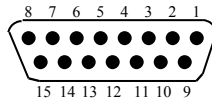
DERECHO

### Estereo



PIN 1	CANAL IZQUIERDO
PIN 2	CANAL DERECHO
PIN 3	MASA

### Analogic



ANALOG STICK 1		ANALOG STICK 2	
PIN 1	MASA (COMUN)	PIN 9	MASA (PUNTO COMUN)
PIN 2	DISPARO 1	PIN 10	DISPARO 1
PIN 3	X1	PIN 11	X2
PIN 4	COM 1 (INTERRUPT.)	PIN 12	COM 2 (INTERRUPT.)
PIN 5	+5V	PIN 13	Y2
PIN 6	Y1	PIN 14	DISPARO 2
PIN 7	DISPARO 2	PIN 15	MASA (COMUN)
PIN 8	MASA (COMUN)		





Il prodotto descritto in questo manuale ed i prodotti da usare con esso sono soggetti ad un continuo processo di sviluppo e miglioramento.

Questo manuale viene fornito gratuitamente ed intende solamente assistere il lettore nell'uso del prodotto. Le informazioni contenute in questo manuale e nella documentazione relativa al prodotto vengono fornite in buona fede dalla AMSTRAD.

AMSTRAD NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA DI ALCUN TIPO, SIA ESPRESSA CHE IMPLICITA, INCLUSE E NON LIMITATAMENTE ALLE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITA' O DI ADEGUATEZZA A PARTICOLARI FINI. AMSTRAD NON ACCETTA ALCUNA RESPONSABILITA' PER QUALSIASI PERDITA O DANNO DERIVANTI DALL'USO DI INFORMAZIONI FORNITE OD OMESSA.

Questo manuale può contenere imprecisioni tecniche o errori tipografici. Periodicamente possono essere apportate modifiche alle informazioni qui riportate, queste modifiche verranno incorporate nelle nuove edizioni della documentazione. AMSTRAD può apportare miglioramenti e/o modifiche ai prodotti e ai programmi descritti in questa pubblicazione in qualsiasi momento e senza alcun obbligo di notifica al cliente di tali modifiche.

I prodotti ai quali si fa qui riferimento non sono stati progettati né è stato previsto l'uso diretto o in connessione per applicazioni pericolose per la vita o per qualsiasi attività nella quale un errore o un malfunzionamento potrebbe procurare danno fisico o ferite a persone e AMSTRAD non autorizza tali usi.

Si raccomanda un'accurata lettura di queste istruzioni, degli Accordi di Licenza Software, del Certificato di Garanzia ed ogni altra documentazione fornita con il prodotto.

#### **IMPORTANTE**

Le clausole e le condizioni contenute nel Certificato di Garanzia del prodotto devono essere rigorosamente rispettate.

#### **ESCLUSIONI DI PERDITE CONSEGUENTI**

IN OGNI CASO, AMSTRAD NON ACCETTA ALCUNA RESPONSABILITA' PER EVENTUALI PERDITE O DANNI CONSEGUENTI O DERIVANTI DALL'USO DI QUESTO MANUALE O DEL PRODOTTO USATO CON ESSO O DA QUALSIASI INFORMAZIONE CONTENUTA OD OMESSA IN QUESTO MANUALE INCLUSE, MA NON LIMITATAMENTE A, PERDITE ECONOMICHE O FINANZIARIE, DANNI A DISPOSITIVI PERIFERICI O A PRODOTTI, PERDITE D'USO, DI PRODUTTIVITA' O DI TEMPO.

**Nulla in questo documento intende escludere o limitare alcun diritto legale del consumatore.**

Tutta la corrispondenza relativa al prodotto o a questo manuale va indirizzata a:

AMSTRADSPA  
Via Riccione 14  
20156 MILANO

(c) Copyright 1990 AMSTRAD SPA

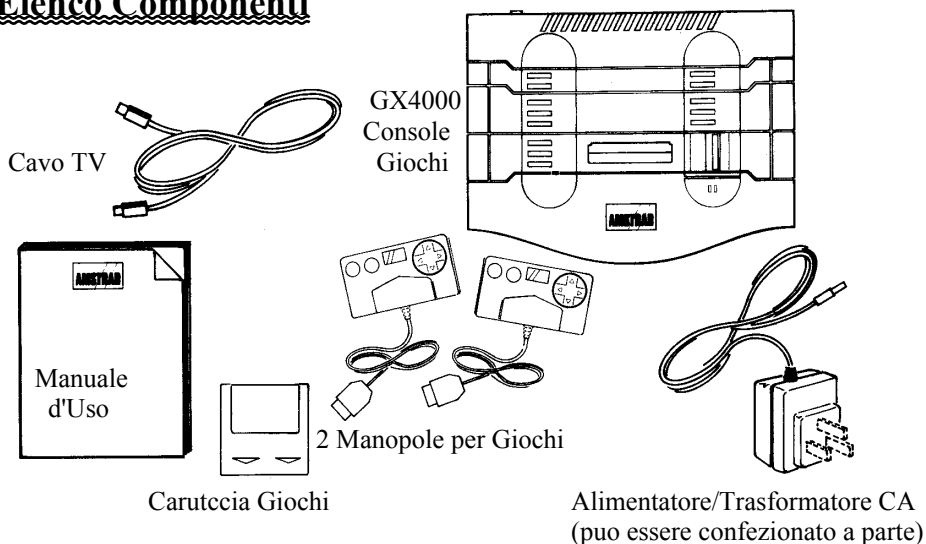
Le informazioni qui contenute o il prodotto descritto in questo manuale non possono essere adattati o riprodotti in alcuna forma materiale senza approvazione scritta della AMSTRAD SPA.

