



GO RETRO ATARI



ES EN

planetary bunkers and enemy saucers cannot fire at you.

- Level 4 offers a good practice game. You have 100 spaceships in your fleet, but watch out for shooting saucers and enemy bunkers.
- Level 5 you have 25 spaceships and no gravity to fight. This level is a good place for beginners to start.

CIRCUS ATARI®

Pop! Pop! Pop! Pop the balloons and score points. A wall of red, blue and white balloons will appear at the top of the screen. You must pop balloons by catching a clown on the teeter-totter and bouncing him up to the balloons.

Controls:

- Use the JOYSTICK (right/left) to move the seesaw.
- The FIRE button is used to flip the seesaw around.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 8 game modes of Circus Atari®:

- Games 1-6 can be one or two player, but Games 7 & 8 are two player only.
- Game 1 is called Breakout. Circus. As the clown pops balloons he rebounds from them both horizontally and vertically. Each time a full row of balloons is popped a new row appears and you receive bonus points. When the top row of red balloons is all popped, you receive an extra clown.
- Game 2 is like Game 1, except there are barriers added below the balloons.
- Game 3 is called Breakthrough Circus. In Breakthrough Circus, the clown does not rebound off the balloons. He continues to move in a horizontal direction off the balloons. Scoring is the same as Game 1.
- Game 4 is Breakthrough Circus with a row of barriers added below the balloons.
- Game 5 is similar to Breakout Circus, except the balloons do not "restore" after the full row is popped. All balloons on the screen must be popped before you receive three new rows of balloons, 170 bonus points and an extra clown.
- Game 6 is the same as Game 5, but with the additional row of barriers added below the balloons.
- Game 7 is for two players. Both players share the same wall of balloons. The computer tracks each player's score individually.
- Game 8 is the same as Game 7, but has the addition of barriers below the balloons to make the game more challenging.

There are two game modes in Centipede®: standard & easy.

Watch out! Here comes a slithering centipede, a poisonous scorpion, a mischievous spider and a pesky flea! Aim your magic wand and shoot sparks to stop these pests in their tracks.

Controls:

- Use the JOYSTICK to move left, right, up & down.
- The FIRE button is used for shooting.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are two game modes in Centipede®: standard & easy.

In easy mode, the flea & spider will not harm you and the centipede will never change its formation.

CENTPEDE®

There are 12 game modes for Breakout®:

- Games 1-4 are standard Breakout.
- Games 5-8 are timed Breakout, where the object is to clear the bricks in the shortest time.
- Games 9-12 are Breakthrough. In this variation, the ball will not bounce off the bricks but continue through them in a line. The score is counted the same as standard Breakout.
- Games 1-5 and 9 have no special features.
- Games 2, 6 and 10 allow you some control in steering the ball.
- Games 3, 7 and 11 allow you to catch the ball by holding the fire button as the ball hits the paddle. You can then reposition and release the ball by releasing the fire button.
- Games 4, 8 and 12 have invisible bricks. They only appear as the ball strikes one of them.

YAR'S REVENGE®

The mighty, yet peaceful Yars are descendants of Earth's common housefly. They have used their powers to establish thriving communities on Planets III, IV and V in the Razak Solar System. Suddenly, without warning, they were attacked by the ruthless Qotlie. These evil creatures vaporized Planet IV and are now determined to destroy the Yars' entire civilization! As an expert warrior, can you help protect the Yars' homeworld and avenge the destruction of Planet IV?

Controls:

- Use the JOYSTICK to move left, right, up & down.
- The FIRE button is used to star the game and to fire throughout playing.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 8 modes of play for Yar's Revenge®:

- Game 0 is the simplest version, a good choice for young children to play. It features a slow Destroyer Missile.
- Game 1 is the two-player version of Game 0.
- Game 2 is the "normal" game with two alternating Shield configurations plus a Destroyer Missile and a Swirl traveling at normal speed.
- Game 3 is the two-player version of Game 2.
- Game 4 features a Zorlon Cannon the bounces off the shield. Watch out! It can destroy you on its return flight. There are two alternating shield configurations, plus a Destroyer Missile and a Swirl traveling at normal speeds.
- Game 5 is the two-player version of Game 4.

