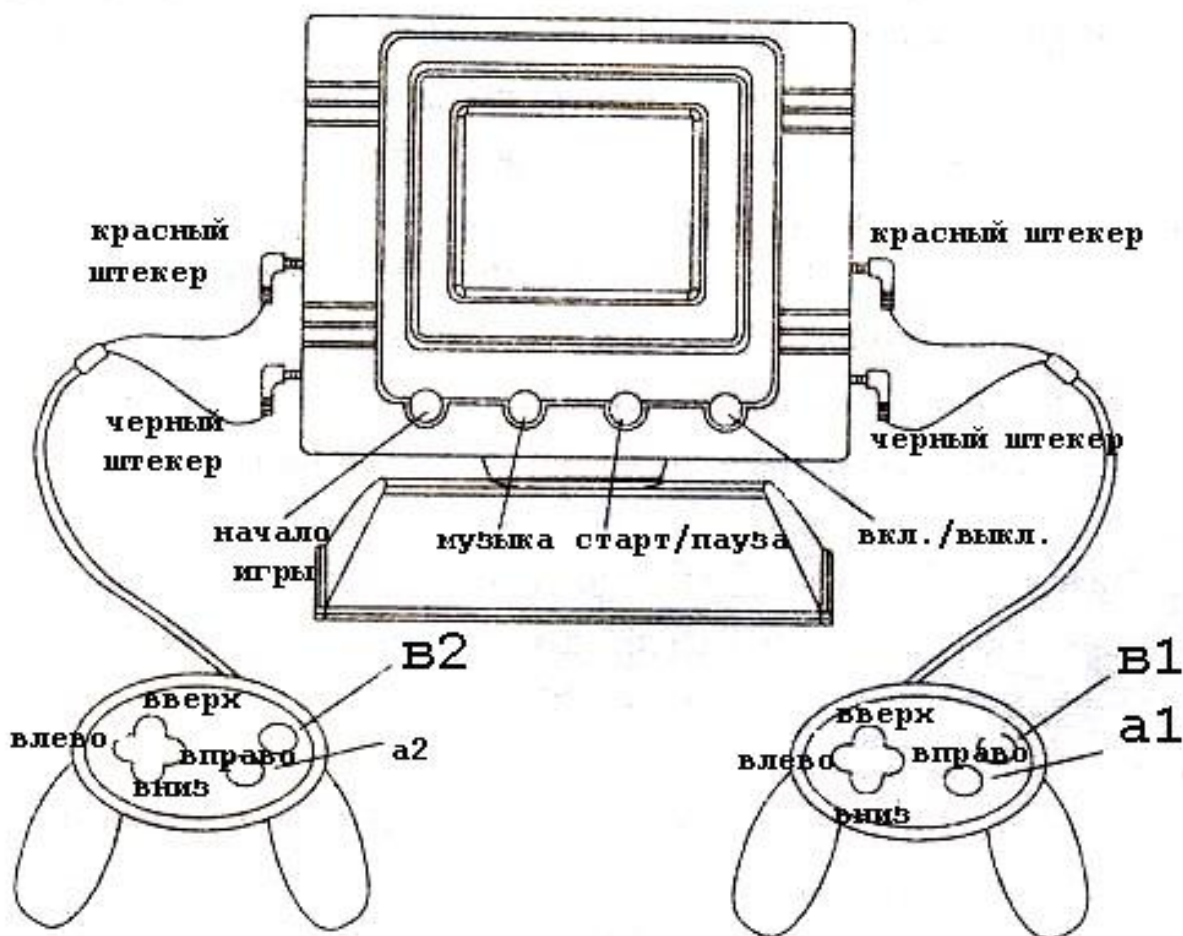


## ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ арт 64966



### ИНСТРУКЦИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

#### ХАРАКТЕРИСТИКИ:

1. МНОЖЕСТВО ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ИГР
  1. АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ
  2. ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА РАЗЛИЧНЫХ СКОРОСТЕЙ И УРОВНЕЙ.
  3. РЕЖИМ ВКЛЮЧЕНИЯ/ВЫКЛЮЧЕНИЯ ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ
  4. 2 БАТАРЕЙКИ РАЗМЕРА «АА»
  5. 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.
6. RIGHT/SPEED – ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ДВИГАТЬ ОБЪЕКТ ВПРАВО/ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ ВЫБРАТЬ УРОВЕНЬ СКОРОСТИ.
7. UP – ДВИГАТЬ ДРАКОНА ВВЕРХ
8. 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 ВРЕМЕНИ НИ ОДНА КНОПКА ТЕТРИСА НЕ БЫЛА НАЖАТА.

**«ВОЙНА НА МОРЕ И НА СУШЕ»**

**ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ**

ВВЕРХ

ВНИЗ

ВЛЕВО

ВПРАВО

1 СТАРТ/ПАУЗА

2.МУЗЫКА

3 ВКЛЮЧИТЬ.

4.ЗАПУСК

5/В ТОРПЕДА

A РАКЕТА

**ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ**

9. 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 УРОВНЕЙ, 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.

## **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.