

Оглавление

Меры безопасности.....	3
Комплект поставки	5
Характеристики	5
Кнопки и функции	6
Основные приемы работы	8
Зарядка аккумулятора.....	8
Включение/выключение	8
Сброс (Reset).....	8
Добавление/удаление файлов (игр).....	9
Отключение консоли от компьютера.....	9
SD-карта памяти	10
Главное меню	10
3D игры	10
Сбор фруктов	10
Заяц-путешественник.....	11
Прятки	11
СПОРТ (спортивные игры).....	12
Забить гол	12
Уличный баскетбол	12
ЛОГИКА (логические игры)	13
Повтори позу	13
Заячья головоломка.....	13
Знаки зодиака	14
Спрятанный бриллиант	14
Лабиринт.....	15
Работа на складе.....	15
Тренировка ума	16
Тайны природы.....	16
Числовая задача	17
Домино	17
Животный мир.....	18
Профессор математики	18
Мозаика	19
Спасти генерала	19
Космический лабиринт	20

Головоломка	20
Матрица.....	21
ПРИКЛЮЧЕНИЯ игры	21
Найди выход.....	21
Мыши-собиральщики	22
Ниндзя.....	22
Жадный пингвин	23
Ночное ограбление	23
Леди на метле	23
Черепаший марафон	24
Слежка.....	24
Похищенная принцесса.....	25
Мумия	25
Подземный лабиринт	26
Танкоистребитель.....	26
СТРЕЛЯЛКИ (экшн игры)	27
Бронетанковые войска	27
Охота на пингвина	27
Вторжение инопланетян	28
Пираты на острове	28
Уличные бои	29
Пиратский корабль	29
АРКАДЫ (аркадные игры).....	30
Лягушонок.....	30
Мойщик окон	30
Человек-пузырь	31
Пекарня	31
Попади мячом.....	32
Змейка из шаров	32
Супер-официант.....	33
Волшебство.....	33
ФОРТУНА (азартные игры)	34
Баккара.....	34
Блэкджек.....	34
Техасский холдем (покер)	34
НАСТРОЙКИ	35
Подключение к ТВ	35
Устранение неисправностей.....	36

Меры безопасности

В настоящем руководстве содержатся важные меры безопасности и информация о надлежащем использовании данного устройства. Внимательно прочитайте все инструкции перед первым включением игровой консоли, чтобы избежать серьезных повреждений.

- Не используйте устройство при повышенной температуре или холоде.
- Не подвергайте устройство воздействию влаги, оберегайте от попадания пыли. Не храните в сырых или загрязненных местах.
- Не храните устройство под прямыми солнечными лучами
- Не роняйте устройство на жесткие предметы.
- Выключите устройство перед установкой/ изъятием SD-карты памяти.
- Зарядите аккумулятор игровой консоли, когда индикатор питания мигает и показывает малый уровень заряда или консоль отключается автоматически. (Внимание: устройство отключается автоматически при очень низком заряде батареи, для экономии энергии выключайте питание, нажав и удерживая 2 секунды кнопку питания OFF/ON, когда не используете плеер).
- Не рекомендуется использование консоли во время дождя, во избежание поражения электрическим током.

- Не рекомендуется использование консоли в условиях повышенной сухости, во избежание поражения статическим электричеством.
- Не отсоединяйте игровую консоль от компьютера во время форматирования или процесса передачи данных на вставленную карту памяти во избежание ошибок и потери данных. Вы можете сохранять и передавать данные, документы на SD карту памяти, установленную в консоль, стандартными программными методами, но производитель этого не гарантирует.
- Не пытайтесь разобрать устройство самостоятельно и не протирайте его поверхность бензином и растворителями.
- Не пользуйтесь консолью в местах, где запрещено использовать электронные устройства, например в самолете.