PONG®

Pong is played much like tennis. Each player rallies the ball by moving the paddles on the play field. A player scores one point when the opponent misses a ball. The first player scores one point when the opponent misses a ball. The first player to score 21 points wins the game.

Controls:

- Use the JOYSTICK to move up & down.
- The FIRE button is used for special shots.
- The SELECT button chooses the game mode.

Pong® has two game modes:

- Game 1 Press the fire button when you hit the ball to speed up the shot.
- Game 2 Press the fire button after hitting the ball to give it extra spin and change its course.

MISSILE COMMAND®

Aliens from the planet Kroyl have begun an attack on the peaceful planet of Zardon. The Zardonians are prepared to fight to save their cities but have built a powerful defense system. You are a Zardonian General but you need to act quickly as the Kroylians have begun firing interplanetary ballistic missiles at your cities and missile bases. Your only defense is to fire back with antiballistic missiles to stop the enemy before your happy and harmonious planet is destroyed!

Controls:

- Use the JOYSTICK to move the target.
- The FIRE button is used to fire missiles.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 34 levels of game play in Missile Command®:

- Level 17 is an easy level for young children.
- Targeting control can be either fast or slow. Even level numbers have fast control while the odd game levels have slow

ULTIMATE YARS (Games 6 and 7)

Ultimate Yars features a bouncing Zorlon Cannon, plus some unusual twists that distinguish it from the other Yar Games. First you must bounce the Yar against the left side of the screen to make the Zorlon Cannon appear. Also, to make the cannon appear, you need five TRONS. TRONS are units of energy which you can collect at the following rate: 1. Eat a cell from Shield - 1 TRON 2. Touch the Qotlie - 2 TRONS 3. Catch a Zorlon Cannon shot after it bounces off the Shield - 4 TRONS. If a Yar bounces off the left side with less than five TRONS, it will not get a shot, but it won't lose the TRONS it has either (each time a Yar is destroyed, it loses its TRONS). Each Yar has a capacity of 255 TRONS. If a Yar tries to take on more than that, it will short out and the Yar will lose all its TRONS. The court of TRONS is not displayed on the screen. Yar scouts understand the count instinctively.

- Game 6 is the one-player version of ULTIMATE YARS.
- Game 7 is the two-player version.

ASTEROIDS®

Your spaceship is trapped in a deadly asteroid belt. You will have to destroy the drifting asteroid boulders before they destroy your spaceship, but watch out for enemy spacecraft. Fire your missiles to destroy the boulders and the enemy.

Controls:

- Use the JOYSTICK left & right to rotate the ship. Push JOYSTICK up to Thrust and push down for Hyperspace, Shields & Flips.
- The FIRE button is used to start the game and to fire throughout play.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 66 game modes for Asteroids®:

- The speed of the asteroids can be wither fast or slow. The game modes for each are: odd modes are slow & even modes are fast.
- You earn an extra ship every 5,000, 10,000, 20,000, points or no extra ships, depending on the mode. This changes every two game modes (1-2 = 5,000, 3-4 = 10,000, 5-6 = 20,000, 7-8 = None, 9-10 = 5,000, etc.).
- Your ship has special features, Hyperspace (Game modes 1-8) will transport your ship a small distance. Shields (Game mode 9-16) will protect your ship from asteroids. Flip (Game modes 17-24) will turn your ship around. In Game modes 25-32, your ship will not have any of these special features.
- Mode 33 is a special easy level for young children.
- Modes 34-66 are the 2 player version of the previous game modes.

Smash! Pow! Crunch! A brick wall appears at the top of the screen and your mission is to smash two walls off the play field - one brick at a time. You only get 5 balls per game and each time the ball hits a brick, the brick disappears and you score points.

Controls:

- Use the JOYSTICK (left/right) to move the bar.
- The FIRE button is used to launch balls.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 12 game modes for Breakout®:

- Games 1-4 are standard Breakout.
- Games 5-8 are timed Breakout, where the object is to clear the bricks in the shortest time.
- Games 9-12 are Breakthrough. In this variation, the ball will not bounce off the bricks but continue through them in a line. The score is counted the same as standard Breakout.
- Games 1-5 and 9 have no special features.
- Games 2, 6 and 10 allow you some control in steering the ball.
- Games 3, 7 and 11 allow you to catch the ball by holding the fire button as the ball hits the paddle. You can then reposition and release the ball by releasing the fire button.
- Games 4, 8 and 12 have invisible bricks. They only appear as the ball strikes one of them.