Pubblicato in lingua originale da AMSTRAD plc, BRENTWOOD UK Editto in lingua italiana da AMSTRAD SPA, MILANO ITALIA

Prima edizione 1990



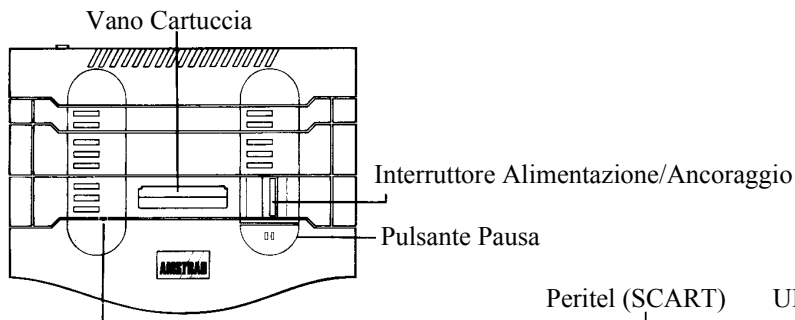
## Elenco Componenti



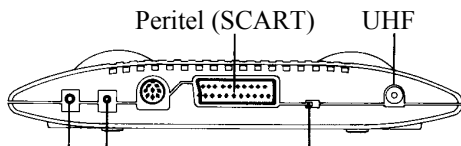
## Precauzioni e cura del GX4000

- Prima di inserire o togliere una cartuccia spegnere sempre l'alimentazione con l'interruttore posto sulla console.
- Dopo l'uso togliere la cartuccia e scollegare il trasformatore CA dalla rete di alimentazione.
- Non toccare mai i contatti elettrici delle cartucce e tenerli lontano da polvere o sporcizia.
- Trattare con ragionevole cura le manopole per giochi.
- Usare esclusivamente l'alimentatore/trasformatore AC di dotazione o l'alimentazione di un monitor Amstrad MM12 o CM14.
- Non tirare o stratonare la console con le manopole giochi o altri dispositivi di controllo.
- Quando si scollega qualsiasi spina dalla console, estrarre la spina soltanto senza tirare il cavo.
- Non esporre alcun componente a caldo o freddo eccessivi.
- Non versare liquidi su alcun componente.
- Nella pulizia esterna usare un batuffolo di cotone imbevuto di semplice acqua.

