



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.

BREAKOUT®

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.

REAL SPORTS VOLLEYBALL®

Do you like to play volleyball on the beach? Well, out your suntan 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.

TM & © 2009 JAKKS Pacific, Inc., Malibu, CA 90265 USA.

All other symbols, marks, logos, and designs (collectively "Trademarks") are Trademarks of and proprietary to their respective owners and used under license by JAKKS Pacific, Inc.

© 2009 Atari Interactive, Inc. The Atari logo, PONG, BREAKOUT, REALSPORTS VOLLEYBALL, CENTPEDE, YAR'S REVENGE, MISSILE COMMAND, CIRCUS ATARI, GRAVITAR, ADVENTURE, and ASTEROIDS are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. Licensed by Atari, Inc. Developed by DC Studios.

GO RETRO ATARI

ref: 54015-ES/EN-110411

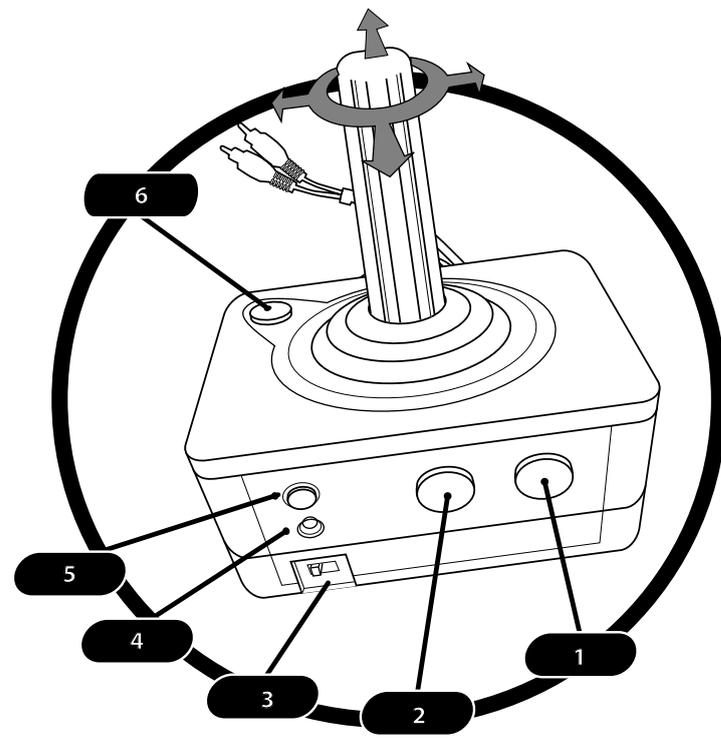
Imaginarium, S.A.
Plataforma Logística
PLA-ZA, C/ Osca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727



Ingo Devices, SL. Ingo Devices UK, LTD
Bernat Metge, 77-79 35 Britannia Row
08205-Sabadell Edington
BARCELONA - SPAIN LONDON - UK
www.ingodevices.com

Atari Sales Service
Spain: 912 029 951
UK: 0871 780079
Email: sales@ingodevices.com
Other countries:
www.ingodevices.com

(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 estés 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 funcione 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

recomienda al usuario tratar de corregir la interferencia por medio de una de las siguientes medidas:

- > Reorientar o cambiar la ubicación de la antenna receptora.
- > Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.

> Conectar el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente del aquel en que se ha conectado el receptor.

> Consultar al distribuidor o a un técnico especializado de radio y TV para solicitar asistencia.

Con esta unidad se deben usar cables de protección recubiertos para garantizar su conformidad con los límites de las leyes de la Comisión de Comunicaciones Federales (FCC) de clase B.

ADVERTENCIA SOBRE CONVULSIONES: Puede experimentar ataques epilépticos al exponerse a determinados patrones de luz o a luces intermitentes.

La exposición a ciertos patrones o fondos de pantalla en el televisor, o la utilización de videojuegos, incluidos los juegos de la unidad, pueden inducir a estas personas a sufrir ataques epilépticos. Ciertas condiciones pueden inducir ataques epilépticos previamente inadvertidos o síntomas en estos individuos o en personas sin historial de anteriores ataques o epilepsia. Si tú u otra persona de tu familia padece epilepsia, consulta con el médico antes de jugar. Si tú u otra persona de tu familia experimenta cualquiera de los siguientes síntomas mientras juega a un videojuego — mareo, alteración de la visión, tics musculares o en el ojo, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones — deja de jugar INMEDIATAMENTE y consulta con el médico antes de volver a jugar.

Para reducir la posibilidad de un ataque epiléptico al jugar a un videojuego:

1. Siéntate o ponte tan lejos de la pantalla como sea posible.
2. Juega en una sala bien iluminada y con la pantalla de menor tamaño disponible.
3. No juegues si estás cansado.
4. Descansa de 10 a 15 minutos cada hora.

ADVERTENCIA SOBRE TENSIÓN MUSCULAR REITERADA: Jugar con videojuegos durante mucho tiempo de manera ininterrumpida puede ocasionar malestar en los músculos, articulaciones o en la piel después de algunas horas.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome del túnel carpiano o la irritación cutánea:

1. Descansa de 10 a 15 minutos cada hora, incluso cuando creas que no lo necesitas.
2. Si las manos, muñecas o brazos se cansan o te duelen mientras estás jugando, deja de jugar y relaja los músculos durante varias horas antes de volver a jugar.
3. Si continúas sintiendo molestias en las manos, muñecas o brazos durante el juego o después, no vuelvas a jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIA: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS: El derrame del ácido de las pilas puede ocasionar lesiones personales y puede dañar la unidad y los objetos cercanos. Si tiene lugar un derrame de las pilas, lava a fondo la parte de piel afectada, asegurándote de mantener el ácido de la pila lejos de los ojos, oídos, nariz y boca. Lava inmediatamente cualquier prenda u otra superficie que haya entrado en contacto con el ácido derramado de las pilas. El derrame de las pilas puede producir un sonido similar a una pequeña explosión. Deseche de acuerdo con las leyes locales, estatales y federales.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS - Si no logras hacer funcionar la unidad con dispositivos de audio/video, ponte en contacto con el fabricante del dispositivo. Advertencia sobre posibles ataques epilépticos.

Lea atentamente antes de utilizar este juego o cualquier que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son propensas a sufrir ataques

de epilepsia mientras observan imágenes de televisión o juegan a determinados videojuegos. Esto puede ocurrir incluso si la persona no posee antecedentes médicos de epilepsia ni ha sufrido un ataque de epilepsia anteriormente. Si usted o alguien de su familia ha experimentado síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces intermitentes, consulte con su médico antes de jugar a estos videojuegos. Se aconseja a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. En el caso de que usted o su hijo/a experimente alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, temblores en los párpados o músculos, pérdida del conocimiento, desorientación o movimientos o espasmos involuntarios mientras utiliza un videojuego, interrumpa su uso INMEDIATAMENTE y consulte a su médico.

ADVERTENCIA A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN Las imágenes fijadas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar las partículas de fósforo del tubo CRT. Evite el uso prolongado o repetido de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Precauciones que deben tomarse al utilizar el producto:

No se siente muy cerca de la pantalla. Manténgase a una distancia prudente de la pantalla, tan lejos como le permita la longitud del cable. Es preferible jugar en una pantalla pequeña. Evite jugar si está cansado/a o no ha dormido lo suficiente. Asegúrese de que la habitación en la que juega está bien iluminada. Descanse al menos de 20 a 15 minutos por hora cuando juegue a un videojuego. Conserve la caja o esta sección en caso de tener que realizar reclamaciones. "La valoración PEGI se aplica únicamente al software del producto."

"La valoración PEGI se aplica únicamente al software del producto."

No adecuado para niños menores de 3 años porque contiene piezas pequeñas. Guarda el envase ya que contiene información importante.

ATENCIÓN Ciertas personas necesitan precauciones de uso especiales que se explican en las instrucciones.

ADVENTURE™

Un mago malvado ha robado el Cáliz Encantado y lo ha escondido en algún lugar del reino. El objetivo del juego es rescatar el Cáliz Encantado y colocarlo dentro del Castillo Dorado donde pertenece. ¡Pero CUIDADO! Esta no es una tarea fácil ya que el mago ha creado 3 dragones para entorpecer en tu búsqueda del Cáliz Encantado.

Mandos:

- Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.
- El botón FUEGO se utiliza para soltar cosas.

• El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego.

Hay 3 niveles de dificultad en Adventure™:

- El nivel 1 es el más simple, pues tiene un reino pequeño y sólo dos dragones.
- El nivel 2 es un reino mucho más grande con catacumbas lúgubres en las que tienes una visión limitada. Hay tres dragones y un murciélago que te roban las cosas. Todos los objetos empezarán en el mismo lugar cada vez que juegas en el nivel 2.
- El nivel 3 es el mismo que el nivel 2 con excepción que el mago malvado ha colocado todos los objetos de forma aleatoria por todo el reino al principio del juego.

