

Cyber Console

Instruction Manual



Français
English
Deutsch
Português
Español
Italian
Nederlands
Suomen kieli
Polski
Ελληνικά

JG1020



Français

ALIMENTATION

La Cyber Console fonctionne avec 2 piles alcalines LR6 de 1,5 V  (non incluses).
Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées uniquement.

Installation des piles

- Utilisez un tournevis pour ouvrir ou fermer le compartiment situé dans la partie centrale, au dos de la console.
- Installer les 2 piles alcalines AA en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
- Refermer le compartiment à piles.
- Mettre le jeu en marche.



Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas recharger les piles. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles ou feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

Si l'appareil présente un dysfonctionnement, appuyez sur RESET sur la face de l'appareil. Dès que vous aurez appuyé, appuyez ensuite sur START.

Quand le son s'affaiblit ou que le jeu ne réagit plus, pensez à changer les piles.
Le jeu s'éteint automatiquement après 3 minutes d'inactivité.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations "lumineuses", veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

CARACTÉRISTIQUES

Cet appareil dispose de 4 cartes de jeux à insérer :

- Galaxy Game,
- Car Racing Game,
- Adventure Game,
- Football Game.

1

FONCTIONNALITÉS DU « GALAXY GAME »

A :	Tirer.
B :	Rejoindre le vaisseau spatial et augmenter la puissance du laser.
On/Off :	Mettre en marche ou éteindre le jeu.
Mute :	Allumer ou éteindre le son du jeu.
Start/Pause :	Pour commencer une partie depuis le début ou mettre un jeu sur pause.
↑ :	Nul
→ :	Bouger l'élément vers la droite.
← :	Bouger l'élément vers la gauche.
↓ :	Nul
Reset :	Reset le jeu.

DESCRIPTION DU « GALAXY GAME »

Mode 1 : Une bataille est déclarée entre les envahisseurs de l'espace et le joueur à bord de son vaisseau. Si le vaisseau du joueur est touché trois fois dans une partie, la partie est perdue.

Mode 2 : Les envahisseurs arrivent rapidement de la gauche vers la droite. Le joueur doit détruire tous les envahisseurs ; Les munitions sont limitées : 16 coups maximum sont accordés pour détruire tous les vaisseaux ennemis. Appuyez sur Start /Pause pour entrer dans le Mode 1, en tenant enfoncée la flèche droite Ket en appuyant sur Start /Pause pour accéder au Mode 2.

Score :

- Destruction d'un envahisseur = 10 points.
 - Destruction d'une station d'envahisseurs = 50 points.
- Le jeu s'éteindra automatiquement s'il est inutilisé pendant plus de trois minutes.

FONCTIONNALITÉS DU « CAR RACING GAME »

A :	Augmenter la vitesse du véhicule.
B :	Réduire la vitesse du véhicule.
On/Off :	Mettre en marche ou éteindre le jeu.
Mute :	Allumer ou éteindre le son du jeu.
Start/Pause :	Pour commencer une partie depuis le début ou mettre un jeu sur pause.
↑ :	Nul.
→ :	Bouger le véhicule vers la droite.
← :	Bouger le véhicule vers la gauche.
↓ :	Changer de vitesse (Hi/La) au-delà de 150 Km/h.
Reset :	Reset le jeu.

DESCRIPTION DU « CAR RACING GAME »

- Appuyez sur la touche START/PAUSE. Quand "GO" apparaît à l'écran, accélérez pour commencer la course.
- Le temps de course de chaque étape est limité à 90 secondes. Plus le niveau atteint est élevé, plus le nombre d'adversaires est important.
- Dans le premier niveau, la voiture adverse apparaît, mais ne change pas de file. Au second niveau, la voiture adverse apparaît ET change de file.

Score :

- A chaque fois qu'une voiture adverse est dépassée, 10 points sont accordés.
- Meilleur score : Quand un niveau est vaincu, un bonus qui correspond à 10 fois le résultat obtenu est attribué.

2

FONCTIONNALITES DU « ADVENTURE GAME »

A :	Nul
B :	Nul
On/Off :	Mettre en marche ou éteindre le jeu.
Mute :	Allumer ou éteindre le son du jeu.
Start/Pause :	Pour commencer une partie depuis le début ou mettre un jeu sur pause.
↑ :	Déplacer l'homme vers le haut.
→ :	Déplacer l'homme vers la droite.
← :	Déplacer l'homme vers la gauche.
↓ :	Déplacer l'homme vers le bas.
Reset :	Reset le jeu.

DESCRIPTION DU « ADVENTURE GAME »

1. Le joueur doit déplacer l'homme du sol vers l'hélicoptère.
2. Il y a 6 vies par tableau. Cinq hommes doivent rejoindre les hélicoptères pour permettre de passer au second niveau.
3. Le jeu a 9 niveaux et chaque niveau est décomposé en 3 tableaux. En augmentant, les niveaux comptent davantage d'obstacles. Ils requièrent aussi plus de rapidité.
4. Le chiffre de gauche indique le numéro du niveau. Le chiffre de droite indique l'étape. Par exemple : 2-1 signifie le second niveau et le premier tableau.
5. Un homme apparaît quand le tableau est terminé. Le joueur doit éviter l'homme qui est dans la voiture et le filet au travers de la route et réussir à monter dans l'hélicoptère.
6. Dans le second tableau, il y a certaines échelles dignotantes et l'homme meurt s'il utilise ces échelles. De plus, la voiture et le filet barrent la route et bloquent le chemin.
7. Dans le troisième tableau, la vie est perdue s'il a un contact avec un autre homme qui clignote dans la zone de repos ou autour de l'hélicoptère.

FONCTIONNALITES DU « FOOTBALL GAME »

A :	En défense, subtilise la balle à l'adversaire. En attaque, tire ou but adverse.
B :	En défense, change le joueur sélectionné. En attaque, passe la balle à un autre membre de l'équipe.
On/Off :	Mettre en marche ou éteindre la console.
Mute :	Allumer ou éteindre le son du jeu.
Start/Pause :	Appuyer pour commencer une partie depuis le début ou pour faire une pause durant une partie.
↑ :	Bouge le joueur vers le haut.
→ :	Bouge le joueur vers la droite.
← :	Bouge le joueur vers la gauche.
↓ :	Bouge le joueur vers le bas.
Reset :	Réinitialise la console.

DESCRIPTION DU « FOOTBALL GAME »

1. Appuyez sur START/PAUSE pour commencer le match.
2. Chaque match a une durée limitée à 180 secondes.
3. Score : chaque but compte pour un point.

ENTRETIEN

Pour nettoyer le jeu, utiliser uniquement un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, à l'exclusion de tout produit détergent. Ne pas exposer le jeu à la lumière directe du soleil ni à toute autre source de chaleur. Ne pas le mouiller.

Ne pas le démonter, ni le laisser tomber.
Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période.

GARANTIE

NOTE : Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.
Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans.

Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni de votre preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou de toute intervention intempestive sur l'article (telle que démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.


Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

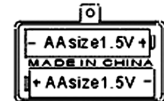
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Référence : JG1020
© 2005 LEXIBOOK®

English

POWER SUPPLY

The cyber console works with 2 alkaline AA 1.5V  batteries with a capacity of 2.25 Ah (not included).
To be fitted with specified batteries only.



Battery installation

1. Open the battery compartment at the back of the console using a screwdriver.
2. Fit the 2 AA alkaline batteries according to the polarity indicated in the battery compartment using the herewith diagram.
3. Close the battery compartment.
4. Switch the game on.

Do not use rechargeable batteries. Do not recharge the batteries. Remove the storage batteries before recharging.

Recharge storage batteries under adult supervision. Do not mix different types of battery and storage battery, or new and old batteries or storage batteries. Insert batteries and storage batteries according to the polarity. Remove used storage batteries from game. Do not short-circuit the battery or storage battery terminals. Keep batteries away from fire.

If game remains unused for an extended period, remove batteries. In case of malfunction, press the RESET button on the front panel of the console, then press START. If the sound diminishes or the game no longer responds to the controls, the batteries may need changing.

The game automatically switches off if unused for 3 minutes.

EPILEPSY WARNING

Read before you or your children use video games.

Some people are prone to epileptic seizures or losses of consciousness as a result of seeing certain flickering lights or objects often present in daily life. These people are at risk from seizures when they watch certain television images or play certain video games. Such incidents can happen even if the person has no medical history of epilepsy.

If you or a member of your family has ever displayed symptoms linked with epilepsy (seizures or loss of consciousness) while watching flickering lights or images, consult your doctor before use.

Parents are advised to supervise their children while playing video games.

If you or your child shows any of the following symptoms: dizziness, vision problems, eye or muscle tiredness, loss of consciousness, involuntary movements or seizures, cease playing immediately and consult your doctor.

FEATURES

This game has 4 game cartridges which can be inserted:

- Galaxy Game
- Car Racing Game
- Adventure Game
- Football Game

GALAXY GAME CONTROLS

A : Press to fire
B : Join the spaceship to increase laser gun power.
On/Off : To switch the game on or off
Mute : To switch the sound on or off
Start/Pause : To start a game from the beginning or pause it during game play.
↑ : Nil
→ : To move the unit right.
← : To move the unit left.
↓ : Nil
Reset : Reset a game.

DESCRIPTION OF GALAXY GAME

Mode 1: A war between space invaders and your own spaceship. If your ship is touched 3 times in one level, you lose.

Mode 2: The invaders appear quickly from left and right. Your ship must destroy all the invaders; you have a maximum of 16 bullets to destroy them all.

Press Start/Pause to start mode 1, hold Right k key and Start/Pause to start mode 2.

Scoring:

1. Destruction of an invader = 10 points
2. Destruction of an invader base = 50 points.

CAR RACING GAME CONTROLS

A : To increase the speed of the car.
B : To decrease the speed of the car.
On/Off : To switch the game on or off.
Mute : To switch the sound on or off.
Start/Pause : To start a game from the beginning or pause it during game play.
↑ : Nil
→ : To move the car right.
← : To move the car left.
↓ : To change the gear (Hi/Lo) when travelling at 150kmph.
Reset : Reset a game.

DESCRIPTION OF CAR RACING GAME

1. Press START/ON. When "Go" appears on the screen, accelerate to begin the race.

5

2. You have 90 seconds for each stage of the race. The higher the level, the more opponents you race against.
3. In the first stage, your opponent's car appears but does not change lanes. In the second stage, your opponent appears, moves and changes lanes.

4. Point scoring:

- To score points from your opponent: each time you overtake an opponent's car, you earn 10 points.
- High score: when you have completed a level, you earn a bonus of 10 times your score.

ADVENTURE GAME CONTROLS

A : Nil
B : Nil
On/Off : To switch the game on or off.
Mute : To switch the sound on or off.
Start/Pause : To start a game from the beginning or pause it during game play.
↑ : To move the man up.
→ : To move the man right.
← : To move the man left
↓ : To move the man down
Reset : Reset the game

DESCRIPTION OF ADVENTURE GAME

1. The player must move the man from the ground to the helicopter.
2. You have 6 lives per stage. You must fill 5 helicopters before you can move onto the second stage.
3. The game has 9 levels, each made up of 3 rounds. The higher levels are more difficult and need more speed because of more obstacles.
4. The left hand number shows the round and the right hand number shows the level. (For example, 2-1 indicates round 2, level 1)
5. A man appears when you complete a stage. The player must avoid the man in the car and the net across the road designed to prevent him reaching the helicopter.
6. In the second stage, you will see flashing ladders — the man will die if he uses these ladders. The car and the net will also block the road, hindering the man's progress.
7. In the third stage, the man will die if he touches one of the flashing men who move around in the resting area. He will also die if he touches the men around the helicopter.
The game automatically switches itself off if unused for 3 minutes.

