



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



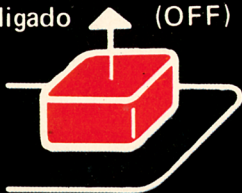
ACRÓBATAS !

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.

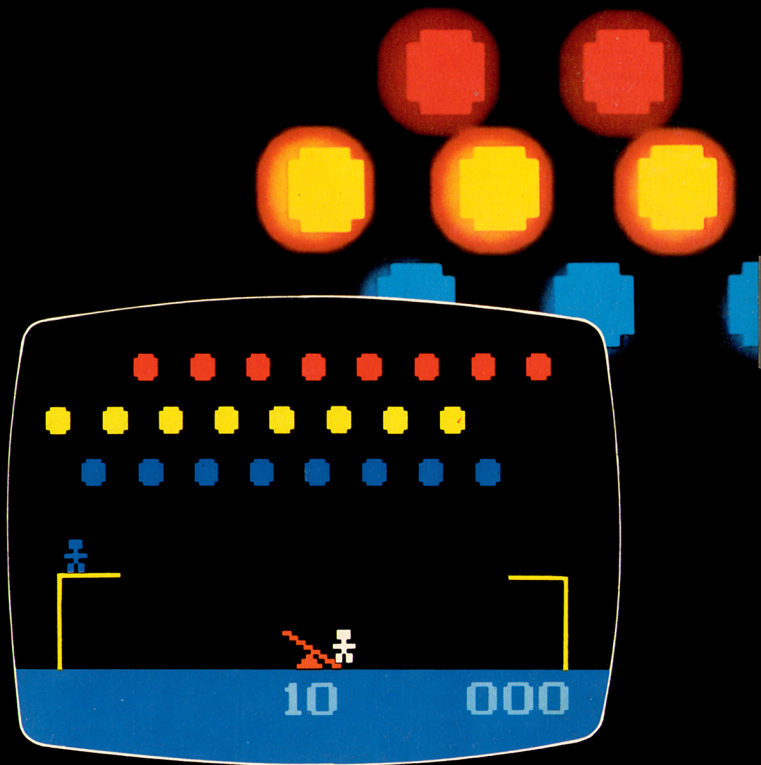
© 1980 North American Philips Consumer Electronics Corp.
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company.

ACRÓBATAS !

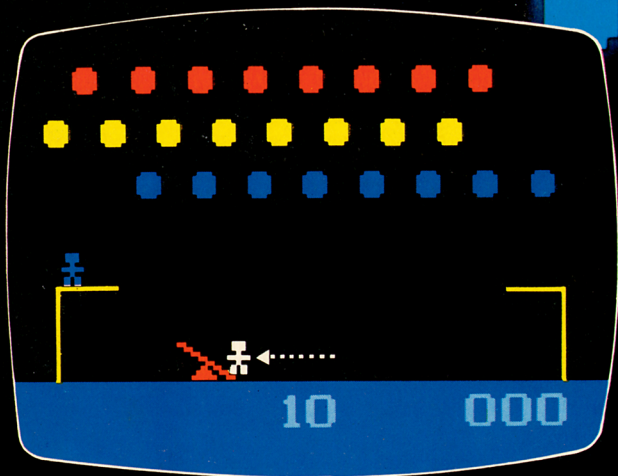
(Um ou mais jogadores)

VERSÃO PARA UM JOGADOR

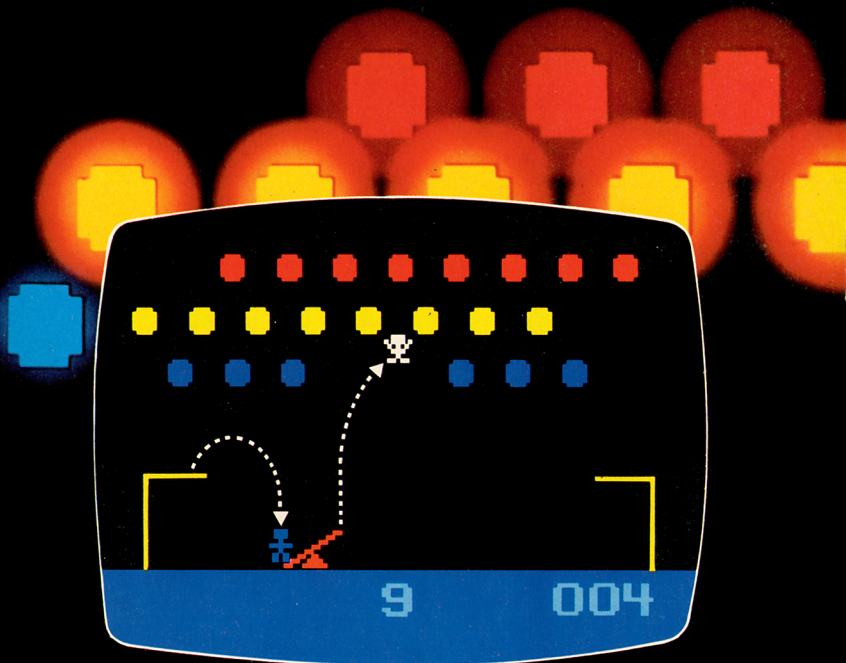
- 1 Pressione 0 no teclado alfanumérico.
- 2 Você está no picadeiro do Grande Circo Internacional!
- 3 Um dos acróbatas está na plataforma do lado esquerdo da tela. O outro está na gangorra no centro inferior da tela.