GRAVITAR®

El malvado Gravitir busca destruir el universo bombardeando galaxias con fuerzas gravitacionales hostiles. Él ha instalado un potente reactor dentro del sistema solar de cada galaxia, creando un sol asesino que destruye toda vida de los planetas cercanos. Bunkers automatizados bloquean los planetas programados para disparar. Tu tarea es destruir las fortalezas de Gravitir en estos 12 sistemas solares. Puedes hacer esto destruyendo todos los bunkers o activando los reactores.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el

arrastre gravitacional.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego.

Hay 5 niveles de juego en Gravitir®:

- El nivel 1 es el más complicado con sólo 6 naves a tu disposición.
- En el nivel 2 tienes 15 naves en tu flota.
- En el nivel 3 tienes 6 naves, pero no te pueden disparar los bunkers planetarios y los platillos enemigos.
- El nivel 4 ofrece un buen juego de exhibición. Tienes 100 naves en tu flota, pero cuidado con los platillos hostiles y los bunkers enemigos.
- En el nivel 5 tienes 25 naves y no hay gravedad para pelear. Este nivel es un buen lugar para que comiencen los principiantes.

CIRCUS ATARI®

¡Explora! ¡Explora! ¡Explora! Explota todos los globos y consigue puntos. En la parte superior de la pantalla aparecerá una pared de globos blancos, azules y rojos. Debes explotar los globos cogiendo un payaso del balancín y haciéndolo rebotar hasta donde se encuentran los globos.

Mandos:

- Utiliza el joystick (derecha/izquierda) para mover el balancín.
- El botón FUEGO se usa para hacer girar el balancín.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego.

Hay 8 modos de juego para Circus Atari®:

- Los juegos 1-6 pueden ser para uno o dos jugadores, pero los juegos 7 y 8 son sólo para dos jugadores.
- El juego 1 se llama Breakout: Circus. Cuando el payaso hace explotar los globos, rebota horizontal y verticalmente. Cada vez que explota una fila entera de globos aparece una nueva y obtienes puntos de bonificación.

Cuando explota la fila superior de globos rojos, recibes un payaso extra.

- El juego 2 es como el juego 1, con la diferencia de que en éste se añaden barreras debajo de los globos.
- El juego 3 se llama Breakthrough Circus. En Breakthrough Circus el payaso no rebota en los globos. Sigue moviéndose de forma horizontal a partir del punto en el que un globo ha explotado. La puntuación se obtiene de la misma forma que en el juego 1.

• El juego 4 es Breakthrough Circus con una fila de barreras añadida debajo de los globos.

Mandos:

- El juego 5 es parecido a Breakout Circus, con la diferencia de que en éste los globos no se «reponen» cuando explota la fila entera. Para obtener tres filas nuevas de globos, 170 puntos de bonificación y un payaso extra, debes hacer explotar todos los globos que hay en la pantalla.
- El juego 6 es igual al juego 5, pero con una fila adicional de barreras debajo de los globos.

• El juego 7 es para dos jugadores. Ambos jugadores comparten la misma pared de globos. El ordenador realizará el recuento de puntuaciones de cada jugador individualmente.

- El juego 8 es igual que el juego 7, sólo que se añaden barreras debajo de los globos para hacer que el juego resulte un poco más complicado.

PONG®

Pong se juega de forma parecida al tenis. Cada jugador lanza la bola golpeándola con las paletas en el campo de juego. El jugador marca un punto cuando a su contrincante se le escapa la bola. El primer jugador marca un punto cuando a su contrincante se le escapa la bola. El primer jugador que llegue a 21 puntos gana el juego.

Mandos:

- Utiliza el joystick para moverte hacia arriba y hacia abajo.
- El botón FUEGO se utiliza para lanzamientos especiales.
- El botón del SELECCIONAR selecciona el modo de juego.

Pong® tiene dos modos de juego:

- Juego 1 Pulsa el botón fuego cuando golpees la bola para darle más velocidad a tu lanzamiento.
- Juego 2 Pulsa el botón fuego después de darle a la bola para proporcionar más capacidad de giro y modificar así su trayectoria.

MISSILE COMMAND®

Alienígenas del planeta Krytol han comenzado un ataque en el pacífico planeta de Zardon. Los zardonitas están preparados para luchar y para salvar sus ciudades han construido un potente sistema de defensa. Tu eres un general zardonita pero no necesitas actuar rápidamente, ya que los krytolianos han comenzado lanzando misiles balísticos interplanetarios a tus ciudades y bases de misiles. ¡Tu única defensa es responder al ataque con misiles antibalísticos para detener al enemigo antes de que destruyan la vida apacible y armoniosa de tu planeta!

Mandos:

- Utiliza el joystick para mover el objetivo.
- El botón FUEGO se utiliza para lanzar los misiles.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego.

• Bien, ¡pasa tu loción bronceadora y el bañador porque este juego de voleibol ofrece un entorno playero de mar, arena y sol!

Controles: Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón FUEGO se utiliza para lanzamientos especiales.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 2 modos de juego para Real Sports Volleyball®.

• En el juego 1 la pelota se puede pasar o devolver un total de 3 toques por equipo.

- En el juego 2, 6 y 10 te permiten elegir control sobre la trayectoria de la bola.
- Los juegos 3, 7 y 11 te permiten retener la bola pulsando el botón FUEGO en el momento en que la bola golpea la paleta. En ese momento puedes recolocar la bola y soltarla, soltando el botón FUEGO.
- Los juegos 4, 8 y 12 tienen ladrillos invisibles. Sólo aparecen cuando la bola los golpea.

REAL SPORTS VOLLEYBALL®

¿Te gusta jugar al voleibol en la playa? Bien, ¡pasa tu loción bronceadora y el bañador porque este juego de voleibol ofrece un entorno playero de mar, arena y sol!

Controles: Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón FUEGO se utiliza para lanzamientos especiales.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 2 modos de juego para Real Sports Volleyball®.

• En el juego 1 la pelota se puede pasar o devolver un total de 3 toques por equipo.

- En el juego 2, 6 y 10 te permiten elegir control sobre la trayectoria de la bola.
- Los juegos 3, 7 y 11 te permiten retener la bola pulsando el botón FUEGO en el momento en que la bola golpea la paleta. En ese momento puedes recolocar la bola y soltarla, soltando el botón FUEGO.
- Los juegos 4, 8 y 12 tienen ladrillos invisibles. Sólo aparecen cuando la bola los golpea.

ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el hiperspacio, los escudos y los girores.
- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 66 modos de juego para Asteroids®.

• La velocidad de los asteroides puede ser tanto rápida como lenta. Los modos del juego para cada uno son: los modos rápidos son lentos y los modos pares son rápidos.

- Ganas una nave extra cada 5.000, 10.000, 20.000 puntos o ninguna nave extra, dependiendo del modo. Esto cambia cada dos modos de juego (1-2 = 5.000, 3-4 = 10.000, 5-6 = 20.000, 7-8 = Ninguno, 9-10 = 5.000, etc.).
- Tu nave tiene características especiales. El hiperspacio (modos de juego 1-8) transportará a tu nave una distancia pequeña. Los escudos (modos de juego 9-16) protegerá a tu nave de los asteroides. Los giros (modos de juego 17-24) harán que tu nave gire. En los modos de juego 25-32, tu nave no tendrá ninguna de estas características especiales.
- El nivel 33 es un nivel fácil especial para niños pequeños.
- Los modos 34-66 son versiones de 2 jugadores de los modos de juego anteriores.

YAR'S REVENGE®

Los poderosos aunque pacíficos Yars son descendientes de la mosca común de la tierra. Han utilizado sus poderes para establecer comunidades prósperas en los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razzak. De pronto y sin aviso, fueron atacados por los bárbaros Ootile. ¡Estas criaturas malvadas vaporizaron el Planeta IV y ahora se han propuesto destruir toda la civilización Yarsi! Como un guerrero experto, ¿puedes ayudar a proteger al mundo Yars y vengar la destrucción del Planeta IV? ¡Mandos:

Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 8 modos de juego para Yar's Revenge®.
- El juego 0 es la versión más simple, una buena elección para que jueguen los niños pequeños. Presenta un destructor de misiles lento.
- El juego 1 es la versión para dos jugadores del juego 0.
- El juego 2 es el juego "normal" con dos diseños alternativos de escudos de fuerza además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 3 es la versión para dos

jugadores del juego 2.

