



REGRAS DO JOGO

PHILIPS

WYSSEK



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

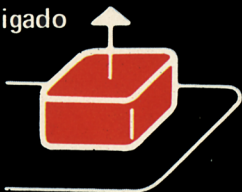
BALÃO TRAVESSO!

Você se divertirá muito neste parque, mas terá que evitar que o seu lindo e travesso balão seja estourado!

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



Ligado



PARA COMEÇAR:

Coloque o cartucho com o rótulo voltado para o teclado alfanumérico e a seguir ligue o console, pressionando o botão LIGA/DESL. A frase "SELECT GAME" irá aparecer na tela do seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico.

Obs.: Após a tecla escolhida, você deve iniciar imediatamente o jogo, caso contrário, a máquina tentará fazer uma demonstração completa para você.



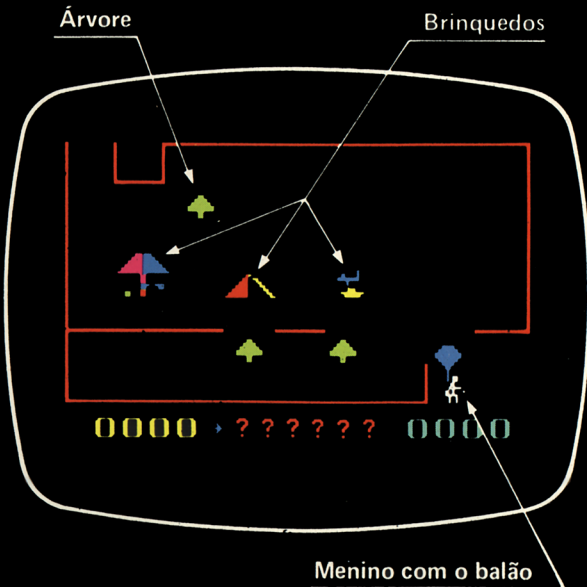
As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

BALÃO TRAVESSO!

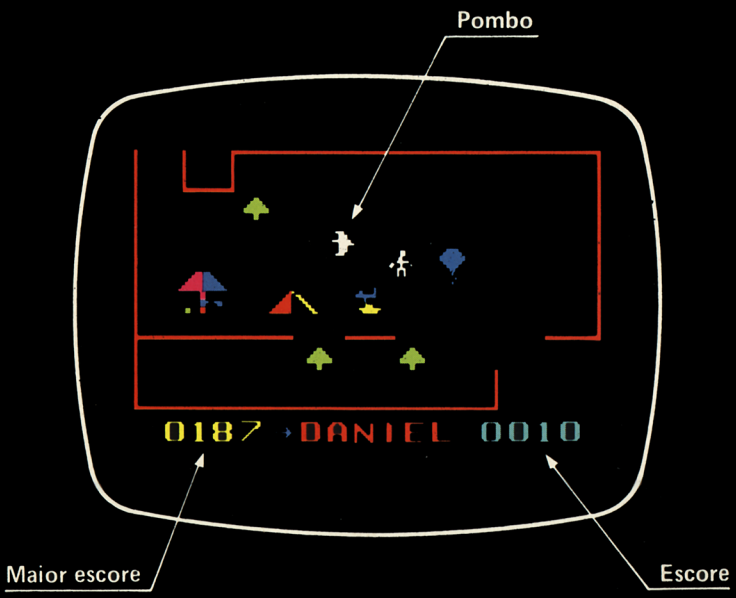
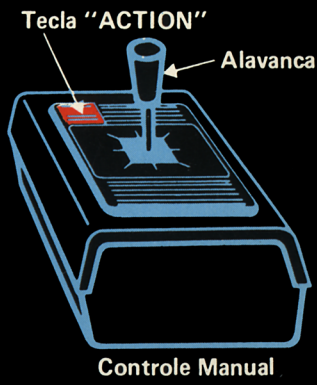
(1 ou mais jogadores)

- 1 Pressione qualquer número do teclado alfanumérico. As teclas de 0 a 4 selecionam labirintos estáticos de níveis crescentes de dificuldade. As teclas de 5 a 9 selecionam labirintos móveis.
- 2 A tela mostrará um parque de diversões, onde aparecerá um menino com seu balão traveço. Ele deverá caminhar através desse parque sem deixar que seu balão estoure. Brincarà no carrossel, no escorregador ou no aviõozinho. Cada brinquedo contará pontos.

