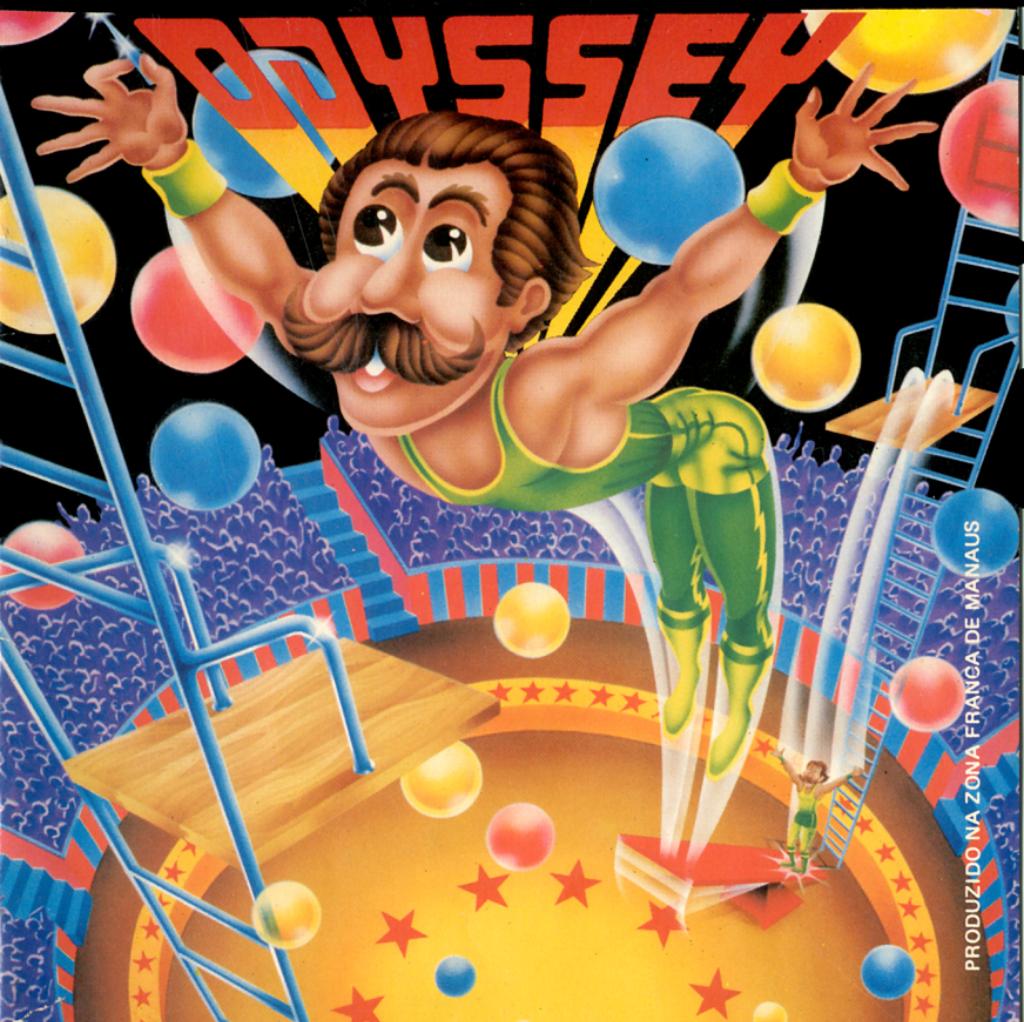




REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

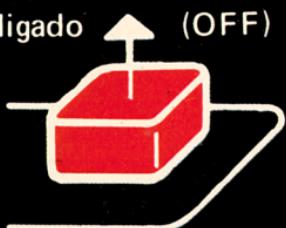
ACRÓBATAS!

O maior espetáculo da Terra!
Diretamente do Grande Circo Internacional!

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.

Desligado (OFF)



Ligado (ON)



PARA COMEÇAR:

- 1 Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo voltado para o teclado alfanumérico.
- 2 Ligue o aparelho, pressionando até travar o botão ON/OFF do console. A frase ACROBATS aparecerá na tela do televisor. Se não aparecer, aperte a tecla RESET no teclado alfanumérico.

