



Instrukcja Obsługi User's Manual



MG1000

Wireless Game Console

Instrukcja obsługi

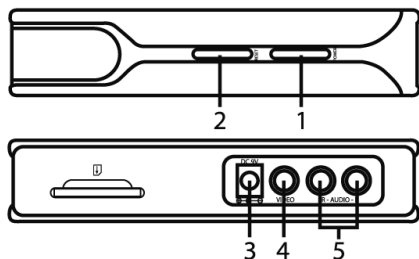
Konsola	5
Kontroler	5
Kontrolery	5
Bezpieczeństwo paska na nadgarstek	6
Środki ostrożności	6
Bezpieczeństwo miejsca gry	6
Obszar gry	6
Podłączenie konsoli	6
Podłączenie konsoli do telewizora	6
Podłączenie zasilacza	7
Podłączenie do telewizora	7
Gry	8

User's Manual

The Game Console	11
The Controller	11
The Controller	12
Wrist Strap Safety	13
Controller precautions	13
Play Area Precautions	13
Play Area	13
Connection	14
Connecting Console to TV	14
AC Adaptor Connection	14
Connecting the Console to the TV	14
Games	15

Instrukcja obsługi

Konsola



1. WYŁĄCZNIK - Naciśnij ten przycisk, aby włączyć konsolę, naciśnij ponownie, aby ją wyłączyć.

2. RESET - Naciśnij ten przycisk, aby szybko wrócić do głównego menu.

3. ZŁĄCZE ZASILANIA - Podłącz do niego zasilacz, podłączony do gniazda ściennego

4. WYJŚCIE WIDEO - Podłącz przewód video do telewizora, zwracając uwagę na zgodność kolorów.

5. WYJŚCIE AUDIO - Podłącz przewód audio do telewizora.

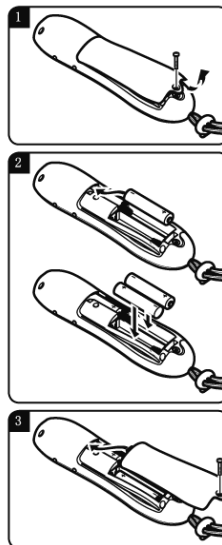
Kontroler

KONTROLERY RĘCZNE – INSTALACJA BATERII (brak baterii w zestawie)

Oba kontrolery wymagają baterii do działania - 3x AAA w każdym.

Baterie jednorazowe nie mogą być ładowane. Akumulatory przed ładowaniem należy wyjąć (jeśli jest to możliwe). Akumulatory muszą być ładowane pod nadzorem osoby dorosłej. Nie można mieszać różnych rodzajów baterii oraz nowych i starych. Należy stosować tylko zalecane baterie lub ich zamienniki.

Baterie muszą być założone zgodnie z polaryzacją. Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Nie powodować zwarcia zacisków.



1. Zdejmij osłonę komory baterii, odkręcając wkręt śrubokrętem krzyżakowym w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

2. Włóż 3 baterie AAA do komory, sprawdzając zgodność polaryzacji z oznaczeniem wewnątrz komory.

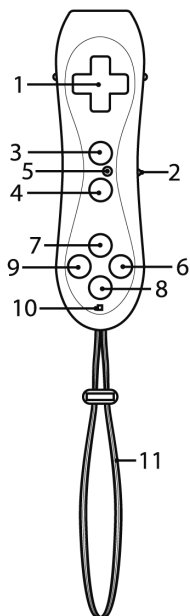
3. Załóż z powrotem osłonę komory baterii, mocując ją wkrętem, przykręcanym śrubokrętem krzyżakowym zgodnie z ruchem wskazówek zegara..

Kontrolery

1. Kierunki sterowania _ góra/dół/prawy/lewy
2. Przekaznik podczerwieni – wysyła i odbiera sygnały w podczerwieni
3. Przycisk Start – włączenia i wstrzymywanie gry
4. Przycisk Select – przejście wstecz lub anulowanie w menu głównym gry
5. Przycisk Back – przejście wstecz lub anulowanie w menu głównym gry
6. Przycisk X – szybkie działanie przycisku A
7. Przycisk A – główny przycisk akcji: atak, skok, wybór itp.
8. Przycisk Y – szybkie działanie przycisku B
9. Przycisk B – pomocniczy przycisk akcji: atak, skok itp.
10. Wskaźnik działania podczerwieni – mruga podczas wysyłania lub odbierania sygnału

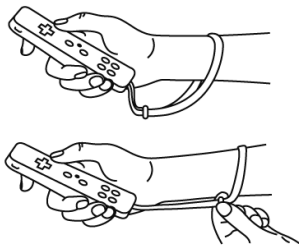
INSTRUKCJA OBSŁUGI

11. Pasek na nadgarstek – dla bezpieczeństwa własnego i innych należy go zakładać i dobrze mocować.



Bezpieczeństwo paska na nadgarstek

Środki ostrożności



1. Zawsze zakładaj pasek i upewnij się, że inne osoby używające konsoli też to robią. Pasek pozwala upewnić się, że kontroler iSports nie zostanie wyrzucony po przypadkowym puszczeniu lub wyślizgnięciu się z dłoni podczas gry.

2. Trzymaj kontroler mocno i nie puszczaj go podczas gry, gdyż może przelecieć przez pomieszczenie i spowodować obrażenia lub uszkodzenia.

3. Używaj kontrolera iSports w sposób kontrolowany, unikając nadmiernych wymachów i wyrzutów. Pasek na nadgarstek może ulec uszkodzeniu przy takich ruchach.

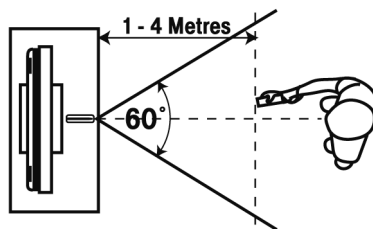
4. Pamiętaj o dobrym uchwycie kontrolera iSports. Jeśli czujesz, że uchwyt słabnie na skutek spoconych dłoni, osusz je i ponownie zacznij grać.