- 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:

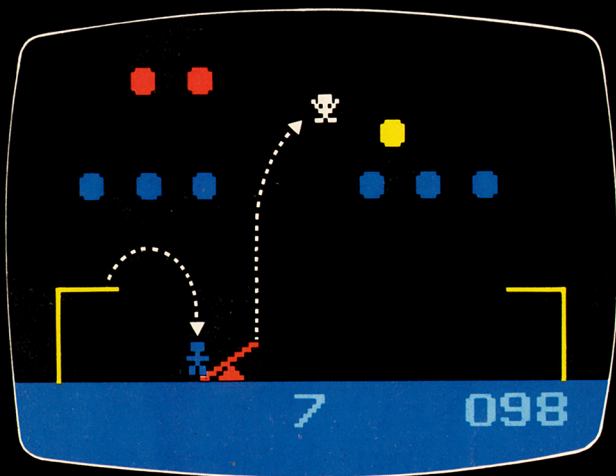
Balões da fila de baixo (azuis) 2 pontos cada
Balões da fila do meio (amarelos) 4 pontos cada
Balões da fila de cima (vermelhos) 6 pontos cada

O seu resultado é mostrado no canto inferior direito da tela.

10 Placar de bônus:

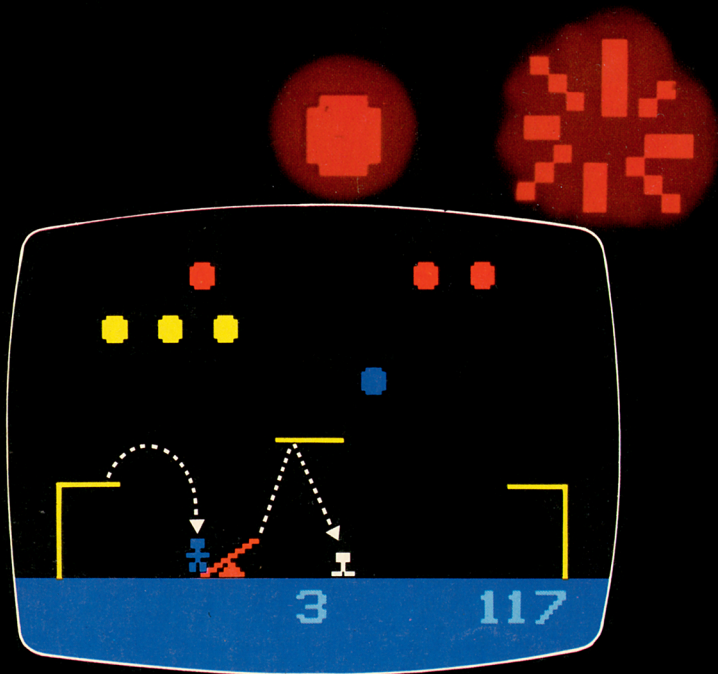
Todos os balões da fila de baixo (azuis) 15 pontos
Todos os balões da fila do meio (amarelos) 20 pontos
Todos os balões da fila de cima (vermelhos) 25 pontos

11 Quando forem estourados todos os balões de uma fila, aparecerá automaticamente uma nova fila de balões.



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 acróbata bater na barreira, ele sofrerá uma queda ao solo mais rápida do que poderá pedir SOCOOORRO!
- 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 acróbata 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.



VARIAÇÕES 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 VARIAÇÕES

Versão 1 — Os jogadores se alternam a cada vez que o acróbata 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

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