ACROBATS

As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

Ringling Bros. Barnum & Bailey Circus, P.T. Barnum and The Greatest Show on Earth (O Maior Espetáculo da Terra) são marcas comerciais utilizadas sob licença da Ringling Bros. Barnum & Bailey Combined Shows, Inc.

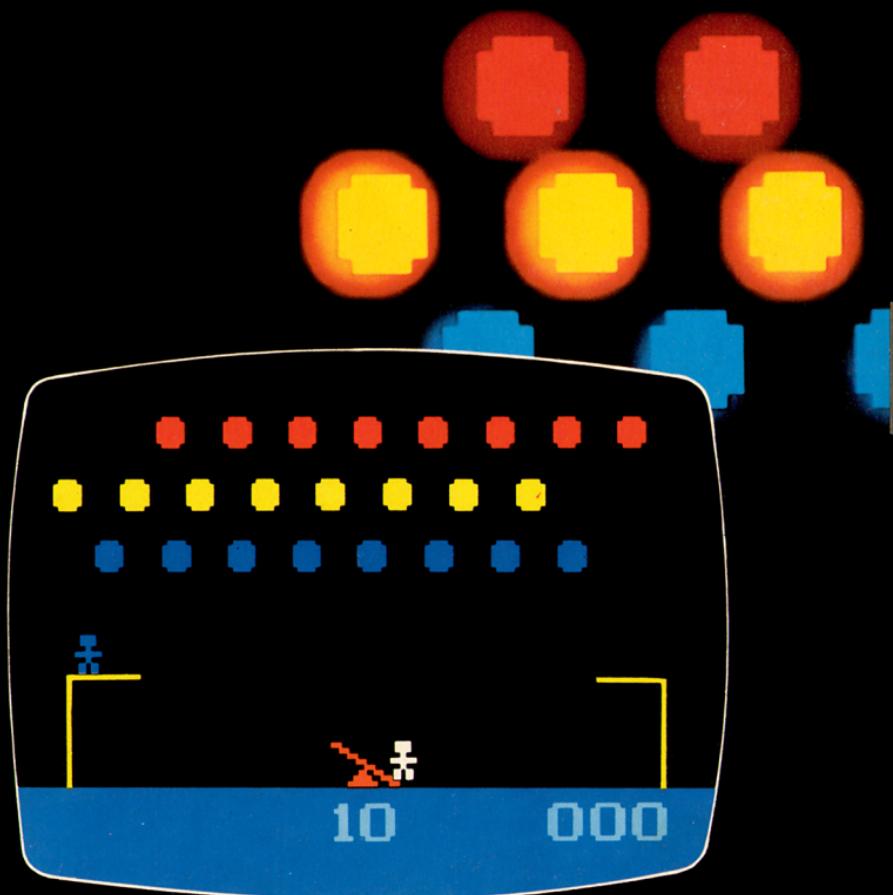
© 1980 North American Philips Consumer Electronics Corp.
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company.

ACRÓBATAS !

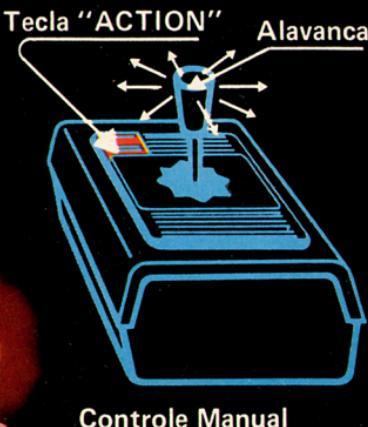
(Um ou mais jogadores)

