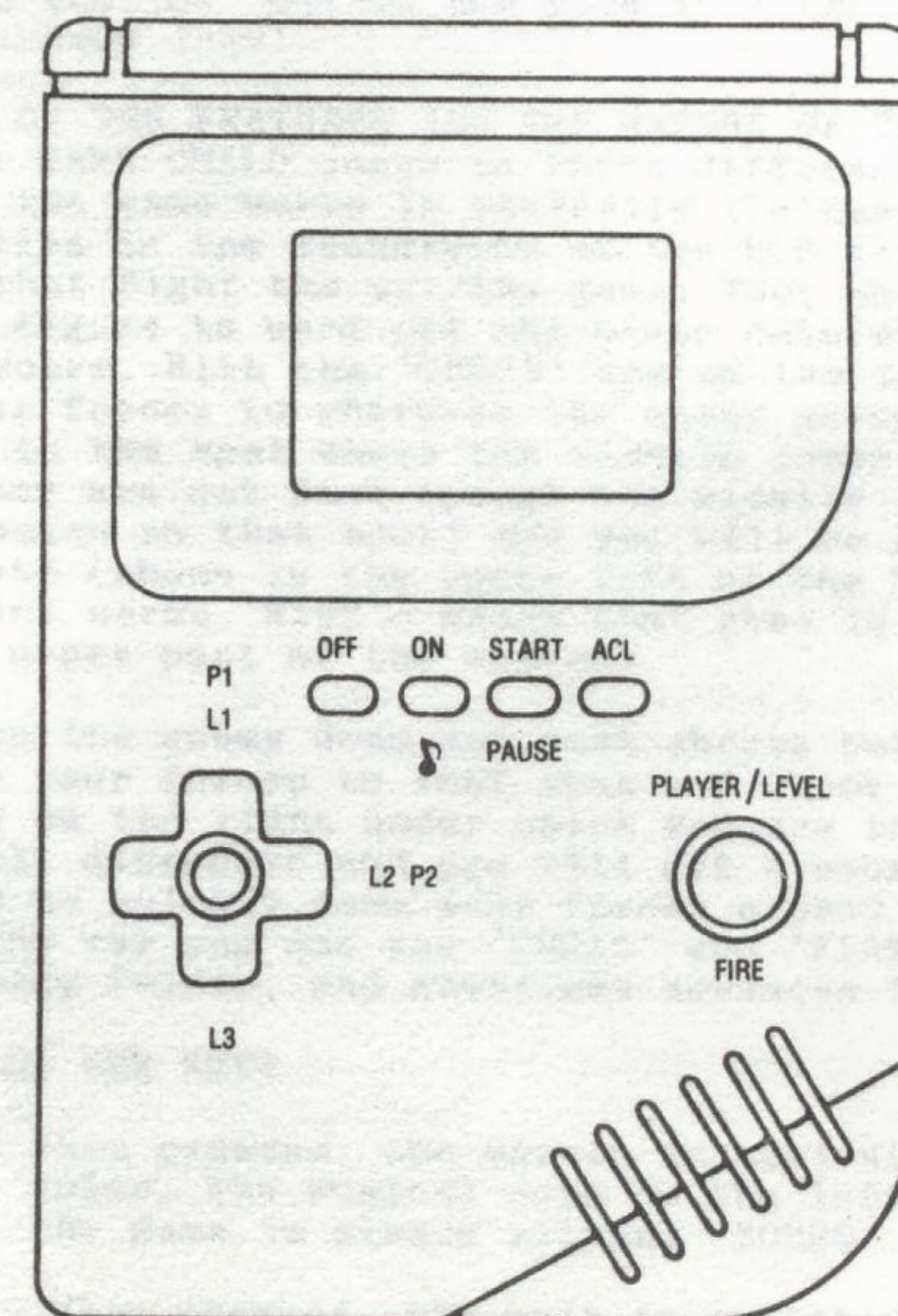


GAME CHILD

INSTRUCTION MANUAL



Instrucciones para el Modelo K-733

INTRODUCCIÓN:

GAME CHILD es un juego interesante de pantalla LCD, que se puede sostener con las manos, y que es muy desafiante y exitante; puede ser utilizado por uno o dos jugadores. Se puede jugar en tres niveles. Se trata de un juego que probará su habilidad para reaccionar a desafíos que aparecen en la pantalla LCD.

Encontrará la velocidad con que quiere comenzar en el Nivel 1 (L-1). Tan pronto como obtenga un puntaje elevado, lo que significa que puede contrarrestar todos los ataques que le envía el enemigo de ambos lados, comenzará a buscar desafíos más grandes y deseará pasar al nivel 2 (L-2) y luego probablemente hasta el nivel 3 (L-3).

El juego mejorará su rapidez de respuesta y, por lo tanto, es muy útil para ejercitarlo en otras áreas de su vida cotidiana. Garantizamos que le brindará gran satisfacción a largo plazo. Porque no oprime la tecla "ON" y lo prueba? Conviértase en uno de los ganadores! Buena suerte!