BREAKOUT®

Do you like to play volleyball on the beach? Well, cut out your surtant lotion and swimsuit because this game of volleyball offers a beach setting of sea, sand and sun!

Controls:

- Use the JOYSTICK to move left, right, up and down.
- The FIRE button is used for special shots.
- The SELECT button chooses the game mode.

There are 2 modes of play for Real Sports Volleyball®:

- Game 1: The ball can be set or volleyed back for a total of 3 hits per team.
- Game 2: You cannot set the ball. You must return the ball in one hit.

REAL SPORTS VOLLEYBALL®

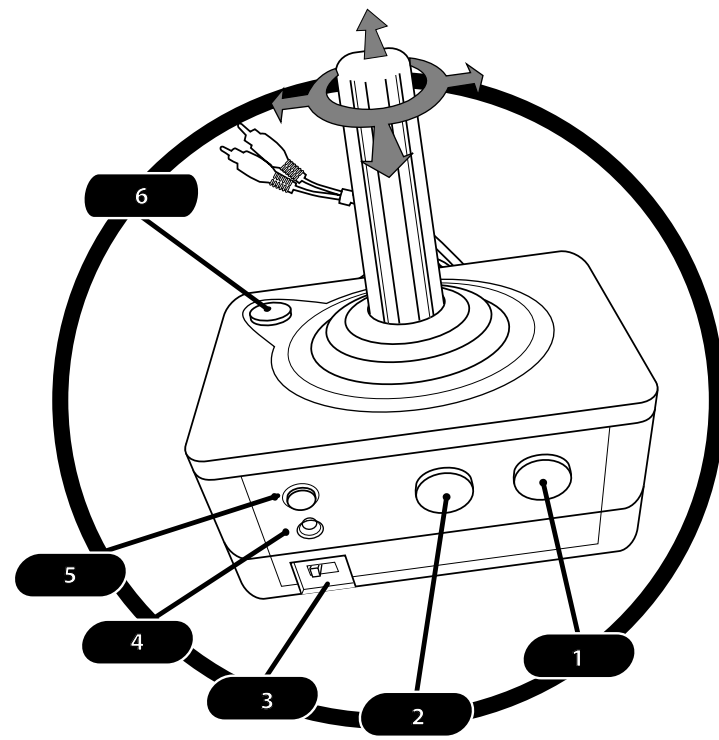
Imaginarium, S.A.
Plataforma Logística
PLA-ZA, C/ Osca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727

GO RETRO ATARI

ref: 54015-ES/EN-110411



ES) Guardar esta información para futuras referencias.
(EN) Please retain this information for future reference.



(ES) DESCRIPCIÓN DE BOTONES:

1. INICIO
2. SELECCIONAR
3. APAGAR
4. LUZ
5. REINICIAR
6. DISPARAR

(EN) DESCRIPTION OF BUTTONS:

1. START
2. SELECT
3. OFF
4. LIGHT
5. RESTART
6. SHOOT

(ES) INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

- El reemplazo de las pilas siempre debe realizarse por un adulto.
- No mezclar pilas nuevas y viejas.
- No mezclar baterías alcalinas, estándar (carbón-zinc), o recargables (níquel-cadmio, o níquel-metal hidrido).
- Las baterías no recargables no deben recargarse.
- Los acumuladores deben ser retirados del juguete antes de ser cargados.
- Los acumuladores sólo deben cargarse bajo la vigilancia de un adulto.
- No deben ser mezclados diferentes tipos de pilas o acumuladores o pilas o acumuladores nuevos y usados.
- Sólo deben ser usados pilas o acumuladores del tipo recomendado.
- Las pilas o acumuladores deben ser colocados respetando la polaridad.
- Las pilas y acumuladores usados deben ser retirados del juguete.
- Los bornes de la pila o del acumulador no deben ser cortocircuitados.
- No echar pilas al fuego, podrían explotar o tener fugas.
- Sacar las pilas del juguete antes de guardarlo durante un tiempo prolongado.
- Desechar las pilas usadas adecuadamente.
- Guardar esta información para futuras referencias.

