

КОД 64990

ЭЛЕКТРОН.КАРМАН.ИГРА ТЕТРИС 4-В-1 GR2929

БИ- ВЕРСИЯ ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ ТЕТРИС

СПИСОК ИГР

(1 ИЛИ 2 ИГРОКА)

ИГРА «ТАНЦЫ» - ИГРА А(01-02)

СТРЕЛЬБА – ИГРА В(01-04)

ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА

– ИГРА С(01-02)

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ – ИГРА D(01)

ИГРА «ТЕТРИС» - ИГРА E(01-64)

ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ ТЕТРИС» - ИГРА F(01-64)

ИГРА «СУПЕР ТЕТРИС» - ИГРА G(01-64)

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ПОДБОР УРОВНЯ ЗВУКА

PAUSE (ПАУЗА)/START (СТАРТ): ОСТАНОВИТЬ ИЛИ НАЧАТЬ ИГРУ,

ПОДТВЕРДИТЬ КОЛ-ВО ИГРОКОВ(ОДИН ИЛИ ДВА), ВЫБОР ИГРЫ

RESET(ЗАПУСК): В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЕВ, ЗАПУСТИТЬ ИГРУ

ЗАНОВО

ESC(ВЫХОД):. ВЫЙТИ ИЗ СПИСКА ИГР И ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ

ROTATE (ВРАЩЕНИЕ):

ВЫБОР ОДНОГО ИЛИ ДВУХ ИГРОКОВ, В ИГРЕ «ТЕТРИС» РЕЖИМЫ – «НОВАЯ ИГРА.» И «ИГРАТЬ»

ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРЕ «ТЕТРИС»

СБИВАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРЕ «СТРЕЛЬБА»

ВЫБРАТЬ ТИП ИГРЫ (ЛЕВОЙ КНОПКОЙ МЫШИ)

UP(ВВЕРХ):

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

ЗАДАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ ЭЛЕМЕНТА В ИГРЕ «ТАНЦЫ»

DOWN(ВНИЗ)

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

ЗАДАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ ЭЛЕМЕНТА В ИГРЕ «ТАНЦЫ»

LEFT(ВЛЕВО):

УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ (ЛЕВОЙ КНОПКОЙ МЫШИ)

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРЕ «ТЕТРИС»

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВЛЕВО В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

ЗАДАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ КИРПИЧА В ИГРЕ «ТАНЦЫ»

RIGHT(ВПРАВО):

УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ (ЛЕВОЙ КНОПКОЙ МЫШИ)

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРЕ «ТЕТРИС»

ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

ЗАДАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ ЭЛЕМЕНТА В ИГРЕ «ТАНЦЫ»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

“1P” – ОДИН ИГРОК

“2P” – ДВА ИГРОКА

“F” – В ИГРЕ «ТЕТРИС» - ОДИН ИГРОК ПРОТИВ ДРУГОГО

“H”- В ИГРЕ «ТЕТРИС» - ДВА ИГРОКА ИГРАЮТ ИНДИВИДУАЛЬНО С ВЫВЕДЕНИЕМ ОБЩЕГО СЧЕТА

“X”- В ИГРЕ «ТЕТРИС» -ДВА ИГРОКА ИГРАЮТ СОВМЕСТНО С ВЫВЕДЕНИЕМ ОБЩЕГО СЧЕТА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

2 БАТАРЕЙКА ТИПА «AA»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО

ВОЗМОЖНЫЕ ПРИЧИНЫ НЕПОЛАДОК:

1. ОДНОВРЕМЕННО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ НОВАЯ И УЖЕ ИСПОЛЬЗОВАННАЯ БАТАРЕЙКИ.
2. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ БАТАРЕЙКИ ОДНОГО ТИПА ЛИБО ЭКВИВАЛЕНТНЫЕ ДРУГ ДРУГУ.
3. ПРОСЛЕДИТЕ ЗА ТЕМ , ЧТОБЫ БАТАРЕЙКИ БЫЛИ ВСТАВЛЕНЫ ПРАВИЛЬНО, В СООТВЕТСТВИИ С ПОЛЯРНОСТЬЮ.
4. ОТРАБОТАННЫЕ БАТАРЕЙКИ ДОЛЖНЫ УДАЛЕНЫ ИЗ ТЕТРИСА.
5. ПРОСЛЕДИТЕ ЗА ТЕМ , ЧТОБЫ НЕ ПРОИЗОШЛО КОРОТКОГО ЗАМЫКАНИЯ НА КЛЕММАХ.
6. ИГРУШКА НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДЕТЬМИ НЕДОСТИГШИМИ 3 ЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА.
7. ТОЛЬКО ВЗРОСЛЫЕ ДОЛЖНЫ ПРОИЗВОДИТЬ ЗАМЕНУ БАТАРЕЕК.
8. НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ЗАНОВО ЗАРЯДИТЬ БАТАРЕЙКИ ОДНОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
9. ПЕРЕД ЗАРЯДКОЙ БАТАРЕЕК МНОГОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИХ СЛЕДУЕТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ИЗВЛЕЧЬ ИЗ ИГРУШКИ.
10. ПРОЦЕСС ПЕРЕЗАРЯДКИ БАТАРЕЕК МНОГОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПРОИЗВЕДЕН ПОД КОНТРОЛЕМ ВЗРОСЛЫХ
11. СОХРАНЯЙТЕ УПАКОВКУ, ЕСЛИ ОНА СОДЕРЖИТ ЦЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ.

ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

- 1.ОТКРЫТЬ ЗАДНЮЮ КРЫШКУ
2. ЗАМЕНИТЬ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ БАТАРЕЙКИ НОВЫМИ ТОЙ ЖЕ МОДЕЛИ
- 3.ЗАКРЫТЬ КРЫШКУ.

КОД 65006

ЭЛЕКТРОН.КАРМАН.ИГРА ТЕТРИС GR168 WS5780

МИКРО ИГРА «СВЕТ КРИСТАЛЛОВ»

ВИДЫ ИГР
ТАНКОВОЕ СРАЖЕНИЕ
АВТОГОНКИ
СТРЕЛЬБА 1
ПИН БОЛ 1
СТРЕЛЬБА 2
ПИН БОЛ 2
ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ
ГАЛАКТИКА
ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА
ИГРА «ТЕТРИС»

ФУНКЦИИ КЛАВИШ :

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ
SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК
ROTATE(ВРАЩАТЬ)/TURBO(СКОРОСТЬ)/SHOOTING (СТРЕЛЯТЬ)
-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРЕ «ТЕТРИС»
-СМЕНИТЬ ТИП ИГРЫ
-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ МАШИНЫ В ТУРБО ФОРМАТЕ В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»
-УНИЧТОЖИТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗУ ЭКРАНА В ИГРЕ «СТРЕЛЬБА»И «ГАЛАКТИКА»

UP(ВВЕРХ):

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ
-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»
-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

DOWN (ВНИЗ)

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ
-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»
-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

LEFT(ВЛЕВО)/LEVEL (УРОВЕНЬ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВЛЕВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВЛЕВО В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

RIGHT(ВПРАВО)/ SPEED (СКОРОСТЬ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»
- УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ
- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВПРАВО В ИГРЕ «ГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

PAUSE(ПАУЗА)/START(СТАРТ)

-ВРЕ МЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ/НАЧАТЬ ИГРУ

ПОДСВЕТКА

-С ОБРАТНОЙ СТОРОНЫ ТЕТРИСА ПОТЯНИТЕ ВВЕРХ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ И
ВКЛЮЧИТЕ ТАКИМ ОБРАЗОМ ПОДСВЕТКУ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «АА»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО.

КОД 65003

КАЛЬКУЛЯТОР

ВОЛШЕБНЫЕ ИГРОВЫЕ ЧАСЫ

ФУНКЦИИ КНОПОК

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ, ПРИ ЭТОМ ЧАСЫ ПРОДОЛЖАЮТ РАБОТАТЬ

В РЕЖИМЕ «ИГРЫ» ИЛИ «КАЛЬКУЛЯТОР» НАЖМИТЕ КНОПКУ ON./OFF ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ РЕЖИМ ПОКАЗА ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ.

