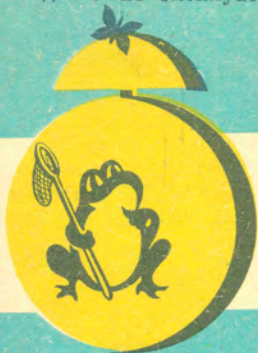


Руководство по эксплуатации



ИГРА ЭЛЕКТРОННАЯ  
МИКРОПРОЦЕССОРНАЯ  
«ЭЛЕКТРОНИКА ИМЗЗ»



## ДОРОГОЙ ДРУГ!

Игра «Квака-задавака» является современной электронной игрой. Твоим соперником будет микропроцессор с программой управления игровыми ситуациями. Ты должен научиться принимать единственно правильное решение, чтобы выйти победителем.

Игра развивает внимание, тренирует быстроту реакции, способствует развитию логического мышления. Кроме того, она будет служить тебе часами и будильником, поможет планировать занятия и соблюдать режим дня.

Игра требует бережного обращения — это является гарантией ее безотказной работы.

Надеемся, что тебе понравится эта увлекательная игра.

Ждем от тебя отзыва о ее работе и предложений по новым игровым ситуациям. Заранее благодарим.

Наш адрес: 287100, г. Винница, ул. Ватутина, 18, п/о «Октябрь».

## **1. ОБЩИЕ УКАЗАНИЯ**

Прежде чем приступить к игре, ознакомьтесь с настоящим руководством по эксплуатации.

При покупке игры требуйте:

— проверки ее работоспособности;

— отметки о продаже (штамп магазина, подпись или штамп продавца в отрывном талоне);

Проверьте:

сохранность пломбы;

комплектность;

— наличие свидетельства о приемке и отрывного талона в руководстве по эксплуатации.

Помните, что при утере отрывного талона Вы лишаетесь права на гарантийный ремонт.

Отрывной талон изымается работниками обслуживающей организации только после выполнения ремонта.

Для обеспечения длительной и надежной работы следует избегать эксплуатации или хранения игры в местах, подверженных воздействию прямых солнечных лучей, резкому изменению температуры и повышенной влажности. Основу игрового дисплея составляет два стекла жидкокристаллического индикатора, которые могут разбиться при неосторожном обращении.

Помните! Индикатор с разбитым стеклом не подлежит гарантийному ремонту.

Берегите игру от механических повреждений!

После хранения игры в холодном помещении при транспортировке в зимних условиях перед началом эксплуатации ее следует выдержать при комнатной температуре в течение 2 часов.

Нельзя протирать индикаторное устройство и переднюю панель органическими растворителями и спиртосодержащими жидкостями.

## 2. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДАННЫЕ

Функциональные возможности

Воспроизведение игровой ситуации на жидкокристаллическом индикаторе

Допускаемое отклонение суточного хода часов при эксплуатации в нормальных климатических условиях по абсолютной величине, с

Питание

Потребляемая мощность в режиме отсчета текущего времени, Вт

торе, отсчет и установка текущего времени и времени звуковой сигнализации

Не более  $\pm 10$

2 элемента с номинальным напряжением питания 1,5 В каждый

Не более 0,00006

Интервал рабочих температур, °С	от +1 до +40
Габаритные размеры, мм	112x67x14
Масса, кг	0.08
Содержание драгоценных материалов	
золота, г	0,0332
серебра, г	0,0024

### **3. КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ**

Игра электронная микропроцессорная «Электроника ИМ33» «Квака-задавака»	1 шт.
Элементы питания	2 шт.
Руководство по эксплуатации	1 шт.
Упаковочная тара	1 компл.

## ПОЯСНЯЮЩИЕ ДАННЫЕ К РИСУНКУ 1

- 1, 2 — в режиме игры — кнопки управления лягушкой, в режиме отсчета текущего времени — установка часов
- 3 — табло штрафных очков
- 4 — цифровое табло
- 5, 7 — кнопки выбора варианта игры
- 8 — кнопка перевода в режим установки текущего времени
- 6 — кнопка перевода в режим установки времени звонка будильника
- 9 — кнопка перевода в режим отсчета текущего времени и выключения звонка будильника



10, 11 — в режиме игры — кнопка управления лягушкой, в режиме отсчета текущего времени — установки минут.

#### **4. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ**

Игра «Квака-задавака» с часами-будильником предназначена для детей 7—16 лет.

На индикаторе изображена игровая ситуация (рис. 1). Смысл игры заключается в том, чтобы, управляя с помощью клавиш перемещением лягушки, поймать сачком как можно больше бабочек и таким образом набрать наибольшее количество очков. После каждой пойманной бабочки счет возрастает на одно очко. Счет игры отображается на цифровом табло, расположенном в правом верхнем

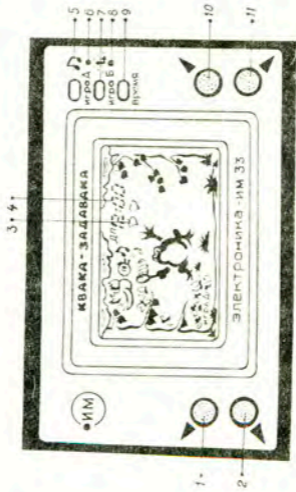


Рис. 1. Внешний вид электронной игры

углу индикатора. Максимальное достижимое количество очков 999.