FOOTBALL GAME CONTROLS

A : At defense, steal the ball from opponent. At offense, shoot the ball.
B : At defense, change the flashing team member. At offense, pass ball to other team member.
On/Off : To switch the game on or off.
Mute : To switch the sound on or off.
Start/Pause : To start a game from the beginning or pause it during game play.
↑ : To move the flashing team member upward.
→ : To move the flashing team member right.
← : To move the flashing team member left.
↓ : To move the flashing team member downward.
Reset : Reset the game.

6

DESCRIPTION OF FOOTBALL GAME

1. Press the Start/Pause key to start a game.
2. Time limit for is 180 sec for each match.
3. Counting method: Shooting a goal earns 1 mark.

CARE INSTRUCTIONS

Keep away from damp. If the game gets wet, wipe dry immediately. Do not leave in direct sunlight, do not expose to heat. Do not drop. Do not attempt to dismantle the game.
To clean, use a damp cloth. Do not use detergent.
In case of malfunction, first change the batteries. If the problem persists, re-read carefully the instructions to ensure you have not overlooked anything.

GUARANTEE

NOTE: Keep these instructions safe, they contain important information.

This product is covered by our two-year guarantee.

To make use of the guarantee, or for after-sales service, return the product to place of purchase together with proof of purchase. Our guarantee covers material defects and assembly and manufacturing faults excluding all damage caused by disregard of the instructions or irresponsible use (such as dismantling, exposure to heat or damp, etc.)
It is recommended that all packaging is kept for future reference.

In our constant concern for improvement, the colours and detail of the product shown on the packaging may be modified.

Not for children under 36 months; contains small parts which may be swallowed.

Ref. JG1020

© 2005 LEXIBOOK®

Deutsch

STROMVERSORGUNG

Die Cyber Konsole arbeitet mit 2 AA 1.5 Volt Batterien mit einer Leistung von 2.25 Ah (nicht inbegriffen).
Dieses Spiel darf ausschließlich über die angegebenen Batterien mit Strom versorgt werden.

Batterien Einlegen

1. Den Batteriefachdeckel auf der Rückseite des Gerätes mit einem Schraubenzieher öffnen.
2. Legen Sie die 2 AA Alkaline Batterien gemäss den auf dem Batteriefach angegebenen Polrichtungen ein, unter Zuhilfenahme der nachstehenden Zeichnung.
3. Das Batteriefach wieder schließen.
4. Das Spiel einschalten.

Keine aufladbaren Batterien benutzen. Keine Batterien aufladen. Die Akkumulatoren des Spiels vor dem Aufladen herausnehmen. Die Akkumulatoren nur unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen. Nicht verschiedene Arten von Batterien oder Akkumulatoren, oder neue und gebrauchte Batterien und Akkumulatoren gleichzeitig gebrauchen. Beim Einlegen von Batterien und Akkumulatoren die Polaritäten berücksichtigen. Gebrauchte Batterien und Akkumulatoren aus dem Spiel entfernen. Die Batterie- oder Akkumulatorenklemmen nicht in Kurzschluss setzen. Die Batterien nicht ins Feuer werfen.



7

Im Falle eines längeren Nichtbenutzens die Batterien herausnehmen.

Im Falle einer Störung, drücken Sie auf die Reset-Taste auf der Vorderseite der Konsole und anschliessend auf START. Bitte denken Sie daran, die Batterien zu wechseln, wenn der Ton schwächer wird oder das Spiel nicht mehr reagiert.

EPILEPSIE- WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise bevor Sie oder Ihr Kind Videospiele benutzen.

Einige Personen können während des Betrachtens von bestimmten blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer täglichen Umgebung häufig vorkommen, epileptische Krisen oder Bewusstseinsverluste erleiden. Diese Personen sind krisengefährdet, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videospiele spielen. Diese Erscheinungen können auch dann auftreten, wenn die Person keine medizinische

Vorgeschichte hat oder bisher noch keine epileptischen Erscheinungsformen aufgewiesen hat.

Wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie schon einmal mit epileptischen Erscheinungsformen auf Lichtreize reagiert haben (Krise oder Bewusstlosigkeit), befragen Sie bitte Ihren Arzt vor jedem Gebrauch.

Wir empfehlen den Eltern, ihre Kinder beim Spielen von Videospiele zu beobachten.

Sollten Sie oder Ihr Kind die folgende Symptome aufweisen: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverluste, Orientierungsschwierigkeiten, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe, sollten Sie sofort das Spiel einstellen und einen Arzt befragen.

EIGENSCHAFTEN

4 Patronen können etre, in dieses Spiel aufgenomen:

- Galaxy Game,
- Car Racing Game,
- Adventure Game,
- Football Game.

TASTENFUNKTIONEN IM GALAXY GAME

A : Zum Abfeuern drücken
B : Gemeinsam mit dem Raumschiff die Laser-Schusskraft steigern.
On/Off : Um das Spiel ein- oder auszuschalten.
Mute : Um den Ton ein- oder abzuschalten.
Start/Pause : Um ein Spiel von vorn zu beginnen oder während eines Spiels eine Pause zu machen.
↑ : Keine Funktion.
→ : Um das Element nach rechts zu bewegen.
← : Um das Element nach links zu bewegen.
↓ : Keine Funktion.
Reset : Stellt das Spiel neu ein.

SPIELANLEITUNG FÜR DAS GALAXY GAME

Modus 1: Zwischen den Invasoren des Alls und deinem Raumschiff gibt es Krieg. Wird dein Raumschiff während einer Party drimal getroffen, hast du verloren.

Modus 2: Die Invasoren gleiten schnell von links nach rechts. Sie haben maximal 16 Kugeln zur Verfügung, um sie alle zu zerstören.

Start / Pause drücken, um Modus 1 zu starten. Die K-Taste (Pfeil rechts) gedrückt halten und Start / Pause drücken, um Modus 2 zu starten.

Scores:

1. Zerstörung eines Invasors = 10 Punkte.

8

2. Zerstörung einer Invasorenbasis = 50 Punkte.

TASTENFUNKTIONEN IM CAR RACING GAME

A : Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs steigern.
B : Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs verringern.
On/Off : Um das Spiel ein- oder auszuschalten.
Mute : Um den Ton an- oder abzustellen.
Start / Pause : Um ein Spiel von vorn zu beginnen oder während eines Spiels eine Pause zu machen.
↑ : Keine Funktion.
→ : Um das Fahrzeug nach rechts zu bewegen.
← : Um das Fahrzeug nach links zu bewegen.
↓ : Zum Einlegen eines (höheren/niedrigeren) Gangs bei einer Reisegeschwindigkeit von 150 km /Std.
Reset : Stellt das Spiel neu ein.

SPIELANLEITUNG FÜR DAS CAR RACING GAME

1. Drücke die Taste START/ON. Erscheint "GO" auf dem Display, beschleunigen, um das Rennen zu beginnen.
2. Die Renndauer jeder Etappe ist auf 90 Sekunden beschränkt. Bei steigendem Level wächst auch die Zahl der Gegner an.
3. In der ersten Etappe erscheint der gegnerische Wagen, bleibt aber auf seiner Spur.
In der zweiten Etappe erscheint der gegnerische Wagen und wechselt diesmal die Spur.
In der dritten Etappe musst du wegen der rutschigen Straße sehr aufpassen.
4. Wie man Punkte gewinnt:
i) Den Gegner überholen: Bei jedem Überholen eines gegnerischen Autos gewinnst du 10 Punkte.
ii) Bester Score: Wenn du einen Level geschafft hast, bekommst du einen Bonus, der dem Zehnfachen deines Scores entspricht.

TASTENFUNKTIONEN IM ADVENTURE GAME

A : Keine Funktion
B : Keine Funktion
On/Off : Um das Spiel ein- oder auszuschalten.
Mute : Um den Ton an- oder abzustellen.
Start / Pause : Um ein Spiel von vorn zu beginnen oder während eines Spiels eine Pause zu machen.
↑ : Um den Mann nach oben zu bewegen.
→ : Um den Mann nach rechts zu bewegen.
← : Um den Mann nach links zu bewegen.
↓ : Um den Mann nach unten zu bewegen.
Reset : Stellt das Spiel neu ein.

SPIELANLEITUNG FÜR DAS ADVENTURE GAME

1. Der Spieler muss den Mann vom Boden aus Richtung Hubschrauber bewegen.
2. In jeder Partie verfügt man über 6 Leben. Fünf Hubschrauber müssen besetzt werden, bevor man zur zweiten Etappe übergehen darf.
3. Das Spiel besteht aus 9 Levels und jeder Level besteht aus 3 Runden. Bei steigendem Level nimmt auch die Anzahl der Hindernisse und die Geschwindigkeit zu.
4. Die linke Ziffer zeigt die Rundennummer an und die rechte Ziffer die Levelnummer. (2-1 zeigt zum Beispiel die zweite Runde des ersten Levels an).

9

5. Bei jedem Übergang zum nächsthöheren Level kommt ein Mann dazu. Der Spieler muss den Mann im Auto und das Netz, das die Straße sperrt, vermeiden, um in den Hubschrauber steigen zu können.
6. In der zweiten Etappe kommen blinkende Leitern dazu. Wenn der Mann diese Leitern benutzt, stirbt er. Dazu versperrt das Auto und das Netz die Straße und halten den Mann auf.
7. In der dritten Etappe stirbt der Mann, wenn er den blinkenden Mann auf dem Rastplatz berührt oder denjenigen, der um den Hubschrauber kreist.
Nach 3 Minuten des Nichtbenutzens schaltet sich das Spiel automatisch aus.

STEUERUNGEN DES FUSSBALLSPIELS

A : In der Verteidigung nehmen Sie dem Spieler den Ball ab. Im Angriff schießen Sie den Ball.
B : In der Verteidigung tauschen Sie den blinkenden Spieler aus. Im Angriff spielen Sie den Ball einem anderen Spieler des eigenen Teams zu.
On/Off : Das Spiel ein- und ausschalten.
Mute : Den Ton ein- und ausschalten.
Start/Pause : Ein Spiel von Beginn an spielen oder ein laufendes Spiel unterbrechen.
↑ : Den blinkenden Spieler nach vorne bewegen.
→ : Den blinkenden Spieler nach rechts bewegen.
← : Den blinkenden Spieler nach links bewegen.
↓ : Den blinkenden Spieler nach hinten bewegen.
Reset : Ein Spiel zurücksetzen.

BESCHREIBUNG DES FUSSBALLSPIELS

1. Mit der Taste Start/Pause beginnen Sie das Spiel.
2. Das Zeitlimit für jedes Spiel beträgt 180 Sekunden.
3. Zählen: Jedes Tor zählt 1 Punkt.