Комплект поставки

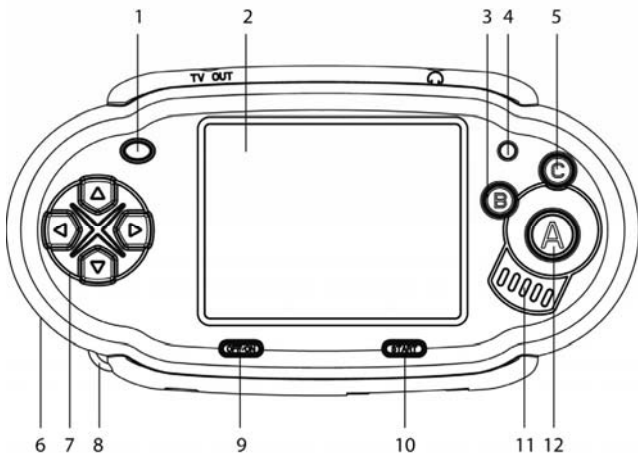
- Игровая консоль
- Аккумуляторная батарея
- Кабель USB
- Аудио-видео (AV) кабель
- Руководство по эксплуатации

Характеристики

- 16-битная игровая консоль
- Экран 2.5", HD TFT, разрешение 320*240 пикселей
- 51 встроенная игра
- Работа от аккумулятора (Li-Ion, 3.5В, 650 мАч)
- Слот карты памяти SD (до 16 Гб)
- 3,5мм разъем для наушников
- Выход AV
- Регулировка уровня громкости
- Ограничения по возрасту: с 4 лет
- Размеры: 128x68x20мм
- Вес: 98г

Кнопки и функции

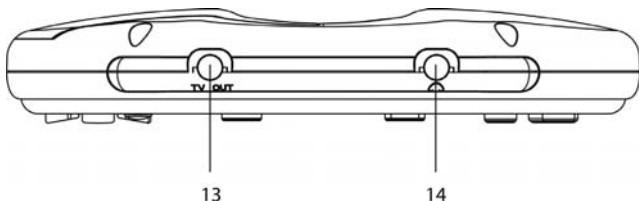
Вид спереди



1. Кнопка RESET – перезагрузка консоли
2. LCD - дисплей
3. Кнопка В – функциональная кнопка
4. Индикатор питания (красный – процесс зарядки, зеленый – заряжен, мигает – требуется подзарядка)
5. Кнопка С – функциональная кнопка
6. Отсек аккумулятора
7. Кнопки управления (вверх/вниз/влево/вправо)
8. Отверстие для наручного ремешка
9. Кнопка питания ON/OFF (включение/ выключение)

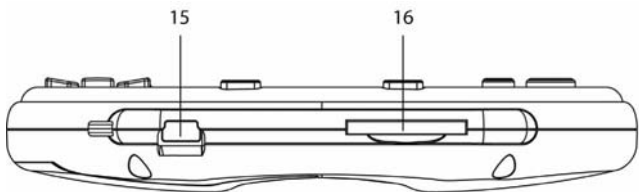
- 10. Кнопка **START** – начало игры, вызов меню
- 11. Динамик
- 12. Кнопка **A** – функциональная кнопка

Вид сверху



- 13. Выход **AV** – для подключения к ТВ с помощью AV кабеля
- 14. Разъем наушников 3.5мм

Вид снизу



- 15. Разъем **USB** для зарядки от USB-порта компьютера, передачи данных на карту памяти (не входит в комплект поставки)
- 16. Слот карты памяти SD

Основные приемы работы

Зарядка аккумулятора

Используйте прилагаемый к комплекту USB кабель для подключения консоли к Вашему компьютеру.

Время зарядки батареи – примерно 3 часа (при первых трех использованиях батарея должна полностью разрядиться и время зарядки не менее 4 часов, но не более 8 часов). Во время зарядки индикатор горит красным. Перед зарядкой консоли рекомендуется её выключить. По окончании зарядки извлеките USB кабель из консоли.

Примечание: перед первым использованием зарядите аккумулятор консоли; при зарядке консоли не выключайте компьютер; не перезаряжайте аккумулятор консоли, это может привести к сокращению срока её эксплуатации. Когда Вы не планируете использовать консоль, выключите её для сохранения заряда батареи. Если уровень заряда батареи мал, то консоль автоматически выключится.

Включение/выключение

Для включения консоли нажмите кнопку питания ON/OFF. Для выключения консоли нажмите и удерживайте 2 секунды кнопку питания ON/OFF.

Сброс (Reset)


Для восстановления нормальной работы консоли (в случае, если консоль не включается или “зависает”) перезагрузите ее нажатием кнопки Reset.

Добавление/удаление файлов (игр)

Вы можете использовать консоль в качестве кардридера для записи/удаления данных на SD-карту памяти.