- El juego 4 presenta un cañón zorlon que repele el escudo. ¡Ten cuidado! Te puede destruir en su viaje de vuelta. Hay dos diseños alternativos de escudo, además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 5 es la versión para dos jugadores del juego 4.
- ULTIMATE YARS (Juegos 6 y 7): Ultimate Yars presenta un cañón zorlon reboteante, además de girores atípicos que lo diferencian de otros juegos Yar. Primero debe hacer botar el Yar contra la parte izquierda de la pantalla para hacer que aparezca el cañón zorlon. También, para hacer el cañón aparecer, necesitas cinco TRONS. Los TRONS son unidades de energía que puedes acumular según la siguiente ratio: 1 Comer una célula del escudo – 1 TRON 2. Tocar el Qotile – 2 TRONS 3. Coger un disparo del cañón zorlon después de que venga de rebote del escudo – 4 TRONS. Si un Yar viene reboteado desde la parte izquierda con menos de cinco TRONS, no recibirá un lanzamiento, pero no perderá ningún TRON que tenga (cada vez que se destruya un Yar, pierdes sus TRONS). Cada Yar tiene una capacidad de 255 TRONS. Si un Yar trata de tomar más de eso, le provocará un cortocircuito y el Yar perderá todos sus TRONS. La cuenta de los TRONS no se visualiza en la pantalla.

Los Yar comprenden la cuenta de forma instintiva.

- El juego 6 es una versión para un solo jugador de ULTIMATE YARS.
- El juego 7 es una versión para dos jugadores.

ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el hiperspacio, los escudos y los girores.
- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 66 modos de juego para Asteroids®.

• La velocidad de los asteroides puede ser tanto rápida como lenta. Los modos del juego para cada uno son: los modos rápidos son lentos y los modos pares son rápidos.

- Ganas una nave extra cada 5.000, 10.000, 20.000 puntos o ninguna nave extra, dependiendo del modo. Esto cambia cada dos modos de juego (1-2 = 5.000, 3-4 = 10.000, 5-6 = 20.000, 7-8 = Ninguno, 9-10 = 5.000, etc.).
- Tu nave tiene características especiales. El hiperspacio (modos de juego 1-8) transportará a tu nave una distancia pequeña. Los escudos (modos de juego 9-16) protegerá a tu nave de los asteroides. Los giros (modos de juego 17-24) harán que tu nave gire. En los modos de juego 25-32, tu nave no tendrá ninguna de estas características especiales.
- El nivel 33 es un nivel fácil especial para niños pequeños.
- Los modos 34-66 son versiones de 2 jugadores de los modos de juego anteriores.

YAR'S REVENGE®

Los poderosos aunque pacíficos Yars son descendientes de la mosca común de la tierra. Han utilizado sus poderes para establecer comunidades prósperas en los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razzak. De pronto y sin aviso, fueron atacados por los bárbaros Ootile. ¡Estas criaturas malvadas vaporizaron el Planeta IV y ahora se han propuesto destruir toda la civilización Yarsi! Como un guerrero experto, ¿puedes ayudar a proteger al mundo Yars y vengar la destrucción del Planeta IV? ¡Mandos:

Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 8 modos de juego para Yar's Revenge®.
- El juego 0 es la versión más simple, una buena elección para que jueguen los niños pequeños. Presenta un destructor de misiles lento.
- El juego 1 es la versión para dos jugadores del juego 0.
- El juego 2 es el juego "normal" con dos diseños alternativos de escudos de fuerza además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 3 es la versión para dos

jugadores del juego 2.

- El juego 4 presenta un cañón zorlon que repele el escudo. ¡Ten cuidado! Te puede destruir en su viaje de vuelta. Hay dos diseños alternativos de escudo, además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 5 es la versión para dos jugadores del juego 4.
- ULTIMATE YARS (Juegos 6 y 7): Ultimate Yars presenta un cañón zorlon reboteante, además de girores atípicos que lo diferencian de otros juegos Yar. Primero debe hacer botar el Yar contra la parte izquierda de la pantalla para hacer que aparezca el cañón zorlon. También, para hacer el cañón aparecer, necesitas cinco TRONS. Los TRONS son unidades de energía que puedes acumular según la siguiente ratio: 1 Comer una célula del escudo – 1 TRON 2. Tocar el Qotile – 2 TRONS 3. Coger un disparo del cañón zorlon después de que venga de rebote del escudo – 4 TRONS. Si un Yar viene reboteado desde la parte izquierda con menos de cinco TRONS, no recibirá un lanzamiento, pero no perderá ningún TRON que tenga (cada vez que se destruya un Yar, pierdes sus TRONS). Cada Yar tiene una capacidad de 255 TRONS. Si un Yar trata de tomar más de eso, le provocará un cortocircuito y el Yar perderá todos sus TRONS. La cuenta de los TRONS no se visualiza en la pantalla.

Los Yar comprenden la cuenta de forma instintiva.

- El juego 6 es una versión para un solo jugador de ULTIMATE YARS.
- El juego 7 es una versión para dos jugadores.

ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el hiperspacio, los escudos y los girores.
- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 66 modos de juego para Asteroids®.

• La velocidad de los asteroides puede ser tanto rápida como lenta. Los modos del juego para cada uno son: los modos rápidos son lentos y los modos pares son rápidos.

- Ganas una nave extra cada 5.000, 10.000, 20.000 puntos o ninguna nave extra, dependiendo del modo. Esto cambia cada dos modos de juego (1-2 = 5.000, 3-4 = 10.000, 5-6 = 20.000, 7-8 = Ninguno, 9-10 = 5.000, etc.).
- Tu nave tiene características especiales. El hiperspacio (modos de juego 1-8) transportará a tu nave una distancia pequeña. Los escudos (modos de juego 9-16) protegerá a tu nave de los asteroides. Los giros (modos de juego 17-24) harán que tu nave gire. En los modos de juego 25-32, tu nave no tendrá ninguna de estas características especiales.
- El nivel 33 es un nivel fácil especial para niños pequeños.
- Los modos 34-66 son versiones de 2 jugadores de los modos de juego anteriores.

YAR'S REVENGE®

Los poderosos aunque pacíficos Yars son descendientes de la mosca común de la tierra. Han utilizado sus poderes para establecer comunidades prósperas en los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razzak. De pronto y sin aviso, fueron atacados por los bárbaros Ootile. ¡Estas criaturas malvadas vaporizaron el Planeta IV y ahora se han propuesto destruir toda la civilización Yarsi! Como un guerrero experto, ¿puedes ayudar a proteger al mundo Yars y vengar la destrucción del Planeta IV? ¡Mandos:

Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 8 modos de juego para Yar's Revenge®.
- El juego 0 es la versión más simple, una buena elección para que jueguen los niños pequeños. Presenta un destructor de misiles lento.
- El juego 1 es la versión para dos jugadores del juego 0.
- El juego 2 es el juego "normal" con dos diseños alternativos de escudos de fuerza además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 3 es la versión para dos

jugadores del juego 2.

- El juego 4 presenta un cañón zorlon que repele el escudo. ¡Ten cuidado! Te puede destruir en su viaje de vuelta. Hay dos diseños alternativos de escudo, además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 5 es la versión para dos jugadores del juego 4.
- ULTIMATE YARS (Juegos 6 y 7): Ultimate Yars presenta un cañón zorlon reboteante, además de girores atípicos que lo diferencian de otros juegos Yar. Primero debe hacer botar el Yar contra la parte izquierda de la pantalla para hacer que aparezca el cañón zorlon. También, para hacer el cañón aparecer, necesitas cinco TRONS. Los TRONS son unidades de energía que puedes acumular según la siguiente ratio: 1 Comer una célula del escudo – 1 TRON 2. Tocar el Qotile – 2 TRONS 3. Coger un disparo del cañón zorlon después de que venga de rebote del escudo – 4 TRONS. Si un Yar viene reboteado desde la parte izquierda con menos de cinco TRONS, no recibirá un lanzamiento, pero no perderá ningún TRON que tenga (cada vez que se destruya un Yar, pierdes sus TRONS). Cada Yar tiene una capacidad de 255 TRONS. Si un Yar trata de tomar más de eso, le provocará un cortocircuito y el Yar perderá todos sus TRONS. La cuenta de los TRONS no se visualiza en la pantalla.

Los Yar comprenden la cuenta de forma instintiva.

- El juego 6 es una versión para un solo jugador de ULTIMATE YARS.
- El juego 7 es una versión para dos jugadores.

ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el hiperspacio, los escudos y los girores.
- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 66 modos de juego para Asteroids®.

• La velocidad de los asteroides puede ser tanto rápida como lenta. Los modos del juego para cada uno son: los modos rápidos son lentos y los modos pares son rápidos.

- Ganas una nave extra cada 5.000, 10.000, 20.000 puntos o ninguna nave extra, dependiendo del modo. Esto cambia cada dos modos de juego (1-2 = 5.000, 3-4 = 10.000, 5-6 = 20.000, 7-8 = Ninguno, 9-10 = 5.000, etc.).
- Tu nave tiene características especiales. El hiperspacio (modos de juego 1-8) transportará a tu nave una distancia pequeña. Los escudos (modos de juego 9-16) protegerá a tu nave de los asteroides. Los giros (modos de juego 17-24) harán que tu nave gire. En los modos de juego 25-32, tu nave no tendrá ninguna de estas características especiales.
- El nivel 33 es un nivel fácil especial para niños pequeños.
- Los modos 34-66 son versiones de 2 jugadores de los modos de juego anteriores.