WARTUNG

Schützen Sie Ihr Spiel vor Feuchtigkeit. Falls es nass geworden ist, trocknen Sie es schnell mit einem Tuch ab. Das Spiel weder an der Sonne lassen noch extremen Temperaturen aussetzen. Lassen Sie es nicht fallen. Versuchen Sie nicht, es auseinander zu nehmen. Um es zu säubern, einfach ein leicht befeuchtetes Tuch verwenden. Keine chemischen Löse- und Reinigungsmittel benutzen. Sollte das Spiel nicht richtig funktionieren, versuchen Sie zuerst die Batterien zu wechseln. Besteht das Problem danach noch, lesen Sie aufmerksam die Bedienungsanleitung durch und vergewissern Sie sich, dass Sie nichts übersehen haben.

GARANTIE

Dieses Produkt hat eine 2 jährige Garantie. Wenn Sie von der Garantie Gebrauch machen wollen oder den Kundendienst in Anspruch nehmen wollen, setzen Sie sich bitte mit Ihrer Verkaufsstelle zusammen mit der Quittung in Verbindung. Unsere Garantie deckt alle Materialprobleme oder Konstruktionsfehler durch den Hersteller ab, exklusive aller Beschädigungen, die von der Missachtung der Anleitung oder etwaigem Fehlgebrauch sowie Reparaturen des Produkts herrühren (wie Demontage, Hitze oder dem Aussetzen von Feuchtigkeit...).

10

HELFEN SIE MIT, UNSERE UMWELT ZU SCHÜTZEN!

Verbrauchte Batterien gehören nicht in den Hausmüll. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien bei entsprechenden Sammelstellen abzugeben, z.B. der Gemeindeverwaltung oder im Supermarkt. Sollten Sie keine Möglichkeit haben, die verbrauchten Batterien bei einer Sammelstelle in Ihrer Nähe abzugeben, so schicken Sie sie bitte an folgende Adresse:

Diese Zeichen befinden sich auf schadstoffhaltigen Batterien:

Pb = Batterie enthält Blei

Cd = Batterie enthält Cadmium

Hg = Batterie enthält Quecksilber



Referenz: JG1020
© 2005 LEXIBOOK®

Portugues

ALIMENTAÇÃO

A cyber console funciona com 2 pilhas alcalinas AA de 1.5V --- com uma capacidade de 2.25h (não incluídas).

Neste jogo devem ser apenas utilizadas pilhas específicas.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS

1. Abrir a porta do compartimento das pilhas situado sob o jogo utilizando uma chave de fendas.

2. Coloque as duas pilhas alcalinas AA de acordo com a polaridade indicada no compartimento das pilhas, utilizando o diagrama apresentado ao lado.

3. Voltar a fechar o compartimento das pilhas.

4. Iniciar o jogo.

Não utilize pilhas recarregáveis. Não recarregue as pilhas. Retire os acumuladores do jogo antes de os recarregar. Não carregue os acumuladores sem ser sob a vigilância de um adulto. As pilhas devem ser colocadas com a polaridade correcta. Não misture os diferentes tipos de pilhas ou acumuladores, nem pilhas ou acumuladores novos e usados. Retire as pilhas usadas do jogo. Não atire as pilhas ao jogo. Retire as pilhas em caso do não utilização prolongada. Não coloque os terminais das pilhas em curto circuito.

No caso de mau funcionamento, prima o botão RESET no painel dianteiro da console. De seguida prima START. Quando o som falhar ou o jogo não reagir, mude as pilhas.

ADVERTÊNCIA SOBRE A EPILEPSIA

Ler antes de qualquer utilização de um jogo de vídeo por si próprio ou pelo seu filho.

Certas pessoas estão susceptíveis de ter crises de epilepsia ou de ter perdas de consciência quando expostas a certa tipo de luzes que piscam ou de elementos frequentes no nosso ambiente quotidiano. Essas pessoas expõem-se a crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Estes fenómenos podem aparecer mesmo que o sujeito não tenha antecedentes médicos ou que nunca tenha sido confrontado com uma crise de epilepsia. Se você ou algum membro da sua família já apresentou alguma vez alguns sintomas ligados à epilepsia (crise ou perda de consciência) em presença de estímulos "luminosos", deve consultar o seu médico antes de qualquer utilização.



Nós aconselhamos os pais a estarem atentos aos seus filhos quando eles jogam com jogos de vídeo.

Se você ou o seu filho apresentar os sintomas seguintes: vertigens, problemas de visão, contracção dos olhos ou dos músculos, perda de consciência, problemas de orientação, movimento involuntário ou convulsões, pare imediatamente de jogar e consulte um médico.

CARACTERÍSTICAS

Este aparelho dispõe de 4 cartões de jogo para inserir :

- Galaxy Game (Jogo Galáxia),
- Car Racing Game (Jogo de Corrida de Carros),
- Adventure Game (Jogo de Aventura),
- Football Game (Jogo de Futebol).

FUNCIONALIDADES DO GALAXY GAME

- A : Prima para disparar.
B : Junta-se à nave especial para aumentar o poder da sua arma laser
On/Off : Para ligar ou desligar o jogo.
Mute : Para ligar ou desligar o som do jogo.
Start / Pause : Para iniciar um jogo desde o início ou fazer uma pausa durante o jogo.
↑ : Sem funcionalidades.
→ : Para mover o elemento para a direita.
← : Para mover o elemento para a esquerda.
↓ : Sem funcionalidades.
Reset : Fazer Reset ao jogo.

DESCRIÇÃO DO GALAXY GAME

Modo 1 : É a guerra entre os invasores do espaço e a tua própria nave. Se a tua nave for tocada três vezes numa partida, tu perdeste.

Modo 2 : os invasores chegam rapidamente da esquerda em direcção à direita. A tua nave deve destruir todos os invasores ; terá um máximo de 16 bolas para os destruir a todos.

Carrega em " Start /Pause " para entrar no Modo 1, mantem o botão Direito carregado K e carrega em " Start /Pause " para aceder ao Modo 2.

Pontuação :

1. Destruição de um invasor = 10 pontos.
2. Destruição de uma estação do invasor = 50 pontos.

FUNCIONALIDADES DO CAR RACING GAME

- A : Aumentar a velocidade do veículo.
B : Diminuir a velocidade do veículo.
On/Off : Para ligar ou desligar o jogo.
Mute : Para ligar ou desligar o som do jogo.
Start / Pause : Para iniciar um jogo desde o início ou fazer uma pausa durante o jogo.
↑ : Sem funcionalidades.
→ : Para mover o elemento para a direita.
← : Para mover o elemento para a esquerda.
↓ : Para mudar a mudança (Hi/Lo) ou viajar a 150kmph.
Reset : Fazer Reset ao jogo.

DESCRIÇÃO DO CAR RACING GAME

1. Carregar na tecla START/DN. Quando aparecer "GO" no ecrã, acelera para começar a corrida.
2. O tempo de corrida de cada etapa está limitada a 90 segundos. Quanto mais elevado for o nível atingido, mais importante é o número de adversários.
3. Na primeira etapa, o carro adversário aparece, mas não muda de fila. Na segunda etapa, o adversário aparece mas desloca-se e muda de fila. Na terceira etapa, é preciso ter atenção pois a estrada é escorregadia.
4. Método para ganhar pontos:
 - i) Ganhar ao adversário: De cada vez que ultrapassares um carro adversário, ganhas 10 pontos.
 - ii) Melhor pontuação: Quando tiveres passado um nível, tens um bónus que corresponde a 10 vezes o teu resultado.

FUNCIONALIDADES DO ADVENTURE GAME

- A: Sem funcionalidades.
B: Sem funcionalidades.
On/Off: Para ligar ou desligar o jogo.
Mute: Para ligar ou desligar o som do jogo.
Start / Pause: Para iniciar um jogo desde o início ou fazer uma pausa durante o jogo.
↑: Para deslocar o homem para cima.
→: Para deslocar o homem para a direita.
←: Para deslocar o homem para esquerda.
↓: Para deslocar o homem para a baixo.
Reset: Fazer Reset ao jogo.

DESCRIÇÃO DO ADVENTURE GAME

1. O jogador deve deslocar o homem do solo para o helicóptero.
2. Ele tem 6 vidas por partida. Devem ser preenchidos cinco helicópteros antes de se poder passar à segunda etapa.
3. O jogo tem 9 níveis e cada nível é composto por 3 rounds. O nível superior tem mais dificuldades e obstáculos e requer rapidez.
4. O algoritmo da esquerda indica o número do "round". O algoritmo da direita indica o número do "nível". (Por exemplo 2-1 significa o segundo round do nível 1).
5. Um homem é acrescentado quando o nível aumenta. O jogador deve evitar o homem que está no carro e a armadilha no meio do caminho que tem por objectivo de impedir subir para o helicóptero.
6. Na segunda etapa, há algumas escadas que piscam e o homem morrerá se utilizar essas escadas. Além disso, o carro e a rede vão barrar o caminho e bloquear o homem no seu balanço/arranque.
7. Na terceira etapa, o homem morrerá se tiver um contacto com o homem que está a piscar e que passará para a zona de repouso. É também se ele o tocar à volta do helicóptero.
Este jogo desliga-se automaticamente ao fim de 3 minutos de não-utilização.

CONTROLOS DO JOGO DE FUTEBOL

- A: Na defesa, rouba a bola ao adversário. No ataque, remata a bola.
B: Na defesa, muda o elemento da equipa que está a piscar. No ataque, passa a bola a outro elemento da equipa.
On/Off: Liga e desliga o jogo.
Mute: Liga e desliga o som.

13

- Start/Pause: Inicia um jogo desde o início ou faz uma pausa durante o jogo.
↑: Move o jogador que está a piscar para cima.
→: Move o jogador que está a piscar para a direita.
←: Move o jogador que está a piscar para a esquerda.
↓: Move o jogador que está a piscar para baixo.
Reset: Reinicia um jogo.

DESCRIÇÃO DO JOGO DE FUTEBOL

1. Pressiona o botão "Start/Pause" para começar um jogo.
2. O tempo limite são 180 segundos para cada jogo.
3. Método de contagem: um golo equivale a um sinal.

MANUTENÇÃO

Proteger o jogo da humidade. Se ele estiver molhado, limpe-o imediatamente.
Não o deixar à luz directa do sol, nem o expor a uma fonte de calor.
Não o deixar cair. Não tentar desmontá-lo.
Para o limpar, utilize um pano ligeiramente embebido em água à exclusão de qualquer produto detergente.
Em caso de mau funcionamento, tente mudar as pilhas. Se o problema persistir, releia atentamente o manual para verificar se lhe escapou alguma coisa.

