



JAKKS Pacific

THQ

INFOGRAMES



TO TELEVISION
ZUM FERNSEHER

FIRE
(Aktionstaste)

RESET
(Initialisieren)

LIGHT

ON/OFF
(An/Aus)

SELECT
(Auswahl)

START

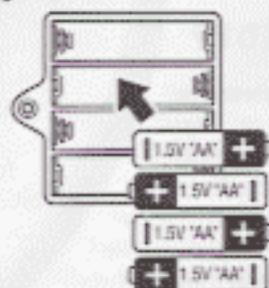
BENÖTIGT:

- Benötigt 4 "AA"-Batterien
(Nicht enthalten)

WARNUNG:

- Mischen Sie niemals neue und gebrauchte Batterien.
- Mischen Sie niemals alkalische, normale (Zink-Kohle) und aufladbare (Nickel-Kadmium) Batterien.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer. Die Batterien könnten explodieren oder auslaufen.

Ein Erwachsener sollte die 4 "AA"-Batterien in den "10-in-1 TV Games™"-Controller korrekt (siehe Abbildung der Batterien im Batteriefach) einsetzen.



JAKKS Pacific präsentiert Ihnen stolz die "TV GAMES™" mit 10 Spielen. Dieses revolutionäre neue Videospiel-System enthält alles, was Sie brauchen, um 10 absolut fesselnde Videospiele am Fernseher spielen zu können – ohne zusätzliche Hardware! Das Spielsystem ist so leicht und kompakt, dass Sie es überallhin mitnehmen können! Sie können "TV GAMES™" an jedem Fernseher mit Audio-/Video-Eingängen anschließen. Stecken Sie hierfür einfach die zwei Kabel des "TV GAMES™" an die Audio-/Video-Eingänge Ihres Fernsehers oder Videorekorders* an. Achten Sie darauf, dass die Farben der Kabel und die Eingänge des Fernsehers bzw. Videorekorders beim Anschließen übereinstimmen.

*Wenn Sie "TV GAMES™" an Ihrem Videorekorder angeschlossen haben, sollten Sie darauf achten, dass der Videoeingang ausgewählt ist, um die Spiele auf dem Fernseher anzeigen zu lassen. Lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung Ihres Fernsehers oder Videorekorders für weitere Informationen.

Nachdem Sie "TV GAMES™" an Ihrem Fernseher angeschlossen haben, sollten Sie zum AV-Kanal wechseln. Drücken Sie anschließend den "ON/OFF"-Schalter auf "ON" (AN). Nun sollte der Menübildschirm erscheinen.

Benutzen Sie den Joystick, um ein Spiel im Menübildschirm auszuwählen. Drücken Sie nun die "FIRE" (Aktions)-Taste des Controllers, sodass Sie zum Informationsbildschirm des ausgewählten Spiels gelangen. Mit einem erneuten Druck auf die "FIRE" (Aktions)-Taste gelangen Sie zum Startbildschirm des Spiels; und mit der START-Taste beginnen Sie das Spiel. Mit Hilfe der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie die Levels bei bestimmten Spielen ändern (weitere Informationen finden Sie hierzu in der jeweiligen Spielanleitung).

B
E
D
I
E
N
U
N
G
S
A
N
L
E
I
T
U
N
G

EVERYONE
E
ESRB

YARS' REVENGE®

Die mächtigen und friedlichen Yars sind Nachkommen der gewöhnlichen Stubenfliege auf der Erde. Sie haben ihre Kräfte eingesetzt, um blühende Siedlungen auf den Planeten III, IV und V des Razak Sonnensystems zu gründen. Plötzlich und ohne Vorwarnung wurden sie von den rücksichtslosen Qotile angegriffen. Diese bösen Kreaturen haben Planet IV vaporisiert und sind fest entschlossen, die gesamte Zivilisation der Yar zu vernichten! Machen Sie sich als exzellenter Krieger auf, die Heimatwelt der Yars zu beschützen und die Zerstörung von Planet IV zu rächen?

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um sich nach links, rechts, oben & unten zu bewegen.
- Die "FIRE" (Aktions)-Taste wird zum Starten des Spiels benutzt und später zum Schießen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 8 Modi in Yars' Revenge®.