- Подключите консоль с установленной картой памяти к Вашему ПК с помощью USB кабеля. Откройте ту папку, файлы из которой Вы собираетесь перенести (с Вашего ПК) на карту памяти.
- Переместите или скопируйте выбранные Вами файлы с помощью простого их перетаскивания на «съёмный диск» (“Removable Disk”) (SD карту) в окне «Мой компьютер» (“My computer”).
- Командой “Delete” удалите выбранные Вами файлы с карты памяти.
- Отключите консоль от компьютера (см.ниже) и перезагрузите ее, нажав кнопку RESET. Новые игры отобразятся в меню консоли.

Отключение консоли от компьютера

- Щелкните левой клавишей мыши по специальному значку  в нижнем правом углу.
- Щелкните по строке “Безопасное извлечение устройства”.
- Извлеките консоль из разъема USB Вашего ПК.

Внимание! Не рекомендуется извлекать USB кабель из разъема USB Вашего ПК во время передачи на/с карты памяти файлов, иначе это может привести к потере данных.

SD-карта памяти

- Поддерживаются SD-карты до 16 Гб.
- Перед установкой/удалением SD-карты необходимо выключить питание консоли.

Главное меню

После включения консоли Вы увидите главное меню. Вы можете выбрать нужный раздел помощью кнопок управления. Разделы главного меню названы по типам игр и дополнительный раздел «Настройки».

▲ / ▼ – перемещение вверх/ вниз по разделам

A – подтверждение

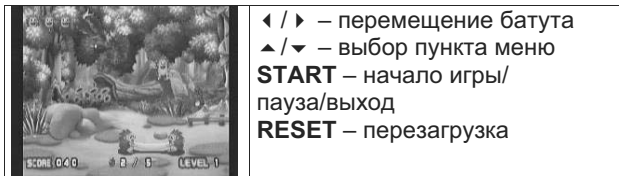
B – возврат

3D игры

Для ощущения 3D эффекта наденьте специальные 3D стерео-очки.

Сбор фруктов

Цель игры: управляйте перемещением батута, чтобы не дать упасть ежику, когда он прыгает и собирает фрукты.



Заяц-путешественник

Цель игры: управляйте перемещением платформы для переправы зайцев на другой берег.



◀ / ▶ – перемещение платформы
▲ / ▼ / ◀ / ▶ – выбор пункта меню
A – подтверждение выбора
START – начало игры/пауза/выход
RESET – перезагрузка

Прятки

Цель игры: развивает внимание. Мешки произвольно меняются местами, выберите тот, в котором прячется заяц.



◀ / ▶ – выбор мешка с зайцем
A – подтверждение выбора
START – начало игры/пауза/выход
▲ / ▼ – выбор пункта меню
RESET – перезагрузка

СПОРТ (спортивные игры)

Забить гол

Цель игры: футболист должен забить мяч со штрафного.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – расположение и разбег игрока

A – предпросмотр/ удар

B – подменю выбора типа удара и игрока

START – начало игры/ пауза/выход

▲ / ▼ – выбор пункта меню

RESET – перезагрузка

Уличный баскетбол

Цель игры: забросить мяч в корзину из разных позиций.

Следите за углом и силой броска.



A – режим броска (нажмите и удерживайте, при этом изменяется сила броска, отпустите для совершения броска)

START – начало игры/ пауза/выход

▲ / ▼ – выбор пункта меню

RESET – перезагрузка

ЛОГИКА (логические игры)

Повтори позу

Цель игры: развивает мышление. Фигурка переворачивается в произвольных направлениях, вы должны указать ее конечное расположение.

	<p>◀ / ▶ – выбор расположения фигуры после переверотов ▲ / ▼ – выбор пункта меню A – подтверждение START – начало игры/пауза/выход RESET – перезагрузка</p>
---	--

Заячья головоломка

Цель игры: развивает мышление. Заяц прыгает на лотосы в направлениях прямо/направо/налево, вы должны провести его таким путем, чтобы убрались все лотосы.