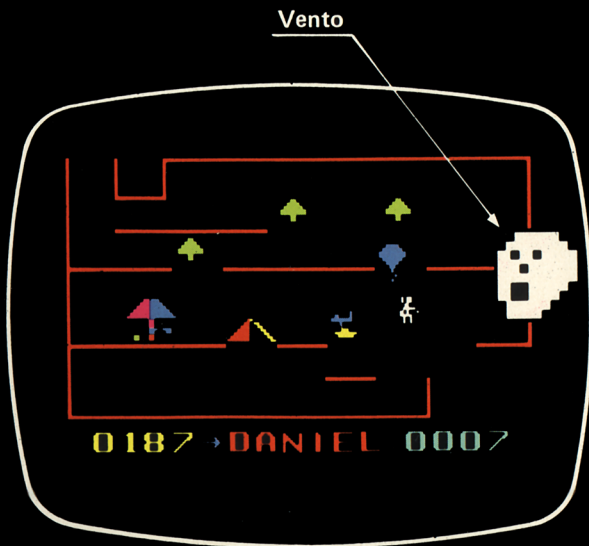
O seu balão poderá bater em algum obstáculo e estourar e, para complicar ainda mais, às vezes sopra um vento forte que fará com que o balão fuja de suas mãos. Também poderá aparecer um pombo brincalhão que insistirá em furá-lo.



- 3 Empurre a alavanca do controle manual direito para a frente, para fazer o menino caminhar para cima. Puxe-a para trás (em sua direção) para movê-lo para baixo. Mova a alavanca para a esquerda ou direita, para levá-lo respectivamente para a esquerda ou direita.
- 4 Pressione a tecla "ACTION" para soltar ou apanhar o balão. O menino só conseguirá apanhar o balão quando a sua mão for acertada com a ponta do barbante do mesmo. Quando isto acontecer, você ouvirá um sinal sonoro.



- 5 O jogo será iniciado com o menino segurando o balão na parte inferior da tela. Você deverá conduzi-lo até a saída superior, tentando obter o maior número de pontos possível através dos brinquedos desse parque.
- 6 Em qualquer nível do jogo, após obter 50 pontos ou mais, o movimento do balão será reduzido o suficiente para facilitar a sua passagem através da saída, o que ocorrerá com grande vibração do menino. Outra etapa mais difícil será iniciada, acompanhada de um sinal sonoro.
- 7 Tente ganhar pontos divertindo-se no parque, brincando no aviãozinho, no escorregador, no carrossel ou passando por baixo de uma árvore. Cada vez que você apanhar o balão depois de solto, ou quando conseguir escapar das investidas do pombo, você também ganhará pontos.



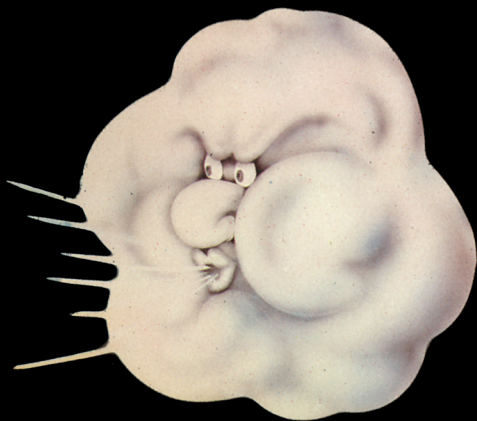
- 8 Existem três tipos de obstáculos nesse parque: as paredes em forma de labirinto, o vento e o pombo.
- 9 O tipo de labirinto será diferente a cada nível de jogo escolhido.
- 10 Note que toda vez que você ficar parado com o balão preso às mãos, o vento se encarregará de soltá-lo, e que você pode usar os brinquedos do parque segurando ou não esse balão. Mas não se esqueça de que ele estando solto, vai se encaminhar lentamente para o próximo obstáculo superior do labirinto chocando-se e estourando.

11 Escore:

Passando em baixo de uma das árvores	05 pontos
Brincando no escorregador	10 pontos
Brincando no aviãozinho	07 pontos
Brincando no carrossel	12 pontos
Apanhando o balão	02 pontos
O pombo passando pelo balão sem estourá-lo	08 pontos
O menino e o balão passando através da saída do parque	25 pontos



- 12 O jogo termina toda vez que o balão estoura, num dos obstáculos, acompanhado de desespero do menino. A próxima partida começará automaticamente no mesmo nível previamente escolhido, acompanhado de um sinal sonoro.
- 13 Para voltar ao início da partida, aperte a tecla "RESET" do teclado alfanumérico. Na tela aparecerá "SELECT GAME". Aperte a seguir o número correspondente ao nível de dificuldade desejado para o jogo.
- 14 O maior escore das partidas jogadas aparece na base esquerda da tela, enquanto o aparelho permanecer ligado. Conseguindo o maior placar você deve entrar com o seu nome ou iniciais através do teclado alfanumérico. Ele aparecerá onde você vê os pontos de interrogação.
- 15 A maior contagem volta a zero quando o aparelho é desligado ou quando a tecla "RESET" é pressionada.



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