(EN) BATTERY SAFETY INFORMATION:

- Batteries should always be replaced by an adult.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (Carbon-Zinc), or rechargeable (Nickel-Cadmium or Nickel Metal Hydride) batteries.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (if removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if removable).
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Do not dispose of battery in fire. Battery may explode or leak as a result.
- Remove batteries from the toy before prolonged storage.
- Dispose of used batteries properly.
- Please retain this information for future reference.

(ES) ATENCIÓN:

- Si experimentas problemas en la pantalla, como imágenes borrosas o que casi no se ven, es posible que debas cambiar las pilas.
- Si experimentas alguna otra dificultad, reinicia el controlador apagándolo y volviéndolo a encender, o consulta el manual de solución de problemas en el menú audio/vídeo del dispositivo.
- Apaga la consola de juegos cuando no la estás utilizando.
- Antes de cambiar las pilas, desconecta el cable AV de la televisión o apagala.

destornillador Philips, quita el tornillo y retira la tapa de las pilas. Coloca las pilas nuevas de acuerdo con los símbolos de polaridad de las pilas y de la unidad. Vuelve a colocar la tapa de las pilas y el tornillo.

2. Conexión de la unidad: Conecta la unidad a la televisión, al vídeo o al reproductor de DVD y selecciona la fuente apropiada de entrada de señal. Consulta el manual de audio/vídeo del dispositivo para obtener más información.

Necesita 4 pilas alcalinas AA (LR6) (no incluidas).

Cuando funciona en entornos sometidos a descargas electrostáticas, es posible que el juego no funcione correctamente y que se pierda el puntaje. Si esto ocurre, el usuario deberá reiniciar el juego mediante el botón de encendido/apagado.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD

Este dispositivo cumple con la Sección 15 de las leyes de la Comisión de Comunicaciones Federales (FCC). El funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones:

(1) Este dispositivo no puede causar interferencias negativas, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo aquellas que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Advertencia: los cambios o modificaciones de la unidad que la parte responsable del cumplimiento de la normativa no haya autorizado expresamente podrían anular la potestad del usuario para utilizar el equipo. Este equipo se ha probado y cumple con los límites para un dispositivo digital de clase B, conforme a la Sección 15 de las leyes de la Comisión de Comunicaciones Federales (FCC). Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias negativas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede ocasionar interferencias negativas en comunicaciones de radio. Sin embargo, no existen garantías de que la interferencia no tenga lugar en una instalación particular. Si este equipo ocasiona interferencias negativas en la recepción de radio o televisión, que se puede determinar al encender y apagar el equipo, se

POUR Retourre la possibilité d'une crise d'épilepsie au sein d'une famille en activant les réacteurs.

1. Asseyez-vous ou installez-vous le plus loin possible de l'écran.

2. Jouez dans une pièce bien éclairée et avec le joystick à l'écarter de la cible.

3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e).

4. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR LA TENSION MUSCULAIRE RÉCURRENTÉ : pratiquer des exercices de gymnastique et de la manière ininterrompue peut provoquer des douleurs dans les muscles, les articulations ou sur le peau après quelques heures. Éviter des problèmes comme la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée".

1. Faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous n'avez pas le besson.

2. Si vous ressentez de la fatigue ou de la douleur dans les mains, les poignets ou les bras pendant le jeu, cessez de jouer et détendez les muscles pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.

3. Si vous continuez à éprouver des gênes dans les mains, les poignets ou les bras pendant le jeu ou si vous ressentez des douleurs, consultez le médecin.

AVERTISSEMENT : INFORMATION SUR LES PILES : l'écoulement de l'acide ou des piles peut provoquer des lésions et peut endommager l'appareil et les objets avoisinants. Si les piles venaient à couler, évitez d'entreprendre aucune des opérations décrites en veillant à ne faire l'acide de la pile loin des yeux, des oreilles, du nez et de la bouche. Lavez immédiatement toute pièce de vêtement ou tout autre surface qui soit entrée en contact avec l'acide qui s'est écoulé des piles. La fuite des piles peut produire un sentiment de faiblesse, de brûlures ou d'explosion. Éliminez les piles conformément aux lois locales, régionales et nationales.

DÉPANNAGE » Si vous n'arrivez pas à faire fonctionner l'appareil avec votre matériel audio/ vidéo, contactez le fabricant de ce matériel.

