



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



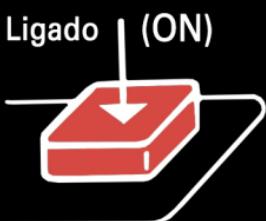
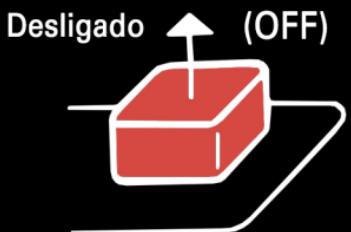
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

ABELHAS ASSASSINAS!

Fantástica batalha de picadas! Raios fulminadores!
26 níveis de desafio! Completamente diferente!

IMPORTANTE!

Certifique-se sempre de que o seu Odyssey esteja desligado antes de inserir o cartucho. Isto protegerá os componentes do jogo eletrônico e aumentará a durabilidade do conjunto.



PARA COMEÇAR:

- 1 Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo virado para o teclado alfanumérico.
- 2 Ligue o aparelho, pressionando o botão ON-OFF do console. A frase KILLER BEES irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

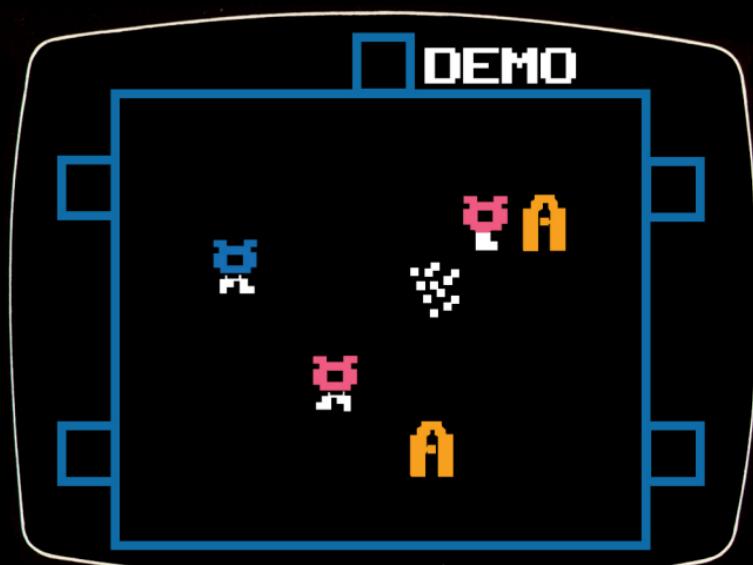
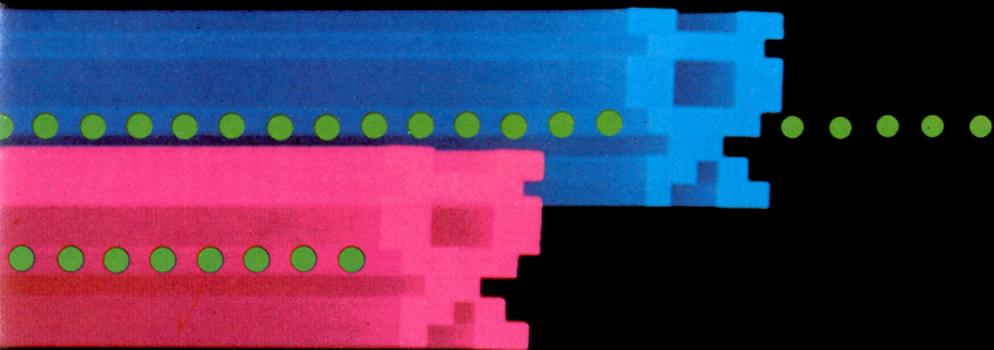
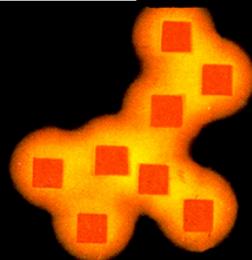
©1983 North American Philips Consumer Electronics Corp.

Odyssey é uma marca registrada da N.A.P. Consumer Electronics Corp.