VERSÃO PARA UM JOGADOR

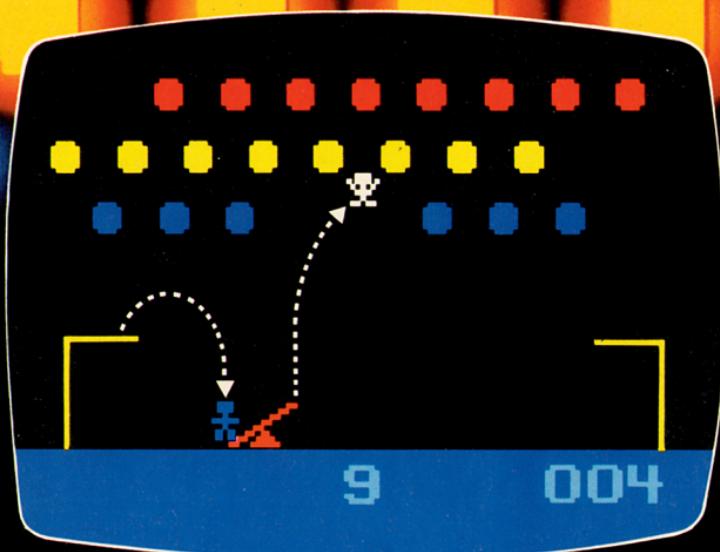
- 1 Pressione 0 no teclado alfanumérico.
- 2 Você está no picadeiro do Grande Circo Internacional!
- 3 Um dos acróbatas está na plataforma do lado esquerdo da tela.
O outro está na gangorra no centro inferior da tela.



- 4 Três filas de balões aparecem dançando de um lado para outro, bem acima das cabeças dos acróbatas.
- 5 Use a alavanca do controle manual direito para movimentar a gangorra de um lado para o outro.



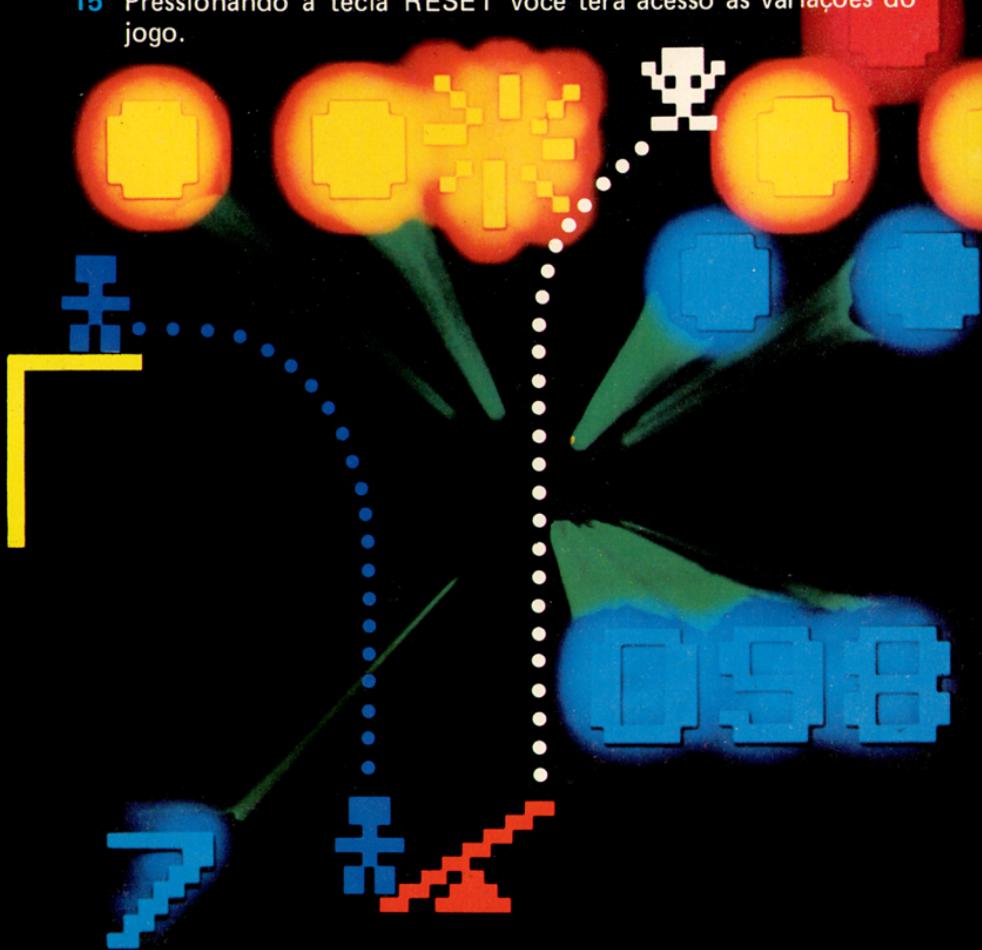
- 6 Pressione a tecla "ACTION" para fazer o acróbata pular da plataforma. Se ele cair sobre a borda elevada da gangorra, o outro acróbata será lançado no ar. (Quanto mais perto da borda da gangorra o primeiro acróbata cair, mais alto subirá o segundo acróbata. Se este não subir o bastante para alcançar a primeira fila de balões, irá cair e se machucar).
- 7 Quando o acróbata voador atinge um dos balões, este estoura e dá-lhe a chance de estourar alguns outros balões com o impulso conseguido. Continue movendo a gangorra para que o acróbata atinja a borda elevada, quando finalmente descer.
- 8 A jogada completa é uma série de dez saltos. O número de saltos que faltam para completar a jogada é mostrada no centro inferior da tela.