Если бабочку не поймать сачком, она садится на листок. В этом случае играющий получает штрафное очко. Штрафные очки изображаются в виде листочков под цифровым табло.

Играющий получает половину штрафного очка, если бабочка садится на листок при появлении птички в верхнем углу индикатора. В этом случае от листка уплывает гусеница, а изображение листка под цифровым табло мигает. Если играющий получает еще половину штрафного очка, мигание изображения листка прекращается, что соответствует получению одного штрафного очка.

В случае последующих неудач очки суммируются с учетом предыдущей ошибки. При получении

трех штрафных очков игра заканчивается.

Если счет игры достигает 200 и 500, полученные до этого штрафные очки исчезают, о чем свидетельствует звуковой сигнал.

По мере увеличения числа набранных очков игра усложняется. Предусмотрены два варианта игры: «А» и «Б». Отличительная особенность вариантов игры заключается в том, что при игре «А» бабочки одновременно появляются из трех мест, при игре «Б» — из четырех.

Изделие можно использовать как часы-будильник. В режиме отсчета текущего времени на цифровом табло отображается текущее время в часах (от 00 до 12) и минутах (от 00 до 59) с указанием времени суток (ДП — до полудня, ПП — после полудня). В ус-



Рис. 2. Вид индикатора при переводе в режим установки времени

тановленное время подается звуковой сигнал. Продолжительность подачи звукового сигнала — 1 минута.

Питание осуществляется от двух элементов МЦ 0.105 или СЦ 32, либо аналогичных с номинальным напряжением 1,5 В. Для установки игры на столе предусмотрен упор.

Продолжительность непрерывной работы от одного комплекта элементов в режиме отсчета текущего времени при ежедневной игре в течение двух часов и работы звонка-будильника один раз в сутки — 6 месяцев.

Схема электрическая игры «Квака-задавака» дана в приложении № 1.

## 5. НАЗНАЧЕНИЕ КЛАВИШ

Каждая клавиша имеет свое функциональное назначение, отмеченное буквами или символом.

5.1. Клавиши выбора варианта игры.



игра  
«А»



игра  
«Б»

при нажатии клавиши на цифровом табло индикатора высвечивается максимальное количество очков, набранных в предыдущих играх. Эти показания индикатора можно сбросить, нажав клавишу или отключив элементы питания



время

- клавиша перевода в режим отсчета текущего времени и выключения звонка-будильника

## 5.2. Клавиши управления игрой.



- при нажатии клавиши лягушка перемещается вправо и поднимает сачок к верхней бабочке



- при нажатии клавиши лягушка перемещается вправо и опускает сачок к нижней бабочке



- при нажатии клавиши лягушка перемещается



влево и поднимает сачок к верхней бабочке



при нажатии клавиши лягушка перемещается влево и опускает сачок к нижней бабочке

## 6. УСТАНОВКА ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ




Чтобы установить текущее время, необходимо нажать клавишу




(для этого можно использовать любой остроконечный предмет). На индикаторе появится картинка (рис. 2).

С помощью клавиш



или  или  или 


устанавливаются соответственно часы и минуты текущего времени с учетом ДП и ПП. На рис. 3 приведен пример установки: 7 часов 22 минуты.

После нажатия клавиши 



начинается отсчет времени текущего времени. В момент нажатия клавиши на цифровом табло индицируется время подачи звонка будильника.

Внимание! Во избежание разряда элементов питания не допускайте длительного нажатия клавиши.

## 7. УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ ЗВОНКА БУДИЛЬНИКА


Для установки времени звонка будильника необходимо нажать клавишу  На индикато-

ре появится изображение птицы с нотками. ПП 12:00 или ранее установленное время звонка будильника. Если нотки не появились, следует повторно нажать клавишу

 Нажатием клавиш  уста-

навливается время звонка будильника. В установленное время звенит звонок, появляется изображение птички с нотками (во время игры звуковые сигналы будильника отсутствуют). На рис. 4. приве-

ден пример времени звонка будильника: 6 часов 30 минут. Подача звуковых сигналов прерывается

нажатием клавиши  вре-


мя, при этом время звонка будильника не стирается. При нажатии

клавиши  время подачи

звукового сигнала устанавливается в исходное состояние: ПП 12:00.

## **8. ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ**

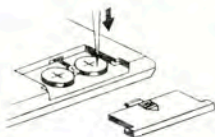
Для первоначального включения электронной игры необходимо на-

жать на клавишу  На ин-

дикаторе высветится картинка (рис. 2). Установите текущее вре-

мя (раздел «Установка текущего времени») и время подачи звукового сигнала (раздел «Установка времени звонка будильника»).

По мере разряда элементов питания четкость индикации ухудшается, поэтому необходимо следить за своевременной их заменой. Для извлечения элемента питания сдвиньте крышку, острым предметом нажмите на его край в направлении, указанном стрелкой (рис. 5).



