

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 УВЕЛИЧЕНИЯ 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 К, НО КАЖДЫЕ 15 СЕКУНД СОЗДАЕТСЯ НОВЫЙ РЯД ЭЛЕМЕНТОВ НА ДНЕ ЧТОБЫ УВЕЛИЧИТЬ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

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

ИГРА – Р - ИГРА «ТЕТРИС» С ДВИЖЕНИЕМ ВЛЕВО И С ОБРАТНЫМ ОТСЧЕТОМ

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