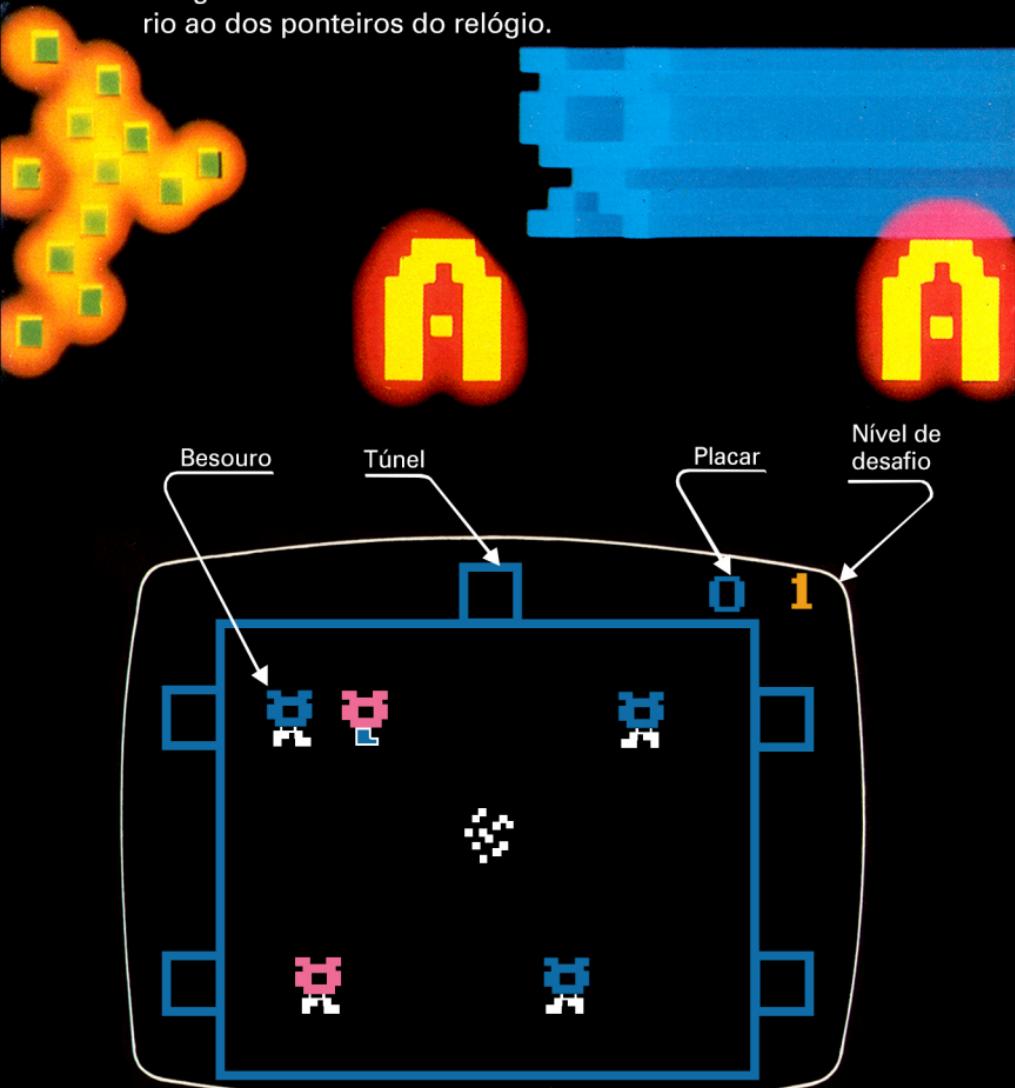
ABELHAS ASSASSINAS!

(1 ou mais jogadores)

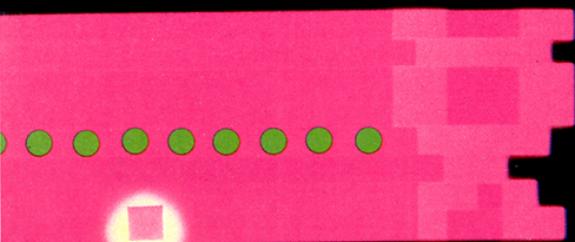
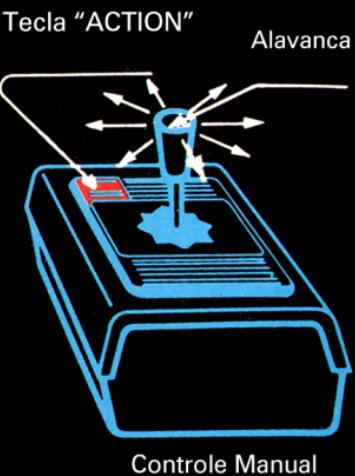
- 1 A tela mostrará, alternadamente, o título ABELHAS ASSASSINAS e uma demonstração silenciosa do jogo.