GARANTIA

NOTA: É aconselhável guardar este manual de instruções pois contém informações importantes.
Este produto tem a garantia de 2 anos.
Para qualquer reclamação de garantia ou serviço após venda, é favor contactar o seu fornecedor local com a sua prova de compra. A nossa garantia cobre todos os defeitos de fabrico mas não cobre a deterioração pelo não respeito do Manual de Instruções ou mau manuseamento do produto (tal como exposição ao sol ou à humidade ou desmontagem do produto).
Recomendamos que conserve a embalagem para qualquer referência posterior.
Numa busca constante de melhoramento, podemos ser obrigados a modificar as cores e os detalhes do produto apresentado na embalagem.
Não se recomenda a crianças com menos de 36 meses pois contém pequenos elementos que podem ser engolidos.
Referência: JG1020
© 2005 LEXIBOOK®

Español

ALIMENTACIÓN

La ciberconsola funciona con 2 pilas alcalinas de 1.5v ---, tipo AA, y 2,24 Ah de capacidad (no incluidas). Este juego debe ser alimentado únicamente con las pilas específicas.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Abre la puerta del compartimento de las pilas situado debajo del juego, utilizando un destornillador.
2. Coloque las 2 baterías alcalinas AA respetando la polaridad indicada en el compartimento (ver figura).



14

3. Volver a cerrar el compartimento de las pilas.
4. Poner el juego en marcha.

No utilice pilas recargables. No recargue las pilas. Retire los acumuladores del juego antes de recargarlos. No cargue los acumuladores sin la vigilancia de un adulto. No mezcle diferentes tipos de pilas o acumuladores, o las pilas y acumuladores nuevos y usados. Las pilas y acumuladores deben ser sustituidos respetando la polaridad. Las pilas y acumuladores usados deben retirarse del juego. Los bornes de una pila o de un acumulador no deben estar puestos en corto-circuito. No tire las pilas al fuego. Retire las pilas en caso de no utilizar el juego prolongadamente. Cuando el sonido se debilite o el juego no reaccione más, piense en cambiar las pilas. En caso de mal funcionamiento pulse el botón RESET situado en el panel frontal y, a continuación, el botón START.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Leer antes de utilizar el vídeo juego.

Ciertas personas son susceptibles de tener crisis de epilepsia o desmayarse cuando ven algunos estilos de luces parpadeando. Estas personas se exponen al riesgo de tener crisis cuando ven ciertas imágenes en la televisión o cuando juegan con ciertos video juegos. Estos fenómenos pueden aparecer aunque la persona no haya tenido ningún antecedente médico o que nunca haya padecido una crisis de epilepsia.

Si Vd. mismo o algún miembro de su familia ha padecido ya síntomas ligados a crisis de epilepsia (crisis o desmayo) provocados por estímulos luminosos, por favor, consulte con su médico antes de empezar a utilizar el juego.

Aconsejamos a los padres que estén atentos a sus hijos cuando jueguen con los video juegos.

Si Vd. mismo o sus hijos padecen los siguientes síntomas: vértigo, problemas de visión, contracción de los ojos, o de los músculos, desmayo, problemas de orientación, movimiento involuntarios o convulsiones, deje de jugar inmediatamente y consulte con su médico.

CARACTERÍSTICAS

Este aparato dispone de 4 cartas de juego para insertar:

- Juego Galaxia.
- Juego Carrera de coches.
- Juego Aventura.
- Juego de Fútbol.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO GALAXIA

A : Presionar sobre el botón para disparar.
 B : Unirse a la nave espacial para aumentar la potencia de su pistola láser.
 On / Off : Para poner en marcha o apagar el juego.
 Mute : Para encender o apagar el sonido del juego.
 Start / Pause : Para comenzar un nuevo juego o hacer una pausa durante la partida.
 ↑ : —
 → : Para mover la nave hacia la derecha.
 ← : Para mover la nave hacia la izquierda.
 ↓ : —
 Reset : Inicializar el juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO GALAXIA

Modo 1 : Hay una Guerra entre el invasor del espacio y la lanzadera. Si tu lanzadera recibe tres disparos en el mismo nivel de partida, has perdido.

Modo 2 : Los invasores llegarán rápidamente desde la izquierda hacia la derecha. La lanzadera debe destruir a todos los invasores. Hay un máximo de 16 bolas para destruirlas.

Pulse " Start/Pause " sólo para ir al modo 1, y mantenga pulsada la tecla derecha y " Start/Pause ", para ir al modo 2.

Marcador:

1. Destrucción de un invasor del espacio: 10 puntos
2. Destrucción de una base de los invasores del espacio: 50 puntos.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO CARRERA DE COCHES

A : Aumenta la velocidad.
 B : Disminuye la velocidad y cambia la marcha desde Alta hasta Bajo simultáneamente.
 On / Off : Para poner en marcha o apagar el juego.
 Mute : Para encender o apagar el sonido del juego.
 Start/Pause : Para comenzar un nuevo juego o hacer una pausa durante la partida.
 ↑ : —
 → : Para mover el coche hacia la derecha.
 ← : Para mover el coche hacia la izquierda.
 ↓ : Para cambiar de marcha (Largo/Corta) cuando viaje a 150 km/h.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO CARRERA DE COCHES

1. Pulse la tecla Start/On. Cuando " GO " aparece en la pantalla, acelere para comenzar la carrera.
2. El tiempo de carrera de cada etapa está limitado a 90 segundos. Si el nivel alcanzado es superior, el número de adversarios es más alto.
3. En la primera etapa el coche adversario aparece, pero no se mueve del carril. En la segunda etapa, el adversario se presenta para cambiarlo de carril. En la tercera etapa debe tener cuidado ya que la carretera es deslizante.
4. Para obtener los puntos:
 - i. Ganar al adversario: Cada vez que se adelanta un coche adversario se ganan 10 puntos.
 - ii. Marcador de puntos extra: Cuando se termina una etapa, se obtiene entonces un bonus que corresponde a 10 veces el resultado.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO AVENTURA

A : —
 B : —
 On / Off : Para poner en marcha o apagar el juego.
 Mute : Para encender o apagar el sonido del juego.
 Start/Pause : Para comenzar un nuevo juego o hacer una pausa durante la partida
 ↑ : Para desplazar al hombre hacia arriba.
 → : Para desplazar al hombre hacia la derecha.
 ← : Para desplazar al hombre hacia la izquierda.
 ↓ : Para desplazar al hombre hacia abajo.
 Reset : Inicializar el juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO AVENTURA

1. El jugador debe desplazar al hombre desde el suelo hacia el helicóptero.
2. Hay seis vidas por partida. Deben conseguirse cinco helicópteros antes de pasar a la segunda etapa.

- El juego tiene 9 niveles y cada nivel tiene 3 etapas. El nivel superior tiene más dificultad y obstáculos y requiere rapidez.
- El dígito de la izquierda indica el número de la "etapa". El dígito de la derecha indica el número del "nivel". (Por ejemplo 2-1 significa segunda etapa del nivel uno).
- Un hombre aparece cuando el nivel comienza. El jugador debe evitar al hombre y a la red que están en medio de la carretera que tienen por objetivo impedirle que suba al helicóptero.
- En la segunda etapa, habrá algunas escaleras parpadeantes y el hombre morirá si las utiliza. Además el coche y la red bloquearán el camino del hombre.
- En la tercera etapa, el hombre morirá si toca al hombre que parpadea y que se moverá por la zona de descanso. Y también si lo toca alrededor del helicóptero. El juego se apaga automáticamente al cabo de 3 minutos de no utilizarlo.

CONTROLES DEL JUEGO DE FÚTBOL

A :	En defensa arrebató el balón al adversario. En ataque, chuto el balón.
B :	En defensa, cambio los jugadores que parpadean. En ataque, pasa el balón a otro jugador de tu equipo.
On/Off :	Para encender y apagar el juego.
Mute :	Para activar y desactivar el sonido.
Start/Pause :	Para empezar un juego desde el principio o hacer una pausa durante el juego.
↑ :	Para mover hacia arriba al jugador que parpadea.
→ :	Para mover hacia la derecha al jugador que parpadea.
← :	Para mover hacia la izquierda al jugador que parpadea.
↓ :	Para mover hacia abajo al jugador que parpadea.
Reset :	Reinicia un juego.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DE FÚTBOL

- Pulsar la tecla Start/Pause para comenzar un juego.
- El tiempo límite es de 180 segundos para cada partido.
- Método de puntuación: Al marcar un gol se gana 1 punto.

GARANTÍA

NOTA: Por favor guarde estas instrucciones, contienen importante información. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años.

Para todo uso de nuestra garantía o del servicio post-venta, debe dirigirse a su vendedor habitual provisto de su prueba de compra. Nuestra garantía cubre los desperfectos del material o del montaje imputables al fabricante con la exclusión de todo deterioro proveniente de no respetar el manual de instrucciones o de toda intervención intempestiva en el artículo (tales como el desmontaje, exposición al calor o a la humedad ...).

MANTENIMIENTO

- Para limpiar el juego, utilice únicamente un trapo suave ligeramente impregnado de agua, con la exclusión de todo producto detergente.
 - No exponga el juego a luz directa del sol ni lo exponga a una fuente de calor.
 - No lo moje.
 - No lo desmonte, ni lo deje caer.
- Es recomendable conservar el embalaje para toda referencia posterior.

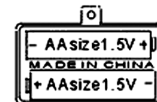
Como consecuencia de un dringo constante de mejora, podemos vernos obligados a cambiar los colores y los detalles del producto expuesto en el embalaje.

Referencia: JG1020
© 2005 LEXIBOOK®

Italiano

ALIMENTAZIONE

La cyber console funziona con 2 batterie alcaline AA 1.5V dalla capacità di 2.25 Ah (non fornite). Questo gioco deve essere alimentato esclusivamente con le pile specificate.



INSTALLAZIONE DELLE PILE

- Aprire il comparto delle pile situato nella parte posteriore del prodotto usando un cacciavite.
- Inserire le 2 batterie alcaline AA seguendo la polarità indicata all'interno dello scomparto batterie servendosi dello schema a fianco.
- Richiudere il comparto.
- Accendere il gioco.

Non utilizzare pile ricaricabili. Non ricaricare le pile. Rimuovere gli accumulatori dal gioco prima di ricaricarli. Ricaricare gli accumulatori solo sotto la stretta sorveglianza di un adulto. Non usare insieme diversi tipi di pile od accumulatori, o pile ed accumulatori nuovi ed usati. Le pile ed accumulatori devono essere installati rispettandone la polarità. Le pile ed accumulatori usati devono essere rimossi dal gioco. Non mettere in corto circuito le pile od accumulatori. Non bruciare né perforare le pile. Rimuovere le pile in caso di non utilizzo prolungato. In caso di malfunzionamento, premere il tasto RESET situato sul pannello anteriore della console, quindi premere START. Quando il suono diminuisce od il gioco non reagisce più, pensare a cambiare le pile.

AVVERTENZA SULL'EPILEPSIA

Da leggere attentamente prima dell'utilizzo di un videogioco.

Alcune persone sono soggette a crisi di epilessia o a svenimenti alla vista di determinati tipi di effetti luminosi lampeggianti o di elementi frequenti nell'ambiente quotidiano. Tali soggetti possono avere delle crisi semplicemente guardando delle immagini televisive o giocando a determinati videogiochi. Questi fenomeni possono manifestarsi anche se il soggetto non presenta antecedenti problemi medici o non ha mai avuto una crisi epilettica. Se voi stessi o i membri della vostra famiglia avete già avuto dei sintomi legati all'epilessia (crisi o perdita dei sensi) in presenza di stimolazioni "luminose", vi invitiamo a consultare il vostro medico trattante prima di utilizzare il prodotto. Consigliamo vivamente ai genitori di essere particolarmente attenti e vigili nei confronti dei bambini quando giocano ai videogiochi.