AVERTISSEMENT CONCERNANT D'ÉVENTUELLES CRISIS D'ÉPILEPSIE :

Lien affermement cet avertissement avant d'utiliser le jeu et de consulter un médecin. Certaines personnes sont susceptibles de subir des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent des images à mouvement rapide, des vidéos ou des jeux vidéo. Cela peut arriver même à la personne en question n'a pas d'antécédents médicaux d'épilepsie et n'a jamais subi de crises d'épilepsie auparavant. Si vous-même ou quelqu'un de votre famille avez expérimenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises) ou d'autres symptômes tels que des éblouissements, lumières intermittentes, consultez votre médecin avant de jouer à ces jeux vidéo. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Les adolescents ou jeunes adultes qui sont victimes de symptômes suivants : vertige, vision floue, tremblements des paupières ou des membres, perte de connaissance, désorientations, mouvements ou spasmes involontaires lors de l'utilisation d'un jeu vidéo, ou faire IMMÉDIATEMENT appel à un médecin si les symptômes persistent.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION

Il est recommandé d'éloigner définitivement le tube d'image ou la projection des canalisations de phosphore du tube CRT. Éviter l'utilisation prolongée des téléviseurs vidéo sur les téléviseurs à projection sur grand écran.

Précautions à prendre lors de l'utilisation du jeu vidéo.

Ne vous placez pas trop près de l'écran. Maintenez-vous à une distance prudente de l'écran, aussi loin que vous le permet la longueur de câble. Il est recommandé de jouer à une distance d'au moins deux fois la longueur de la vision et au moins 20 minutes toutes les heures lorsque vous jouez à un jeu vidéo.

Ne placez pas le téléviseur sur le bureau pour le cas où vous devriez effectuer des réclamations.

"L'évaluation PEGI s'applique uniquement aux images fixes ne pouvant pas être sauvegardées. "L'évaluation PEGI s'applique uniquement au logiciel du produit."

"Est pas adéquat pour les enfants de moins de 3 ans en raison des petites pièces qu'il contient. Conservez l'emballage car il contient des informations importantes.

ATTENTION Certaines personnes doivent prendre des précautions spéciales d'utilisation qui sont détaillées dans les instructions.

ADVENTURE » Un magicien malveillant a volé le Calice enchanté et l'a caché quelque part dans le royaume. L'objectif du jeu est de récupérer le Calice enchanté et de le replacer dans le système solaire de votre monde. Mais ATTENTION! Ce n'est pas une tâche facile car le magicien a créé trois dragons qui ont volé les objets. Tous les objets se trouvent au départ au même endroit chaque fois que vous jouerez dans le niveau 2.

Les objets se trouvent au niveau 2, sauf qu'au début du jeu le magicien magicien a réparti aléatoirement tous les objets à travers tout le royaume.

Vous pouvez y arriver en détruisant tous les bijoux et en activant les réacteurs.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.

CentPede® permet deux modalités de jeu : normal et facile.

Le bouton FEUER sert à lancer des objets.

Le bouton SÉLECTIONNER sélectionne le mode de jeu.

Missile COMMAND® permet 34 niveaux de jeu : 1-14 sont les niveaux 1-14, 15-16 sont les niveaux 3-4, 17-18 sont les niveaux 5-6, 19-21 sont les niveaux 7-9.

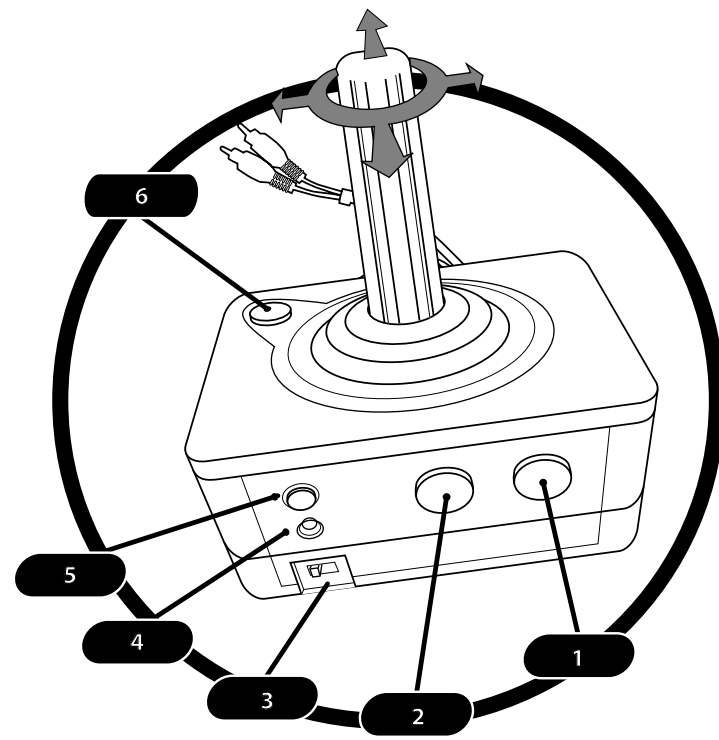
Chaque vague de missiles gagne en puissance de feu et de vitesse à mesure qu'il avance.

