PHILIPS

PHILIPS

REGRAS DO JOGO

ODYSSEY



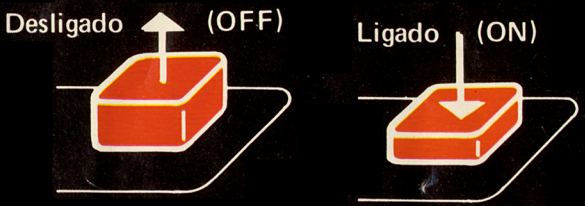
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

ACERTE SEU NÚMERO!

Um rápido jogo de pega-pega para toda a família. Ele ensina crianças em idade pré-escolar a matemática básica, reforça a capacidade de percepção e aguça a coordenação visual e motora!

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 SELECT GAME irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico.



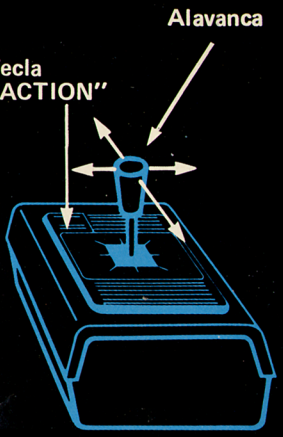
As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

©1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

ACERTE SEU NÚMERO!

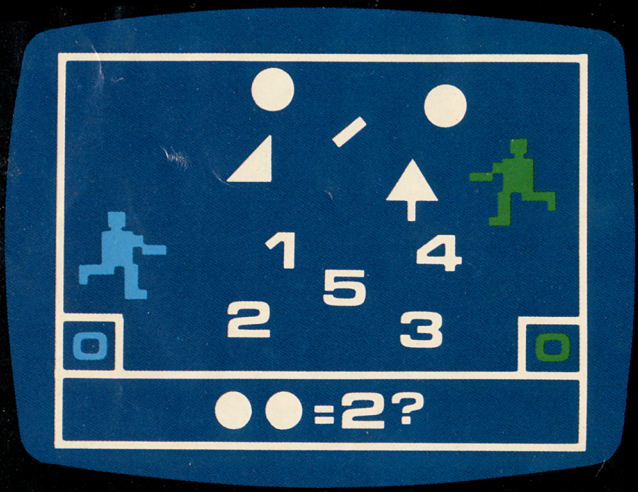
1. Pressione a tecla 1 no teclado alfanumérico.
2. A tela irá mostrar uma lousa gigante cheia de números e símbolos em movimento circular.
3. O jogador 1 aparece no lado esquerdo da tela. O jogador 2 aparece no lado direito da tela. Cada jogador aparece sobre um placar que vai automaticamente contando as respostas corretas.





4 O controle manual esquerdo movimenta o jogador da esquerda. O controle manual direito movimenta o jogador da direita. Empurre a alavanca para frente e o jogador irá para cima da tela. Puxe a alavanca em sua direção e o jogador descerá na tela. Mova a alavanca para a esquerda e o jogador irá para a esquerda. Mova-a para a direita e o jogador também irá para a direita.

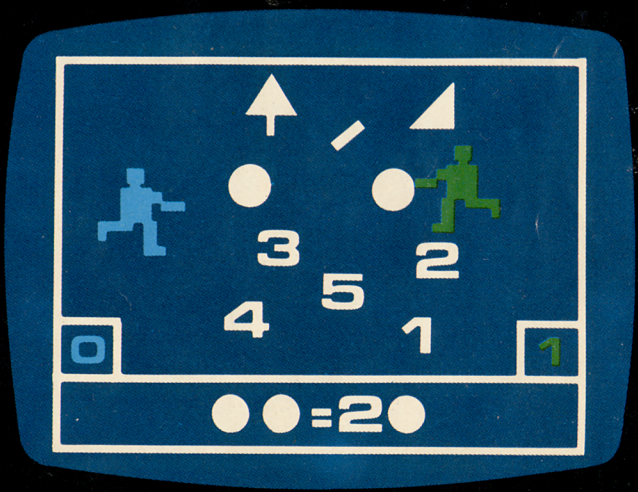
5 Um problema de soma, subtração ou símbolos irá aparecer na base da tela. A resposta correta está em algum ponto da tela onde estão os símbolos e números em órbita.



6 Cada jogador deve correr para a resposta correta, seja número ou símbolo.

7 Quando um dos jogadores pega a resposta correta, marca um ponto, pula de alegria, e a solução é mostrada na base da tela. Um novo problema é então apresentado.

8 Se um dos jogadores pega uma resposta incorreta, ele é enviado de volta à posição inicial, bate a cabeça na parede, e o símbolo ou número incorreto é removido automaticamente da tela. Este processo de eliminação vai eventualmente guiar os jogadores até a resposta correta, numa positiva experiência de aprendizado.

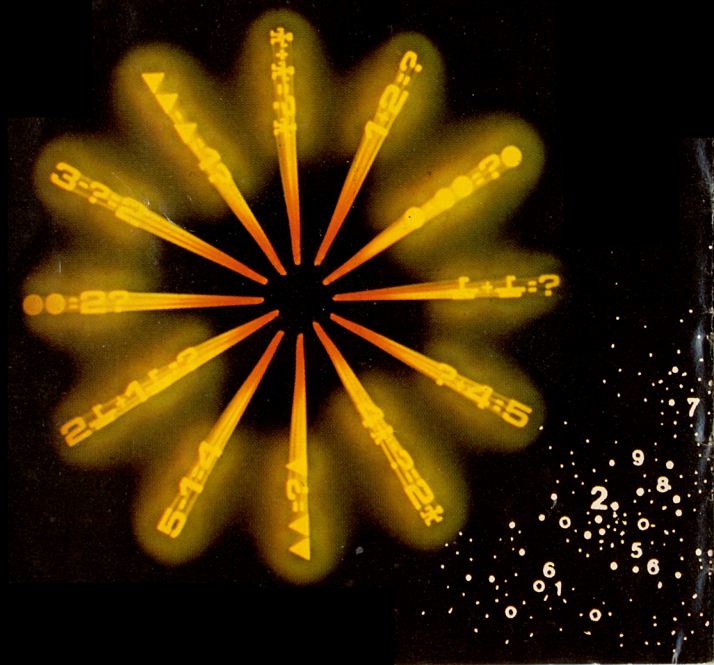


9 O vencedor será o primeiro jogador que atingir 10 respostas corretas. O vencedor cresce de satisfação e recebe uma saudação musical. O perdedor bate com a cabeça na parede.

10 Um novo jogo será automaticamente iniciado após cada rodada de 10 pontos.

11 Algumas das respostas corretas aparecerão no centro da tela e serão mais difíceis de alcançar. Pressione a tecla "Action" para abaixar a cabeça dos jogadores, permitindo alcançá-las sem tocar numa resposta errada.

12 Este jogo é programado de forma que possa ser jogado por crianças que ainda não compreendem números. No primeiro nível a criança pode pegar um símbolo equivalente e irá fazer ponto como se fosse uma resposta correta. O nível de dificuldade do jogo irá subindo automaticamente, à medida que a destreza dos jogadores cresce.




▲▲=?▲ 3+?=5

PHILIPS

PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA
Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS – AMAZONAS

Inscr. Estadual n.º 04 106 150–0
C.G.C. n.º 04 182 861/0001–99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

3106 105 23171