Bezpieczeństwo miejsca gry

Podczas gry możesz poruszać się po pokoju, upewnij się więc, że masz dużo miejsca, i że nie ma tam żadnych przedmiotów, które można uszkodzić lub o które można się potknąć.

Oprócz mebli i innych obiektów należy sprawdzić, czy w miejscu gry nie znajdują się inne osoby, zwłaszcza małe dzieci. Nie stój zbyt blisko telewizora, zalecana odległość od ekranu wynosi co najmniej 1 metr.

Obszar gry



Umieść konsolę na względnie płaskim stole, na zbliżonej wysokości co telewizor. Przód konsoli skieruj w stronę, gdzie będziesz grać. Sprawdź, czy nic nie zasłania czujnika i nie blokuje obszaru gry. Graj w zakresie 60°, jak na rysunku. Ze względu na konfigurację czujnika podczerwieni nie używaj pilotów do telewizora, odtwarzacza video lub klimatyzacji w obszarze 3 m, gdyż sygnał może ulec zakłóceniu.

Podłączenie konsoli

Podłączenie konsoli do telewizora

Na początku zdecyduj, gdzie umieścisz konsolę. Może ona leżeć płasko lub stać na boku przy użyciu stojaka.

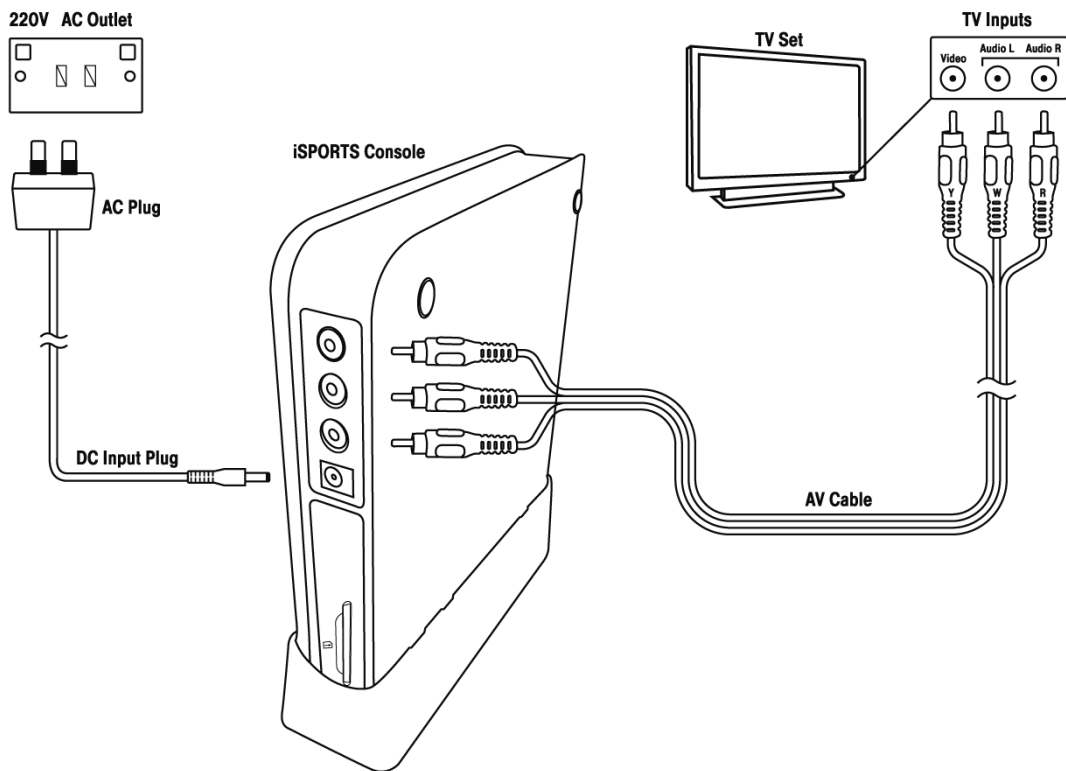
INSTRUKCJA OBSŁUGI

Podłączenie zasilacza

Podłącz wtyczkę zasilacza do złącza zasilania z tyłu konsoli. Włóż zasilacz do gniazda ściennego w domu o standardowym napięciu 230-240 voltów.

Podłączenie do telewizora

Podłącz przewód audio – wideo z tyłu konsoli. Każda wtyczka przewodu jest oznaczona kolorem dla zapewnienia zgodności podłączenia. Podłącz drugi koniec przewodu audio – wideo do telewizora. Większość telewizorów ma gniazda umieszczone z tyłu lub z przodu za otwieranymi drzwiczkami (w razie trudności ze znalezieniem gniazd skorzystaj z instrukcji obsługi telewizora).



INSTRUKCJA OBSŁUGI

Ustawienia audio – wideo telewizora:

Jeśli zakończyłeś podłączanie konsoli iSports i jesteś gotów do gry, musisz przełączyć telewizor na odpowiednie ustawienie wejścia audio - wideo.

Podłącz konsolę iSports do gniazda ściennego i włącz zasilanie z przodu konsoli. Wybierz odpowiednie ustawienie wejścia audio - video w telewizorze. Na ekranie powinno pojawić się menu główne konsoli.

Gry

TENNIS - Interaktywna gra telewizyjna. Obsługa przycisków: Machnięcie kontrolerem = strzał, połączone działanie: przycisk GÓRA + machnięcie = strzał w górę, przycisk DÓŁ + machnięcie = strzał w dół, przycisk LEWY + machnięcie = strzał w prawo, przycisk PRAWY + machnięcie = strzał w lewo. Po rozpoczęciu gry piłka będzie automatycznie poruszać się w górę i w dół, gracz musi wybrać najwyższy punkt do machnięcia kontrolerem. Dwukrotna pomyłka oznacza podwójny błąd serwisowy i przeciwnik zdobywa punkt. Gracze muszą umiejętnie stosować różne techniki, aby uniknąć błędów i wygrać grę. Gra jest podzielona na trzy rundy, wygrywa ją zwycięzca dwóch rund.