## Ingressi, Uscite e Pulsanti



Spia Alimentazione



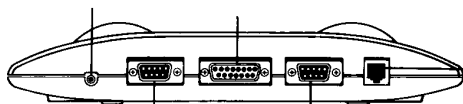
Presse Stereo

Uscita analogica

5 Volt CC

11 Volt CC

Commutatore per il Suono

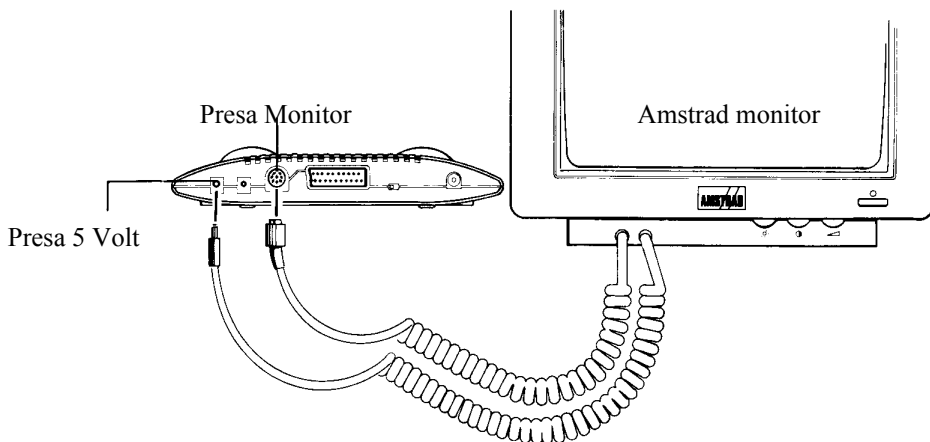


Uscita Dispositivi Ausiliari

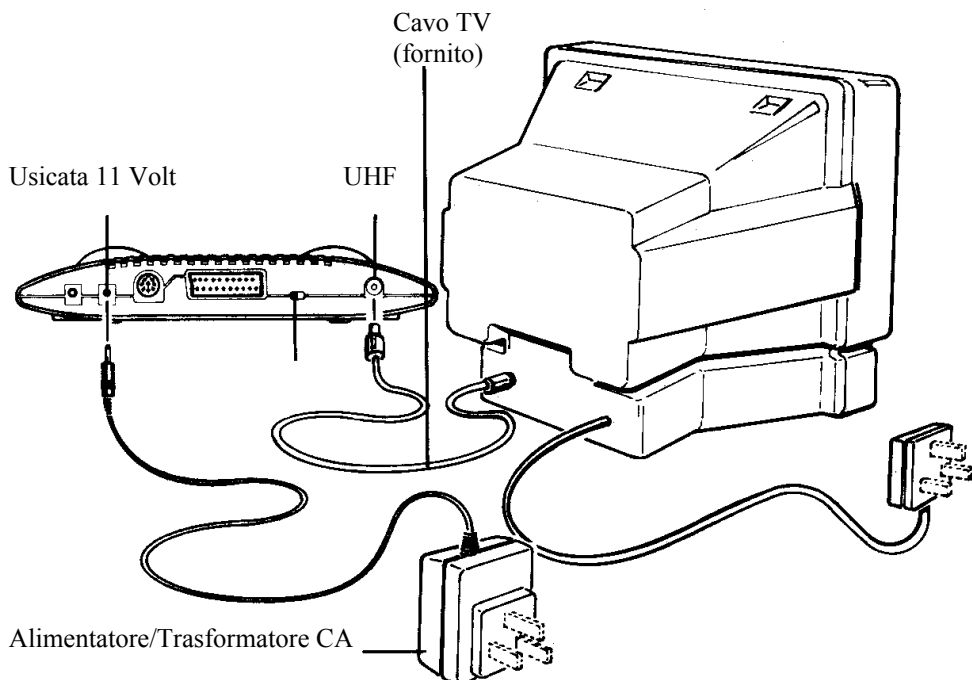
Manopola Giochi 1

Manopola Giochi 2

## Collegamento monitor



## Collegamento TV



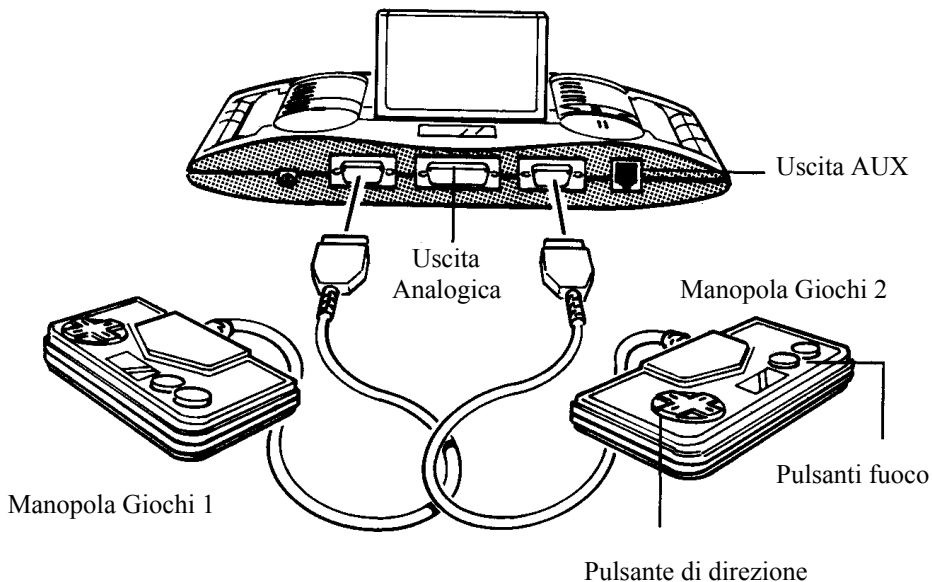
### **Presca SCART** (o Peritel, connettore TV alternativo)

Invece di usare il cavo TV di dotazione si può acquistare un cavo SCART e connetterlo alle prese SCART della console e del televisore. La presa SCART è indicata anche come Peritel o AudioNideo. Il collegamento SCART può produrre un miglioramento sensibile delle immagini sullo schermo.

### **Amplificatore/Altoparlanti esterni** (Uscita alternativa Suono)

La console può essere connessa ad un amplificatore stereofonico e a casse acustiche. Il cavo dell'amplificatore deve essere dotato di spinotto stereo da 3,5 mm e deve essere inserito nella presa stereo dei GX4000.

## Collegamento delle Manopole Giochi



### **Altri dispositivi di controllo**

Nota: i dispositivi di controllo diversi dalle Manopole Giochi di dotazione funzionano solo con giochi che prevedono specificatamente il loro uso.

L'uscita analogica consente il collegamento di un eventuale joystick analogico da usare in alternativa o insieme alle manopole per giochi di dotazione.

L'uscita AUX consente il collegamento di pistole luminose o altri dispositivi di controllo da usare in alternativa o insieme alle manopole per giochi di dotazione.