GAME (ИГРА): НАЖМИТЕ КНОПКУ “GAME” ДЛЯ ПЕРЕХОДА В РЕЖИМ «ИГРЫ»

C/CE: НАЖМИТЕ КНОПКУ C/CE ДЛЯ ПЕРЕХОДА В РЕЖИМ «КАЛЬКУЛЯТОР»

RESET(ЗАПУСК): В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ СБОЯ В РАБОТЕ, ДАННАЯ КНОПКА ПЕРЕУСТАНАВЛИВАЕТ ВСЕ ДОСТУПНЫЕ В ИГРУШКЕ ФУНКЦИИ

SOUND(ЗВУК): ПОДОБРАТЬ ИЛИ ВКЛ/ВЫКЛ. ЗВУК

UP (ВВЕРХ): ДВИГАТЬСЯ ВВЕРХ, ВЫБРАТЬ ИГРУ

DOWN (ВНИЗ): ДВИГАТЬСЯ ВНИЗ, ВЫБРАТЬ ИГРУ

LEFT(ВЛЕВО): ДИГАТЬСЯ ВЛЕВО И ПОДОБРАТЬ УРОВЕНЬ

RIGHT(ВПРАВО): ДВИГАТЬСЯ ВПРАВО И ПОДОБРАТЬ СКОРОСТЬ

START(СТАРТ)/PAUSE(ПАУЗА): НАЧАТЬ И ВРЕМЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ

ROTATE (ВРАЩАТЬ): ДВИГАТЬСЯ ВРАЩАЯСЬ И ВЫБРАТЬ ТИП ИГРЫ

ИНСТРУКЦИЯ:

УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ:

1. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВНИЗ», ДЛЯ ВЫБОРА ГОДА
2. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЙ ГОД
3. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВЛЕВО» ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ МЕСЯЦ
4. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЙ МЕСЯЦ
5. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВЛЕВО» ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НУЖНУЮ ДАТУ
6. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННУЮ ДАТУ
7. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВЛЕВО», ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЙ ЧАС
8. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЙ ЧАС
9. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВЛЕВО», ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЕ МИНУТЫ.
10. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЕ МИНУТЫ
11. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВПРАВО», ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ/ВЫКЛЮЧИТЬ ЗНАЧОК “АМ “ ИЛИ “РМ”

12. НАЖМИТЕ ОДИН РАЗ КНОПКУ «ВЛЕВО» ЧТОБЫ ПОДТВЕРДИТЬ
УСТАНОВЛЕННОЕ ВРЕМЯ И ВЕРНУТЬСЯ ОБРАТНО В РЕЖИМ ПОКАЗА
ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ.

УСТАНОВКА БУДИЛЬНИКА

- 1.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВНИЗ» ДВАЖДЫ ,ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЙ ЧАС ДЛЯ
БУДИЛЬНИКА
2. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ». ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЙ ЧАС
БУДИЛЬНИКА
- 3.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВЛЕВО»ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЕ МИНУТЫ
- 4.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ВЫБРАННЫЕ МИНУТЫ.
- 5.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВЛЕВО» ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ЗВУК БУДИЛЬНИКА
- 6.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВВЕРХ» ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ЗВУК.
7. НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВПРАВО» ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ
ФУНКЦИЮ БУДИЛЬНИКА
- 8.НАЖМИТЕ КНОПКУ «ВЛЕВО» ОДИН РАЗ ЧТОБЫ ПОДТВЕРДИТЬ
УСТАНОВКУ БУДИЛЬНИКА И ВЕРНУТЬСЯ ОБРАТНО В РЕЖИМ
ОТОБРАЖЕНИЯ ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ.

ПРИМЕЧАНИЕ:ИСПОЛЬЗУЙТЕ 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «АА» . В СЛУЧАЕ
ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЕВ В РАБОТЕ ИГРУШКИ, ЗАМКНИТЕ ПОЛЮСА
БАТАРЕЙКИ С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ, НЕ УСТАНАВЛИВАЯ В ИГРУШКУ
ДРУГИХ БАТАРЕЕК.

СПИСОК ИГР:

- А. ТАНКОВОЕ СРАЖЕНИЕ
- В. АВТОГОНКИ
- С. СТРЕЛЬБА (1)
- Д. ПИН БОЛ(1)
- Е. СТРЕЛЬБА(2)
- Ф. ПИН БОЛ(2)
- Г..ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ
- Н.ГАЛАКТИКА
- І. ШАР ДРАКОНА
- Ј. СТРЕЛЬБА(3)
- К.-Z. ИГРА «ТЕТРИС»

КОД 64986

ЭЛЕКТРОН.КАРМАН.ИГРА ТЕТРИС GR831 WS5761

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON/OFF – ВКЛЮЧИТЬ/ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND – ВКЛЮЧИТЬ/ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК

START - НАЧАТЬ ИГРУ

UP - ДВИЖЕНИЕ «ВВЕРХ», ДЕЙСТВУЕТ ТАКЖЕ КАК КЛАВИША «ПАУЗА» В
ИГРЕ «МОТОГОНКИ»

DOWN – ДВИЖЕНИЕ «ВНИЗ», ДЕЙСТВУЕТ ТАКЖЕ КАК КЛАВИША
«ПЕРЕДАЧА» ТОЛЬКО В ИГРЕ МОТОГОНКИ

RIGHT – ДВИЖЕНИЕ ВПРАВО

LEFT – ДВИЖЕНИЕ ВЛЕВО

RESET – ПРИ ВОЗНИКНОВЕНИИ ПЕРЕБОЕВ, ПЕРЕЗАПУСТИТЬ ИГРУ.

БАСКЕТБОЛ/ФУТБОЛ/АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

А – ОГОНЬ, ПЕРЕХВАТ

В – ПРОПУСТИТЬ, ЗАМЕНИТЬ

МОТОГОНКИ

PAUSE – ВРЕМЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ

GEAR – СМЕНА ВЕРХНЕЙ И НИЖНЕЙ ПЕРЕДАЧИ

А – ГАЗ

В-ТОРМОЗ

ВОЗМОЖНЫЕ ПРИЧИНЫ НЕПОЛАДОК:

- 1.ОДНОВРЕМЕННО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ НОВАЯ И УЖЕ ИСПОЛЬЗОВАННАЯ БАТАРЕЙКИ.
- 2.РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ БАТАРЕЙКИ ОДНОГО ТИПА ЛИБО ЭКВИВАЛЕНТНЫЕ ДРУГ ДРУГУ.
- 3.ПРОСЛЕДИТЕ ЗА ТЕМ , ЧТОБЫ БАТАРЕЙКИ БЫЛИ ВСТАВЛЕНЫ ПРАВИЛЬНО, В СООТВЕТСТВИИ С ПОЛЯРНОСТЬЮ.
- 4.ОТРАБОТАННЫЕ БАТАРЕЙКИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ УДАЛЕНЫ ИЗ ТЕТРИСА.
- 5.ПРОСЛЕДИТЕ ЗА ТЕМ , ЧТОБЫ НЕ ПРОИЗОШЛО КОРОТКОГО ЗАМЫКАНИЯ НА КЛЕММАХ.
- 6.ИГРУШКА НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДЕТЬМИ НЕДОСТИГШИМИ 3 ЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА.
- 7.ТОЛЬКО ВЗРОСЛЫЕ ДОЛЖНЫ ПРОИЗВОДИТЬ ЗАМЕНУ БАТАРЕЕК.
- 8.НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ЗАНОВО ЗАРЯДИТЬ БАТАРЕЙКИ ОДНОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
- 9.ПЕРЕД ЗАРЯДКОЙ БАТАРЕЕК МНОГОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИХ СЛЕДУЕТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ИЗВЛЕЧЬ ИЗ ИГРУШКИ.
- 10.ПРОЦЕСС ПЕРЕЗАРЯДКИ БАТАРЕЕК МНОГОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОЛЖЕН БЫТЬ ПРОИЗВЕДЕН ПОД КОНТРОЛЕМ ВЗРОСЛЫХ
- 11.СОХРАНЯЙТЕ УПАКОВКУ, ЕСЛИ ОНА СОДЕРЖИТ ЦЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ.

ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

- 1.ОТКРЫТЬ ЗАДНЮЮ КРЫШКУ
2. ЗАМЕНИТЬ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ БАТАРЕЙКИ НОВЫМИ ТОЙ ЖЕ МОДЕЛИ
3. ВСТАВЬТЕ 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА “AAA” СОБЛЮДАЯ ПОЛЯРНОСТЬ
- 4.ЗАКРЫТЬ КРЫШКУ.

КОД64499

ЭЛЕКТР.ИГРА ТЕТРИС Y432 В НАБОРЕ С КАЛЬКУЛЯТ. И РАДИОПРИЕМН. С НАУШ.НА КАРТ

ИНСТРУКЦИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ МУЛЬТИ ИГРЫ. (БАТАРЕЙКИ НЕ ПРИЛАГАЮТСЯ)

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

1. 15 ФОРМ ЭЛЕМЕНТОВ. КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ МОЖЕТ ПРОХОДИТЬ СКВОЗЬ ДРУГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ.
2. АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ
3. 10 СКОРОСТЕЙ ПАДЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

4. 13 УРОВНЕЙ ВЫСОТЫ ПАДЕНИЯ
5. 15 РАЗЛИЧНЫХ МОДЕЛЕЙ ИГРЫ
6. ФУНКЦИЯ ПАУЗЫ С ОТОБРАЖЕНИЕМ НАБРАННЫХ ОЧКОВ.
7. ДЛЯ КАЖДОГО ДЕЙСТВИЯ - СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЗВУКОВОЙ ЭФФЕКТ
8. МЕЛОДИИ, СОПРОВОЖДАЮЩИЕ НАЧАЛО И КОНЕЦ ИГРЫ
9. ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ПО ЧАСОВОЙ И ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ
10. РЕЖИМ ВКЛЮЧЕНИЯ/ВЫКЛЮЧЕНИЯ ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ
11. 2 БАТАРЕЙКИ РАЗМЕРА «АА»
12. НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON/OFF - ПОВЕРНИТЕ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ В ПОЛОЖЕНИЕ ON ИЛИ OFF

MUTE – УСТАНОВИТЬ ЗВУК В ПОЛОЖЕНИЕ ON (ВКЛ.)ИЛИ OFF (ВЫКЛ.)

START- НАЧАТЬ ИГРУ

PAUSE – ПАУЗА

DIRECTION – ИЗМЕНИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ВРАЩЕНИЯ (ПО ЧАСОВОЙ ЛИБО ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ)

ROTATE – ВРАЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ

MODE – ИЗМЕНИТЬ ВИД ИГРЫ

DOWN – БЫСТРОЕ ДВИЖЕНИЕ ВНИЗ

LEVEL – ИЗМЕНИТЬ УРОВЕНЬ

LEFT – ДВИГАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО

RIGHT – ДВИГАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО

SPEED – ИЗМЕНИТЬ СКОРОСТЬ ПАДЕНИЯ ЭЛЕМЕНТА

ДЕЙСТВИЕ:

1. НАЖМИТЕ КНОПКУ ON/OFF ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ ТЕТРИС

2. С ПОМОЩЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ КЛАВИШ (LEVEL, SPEED, MODE) ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ, СКОРОСТЬ, ВИД ИГРЫ

3. НАЖМИТЕ КНОПКУ START ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРУ

4. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ НА ДИСПЛЕЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ САМОЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ, НАБРАННОЕ В ДАННОЙ ИГРЕ

5. ПОСЛЕ НАЧАЛА ИГРЫ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ВРЕМЕННО ПРИОСТАНОВЛЕНА. ЕСЛИ ТЕТРИС ВВЕДЕН В РЕЖИМ «ПАУЗА», ПРИ ПОВТОРНОМ НАЖАТИИ НА КНОПКУ, ТЕТРИС ВКЛЮЧАЕТСЯ И ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.

6. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КНОПКИ «ВЛЕВО», «ВПРАВО», «ВНИЗ» И «ВРАЩАТЬ» ДЛЯ КОНТРОЛЯ НАД ДВИЖЕНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ЧТОБЫ ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНИТЬ УРОВЕНЬ., КАК ТОЛЬКО УРОВЕНЬ СОБИРАЕТСЯ ОН ИСЧЕЗАЕТ И ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ НАД НИМ ОПУСКАЮТСЯ НА ОДИН УРОВЕНЬ ВНИЗ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

БАТАРЕЙКИ: DC3V (АААХ2)

УРОВЕНЬ ЧАСТОТ: 88-108 МГц

РЕЗИСТОР:32

S/N:50DB

ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ:20 MW

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

-ЭЛЕКТРОННЫЕ НАСТРОЙКИ, АВТОМАТИЧЕСКОЕ СКАНИРОВАНИЕ

- БЕЗПРОВОДНЫЙ ПРИЕМНИК РАДИОВОЛН FM
- ВЫСОКАЯ ТОЧНОСТЬ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ, ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ РАДИОВОЛНОВОЙ ВОСПРИИМЧИВОСТИ
- ОБТЕКАЕМАЯ ФОРМА, СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН
- МИНИ ПОДСВЕТКА
- НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ШУМА, ЛЕГКО ВРАЩАЮЩИЕСЯ ГОЛОВКИ
- СЪЕМНЫЕ ШНУРКИ
- СТЕРЕО НАУШНИКИ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ
ПРАВИЛЬНО ВСТАВЬТЕ 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА UM4 В ОТСЕК ДЛЯ БАТАРЕЕК

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СТЕРЕО НАУШНИКИ 3,5 ММ, ВСТАВЬТЕ РАЗЪЕМ НАУШНИКОВ В СПЕЦИАЛЬНОЕ ГНЕЗДО В КОРПУСЕ.

ВКЛЮЧИТЕ КОНТРОЛЬ ЗА УРОВНЕМ ГРОМКОСТИ И ОТРЕГУЛИРУЙТЕ УРОВЕНЬ ГРОМКОСТИ

ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ЗАНОВО ДОСТАТОЧНО НАЖАТЬ КНОПКУ ВВОДА ЦИФР И УДЕРЖАТЬ ЕЕ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД.

РАДИО РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ (ВКЛЮЧАЕТСЯ И ВЫКЛЮЧАЕТСЯ) НА ЧАСТОТЕ 88-108 МГц

ПОМНИТЕ О ТОМ, ЧТО БАТАРЕЙКИ ОДНОРАЗОВОГО ПРИМЕНЕНИЯ НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАРЯЖЕНЫ ЗАНОВО.

ВО ИЗБЕЖАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ИГРУШКИ ОТ ПРОТЕКАНИЯ БАТАРЕЙКИ, ВЫТАЩИТЕ БАТАРЕЙКИ, ЕСЛИ ИГРУШКА НЕ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ В ТЕЧЕНИЕ ДОЛГОГО ВРЕМЕНИ.

ИНСТРУКЦИЯ К GR267, КОД 65000

ИГРА А – ВОЛШЕБНАЯ КОЛОНКА

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КЛАВИШУ ВРАЩЕНИЯ ЧТОБЫ ЗАФИКСИРОВАТЬ НУЖНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ КОЛОНКИ ДО ТОГО КАК ОНА ДОСТИГНЕТ ДНА. КОГДА 4 ЭЛЕМЕНТА ВЫСТРАИВАЮТСЯ В ОДНУ ПРЯМУЮ ЛИНИЮ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ, ЛИНИЯ ИСЧЕЗАЕТ.

ЛЮБОЕ НЕВЕРНО ПРИНЯТОЕ РЕШЕНИЕ ПРИВОДИТ К ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ ПРОХОЖДЕНИЯ УРОВНЯ.

ИГРА В – КРАЖА

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КЛАВИШИ ВВЕРХ/ВНИЗ/ВЛЕВО/ ВПРАВО, ЧТОБЫ ЗАМЕНЯТЬ ОТЛИЧАЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ. И ОПУСКАТЬ ИХ ВНИЗ.

ВЫБИРИТЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОДНОЙ КАТЕГОРИИ И ПОМЕСТИТЕ ИХ СЛЕВА ОТ СЕБЯ. ЗАТЕМ НАЖМИТЕ КЛАВИШУ «СТРЕЛЯТЬ», ЧТОБЫ УКРАСТЬ ЭЛЕМЕНТЫ.