SUPPRE SLIDER

Obsługa przycisków: 1. Menu postaci/miejsca: naciśnij przycisk LEWY/PRAWY, aby wybrać postać/miejsce, naciśnij przycisk A, aby potwierdzić. 2. Przebieg gry: ruch: po machnięciu głównym kontrolerem postać porusza się w prawo; po machnięciu pomocniczym kontrolerem postać porusza się w lewo; poruszanie obydwoma kontrolerami powoduje ruch do przodu. W powietrzu można wykonać więcej akcji, aby otrzymać dodatkowe punkty (100 punktów za każdą akcję), a przy lądowaniu należy utrzymać równowagę, gdyż wynik zostanie zmniejszony o 400 punktów w razie upadku. Gracz musi prawidłowo mijać bramki, za co otrzymuje 100 punktów. W przeciwnym razie punkty zostaną odjęte. Grę należy zakończyć w określonym czasie.

SWORD OF WARRIOR

Instrukcja obsługi: chwyć kontroler pionowo, przyciski kierunku kontrolują ruch. Przycisk A: atak; przycisk B: zmiana trybu ataku (atak mieczem/atak strzałkami).

Użycie umiejętności specjalnej: naciśnij jednocześnie cztery przyciski kierunkowe i przyciski A i B.

GOLF

Obsługa przycisków:

1. Przyciski LEWY i PRAWY służą do wyboru trybu i miejsca gry; przycisk LEWY i PRAWY: przełączanie i wybór trybu gry. Przycisk START: potwierdzenie.

2. Wybór postaci: przycisk LEWY i PRAWY; przycisk START: potwierdzenie. Przycisk SELECT: wstecz.

3. Przebieg gry: użyj przycisków GÓRA i DÓŁ do wyboru kija, przycisków LEWY i PRAWY do wyboru kierunku uderzenia.

Naciśnij i przytrzymaj przycisk START i machnij kontrolerem: uderzenie (im większy zakres machnięcia, tym silniejsze uderzenie).

4. Ranking: użyj przycisków GÓRA i DÓŁ do sprawdzenia innych graczy; przyciski LEWY i PRAWY: sprawdzenie szczegółowych wyników.

FENCING

1. Tryb gry: pojedynczy, podwójny; w trybie pojedynczym można wybrać 8 postaci, do gry pojedynczej można wejść po wprowadzeniu jednej postaci; należy rozegrać siedem pojedynków, liczy się najlepszy z trzech pojedynków, kto zdobędzie 15 szpad, jest zwycięzcą. Po 7 pojedynkach cztery postacie przechodzą do półfinału, zwycięzcy przechodzą do finału. Tryb podwójny: dwóch graczy z czterech gra drużynowo w sumie w 4 pojedynkach, liczy się najlepszy z trzech, kto zdobędzie 15 szpad, jest zwycięzcą, gdy wynik główny wynosi 2:2, z każdej drużyny musi zostać wyłoniony gracz do końcowej dogrywki.

2. Obsługa przycisków: Przycisk GÓRA = ruch do przodu.

Przycisk DÓŁ = ruch do tyłu. Dwukrotne naciśnięcie przycisku GÓRA powoduje szybki ruch do przodu, a przycisku DÓŁ – do tyłu.

Przycisk GÓRA + machnięcie = pchnięcie.

Przycisk DÓŁ + machnięcie = blok.

Przycisk LEWY + machnięcie = pchnięcie w górę.

Przycisk DÓŁ + machnięcie = pchnięcie w dół.

Naciśnięcie dowolnych dwóch przycisków i machnięcie powoduje użycie umiejętności specjalnej, przeciwnik może bronić się po trzech kolejnych pchnięciach.

SUPER SHOOT

Machnięcie kontrolerem określa siłę strzału, przycisk SELECT = wyjście. Strzał następuje po machnięciu, siła machnięcia określa odległość strzału. Im silniejsze machnięcie, tym dalej.

BEACH VOLLEYBALL Interaktywna gra telewizyjna; kontroler należy trzymać pionowo, naciśnięcie przycisku A jest równoważne z machnięciem kontrolerem, przyciski kierunkowe: siła. Gra jest podzielona na trzy poziomy, pierwsze dwa są łatwe, należy tylko kontrolować strzał, ostatni poziom wymaga także kontroli ruchów postaci. Punktacja: najlepsza z trzech gier, 21 punktów na grę, zwycięzca musi otrzymać o 2 punkty więcej. Po rozpoczęciu gry należy nacisnąć dowolny przycisk kierunkowy, aby zmniejszyć siłę, następnie machnąć kontrolerem, aby serwować; każda

INSTRUKCJA OBSŁUGI

strona ma trzy możliwości: złapanie piłki, podanie, strzał. Gracz kontroluje tylko jedną z czterech postaci, pozostałe są kontrolowane przez komputer.

DARTS

Interaktywna gra telewizyjna. Obsługa przycisków: przycisk START = potwierdzenie, przycisk SELECT = wstecz. Przycisk kierunkowy = kontrola kierunku, machnięcie kontrolerem = rzut. System ocenia siłę rzutu na podstawie siły machnięcia kontrolerem i pokazuje pasek siły na środku ekranu. Można więc kontrolować siłę rzutu, co daje poczucie realności gry.

SWIMMING

Interaktywna gra telewizyjna, wymaga użycia dwóch kontrolerów. Kontrolery należy trzymać pionowo; należy je chwycić i czekać, machnąć po usłyszeniu komendy „start”; postać wskoczy do basenu, aby poruszać się do przodu należy machać kontrolerami. Można wybrać trzy tryby gry (50 m, 100 m, 200 m). 2. Przebieg gry: do grania należy użyć obu kontrolerów.

1. Styl dowolny:

machaj na zmianę kontrolerem głównym i pomocniczym, aby przyspieszać

2. Styl motylkowy:

machaj równocześnie kontrolerem głównym i pomocniczym, aby przyspieszać.

3. Styl klasyczny:

machaj równocześnie kontrolerem głównym i pomocniczym, aby przyspieszać. Gra jest podzielona na eliminacje, półfinał i finał. W pierwszych dwóch grach gracz musi znaleźć się w pierwszej dwójce w celu przejścia do następnej, w finale należy uzyskać najlepszy wynik.