YAR'S REVENGE®

Los poderosos aunque pacíficos Yars son descendientes de la mosca común de la tierra. Han utilizado sus poderes para establecer comunidades prósperas en los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razzak. De pronto y sin aviso, fueron atacados por los bárbaros Ootile. ¡Estas criaturas malvadas vaporizaron el Planeta IV y ahora se han propuesto destruir toda la civilización Yarsi! Como un guerrero experto, ¿puedes ayudar a proteger al mundo Yars y vengar la destrucción del Planeta IV? ¡Mandos:

Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 8 modos de juego para Yar's Revenge®.
- El juego 0 es la versión más simple, una buena elección para que jueguen los niños pequeños. Presenta un destructor de misiles lento.
- El juego 1 es la versión para dos jugadores del juego 0.
- El juego 2 es el juego "normal" con dos diseños alternativos de escudos de fuerza además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 3 es la versión para dos

jugadores del juego 2.

- El juego 4 presenta un cañón zorlon que repele el escudo. ¡Ten cuidado! Te puede destruir en su viaje de vuelta. Hay dos diseños alternativos de escudo, además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 5 es la versión para dos jugadores del juego 4.
- ULTIMATE YARS (Juegos 6 y 7): Ultimate Yars presenta un cañón zorlon reboteante, además de girores atípicos que lo diferencian de otros juegos Yar. Primero debe hacer botar el Yar contra la parte izquierda de la pantalla para hacer que aparezca el cañón zorlon. También, para hacer el cañón aparecer, necesitas cinco TRONS. Los TRONS son unidades de energía que puedes acumular según la siguiente ratio: 1 Comer una célula del escudo – 1 TRON 2. Tocar el Qotile – 2 TRONS 3. Coger un disparo del cañón zorlon después de que venga de rebote del escudo – 4 TRONS. Si un Yar viene reboteado desde la parte izquierda con menos de cinco TRONS, no recibirá un lanzamiento, pero no perderá ningún TRON que tenga (cada vez que se destruya un Yar, pierdes sus TRONS). Cada Yar tiene una capacidad de 255 TRONS. Si un Yar trata de tomar más de eso, le provocará un cortocircuito y el Yar perderá todos sus TRONS. La cuenta de los TRONS no se visualiza en la pantalla.

Los Yar comprenden la cuenta de forma instintiva.

- El juego 6 es una versión para un solo jugador de ULTIMATE YARS.
- El juego 7 es una versión para dos jugadores.

ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.

Mandos:

- Utiliza el joystick moviéndolo hacia la derecha o hacia la izquierda para rotar la nave. Mueve el joystick hacia arriba para dar impulso y hacia abajo para activar el hiperspacio, los escudos y los girores.
- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 66 modos de juego para Asteroids®.

• La velocidad de los asteroides puede ser tanto rápida como lenta. Los modos del juego para cada uno son: los modos rápidos son lentos y los modos pares son rápidos.

- Ganas una nave extra cada 5.000, 10.000, 20.000 puntos o ninguna nave extra, dependiendo del modo. Esto cambia cada dos modos de juego (1-2 = 5.000, 3-4 = 10.000, 5-6 = 20.000, 7-8 = Ninguno, 9-10 = 5.000, etc.).
- Tu nave tiene características especiales. El hiperspacio (modos de juego 1-8) transportará a tu nave una distancia pequeña. Los escudos (modos de juego 9-16) protegerá a tu nave de los asteroides. Los giros (modos de juego 17-24) harán que tu nave gire. En los modos de juego 25-32, tu nave no tendrá ninguna de estas características especiales.
- El nivel 33 es un nivel fácil especial para niños pequeños.
- Los modos 34-66 son versiones de 2 jugadores de los modos de juego anteriores.

YAR'S REVENGE®

Los poderosos aunque pacíficos Yars son descendientes de la mosca común de la tierra. Han utilizado sus poderes para establecer comunidades prósperas en los Planetas III, IV y V en el sistema solar Razzak. De pronto y sin aviso, fueron atacados por los bárbaros Ootile. ¡Estas criaturas malvadas vaporizaron el Planeta IV y ahora se han propuesto destruir toda la civilización Yarsi! Como un guerrero experto, ¿puedes ayudar a proteger al mundo Yars y vengar la destrucción del Planeta IV? ¡Mandos:

Utiliza el joystick para moverte hacia la izquierda, derecha, abajo y arriba.

- El botón de FUEGO se utiliza para comenzar el juego y para disparar mientras se juega.
- El botón SELECCIONAR selecciona el modo de juego. Hay 8 modos de juego para Yar's Revenge®.
- El juego 0 es la versión más simple, una buena elección para que jueguen los niños pequeños. Presenta un destructor de misiles lento.
- El juego 1 es la versión para dos jugadores del juego 0.
- El juego 2 es el juego "normal" con dos diseños alternativos de escudos de fuerza además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 3 es la versión para dos

jugadores del juego 2.

- El juego 4 presenta un cañón zorlon que repele el escudo. ¡Ten cuidado! Te puede destruir en su viaje de vuelta. Hay dos diseños alternativos de escudo, además de un destructor de misiles y un remolino que viaja a una velocidad normal.
- El juego 5 es la versión para dos jugadores del juego 4.
- ULTIMATE YARS (Juegos 6 y 7): Ultimate Yars presenta un cañón zorlon reboteante, además de girores atípicos que lo diferencian de otros juegos Yar. Primero debe hacer botar el Yar contra la parte izquierda de la pantalla para hacer que aparezca el cañón zorlon. También, para hacer el cañón aparecer, necesitas cinco TRONS. Los TRONS son unidades de energía que puedes acumular según la siguiente ratio: 1 Comer una célula del escudo – 1 TRON 2. Tocar el Qotile – 2 TRONS 3. Coger un disparo del cañón zorlon después de que venga de rebote del escudo – 4 TRONS. Si un Yar viene reboteado desde la parte izquierda con menos de cinco TRONS, no recibirá un lanzamiento, pero no perderá ningún TRON que tenga (cada vez que se destruya un Yar, pierdes sus TRONS). Cada Yar tiene una capacidad de 255 TRONS. Si un Yar trata de tomar más de eso, le provocará un cortocircuito y el Yar perderá todos sus TRONS. La cuenta de los TRONS no se visualiza en la pantalla.

Los Yar comprenden la cuenta de forma instintiva.

- El juego 6 es una versión para un solo jugador de ULTIMATE YARS.
- El juego 7 es una versión para dos jugadores.

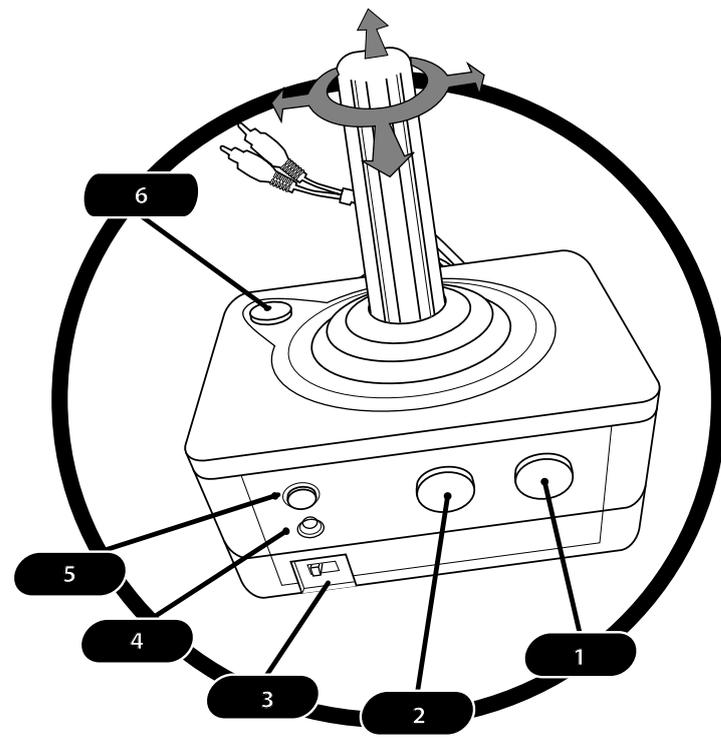
ASTEROIDOS®

Tu nave está atrapada en un cinturón de asteroides tremendamente peligroso. Tendrás que destruir las grandes rocas de asteroide que van a la deriva antes de que destruyan tu nave, pero ten cuidado con los naves de los enemigos. Dispara tus misiles para destruir a las rocas y al enemigo.