ЕСЛИ НАЛЕТ БЫЛ УСПЕШНЫМ, ТО ЭЛЕМЕНТЫ ИСЧЕЗНУТ.
НА ЭКРАНЕ МИГАЮТ АТАКУЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ И УКРАДЕННЫЕ .
ИГРОК ПРОХОДИТ ОДИН УРОВЕНЬ, ЕСЛИ ВЫБРАННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОДНОЙ
КАТЕГОРИИ ПОЛНОСТЬЮ ИСЧЕЗНУТ С ЛЕВОЙ СТОРОНЫ ДИСПЛЕЯ.
СЛЕДУЮЩИЕ КОЛОНКИ ЭЛЕМЕНТОВ НА НОВОМ УРОВНЕ СТАНОВЯТСЯ
АТАКУЮЩИМИ. ПРИ ПЕРЕХОДЕ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ.

ИГРА С – ЗАХВАТЧИК

ЗАХВАТЧИК СТРЕЛЯЕТ ПУЛЯМИ, ЧТОБЫ АТАКОВАТЬ ДИВИЗИОН. ИГРОК
ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛАВИШИ «ВПРАВО», «ВЛЕВО» ЧТОБЫ ПЕРЕМЕЩАТЬ
ДИВИЗИЮ И ИЗБЕЖАТЬ ТАКИМ ОБРАЗОМ НАПАДЕНИЯ. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ИГРОК
МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛАВИШУ «СТРЕЛЯТЬ» ЧТОБЫ ОТСТРЕЛИВАТЬСЯ В
СВОЮ ОЧЕРЕДЬ. ЕСЛИ УДАЕТСЯ ЛИКВИДИРОВАТЬ ЗАХВАТЧИКА, ИГРОКУ
НАСЧИТЫВАЮТСЯ ОЧКИ , СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ БУДЕТ ПОВЫШАТЬСЯ ПО МЕРЕ
УЦВЕЛИЧЕНИЯ СКОРОСТИ ИГРЫ НА БОЛЕЕ ВЫСОКОМ УРОВНЕ.

ИГРА - D – ШОКОБАН

ОТ ИГРОКА ТРЕБУЕТСЯ ПЕРЕМЕСТИТЬ ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ПУСТЫЕ КОРОБКИ
ПРИ ПОМОЩИ ОПРЕДЕЛЕННОГО ИНСТРУМЕНТА.
МЕРЦАЮЩИЙ АЛМАЗ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ИНСТРУМЕНТ , ВЫ УПРАВЛЯЕТЕ
ИМ ИСПОЛЬЗУЯ КЛАВИШИ ВВЕРХ/ВНИЗ/ВЛЕВО/ВПРАВО.
ЭТО ТВОРЧЕСКАЯ И ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ ИГРА.

ИГРА - E – СТРЕЛЬБА(ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

ОТ ИГРОКА ТРЕБУЕТСЯ ЗАПОЛНИТЬ ВСЕ ПУСТЫЕ МЕСТА РЯДА ВЫСТРЕЛИВАЯ
ЭЛЕМЕНТЫ С ПОМОЩЬЮ КЛАВИШИ «СТРЕЛЯТЬ».
КЛАВИШИ «ВЛЕВО», «ВПРАВО» ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ЗА
НАПРАВЛЕНИЕМ СТРЕЛЬБЫ - «ВПРАВО» ЛИБО «ВЛЕВО». КОГДА РЯД
ПОЛНОСТЬЮ ЗАПОЛНЯЕТСЯ , ОН УДАЛЯЕТСЯ.
ОБРАЗОВАНИЕ РЯДОВ ПРОИСХОДИТ С ОПРЕДЕЛЕННОЙ СКОРОСТЬЮ.
ПО МЕРЕ ПРОДВИЖЕНИЯ К СЛЕДУЮЩЕМУ УРОВНЮ СКОРОСТЬ ОБРАЗОВАНИЯ
РЯДОВ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ.
ИГРА РАССЧИТАНА НА РАЗВИТИЕ РЕАКЦИИ ИГРОКА.

ИГРА – F - ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

ИГРОК ДОЛЖЕН ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛАВИШУ «ВВЕРХ», ЧТОБЫ ПОМОЧЬ
ЛЯГУШКЕ ВЕРНУТЬ СЯ ДОМОЙ ПОД ПУЛЯМИ ОХОТНИКА.
ОНА ДОЛЖНА ЗАПРЫГНУТЬ НА ДВИЖУЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ.
БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ, Т.К.ЛЯГУШКА УМРЕТ, ЕСЛИ ВЫ ПРИМИТЕ НЕВЕРНОЕ
РЕШЕНИЕ И ЛЯГУШКА ПРОВАЛИТСЯ..

ИГРА - G – ПРОВЕРКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО УРОВНЯ.

МИГАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ ЯВЛЯЕТСЯ МИШЕНЬЮ.
ИГРОК ДОЛЖЕН УДАРИТЬ И ЗАТЕМ РАЗРУШИТЬ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ,
С ПОМОЩЬЮ КЛАВИШИ «ВРАЩАТЬ».
ИГРОК ПРОХОДИТ УРОВЕНЬ ТОЛЬКО В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ЕГО СОБСТВЕННАЯ
МИШЕНЬ ОСТАЕТСЯ НА ДИСПЛЕЕ.
МИШЕНЬ ПОМЕЩАЕТСЯ В ПОЛЕ ЗАДАЧ.

ИГРА H – СТРЕЛЬБА (ТЕРМИНАТОР)

ИГРОК МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КЛАВИШИ «ВЛЕВО» - «ВПРАВО», ЧТОБЫ
НАПРАВЛЯТЬ ДВИЖЕНИЕ ЭЛЕМЕНТА ВПРАВО И ВЛЕВО И УНИЧТОЖАТЬ ТЕ

ЭЛЕМЕНТЫ, КОТОРЫЕ ЛЕТЯТ ПРЯМО НАВСТРЕЧУ С ПОМОЩЬЮ КЛАВИШИ «СТРЕЛЯТЬ».

КОГДА ВСЕ СБИТЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ПОЯВЯТСЯ НА ДИСПЛЕЕ, ИГРОК ДОЛЖЕН ПЕРЕЙТИ НА ДРУГОЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ.

ИГРА I – ШАР ДРАКОНА

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КЛАВИШИ ВВЕРХ/ВНИЗ/ ВЛЕВО/ВПРАВО, ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ КОЛОНКИ ЭЛЕМЕНТОВ. КОЛОНКА ПРЕСЛЕДУЕТ МЕРЦАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ, ЧТОБЫ ПОГЛАТИТЬ ЕГО.

ДЛИНА КОЛОНКИ ЭЛЕМЕНТОВ БУДЕТ УВЕЛИЧИВАТЬСЯ ПО МЕРЕ ТОГО КАК ОНА БУДЕТ «ПОЕДАТЬ» МЕРЦАЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ.

ВОЗНИКАЕТ БОЛЕЕ СЛОЖНАЯ ЗАДАЧА – СОХРАНЯТЬ РАЗМЕР КОЛОНКИ В ПРЕДЕЛАХ РАЗМЕРА ДИСПЛЕЯ.

ИГРА J – «ПОТЕМКИ»

ИГРОК ИСПОЛЬЗУЕТ КЛАВИШИ ВВЕРХ/ВНИЗ/ ВЛЕВО/ВПРАВО, ЧТОБЫ ИЗМЕНЯТЬ ПОЗИЦИЮ МЕРЦАЮЩЕГО ЭЛЕМЕНТА.

ВЕРХНИЙ/НИЖНИЙ/ЛЕВЫЙ/ПРАВЫЙ ЭЛЕМЕНТ МЕРЦАЮЩЕГО ЭЛЕМЕНТА БУДУТ ПЕРЕХОДИТЬ В ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ФОРМЫ ПРИ НАЖАТИИ КЛАВИШИ «ВРАЩАТЬ».

КОГДА ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ НА ДИСПЛЕЕ ОДНОЙ ФОРМЫ, ТОГДА УРОВЕНЬ СЧИТАЕТСЯ ПРОЙДЕННЫМ.