	<p>◀ / ▶ / ▲ / ▼ – выбор направления прыжка ▲ / ▼ – выбор пункта меню A – перезагрузка уровня START – начало игры/пауза/выход RESET – перезагрузка</p>
--	---

Знаки зодиака

Цель игры: развивает мышление. Убираются одинаковые фигуры, соприкасающиеся боковыми сторонами. Вы можете перейти на следующий уровень, если останется меньше 10 фигур.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение курсора
▲ / ▼ – выбор пункта меню
A – убрать блок из одинаковых фигур, на одной из которых находится курсор
START – начало игры/ пауза/выход
RESET – перезагрузка

Спрятанный бриллиант

Цель игры: развивает память. В левом верхнем углу на некоторое время показывается схема расположения алмазов, вы должны ее запомнить. Схема постепенно исчезает и по памяти надо найти все алмазы.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение курсора
▲ / ▼ – выбор пункта меню
A – алмаз
START – начало игры/ пауза/выход
RESET – перезагрузка

Лабиринт

Цель игры: развивает внимание. В начале каждого уровня быстро показывается расположение мин. Вы должны запомнить их и провести танк к выходу из лабиринта, не подорвавшись на них.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение танка

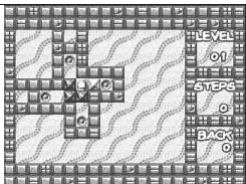
▲ / ▼ – выбор пункта меню

START – начало игры/
пауза/выход

RESET – перезагрузка

Работа на складе

Цель игры: развивает логическое мышление. Вы должны переместить все коробки в указанные места.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение главного героя/ сдвиг коробки

▲ / ▼ – выбор пункта меню

A – возврат к предыдущему шагу/ подтверждение выбора в меню уровня

B – переиграть уровень

START – начало игры/
уровень заново/выход

RESET – перезагрузка

Тренировка ума

Цель игры: решение различных задач (логических, математических, на внимание, на запоминание и т.д.).

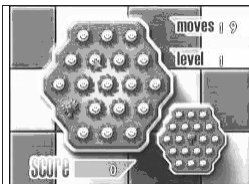


◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
▲ / ▼ – выбор пункта меню
A – подтверждение выбора
START – начало игры/ выход
RESET – перезагрузка

Тайны природы

Цель игры: решение логической задачи.

Переместите фигуры согласно схеме в правом нижнем углу. Фигуры перемещаются по кругу, выберите курсором центр круга.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение курсора
▲ / ▼ – выбор пункта меню
A – вращение против часовой стрелки
B – вращение по часовой стрелке
START – начало игры/ продолжение/ выход
RESET – перезагрузка

Числовая задача

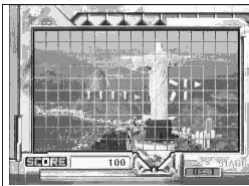
Цель игры: Вам потребуется умение быстро считать и выбрать правильное решение.



▲/▼ – перемещение курсора/
выбор пункта меню
A – подтверждение выбора
B – возврат
START – подменю настроек
игры
RESET – перезагрузка

Домино

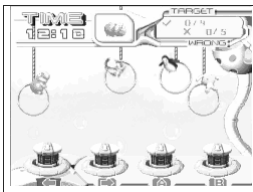
Цель игры: Вам потребуется занять как можно большую площадь, не касаясь границ поля и фишек противника.



◀/▶/▲/▼ – перемещение
курсора
▲/▼ – выбор пункта меню
START – начало игры/
продолжение/ выход
RESET – перезагрузка

Животный мир

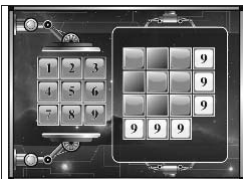
Цель игры: Вам требуется поймать как можно большее количество игрушек. 4 игрушки подбрасываются одновременно. Игрушка поймана, если находится в центре петли и нажата кнопка соответствующая этой позиции.



◀ / ▶ / A / B – подтверждение нахождения игрушки в петле/ выбор пункта меню
START – начало игры/ выход
RESET – перезагрузка

Профессор математики

Цель игры: разместите цифры в свободных ячейках так, чтобы их суммы по горизонтали и вертикали совпадали с заданными значениями.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
▲ / ▼ – выбор пункта меню
A – подтверждение выбора, нажмите и удерживайте для выбора цифры и переноса ее в ячейку
B – возврат
START – подменю настроек игры
RESET – перезагрузка

Мозаика

Цель игры: перемещайте части пазла, чтобы собрать целую картинку.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение

A – подтверждение выбора

A – в игре: нажмите и удерживайте для выбора и перемещения части пазла

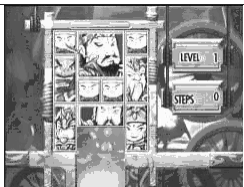
B – возврат

START – подменю настроек игры

RESET – перезагрузка

Спасти генерала

Цель игры: решение логической задачи («пятнашки»). Переместите фигуру генерала вниз на середину.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение

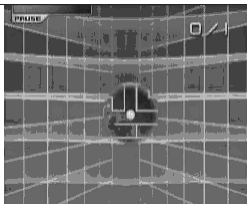
A – выбор фишки для перемещения

START – начало игры/ продолжение/ выход

RESET – перезагрузка

Космический лабиринт

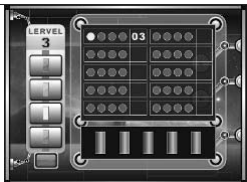
Цель игры: найти звезду и добраться до нее, несмотря на все хитросплетения лабиринта.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – подтверждение выбора
B – возврат
START – подменю настроек
игры
RESET – перезагрузка

Головоломка

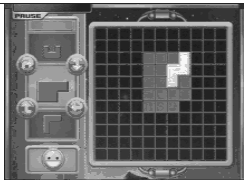
Цель игры: вычислить правильное расположение цветных прямоугольников. Менять местами можно один из цветных прямоугольников только с серым.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – выбор/ подтверждение
B – в меню: возврат/ в игре:
вывод строки оценки (чем
меньше балл, тем дальше Вы
от истины)
START – подменю настроек
игры
RESET – перезагрузка

Матрица

Цель игры: заполнить выделенную площадь, размещая на ней фигуры. Фигуры можно поворачивать.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – выбор/ подтверждение/
поворот фигуры
B – возврат/ в игре: отмена
хода
START – подменю настроек
игры
RESET – перезагрузка

ПРИКЛЮЧЕНИЯ игры

Найди выход

Цель игры: не попасть в свет фонарей врагов и добраться до выхода.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – подтверждение
B – подменю защиты (если она
доступна)
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Мыши-собиральщики

Цель игры: две мыши должны совместными усилиями собирать деньги (одна скидывает, вторая ловит) и при этом уворачиваться от падающих блоков, прыгающих шаров и т.д.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Ниндзя

Цель игры: Ниндзя должен преодолевать препятствия. Он может летать, скользить и прыгать. Для преодоления препятствия цвет одежды ниндзя должен совпадать с цветом препятствия.



▶ – полет
▲ – прыжок
▼ – скольжение
A – красная одежда
B – синяя одежда
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Жадный пингвин

Цель игры: пингвин должен преодолевать препятствия и собирать деньги. Он может прыгать.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – прыжок
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Ночное ограбление

Цель игры: есть 9 комнат, вы должны забрать сокровища, предварительно взяв ключи от дверей. Если грабитель попал в инфракрасный луч сигнализации, то он пойман.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – посмотреть свое местоположение на общем плане
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Леди на метле

Цель игры: победите всех монстров (10 уровней) и их босса. Ведьмочка стреляет волшебными шарами только перед собой, при игре не забывайте собирать пилюли, они продлевают жизнь. На прохождение уровня отводится время, которое отображается в

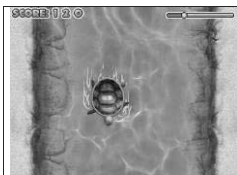
левом верхнем углу. Если все монстры не уничтожены за это время, то Вы проиграли.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – выстрел
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Черепаший марафон

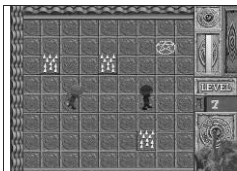
Цель игры: прыгайте по черепахам как можно дольше, чтобы не упасть в воду.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – прыжок
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Слежка

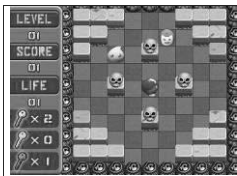
Цель игры: есть два ниндзя в игре, один - проводник, другой - игрок. Проводник прокладывает маршрут, ваша задача запомнить маршрут и пройти тем же путем.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Похищенная принцесса

Цель игры: в лабиринте есть монстры и ловушки, охраняющие похищенную принцессу. Как храбрый воин, Вы должны спасти ее из заточения. Соберите ключи, откройте двери, при этом берегитесь монстров и ловушек.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Мумия

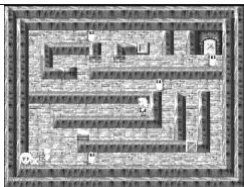
Цель игры: пройдите лабиринт, избегая ловушек и встречи с мумией.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Подземный лабиринт

Цель игры: пройдите лабиринт, не встречаясь с подземными червями.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Танкоистребитель

Цель игры: пройдите лабиринт, разрушая бронетехнику противника и обходя препятствия. Уничтожать танки противника Вы можете выстрелом или миной, отслеживайте их наличие, собирайте на поле боя боеприпасы и аптечки.