- **Modus 0** ist die einfachste Version und eignet sich besonders für Anfänger. In diesem Modus gibt es eine langsame Rakete.
- **Modus 1** ist die Zwei-Spieler-Version von Modus 0
- **Modus 2** ist das "normale" Spiel mit zwei abwechselnden Schildkonfigurationen, eine Rakete und einem Wirbel, der sich mit normaler Geschwindigkeit fortbewegt.
- **Modus 3** ist die Zwei-Spieler-Version von Modus 2.
- In **Modus 4** gibt es eine Zorlon-Kanone, die vom Schild abprallt. Vorsicht! Das Geschoss kann Sie beim zurückfliegen zerstören. Es gibt zwei abwechselnde Schildkonfigurationen, eine Rakete und einen Wirbel, der sich mit normaler Geschwindigkeit fortbewegt.
- **Modus 5** ist die Zwei-Spieler Version von Modus 4.

ULTIMATE YARS (Modus 6 und 7)

Hier gibt es eine Zorlon-Kanone und einige ungewöhnliche Wirbel, die sich von den anderen Modi unterscheiden. Als Erstes müssen Sie den Yar gegen die linke Seite des Bildschirms prallen lassen und fünf TRONS haben, damit die Zorlon-Kanone eingeblendet wird. TRONS sind Energieeinheiten, die Sie folgendermaßen bekommen können:

1. Essen einer Zelle vom Schild - 1 TRON
2. Den Qtile berühren - 2 TRONS
3. Einen Schuss der Zorlon-Kanone abfangen, nachdem er vom Schild abgeprallt ist - 4 TRONS

Sollte ein Yar von der linken Seite mit weniger als fünf TRONS abprallen, bekommt es zwar keinen Schuss, verliert dabei aber auch keine TRONS (Jedes Mal wenn ein Yar zerstört wird, verliert es seine TRONS). Jeder Yar kann maximal 255 TRONS bekommen. Sollte ein Yar versuchen, mehr als 255 TRONS einzusammeln, wird es alle seine TRONS verlieren. Die Anzahl der TRONS wird nicht auf dem Bildschirm angezeigt.

• **Modus 6** ist die Ein-Spieler-Version von ULTIMATE YARS.

• **Modus 7** ist die Zwei-Spieler-Version.

CIRCUS ATARI®

Pop! Pop! Pop! Bringen Sie die Ballons zum Platzen, um Punkte zu erzielen. Eine Menge roter, blauer und weißer Ballons werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt. Sie müssen diese zum Platzen bringen, indem Sie einen Clown mit Ihrer Wippe nach oben zu den Ballons befördern.

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um die Wippe nach links und rechts zu bewegen.
- Mit der "FIRE" (Aktions)-Taste können Sie die Wippe umdrehen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 8 Spielmodi in Circus Atari®.

Modi 1-6 sind für einen oder zwei Spieler. Aber Modi 7 & 8 sind nur für zwei Spieler gedacht.

• In **Modus 1** wird ein Clown horizontal und vertikal abprallen, wenn er einen Ballon zum Platzen bringt. Jedes Mal wenn Sie eine ganze Reihe Ballons zum Platzen gebracht haben, erscheint eine neue und Sie erhalten Bonuspunkte. Sie erhalten einen Bonusclown, wenn Sie die oberste Reihe mit roten Ballons zum Zerplatzen bringen.

• **Modus 2** ist wie Modus 1, außer, dass es unter den Ballons Hindernisse gibt.

• In **Modus 3** prallt der Clown nicht von den Ballons ab. Stattdessen fliegt er mitten durch die Ballons. Sie erhalten die gleichen Punkte wie bei Modus 1.