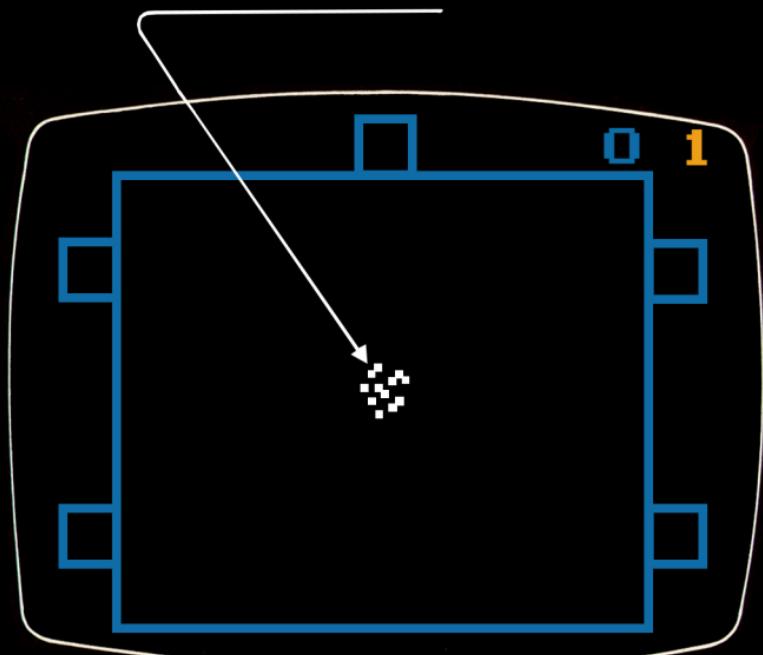
- 4 BESOUROS da Civilização dos Insetos invadirão a Terra a partir de túneis situados em três lados da tela. Os BESOUROS VERMELHOS movem-se no sentido dos ponteiros do relógio. Os BESOUROS AZUIS movem-se no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.



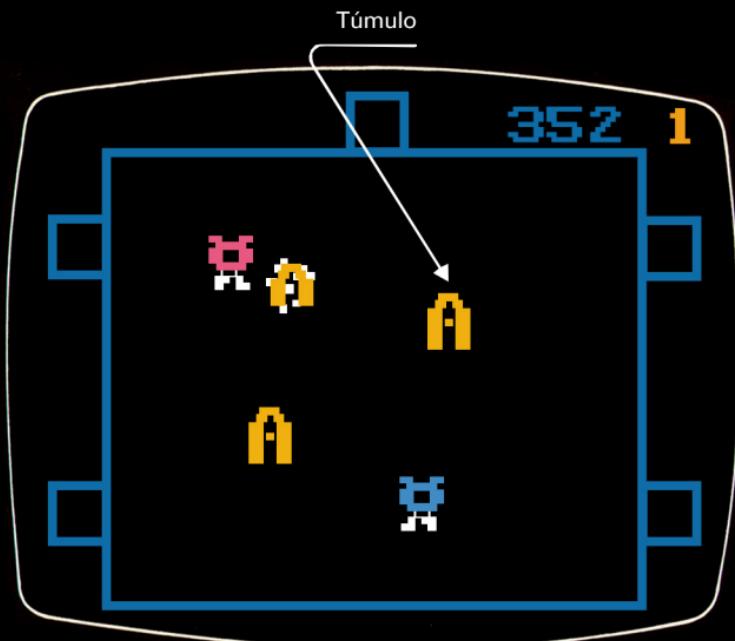
- 2 Para iniciar o jogo, mova a alavanca de qualquer dos controles manuais.
- 3 Seu enxame de 12 ABELHAS BRANCAS aparecerá no centro da tela. Use a mesma alavanca para controlar seu vôo.