# Installazione e Uso

## **Alimentazione e Accensione**

*Se si usa un Amstrad CM14 o MM12, inserire la spina del monitor nella presa e accenderlo.*

*Se si usa un televisore, inserire la spina dell'alimentatore (trasformatore AC) e accendere.*

## **Caricamento della Cartuccia nella Console**

*Non usare eccessiva forza e accertarsi di non inserire la cartuccia all'inverso.*

## **Accensione della Console**

*Usando l'interruttore di alimentazione/ancoraggio si accende la console e si blocca la cartuccia nel suo alloggiamento. NON FORZARE MAI E SPEGNERE SEMPRE LA CONSOLE PRIMA DI INSERIRE O ESTRARRE UNA CARTUCCIA.*

## **Regolazione dell'immagine**

Regolare il video del monitor per ottenere un buona immagine sullo schermo, se invece si usa un televisore sarà necessario sintonizzarlo correttamente come segue:

*scegliere un canale non utilizzato e regolare la sintonia sul televisore fino ad ottenere un'immagine chiara e stabile sullo schermo (il segnale si trova approssimativamente in corrispondenza del canale 36).*

## **Regolazione Sonora**

*Regolare il volume sonoro a piacere. Se il gioco non produce suono, regolare il suono sulla console giochi.*

## **Pausa**

*Per sospendere il gioco in corso, premere il pulsante di PAUSA. Per riprenderlo premere di nuovo tale pulsante.*

## **Arresto**

*Per arrestare un gioco definitivamente, spegnere la console usando l'interruttore, quindi rimuovere la cartuccia. NON TENTARE DI RIMUOVERE LA CARTUCCIA PRIMA DI AVER SPENTO LA CONSOLE*

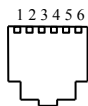
## Soluzioni di Problemi

<b>PROBLEMA</b>	<b>VERIFICHE E REGOLAZIONI</b>
NESSUNA IMMAGINE SUSCHERMO ACCESO	Verificare che l'interruttore di alimentazione sia su ON.  Verificare che la spina dell'alimentatore sia inserita nella presa di corrente.  Verificare che la Console sia correttamente collegata alla presa antenna del televisore per mezzo del cavo TV di dotazione.  Verificare che la cartuccia sia correttamente inserita nella console. Verificare che il televisore sia sintonizzato correttamente sul canale giusto (Canale 36).
IMMAGINE CHE SCORRE O CON BARRE O RIGHE DI DISTURBO	Regolare la sincronia orizzontale e verticale sul televisore o sul monitor fino ad ottenere un'immagine netta e stabile.
IMMAGINE POCO DEFINITA	Verificare che tutti i cavi siano stabilmente connessi.  Regolare la sintonia fine ed il contrasto sul televisore. Se il televisore dispone di dispositivo automatico di sintonia, disabilitarlo ed usare la sintonia manuale (ciò non è possibile se, disabilitando la sintonia fine automatica, si perde il colore).  Spostare la console lontano dal televisore, potrebbe essere troppo vicina.
GIOCO SENZA SONORO	Regolare il commutatore SOUND (SUONO) sulla console  Regolare il volume e la sintonia fine sul televisore
PROBLEMI DI RICEZIONE DI PROGRAMMI TELEVISIVI	Controllare che l'interruttore di alimentazione sulla console sia su OFF e che il cavo TV sia scollegato. Verificare che l'antenna sia correttamente collegata.

Se si incontrassero ulteriori problemi, si contatti il proprio rivenditore o il nostro Servizio Supporto Clienti.

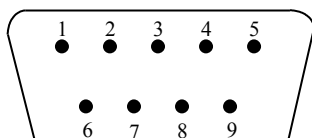
# Informazioni Tecniche - Connettori

## Aux



PIN 1	+5V	PIN 4	FUOCO 2
PIN 2	COMUNE	PIN 5	FUOCO 1
PIN 3	PENNA OPTICA	PIN 6	MASSA (GND)

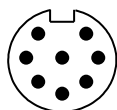
## Manopole Giochi



PIN 1	SU	PIN 6	FUOCO 2
PIN 2	GIU'	PIN 7	FUOCO 1
PIN 3	SINISTRA	PIN 8	COMUNE
PIN 4	DESTRA	PIN 9	COM 2
PIN 5	SCORTA		

Nota: sul connettore manopola giochi 2, il pin 9 non è COM 2.

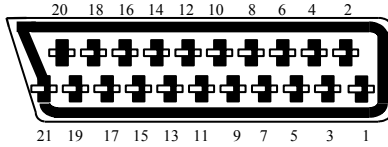
## Monitor



6 7  
3 8 1  
5 2 4

PIN 1	SINC	PIN 5	BLU
PIN 2	VERDE	PIN 6	SUONO SX
PIN 3	LUMINOSITA'	PIN 7	SUONO DX
PIN 4	ROSSO	PIN 8	MASSA (GND)

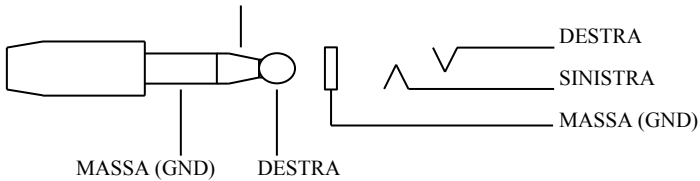
# Peritel (SCART)