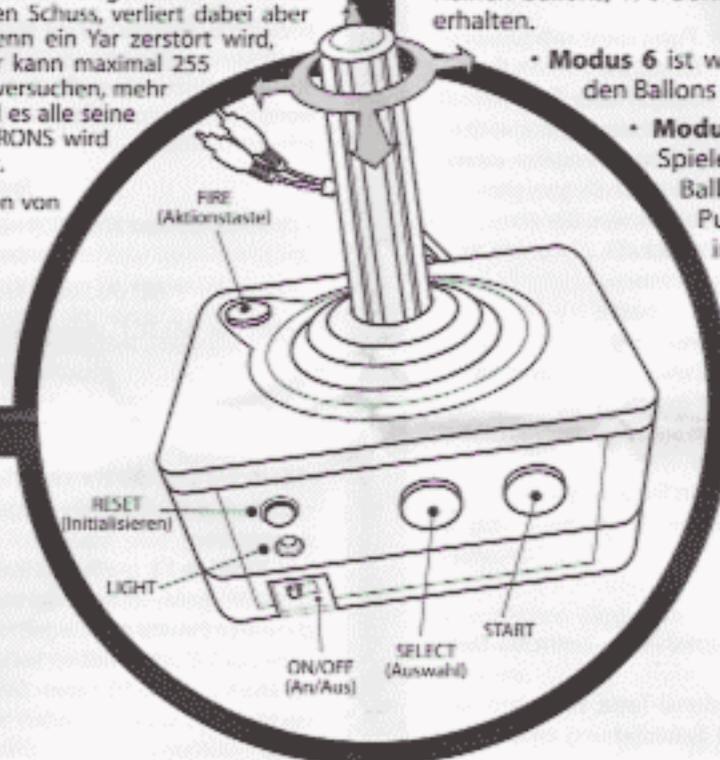
• **Modus 4** ist wie Modus 3, außer, dass es unter den Ballons eine Reihe von Hindernissen gibt.

• **Modus 5** ist wie Modus 1, nur, dass keine neue Reihe Ballons erscheint, nachdem Sie eine Reihe zum Platzen gebracht haben. Sie müssen alle Ballons auf dem Bildschirm zum Platzen bringen, bevor Sie drei neue Reihen Ballons, 170 Bonuspunkte und einen Bonusclown erhalten.

• **Modus 6** ist wie Modus 5, außer, dass es unter den Ballons eine Reihe von Hindernissen gibt.

• **Modus 7** ist für zwei Spieler. Beide Spieler teilen sich die Anzahl von Ballons. Der Computer nimmt den Punktestand jedes Spielers individuell auf.

• **Modus 8** ist wie Modus 7, nur, dass es unter den Ballons eine Reihe von Hindernissen gibt.



HINWEIS
FALLS SIE PROBLEME WIE
GEISTERBILDER ODER
VERSCHWAMMENE BILDER
BEOBACHTEN, SIND EVTL. DIE
BATTERIEN VERBRAUCHT.

© 2002 JAKKS Pacific®, Inc. and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific®, Inc. Malibu, CA 90265

THQ Entertainment GmbH, Postfach 10 22 06, D-47722 Krefeld
© 2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. INFOGRAMMES, the Infogrames logo, ATARI®, the Atari logo, PONG, BREAKOUT, REAL SPORTS VOLLEYBALL, CENTIPEDE, YARS' REVENGE, MISSILE COMMAND, CIRCUS ATARI, GRAYSTAR, ADVENTURE, and ASTEROIDS are the trademarks or registered trademarks of Infogrames. All other trademarks or tradenames are the property of their respective owners. ® denotes Reg. US Patent & TM office. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Conforms to ASTM F963. Colors and content may vary from those shown.
MADE IN CHINA.

GRAVITAR®

Der böse Gravitar versucht das Universum zu zerstören, indem er willkürlich Galaxien mit Schwerkraftwaffen bombardiert. Dann installiert er einen mächtigen Reaktor in jedem Sonnensystem, der eine Supernova auslöst und alles Leben auf den umliegenden Planeten zerstört. Automatische Verteidigungsbunker blockieren nun diese Planeten und schießen auf alles, was sich ihnen nähert. Sie müssen Gravitar's Herrschaft über diese 12 Sonnensysteme beenden! Zerstören Sie dazu entweder ALLE Verteidigungsbunker oder den Reaktor.

Steuerung

- Drücken Sie den JOYSTICK nach links & rechts, um das Schiff zu wenden. Drücken Sie den JOYSTICK nach oben, um zu beschleunigen, und nach unten, um den Traktorstrahl zu aktivieren.
- Die "FIRE" (Aktions)-Taste wird zum Starten des Spiels benutzt und später zum Schießen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 5 verschiedene Levels in Gravitar®.