Se voi stessi o vostro figlio presentate i seguenti sintomi: vertigini, problemi alla vista, contrazione degli occhi o dei muscoli, perdita dei sensi, problemi di orientamento, movimenti involontari o convulsioni, vogliate immediatamente smettere di giocare e consultare un medico.

CARATTERISTICHE

Questo prodotto dispone di 4 carte di gioco da inserire:

- Galaxy Game,
- Car Racing Game,
- Adventure Game,
- Football Game.

FUNZIONALITA' DEL GALAXY GAME

A :	Premere per fare fuoco.
B :	Unisci alla nave spaziale per aumentare la potenza del fucile laser
On/Off :	Per accendere e spegnere il gioco.
Mute :	Per attivare e disattivare il suono.
Start / Pause :	Per avviare un gioco dall'inizio o per interrompere nel corso del gioco Premere di nuovo il tasto per continuare la partita.
↑ :	—
→ :	Per muovere l'elemento a destra.
← :	Per muovere l'elemento a sinistra.
↓ :	—
Reset :	Per fare il Reset del gioco.

DESCRIZIONE DEL GALAXY GAME

Modalità 1 : E' la guerra fra gli invasori spaziali e la tua navicella. Se la tua navicella viene colpita tre volte in una partita, hai perso.

Modalità 2 : gli invasori arrivano rapidamente da sinistra verso destra. La tua navicella deve distruggere tutti gli invasori ; avete a disposizione un massimo di 16 pallottole per distruggerli tutti.
Premi " Start /Pause " per entrare nella modalit  1 poi e premi il tasto destro K e " Start /Pause " per accedere alla modalit  2 .

Punteggi :

1. Distruzione di un invasore = 10 punti.
2. Distruzione di una stazione di invasori = 50 punti.

FUNZIONALITA' DEL CAR RACING GAME

A :	Aumenta la velocit� del veicolo.
B :	Diminuisce la velocit� del veicolo.
On/Off :	Per accendere e spegnere il gioco.
Mute :	Per attivare o disattivare il suono.
Start / Pause :	Per avviare un gioco dall'inizio o per interrompere nel corso del gioco.
↑ :	—
→ :	Per muovere il veicolo a destra.
← :	Per muovere il veicolo a sinistra.
↓ :	Per cambiare marcia (Alta/bassa) viaggiando a 150 km/h.
Reset :	Per fare il Reset del gioco.

DESCRIZIONE DEL CAR RACING GAME

1. Premi il tasto START/ON. Quando " GO " appare allo schermo, accelera per cominciare la corsa.
2. Il tempo della corsa per ogni tappa   limitato a 90 secondi. Gli avversari aumentano in base al livello di gioco raggiunto.
3. Nella prima tappa, la macchina avversaria appare, ma non cambia corsia.
Nella seconda tappa, l'avversario si presenta ma si sposta e cambia corsia.
Nella terza tappa, bisogna fare attenzione in quanto la strada   scivolosa.
4. Punteggi :
 - i) Ogni volta che superi una macchina avversaria guadagni 10 punti.
 - ii) Quando hai superato un livello hai un bonus che corrisponde al tuo punteggio moltiplicato per 10.

19

FUNZIONALITA' DELL'ADVENTURE GAME

A :	—
B :	—
On/Off :	Per accendere e spegnere il gioco.
Mute :	Per attivare o disattivare il suono.
Start / Pause :	Per avviare un gioco dall'inizio o per interrompere nel corso del gioco
↑ :	Per muovere l'omino in alto.
→ :	Per muovere l'omino a destra.
← :	Per muovere l'omino a sinistra.
↓ :	Per muovere l'omino in basso.
Reset :	Per fare il Reset del gioco.

DESCRIZIONE DELL'ADVENTURE GAME

1. Il giocatore deve far salire l'omino sull'elicottero.
2. Ci sono vite per partita. Cinque elicotteri devono essere riempiti per poter passare alla seconda tappa.
3. Il gioco ha 9 livelli, ciascuno composto da 3 round. Il livello superiore   pi  difficile e richiede maggiore rapidit  ed attenzione.
4. Il numero di sinistra indica il " round ". Il numero di destra indica il " livello ". (Per esempio 2-1 significa: secondo round del livello 1).
5. Un omينو viene aggiunto ad ogni livello. Il giocatore deve evitare l'omino nella macchina e la rete che gli impediscono di salire sull'elicottero.
6. Nella seconda tappa, l'omino deve evitare di utilizzare le scale lampeggianti altrimenti perder  una vita. Inoltre, la macchina e la rete barano la strada e cercano di bloccare l'omino.
7. Nella terza tappa, il giocatore non deve avere contatti con l'omino che lampeggia e quello che   vicini all'elicottero. Il gioco si spegne automaticamente se non viene utilizzato per 3 minuti consecutivi.

COMANDI GIOCO DEL CALCIO

A :	In difesa, ruba la palla al difensore. In attacco, colpisce la palla.
B :	In difesa, cambia il giocatore che lampeggia. In attacco, passa la palla ad un altro giocatore della squadra.
On/Off :	Accende o spegne il gioco.
Mute :	Attiva o disattiva il suono.
Start/Pause :	Per iniziare una partita dall'inizio e per fare una pausa durante il gioco.
↑ :	Per spostare in alto il giocatore che lampeggia.
→ :	Per spostare a destra il giocatore che lampeggia.
← :	Per spostare a sinistra il giocatore che lampeggia.
↓ :	Per spostare in basso il giocatore che lampeggia.
Reset :	Azzerare la partita.

DESCRIZIONE DEL GIOCO DEL CALCIO

1. Premere il tasto Start/Pause per iniziare una partita.
2. Il limite di tempo per ogni partita   180 secondi.
3. Metodo di conteggio: Segnare un goal fa guadagnare 1 punto.

20

MANUTENZIONE

Proteggere il gioco dall'umidità. In caso si bagnasse accidentalmente, asciugarlo immediatamente. Non esporre ai raggi del sole od a qualsiasi altra fonte di calore. Non cercare di smontare il gioco e non lasciarlo cadere. Per pulizia, utilizzare un panno leggermente inumidito con acqua senza l'aggiunta di detersivi o prodotti detergenti. In caso di malfunzionamento, pensare, innanzitutto, a cambiare le pile. Se il problema persiste, rileggere attentamente le istruzioni.

GARANZIA

Questo prodotto è coperto da una garanzia di 2 anni. Nel caso si voglia usare la nostra garanzia o i nostri servizi post vendita, contattare il distributore mostrando la prova d'acquisto. La nostra garanzia copre eventuali problemi di materiale o di assemblaggio dovuti a difetti di fabbrica, escludendo tutti i danni causati dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso, dal non corretto utilizzo o da riparazioni apportate all'apparecchio (quali disassemblaggio, esposizione al calore o all'umido).
Referenza : JG1020
© 2005 LEXIBOOK®

Nederlands

VOEDING

The cyber console werkt met 4 alkaline batterijen van het type AA 1.5V met een capaciteit van 2,25Ah (niet inbegrepen). Voor dit spel mogen alleen de genoemde batterijen worden gebruikt.

Plaatsing van de batterijen.

- Zorg ervoor dat het spel is uitgeschakeld alvorens de batterijen in te steken.
- Sleak de alkaline batterijen 2 AA in volgens de polariteit aangegeuid in het batterijkomp, en gebruik het ingesloten diagram.
- Slaet de klap.
- Zet het spel aan.

Geen oplaadbare batterijen gebruiken. De batterijen niet opladen. Haal de accu's uit het spel, alvorens ze op te laden. De accu's alleen opladen in het bijzijn van een volwassene. Gebruik geen batterijen of accu's van een verschillend type, dan wel nieuwe en oude door elkaar. Plaats de batterijen en accu's met de polen in de juiste richting. Lege batterijen en accu's moeten uit het speelgoed worden gehaald. Voorkom kortsluiting met de zijkanalen van de batterijen en de accu's. Gooi geen batterijen in open vuur. Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt. Wanneer het apparaat niet goed functioneert, haal dan de batterijen uit de houder en plaats ze direct terug. Deze handeling zorgt voor een RESET van het spel. In geval van slechte werking, druk op de RESET -toets aan het voorgevel van de console, en druk dan op START. Wanneer het geluid afneemt of wanneer het spel niet meer reageert, verwissel dan de batterijen.

WAARSCHUWING BIJ EPILEPSIE

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door. Sommige personen zijn gevoelig voor epilepsie aanvallen bij het zien van bepaalde knipperende lichtjes. Deze personen krijgen aanvallen wanneer ze bepaalde TV beelden zien of wanneer ze bepaalde computerspellen spelen. Deze gevallen kunnen voorkomen, zelfs wanneer er nog nooit eerder aanvallen zijn voorgevallen. Als er bij u of uw familielid eerder gevallen van epilepsie zijn geweest bij het zien van lichtjes, raadpleeg uw arts voordat

21

dit spel gespeeld wordt.

Wij raden de ouders aan goed op hun kind te letten als het dit spel aan het spelen is. Als u of uw kind een van de volgende symptomen herkent: duizeligheid, moeilijk zien, samentrekking van de ogen of spieren, oncontroleerbare bewegingen raden wij u aan onmiddellijk te stoppen met dit spel en uw arts te raadplegen.

KENMERKEN

Dit apparaat heeft 4 verschillende kaarten:

- Galaxy Spel
- Auto Race Spel
- Avonturen Spel
- Voetbalspel

HET GALAXY SPEL

A : Druk om af te vuren.
B : Voeg je bij het ruimteschip om de munitie van het laserpistool te verhogen.
On/Off : Hiermee start u het spel of breekt u het af.
Mute : Om het geluid van het spel aan of uit te zetten.
Start/Pause : Om een spel van bij het begin te starten of te pauzeren tijdens een spel.
↑ : (niets)
→ : Om het element naar rechts te bewegen.
← : Om het element naar links te bewegen.
↓ : (niets)
RESET : Reset het spel met deze knop.

BESCHRIJVING VAN

Mode 1 : Dit is de oorlog tussen de invallers uit de ruimte en uw eigen schip. Als uw schip 3 keer geraakt is vanaf het begin heeft u verloren.

Mode 2 : De invallers arriveren erg snel van links naar rechts. Uw schip moet alle invallers vernietigen. Je hebt maximum 16 kogels om ze allemaal te vernietigen.

Druk op de Start/Pause knop om mode 1 te kiezen en hou de rechter K toets ingedrukt en druk op fi en op Start/Pause om mode 2 te kiezen.

Score:

Mode 1 : Verwoesten van 1 invaller : 10 punten

Mode 2 : Verwoesten van een groep invallers : 50 punten.

HET AUTO RACE SPEL

A : Hiermee neemt de snelheid van de auto toe.
B : Hiermee neemt de snelheid van de auto af.
On/Off : Om het spel aan of uit te zetten.
Mute : Om het geluid van het spel aan of uit te zetten.
Start/Pause : Om een spel van bij het begin te starten of te pauzeren tijdens een spel.
↑ : (niets)
→ : Om de auto naar rechts te bewegen.
← : Om de auto naar links te bewegen.
↓ : Om de versnelling (Hoog/Laag) te veranderen gedurende het rijden aan 150 km/u.
RESET : Reset het spel met deze knop.