GO RETRO ATARI

AR HE



- (AR) وصف الأزرار:**
1. التشغيل.
 2. إختيار
 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 الطياريات

يجب القيام بتغيير الطياريات من قبل شخص بالغ السن دائماً. • عدم الخلط بين طياريات جديدة وقديمة. • عدم الخلط بين طياريات قلبية وعادية (كروين وزنك) أو قابلة لإعادة الشحن (نيكل وكادميوم أو نيكل ومعدن الهيدريد). • عدم شحن الطياريات 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 الطياريات أو المرمك. • يجب استعمال طياريات أو مرمك من النوع الذي ينصح به فقط. • يجب تثبيت الطياريات والمركم محترمين جهة الأقطاب. • يجب إزالة الطياريات والمركم المستعملة من اللية. • يجب عدم تعريض أطراف البطارية أو المرمك لتماس كهربائي. • عدم رمي الطياريات في النار إذ يمكن أن تعريض للإنفجار أو التسرب. • إخراج الطياريات من اللية قبل حفظها لمدة طويلة من الزمن. • التخلص من الطياريات المستعملة بطريقة صحيحة • حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل.

(HE) מידע בטיחות על הסוללות

- להחליף סוללות צריכה להתמצא תמיד על ידי מבוגר.
- אין לערבב סוללות חדשות ומשומשות.
- אין לערבב סוללות אלקליניות, סטרנדרטיות (סחים-אבץ), או טנטנז (ניקל-קדמיום), או ניקל ממתל (הידריד).
- אין לטעון סוללות שאינן טנטנז.
- יש להסיר את הסוללות מהצטנצן לפני עיטונן.
- יש לטעון את הסוללות רק בהשגחת מבוגר.
- אין לערבב סוללות ומסענים דחיסים ומשומשים.
- יש להשתמש רק בסוללות ובמסענים מחסוב המומלץ.
- את הסוללות יש להכניס לתא לא הוקטנויות שלוחן.
- יש להסיר מהצטנצן את הסוללות המשומשות.
- יש להימנע מהצטנצן את הסוללות של הסוללות.
- יש להימנע מליצור קצר בין המגעים של הסוללות.
- יש להרוקס סוללות מאשן או עלולות להתפוצץ או לרדוף.
- יש להסיר את הסוללות לפני אחסון ממשך של הצטנצן.
- יש להשליך סוללות משומשות במקומות המתיינים לכך.
- יש לשמור הוראות אלה לעיין עתיד.

(AR) الأليات:

- 1- إذا لاحظت مشاكل على الشاشة كعدم وضوح الصورة أو عدم رقتها فهذا يعني أنه عليك تغيير البطارية.
- 2- وصل الوحدة والبطاريات والبرغي من جديد.
- 3- عند بدء المبرمج إطفائه وإعادة تشغيله أو من اللمشاكل فراءة الأرشادات في موقع حلول المستهلك في القائمة أوديو/فيديو للجهاز (محتواة).
- 4- عندما يعمل الجهاز في محور فيه شحنات الكترواساتيكة فمن المحتمل ألا يعمل الجهاز بطريقة صحيحة وقد يتسرب العبد. إذا حصل ذلك استخدم جهة أن بعد تشغيل اللية بواسطة زر التشغيل والأطفاء

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

1. تثبيت الطياريات: خاتبة الطياريات موجودة تحت الجهاز المنفك فليس فلك البرغي وأزف غطاء خاتبة الطياريات.ضع الطياريات الجديدة حسب

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

- 1- لا يمكن لهذا الجهاز أن يشكل أي تداخلات ضارة، و2- يجب على هذا الجهاز قبول أي تداخل مستقبلي، بما في ذلك التداخل التي قد تسبب طريقة عمل غير مرغوب بها.
- تحذير: التغييرات أو التعديلات المطبقة على الوحدة والتغير تسمحو بها من قبل الجهة المسؤولة فتي تطبيق القانون قد تلحق الأذن المقدم للمستخدم كى يستعمل الجهاز هذا الجهاز معترف به ويتوافق مع حدود الجهاز الرقمي من هذا النوع
- هذا الجهاز يكمل ويمتثل لقسم 15 من قواصم الاتصالات الفيدرالية (FCC). لقد صممت هذه الوحدة أن تستعمل أسلاك حماية مغطاة مع هذه الجدة أن تضمن حماية مقفولة ضد التداخلات الفيدرالية للاضلال.

معلومات مهمة للسلمة
هذا الجهاز يكمل ويمتثل لقسم 15 من قواصم

توكلت لعلشت ذات على ידי השמדת כל הבוקרים או על ידי הפעלת הכורים. אמצעי שליטה:

- הירז את הלויסטיק ימיה או שמאלה כדי לסובב בזאת ההלית. הירז את הלויסטיק כלפי מעלה כדי לתת תנופה, וכפי מטה כדי להפעיל בכדור כדי להקנות מהירות גבוהה.
- כפתור הירי משמש להתחלת המשחק וכדי לירות בזמן המשחק.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנן 5 רמות משחק ב-Gravitar®.
- רמה 1 היא המורכבת ביותר, כי לרשוחם ישנן 6 הליות בלבד.
- ברמה 2 יש 15 הליות בצי שלכם.
- ברמה 3 יש לכם 6 הליות, אבל הבוקרים הכובדים והצלחות המופסות של האויב אינם יכולים לירות עליכם.
- רמה 4 מציגה משתאים כמשחק ראווה. יש 100 הליות בצי שלכם, אבל הירזה מצלחות מעופסות עיונות ומתבוקרים של האויב.
- ברמה 5 יש לכם 25 הליות ואין כוח בכדיה כשנלחמים. רמה זו מתאימה למתחילים.

MISSILE COMMAND ●
חיירים מהוכב Kryptol פתחו במתקפה על כוכב Zardon השל. תושבי Zardon מוכנים להילחם והוצילו את הערים שלהם, ולשם כך הם בנו מערכת הגנה רבת עצמה. אתם נגדו מהוכב Zardon. זורכים לפעול מהר, שכן אנשי Kryptol התחילו בירי טילים בליסטיים לעריכם ועל בסיס הטילים שלכם. הגנתכם היחידה היא להשיב להתקפה בעזרת טילים נגד ירייה כדי לעצור את האויב, לפני שישמדי את החיים השלמים וההרמוניים על כוכב הלכת שלכם!

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי להיזר את המטרה.
- כפתור הירי משמש לשיגור הטילים.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנן 34 רמות משחק ב-Missile Command®.
- רמה 17 היא רמה קלה לילדים קטנים.
- אמצעי השליטה כדי לכוון אל המטרות יכול להיות מהיר או איטי. ברמות הזוויות ישנה שליטה מהירה, בעוד שברמות האי-זוויות השליטה על הכיוון אל המטרות היא איטית.
- אחרי הגל השישי, גם האויב יתחיל לירות טילי שיט. בהתאם לרמת המשחק, הטילים ששויים להיות הכמים או בלתי מתוכננים. יותר קשה להשמדי טילים כחמים. ברמות 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, יהיו אלה טילים בלתי מתוכננים. הטילים החכמים מחכים ברמות 3, 4, 7, 8, 11, 12, 15, 16.
- אתם רוצים להתחיל עם יותר מאתגר אחד, התחילו את המשחק בגל עצמתי יותר. רמות 1 עד 8 מתחילות בגל 1; רמות 9 עד 12 מתחילות בגל 2; רמות 13 עד 16 מתחילות בגל 3.
- רמות 17 עד 34 הן מצבי משחק לשני שחקנים, עבור כל אחד ממצבי המשחק שלעיל.

CIRCUS ATARI ●
פועץ פועץ פועץ פועץ! את כל הבלונים וזכו בקרודות בחלק העליון של המסך יופיע קיר עם בלונים לבנים, כחולים ואדומים. עליכם לפוצץ את הבלונים כשאתם לוחקים ליצן מהנדדה וגורמים לו לרדת עד המקום שבו נמצאים הבלונים.

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק (מינה/שמאלה) לחות הנהדרה.
- כפתור הירי משמש כדי לסובב את הנהדרה.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנם 8 מצבי משחק ב-Circus Atari®.
- מצבי המשחק 1-6 יכולים להיות לשחקן אחד או לשניים, אך מצבי המשחק 7 ו-8 הם לשני שחקנים בלבד.
- שמו של מצב המשחק הראשון הוא Breakout. כאשר הליצן מופעץ את הבלונים, הוא נמתר בצורה אופקית אנכית. בכל פעם שמפוצצים שורה שלמה של בלונים, מופיעה שורה חדשה ואזם זוכים לקרודות בנוס.
- כאשר מתפוצצת השורה העליונה של בלונים אדומים, אתם מקבלים ליצן נוסף.
- מצב משחק 2 הוא כמו מצב 1, אך הפעם נוספים מחסומים מתחת לבלונים.
- שמו של מצב משחק 3 הוא Breakthrough.
- Circus Breakthrough Circos הוא משחקן אינו נמתר כשאוה פועץ בבלונים. הוא ממשיך בתנועה ומתקבל החל בקודה שבה התפוצץ בלון. הניקוד מופיע בראש הצורה הנו ממצב משחק 4.
- מצב משחק 5 הוא Breakthrough Circos.
- מצב משחק 6 הוא Domes ב-Circus Breakthrough.
- את הפעם הבלונים אינם מתחדשים כאשר מתפוצצת השורה כולה. לקבלת שלוש שורות חדשות של בלונים, 170 קרודות בנוס וליצן נוסף, עליכם לפוצץ את כל הבלונים שלעל המסך.
- מצב משחק 7 הוא כמו מצב משחק 5, אבל עם שורת מחסומים נוספת מתחת לבלונים.
- מצב משחק 8 מיועד לשני שחקנים. לשני השחקנים קיר בלונים משותף. המחשב יחשב לכל שחקן ניקוד נפרד.
- את הפעם מחסומים מתחת לבלונים כדי שתמשחקן יהיה מעט יותר מסוכר.