PIN 1	AUDIO DERECHO	PIN 12	NO CONECTADO
PIN 2	NO CONECTADO	PIN 13	MASA
PIN 3	AUDIO IZQUIERDO	PIN 14	NO CONECTADO
PIN 4	MASA	PIN 15	ROJO
PIN 5	MASA	PIN 16	(CONECTADO ALTO)
PIN 6	NO CONECTADO	PIN 17	MASA
PIN 7	AZUL	PIN 18	MASA
PIN 8	(CONECTADO ALTO)	PIN 19	VIDEO COMPUESTO (SINCRONISMO COMPUESTO EN VERSION FRANCESA)
PIN 9	MASA	PIN 20	NO CONECTADO
PIN 10	NO CONECTADO	PIN 21	PANTALLA
PIN 11	VERDE		

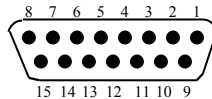
SINISTRA

## Stereo



PIN 1	CANALE SINISTRO
PIN 2	CANALE DESTRO
PIN 3	MASSA (GND)

## Analog



<b>ANALOG STICK 1</b>		<b>ANALOG STICK 2</b>	
PIN 1	GND (POT. COMUNE)	PIN 9	GND (POT. COMUNE)
PIN 2	FUOCO 1	PIN 10	FUOCO 1
PIN 3	X1	PIN 11	X2
PIN 4	COM1 (COMMUTATORI)	PIN 12	COM 2 (COMMUTATORI)
PIN 5	+5V	PIN 13	Y2
PIN 6	X1	PIN 14	FUOCO 2
PIN 7	FUOCO 2	PIN 15	GND (POT. COMUNE)
PIN 8	GND (POT. COMUNE)		







Les produits décrits dans ce manuel peuvent être techniquement améliorés par la suite.

Ce manuel est fourni gratuitement et est destiné à faciliter l'utilisation du produit. AMSTRAD ne pourra être tenu pour responsable de toute perte ou dommage qui pourrait résulter de l'utilisation de ces informations, renseignements, des erreurs ou omissions de ce manuel, ainsi que de toutes utilisations impropres du produit. Veuillez lire attentivement ces instructions et toutes autres notes fournies avec le produit, y compris la carte de garantie.

## **IMPORTANT**

Il est impératif de se conformer aux termes de la carte de garantie fournie avec l'appareil.

## **LIMITATIONS**

EN AUCUN CAS AMSTRAD NE SM RESPONSABLE MM MU DOMMAGE QUI POURRAIT RÉSULTER DE L'UTILISATION DU MATERIEL, D'UNE DÉFECTUOSITÉ DU PRODUIT OU DE TOUTES INFORMATIONS FOURNIES, Y COMP S MUTE PERTE DE PROFIT, PERTE ECONOMIQUE OU AUTRES CONSEQUENCES DIRECTES OU INDIRECTES.

Toute correspondance est à adresser à:

AMSTRAD INTERNATIONAL  
Service consommateurs  
Tél:69.07.02.60  
32, avenue de l'Océanie Bât A  
Z.A de Courtaboeuf  
91940 LES ULIS

© Copyright 1990 AMSTRAD plc

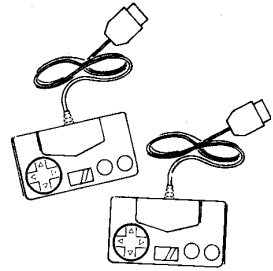
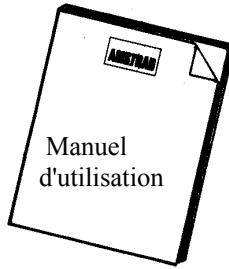
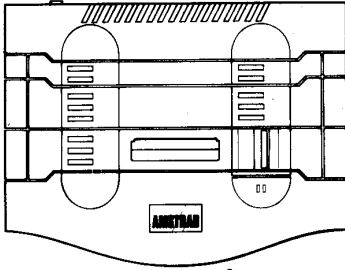
Ni l'information, ni le produit décrits dans ce manuel, ne peuvent être modifiés ou reproduits totalement ou partiellement, sans l'accord préalable d'AMSTRAD International S.A.

Publié par AMSTRAD

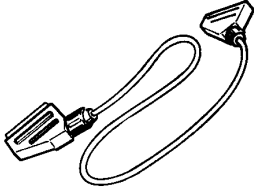
Traduit pour la France par Isabelle PITARD

L'emploi de la, marque ou du nom AMSTRAD sans autorisation préalable est strictement interdit.