- **Level 1** ist der schwierigste Level, da Ihnen nur 5 Raumschiffe zur Verfügung stehen.
- In **Level 2** haben Sie 14 Schiffe in Ihrer Flotte.
- In **Level 3** haben Sie nur 5 Raumschiffe. Dafür können die planetarischen Verteidigungsbunker und gegnerischen Raumschiffe nicht auf Sie schießen.
- **Level 4** ist wunderbar zum Üben geeignet, da Sie 99 Raumschiffe in Ihrer Flotte haben. Passen Sie trotzdem auf gegnerische Raumschiffe und Verteidigungsbunker auf!
- In **Level 5** müssen Sie nicht gegen die Schwerkraft ankämpfen und haben 24 Raumschiffe zu Ihrer Verfügung. Dieser Level ist besonders für Anfänger zu empfehlen.

ASTEROIDS®

Ihr Raumschiff ist in einem gefährlichen Asteroidenfeld gefangen. Sie müssen die herumfliegenden Asteroidenbrocken zerstören, bevor diese Ihr Raumschiff vernichten. Achten Sie dabei auch auf gegnerische Raumschiffe! Feuern Sie Ihre Raketen ab, um Gegner und Asteroiden zu zerstören.

Steuerung

- Drücken Sie den JOYSTICK nach links & rechts, um Ihr Schiff rotieren zu lassen, und nach oben, um zu beschleunigen. Wenn Sie den JOYSTICK nach unten drücken, springen Sie entweder in den Hyperraum, aktivieren Ihre Schilde oder drehen sich um 180°.
- Die "FIRE" (Aktions)-Taste wird zum Starten des Spiels benutzt und später zum Schießen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 66 verschiedene Spielmodi in Asteroids®.

- Die Geschwindigkeit der Asteroiden kann entweder schnell oder langsam sein. Bei ungeraden Modi-Nummern sind sie langsam und bei geraden Modi-Nummern schnell.
- Je nach Modus erhalten Sie entweder kein Bonusraumschiff oder für alle 5.000, 10.000 oder 20.000 Punkte ein Bonusraumschiff. Dies ändert sich nach jeweils 2 Spielmodi (1-2= 5.000, 3-4= 10.000, 5-6= 20.000, 7-8= nichts, 9-10= 5.000, usw.)
- Ihr Schiff hat folgende Spezialfähigkeiten:
 1. Hyperraum (Spielmodi 1-8): Ihr Schiff legt eine kurze Distanz zurück.
 2. Schilde (Spielmodi 9-16): Siese schützen Ihr Schiff vor Asteroiden.
 3. 180° Drehung (Spielmodi 17-24): Ihr Schiff dreht sich um 180°.In den Spielmodi 25-32 hat Ihr Schiff keine Spezialfähigkeit.
- Modus 33 ist speziell für Anfänger gedacht.
- Modi 34-66 sind die 2-Spieler-Versionen der zuvor genannten Spielmodi.

REAL SPORTS VOLLEYBALL®

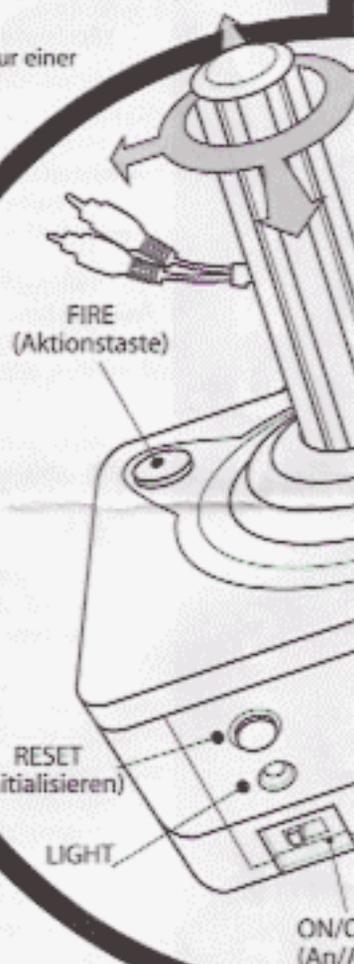
Mögen Sie es, Volleyball am Strand zu spielen? Nun, dann ist dieses Spiel genau das Richtige für Sie! Vergessen Sie Ihr Sonnenöl und Ihren Badeanzug, denn dieses Spiel bietet Ihnen ein Volleyball-Erlebnis der besonderen Art!