HORSE RACING SPEED

Obsługa przycisków:

1. Menu wyboru postaci: przycisk kierunkowy: zmiana postaci. START: wybór, SELECT: wstecz.

2. Menu wyboru konia: przycisk kierunkowy: zmiana konia. START: wybór, SELECT: wstecz.

3. Menu wyboru miejsca: przycisk kierunkowy: zmiana miejsca. START: wybór.

4. Gra: ruch w lewo i w prawo głównego kontrolera: kontrola konia, machnięcie kontrolerem pomocniczym: przyspieszanie; ruch w dół + machnięcie kontrolerem pomocniczym: uderzenie konia: i szybki ruch, lecz energia będzie spadać.

SELECT: przejście do menu.

5. Ranking: START: kontynuacja, drugi: Instrukcja obsługi.

START: rozpoczęcie gry, wybór postaci.

Po rozpoczęciu gry należy machać kontrolerem pomocniczym w celu przyspieszania, główny kontroler kontroluje

kierunek (w lewo i w prawo), SELECT: pauza lub powrót do głównego menu.

W trybie rywalizacji ranking pojawi się na koniec.

PINGPONG

Interaktywna gra telewizyjna. Machnięcie kontrolerem = uderzenie.

Przycisk GÓRA + machnięcie = uderzenie w górę.

Przycisk DÓŁ + machnięcie = ścięcie.

Przycisk LEWY + machnięcie = uderzenie w lewo.

Przycisk PRAWY + machnięcie = uderzenie w prawo.

Należy zwrócić uwagę na wysokość uderzenia, aby uniknąć trafienia w siatkę.

BOWLING

Interaktywna gra telewizyjna. Przycisk START = potwierdzenie, przyciski LEWY i PRAWY = ruch w lewo i w prawo. Przycisk kierunkowy GÓRA = kontrola toru kuli. Machnięcie kontrolerem = strzał. Należy kontrolować pozycję postaci i machnąć kontrolerem, aby rzucić.

FISHING

Dowolny przycisk kierunkowy – zmniejszenie siły / zawieszenie, machnięcie kontrolerem – zarzucanie / poluzowanie żyłki. Instrukcje: naciśnij dowolny przycisk kierunkowy, po prawej stronie ekranu pojawi się pasek siły; gdy osiągnie ona określoną wartość, machnij kontrolerem, aby rzucić haczyk i czekać na branie. Gdy ryba weźmie, machnij kontrolerem, aby podnieść żyłkę, przytrzymaj przyciski kierunkowe, aby zawiesić, gdy pojawi się „Start”, zwracaj uwagę na zmiany w poziomie siły na pasku. Gdy na poziomie paska siły pojawi się symbol ryby, należy szybko machnąć kontrolerem, gdy mruga czerwony alarm, należy poluzować żyłkę, gdy symbol powróci do bezpiecznego obszaru, należy nacisnąć przycisk kierunkowy, aby zawiesić; należy dążyć do złowienia ryby.

FOOTBALL

Obsługa przycisków: Przycisk kierunkowy LEWY – skierowanie piłki w lewo; przycisk kierunkowy PRAWY – skierowanie piłki na środek. Przycisk kierunkowy GÓRA = gdy gra rozpocznie się, widoczny będzie rząd piłkarzy, którzy będą kopać piłki lub przedmioty w naszą stronę po komendzie; należy ocenić kierunek lotu piłki. Machając kontrolerem należy prawidłowo skierować piłkę, gdy nadleci, za co otrzymuje się 100 punktów. W przeciwnym razie punkty zostaną odjęte. System zapisze „kalorie” zużyte przez gracza podczas gry, dając mu poczuć efekt gry.

TRAMPOLINE

Obsługa przycisków: Menu postaci/miejsca: naciśnij przycisk kierunkowy LEWY/PRAWY, aby wybrać postać/miejsce, naciśnij przycisk A, aby potwierdzić, B, aby się cofnąć. Machnięcie kontrolerem – odbicie. Naciśnij START, aby przejść do gry, gra rozpoczyna się po wybraniu postaci/

INSTRUKCJA OBSŁUGI

miejsca, machnij kontrolerem, aby się odbić. Jeśli postać upadnie, należy to powtórzyć 3 do 4 razy, a gdy osiągnie ona określoną wysokość, należy nacisnąć przyciski zgodnie ze wskazówkami po prawej stronie ekranu, zanim postać spadnie na dół, a za figury w powietrzu otrzymuje się odpowiednią ilość punktów. Nie naciskaj przycisków całkowicie, jeśli postać spadnie na dół, nie uzyska punktów.

JOGGING

Przycisk START = potwierdzenie, przycisk SELECT = wstecz; po usłyszeniu strzału machaj obydwojema kontrolerami, aby zacząć biec. Prędkość postaci jest określona przez częstotliwość machania: im jest ona wyższa, tym szybszy jest bieg. W celu zwiększenia przyjemności i użyteczności gry w lewej dolnej części ekranu znajduje się licznik kalorii, który jest używany do obliczania ilości zużytych kalorii podczas gry, pozwalając poczuć efekt.

HITTING MICE

Przyciski LEWY i PRAWY – kontrola ruchu postaci; przycisk A – rzut kamieniem; przycisk START – pauza; przycisk SELECT – wyjście. Myszy pojawiają się po obu stronach ekranu w kierunku 10 dziur, gracze używają kamieni, aby je trafić; niektóre dziury mogą być zajęte przez myszy w każdej rundzie; gra kończy się, gdy myszy zajmą wszystkie dziury.

SQUARE

Przycisk SELECT: wybór funkcji. Przycisk START: potwierdzenie. Przyciski kierunkowe LEWY i PRAWY – kontrola ruchu klocków (w prawo i lewo). Przycisk kierunkowy GÓRA – zmiana kształtu klocków. Użyj przycisków GÓRA i DÓŁ do wyboru gry pojedynczej lub podwójnej, naciśnij START, aby rozpocząć. Po wypełnieniu linii zostanie ona usunięta i będą naliczane punkty.