22

BESCHRIJVING VAN HET AUTO RACE SPEL

1. Druk op de start knop om het spel te beginnen. Als er "GO" in het scherm verschijnt kunt u gaan schakelen om te beginnen.
2. De tijd die u voor elke ronde heeft is maximaal 90 seconden. Hoe hoger het niveau hoe meer tegenstanders u heeft.
3. In de eerste ronde verschijnt uw tegenstander wel maar deze verandert niet van baan.
In de tweede ronde zal de tegenstander wel veranderen van baan. In de derde ronde moet u extra goed opletten omdat de weg glad is.
4. Hoe verdient u punten:
 - 1) Winnen van uw tegenstander. Iedere keer dat u een tegenstander voorbij gaat verdient u 10 punten.
 - 2) Als u een nieuw niveau heeft bereikt krijgt u een bonus welke 10 keer zoveel is als uw resultaat.

HET AVONTURENSPEL

- A : (niets)
B : (niets)
On/Off : Om het spel aan of uit te zetten.
Mute : Om het geluid van het spel aan of uit te zetten.
Start/Pause : Om een spel van bij het begin te starten of te pauzeren tijdens een spel.
↑ : Om de man omhoog te bewegen
→ : Om de man naar rechts te bewegen.
← : Om de man naar links te bewegen.
↓ : Om de man naar beneden te bewegen.
RESET : Reset het spel met deze knop.

BESCHRIJVING VAN HET AVONTURENSPEL

1. De speler moet de man van de grond naar de helikopter krijgen.
2. U heeft 6 levens om mee te beginnen. Er moeten 5 helikopters gevuld worden om naar het volgende niveau te gaan.
3. Het spel heeft 9 niveaus en ieder niveau bestaat uit 3 rondes. Elk niveau hoger heeft meer moeilijkheden en het spel gaat steeds sneller.
4. Het cijfer links geeft de ronde aan waar u zich in bevindt. Het cijfer rechts geeft het niveau aan. (bijv. 2-1 wil zeggen de 2e ronde van het 1e niveau)
5. Als u een niveau hoger gaat krijgt u er een man bij. De speler moet de man vermijden die in de auto zit en de streep over de breedte van de weg.
De man heeft intentie om naar de helikopter te gaan.
6. In de tweede ronde zullen er verschillende knipperende ladders. De man gaat dood als hij hier gebruik van maakt maar wordt tegengewerkt door de obstakels.
7. In de derde ronde gaat de man dood als hij de man die knippert aanraakt.
Het spel gaat automatisch uit als het 3 minuten niet gebruikt is.

BEDIENINGSORGANEN VOOR HET VOETBALSPEL

- A : In verdediging, steel de bal van je tegenspeler. In aanval, schop de bal.
B : In verdediging, verander de flinkerende ploegmaat. In aanval, passeer de bal naar een andere ploegmaat.
Aan/Uit : Om het spel aan of uit te zetten.
Gedempt (Mute) : Om het geluid aan of uit te zetten.
Start/Pause : Om een spel van bij het begin te starten of om een spel tijdens het spelen te pauzeren.

23

- ↑ : Om de flinkerende ploegmaat naar boven te bewegen.
→ : Om de flinkerende ploegmaat naar rechts te bewegen.
← : Om de flinkerende ploegmaat naar links te bewegen.
↓ : Om de flinkerende ploegmaat naar onder te bewegen.
Reset : Een spel resetten.

OMSCHRIJVING VAN HET VOETBALSPEL

1. Druk op de Start/Pauze toets om een spel te starten.
2. Tijdslimiet voor elke match is 180 seconden.
3. Puntenmethode: Het schoren van een goal, geeft je 1 punt.

ONDERHOUD

Bescherm het apparaat tegen vocht. Het apparaat direct af drogen als het nat is.

Het apparaat niet in de open zon of bij een warme bron laten staan.

Niet laten vallen. Niet demanteren.

Een licht vochtige doek zonder reinigingsproducten gebruiken om het apparaat te reinigen.

Indien het apparaat niet goed werkt, allereerst de batterijen verwisselen. Indien het probleem zich blijft voordoen, eerst nogmaals aandachtig de handleiding lezen zodat er niets over het hoofd wordt gezien.

GARANTIE

Dit product heeft een garantie van 2 jaar.

Als U wenst de garantie of onze klantenservice te gebruiken, graag contact opnemen met uw distributeur met het bewijs van aankoop. Onze garantie dekt de fouten van materiaal of bouwpakket gemaakt door de fabrikant, uitgesloten zijn alle beschadigingen resulterende uit het niet opvolgen van de instructie, elk misbruik of reparatie van het artikel (zoals het uit elkaar halen, blootstellen aan vocht of hitte).

Referentie: JG1020

© 2005 LEXIBOOK ®

Suomen kieli

PARISTOJEN ASENTAMINEN

1. Avaa pelikonsolin takaa paristokotelon kansi ruuviaimella
2. Aseta kaksi AA alkaliparistoa napaisuuden osittamalla tavalla
3. Sulje paristokotelon kansi ruuviaimella
4. Laita peli päälle.

Ei soveltu alle 3-vuotiaille. Sisältää pieniä osia.

Käytä vain suositeltuja tai vastaavatyypisiä paristoja. Älä sekoita eri

paristotyyppiä tai uusia ja vanhoja paristoja keskenään. Aseta paristot oikea napaisuus huomioiden. Poista tyhjentyneet paristot lattiatesta. Paristoja, joihin ei voi ladata, ei saa ladata. Syöttöliittimiä ei saa oikosulkea. Huolehdi käytettyjen paristojen asianmukaisesta hävittämisestä.

Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar.

Använd endast rekommenderade eller motsvarande batterier. Blanda ej olika eller nya och gamla batterier. Installera batterier med riktigt tecken av polariteterna. Ta bort nedslitna batterier från apparaten. Batterier som kan inte laddas, får



24

inte laddas. Kontaktytor av batterier för ej kartslutis. Se till att batterierna blir onständigt förstärda. Säilytä nämät tiedot. Spara denna information.

Maahantuojat/Importör: Amo Oy, Helsinki/Helsingfors

Toimintatilanäyttö tapauksissa, paina RESET nappainti konsolin takapuolelta ja tämän jälkeen paina START nappainti vaihtaksesi pelin.

Jos pelin äänit häviävät tai pelin toiminnot hidastuvat, niin sinun täytyy vaihtaa paristot.

TORKKUTILA

Kone menee automaattisesti torkkutilaan 3 min pelaamattomuuden jälkeen.

LUE ENNEN KUIN PELAAT TÄTÄ PELIÄ

TV:n katsomisen tai videopelien aikana esiintyvät välkkyvät valot tai kuvat saattavat aiheuttaa jollekin ihmisille epileptisen kahtauksen, vaikka he eivät koskaan aikaisemmin olisi kahtauksia saaneetkaan. Henkilöiden, joiilla on esiintynyt epileptisiä kahtauksia, tajunnan menetyksiä, tai muuta epileptiseen tilaan viittaavia oireita, tulee ottaa yhteyttä lääkärin ennen videopelien pelaamista.

TOIMINNOT

Tämä peli sisältää 4 pelikasettia, jotka voit liittää pelikonsoliin.

- Galaxy - avaruuspeili
- Car Racing - autopeli
- Adventure Game - helikopteripeli
- Football Game - jalkapallo

GALAXY-PELIN TOIMINNOT

A : tulitus
B : Avaruusolus kartuttaa laseriseen voimaa
On/Off : kytkee pelin päälle ja pois päältä
Mute : kytkee äänit päälle ja pois päältä
Päälle/Tauko : Aloittaa uuden pelin ja keskeyttää pelin
↑ : nolla
→ : liikuttaa oikealle
← : liikuttaa vasemmalle
↓ : nolla
Reset : keskeyttää pelin

PELIN KUVAUS

Taso 1: Taistelu sinun avaruusoluksen ja avaruudesta tulevien tunkelilijoiden välillä. Mikäli alukseksi osuutaan kolmesti tason aikana, sinä häviät.

Taso 2: Tunkelilija näyttyy nopeasti oikealta vasemmalle. Sinun on tuhottava oluksella kaikki tunkelujat; sinulla 16 ammusta tuhottaksesi kaikki tunkelujat.

Paina Päälle/Tauko aloittaaksesi uuden tilan 1, pidä OIKEÄK-painike alhaalla ja paina Päälle/Tauko aloittaaksesi tilan 2.

Pisteet:

Tunkelujaja avaruusolus = 10 pistettä
Tunkelujen tuhottus = 50 pistettä

CAR RACING – AJOPELIN TOIMINNOT

A : kausu
B : jarru
On/Off kytkee : pelin päälle ja pois päältä
Mute kytkee : peliäänit päälle ja pois päältä
Päälle/Tauko : Aloittaa uuden pelin ja keskeyttää pelin
↑ : nolla
→ : kääntyy oikealle
← : kääntyy vasemmalle
↓ : vaihteen vaihto (Hi/La), yli 150 km/h
Reset : keskeyttää pelin

PELIN KUVAUS

1. Paina START nappainti. Kun näyttöön tulee teksti "GO" kilpailu alkaa.
2. Jokaisessa kilpailussa sinulla on 90 sekuntia aikaa ajaa rata läpi. Mitä korkeammalla tasolla ajat sitä enemmän sinulle tulee ohitettavia autoja vastaan.
3. Ensimmäisellä tasolla vastaan tulevat autot eivät muuta ajolinjoansa. Seuraavalla tasolla ne vaihtavat ajolinjoaan.
4. Pisteet:
 - jokaisesta onnistuneesta ohituksesta saat 10 pistettä
 - korkeimmat pisteet: kun läpäiset tason, hienosti suorittamasi pisteet kymmenkertaisena.

ADVENTURE GAME – HELIKOPTERPELIN TOIMINNOT

A : nolla
B : nolla
On/Off kytkee : pelin päälle ja pois päältä
Mute kytkee : peliäänit päälle ja pois päältä
Päälle/Tauko : Aloittaa uuden pelin ja keskeyttää pelin
↑ : liikuttaa miestä ylös
→ : liikuttaa miestä oikealle
← : liikuttaa miestä vasemmalle
↓ : liikuttaa miestä alas
Reset : keskeyttää pelin

JALKAPALLOPELIN OHJAUS

A : Puolustuksessa, ota pallo vastustajalta. Hyökkäyksessä, potkaise palloa.
B : Puolustuksessa, vaihda vilkkuva joukkueenjäsen. Hyökkäyksessä, syötä pallo toiselle joukkueenjäsenelle.
On/Off : Kytke peli päälle tai pois päältä.
Mute : Kytke ääni päälle tai pois päältä.
Start/Paus : Aloita peli alusta tai pidä tauko pelin aikana.
↑ : Siirrä vilkkuva joukkueenjäseni ylös.
→ : Siirrä vilkkuva joukkueenjäseni oikealle.
← : Siirrä vilkkuva joukkueenjäseni vasemmalle.
↓ : Siirrä vilkkuva joukkueenjäseni alas.
Reset : Aloita alusta.