▲ / ▼ – вперед/назад
◀ / ▶ – поворот влево/вправо
A – выстрел
B – установка мины
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

СТРЕЛЯЛКИ (экшн игры)

Бронетанковые войска

Цель игры: уничтожайте защитные сооружения и бронетехнику противника, собирая ящики с боеприпасами и топливо. Боеприпасы позволяют вести огонь, топливо увеличивает скорость перемещения.



◀ / ▶ – влево/вправо
A – выстрел
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Охота на пингвина

Цель игры: попадите за короткое время в большее количество пингвинов.



◀ / ▶ – влево/вправо
A – выстрел
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Вторжение инопланетян

Цель игры: уничтожайте различных монстров, берегитесь ответных выстрелов. Вы можете вести прицельный огонь или произвольную бомбардировку.



◀ / ▶ – влево/вправо
A – нажмите и удерживайте для прицеливания (кнопками ▲ / ▼ изменяйте дистанцию), отпустите **A** для выстрела
B – бомбардировка
START – начало игры/ пауза/ выход
RESET – перезагрузка

Пираты на острове

Цель игры: уничтожайте пиратские корабли.



▲ / ▼ – корректировка траектории выстрела (вниз/вверх)
◀ / ▶ – перемещение влево/вправо
A – нажмите и удерживайте для увеличения силы выстрела и прицеливания (кнопками ▲ / ▼ изменяйте угол наклона пушки), отпустите **A** для выстрела
START – начало игры/ пауза/ выход

Уличные бои

Цель игры: уничтожайте вражеских солдат.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение

A – выстрел

START – начало игры/ пауза/

выход

RESET – перезагрузка

Пиратский корабль

Цель игры: уничтожайте флот противника. После прохождения уровня становится доступно подменю для ремонта корабля, изменения его вооружения.



◀ / ▶ – перемещение корабля

▲ / ▼ – изменяйте угол

наклона пушки (влияет на дальность выстрела)

A – выстрел

START – начало игры/ пауза/

выход

RESET – перезагрузка

АРКАДЫ (аркадные игры)

Лягушонок

Цель игры: помогите лягушонку попасть домой, преодолев все преграды и препятствия.

Прохождение каждого уровня ограничено по времени.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Мойщик окон

Цель игры: мойщик чистит окна. Попробуйте вернуться от людей, которые иногда открывают окна, иначе упадете. Окно блестит, когда полностью очищено. Очистите все окна для перехода на следующий уровень.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – мыть окно
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Человек-пузырь

Цель игры: поймайте и уничтожьте викинга. Вы можете ставить мины, если викинг попадает в зону взрыва, то на некоторое время он обездвижен пузырем. Именно в этот момент Вы можете его уничтожить, просто пробежав по нему. При установке мины учтите, что при взрыве она может зацепить вас.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – поставить мину
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Пекарня

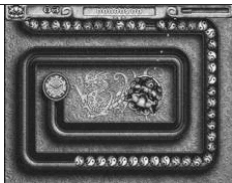
Цель игры: принять заказ, испечь торт нужной формы, посыпать его пудрой нужного цвета, отнести клиенту, получить деньги.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – взять/ выбор формы торта/
подтверждение выбора
B – выбор цвета пудры
START – начало игры/ пауза/
выход/ подтверждение в меню
RESET – перезагрузка

Попади мячом

Цель игры: убирать шары из змейки. Шаров убирается, если в них попасть одноцветным шаром, который вылетает из пасти льва.