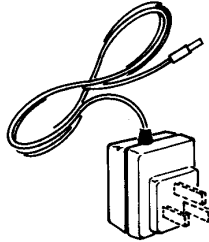
## Contenu du Carton



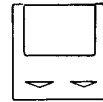
2 Manettes de jeux



Cable  
Peritel



Adaptateur secteur  
- (peut être emballé  
séparément)

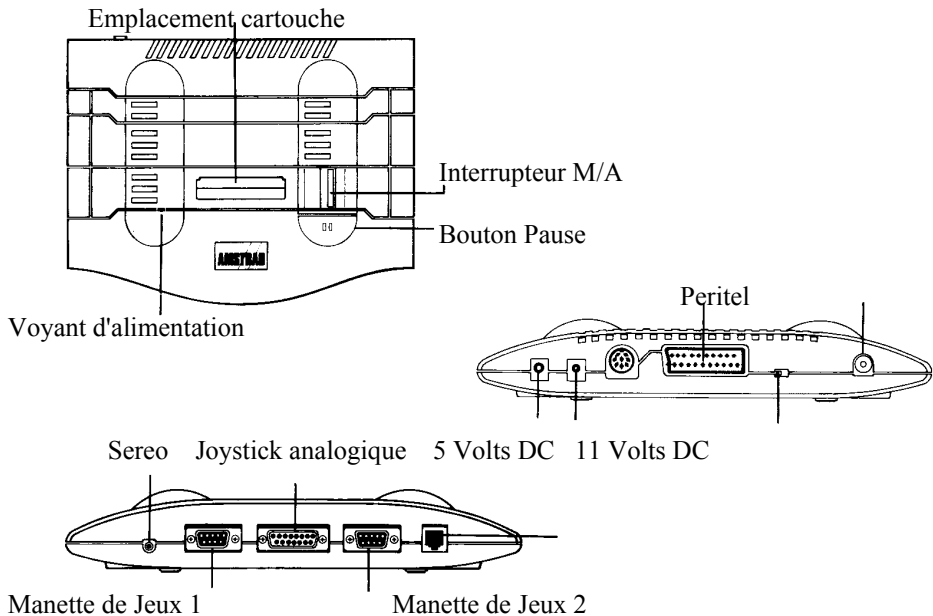


Cartouche  
de jeux

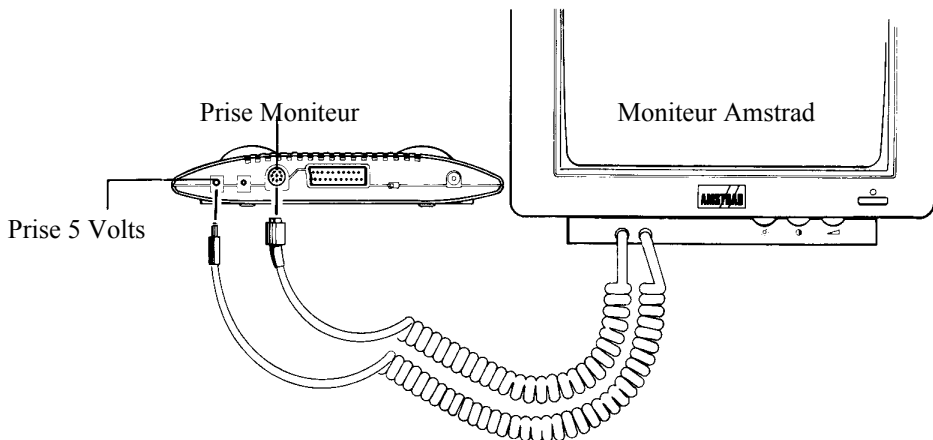
## Entretien de votre GX4000

- ★ *Coupez toujours l'alimentation de la console avant d'insérer ou d'enlever une cartouche.*
- ★ *Après utilisation, enlevez la cartouche et débranchez l'adaptateur de la prise secteur.*
- ★ *Ne jamais toucher aux éléments électriques de la cartouche et maintenez-la à l'abri de la poussière et de la saleté.*
- ★ *Manipulez la manette de jeux avec soin.*
- ★ *Votre appareil doit être alimenté uniquement par un adaptateur secteur ou via un moniteur AMSTRAD MM12 ou CM14.*
- ★ *Ne pas tirer sur la console avec les manettes ou cordons.*
- ★ *Ne pas exposer les éléments à des températures extrêmes.*
- ★ *Ne pas renverser de liquides sur les différents éléments du GX4000.*
- ★ *Si vous souhaitez nettoyer votre appareil, utilisez un chiffon doux imprégné d'eau uniquement.*