KUVAUS JALKAPALLOPELISTÄ

1. Paina Start/Pause nappia aloittaaksesi pelin.
2. Aikarajotus on 180 sekuntia peliä kohden.
3. Laskutapa: Tekemällä maalin saa 1 pisteen.

PELIN KUVAUS

1. Pelaajan täytyy liikuttaa miestä tien yli helikopterille.
2. Sinulla on kuusi elämää/taso. Sinun täytyy saada viisi miestä viiteen helikopteriin ennen kuin aika loppuu.
3. Pelissä on 9 tasoa ja jokaisessa tasossa on 3 kierrosta. Korkeimmat tasot ovat vaikeampia ja vaativat nopeutta, koska vastukset liittyvät.
4. Vasemmanpuoleinen numero kertoo kierroksen ja oikeanpuoleinen tason jolla pelaat. (esim. 2-1 kertoo, kierros 2 ja taso 1).
5. Tason alussa mies tulee näkyviin. Pelaajan tehtävänä on välttää miestä autossa ja verkkoa joka on laitettu estämään pääsyä helikopterille.
6. Toisessa tasossa, sinä tulet näkemään välkyvät käsitilkkaat – mies kuulee osuessaan niihin. Auto ja verkko ovat myös hiellä estämässä miehen etenemistä.
7. Kolmannella tasolla, mies kuulee, mikäli koskee välkyvään mieheen levähdyspaikalla. Hän myös kuulee, mikäli koskee mieheen käsitilkkojen luona.

PELIN HOITO

Älä kasta peliä, mikäli peli kasteuu niin kuivaa se heti. Älä jätä peliä suoraan auringon paisteeseen. Älä pudota peliä. Peliä ei saa avata.
Puhdistus, käytä kosteaa pyyhettä. Älä käytä pesuainetta.
Tointintähtäin tilanteissa, valkoda ensin paistot. Vian jatkussa lue käyttöohjeet uudelleen läpi varmistukseksi toiminnot.

HUOM! Säilytä nämä käyttöohjeet, ne sisältävät tärkeitä tietoja.

Réf.: JG1020
© 2005 LEXIBOOK®
Polski

ZASILANIE

Cyberkonsola jest zasilana dwiema bateriami alkalicznymi AA 1,5V --- o pojemności 2,25 Ah (baterie nie są dołączone).
Należy używać tylko wskazanych baterii.

Instalacja baterii

1. Otwórz komorę baterii z tyłu konsoli.
2. Włóż 2 baterie alkaliczne LR6, zachowując polaryzację wskazaną w komorze baterii i zgodnie z złączonym diagramem.



27

3. Zamknij komorę baterii.
4. Włącz grę.

Nie należy używać akumulatorów. Nie należy ponownie ładować baterii. Akumulatorki należy wyjąć przed ponownym ładowaniem. Akumulatorki należy ładować pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać różnych typów baterii i akumulatorów ani baterii starych i nowych. Baterie i akumulatorki należy wkładać z zachowaniem odpowiedniej polaryzacji. Zużyte akumulatorki należy wyjąć z urządzenia. Nie należy stykać końcówek baterii ani akumulatorów. Baterie należy chronić przed ogniem. Jeśli konsola nie będzie używana przez przedłużony okres, należy wyjąć z niej baterie. W przypadku nieprawidłowego działania należy nacisnąć przycisk RESET, a następnie przycisk START na przednim panelu konsoli. Jeśli dźwięk zanika lub grą nie można sterować, może to oznaczać, że konieczna jest wymiana baterii.
Gra wyłącza się automatycznie, jeśli nie jest używana przez 3 minuty.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE EPILEPSJI

Należy przeczytać przed rozpoczęciem korzystania z gier wideo. Niektóre osoby są podatne na ataki epileptyczne i utratę przytomności w wyniku patrzenia na migoczące światła lub przedmioty. Osoby te są narażone na atak podczas oglądania niektórych obrazów telewizyjnych lub grania w niektóre gry wideo. Takie sytuacje mogą się zdarzyć nawet w przypadku osób nie cierpiących dotychczas na epilepsję.
Jeśli u użytkownika lub członków jego rodziny wystąpiły kiedykolwiek objawy powiązane z epilepsją (atakami lub utratą przytomności) podczas oglądania migoczących światła lub obrazów, przed użyciem produktu należy skontaktować się z lekarzem.

Zaleca się, aby dzieci grające w gry wideo były nadzorowane przez rodziców. W przypadku wystąpienia u dowolnego z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, stępienie oczu lub mięśni, utrata przytomności, niekontrolowane ruchy lub ataki, należy natychmiast przerwać grę i skontaktować się z lekarzem.

FUNKCJE

W konsoli można instalować 4 kasety z grami:

- Galaktyka
- Wyścigi samochodowe
- Przygoda
- Piłka nożna

GALAKTYKA — STEROWANIE

- A: Strzelanie.
B: Przyłączenie do statku kosmicznego w celu zwiększenia mocy dział laserowego.

28

On/Off: Włączanie i wyłączanie gry.
 Mute: Włączanie i wyłączanie dźwięku.
 Start/Pause: Rozpoczynanie lub wstrzymywanie gry.
 ↑: Nic
 →: Przesunięcie pojazdu w prawo.
 ←: Przesunięcie pojazdu w lewo.
 ↓: Nic
 Reset: Resetowanie gry.

GALAKTYKA — OPIS

Tryb 1: Wojna między intruzami z kosmosu i Twoim statkiem. Jeśli Twój statek

zostanie dotknięty 3 razy na jednym poziomie, przegrywasz.

Tryb 2: Intruzi pojawiają się szybko z lewej i z prawej strony. Twój statek musi zniszczyć wszystkich intruzów. Możesz to zrobić, używając maksymalnie 16 pocisków.

Aby rozpocząć grę w trybie 1, naciśnij przycisk Start/Pause. Aby rozpocząć grę w trybie 2, naciśnij i przytrzymaj przycisk ze strzałką w prawo (→), a następnie naciśnij przycisk Start/Pause.

Punktacja:

- Zniszczenie intruza = 10 punktów.
- Zniszczenie bazy intruzów = 50 punktów.

WYŚCIGI SAMOCHODOWE — STEROWANIE

A: Zmniejszanie szybkości samochodu.
 B: Zwiększanie szybkości samochodu.
 On/Off: Włączanie i wyłączanie gry.
 Mute: Włączanie i wyłączanie dźwięku.
 Start/Pause: Rozpoczynanie lub wstrzymywanie gry.
 ↑: Nic
 →: Przesunięcie samochodu w prawo.
 ←: Przesunięcie samochodu w lewo.
 ↓: Zmiana biegów (niski/wysoki) przy jeździe z prędkością 150km/h.
 Reset: Resetowanie gry.

WYŚCIGI SAMOCHODOWE — OPIS

- Naciśnij przycisk START/ON. Gdy na ekranie pojawi się komunikat „Go”, dodaj gazu, aby rozpocząć wyścig.
 - Każdy etap wyścigu należy ukończyć w ciągu 90 sekund. Im wyższy poziom, tym więcej przeciwników jest do pokonania.
 - Najpierw samochody przeciwnika pojawiają się, ale nie zmieniają torów. Potem samochody przeciwników pojawiają się, poruszają i zmieniają tor.
- Zdobywanie punktów:**
- Zdobywanie punktów kosztem przeciwników: za każde wyprzedzenie samochodu przeciwnika zdobywasz 10 punktów.
 - Najlepsze wyniki: po ukończeniu poziomu zdobywasz premię — wynik jest mnożony przez 10.

29

PRZYGODA — STEROWANIE

A: Nic
 B: Nic
 On/Off: Włączanie i wyłączanie gry.
 Mute: Włączanie i wyłączanie dźwięku.
 Start/Pause: Rozpoczynanie lub wstrzymywanie gry.
 ↑: Przesunięcie postaci w górę.
 →: Przesunięcie postaci w prawo.
 ←: Przesunięcie postaci w lewo.
 ↓: Przesunięcie postaci w dół.
 Reset: Resetowanie gry.

PRZYGODA — OPIS

- Gracz musi przeprowadzić postać z ziemi do helikoptera.
- W każdym etapie masz 6 żyć. Aby przejść do następnego etapu, należy zapełnić 5 helikopterów.
- Gra składa się z 9 poziomów, z których każdy składa się z 3 rund. Wyższe poziomy są trudniejsze i wymagają szybszego działania.
- Z lewej strony wyświetlany jest numer rundy, a z prawej — numer poziomu. (Np. zapis 2-1 oznacza: runda 2, poziom 1).
- Po ukończeniu etapu pojawia się postać. Gracz musi unikać postaci w samochodzie i sieci ustawionych w poprzek drogi, które mają uniemożliwić dotarcie do helikoptera.
- W drugim etapie pojawiają się migające drabiny. Jeśli postać użyje takiej drabiny, zginie. Samochód i sieć również blokują drogę, utrudniając przemieszczenie postaci.
- W trzecim etapie postać zginie, jeśli dotknie jednej z migających postaci poruszających się w obszarach przeznaczonych na odpoczynek. Zginie również wtedy, gdy dotknie postaci znajdujących się wokół helikoptera. Gra wyłącza się automatycznie, jeśli nie jest używana przez 3 minuty.

PILKA NOŻNA — STEROWANIE

A: W obronie, przechwycenie piłki od przeciwnika. W ataku, kopnięcie piłki.
 B: W obronie, wymiana migającego zawodnika. W ataku, podanie piłki do innego zawodnika.
 On/Off: Włączanie i wyłączanie gry.
 Mute: Włączanie i wyłączanie dźwięku.
 Start/Pause: Rozpoczynanie lub wstrzymywanie gry.
 ↑: Przemieszczenie migającego zawodnika w górę.
 →: Przemieszczenie migającego zawodnika w prawo.
 ←: Przemieszczenie migającego zawodnika w lewo.
 ↓: Przemieszczenie migającego zawodnika w dół.
 Reset: Resetowanie gry.

30

ΠΙΛΚΑ ΝΟΖΝΑ — ΟΠΙΣ

1. Aby rozpocząć grę, naciśnij przycisk Start/Pause.
 2. Każdy mecz trwa 180 sekund.
 3. Punktacja: Zdobyte gola daje 1 punkt.
- Gra wyłącza się automatycznie, jeśli nie jest używana przez 3 minuty.

ZALECENIA

Produkt należy chronić przed wilgocią. Jeśli gra zostanie zamoczona, należy natychmiast wytrzeć ją do sucha. Nie wystawiać na bezpośrednie światło słoneczne, nie narażać na działanie ciepła. Nie upuszczać. Nie należy rozmontowywać gry. Czyścić za pomocą wilgotnej ściereczki. Nie używać detergentów. W przypadku nieprawidłowego działania najpierw należy wymienić baterie. Jeśli problem nie ustąpi, należy ponownie uważnie przeczytać instrukcje, aby upewnić się, że nic nie zostało przeoczone.

GWARANCJA

UWAGA: Instrukcje należy zachować w bezpiecznym miejscu, ponieważ zawierają ważne informacje.

Produkt jest objęty roczną gwarancją.