Vous voulez commencer avec plus d'un défi, commencez le jeu avec une première vague plus longue et plus difficile. Les niveaux 1-14 sont les niveaux 1-14 du niveau 5 au niveau 8 par la vague 7, du niveau 9 au niveau 12 par la vague 11 et du niveau 13 au niveau 16 par la vague 15.



GO RETRO ATARI

AR HE



- (AR) وصف الأزرار:**
1. التشغيل.
 2. إختار
 3. الأطفاء
 4. ضوء
 5. إعادة التشغيل
 6. تصويب
- (HE) חיבור כפתורים:**
1. התחלה
 2. בחירה
 3. כיבוי
 4. נורית
 5. אתחול מחדש
 6. ירי

(AR) معلومات أمان حول الطائرات

يجب القيام بتغيير الطائرات من قبل شخص بالغ السن دائماً. • عدم الخلط بين طائرات جديدة وقديمة. • عدم الخلط بين طائرات باغ عادية (كروك وزنك) أو قابلة لإعادة الشحن (نيكل وكادميوم أو نيكل ومعدن الهيدريد). • عدم شحن الطائرات الغير قابلة لإعادة الشحن. • يجب إزالة المرمك من اللية قبل شحنه. • يجب إعادة شحن المرمك تحت مراقبة شخص بالغ السن. • يجب عدم الخلط بين أنواع مختلفة أو أنواع جديدة وقديمة من الطائرات أو المرمك. • يجب استعمال طائرات أو مرمك من النوع الذي ينصح به فقط. • يجب تثبيت الطائرات والمركم محترمين جهة الأقطاب. • يجب إزالة الطائرات والمركم المستعملة من اللية. • يجب عدم تعريض أطراف البطارية أو المرمك لتماس كهربائي. • عدم رمي الطائرات في النار إذ يمكن أن تعريض للإنفجار أو التسرب. • إخراج الطائرات من اللية قبل حفظها لمدة طويلة من الزمن. • التخلص من الطائرات المستعملة بطريقة صحية • حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

(HE) מידע בטיחות על הסוללות

- החלפת סוללות צריכה להתבצע תמיד על ידי מבוגר.
- אין לערבב סוללות חדשות ומשומשות.
- אין לערבב סוללות אלקליניות, סטרנדרטיות (סחים-אבץ), או טנטנות (ניקל-קדמיום, או ניקל מאל הידריד).
- אין לטעון סוללות שאינן טעונות.
- יש להסיר את הסוללות מהצטרף לפני טעינתן.
- יש לטעון את הסוללות רק בהשגחת מבוגר.
- אין לערבב סוללות ומסעונים דחיסים ומשומשים.
- יש להשתמש רק בסוללות ובתמסעים מסוג המומלץ.
- את הסוללות יש להכניס לתא לא הוקטנויות שלוחן.
- יש להסיר מהצטרף את הסוללות המשומשות.
- יש להימנע מהצטרף את הסוללות של הסוללות.
- יש להרחיק סוללות מאשן או עלולות להתפוצץ או לדלוף.
- יש להסיר את הסוללות לפני אחסון ממשך של הצטרף.
- יש להשליך סוללות משומשות במקומות המתיינים לכך.
- יש לשמור הוראות אלה לעיון עתיד.