- 9** Placar:
- Balões da fila de baixo (azuis) 2 pontos cada
Balões da fila do meio (amarelos) 4 pontos cada
Balões da fila de cima (vermelhos) 6 pontos cada
- O seu resultado é mostrado no canto inferior direito da tela.
- 10** Placar de bônus:
- Todos os balões da fila de baixo (azuis) 15 pontos
Todos os balões da fila do meio (amarelos) 20 pontos
Todos os balões da fila de cima (vermelhos) 25 pontos
- 11** Quando forem estourados todos os balões de uma fila, aparecerá automaticamente uma nova fila de balões.

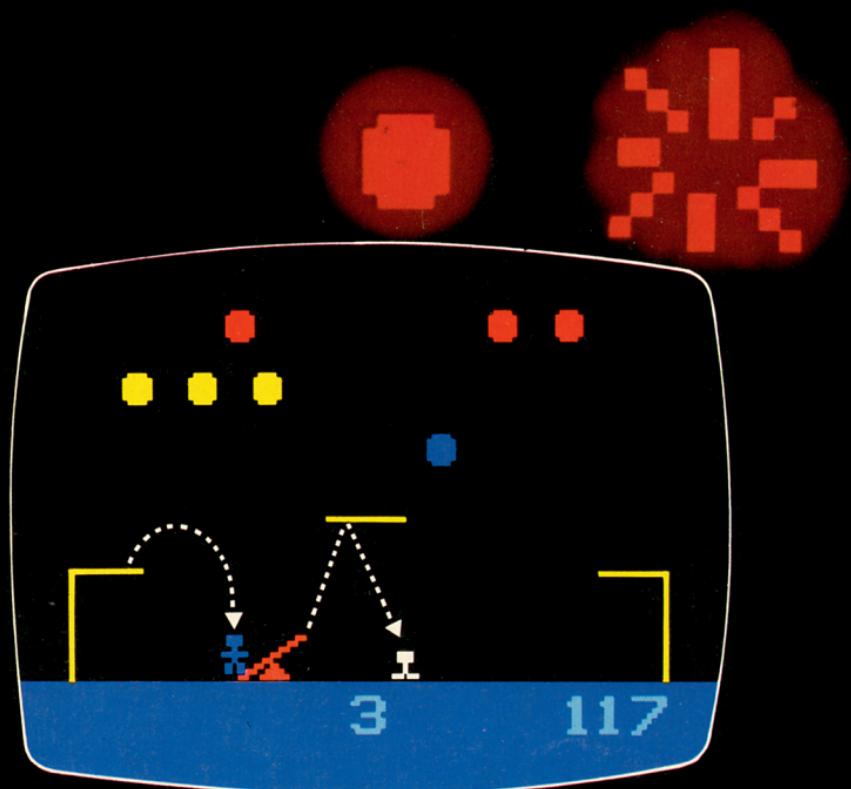


- 12 Se você conseguir mais de 999 pontos (nada é impossível!), o placar do canto inferior direito da tela começará novamente a contagem a partir de 000. Uma linha acima dos números indicará que você estará tentando os dois mil pontos!
- 13 Para jogar novamente, pressione qualquer tecla, exceto SPACE ou RESET!
- 14 Ao pressionar a tecla SPACE você observará o melhor resultado de uma série de jogos no canto inferior esquerdo da tela.
- 15 Pressionando a tecla RESET você terá acesso às variações do jogo.



16 VARIAÇÕES PARA UM JOGADOR

- A Barreira abaixo dos balões móveis. Pressione 3. Aparecerá uma barreira no meio da tela, abaixo da fila inferior de balões. Se o acróbatas bater na barreira, ele sofrerá uma queda ao solo mais rápida do que poderá pedir SOCOCORRO!
- B Barreira maluca com os balões móveis. Pressione 6. Uma barreira aparecerá e desaparecerá a intervalos irregulares e em posições ao acaso abaixo dos balões.
- C Balões parados. Pressione 9.
- D Balões e barreira parados. Pressione C.
- E Balões parados com barreira maluca. Pressione F.



17 DOIS (OU MAIS) JOGADORES E VARIAÇÕES

Na primeira versão, os jogadores se revezam a cada vez que o acróbatas não atinge a borda elevada da gangorra. O placar indica qual dos controles manuais (direito ou esquerdo) está ativado. Se o placar direito estiver aceso, estará ativado o controle manual direito e vice-versa.

- A Balões móveis – sem barreira. Pressione 1.