ИГРА K – СТАНДАРТНАЯ ИГРА «ТЕТРИС»

ИГРОК ДОЛЖЕН ИЗМЕНИТЬ ФОРМАТ ОПУСКАЮЩЕЙСЯ КОЛОНКИ ЭЛЕМЕНТОВ, НАЖАВ КЛАВИШУ «ВРАЩАТЬ».

ЧТОБЫ ЗАПОЛНИТЬ ПУСТОТЫ В РЯДУ ЭЛЕМЕНТОВ,

КЛАВИША ВНИЗ МОЖЕТ ЗАСТАВИТЬ КОЛОНКУ ЭЛЕМЕНТОВ ДВИГАТЬСЯ ВНИЗ БЫСТРЕЕ.

КОГДА ОДИН РЯД ЭЛЕМЕНТОВ ЗАПОЛНЕН, ЗАПОЛНЕННЫЙ РЯД УДАЛЯЕТСЯ.

КОГДА УДАЛЯТЬСЯ ВСЕ РЯДЫ ЭЛЕМЕНТОВ, ИГРОК ВЫИГРЫВАЕТ УРОВЕНЬ.

ИГРА – L – ИГРА «ТЕТРИС» С ДВИЖЕНИЕМ ВЛЕВО

ИГРА – M – ИГРА «ТЕТРИС» С ДВИЖЕНИЕМ НАВСТРЕЧУ

ИГРА – N – ИГРА «ТЕТРИС» С ОБРАТНЫМ ОТСЧЕТОМ

ТО ЖЕ, ЧТО И ИГРА K, НО КАЖДЫЕ 15 СЕКУНД СОЗДАЕТСЯ НОВЫЙ РЯД ЭЛЕМЕНТОВ НА ДНЕ ЧТОБЫ УВЕЛИЧИТЬ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

ИГРА – O – ИГРА «ТЕТРИС» С ДВИЖЕНИЕМ ВЛЕВО И НАВСТРЕЧУ

ИГРА – P – ИГРА «ТЕТРИС» С ДВИЖЕНИЕМ ВЛЕВО И С ОБРАТНЫМ ОТСЧЕТОМ

КАЛЬКУЛЯТОР: НАЖМИТЕ ON/OFF КЛАВИШУ ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ 8 ДЕЙСТВИЙ С ЦИФРАМИ ОБЫЧНОГО КАЛЬКУЛЯТОРА

КОД 64505,64506

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ К ИГРЕ ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

А. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

ВВЕРХ

ВНИЗ

ВЛЕВО

ВПРАВО

- 1 СТАРТ/ПАУЗА
- 2.МУЗЫКА
- 3 ВКЛ/ВЫКЛ.
- 4.ЗАПУСК
- 5/В КАСАНИЕ
- А УДАРИТЬ/ВЫБРАТЬ

ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ

1. ИГРА ИМЕЕТ 20 УРОВНЕЙ. КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ СОДЕРЖИТ 3 ИГРЫ, КАЖДАЯ ИГРА ДЛИТСЯ МИНУТЫ, ИГРОК, ВЫИГРАВШИЙ 2ИГРЫ ПРОХОДИТ УРОВЕНЬ, И АВТОМАТИЧЕСКИ ПЕРЕХОДИТ НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ.

ВЫИГРЫШ В ИГРЕ ДАЕТ 100 ОЧКОВ. ВЫИГРЫШ В 2-Х ИГРАХ ДАЕТ 1000 ОЧКОВ. ПО МЕРЕ ПРОХОЖДЕНИЯ УРОВНЯ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ГРОМКОСТЬ МУЗЫКАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ.

2. ИГРА ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ. ИГРОК МОЖЕТ НАЖАТЬ КЛАВИШУ А, КОТОРАЯ ВЫСТУПАЕТ В КАЧЕСТВЕ САМОГО ИГРОКА, А ТАКЖЕ МОЖЕТ ВЫБРАТЬ УРОВЕНЬ СТРЕЛКАМИ. «ВВЕРХ», «ВНИЗ».

3. НАЖАВ КЛАВИШУ А, ВЫ УСЛЫШИТЕ ГОЛОСОВОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ К НАЧАЛУ ИГРЫ - «BEAT», «BEAT». КОГДА УРОВЕНЬ ПРОЙДЕН,ВЫ УСЛЫШИТЕ ГОЛОСОВОЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ - «GREAT»

4.ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ В РЕЖИМ БЛИЖНЕГО БОЯ , ИГРОК ДОЛЖЕН НАЖАТЬ КЛАВИШУ В (КАСАНИЕ): ЭТО ОЗНАЧАЕТ. ЧТО ОН ДЕРЕТСЯ ЛЕГКИМИ УДАРАМИ КУЛАКА НА ЗЕМЛЕ И ПРЫГАЕТ ВВЕРХ С ЛЕГКИМИ УДАРАМИ НОГОЙ (КИКОМ). КОГДА ИГРАЮТ ПО ОДНОМУ, ТО ЭТА ФУНКЦИЯ НЕДОСТУПНА. НАЖАТИЕ КЛАВИШИ А ОЗНАЧАЕТ ТЯЖЕЛЫЙ УДАР КУЛАКОМ (НА ЗЕМЛЕ) И ТЯЖЕЛЫЙ КИК (ВО ВРЕМЯ ПРЫЖКА «ВВЕРХ») ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ТЯЖЕЛОГО УДАРА НЕ ЗАВИСИТ ОТ ДИСТАНЦИИ МЕЖДУ ЭЛЕМЕНТАМИ ИГРЫ(ОН ПРИМЕНИМ НА РАССТОЯНИИ ОБЫЧНОЙ ДИСТНЦИИ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ), НО ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ ТЯЖЕЛОГО КУЛАКА ИГРОК НЕ МОЖЕТ ПРЕДПРИНЯТЬ НИКАКОГО ДЕЙСТВИЯ ВПЛОТЬ ДО ЕГО ИСЧЕЗНОВЕНИЯ С ДИСПЛЕЯ. ЕСЛИ ИГРОК ПОДВЕРГСЯ ДЕЙСТВИЮ «КАСАНИЕ» ,ОН МОЖЕТ ПОСТАВИТЬ ЗАЩИТУ, НО ЕСЛИ ОН ПОДВЕРГСЯ ДЕЙСТВИЮ «УДАРИТЬ», ОН НЕ МОЖЕТ ПОСТАВИТЬ ЗАЩИТУ, ОН МОЖЕТ ТОЛЬКО УБЕЖАТЬ ИЛИ АТАКОВАТЬ ИНАЧЕ ОН БУДЕТ ПОБИТ. ЕСЛИ ИГРОК ПОБИТ УЖЕ ВСЕГО 6 РАЗ, РАЗДАЕТСЯ ОДНОКРАТНЫЙ ЗВУКОВОЙ СИГНАЛ.КОТОРЫЙ ГОВОРИТ О ПОТЕРЕ ЭНЕРГИИ, В ЭТО ВРЕМЯ ФУНКЦИЯ «УДАРИТЬ» СТАНОВИТСЯ НЕДОСТУПНОЙ., ПОСЛЕ 4-Х СЕКУНД ВЫ УСЛЫШИТЕ ДВОЙНОЙ ЗВУКОВОЙ СИГНАЛ, КОТОРЫЙ ОЗНАЧАЕТ , ЧТО ЗАПАС ЭНЕРГИИ ВОСПОЛНИЛСЯ И ВЫ МОЖЕТЕ ВНОВЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ФУНКЦИЮ «УДАРИТЬ».

5. КАЖДЫЙ ИГРОК ИМЕЕТ 7 ЖИЗНЕЙ. ИГРОК ТЕРЯЕТ ЖИЗНЬ, ЕСЛИ ОН ПОДВЕРГСЯ ДЕЙСТВИЮ «КАСАНИЕ» 4РАЗА ИЛИ ДЕЙСТВИЮ «УДАРИТЬ» 2 РАЗА; КОГДА ОДИН ИЗ ИГРОКОВ ПОТЕРЯЕТ ВСЕ ЖИЗНИ, ДРУГОЙ ИГРОК ВЫИГРЫВАЕТ; ЕСЛИ ЗАКАНЧИЛОСЬ ВСЕ ОТВЕДЕННОЕ Н ИГРУ ВРЕМЯ, ВЫИГРЫВАЕТ ИГРОК, ИМЕЮЩИЙ БОЛЬШЕ ЖИЗНЕЙ.; ЕСЛИ ИГРОК ВЫИГРЫВАЕТ 2 ИГРЫ ПОДРЯД , ИГРА ЗАКОНЧЕНА.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:ЕСЛИ ПОСЛЕ СМЕНЫ КАРТЫ, ИЗОБРАЖЕНИЕ СТАНОВИТСЯ НЕЧЕТКИМ

1)СНИМИТЕ НАКЛЕЙКУ И ПОКРЫТИЕ НА СТЕКЛЯННОМ ЭКРАНЕ.