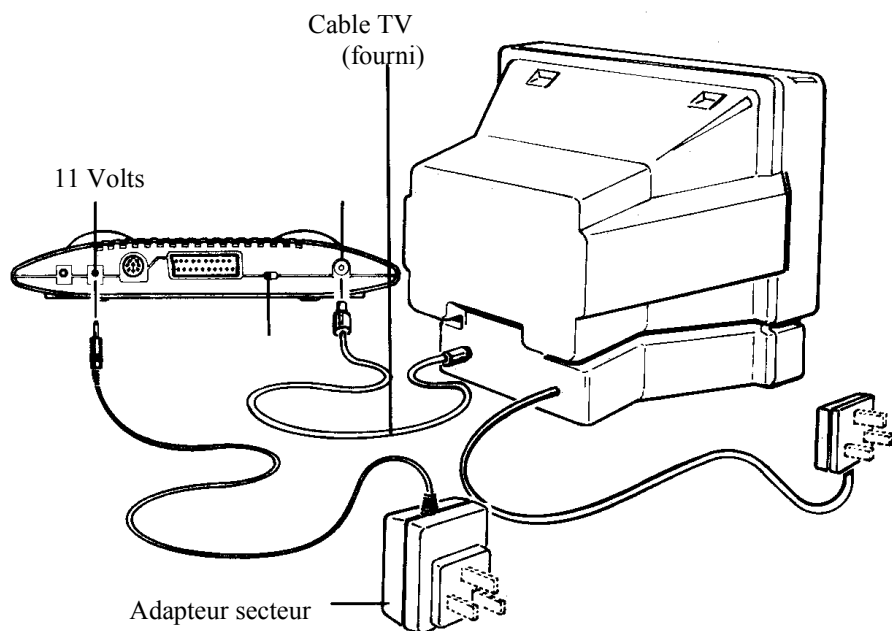
## Caractéristiques



## Connexion Moniteur



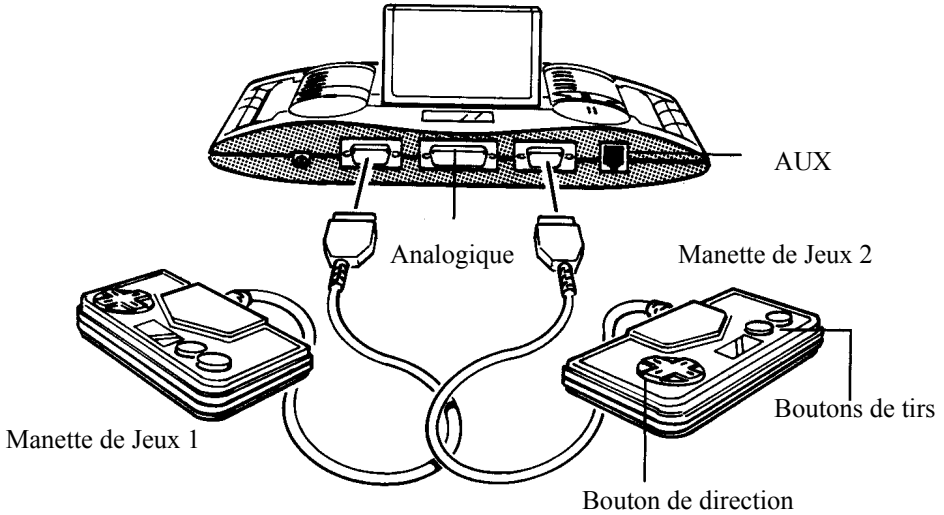
## Connexion TV



## **Amplificateur Externe**

La console peut être connectée à un amplificateur stéréo et à un haut parleur. Le câble d'entrée de votre amplificateur stéréo doit comporter à une extrémité une prise jack 3,5mm, qui doit être insérée dans la prise stéréo du GX4000.

## Connexion de Manette de Jeux



### **Autres Périphériques**

Remarque : Les périphériques de contrôle autres que les manettes de jeux fournies ne marcheront qu'avec des jeux prévoyant leur exploitation.

Analogique: un joystick analogique peut être connecté et utilisé à la place et de la même façon que les manettes de jeux fournies.

AUX - un pistolet ou un autre périphérique de contrôle auxiliaire peut être connecté et utilisé à la place et de la même façon que les manettes ou un joystick analogique.

# Fonctionnement

## Lancement

### **Branchez et allumez la machine.**

*Si vous utilisez un Amstrad M14 ou un MW12 - branchez et allumez le moniteur.*

*Si vous utilisez votre télévision - branchez l'adaptateur secteur et allumez l'appareil.*

### **Charger la cartouche dans la console.**

*Si la cartouche s'insère mal, n'essayez pas de forcer, vérifiez que vous la positionnez dans le bon sens.*

### **Allumer la console.**

*Utilisez l'interrupteur M/A qui met sous tension la console et verrouille la cartouche en position. NE FORCEZ JAMAIS - ETEIGNEZ LA CONSOLE AVANT DE CHARGER OU D'ENLEVER UNE CARTOUCHE*

### **Régler l'image.**

Ajustez votre moniteur pour obtenir une image plus nette à l'écran. Si vous utilisez un téléviseur, il vous faudra le régler de la façon suivante:

*Sélectionnez une chaîne non utilisée de votre télévision et réglez le bouton de réglage fin des chaînes. Si votre télévision possède un bouton rotatif de sélection de programmes, tournez le jusqu'à ce que l'image soit stable (le signal se situe approximativement sur le canal 36).*

### **Régler le son.**

*Ajustez le volume si nécessaire*

### **Pause.**

*Appuyez sur la touche Pause pour arrêter momentanément le jeu. Appuyez de nouveau sur cette touche pour continuer.*

### **Arrêt.**

*Quand vous voulez arrêter un jeu, positionnez l'interrupteur M/A sur OFF, puis enlevez la cartouche. N'ESSAYEZ PAS D'ENLEVER LA CARTOUCHE AVANT D'AVOIR MIS L'APPAREIL HORS TENSION.*

