

КОД 65698
В127240

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 65005

КИНГ МАСТЕР-КАЛЬКУЛЯТОР

ИГРА-КАЛЬКУЛЯТОР «АЛМАЗ»

СПИСОК ИГР

ИГРА А(1-10) – ВОЛШЕБНАЯ КОЛОНКА

ИГРА В (1-9) – КРАЖА АЛМАЗА

ИГРА С (1-2) – ЗАХВАТЧИК

ИГРА D(1-99) – ШОКОБАН

ИГРА E(1-2) – СТРЕЛЬБА (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИГРА)

ИГРА F(1-8) – ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ОГОНЬ

ИГРА G(1-99) – АЙ КЬЮ ЧЕСТЕР

ИГРА H (1-2) – СТРЕЛЬБА (ТЕРМИНАТОР)

ИГРА I(1-10) - ШАР ДРАКОНА

ИГРА J(1) – «ПОТЕМКИ»

ИГРА K-P (1-4) – ТЕТРИС «АССОРТИ»

ФУНКЦИИ КЛАВИШ:

ON./OFF.: ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ

SOUND (ЗВУК): ВКЛЮЧИТЬ / ОТКЛЮЧИТЬ ЗВУК

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

GAME – НАЧАТЬ ИГРУ

RESET – ПЕРЕЗАПУСТИТЬ ИГРУ

ROTATE/ SELECT/ SHOOTING

-ВРАЩАТЬ ПАДАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ

-СМЕНИТЬ ТИП ИГРЫ

-СТРЕЛЯТЬ ПО ЭЛЕМЕНТАМ НА ДНЕ ЭКРАНА В РЕЖИМЕ «СТРЕЛЬБА»

UP/DOWN/LEFT/RIGHT

-ДВИГАТЬ ВВЕРХ/ВНИЗ/ВЛЕВО /ВПРАВО

SPEED/LEVEL

-УСТАНОВИТЬ СКОРОСТЬ И УРОВЕНЬ ИГР

КЛАВИШИ КАЛЬКУЛЯТОРА

-ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ 8 ОБЫЧНЫХ АРИФМИТИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

2 БАТАРЕЙКА ТИПА «АА»

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