Aby móc skorzystać z gwarancji lub z serwisu posprzedażnego, produkt wraz z dowodem zakupu należy zwrócić w miejscu zakupu. Gwarancja obejmuje wady materiału, montażu i produkcji, ale nie obejmuje żadnych uszkodzeń spowodowanych nieprzestrzeganiem instrukcji lub nieodpowiedzialnym użytkowaniem (np. rozmontowywanie, wystawianie na gorąco lub wilgoć itd.). Zaleca się zachowanie opakowania na przyszły użytek.

Ponieważ nieustannie staramy się ulepszać nasze produkty, kolory i szczegóły produktu mogą zostać zmienione.

Produkt nie przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy — zawiera niewielkie elementy, które mogłyby zostać połknięte.

Nr poz.: JG1020

© 2005 LEXIBOOK®

Ελληνικά

ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑ

Η κονσόλα cyber λειτουργεί με 2 αλκαλικές μπαταρίες AA 1.5V --- χωρητικότητας 2,25 Ah.

Τοποθέτηση μπαταριών

1. Ανοίξτε με ένα καταβιβί το διαμέρισμα μπαταριών στο πίσω μέρος της κονσόλας.
2. Τοποθετήστε τις 2 αλκαλικές μπαταρίες τύπου LR6 ή AA, φροντίζοντας να τηρήσετε την πολικότητα, όπως δείχνει το κάτω μέρος του διαμερίσματος των μπαταριών, και σύμφωνα με το διπλανό διάγραμμα.



31

3. Κλείστε πάλι το διαμέρισμα των μπαταριών και σφίξτε τη βίδα.

Μη χρησιμοποιήσετε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Μην επαναφορτίσετε τις μπαταρίες. Πριν την επαναφόρτιση, βγάξτε το συγκρότημα των μπαταριών από το παιχνίδι. Η φόρτιση του συγκροτήματος των μπαταριών θα πρέπει να γίνεται μόνο κάτω από την επίβλεψη ενήλικου ατόμου. Μην βάζετε μαζί μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών διαφορετικού τύπου. Επίσης, μη βάζετε νέες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών μαζί με μεταχειρισμένες. Στην τοποθέτηση των μπαταριών και των συγκροτημάτων μπαταριών θα πρέπει να τηρείται η πολικότητά τους. Οι πεσμένες μπαταρίες ή συγκροτήματα μπαταριών δεν θα πρέπει να παραμένουν μέσα στο παιχνίδι. Βγάξτε τις. Προσέξτε να μη γίνει βραχυκύκλωμα των ακροδεκτών των μπαταριών. Μην πετάτε τις μπαταρίες σε φωτιά. Βγάξτε τις μπαταρίες αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι για μεγάλο χρονικό διάστημα.

Όταν πέσει η ισχύς των μπαταριών, θα μειωθεί η ένταση της κόκκινης φωτεινής ένδειξης στο μηχανήμα. Φροντίστε τότε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες. Παρόμοια, όταν ο ήχος εξασθενήσει ή το παιχνίδι δεν αποκρίνεται, φροντίστε να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες.

Σε περίπτωση βλάβης, πιέστε το κουμπί RESET (Επανεκκίνηση) στον μπροστινό πίνακα της κονσόλας, και μετά πιέστε START (Έναρξη). Η λειτουργία της συσκευής σταματά αυτόματα αν αυτή δεν χρησιμοποιηθεί για 3 λεπτά.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Αυτό το παιχνίδι έχει 4 κασέτες παιχνιδιών που μπορείτε να βάλετε μέσα:

- Παιχνίδι Γαλαξιών (Galaxy)
- Παιχνίδι Αγώνων Αυτοκινήτου (Car Racing)
- Παιχνίδι Περιπέτειας (Adventure)
- Παιχνίδι ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ (Football)

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΑΛΑΞΙΩΝ

- A: Το πιέζετε για να πυροβολήσετε
B: Συνδέεστε με το διαστημόπλοιο για να αυξήσετε τη δύναμη του όπλου Λέιζερ.
On/Off: Ανοίγεται ή κλείνεται τη συσκευή
Mute: Ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τον ήχο.
Start/Pause: Ξεκινάτε ένα παιχνίδι από την αρχή ή κάνετε προσωρινή παύση στη διάρκεια του παιχνιδιού.
↑: Δεν κάνει τίποτε.
→: Κινείστε δεξιά.
←: Κινείστε αριστερά.
↓: Δεν κάνει τίποτε.
Reset: Κάνετε επανεκκίνηση της συσκευής.

32

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΑΛΛΕΙΩΝ

Λειτουργία 1: Πόλεμος ανάμεσα σε εισβολείς από το διάστημα και το δικό σας διαστημόπλοιο. Αν το σκάφος σας χτυπηθεί 3 φορές σε ένα επίπεδο, χάνετε.
Λειτουργία 2: Οι εισβολείς εμφανίζονται γρήγορα από αριστερά και δεξιά. Το σκάφος σας πρέπει να καταστρέψει όλους τους εισβολείς. Έχετε έως 16 σφαίρες για να τους καταστρέψετε όλους.

Πατήστε το πλήκτρο Start/Pause (Εκκίνηση/Παύση) για να εισέλθετε στη λειτουργία 1, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα Right (→) και Start/Pause για να εισέλθετε στη λειτουργία 2.

Σκοράρισμα:

1. Καταστροφή ενός εισβολέα = 10 πόντοι
2. Καταστροφή μιας βάσης εισβολέα = 50 πόντοι.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΓΩΝΩΝ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ

A: Μειώνει την ταχύτητα του αυτοκινήτου.
B: Αυξάνει την ταχύτητα του αυτοκινήτου.
On/Off: Ανοίγεται ή κλείνεται τη συσκευή.
Mute: Ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τον ήχο.
Start/Pause: Ξεκινάτε ένα παιχνίδι από την αρχή ή κάνετε προσωρινή παύση στη διάρκεια του παιχνιδιού.
↑: Δεν κάνει τίποτε.
→: Κινείτε το αυτοκίνητο δεξιά.
←: Κινείτε το αυτοκίνητο αριστερά.
↓: Αλλάζετε ταχύτητα (Hi/Low) όταν κινείστε με 150 χλμ./ώρα.
Reset: Κάνετε επανεκκίνηση της συσκευής.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΓΩΝΩΝ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ

1. Πατήστε το πλήκτρο START/ON. Όταν εμφανιστεί στην οθόνη το "Go", επιταχύνετε για να αρχίσει ο αγώνας.
2. Έχετε 90 δευτερόλεπτα για κάθε φάση του αγώνα. Όσο υψηλότερο είναι το επίπεδο, τόσο περισσότερους αντιπάλους έχετε να αντιμετωπίσετε.
3. Στην πρώτη φάση, το αυτοκίνητο του αντιπάλου σας εμφανίζεται αλλά δεν αλλάζει διάδρομο. Στη δεύτερη φάση, ο αντίπαλός σας εμφανίζεται, κινείται και αλλάζει διάδρομους.

Σκοράρισμα:

- Για να σκοράρετε πόντους από τον αντίπαλό σας: κάθε φορά που ζεπνάρνε το αυτοκίνητο του αντιπάλου σας, κερδίζετε 10 πόντους.
- Υψηλότερα σκορ: όταν έχετε ολοκληρώσει ένα επίπεδο, κερδίζετε ένα δώρο που είναι 10 φορές το σκορ σας.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

A: Δεν κάνει τίποτε.
B: Δεν κάνει τίποτε.
On/Off: Ανοίγεται ή κλείνεται τη συσκευή.
Mute: Ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τον ήχο.

33

Start/Pause: Ξεκινάτε ένα παιχνίδι από την αρχή ή κάνετε προσωρινή παύση στη διάρκεια του παιχνιδιού.

↑: Κινείτε τον άντρα πάνω.
→: Κινείτε τον άντρα δεξιά.
←: Κινείτε τον άντρα αριστερά.
↓: Κινείτε τον άντρα κάτω.
Reset: Κάνετε επανεκκίνηση της συσκευής.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

1. Ο παίκτης πρέπει να μετακινήσει τον άντρα από το έδαφος στο ελικόπτερο.
2. Έχετε 6 ζωές για κάθε στάδιο. Πρέπει να γεμίσετε 5 ελικόπτερα πριν μπορέσετε να πάτε στο δεύτερο στάδιο.
3. Το παιχνίδι έχει 9 επίπεδα που το καθένα τους αποτελείται από 3 γύρους. Τα υψηλότερα επίπεδα είναι δυσκολότερα και απαιτούν μεγαλύτερη ταχύτητα επειδή έχουν περισσότερα εμπόδια.
4. Ο αριστερός αριθμός δείχνει τον γύρο και ο δεξιός αριθμός το επίπεδο. (Για παράδειγμα, 2-1 σημαίνει γύρος 2, επίπεδο 1)
5. Όταν ολοκληρώνετε ένα στάδιο εμφανίζεται ένας άντρας. Ο παίκτης πρέπει να αποφύγει τον άντρα μέσα στο αυτοκίνητο, καθώς και το δίχτυ κατά μήκος του δρόμου που ο σκοπός του είναι να τον εμποδίσει να φτάσει στο ελικόπτερο.
6. Στο δεύτερο στάδιο, θα δείτε ανεμόσκαλες που αναβοσβήνουν – ο άντρας θα πεθάνει αν χρησιμοποιήσει αυτές τις ανεμόσκαλες. Το αυτοκίνητο και το δίχτυ θα μπλοκάρουν επίσης τον δρόμο, εμποδίζοντας τον άντρα να προχωρήσει.
7. Στο τρίτο στάδιο, ο άντρας θα πεθάνει αν αγγίξει έναν από τους ανθρώπους που αναβοσβήνουν και που κινούνται γρήγορα στην περιοχή ανάπαυσης. Θα πεθάνει επίσης αν αγγίξει τους ανθρώπους γύρω από το ελικόπτερο. Η λειτουργία της συσκευής σταματά αυτόματα αν αυτή δεν χρησιμοποιηθεί για 3 λεπτά.

ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ

A: Σε άμυνα, κλέβετε την μπάλα από τον αντίπαλο. Σε επίθεση, σουτάρτε.
B: Σε άμυνα, αλλάζετε τον παίκτη της ομάδας που αναβοσβήνει. Σε επίθεση, δίνετε πάσα σε άλλο παίκτη της ομάδας.
On/Off: Ανοίγεται ή κλείνεται τη συσκευή.
Mute: Ενεργοποιείτε ή απενεργοποιείτε τον ήχο.
Start/Pause: Ξεκινάτε ένα παιχνίδι από την αρχή ή κάνετε προσωρινή παύση στη διάρκεια του παιχνιδιού.
↑: Μετακινείτε προς τα πάνω τον παίκτη της ομάδας που αναβοσβήνει
→: Μετακινείτε προς τα δεξιά τον παίκτη της ομάδας που αναβοσβήνει
←: Μετακινείτε προς τα αριστερά τον παίκτη της ομάδας που αναβοσβήνει
↓: Μετακινείτε προς τα κάτω τον παίκτη της ομάδας που αναβοσβήνει
Reset: Κάνετε επανεκκίνηση της συσκευής.

34