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um sich nach links, rechts, oben & unten zu bewegen.
- Die "FIRE" (Aktions)-Taste wird für Spezialangriffe benutzt.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 2 Modi in Real Sports Volleyball®.

- **Modus 1:** Jedes Team kann den Ball 3-mal berühren, bevor dieser über das Netz muss.
- **Modus 2:** Sie müssen den Ball mit nur einer Berührung übers Netz bringen.



CENTIPEDE®

Achtung! Da kommt ein glitschiger Tausendfüßler, ein giftiger Skorpion, eine bössartige Spinne und eine nervtötende Fliege auf Sie zu! Halten Sie diese Schädlinge mit Hilfe Ihres Zauberstabes auf.

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um sich nach links, rechts, oben & unten zu bewegen.
- Die "FIRE" (Aktions)-Taste wird zum Schießen benutzt.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt zwei Spielmodi in Centipede®, Standard & "easy" (einfach).

Im einfachen Modus verändert der Tausendfüßler niemals seine Formation. Außerdem wird die Fliege und die Spinne Sie nicht verletzen.

ADVENTURE™

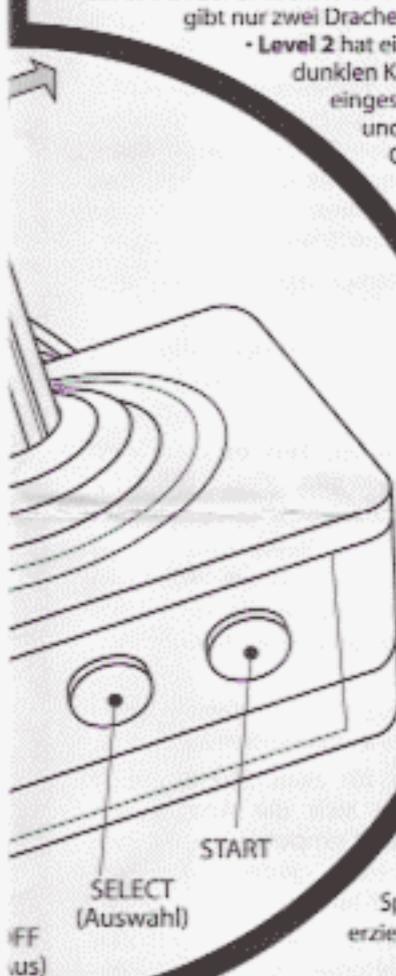
Ein böser Zauberer hat den verzauberten Kelch gestohlen und ihn irgendwo im Königreich versteckt. Ziel dieses Spiels ist es, den verzauberten Kelch zu finden und ihn zum goldenen Palast zu bringen. Aber Vorsicht! Dies ist keine leichte Aufgabe, da der Zauberer 3 Drachen erschaffen hat, die Sie aufhalten sollen.

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um sich nach links, rechts, oben & unten zu bewegen.
- Mit der "FIRE" (Aktions)-Taste können Sie Gegenstände fallen lassen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade in Adventure™.

- **Level 1** ist der einfachste Level. Das Königreich ist klein und es gibt nur zwei Drachen.
- **Level 2** hat ein größeres Königreich mit dunklen Katakomben, in denen die Sicht eingeschränkt ist. Es gibt drei Drachen und eine Fledermaus, die Gegenstände von Ihnen stehlen kann. Alle Objekte werden jedes Mal am selben Platz sein, wenn Sie Level 2 starten.
- **Level 3** ist wie Level 2, mit einer Ausnahme: Der böse Zauberer hat zu Beginn des Levels alle Gegenstände zufällig im gesamten Königreich verstreut.



PONG®

Pong spielt sich wie Tennis. Sie müssen Ihren Schläger über das Spielfeld bewegen und den Ball treffen. Sie erzielen einen Punkt, wenn Ihr Gegner den Ball verfehlen sollte. Der erste Spieler, der es schafft, 21 Punkte zu erzielen, hat gewonnen.

Steuerung

- Benutzen Sie den JOYSTICK, um Ihren Schläger nach oben oder unten zu bewegen.
- Mit der "FIRE" (Aktions)-Taste können Sie Spezialschläge ausführen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Pong® hat zwei Spielmodi:

- **Modus 1:** Drücken Sie die "FIRE" (Aktions)-Taste, wenn Sie den Ball treffen, um ihn zu beschleunigen.
- **Modus 2:** Drücken Sie die "FIRE" (Aktions)-Taste, nachdem Sie den Ball getroffen haben, damit er eine Extradrehung erhält und um seine Flugbahn zu ändern.