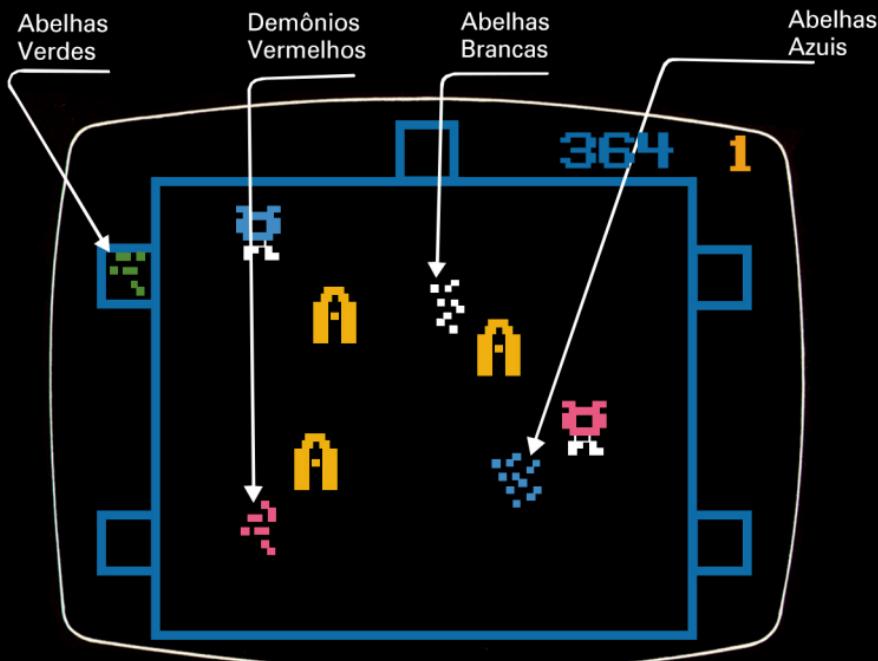
Seu enxame de 12 abelhas



- 5 Ferroe um BESOURO fazendo seu enxame de ABELHAS BRANCAS voar sobre ele. Quanto mais seu enxame permanecer em contato co o BESOURO, mais lento o BESOURO se movimentará. O BESOURO será morto e enterrado quando permanecer imóvel. BESOUROS sobreviventes serão bloqueados pelos túmulos. Se um BESOURO está lento, mas não mais está sendo ferroado, ele gradualmente recupera sua força e ganha velocidade.



- 6 A qualquer momento, os BESOUROS serão protegidos por até três enxames de ABELHAS ASSASSINAS. Sempre que um enxame de ABELHAS ASSASSINAS entrar em contato com o seu enxame de ABELHAS BRANCAS, você perderá algumas de suas abelhas.
- 7 Quanto mais tempo um enxame de ABELHAS ASSASSINAS permanecer na tela, mais perigoso ele se torna. Elas saem do túnel como ABELHAS VERDES e iniciam a exploração da tela. Após um curto período elas se transformam em ABELHAS AZUIS e flutuam como ancos-da-guarda, protetoramente, sobre os BESOUROS. A fase final de sua evolução é a mais perigosa: é o estágio de DEMÔNIOS VERMELHOS. Os DEMÔNIOS VERMELHOS atacarão agressivamente seu enxame e tornar-se-ão cada vez mais rápidos na sequência do jogo.



- 8 Sua única defesa contra as ABELHAS ASSASSINAS é o RAIO FULMINADOR. Ele será carregado toda vez que seu enxame matar um BESOURO: eletrodos vermelhos seguirão o movimento vertical de seu enxame de ABELHA BRANCAS. Pressione a tecla “ACTION” para disparar o raio fulminador. Ele desintegrará instantaneamente quaisquer enxames da esquerda ou da direita do seu enxame de ABELHAS BRANCAS, inclusive aqueles nos túneis ou que estejam naquele momento ferroando o seu enxame. O raio fulminador não machucará seu enxame de ABELHAS BRANCAS.
- 9 Seu raio fulminador será recarregado toda vez que você matar um BESOURO. Se seu tiro já está carregado, matar um segundo BESOURO não lhe permitirá dois tiros.