(AR) الأليات:

- 1- إذا لاحظت مشاكل على الشاشة كعدم وضوح الصورة أو عدم رقتها فهذا يعني أنه عليك تغيير البطارية.
- 2- وصل الوحدة بالطائرات والبرغي من جديد.
- 3- لفقد البطارية، لفصل البطارية من وحدة العرض.
- 4- لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.
- 5- لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.
- 6- لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.

(HE) التركيب: (يجب أن يتم تحت اشراف شخص بالغ السن فقط)

1. تثبيت الطائرات: خاتبة الطائرات موجودة تحت الجهاز المنفذ فليس فك البرغي وأزف غطاء خاتبة الطائرات.ضع الطائرات الجديدة حسب
2. وصل الوحدة بالطائرات والبرغي من جديد.
3. لفقد البطارية، لفصل البطارية من وحدة العرض.
4. لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.
5. لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.
6. لفصل البطارية من وحدة العرض، لفصل البطارية من وحدة العرض.

(AR) الاتصالات الفيدرالية (FCC): يخضع عمل الجهاز لشروط التأسيس:

- 1- لا يمكن لهذا الجهاز أن يشكّل أي تداخلات ضارة، و2- يجب على هذا الجهاز قبول أي تداخل يستقبله، بما في ذلك التداخلات التي قد تسبب طريقة عمل غير مرغوب بها.
- تحذير: التغييرات أو التعديلات المطبقة على الوحدة والتغير تسمح بها من قبل الجهة المسؤولة في تطبيق القانون قد تُلغى الإذن المقدم للمستخدم كي يستعمل الجهاز هذا الجهاز معترف به ويتوافق مع حدود الجهاز الرقمي من هذا النوع.
- هذا الجهاز يكمل ويمثل لقسم 15 من قوانين الاتصالات الفيدرالية (FCC). لقد صممت هذه الوحدة أن تستعمل أسلاك حماية مغطاة مع هذه الوحدة أن تضمن حماية مقفولة ضد التداخلات الفيدرالية للاضلال.

(HE) معلومات مهمة للسلامة:

هذا الجهاز يكمل ويمثل لقسم 15 من قوانين الاتصالات الفيدرالية (FCC). لقد صممت هذه الوحدة أن تستعمل أسلاك حماية مغطاة مع هذه الوحدة أن تضمن حماية مقفولة ضد التداخلات الفيدرالية للاضلال.



توكلت على الله تعالى على يدى السمات كل البونكرى او على يدى الفعالت الكورى. امعنى سليته:

- الهيمشش بلويستيك كدى لنعو لمعلا ولعنته.
- كفتور هري ممشش لبعنوت ميوزدوت.
- كفتور البهيرة بورر ات اوفن المشك.
- Pong-@ شى شى منبى مشك.
- مذب مشك 1: لىخو على كفتور هري كساشتم
- بوستى كبدور كدى لهقنوت مهירות بوبهه
- وئور لىمكه سلشم.
- مذب مشك 2: لىخو على كفتور هري لىاخر
- شىهبتشم كبدور كدى لهقنوت لو ليوتل كبوب.
- وىك شىنو ات مسلولو.

MISSILE COMMAND

خياراتى الماكوكب Kryptol فتحو بمشكفة على كوكب Zardon الشلو. تومبى Zardon مومكوى لهيلشم الوهللى ات هيرىم سلشم، ولشم كى هم بنو مكرتف الهنر ربت عزمه. اشم كبدور الماكوكب Zardon. ويزكىم لىفعل مھر، شىك انوش كيلوىم لىرور علىك.

• رما 4 مציغه شمتماى كمشكف ارور. شى 100 حليلت بى سلشم، ابل هيرور مصللوت معسوفت عيونوت ومهوبكوىم على اھوب.

• برما 5 شى 25 لىم حليلت او كى كوكب كىلنللمى. رما نو شمتماى لمتمھللىم.

• الهيمشش بلويستيك كدى لنعو لمعلا ولعنته.

- كفتور هري ممشش لبعنوت ميوزدوت.
- كفتور البهيرة بورر ات اوفن المشك.
- Pong-@ شى شى منبى مشك.
- مذب مشك 1: لىخو على كفتور هري كساشتم
- بوستى كبدور كدى لهقنوت مهירות بوبهه
- وئور لىمكه سلشم.
- مذب مشك 2: لىخو على كفتور هري لىاخر
- شىهبتشم كبدور كدى لهقنوت لو ليوتل كبوب.
- وىك شىنو ات مسلولو.