- B Balões móveis com barreira parada. Pressione 4.
- C Balões móveis com barreira maluca. Pressione 7.
- D Balões parados – sem barreira. Pressione A.
- E Balões e barreira parados. Pressione D.
- F Balões parados com barreira maluca. Pressione G.



Na segunda versão, os jogadores se revezam a cada salto.

- A Balões móveis — sem barreira. Pressione 2.
- B Balões móveis com barreira parada. Pressione 5.
- C Balões móveis com barreira maluca. Pressione 8.
- D Balões parados — sem barreira. Pressione B.
- E Balões e barreira parados. Pressione E.
- F Balões parados com barreira maluca. Pressione H.

Quando o jogo acabar, pressione SPACE para observar o melhor resultado de uma série.

- 18 Pressione qualquer tecla, exceto SPACE ou RESET para jogar outra partida da mesma variação.
- 19 Para jogar uma partida diferente (variação), pressione RESET e depois a tecla apropriada à variação desejada.



VARIACÕES PARA UM JOGADOR

Pressione 0	Balões móveis — sem barreira
Pressione 3	Barreira parada — balões móveis
Pressione 6	Barreira maluca — balões móveis
Pressione 9	Balões parados
Pressione C	Balões parados — barreira parada
Pressione F	Balões parados — barreira maluca

DOIS (OU MAIS) JOGADORES E VARIACÕES

Versão 1 — Os jogadores se alternam a cada vez que o acróbatas não atinge a borda elevada da gangorra.

Pressione 1	Balões móveis — sem barreira
Pressione 4	Balões móveis — barreira parada
Pressione 7	Balões móveis — barreira maluca
Pressione A	Balões parados — sem barreira
Pressione D	Balões parados — barreira parada
Pressione G	Balões parados — barreira maluca

Versão 2 — Os jogadores se revezam a cada salto.

Pressione 2	Balões móveis — sem barreira
Pressione 5	Balões móveis — barreira parada
Pressione 8	Balões móveis — barreira maluca
Pressione B	Balões parados — sem barreira
Pressione E	Balões parados — barreira parada
Pressione H	Balões parados — barreira maluca

06 AV 9443

3106 105 23981

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 FRANCA DE MANAUS

PHILIPS