PONG ●
שחקן Pong בצורה הדומה לניס. כל שחקן חובט בכדור עם המחבטים על המגרש הכדור. השחקן הראשון זוכה בקודה כאשר ליריבו חומק ליריבו חומק הכדור. מצנח השחקן הראשון המגיע ל-21 לקרודות.

אמצעי שליטה:

CENTPEDE ●
היזהרו! הנה באים מרבה גרליים ממקמ, קערב אסי, עכביש ערמומי ופרעוש טורדני! כונו את שרביט הקסמים שלכם ושגרו הבוקים כדי לעצור את המפענים הרעים האלה בדרם.

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש לירי.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ב-Centpede® ישנם שני מצבי משחק; רגיל וקל.
- במצב הקל, הפרעוש והעכביש לא יפגעו בכם, והמרבב גרליים לועס לא ישנה את המערך שלו.

YAR'S REVENGE ●
היזהרו! רבי העצה אך השלויים הם צאצאים של הזנב שבכדור הארץ. הם השמטשו בכוחות שלהם כדי להקים קרולות משששנות של כוכבי הלכת IV, III ו-I. בשמערקת השמש Razak. פתאום וללא התראה, בני ה-Qotile והברכיים תקפו אותם. הירורים המרושעים האלה אינם או כוכב הלכת IV ותעה הם מוכוונים להשמדי את כל ציוויליזציה-ה YIars בהיותם לוחמי מיומנים החזלו לסייע בהגנה על עולם ה-Yars ולקווע על אמצעי שליטה:

BREAKOUT ●
בוס! בוס! בחלק העליון של המסך מופיע השמדת כוכב הלכת IV? אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש להתחלת המשחק וכדי לירות בזמן המשחק.
- ישנם 8 מצבי משחק ב-Yar's Revenge®.
- מצב משחק 0 הוא הגירסה הפשוטה ביותר, כחירה טילים איטי.
- מצב משחק 1 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 0.
- מצב משחק 2 הוא המשחק "הרגיל" עם שני עיצובים אלטרנטיביים של שדות כוח, בנוסף למשמדי טילים ומערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 3 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 2.
- מצב משחק 4 מציג תוחת zorlon הדוחה את שדה הכוח. היזהרו! הוא עלול להשמדי אתכם בדרכו חזרה. ישנם שני עיצובים אלטרנטיביים לעדה הבוח. בנוסף למשמדי טילים ולמערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 5 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 4.
- מצב משחק 6 מציג תוחת zorlon נמתר, בנוסף לתנועות יוצאות דופן המבדילות אותו ממצבי משחק אחרים. קודם יש לגרום ל-Yar לנרות על החלק השמאלי של המסך כדי לגרום להופעת תוחת. אתם יוקוקים למש TRONS. תחילתן-ן יחידות אנרגיה שאתם יכולים לצבור על פי החסם הבא:
- 1. TRONS 2 - Qotile-איסוף ירייה מתוחת zorlon אחרי שרואי נמתרת בשדה הכוח - TRONS 4 Yar נמתר מהצד השמאלי עם פחות מחמש TRONS. הוא לא יקבל שגור, אבל גם לא יפסיד את TRON שברשותו (בכל פעם שמשמדי TRON את ה-TRONS שלו). פסידת ה-TRONS אינה מונעת על המסך.
- 2. Yar-הכניס את הפסירה באופן אינטרטיבי.
- 3. מצב משחק 6 הוא גירסה לשחקן אחד של ULTIMATE YARS.
- 4. מצב משחק 7 הוא גירסה לשני שחקנים.

ASTEROIDS ●
ההליות שלכם לכודות בחגורת אסטרואידים מסוכנת ביותר. עליכם להשמדי את סלעי האסטרואידים הגדולים שמרחפים סביב לפני שתשמדו את ההליות שלכם. אבל היזהרו! מתחילות האויב. שגרו את הטילים שלכם כדי להשמדי את הסלעים את האויב.

אמצעי שליטה:

קיר לבנים, והמשימה שלכם היא להרוס שני קרודות, לבנה אחר לבנה. יש לכם רק 5 כדורים למשחק, ובכל פעם שכדור מכה בלבנה, הלבנה נעלמת ואזם צוברים נקודות.

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק (מינה/שמאלה) לחות הקרה.
- כפתור הירי משמש להטלת כדורים.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנם 12 מצבי משחק ב-Breakout®.
- מצבי משחק 1-4 הם Breakout רגיל.
- מצבי משחק 5-8 הם Breakout עם הגבלת זמן, וכאן המטרה היא לגרום ללבנים להיעלם בזמן הקצר ביותר.
- מצבי משחק 9-12 הם Breakthrough.
- בוריאציה האזת, הכדור אינו נמתר על הלבנים, אלא ממשיך דרכן בקו ישר. מחשבים התגיוד באותה הצורה כמו ב-Breakout רגיל.
- במצבי משחק 1, 5 ו-9 אין מרכיבי משחק מובנים.
- מצבי משחק 2, 6 ו-10 מאפשרים לכם שליטה מסוימת על מסלול הכדור.
- מצבי משחק 3, 7 ו-11 מאפשרים לכם להתייק בכדור על ידי לחיצה על כפתור הירי בדגו נהקדור פועץ ממתבט. באותו הרגע תוכלו לזכום את הכדור מחזש ולשחרר אותו, על ידי שחרור כפתור הירי.
- במצבי משחק 4, 8 ו-12 ישנן לבנים בלתי נראות. הן מופיעות רק כשכדור פועץ בהן.

REAL SPORTS VOLLEYBALL ●
אתם אובדים! לשחק כדורבץ חופי? אז קחו את קרם ההגנה ואת בגד הים שלכם כי משחק כדורבץ הזה מציע סביבת חוף עם ים, חול ושמש!

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש להבטות מיוחדות.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנם 2 מצבי משחק ב-Real Sports Volleyball®.
- במצב משחק 1 ניתן למסור את הכדור או להחזיר אותו בחזרה נגיעות או פחות לכל קבוצה.
- במצב משחק 2 אסור למסור את הכדור. עליכם להחזיר את הכדור בניגיעת אחת בלבד.
- Real Sports Volleyball, Inc., TM & © 2009 JAKKS Pacific, Inc., CA 90265 Malibu, ארה"ב.

המגעים של Atari Interactive, Inc. תחת DC Studios. על ידי.

ההליות שלכם לכודות בחגורת אסטרואידים מסוכנת ביותר. עליכם להשמדי את סלעי האסטרואידים הגדולים שמרחפים סביב לפני שתשמדו את ההליות שלכם. אבל היזהרו! מתחילות האויב. שגרו את הטילים שלכם כדי להשמדי את הסלעים את האויב.

אמצעי שליטה:

CENTPEDE ●
היזהרו! הנה באים מרבה גרליים ממקמ, קערב אסי, עכביש ערמומי ופרעוש טורדני! כונו את שרביט הקסמים שלכם ושגרו הבוקים כדי לעצור את המפענים הרעים האלה בדרם.

אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש לירי.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ישנם 66 מצבי משחק ב-Asteroids®.
- מהירות האסטרואידים יכולה להיות מהירה או איטית. מצבי המשחק הם המצבים האי-זווים. הם איטיים, ההצבים הזווים הם זווים.
- ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש לירי.
- כפתור הבחירה בורר את אופן המשחק.
- ב-Asteroids® ישנם שני מצבי משחק; רגיל וקל.
- במצב הקל, הפרעוש והעכביש לא יפגעו בכם, והמרבב גרליים לועס לא ישנה את המערך שלו.