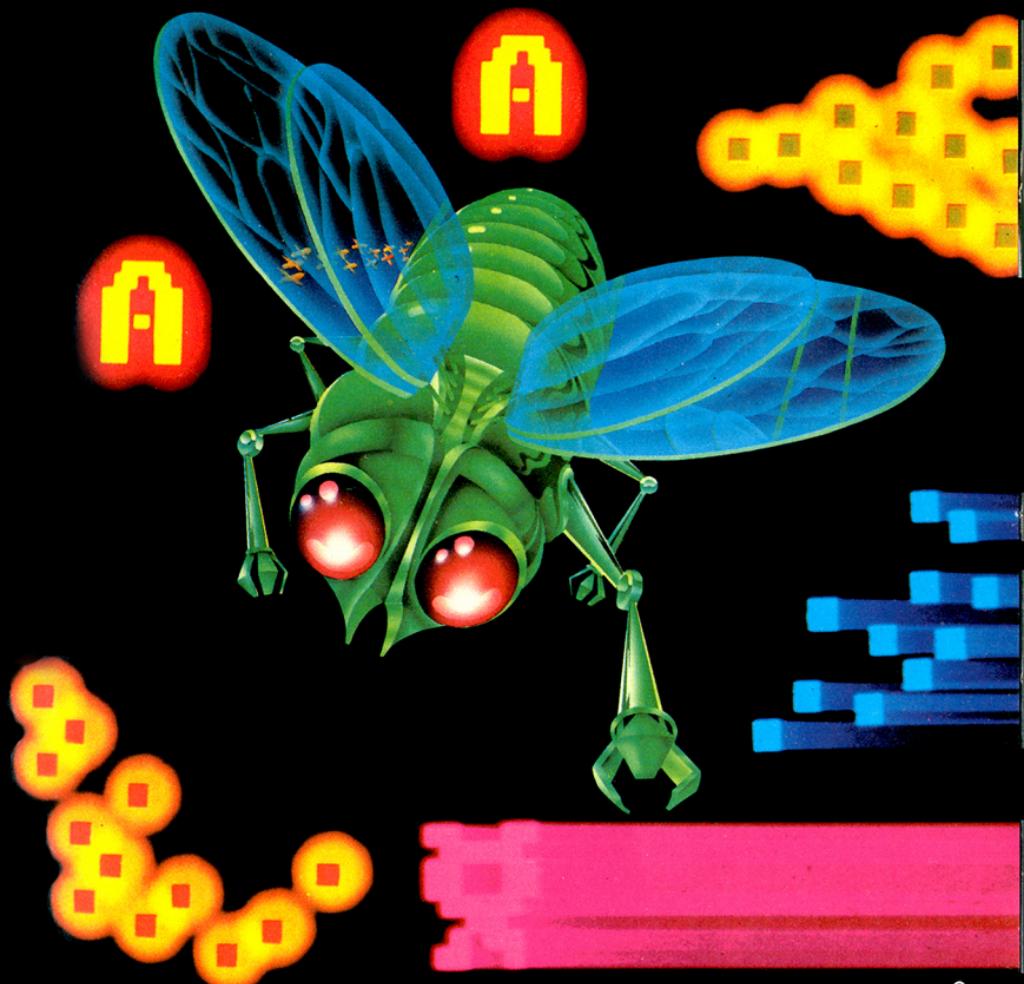


Raio Fulminador



Raio Fulminador
matando Abelhas Verdes

- 10 A partida termina quando você perde todas suas abelhas ou mata todos os BESOUROS. Se você matar todos os BESOUROS, o jogo será automaticamente reiniciado no próximo grau de dificuldade de uma escala que vai até 26. O indicador de nível de desafio está indicado no canto superior direito da tela.
- 11 Se você perder todas suas abelhas, um novo jogo começará automaticamente no nível 1 de dificuldade.



12 Placar:

CADA PICADA. 1 PONTO

CADA ENXAME ABATIDO 10 PONTOS

CADA BESOURO MORTO 100 PONTOS

13 Bonificação:

10 pontos para cada uma de suas abelhas sobreviventes multiplicados por um número roxo, no canto superior direito da tela, que aparece entre duas partidas. Esse número aumentará de uma unidade toda vez que suas 12 abelhas sobreviverem uma partida.

Exemplo:

Abelhas sobreviventes no final da partida = 10

10 pontos são concedidos para cada sobrevivente

$$10 \times 10 = 100$$

Neste caso o bônus multiplicador = 4

$$100 \times 4 = 400 \text{ (bonificação total)}$$



- 14 O maior placar na série de jogos aparecerá no canto superior esquerdo de sua tela.
- 15 Três sinais de interrogação no canto superior esquerdo da tela pedirão as iniciais do jogador com maior número de pontos. O jogador entrará com suas iniciais através do teclado alfanumérico. O maior placar e as iniciais do jogador com maior números de pontos permanecerão na tela até que um maior número de pontos seja alcançado em partidas sucessivas. (Se você cometeu um erro, pressione a tecla CLEAR e corrija suas iniciais).
- 16 Para iniciar um novo ciclo de pontos, pressione a tecla RESET. Movimente a alavancinha de qualquer controle manual e um novo jogo terá início.



PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA

Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS - AMAZONAS

Inscr. Estadual nº 04 106 150-0
C.G.C. nº 04 182 861/0001-99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCE DE MANAUS

PHILIPS