2) ПРОДОЛЖАЙТЕ ПОПЫТКИ СМЕНЫ КАРТЫ ПОКА ИЗОБРАЖЕНИЕ НЕ ПРОЯСНИТСЯ.

ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ В ФУТБОЛ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

ВВЕРХ

ВНИЗ

ВЛЕВО

ВПРАВО

1 СТАРТ/ПАУЗА

2.МУЗЫКА

3 ВКЛЮЧИТЬ.

4.ЗАПУСК

5/В ПЕРЕДАЧА/БРОСОК

КЛАВИША В (КЛАВИША ПАСС) ПРИ ЗАЩИТЕ (МЯЧ НАХОДИТСЯ ПОД КОНТРОЛЕМ ПРОТИВНИКА), ЕСЛИ НАЖАТЬ ЭТУ КЛАВИШУ, ТО КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ВАМИ ИГРОК БУДЕТ ЗАМЕНЕН; ПРИ АТАКЕ ЖЕ ЭТА КЛАВИША ПЕРЕДАЕТ МЯЧ ВАШЕМУ ИГРОКУ НА ДРУГОЕ ПОЛЕ. КЛАВИША А (ПЕРЕДАЧА/БРОСОК) ПРИ ЗАЩИТЕ (МЯЧ НАХОДИТСЯ ПОД КОНТРОЛЕМ ПРОТИВНИКА) ЕСЛИ НАЖАТЬ ЭТУ КЛАВИШУ, ТО КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ВАМИ ИГРОК БУДЕТ ЗАМЕНЕН, ПРИ АТАКЕ (ТОЛЬКО ВНЕ ТЕРРИТОРИИ ПЕНАЛЬТИ) НАЖАТИЕМ ЭТОЙ КЛАВИШИ ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕДАТЬ МЯЧ ДРУГОМУ ВАШЕМУ ИГРОКУ, НО НАПРАВЛЕНИЕ ПЕРЕДАЧИ БУДЕТ НЕ ТАКИМ, КАК ЗАДАННОЕ КЛАВИШЕЙ 5.ЕСЛИ ВЫ НАХОДИТЕСЬ НА ТЕРРИТОРИИ ПЕНАЛЬТИ ПРОТИВНИКА ЭТА КЛАВИША ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ УДАРА. КЛАВИШИ ВВЕРХ. ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО - КЛАВИШИ НАПРАВЛЕНИЯ, КОТОРЫЕ КОНТРОЛИРУЮТ НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ «МИГАЮЩЕГО»ИГРОКА.

ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ

1. ЭТОТ «МИГАЮЩИЙ»ИГРОК НЕОБХОДИМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ, ЧТОБЫ С ПОМОЩЬЮ КОМПЬЮТЕРА ОТЛИЧАТЬ СВОИХ ИГРОКОВ В СВЕТЛЫХ ФУТБОЛКАХ ОТ ИГРОКОВ ПРОТИВНИКА. НАША КОМАНДА ДОЛЖНА АТТАКОВАТЬ СНИЗУ ЭКРАНА ВВЕРХ - К ВОРОТАМ, В ТОЖЕ ВРЕМЯ НАША КОМАНДА ДОЛЖНА ПРЕДОТВРАТИТЬ КОНТРАТТАКУ ДРУГОЙ КОМАНДЫ. СТРЕМЯЩЕЙСЯ ВНИЗ ЭКРАНА. К НАШИМ ВОРОТАМ.
2. ВРЕМЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТИ КАЖДОГО МАТЧА – ОКОЛО 3 МИНУТ. В ПРАВОМ УГЛУ ЭКРАНА ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ ПОКАЗАНИЕ ВРЕМЕНИ. ЕСЛИ ВРЕМЯ ВЫХОДИТ, МАТЧ АВТОМАТИЧЕСКИ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ. ЕСЛИ КОЛИЧЕСТВО. ГОЛОВ, ЗАБИТЫХ НАШЕЙ КОМАНДОЙ БОЛЬШЕ ГОЛОВ, ЗАБИТЫХ ПРОТИВНИКОМ, ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ И ЗВУЧИТ ФИНАЛЬНАЯ МУЗЫКА. ЕСЛИ ОБЕ КОМАНДЫ ИМЕЮТ РАВНЫЙ СЧЕТ, ОНИ ДОЛЖНЫ СЫГРАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЧ И ВЫЯВИТЬ ПОБЕДИТЕЛЯ И ПРОИГРАВШЕГО ЧЕРЕЗ СЕРИЮ ПЕНАЛЬТИ. ЕСЛИ КОМАНДА ПРОТИВНИКА ЗАБИВАЕТ 6 ГОЛОВ, ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ДОСТРОЧНО.
3. ВНЕШНИЙ ВИД ПОЛЯ СОСТОИТ ИЗ 5 ЧАСТЕЙ (СЕРЕДИНА, ФРОНТАЛЬНАЯ ЧАСТЬ, ТЫЛОВАЯ ЧАСТЬ. И ТЕРРИТОРИЯ ВОРОТ ОБОИХ СТОРОН, ОБОЗНАЧЕННАЯ МАЛЕНЬКИМ ФЛАГОМ И СЕТКОЙ ВОРОТ.
4. КОГДА ВАША КОМАНДА ВЫИГРЫВАЕТ ПЯТУЮ, ДЕСЯТУЮ И ПЯТНАДЦАТУЮ ИГРУ НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ КУБОК, ЗВУЧИТ МУЗЫКА И ПОСЛЕ ПОЯВЛЕНИЯ КУБКА, СЛЕДУЮЩАЯ ИГРА ИДЕТ В БОЛЕЕ БЫСТРОМ ТЕМПЕ.

С. КАК ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ ОЧКИ

КАЖДЫЙ УДАР ПО МЯЧУ ДАЕТ ОДНО ОЧКО. СЧЕТ ПРЕДСТАВЛЕН В ВИДЕ ПРОПОРЦИИ, ЛЕВОЕ ЧИСЛО – НАШ СЧЕТ, ПРАВОЕ ЧИСЛО – СЧЕТ КОМАНДЫ ПРОТИВНИКА. САМЫЙ ЛУЧШИЙ СЧЕТ ЗАПИСЫВАЕТСЯ И ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ КАК ВАШ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

ЕСЛИ ПОСЛЕ СМЕНЫ КАРТЫ ИЗОБРАЖЕНИЕ НЕЧЕТКОЕ ИЛИ НЕПОЛНОЕ, ВЫ МОЖЕТЕ:

1. ПОЧИСТИТЬ ПРОЗРАЧНУЮ НАКЛЕЙКУ НА ЭКРАНЕ И СТЕКЛО ЭКРАНА.
2. ПОВТОРИТЕ ЗАМЕНУ НЕСКОЛЬКО РАЗ ДО ПОЛНОГО ПРОЯСНЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ.

СОДЕРЖАНИЕ КАРТЫ №1

1. ОРЛЫ
2. «ВОЙНА НА МОРЕ И НА СУШЕ»
3. ХОЗЯИН УЛИЦЫ
4. ФУТБОЛЛ
5. МОТОЦИКЛ

ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ «ВОЙНА НА МОРЕ И НА СУШЕ»

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

ВВЕРХ

ВНИЗ

ВЛЕВО

ВПРАВО

1 СТАРТ/ПАУЗА

2. МУЗЫКА

3 ВКЛЮЧИТЬ.

4. ЗАПУСК

5/В ТОРПЕДА

А РАКЕТА

ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ

1. ВКЛЮЧИТЕ ИГРУ, НА ЭКРАНЕ ПО ОЧЕРЕДИ ВЫСВЕЧИВАЕТСЯ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛ-ВО ОЧКОВ И НОМЕР УРОВНЯ ИГРЫ.