YAR'S REVENGE ●
היזהרו! רבי העצה אך השלויים הם צאצאים של הזנב שבכדור הארץ. הם השמטשו בכוחות שלהם כדי להקים קרולות משששנות של כוכבי הלכת IV, III ו-I. בשמערקת השמש Razak. פתאום וללא התראה, בני ה-Qotile והברכיים תקפו אותם. הירורים המרושעים האלה אינם או כוכב הלכת IV ותעה הם מוכוונים להשמדי את כל ציוויליזציה-ה YIars בהיותם לוחמי מיומנים החזלו לסייע בהגנה על עולם ה-Yars ולקווע על אמצעי שליטה:

BREAKOUT ●
בוס! בוס! בחלק העליון של המסך מופיע השמדת כוכב הלכת IV? אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש להתחלת המשחק וכדי לירות בזמן המשחק.
- ישנם 8 מצבי משחק ב-Yar's Revenge®.
- מצב משחק 0 הוא הגירסה הפשוטה ביותר, כחירה טילים איטי.
- מצב משחק 1 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 0.
- מצב משחק 2 הוא המשחק "הרגיל" עם שני עיצובים אלטרנטיביים של שדות כוח, בנוסף למשמדי טילים ומערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 3 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 2.
- מצב משחק 4 מציג תוחת zorlon הדוחה את שדה הכוח. היזהרו! הוא עלול להשמדי אתכם בדרכו חזרה. ישנם שני עיצובים אלטרנטיביים לעדה הבוח. בנוסף למשמדי טילים ולמערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 5 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 4.
- מצב משחק 6 מציג תוחת zorlon נמתר, בנוסף לתנועות יוצאות דופן המבדילות אותו ממצבי משחק אחרים. קודם יש לגרום ל-Yar לנרות על החלק השמאלי של המסך כדי לגרום להופעת תוחת. אתם יוקוקים למש TRONS. תחילתן-ן יחידות אנרגיה שאתם יכולים לצבור על פי החסם הבא:
- 1. TRONS 2 - Qotile-איסוף ירייה מתוחת zorlon אחרי שרואי נמתרת בשדה הכוח - TRONS 4 Yar נמתר מהצד השמאלי עם פחות מחמש TRONS. הוא לא יקבל שגור, אבל גם לא יפסיד את TRON שברשותו (בכל פעם שמשמדי TRON את ה-TRONS שלו). פסידת ה-TRONS אינה מונעת על המסך.
- 2. Yar-הכניס את הפסירה באופן אינטרטיבי.
- 3. מצב משחק 6 הוא גירסה לשחקן אחד של ULTIMATE YARS.
- 4. מצב משחק 7 הוא גירסה לשני שחקנים.

ASTEROIDS ●
ההליות שלכם לכודות בחגורת אסטרואידים מסוכנת ביותר. עליכם להשמדי את סלעי האסטרואידים הגדולים שמרחפים סביב לפני שתשמדו את ההליות שלכם. אבל היזהרו! מתחילות האויב. שגרו את הטילים שלכם כדי להשמדי את הסלעים את האויב.

אמצעי שליטה:

BREAKOUT ●
בוס! בוס! בחלק העליון של המסך מופיע השמדת כוכב הלכת IV? אמצעי שליטה:

- השמטשו בלויסטיק כדי לנוע שמאלה, ימיה, למטה ולמעלה.
- כפתור הירי משמש להתחלת המשחק וכדי לירות בזמן המשחק.
- ישנם 8 מצבי משחק ב-Yar's Revenge®.
- מצב משחק 0 הוא הגירסה הפשוטה ביותר, כחירה טילים איטי.
- מצב משחק 1 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 0.
- מצב משחק 2 הוא המשחק "הרגיל" עם שני עיצובים אלטרנטיביים של שדות כוח, בנוסף למשמדי טילים ומערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 3 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 2.
- מצב משחק 4 מציג תוחת zorlon הדוחה את שדה הכוח. היזהרו! הוא עלול להשמדי אתכם בדרכו חזרה. ישנם שני עיצובים אלטרנטיביים לעדה הבוח. בנוסף למשמדי טילים ולמערבולת המחקדתמ במהירות רגילה.
- מצב משחק 5 הוא הגירסה לשני שחקנים של מצב המשחק 4.
- מצב משחק 6 מציג תוחת zorlon נמתר, בנוסף לתנועות יוצאות דופן המבדילות אותו ממצבי משחק אחרים. קודם יש לגרום ל-Yar לנרות על החלק השמאלי של המסך כדי לגרום להופעת תוחת. אתם יוקוקים למש TRONS. תחילתן-ן יחידות אנרגיה שאתם יכולים לצבור על פי החסם הבא:
- 1. TRONS 2 - Qotile-איסוף ירייה מתוחת zorlon אחרי שרואי נמתרת בשדה הכוח - TRONS 4 Yar נמתר מהצד השמאלי עם פחות מחמש TRONS. הוא לא יקבל שגור, אבל גם לא יפסיד את TRON שברשותו (בכל פעם שמשמדי TRON את ה-TRONS שלו). פסידת ה-TRONS אינה מונעת על המסך.
- 2. Yar-הכניס את הפסירה באופן אינטרטיבי.
- 3. מצב משחק 6 הוא גירסה לשחקן אחד של ULTIMATE YARS.
- 4. מצב משחק 7 הוא גירסה לשני שחקנים.

الدرع 1 ترونز 2 TRONS لمس الكوتيل معناه
الدرع 2 ترونز 3 TRONS. خذ من المدفع زورليون بعد
أن يأتي الروبوت من المدفع معناه 4 ترونز
TRONSإنا أنى بار من الجزء اليساري بأقل من
خمسية ترونز فلا يسقط الرمي لكن لا يخسر
كل ترونز عنده (كل واحد يقضي على البار يخسر
الترونز الذي لديه).كل بار له سعة 255 ترونزا
بار حاول أن يأخذ أكثر من هذا فسيب فقط
التبار الكهربائي وبار يخسر جمع الترونز الذي
عندهعدد الترونز ليس مرتباً على الشاشة.
البار يفهمون الحساب بطريقة تختلف.
• اللعبة 6 هي للآعب فقط التيمت باريس
ULTIMATE YARS
• اللعبة رقم 7 هي للاعبين

استرويدAsteroids

جميع سفنك مصنوعة في حزام استرويدز خطير
جدا. يجب أن تقضي على الصخور الكبيرة
الاسترويدز كي لا تخرب سفنك لكن انتبه للسفن
العادية.اطلق النار على الصواريخ كي تخرب
الصخور والعدو.

• استرويدAsteroids:
• استعمل الجوسيتك محركه نحو اليمين أو نحو
اليسار كي يدور الصاروخ حرك الجوسيتك نحو
الاتي كي تعطيه قوة ونحو الاسفل كي تشط
حركة الضائبة والردع والفتاق.
• زر اللعبة يستعمل كي تبدأ اللعبة وكى تصوب
جهاز التار خلال اللعب.
• زر الاختيار يختار كيفية اللعب. هناك 66 طريقة
استرويدزAsteroids:
• سرعة الاسترويدز تستطيع ان تكون سريعة او
بطيئة.طرق اللعب لكل واحد هي:الطرق
الازرواجية أكثر بطنا والطرق الفرعية أكثر سرعة.
• فرق بالمسئفة الزائدة كل ال 5 ال 10 ال 20و
ال 30 نقطة أو لا تربع السفينة الزائدة كل هذا
يعتمد على الطريقة.هذا يغير كل طريقين لعب
(2و 1سايو 5 اللاف)
3 = 4 : 10 = 5سايو 6 ال 7و 1 ال 8
سايو شى 9و ال 10 سايو 5 اللاف
• سفنك لها صفات خاصة:الايبراسيانو (طرقت
العب من ال 1 ال 8) تنقل سفنك الى مسافة
صغيرةالردوع (طرق اللعب من ال 1 ال 8) تحمي
سفنك من استرويدزالدوران (طرق اللعب
25) تجعل سفنك تدورفى طرق اى من هذه

32و فان سفنك لا تنصل على أى من هذه
الصفات الخاصة
• المستوى 33 هو مستوى سهل للاطفال
الصغار
• الطرق 34 و 66و هي للاعبين فى طرق
اللعبة السابقة.
• براكوتBreakout
بيدأ بامانويابظهر حائط من الطوب على الجهة
الامامية للوحة وملك هنا ان يهدم حائطين
من الطوب واحدة بواحدة.فقط تنصل على 5
كيات كل لعبة وكل مرة تضرب الكرة الطوب
فالتوب يخفى وتصل على نقاط.
• استعمل الجوسيتك (يمين/شمال) كي تحرك
الازروجة
• زر التار يستعمل لضربات خاصة
• زر الاختيار يختار كيفية اللعب. هناك 12 طريقة
استرويدزAsteroids:
• الألعاب 1 و 4 هي بريك اوت Breakout
عادي.
• الألعاب 5 و 8 هم براكوت محدودة الوقت
والهدف هو اخفاء او القضاء على الطوب بقل
بعض ممكن.
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة: الترويز بيديها شحاذ الهاريا
لعلمها فتكونت لا ايسر بافون مفرش
علايم لبستل ات وكوت المشتمش للشمشم
مبمبشير.