DESCRIPCION DE CARACTERÍSTICAS Y NATURALEZA DEL JUEGO:

Advertencia: GAME CHILD viene en tres modelos LCD distintos, pero la manera en que el juego funciona es básicamente la misma. La diferencia principal es aquella del fondo de la pantalla LCD y los personajes que luchan en la guerra/juego. Su habilidad para mover la figura central y así evitar los ataques del enemigo determina cuántos puntos alcanza. Mediante la tecla "CROSS" ("CRUZAR") de la izquierda se puede maniobrar ubicando sus fuerzas según el lugar hasta donde avanza el enemigo. Es por lo general suficiente mover las fuerzas hasta el lugar donde llegan los misiles. Si no es lo suficientemente rápido, el misil aterriza (observará una explosión en ese lugar) y será penalizado. La obtención de tres penalidades (que aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla LCD con las palabras pequeñas "MISS" = "PERDIDA") significa que el juego ha terminado (GAME OVER en la parte superior de la pantalla).

Sin embargo, cuando el enemigo no solo dispara pero también avanza, debe movilizar sus fuerzas hasta ese lugar y disparar mediante la tecla de función redonda ubicada a la derecha, debajo de la cual se observa la palabra "FUEGO" ("FIRE"). El enemigo desaparecerá y usted obtendrá un punto (véase a continuación). El secreto se encuentra en mover sus fuerzas rápidamente y encontrar un equilibrio en la forma en que usa las teclas "CROSS" y "FIRE". El enemigo utiliza muchas maniobras, y, a veces, avanza desde dos lados distintos.

DESCRIPCION DE LAS TECLAS:

TECLA "ON": La pantalla se activa al oprimir esta tecla. Si se la oprime dos veces, la nota musical ubicada a la izquierda desaparece y el juego se utiliza sin "SONIDO" ("SOUND").

TECLA "OFF": Se apaga la unidad al oprimir esta tecla.

TECLA "PLAYER" (Jugador)/

LEVEL (Nivel)/FIRE (Fuego): Esta tecla posee tres funciones distintas:

1) Al encender la unidad, "ON", se programa para un jugador (que aparece en la parte superior derecha de la pantalla). Al oprimir la tecla "CROSS" ("CRUZAR") hacia la derecha, se cambia la programación de uno a dos jugadores, y hacia arriba vuelve a un jugador.

2) Al oprimir la tecla PLAYER/LEVEL una vez, la pantalla cambia al modo LEVEL. Al utilizar la tecla "CROSS", se puede cambiar de/hacia L-1, L-2 y L-3 según su preferencia.

3) La función FIRE se usa una vez que comienza el juego. La tecla "CROSS" se utiliza para determinar el número de jugadores y el nivel en el que desea jugar (véase a continuación), pero su función principal durante el juego consiste en maniobrar sus fuerzas hacia la zona del territorio que el jugador está defendiendo y que se encuentra en peligro. Al oprimirla hacia arriba ("UP"), hacia la derecha ("RIGHT"), hacia abajo ("DOWN") y hacia la izquierda ("LEFT") (en el sentido de las agujas del reloj, en el sentido contrario a las agujas del reloj o en forma horizontal), podrá mover las fuerzas rápidamente. No desesperese, aprenderá en un corto tiempo.

TECLA "START" (PARA COMENZAR): Al presionar esta tecla una vez, su juego comenzará. Al oprimirla nuevamente, el juego se interrumpirá ("PAUSE" = "PAUSA"). Al oprimirla una vez más, el juego continuará en el lugar en que lo detuvo. Es muy útil cuando juega en la modalidad de dos jugadores.

TECLA "ACL": Se utiliza para borrar todo contenido de la memoria, reprogramar la unidad y llevar la pantalla nuevamente a la posición inicial. El puntaje más alto será eliminado automáticamente.

CALCULO DEL PUNTAJE:

- * 10 puntos cada vez que le dispara exitosamente a una de las fuerzas enemigas.
- * 50 puntos cada vez que alcanza el CUP o MEDAL (COPA o MEDALLA) que aparece ocasionalmente en la mitad superior de la pantalla LCD. Debe ser rápido ya que se queda ahí unos pocos segundos, pero vale la pena.

* Existe una recompensa especial (REWARD) de una oportunidad adicional para el jugador que llega a los 2000 puntos. Existe otra para el que alcanza 4000 y otra para el que alcanza 5000. Un BONUS (BONIFICACION) especial de una oportunidad adicional cada 1000 puntos sobre el límite anteriormente mencionado.

REEMPLAZO DE PILAS:

El compartimiento para las pilas se encuentra en la parte posterior. Mueva la tapa en la dirección de la flecha para abrir el compartimiento. Reemplace las pilas gastadas cuando la pantalla LCD se torna débil.

COMENTARIOS ADICIONALES:

* La unidad se entrega sin pilas. Se recomienda que utilice pilas de tipo alcalino a larga duración "AA" (R6). Brindan un mejor resultado y rendimiento. Cértese de que inserta las pilas en forma correcta (+ -), según se indica dentro del compartimiento para pilas.

* Remueva la pila si no se utiliza la unidad por un período prolongado. Especialmente en climas húmedos, las pilas que no se usan pueden tener pérdidas y dañar la unidad. No deje el GAME CHILD en lugares calurosos o extremadamente húmedos. Tráelo con cuidado.

* La característica AUTO POWER OFF (APAGADO AUTOMÁTICO) hará que la unidad se apague automáticamente si no se oprime ninguna tecla por tres minutos. Esto ahorrará electricidad y permitirá que la pila dure más tiempo.

* El compartimiento ubicado en el extremo inferior de la parte posterior contiene una correa pequeña, la que se puede colocar en la parte superior del juego LCD, permitiéndolo llevar el GAME CHILD colgando del cuello y así transportarlo donde desee.