**Рис. 5. Способ замены элементов питания**

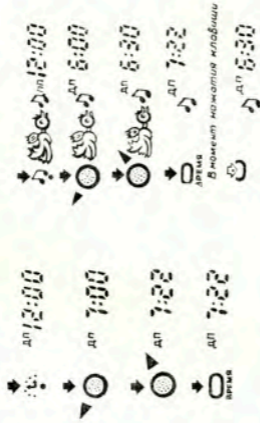
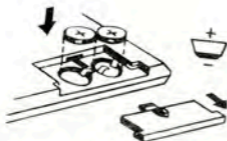


Рис. 3. Пример установки текущего времени

Рис. 4. Пример установки времени звонка будильника

Для установки элементов питания разместите их, как показано на рис. 6, крышку установите в исходное положение. На индикаторе высветится картинка (рис. 2)



**Рис. 6. Установка элементов питания**

Во время игры располагайте корпус изделия под углом, обеспечивающим четкость восприятия изображения игровой ситуации.

## 9. СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПРИЕМКЕ

Игрушка электронная микропроцессорная «Электроника ИМ33» «Квака-задавака» заводской номер

3 256 58

соответствует общим техническим условиям ОСТ 17-105-86 и техническому описанию образца-эталона ТО 11-26-2-88 и признана годной для эксплуатации.

Цена изделия 23 руб.

Представитель ОТК  
предприятия-изготовителя

---

Дата выпуска

Штамп ОТК



## **10. ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА**

Игра «Квака-задавака» соответствует утвержденному образцу.

Предприятие-изготовитель гарантирует соответствие изделия требованиям технического описания ТО 11-26-2-88 к ОСТу 17-105-86 при соблюдении владельцем правил пользования, изложенных в настоящем руководстве по эксплуатации.

Гарантийный срок эксплуатации игры «Квака-задавака» — 12 месяцев со дня продажи через розничную торговую сеть.

В течение гарантийного срока эксплуатации владелец имеет право на бесплатный ремонт в случае нарушения работоспособности по предъявлении гарантийного талона.

Гарантийный срок эксплуатации не распространяется на элементы питания. По мере выхода из строя их должен заменять потребитель.

Без предъявления гарантийного талона или при нарушении сохранности пломбы на изделии претензии к качеству его работы не принимаются и гарантийный ремонт не производится.

В течение гарантийного срока эксплуатации ремонт производится за счет владельца, если он эксплуатирует изделие не в соответствии с настоящим руководством по эксплуатации.

Обмен неисправных изделий осуществляется через торговую сеть в соответствии с действующими республиканскими правилами обмена промышленных товаров, купленных в розничной сети государственной или кооперативной тор-

говли, по предъявлении справки из ремонтного предприятия и руководства по эксплуатации.

Продукция выпускается под контролем Государственной приемки.

## **11. СВЕДЕНИЯ О ГАРАНТИЙНЫХ МАСТЕРСКИХ ПО РЕМОНТУ ИГРЫ «КВАКА-ЗАДАВАКА»**

Адреса гарантийных мастерских указаны в приложении 2.

Адреса ремонтных мастерских можно узнать в любом ближайшем магазине, где продается игра.

При отправки игры в адрес мастерской завода-изготовителя упаковка должна исключать возможность механического повреждения ее при транспортировке.

К изделию должно быть приложено данное руководство и точный почтовый адрес отправителя.

Мастерская предприятия-изготовителя:

г. Винница, 286009, пер. К. Маркса, 11. Тел. 7-38-63.

Приложение 4

ИГ4

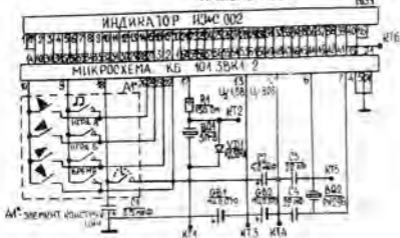


Схема электрическая принципиальная

**КОРЕШОК ТАЛОНА № \_\_\_\_\_**

на гарантийный ремонт Игры электронной микропроцессорной

«Электроника ИМ 33» «Квака-задавака» взыскт .....

Гл механик ателье

(фамилия)

**Л И Н И Я О Т Р Е З А**

(полпись)

ПО «Октябрь», г. Винница,  
287100 ул. Ватутина, 18

**ТА Л О Н № \_\_\_\_\_**

на гарантийный ремонт Игры элек-  
тронной микропроцессорной «Элек-  
троника ИМ 33» «Квака-задавака»

Заводской номер \_\_\_\_\_

Продан(а) магазином № \_\_\_\_\_

(наименование торго)

19 .....

Штамп магазина \_\_\_\_\_

(подпись)

Владелец и его адрес \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Подпись

Выполненные работы по устранению  
неисправности:

\_\_\_\_\_ Механик ателье

(дата)

(подпись)

Владелец \_\_\_\_\_

(подпись)

Утверждаю

Зав. ателье \_\_\_\_\_

(наименование бытового  
предприятия)

Штамп ателье .....

19 .....

(подпись)