## Résoudre les Problèmes

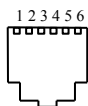
<b>PROBLEMES</b>	<b>VERIFICATIONS ET REGLAGES</b>
PAS D'IMAGE MAIS L'ECRAN EST ALLUME.	Vérifier si l'interrupteur M/A est positionné sur ON. Vérifier si l'adaptateur secteur est connecté au secteur. Vérifier que la console soit correctement connectée à la prise antenne de votre TV en utilisant le câble fourni. Vérifier que la cartouche soit correctement insérée dans la console. Vérifier que votre TV soit positionnée sur le bon canal (canal 36).
L'IMAGE DEFILE OU PRESENTE DES BARRES VERTICALES OU HORIZONTALES	Ajusté le bouton de stabilité de votre ou de votre moniteur jusqu'à ce que l'image soit stable.
IMAGE DE MAUVAISE QUALITE	Vérifier que tous les câbles soient correctement connectés. Régler le bouton de réglage fin des chaînes et de contraste de votre TV. Si votre téléviseur est équipé d'un système automatique de réglage fin des chaînes, déconnectez le et utilisez le système manuel (vous ne pourrez pas le faire si votre téléviseur devient noir et blanc quand le système automatique est déconnecté). Éloignez la console du téléviseur – il se peut qu'elle soit placée trop près.
PAS DE SON	Ajusté le volume de télévision et le réglage fin des chaînes.
PROBLEMES DE RECEPTION DES PROGRAMMES	Vérifier que l'interrupteur de votre console soit sur la position ON et que le câble de la TV ne soit pas déconnecté. Vérifier que l'antenne soit correctement connectée.

Si votre problème persiste, consultez votre revendeur ou le service consommateur d'Amstrad.



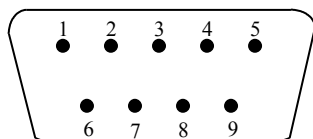
# Informations Technique - Connecteurs

## Aux



BROCHE 1	+5V	BROCHE 4	TIR 2
BROCHE 2	COMMUNE	BROCHE 5	TIR 1
BROCHE 3	LPEN	BROCHE 6	MASSE

## Manettes de Jeux



BROCHE 1	HAUT	BROCHE 6	TIR 2
BROCHE 2	BAS	BROCHE 7	TIR 1
BROCHE 3	GAUCHE	BROCHE 8	COMMUNE
BROCHE 4	DROIT	BROCHE 9	COM 2
BROCHE 5	LIBRE		

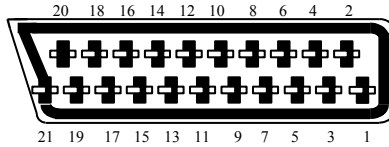
Remarque: la BROCHE 9 ne correspond pas au COM 2 du connecteur de la manette de jeu 2.

## Moniteur



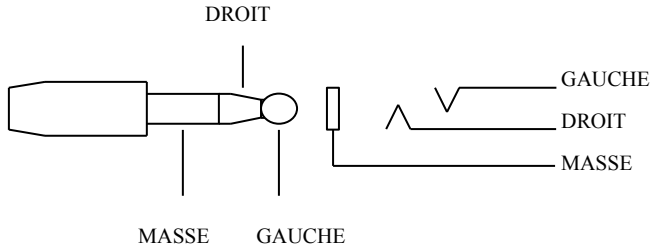
BROCHE 1	SYNC	BROCHE 5	BLEU
BROCHE 2	VERT	BROCHE 6	VOIE G.
BROCHE 3	LUM	BROCHE 7	VOIE D.
BROCHE 4	ROUGE	BROCHE 8	MASSE

## Peritel



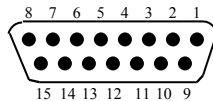
BROCHE 1	AUDIO DROIT	BROCHE 12	NON CONNECTEE
BROCHE 2	NON CONNECTEE	BROCHE 13	MASSE
BROCHE 3	AUDIO GAUCHE	BROCHE 14	NON CONNECTEE
BROCHE 4	MASSE	BROCHE 15	ROUGE
BROCHE 5	MASSE	BROCHE 16	COMMUTATION
BROCHE 6	NON CONNECTEE	BROCHE 17	MASSE
BROCHE 7	BLEU	BROCHE 18	MASSE
BROCHE 8	COMMUTATION	BROCHE 19	VIDEO COMPOSITE (SYNCHRO COMP. EN VERSION FRANCAISE)
BROCHE 9	MASSE	BROCHE 21	NON CONNECTEE
BROCHE 10	NON CONNECTEE	BROCHE	ECRAN
BROCHE 11	VERT		

## Stéréo



BROCHE 1	CANAL GAUCHE
BROCHE 2	CANAL DROIT
BROCHE 3	MASSE

## Analogique



JOYSTICK ANALOGIQUE 1		JOYSTICK ANALOGIQUE 2	
BROCHE 1	MASSE	BROCHE 9	MASSE
BROCHE 2	FIR 1	BROCHE 10	FIR 1
BROCHE 3	X1	BROCHE 11	X2
BROCHE 4	COM 1 (COMMUTATEURS)	BROCHE 12	COM 2 (COMMUTATEURS)
BROCHE 5	+5V	BROCHE 13	Y2
BROCHE 6	Y1	BROCHE 14	FIR 2
BROCHE 7	FIR 2	BROCHE 15	MASSE
BROCHE 8	MASSE		