DANCE

Obsługa przycisków:

1. Ekran menu: START – wejście. SELECT – wstecz.
2. Menu wyboru postaci i miejsca: GÓRA i DÓŁ: wybór miejsca, LEWY i PRAWY: wybór postaci, START: wejście. SELECT: wstecz.
3. Menu wyboru muzyki: GÓRA i DÓŁ: wybór muzyki, LEWY i PRAWY: wybór stopnia trudności.
4. Początek gry: przycisk kierunkowy: w ramce pojawiają się symbole kierunków („góra”, „dół”, „lewy”, „prawy”), należy używać przycisków kierunkowych, aby je kontrolować.
SELECT: przejście wstecz do ekranu wyników.
5. Ekran wyników: START: przejście do ekranu wyboru muzyki, SELECT: powrót do głównego menu.

100 METER

Gracz szybko naciska przyciski A i B, aby biec coraz szybciej, pierwszy gracz na mecie wygrywa.

110 HURDLES

Gracz szybko naciska przyciski A i B, aby biec coraz szybciej, przycisk kierunkowy GÓRA – skok, pierwszy gracz na mecie wygrywa.

DISCUS

Gracz musi jak najdalej rzucić dyskiem; należy na przemian naciskać przyciski A i B, aby zwiększyć siłę, po osiągnięciu maksymalnej siły pojawia się wykres kołowy. Następnie należy ustawić kąt i rzucić dyskiem jak najdalej, łącząc siłę i kąt.

HIGH-JUMP

Gracz szybko naciska na przemian przyciski A i B, aby zwiększyć prędkość. Gdy postać zbliży się do linii skoku, należy nacisnąć przycisk kierunku, pojawi się wykres kołowy, należy użyć przycisków LEWY i PRAWY do kontroli kąta; gracz musi przeskoczyć przez poprzeczkę, aby wygrać. Po przejściu rundy wysokość zostanie zwiększona o 2 cm (uwaga: kluczem do sukcesu jest prędkość).

JAVELIN

Gracz naciska na przemian przyciski A i B, aby przyspieszyć, po naciśnięciu przycisku kierunkowego (w pobliżu linii rzutu) pojawi się wykres kołowy, należy ustawić kąt rzutu i rzucić oszczep jak najdalej, łącząc prędkość i kąt.

LONG-JUMP

Gracz naciska na przemian przyciski A i B, aby przyspieszyć. W pobliżu linii skoku należy nacisnąć przycisk LEWY i PRAWY w celu ustawienia kąta skoku, gdy pojawi się wykres. Gracz musi skoczyć jak najdalej, starając się nie przekroczyć linii skoku.

TRIPLE-JUMP

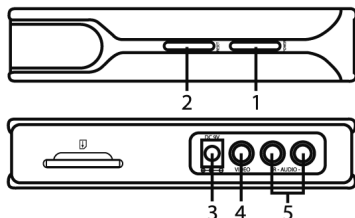
Gracz naciska na przemian przyciski A i B, aby przyspieszyć, postać zaczyna skakać w pobliżu linii skoku, należy użyć przycisków A i B w celu kontroli kąta skoku, odległość jest obliczana po trzech skokach. Gracz musi skoczyć jak najdalej, nie przekraczając linii przy pierwszym skoku i nie wpadając do bunkra przy drugim skoku.

WALKING-RACING

Gracz naciska przyciski A i B, aby zacząć biec po sygnale startowym, w przeciwnym razie ma miejsce falstart; gra kończy się po trzech falstartach. W celu przyspieszenia należy naciskać przyciski A i B.

User's Manual

The Game Console



1	Power On / Off
2	Reset Console
3	DC Power Connection
4	Video Output
5	Audio Output (Right & Left)

1. POWER ON/OFF BUTTON

Press the button in to turn the console On / Press the button in again to turn off.

2. RESET BUTTON

Press the Reset Button to quickly get back to the main game menu.

3. DC PLUG

Connect the power adaptor from the wall socket to the game console.

4. VIDEO OUTPUT

Connect the video cable from the game console to your TV set ensuring the colours match.

5. AUDIO OUTPUT

Connect the audio cables from the game console to your TV set.

The Controller



HAND CONTROLLERS ~ BATTERY INSTALLATION (Batteries not included)

The two ISPORTS hand controllers require batteries to operate ~ 3 x AAA in each.

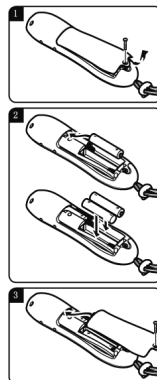
Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (if removable). Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited.

1. Remove the battery compartment cover using a Phillips head screwdriver and turning screw in an anti clockwise motion.

2. Place 3 x AAA batteries into the battery compartment ensuring they are inserted with the correct polarity as shown inside the battery compartment.

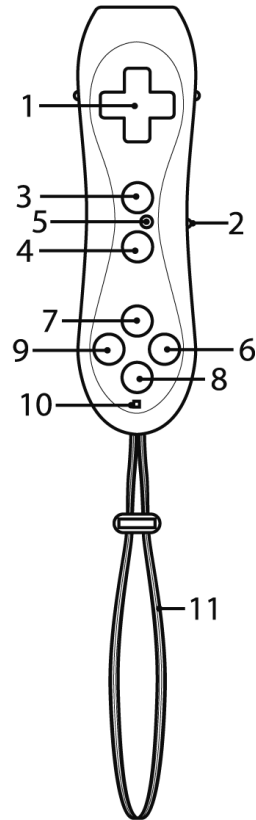
3. Secure the battery compartment cover by clipping it back in to place and using a Phillips head screwdriver tighten the screw by turning in a clockwise motion.



USER'S MANUAL

The Controller

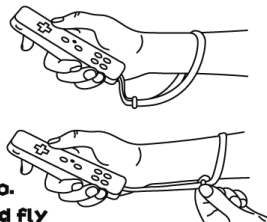
1	Control Directions - Up / Down / Right / Left
2	Infrared Receivers - Sends & receives infra red signals
3	Start Button - Start & Pause Game
4	Select Button - Move back or cancel in game main menu
5	Back Button - Move back or cancel in game main menu
6	X Button - Rapid fire A button function
7	A Button - Main action button; Attack, Jump, Select etc...
8	Y Button - Rapid fire B button function
9	B Button - Secondary action button; Attack, Jump etc...
10	Infrared Activity Indicator - Flashes when signal is transmitted or received.
11	Wrist Strap - For your safety and others around you always wear the Wrist Strap and have it firmly fastened.