В ЭТО ВРЕМЯ ИГРОК ДОЛЖЕН ВЫБРАТЬ НОМЕР УРОВНЯ (ОТ 1 ДО 5) (КЛАВИШАМИ «ВВЕРХ» И «ВНИЗ») И НАЖАТЬ «СТАРТ» ЧТОБЫ ВСТУПИТЬ В ИГРУ.

2. МЫ ИГРАЕМ НА СТОРОНЕ СУБМАРИНЫ, КОТОРАЯ МОЖЕТ АТАКОВАТЬ ЦЕЛИ ПРОТИВНИКА В ВОЗДУХЕ И НА ВОДЕ С ПОМОЩЬЮ РАКЕТЫ И ТОРПЕДЫ. ИГРА ИМЕЕТ 9 УРОВНЕ, КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ СОДЕРЖИТ 3 БАРЬЕРА ПЕРВЫЙ БАРЬЕР – САМОЛЕТ ПРОТИВНИКА, ВТОРОЙ БАРЬЕР – ЛОДКА, ТРЕТИЙ БАРЬЕР – СУБМАРИНА.

3. НА 1 -3 УРОВНЕ ИГРОК ПРОХОДИТ БАРЬЕР ЕСЛИ ОН ВЫСТРЕЛИЛ В ЦЕЛЬ ПРОТИВНИКА 15 РАЗ, НА 4-6 УРОВНЕ – ПОСЛЕ 25 ВЫСТРЕЛОВ, НА 7-9 – ПОСЛЕ 35 ВЫСТРЕЛОВ. НА КАЖДОМ УРОВНЕ У НАШЕЙ СТОРОНЫ ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ 3 СУБМАРИНЫ. ИГРА БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ ЗАКОНЧЕННОЙ, КОГДА ВСЕ 3 СУБМАРИНЫ БУДУТ УНИЧТОЖЕНЫ. ЕСЛИ ЖЕ ОНИ ПЕРЕХОДЯТ В СЛЕДУЮЩУЮ ИГРУ БЕЗ ПОТЕРЬ, ИГРОКУ ЗАЧИСЛЯЮТСЯ 50 ОЧКОВ. НАША СУБМАРИНА ЗАРАБАТЫВАЕТ 20 ОЧКОВ ЕСЛИ СТРЕЛЯЕТ В ВОДЕ НА БОЛЕЕ ВЫСОКОМ УРОВНЕ, И 10 ОЧКОВ – ЕСЛИ СТРЕЛЯЕТ НА НИЗКОМ УРОВНЕ.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

ЕСЛИ ПОСЛЕ СМЕНЫ КАРТЫ ИЗОБРАЖЕНИЕ НЕЧЕТКОЕ ИЛИ НЕПОЛНОЕ, ВЫ МОЖЕТЕ:

1. ПОЧИСТИТЬ ПРОЗРАЧНУЮ НАКЛЕЙКУ НА ЭКРАНЕ И СТЕКЛО ЭКРАНА.
2. ПОВТОРИТЕ ЗАМЕНУ НЕСКОЛЬКО РАЗ ДО ПОЛНОГО ПРОЯСНЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ.

СОДЕРЖАНИЕ КАРТЫ №1

6. ОРЛЫ
7. «ВОЙНА НА МОРЕ И НА СУШЕ»
8. ХОЗЯИН УЛИЦЫ
9. ФУТБОЛЛ
10. МОТОЦИКЛ

КОД65001

АРТИКУЛ GR728

ИГРА «ТАНЦЫ»

СПИСОК ИГР

ИГРА А – ИГРА «ТАНЦЫ»

ИГРА В – ТАНКОВОЕ СРАЖЕНИЕ

ИГРА С - ПИН БОЛ

ИГРА D – АВТОГОНКИ

ИГРА E - СТРЕЛЬБА

ИГРА F – ШАР ДРАКОНА

ИГРА G - ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

ИГРА H - ГАЛАКТИКА

ИГРА I-X - ИГРА «ТЕТРИС»

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК

ROTATE(ВРАЩАТЬ)/TURBO(СКОРОСТЬ)/SHOOTING (СТРЕЛЯТЬ)

-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРЕ «ТЕТРИС»

ИГРЫ

-ПОМЕНЯТЬ ИГРУ

-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ МАШИНЫ В ТУРБО ФОРМАТЕ В ИГРЕ «ГОНКИ»

-УНИЧТОЖИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ВНИЗУ ЭКРАНА В ИГРАХ «СТРЕЛЬБА»И «ГАЛАКТИКА»

-РАЗБИТЬ МИГАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ НАЖАТИЕМ КЛАВИШ ВВЕРХ ИЛИ ВНИЗ ИЛИ ВЛЕВО ИЛИ ВПРАВО ОДНОВРЕМЕННО ВМЕСТЕ В ИГРЕ «ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ»

UP(ВВЕРХ):

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»
- ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

DOWN (ВНИЗ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»
- ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

LEFT(ВЛЕВО)/LEVEL (УРОВЕНЬ)

- УСТАНОВИТЬ СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ
 - ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»
 - ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВЛЕВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВЛЕВО В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

RIGHT(ВПРАВО)/ SPEED (СКОРОСТЬ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»
- УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ
- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВПРАВО В ИГРЕ «ГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

PAUSE(ПАУЗА)/START(СТАРТ)

- ВРЕ МЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ/НАЧАТЬ ИГРУ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «АА»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО.

КОД 65705

ИГРА ЭЛЕКТРОН. 0249 В ПЛАСТИКЕ

В104369

ИГРА «ТЕТРИС»

ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ

ДЛЯ ДЕТЕЙ В ВОЗРАСТЕ ОТ 3-Х ЛЕТ

-СЕТЕВОЕ И АВТОНОМНОЕ ПИТАНИЕ

-СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН

-ЗВУКОВЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК

ROTATE(ВРАЩАТЬ)/TURBO(СКОРОСТЬ)/SHOOTING (СТРЕЛЯТЬ)

-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРАХ «ТЕТРИС»

-ПОМЕНЯТЬ ИГРУ

-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ МАШИНЫ В ТУРБО ФОРМАТЕ В ИГРЕ «ГОНКИ»

-УНИЧТОЖИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ВНИЗУ ЭКРАНА В ИГРЕ «СТРЕЛЬБА» И

«ГАЛАКТИКА»

-РАЗБИТЬ МИГАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ НАЖАТИЕМ КЛАВИШ ВВЕРХ ИЛИ ВНИЗ ИЛИ ВЛЕВО ИЛИ ВПРАВО ОДНОВРЕМЕННО ВМЕСТЕ В ИГРЕ «ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ»

UP(ВВЕРХ):

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

DOWN (ВНИЗ)

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

LEFT(ВЛЕВО)/LEVEL (УРОВЕНЬ)

-УСТАНОВИТЬ СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»

- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВЛЕВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»

RIGHT(ВПРАВО)/ SPEED (СКОРОСТЬ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»

- УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВПРАВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

PAUSE(ПАУЗА)/START(СТАРТ)

-ВРЕ МЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ/НАЧАТЬ ИГРУ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «АА»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ.

СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО.

ИГРА НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДЕТЬМИ, НЕДОСТИГШИМИ 3-Х ЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА.