◀ / ▶ – поворот влево/ вправо
▲ / ▼ – поворот в
противоположную сторону
A, B – рык льва
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Змейка из шаров

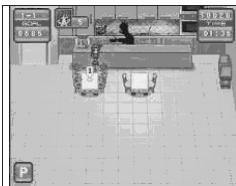
Цель игры: убирать шары из змейки. Шаров убирается, если в них попасть одноцветным шаром. Вы можете изменить цвет шара для выстрела на другой. Если выстрел был удачным, то может упасть бонус, его надо поймать. Тележка с орудием может перемещаться влево/вправо.



◀ / ▶ – перемещение
A – выстрел
B – изменение цвета шара
START – начало игры/ пауза/
выход
RESET – перезагрузка

Супер-официант

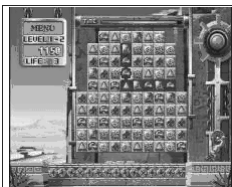
Цель игры: посадить клиентов, принять заказ, отдать его на кухню, забрать готовое блюдо, принести его клиенту, рассчитать клиента, убрать со стола.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – взять/ подтверждение
B – подойти к клиенту на входе
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Волшебство

Цель игры: Построить 7 чудес света, для этого надо расчистить площадку от камней. Вы можете переставлять 2 камня, стоящих рядом. Убирается не менее 3 одинаковых камней, расположенных рядом в линию вертикальную или горизонтальную. Есть специальные заряды, позволяющие взрывать большие площади.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – взять/ подтверждение
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

ФОРТУНА (азартные игры)

Баккара

Цель игры: Карточная игра, цель – выиграть деньги.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – подтверждение выбора
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Блэкджек

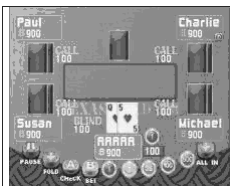
Цель игры: Карточная игра, цель – выиграть деньги.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – подтверждение выбора
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

Техасский холдем (покер)

Цель игры: Карточная игра, цель – выиграть деньги.



◀ / ▶ / ▲ / ▼ – перемещение
A – подтверждение выбора
START – начало игры/ пауза/
ВЫХОД
RESET – перезагрузка

НАСТРОЙКИ

В данном разделе Вы можете регулировать настройки консоли: дата, время, язык, громкость, яркость, ТВ, usb соединение, вернуться к исходным.

Кнопки управления:

◀ / ▶ – перемещение вправо/ влево

▲ / ▼ – изменение значения/ перемещение по подменю

A – подтверждение/ вход в подменю

B – возврат

RESET –перезагрузка

ДАТА – установка текущей даты (подменю: формат, ДА, НЕТ)

ВРЕМЯ – установка времени (подменю: формат, ДА, НЕТ)

ЯЗЫК – выбор языка интерфейса из списка

ГРОМКОСТЬ – регулировка громкости динамика

ЯРКОСТЬ – настройка яркости

ТВ СИСТЕМА – выбор системы кодировки сигнала

ТВ (PAL, NTSC)

USB СОЕДИНЕНИЕ – делает возможность передачи данных после подсоединения консоли к компьютеру.

УСТАНОВКИ ПО УМОЛЧАНИЮ – возврат к заводским настройкам (все установки пользователя будут удалены).

Подключение к ТВ

Вы можете подключать игровую консоль к ТВ для игры на большом экране.

1. Подключите консоль с помощью AV-кабеля к телевизору (желтый провод (видео) к желтому

разъему, красный (аудио) – к красному, белый (аудио) – к белому).

2. Выберите AV канал на телевизоре для вывода изображения с консоли.

3. Выберите кодировку видеосигнала на консоли (PAL, NTSC) (см. раздел «Настройки»).

4. Громкость Вы можете регулировать с помощью кнопок регулировки звука телевизора.

Устранение неисправностей

Консоль не включается:

- Аккумуляторная батарея не установлена – установите ее.
- Аккумуляторная батарея “села”, зарядите ее.
- Произошла ошибка при включении – нажмите кнопку “Reset”.

Нет звука:

- Измените громкость звука.
- Проверьте соединение наушников с консолью; возможно наушники повреждены – замените их.

Аккумуляторная батарея не заряжается:

- Убедитесь, что шнур USB не поврежден и компьютер включен.
- Обратитесь в авторизованный сервис-центр.

Примечание: спецификация, комплектация, внешние характеристики и игры устройства могут изменяться без предварительного уведомления. Для уточнения характеристик устройства можно обратиться на веб-сайт: www.dfunc.ru или к продавцу изделия.