Wrist Strap Safety

Controller precautions

1. Wear the Wrist Strap at all times and ensure any other people using the iSports also secure the Wrist Strap. The Wrist Strap will help to ensure the iSports controller does not fly across the room if you accidentally let go or the controller slips from your hand during game play.
2. Hold on to the iSports Controller tightly and do not let it go. If you release the iSports Controller during game play it could fly across the room and injure others, yourself or even damage property.
3. Always play the iSports in a controlled manner. Do not use overly rapid swinging or throwing actions. The Wrist Strap could fail if excessive motions are used during game play.
4. Always remind yourself to maintain grip of the iSports Controller. If you feel your grip could be compromised due to having sweaty palms, take time to dry your hand and resume game play.



Play Area Precautions

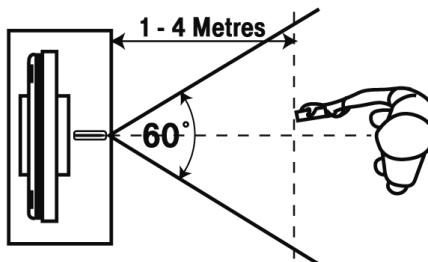
While playing the iSports you may find yourself moving around the room, so make sure that you have plenty of space and there are no obstacle that could be damaged or tripped on.

In addition to furniture and other obstacles, please ensure there are no other people and especially small children wandering into the playing area.

Do not stand too close to the television while playing the iSports, it is recommended you stand at least 1 metre away from the screen at all times.

Play Area

Place the iSports Console on a relatively flat table at around the same height as the TV. Point the front of the iSports to the position you will be playing from. Ensure there is nothing blocking the sensor and the play area. Always play within a scope of 60 degrees as shown. Due to the configuration of the infrared sensor in the iSports Console, do not use remote controllers for TV, VCR or air conditioners within approximately 3 metres, as the signal may be interrupted.



For best operation, play directly in front of the TV & don't move out of the 60 degree angle range.

Connection

Connecting Console to TV

Firstly decide how you would like your iSports Console to rest. The iSports Console is designed to rest flat or stand on its side with the use of the iSports Console Stand.

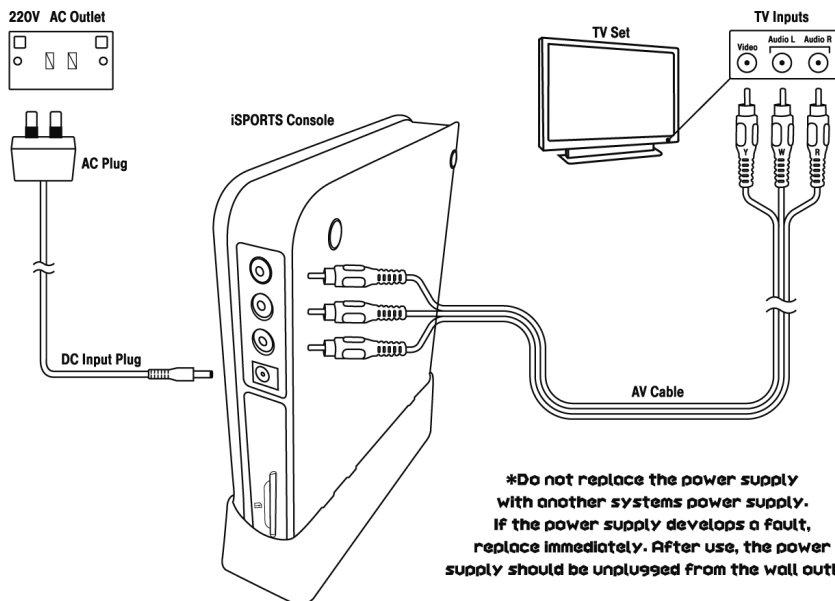
AC Adaptor Connection

Insert the DC Input Plug into the DC Input on the back of your iSports Console.

Insert the AC plug into your standard 230~240 volt household electrical outlet.

Connecting the Console to the TV

Insert the RCA plugs into the rear of the iSports Console. Each plug on the RCA cable is colour coded so ensure these colours match the input plugs on the rear of the iSports. Plug the other end of the RCA cable into your TV Set ~ Most TV's have the connections in the back or in the flip open door in the front of the set (Refer to your TV's user manual if unable to find the inputs).

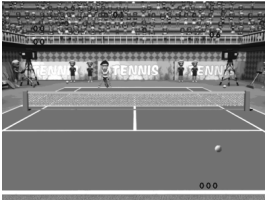


TV AND AUDIO/VIDEO SETTINGS:

Once you have completed the iSports Console setup procedure and are ready to play, you will need to switch your TV Set to the appropriate "AV / Input / Select" setting.

Switch on the power to the iSports Console at both the wall socket and the front of the console ~ also switch on your TV Set. Select the correct input setting on your TV. The iSports Main Menu should now appear on your TV Set.

Games



TENNIS- (It is interactive tv game. Button Instruction: Sway the controller = fire, combined key function: the UP button + Sway the controller = Shoot upwards, the DOWN button + Sway the controller = drop shot, the Left button + Sway the controller = shot rightward, the Right button + Sway the controller = shot leftward. After the game start, the ball will automatically move up and down, the player must choose the highest point to sway the controller to fire. The twice fire failed as a "double fault.", then the opponent get a score. Players must skillfully use various techniques in order to avoid all kinds of mistakes and win the game. The game is divided into three rounds, who win two rounds as winner



SUPPRE SLIDER-

Button instruction: 1. Game character/scene selection menu: press LEFT/RIGHT directional button to select the character/scene, and press button A to confirm. 2. game course: moving: sway the main-controller and the character will move rightward; sway the sub-controller and the character will move leftward; sway the main-controller and sub-controller meantime, the character will move forward straightly. Please do more actions when you are in the air that can add 100scores for each action, and must keep balance when you are fall into the ground, the scores will be reduced by 400points once you fall over. There are door frames to be avoided for character, pass the door frames correctly can add 100points, or else, on the contrary. The player should arrive the terminal at specified time.