• زودا هو بندق وهو عنود بتوناي مكشور
ديديتلا بدرداه
• BZتتأحم
• الحكشورته الفردلية (FCC) تنامس االه
• ترونن كدى لسفك الهنه مبكيرا دند المفرونه
• سليلوتيا باورور مغورير. زيودا هه مفكي
• مشتمش لعولون لكرقون انديرتي غلي رديو. واه
• ماركيتيمس اوتو واين مشتمشمس بو بهتشم
• لهراتوات. الهه لعول لرونه المفرونه سليلوتيا
• زر الاختيار يختار كيفية اللعب. هناك 2 Real
• زر التار يستعمل لضربات خاصة
• سبورتي ووليب Sports Volley الى ريل
• فى اللعبة رقم 1 الكرة قد تمر او ترجع ما
سايو 3 مرات للعب فى الفريق.

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

الكرة فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 9 و 12و هم بريكوت
Breakthrough.فى هذه الحالة الكرة لا تنقل
على الطوب لكن تمر بهم على الخطالفتاق تعد
بنفس الطريقة التى فى براكوت العادية
• الألعاب 1 و 9و ليس فيها أمور خاصة.
• اللعب 6 و 10و تسمح بعض الكونترول على
طرق الكرة

FCC.صف.ب

السلك من الأفضل للعب على شاشة
صغيرة.تجنب اللعب عندما تكون متعب أو لم تتم
كفاية.تأكد من أن الفرة التى للعب فيها جيدة
الإضاءة.استرح على الأقل من 20 إلى 15 دقيقة
بالماعة عندما تلعب بلعبة الفيديو.حافظ على
الصندوق أو هذا الجزء فى حالة اردت ان تقدم
اى شكوى.تسمم الجيج PEGI فقط يطبق على
السوفت وير للمنتج
• تسمم الجيج PEGI فقط يطبق على السوفت
وير للمنتج
• يحوى على قطع صغيرة مدمية الرأس غير
مناسبة لاطفال بل سنهم ع 3 سنوات.
حافظ على الغلاب لانه يحوى على معلومات
مهمة
• اتناه فان بعض الاشخاص يتجاهون الى انتباه
خاص خلال الاستعمال وبتاحو مشروح و
الارشادات

ADVENTURE TM

ساحر شرير سرق كاس المنبع المسحور وجاه
فى مكان ما فى المملكة.هدف اللعبة هو إنقاذ
الكاس المسحور ووضع فى القلعة الذهبية
لكى يجب ان يكون.لكن انتباههذه عملية صعبة
لان الساحر قد اخترع 3 تانين كي يزججوك
جهنم تحت عن الكاس المسحور

• استعمل الجوسيتك كى تحرك نحو اليسار
واليمين وللأسفل وأفوق.
• زر التار يستعمل كى تحرك الاشياء
الزرا للاختيار.ويربط بختار كيفية اللعب.
• هناك 3 مستويات صعوبة فى المخاطرة:
1 • هو المستوى السبسط لان له فقط مملكة
الجلدي.
2 • المستوى الثانى هو مملكة اكبر مع سرابيد
الموتى وفعال الروبة محدودة.هناك ثلاثة تانين
ووهواط يسرقون منك الاشياء جميع الاشياء
بدا فى نفس المكان كل مرة تلعب فى مستوى
2

1 • استرح من ال 10 إلى 15 دقيقة كل ساعة حتى
او فكرت فى أنك لا تحتاج استراحة.
2 • فى حال تعب الابدني أو الرسغ أو الزراع أو اوزا
كنت تأخذ قاترك مثل وارخي الضللال خلال
قد عساتك قبل البدء باللعب مرة أخرى.
3 • المستوى الثالث هو نفس المستوى 2 إلا أن
الساحر الشرير قد وضع جميع الاشياء بطريقة
عشوائية فى جميع انحاء المملكة فى اول اللعبة

GRAVITAR

غرافيتار الشيرير بحث عن تخريب العالم بخصف
المجرات النجمية بقوى غرافيتا معادوه صمم
وكوب رايكو من النظام الشمسى لكل مجرى
خالفا شمسنا قاتله تخرب حياة جميع الكواكب
القربية مركبة اوتوماتيكية لتخرب الكواكب
الممرجة كى تتطابق التارمعك هو ان تخرب
هذه القوى لغرافيتار فى 12 نظام شمسي
استطيع ان يتحقق هذا بتدمير جميع المركبات او
بتشغيل التاركم

• استعمل الجوسيتك يتحركه نحو اليمين او نحو
اليسار كى يدور الصاروخ حرك الجوسيتك لفق
كى تدفعه نحو الاسفل كى يشغل السحب
الغرافيتي
• زر اللعبة يستعمل كى تبدأ اللعبة وكى تصوب
• زر الاختيار يختار كيفية اللعب.
• هناك خمسة مستويات للعبة الغرافيتا
Gravitar:
1 • المستوى الاول هو الاكثر تعقيدا فقط معك
6 مركبات لتلصق بها
2 • المستوى الثانى فيه 15 سفينة من اسطولك
3 • المستوى الثالث له 6 سفينة لكن لا تستطيع
اطلاق النار على المركبات او القبو العالمى
والصحنون الطائرة المعادية.
4 • المستوى 4 يقدم لعبة جديدة للعرضلناك 10
سفينة فى الازدواجى يستعمل فى للصحنون المعادية
والقنواط او المركبات المعادية ايضا
5 • المستوى 5 لديك 25 سفينة ولا يوجد جانبية

تخدير للعبة التى تنسب وتبات التى تبث
المعلومات لالتي قد تنصير الضرب فى الانوب
الصوري او ترك علامات على اجزاء من
الفوسفور للانوب سى آر تى CRT ويخرب
الاستعمال المتواصل لمدة 6 طولة أو المسكر
للعبة الفيديو فى التلفزيون لثت على شاشة
كبيرة
• تخديرها كى يتجنبها المستخدم فى المنتج:
عدم الجلوس سريعا من الشاشة.القنواط بعيدا
بمسافة عن الشاشة باقصى بعد يسمح به طول

سركيس اتاريCircus Atari

بنفجرنا بنفجرا تفجر جميع الصواريخ
وتصل على نقاطى القسم العلوى للوانات
يظهر حمار على بالوانات الضياء والزرقاء
والخضراء.يجب ان تفجر هذه الوانات بواسطة
الهوائ المأخر.تأخذه وينقله يقفز الى مكان

سرعا او طبيا.المستويات الازرواجية لا كونترول
سرع لكن الفردية لا كونترول طبعه.كى تصوب
الاهداف
• استعمل الجوسيتك (يمين/شمال) كى تحرك
الازروجة
• زر التار يستعمل كى تجعل الازروجة تحرك
الزرا للاختيار.يختار كيفية اللعب.
• هناك 8 طرق للعب لسركيس اتاري Circus
Atari:
• اللعب من ال 1 إلى 6 يستطيع ان يلعب لاعبين او
لآعبين.
• لعبة واحدة لكن اللعب من ال 7 إلى 8 فقط
للاعبين.
• اول لعبة اسمها بريكأوت Breakout:
• هل تريد أن تبدأ باكثر من تحدي فيجب أن تبدأ
قائه يقفز افقا وعامودا.كل مرة بنفجر فيها خط
كامل يظهر خط آخر ويصل على نقاط كخاتمة
عندما ينفجر الخط العلوي للوانات الحمراء
فأنت ستحصل على هيلواى راند.
• اللعبة 2 مثل اللعبة 1 والاختلاف بينهما هو فى
هذه اللعبة سيزيد عدد الجوازير تحت الوانات.
• اللعبة رقم 3 تسمى بريكوت سركيس
Circus Breakthrough كى لعبة اليريكوتو
سركيس Circus Breakthrough.تابع التحرك
بطريقة اقية ما بعد القطة التى بنفجر بها
الوان.تصل على النقاط بنفس الطريقة فى
اللعبة رقم 1.

اللعبة رقم 4 هي بريكوت سركيس
Circus مع خط فيه جوازير زائدة تحت الوانات
• اللعبة رقم 5 هي مشابهة ليريكوتو سركيس
Circus Breakthrough.كى تحصل على ثلاث خطوط
جديدة من الوانات و170 نقطة كخاتمة
وهيلواى راند يجب ان تفجر جميع الوانات التى
على الشاشة.
• اللعبة رقم 6 مثل اللعبة رقم 5 لكن فيها خط
راند من الجوازير تحت الوانات
• اللعبة رقم 7 هي للاعبين يتشارك الالعبان
الانابن بنفس الخائط العلن بالوانات.الحاسوب
سيقوم بتأعمال القاطل لكل لاعب فرديا.
• اللعبة رقم 8 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 9 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 10 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 11 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 12 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 13 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 14 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 15 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 16 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 17 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 18 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 19 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 20 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.

اللعبة رقم 21 هي مشابهة للعبة رقم 7 فقط
سيزيد الجوازير تحت الوانات كى تلتحق صعوبة
بالعبة.