MISSILE COMMAND

خياراتى الماكوكب Kryptol فتحو بمشكفة على كوكب Zardon الشلو. تومبى Zardon مومكوى لهيلشم الوهللى ات هيرىم سلشم، ولشم كى هم بنو مكرتف الهنر ربت عزمه. اشم كبدور الماكوكب Zardon. ويزكىم لىفعل مھر، شىك انوش كيلوىم لىرور علىك.

• رما 4 مציغه شمتماى كمشكف ارور. شى 100 حليلت بى سلشم، ابل هيرور مصللوت معسوفت عيونوت ومهوبكوىم على اھوب.

• برما 5 شى 25 لىم حليلت او كى كوكب كىلنللمى. رما نو شمتماى لمتمھللىم.

• الهيمشش بلويستيك كدى لنعو لمعلا ولعنته.

- كفتور هري ممشش لبعنوت ميوزدوت.
- كفتور البهيرة بورر ات اوفن المشك.
- Pong-@ شى شى منبى مشك.
- مذب مشك 1: لىخو على كفتور هري كساشتم
- بوستى كبدور كدى لهقنوت مهירות بوبهه
- وئور لىمكه سلشم.
- مذب مشك 2: لىخو على كفتور هري لىاخر
- شىهبتشم كبدور كدى لهقنوت لو ليوتل كبوب.
- وىك شىنو ات مسلولو.

MISSILE COMMAND

خياراتى الماكوكب Kryptol فتحو بمشكفة على كوكب Zardon الشلو. تومبى Zardon مومكوى لهيلشم الوهللى ات هيرىم سلشم، ولشم كى هم بنو مكرتف الهنر ربت عزمه. اشم كبدور الماكوكب Zardon. ويزكىم لىفعل مھر، شىك انوش كيلوىم لىرور علىك.

• رما 4 مציغه شمتماى كمشكف ارور. شى 100 حليلت بى سلشم، ابل هيرور مصللوت معسوفت عيونوت ومهوبكوىم على اھوب.

• برما 5 شى 25 لىم حليلت او كى كوكب كىلنللمى. رما نو شمتماى لمتمھللىم.

• الهيمشش بلويستيك كدى لنعو لمعلا ولعنته.

- كفتور هري ممشش لبعنوت ميوزدوت.
- كفتور البهيرة بورر ات اوفن المشك.
- Pong-@ شى شى منبى مشك.
- مذب مشك 1: لىخو على كفتور هري كساشتم
- بوستى كبدور كدى لهقنوت مهירות بوبهه
- وئور لىمكه سلشم.
- مذب مشك 2: لىخو على كفتور هري لىاخر
- شىهبتشم كبدور كدى لهقنوت لو ليوتل كبوب.
- وىك شىنو ات مسلولو.

MISSILE COMMAND

خياراتى الماكوكب Kryptol فتحو بمشكفة على كوكب Zardon الشلو. تومبى Zardon مومكوى لهيلشم الوهللى ات هيرىم سلشم، ولشم كى هم بنو مكرتف الهنر ربت عزمه. اشم كبدور الماكوكب Zardon. ويزكىم لىفعل مھر، شىك انوش كيلوىم لىرور علىك.

• رما 4 مציغه شمتماى كمشكف ارور. شى 100 حليلت بى سلشم، ابل هيرور مصللوت معسوفت عيونوت ومهوبكوىم على اھوب.

• برما 5 شى 25 لىم حليلت او كى كوكب كىلنللمى. رما نو شمتماى لمتمھللىم.

GO RETRO ATARI

ref: 54015-AR/HE-110411

Imaginarium, S.A.
Plataforma 35
PLA-ZA, C/Oscsa, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727

Ingo Devices, SL
Bermat Metzger, 77-79
35 Bitaninola Row
Barcelona - Spain

Ingo Devices UK, LTD
35 Bitaninola Row
London - UK

www.ingodevices.com

Atari Service Centre
Spain: 902 023 951
UK: 0871 9000079
France: 01 42 90 00 00
Other countries: www.ingodevices.com

(AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل. (HE) شى لسفور هرواوت آله لعين عتدي.