SWORD OF WARRIOR-

Operation instruction: grip the controllers vertically directional button: control the movement. Button A: attack button B: switch the attack mode (attack with sword/ attack with darts). The button instruction for unique skill: pressing four directional buttons and button A & B meantime.

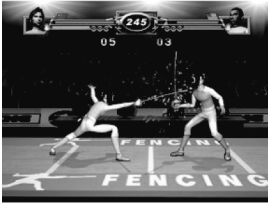


GOLF-

Button instruction:

1. Use Left and Right button to select game mode and scene; Left and Right button: switch and select the game mode. START button: confirm
2. Select character: Left and Right button START button: confirm Select button: back
3. Game process: use Up and Down button to select the brassie, use LEFT and RIGHT button to select hitting direction. Press and hold the START button and sway the controllers: hitting (the sway range is bigger, then the power is greater)
4. Ranking list: use Up and Down button to check other players Left and Right button: check the other player's detailed result

USER'S MANUAL



FENCING-

1.The game mode: singal- double, 8 characters for choice in singal mode, enter the game after finalise one character, do seven games as Main Tour, best of three games for each game, who get 15 swords as winner. After seven games, the four characters enter the semi-finals round upon the ranking, the winners of the semi-finals matches into the final round. Double-mode: two players each from the four players for a one-team competition, a total of four games, best of three games for each game, who get 15 swords as winner. when the big score as 2:2, the two sides is to elect one player to the final tiebreaker.

2.Button instruction: UP button = move forward
DOWN button = Back double-click UP button to forward quickly
double-click DOWN button to backward quickly
UP button + sway the controller= stab
DOWN button + sway the controller= block
LEFT button + sway the controller= stab upward
DOWN button + sway the controller= stab downward;
Press any two buttons and sway the controller to use unique skill, the opponent can defense after consecutive stabbed for three times.



SUPER SHOOT-

Sway the controller= control the power to shoot, select button= exit
sway the controller to shoot, the shooting distance is according to your sway power. Much power, then farther.



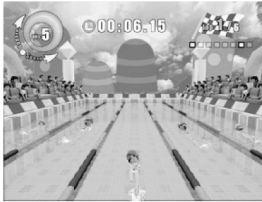
BEACH VOLLEYBALL- It is interactive tv game, need grip the controller vertically for playing, the function of pressing button A is same to swaying the controller, directional button: save power, the game are divided into three levels, the first two levels are simple, just control the characters simply to take a pass and smash, and the last level also need control the character movement. The scoring for each game system, best of three games for each game, 21 points per game, win the opponents two more points as the winner. The game starts, press any directional buttons to save power, and then sway the controller to fire the ball, each side have three actions: catch the ball, head the ball, smash. Players control only one of our players, and the other one is computer-controlled.



DARTS- It is interactive tv game.

Button instruction: button START= confirm, button SELECT= back
Directional button= control the direction, sway the controller=darting
The system will judge dart power upon the power of swaying the controller, and show it on the "power bar" in the middle of the picture.
So the power can control the dart distance and let you have the real dart feeling.

USER'S MANUAL



SWIMMING- It is interactive tv game, need use the two controllers to play. Grip the controllers vertically for playing, grip the controllers and wait, sway the controllers when hearing the voice 'go', the character will jump into the pool, and sway the two controllers to move forward. Set three game mode (50M、100M、200M), the player can play games upon respective favor. 2. Game Instruction: using the two controllers to play games.

1st Freestyle:

sway the main-controller and sub-controller alternately to accelerate.

2nd Butterfly stroke:

sway the main-controller and sub-controller meantime to accelerate.

3rd Breaststroke:

sway the main-controller and sub-controller meantime to accelerate.

The game is divided into Preliminaries, semifinals, finals. The first two games, the player must be the top two before entering the next game, make the final results upon the finals.



HORSE RACING SPEED-

Key note:

1. the menu of character choice: direction key: change character.

START: enter SELECT: back

2. the menu of horse choice: direction key: change horse.

START: enter SELECT: go back

3. the menu of scene choice: direction key: change scene.

START: enter

4. playing

left and right of main-joystick: control the horse. swing Sub-joystick: acceleration down of main-joystick + swing Sub-joystick: whip the horse, and go fast, but the energy will be decreased.

SELECT: go back to enquire box

5. rankings list: START: continue Second: Operation instruction

1. START: start game, enter the character choice.

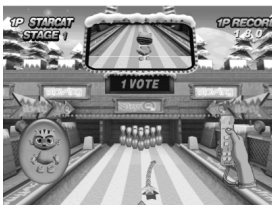
2. Start game, swing Sub-joystick to acceleration, main-joystick control the direction (left and right), SELECT: pause or go back to main menu.

3. In the Competition Mode, ranking list will appear in the end of game.



PINGPONG-

It is interactive tv game, swaying the controller = hitting, button UP + swaying the controller = flick upward, button DOWN + swaying the controller = smash, button LEFT + swaying the controller = hitting leftward, button RIGHT + swaying the controller = hitting rightward. Please noted the hitting height to avoid net-fault.



BOWLING-

It is interactive tv game. Button START = confirm, Directional LEFT & RIGHT button = move left or right. Directional UP button = control the ball track; Sway the controller = hitting. Control the character's position, and sway the controller to throw the bowling.

USER'S MANUAL



FISHING-

Any directional button = save power / hang up, Sway the controller = Casting / thread slack Instruction: press any direction key, there will be a power bar on the right of the screen, when the power reach to a certain value, sway the controller to throw the pole , waiting for fish bait. When the fish bite, sway the controller to raise the line, hold the directional keys to hang up when "Start" appears, pay attention to the changes in the level of power bar, when the "fish" symbo slide rapidly rightward on the power bar, need to sway the controller to loose line once the red alarm flashing, when the "fish" symbo back to the safe areas, then press the directional button to hang up, do it like this to get the fish.