СОДЕРЖАНИЕ И ЦВЕТОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ТОВАРА МОЖЕТ ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ
ИЗОБРАЖЕННЫХ НА ИЛЛЮСТРАЦИИ

КОД 64992

ЭЛЕКТРОН. КАРМАН. ИГРА ТЕТРИС **GR828 WS5765**

ТЕЛЕИГРА «КИБЕР-ЛИНК»

СПИСОК ИГР

ИГРА А – ТАНКОВОЕ СРАЖЕНИЕ

ИГРА В – АВТОГОНКИ

ИГРА С – СТРЕЛЬБА I

ИГРА D - ПИН БОЛ I

ИГРА Е – СТРЕЛЬБА II

ИГРА F – ПИН БОЛ II

ИГРА G - ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

ИГРА H – ГАЛАКТИКА

ИГРА I – «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

ИГРА J – СТРЕЛЯЮЩИЕ КАМНИ

ИГРА K-Z - ИГРЫ «ТЕТРИС»

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК

ROTATE(ВРАЩАТЬ)/TURBO(СКОРОСТЬ)/SHOOTING (СТРЕЛЯТЬ)

-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРАХ «ТЕТРИС»

-ПОМЕНЯТЬ ИГРУ

-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ МАШИНЫ В ТУРБО ФОРМАТЕ В ИГРЕ «ГОНКИ»

-УНИЧТОЖИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ВНИЗУ ЭКРАНА В ИГРАХ «СТРЕЛЬБА»И

«ГАЛАКТИКА»

UP(ВВЕРХ):

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

DOWN (ВНИЗ)

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

LEFT(ВЛЕВО)/LEVEL (УРОВЕНЬ)

-УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»

- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВЛЕВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»

- ОТРЕГУЛИРОВАТЬ ИЗНАЧАЛЬНО УСТАНОВЛЕННЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ

RIGHT(ВПРАВО)/ SPEED (СКОРОСТЬ)

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРАХ «ТЕТРИС»

- УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВПРАВО В ИГРЕ «ГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ЖЕМЧУЖИНА ДРАКОНА»

PAUSE(ПАУЗА)/START(СТАРТ)

-ВРЕ МЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ/НАЧАТЬ ИГРУ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «AG13»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ.

СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО.

КОД 65693

ИГРА ЭЛЕКТРОН.3650LCD

V109746

МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ЗВУК

ROTATE(ВРАЩАТЬ)/TURBO(СКОРОСТЬ)/SHOOTING (СТРЕЛЯТЬ)

-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ В ИГРАХ «ТЕТРИС»

-ПОМЕНЯТЬ ИГРУ

-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ МАШИНЫ В ТУРБО ФОРМАТЕ В ИГРЕ «ГОНКИ»

-УНИЧТОЖИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ВНИЗУ ЭКРАНА В ИГРАХ «СТРЕЛЬБА»И «ГАЛАКТИКА»

-РАЗБИТЬ МИГАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ НАЖАТИЕМ КЛАВИШ ВВЕРХ ИЛИ ВНИЗ ИЛИ ВЛЕВО ИЛИ ВПРАВО ОДНОВРЕНМЕННО ВМЕСТЕ В ИГРЕ «ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ»

UP(ВВЕРХ):

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВВЕРХ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВВЕРХ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

DOWN (ВНИЗ)

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВНИЗ

-ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВНИЗ В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

-ИЗМЕНИТЬ КОЛЛИЧЕСТВО ДОСТУПНЫХ ИГР

LEFT(ВЛЕВО)/LEVEL (УРОВЕНЬ)

-УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ИГРЫ

- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВЛЕВО В ИГРАХ С КИРПИЧОМ
- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВЛЕВО В ИГРЕ «АВТОГОНКИ»
- RIGHT(ВПРАВО)/ SPEED (СКОРОСТЬ)
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЭЛЕМЕНТ ВПРАВО В ИГРАХ С ЭЛЕМЕНТОМ «КИРПИЧ»
- УСТАНОВИТЬ НАЧАЛЬНУЮ СКОРОСТЬ ИГРЫ
- ПЕРЕМЕЩАТЬ МАШИНУ ВПРАВО В ИГРЕ «ГОНКИ»
- ПЕРЕМЕЩАТЬ ЗМЕЮ ВПРАВО В ИГРЕ «ШАР ДРАКОНА»

PAUSE(ПАУЗА)/START(СТАРТ)

-ВРЕ МЕННО ПРИОСТАНОВИТЬ ИГРУ/НАЧАТЬ ИГРУ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 2 БАТАРЕЙКИ ТИПА «АА»

ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ 5 МИНУТ НЕ НАЖАТЬ НИ ОДНОЙ КНОПКИ ТЕТРИСА, ПИТАНИЕ ОТКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ ТОЛЬКО ТЕТРИС НЕ НАХОДИТСЯ В РЕЖИМЕ «ПАУЗА»

В СЛУЧАЕ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПЕРЕБОЯ В РАБОТЕ ТЕТРИСА, ВЫНЬТЕ ВСЕ БАТАРЕЙКИ И С ПОМОЩЬЮ ПРОВОЛОКИ.

СОЗДАЙТЕ КОНТАКТ МЕЖДУ ПРОТИВОПОЛОЖНЫМИ ПОЛЮСАМИ ВСЕХ БАТАРЕЕК (+/-) ОДНОВРЕМЕННО.

КОД64367

ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

1. МНОЖЕСТВО ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ИГР
2. АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ
3. ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА РАЗЛИЧНЫХ СКОРОСТЕЙ И УРОВНЕЙ.
4. РЕЖИМ ВКЛЮЧЕНИЯ/ВЫКЛЮЧЕНИЯ ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ
5. 2 БАТАРЕЙКИ РАЗМЕРА «АА»
6. НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

- 1.ON/OFF - ПОВЕРНИТЕ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ В ПОЛОЖЕНИЕ ON ИЛИ OFF
- 2.SOUND– УСТАНОВИТЬ ЗВУК В ПОЛОЖЕНИЕ ON (ВКЛ.)ИЛИ OFF (ВЫКЛ.)
- 3.START/PAUSE – - НАЧАТЬ ИГРУ ВО ВРЕМЯ РЕЖИМА «ПАУЗА», ИГРА ВКЛЮЧАЕТСЯ С ТОГО МЕСТА, ГДЕ БЫЛА ВКЛЮЧЕНА «ПАУЗА»
- 4.ROTATE – ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ/ВЫБРАТЬ ИГРУ
- 5.DOWN/GAME –ВЫБРАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ НОМЕРА (ВО ВСЕХ ИГРАХ)/ ВПЕРЕД
- 6.LEFT/ LEVEL – ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ДВИГАТЬ ОБЪЕКТ ВЛЕВО/ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРУ ВЫБРАТЬ УРОВЕНЬ.
7. RIGHT/SPEED – ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ДВИГАТЬ ОБЪЕКТ ВПРАВО/ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ ВЫБРАТЬ УРОВЕНЬ СКОРОСТИ.
8. UP – ДВИГАТЬ ДРАКОНА ВВЕРХ
9. RESET – НАЧАТЬ ИГРУ СНАЧАЛА (ПРИМЕНЯЕТСЯ ТОЛЬКО ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ТЕТРИСОВ)

ДЕЙСТВИЕ:

1. НАЖМИТЕ КНОПКУ ON/OFF ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ ИЛИ ВЫКЛЮЧИТЬ ТЕТРИС
2. НАЖМИТЕ КЛАВИШИ LEVEL, SPEED, MODE И ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ, СКОРОСТЬ, ВИД ИГРЫ
3. НАЖМИТЕ КНОПКУ START ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРУ
4. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ НА ДИСПЛЕЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ САМОЕ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ, НАБРАННОЕ В ДАННОЙ ИГРЕ
5. ПОСЛЕ НАЧАЛА ИГРЫ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ВРЕМЕННО ПРИОСТАНОВЛЕНА., НАЖАТИЕМ КЛАВИШИ "PAUSE". ИГРА ВОЗОБНОВИТСЯ ПРИ ПОВТОРНОМ НАЖАТИИ КЛАВИШИ.
6. ИСПОЛЬЗУЙТЕ КНОПКИ «ВЛЕВО», «ВПРАВО», «ВНИЗ» И «ВРАЩАТЬ» ДЛЯ КОНТРОЛЯ ЗА ДВИЖЕНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ, ТАК ЧТОБЫ НАИЛУЧШИМ ОБРАЗОМ ВПИСАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ В ПУСТОТЫ НА ЛИНИЯХ. КАК ТОЛЬКО ЛИНИЯ ЗАПОЛНЯЕТСЯ, ОНА ТУТ ЖЕ ИСЧЕЗАЕТ И ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ СВЕРХУ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ ВНИЗ.
7. ТЕТРИС ВЫКЛЮЧАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ЕСЛИ В ТЕЧЕНИЕ КАКОГО-ТО ПЕРИОДА ВРЕМЕНИ НИ ОДНА КНОПКА ТЕТРИСА НЕ БЫЛА НАЖАТА.