MISSILE COMMAND®

Außerirdische vom Planeten Krytol greifen die friedliche Welt Zardon an. Die Zardonianer sind bereit, für ihre Städte zu kämpfen und haben ein mächtiges Verteidigungssystem entwickelt. Sie sind ein zardonianischer General und müssen nun schnell handeln, da die Krytolianer begonnen haben, mit Raketen Ihre Städte und Raketenbasen anzugreifen. Ihre einzige Verteidigungsmöglichkeit sind Ihre Abfangraketen, mit denen Sie den Gegner aufhalten müssen. Lassen Sie nicht zu, dass Ihre fröhliche und friedliebende Welt zerstört wird!

Steuerung

- Bewegen Sie mit Hilfe des JOYSTICKS das Fadenkreuz.
- Mit der "FIRE" (Aktions)-Taste können Sie Raketen abfeuern.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste können Sie den Spielmodus auswählen.

Es gibt 34 Levels in Missile Command®.

- Level 17 ist ein einfacher Level für Anfänger.
- Die Geschwindigkeit des Fadenkreuzes kann entweder schnell oder langsam sein. Wenn die Nummer des Levels gerade ist, bewegt sich das Fadenkreuz schnell. Bei ungeraden Level-Nummern bewegt es sich langsam.
- Nach der 6. Angriffswelle wird der Gegner mit Marschflugkörpern angreifen. Je nach Level werden diese mehr oder weniger intelligent sein. Die intelligenten Raketen sind schwieriger zu zerstören. In den Levels 1, 2, 5, 6, 9, 10, 13 und 14 werden es die weniger intelligenten Raketen sein. Intelligente Raketen sind in den Levels 3, 4, 7, 8, 11, 12, 15 und 16.
- Jede Angriffswelle wird stufenweise schwieriger. Wollen Sie das Spiel schwieriger starten, sollten Sie es bei einer höheren Angriffswelle starten. Die Levels 1-4 beginnen bei Angriffswelle 1, 5-8 bei Angriffswelle 7, 9-12 bei Angriffswelle 11 und 13-16 bei Angriffswelle 15.
- Die Levels 18-34 sind die 2-Spieler-Modi der zuvor genannten Spielmodi.

BREAKOUT®

Boom! Zack! Rums! Eine Ziegelsteinmauer erscheint am oberen Bildschirmrand, und Ihre Aufgabe ist es nun, zwei Mauern vom Spielfeld zu zerstören. Sie haben nur 5 Bälle pro Spiel. Jedes Mal wenn der Ball einen Ziegelstein trifft, verschwindet dieser und Sie erhalten Punkte.

Steuerung

- Drücken Sie den JOYSTICK nach links/rechts, um den Schläger zu bewegen.
- Mit der "FIRE" (Aktions)-Taste können Sie Bälle verschießen.
- Mit der "SELECT" (Auswahl)-Taste wählen Sie den Spielmodus aus.

Es gibt 12 Spielmodi in Breakout®.

- **Modi 1-4** sind die Standard-Spielmodi.
- In **Modi 5-8** gilt es, die Ziegelsteine in einer vorgegebenen Zeit zu zerstören.
- In **Modi 9-12** prallt der Ball nicht von den Ziegelsteinen ab, sondern geht mitten durch sie hindurch. Sie erhalten hier dieselben Punkte pro Ziegelstein wie bei den Standard-Spielmodi.
- In Modi 1-5 und 9 haben Sie keine Spezialfähigkeiten.
- In Modi 2, 6 und 10 haben Sie ein wenig Kontrolle über Ihren Ball.
- In Modi 3, 7 und 11 können Sie den Ball festhalten, indem Sie die "FIRE" (Aktions)-Taste gedrückt halten, wenn der Ball Ihren Schläger berührt. Sie können sich nun mit Ihrem Schläger anders positionieren und den Ball freigeben, indem sie die "FIRE" (Aktions)-Taste loslassen.
- In Modi 4, 8 und 12 gibt es unsichtbare Ziegelsteine. Sie erscheinen erst, nachdem Ihr Ball sie getroffen hat.