FOOTBALL-

Button instruction: Directional LEFT button = Head the ball leftward; Directional RIGHT button = Head the ball in middle. Directional UP button = Once the game starts, you would see a queue of football players, these players would kick footballs or rubbishes towards us one by one when listening " ready go", we should judge the flight direction of football, sway the controller to head the football correctly when the football come, then can score 100points. On the contrary, will deduct the points. The system will record the "calorie" that the player consume in the game, let the player feel the sports effects.



TRAMPOLINE-

Button instruction: Game character/scene selection menu: press LEFT/RIGHT directional button to select the character/scene, and press button A to confirm, press button B to back.Sway the controller= bouncing Press START to enter the game, start the game after select the character/scene, sway the controller to bouncing, please sway the controller to bouncing in time if the character fall, repeat this for 3 or 4 times, when the character reach to a certain height, pressing the corresponding buttons upon a series of button hints on the rightside of screen before the character fall onto the bottom, and the player can get the corresponding scores upon the action in the air. Do not press the buttons completely if the character fall to the ground, will not get scores and fail.



JOGGING-

Button Start= Confirm, Button SELECT= Back; The start gunfire sound, sway 1P and 2P controllers in turn to start running. The character's speed is determined by the player's running frequency, the frequency is quicker then the speed is faster. In order to increase the game fun and practicality, here is a calorie calculator on the left bottom of the screen, which is used for calculating the total number of consumed calories for the players in the game, the player can truly feel the train effect in the game.

USER'S MANUAL



HITTING MICE-

left and right buttons - control the characters movement;
A button - throwing stones; START button - Pause;
SELECT button-Exit; mice appear from both sides of the screen,
toward 10 holes on the screen, the players use stones to hit the mice,
some certain holes could be occupied by mice for every round,
the game will be over once the mice occupy all the holes.



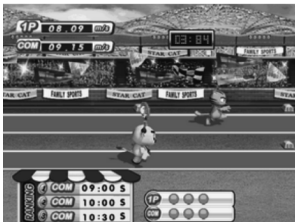
SQUARE-

SELECT button: select the function. START button: confirm.
Directional buttons Left & Right - control the boxes movement
(left and right); Directional button UP- change the boxes shape;
Use UP & DOWN button to select signal or double play, and press
START button to enter the game; The line will be cancelled once
the line is full and get the scores.



DANCE- Button instruction:

1. Menu page: START: entry. SELECT: back
2. the menu of character and scene choice:
direction Up and Down: select scene, direction Left and Right:
select character, START: entry. SELECT: back.
3. the menu of music choice:
direction Up and Down: select music, direction Left and Right:
select difficulty grade.
4. Start game: direction key: frame appear icon of "up", "down",
"left", "right", use direction key to control them.
SELECT: go back to the screen of score.
5. The screen of score: START: go to the screen of music choice,
SELECT: go back to main menu



100 METER-

The player quickly press button A & B to accelerate running,
the first player must reach the terminal as the winner.

USER'S MANUAL



110 HURDLES-

The player quickly press button A & B to accelerate running, use directional button Up to hurdle, the first player must reach the terminal as the winner.



DISCUS-

The player need to throw the discus as far as possible, the player press button A & B by turns to strength the power, the pie slice appears when finalised the power, and adjust the angle, make the discus farther via the combination of the power & angle.



HIGH-JUMP-

The player swiftly press button A and B by turns to speed up, pressing the directional buttons to jump when the character get close to the jump line, the pie slice appears, use directional buttons Left or Right to control the angle, the player need to across the hurdle to win the game. The height will be added by 2cm for the next round if you pass this round.(note: speed is the key of success)



JAVELIN

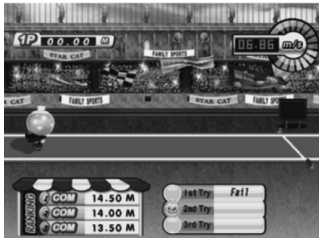
The player press button A and B by turns to speed up, the pie slice appears after pressing the directional buttons(close to the throwing line), and adjust the angle to throw, make the javelin farther via the combination of the speed & angle.

USER'S MANUAL



LONG-JUMP-

The player step button A and B to accelerate by turns. The character start to jump when get close to the jump line, use Left or Right button to control the jump angle if the pie slice appears. The player must try to jump longer, noted that can not exceed the jump line to jump.



TRIPLE-JUMP-

The player step button A and B to accelerate by turns, the character start to jump when get close to the jump line, use button A or B to control the jump angle, calculate the distance after the three jumps. The player must try to jump longer, noted that can not exceed the jump line for the 1st jump, and can not fall in the bunker for 2nd jump.



WALKING-RACING-

The player press button A and B to run once the gunfire sound, or else it belongs to fault, the game is over for three faults. Pressing repeatedly button A & B to speed up.



INFORMACJA O PRAWIDŁOWYM POSTĘPOWANIU W PRZYPADKU UTYLIZACJI URZĄDZEŃ ELEKTRONICZNYCH I ELEKTRYCZNYCH

Umieszczony na naszych produktach symbol przekreślonego kosza na śmieci informuje, że nieprzydatnych urządzeń elektrycznych czy elektronicznych nie można wyrzucać razem z odpadami gospodarczymi.

Właściwe działanie w wypadku konieczności utylizacji urządzeń czy podzespołów lub ich recyklingu polega na oddaniu urządzenia do punktu zbiórki, w którym zostanie ono bezpłatnie przyjęte. W niektórych krajach produkt można oddać podczas zakupu nowego urządzenia.

Prawidłowa utylizacja urządzenia daje możliwość zachowania naturalnych zasobów Ziemi na dłużej i zapobiega degradacji środowiska naturalnego. Informacje o punktach zbiórki urządzeń wydają właściwe władze lokalne.

Nieprawidłowa utylizacja odpadów zagrożona jest karami przewidzianymi prawem obowiązującym na danym terenie.



Dział Obsługi Klienta

**tel: +48 22 332 34 63 lub e-mail: serwis@manta.com.pl
od poniedziałku do piątku w godz. 9.00-17.00**

Producent zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w specyfikację produktu bez uprzedzenia.



Made in P.R.C.
FOR MANTA EUROPE