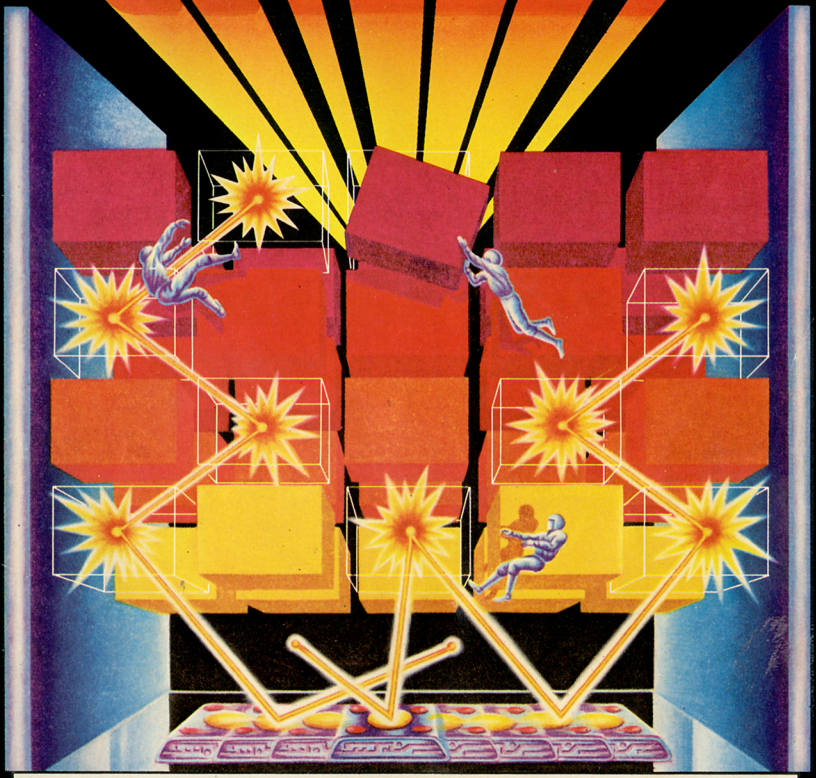
PHILIPS

PHILIPS

REGRAS DO JOGO

ODYSSEY

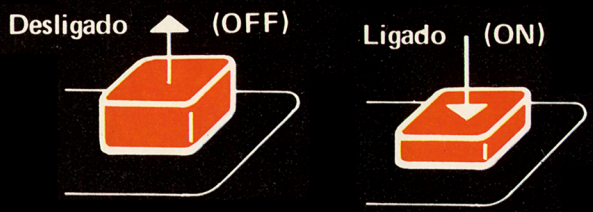


BARRICADA!
DEMOLIÇÃO!

Dois diabólicos e desafiadores jogos, repletos de ação!

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.

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

BARRICADA!

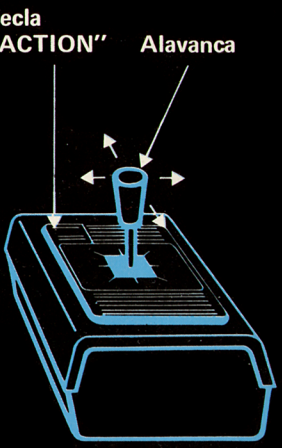
(1 ou 2 jogadores)

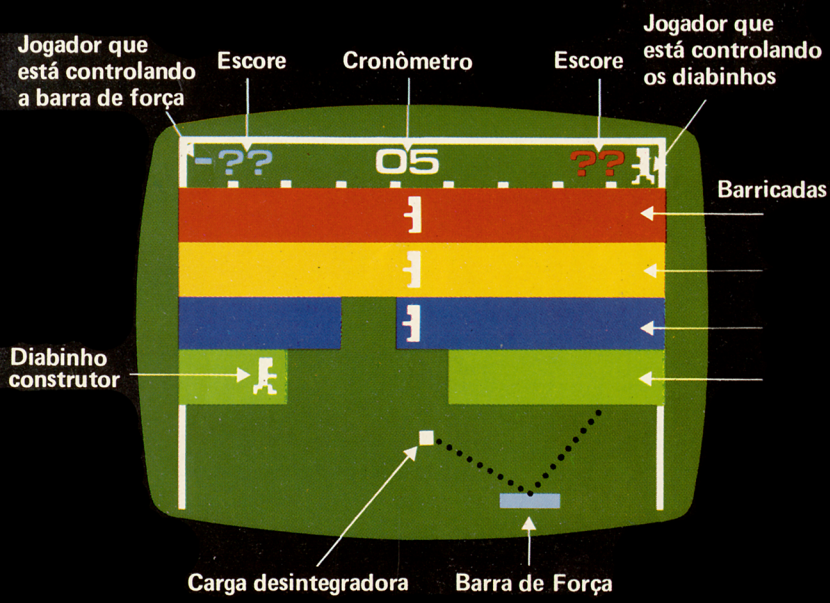
1. Pressione 0 (zero) no teclado alfanumérico.
2. Os jogos BARRICADA e DEMOLIÇÃO aparecerão alternadamente na tela de seu televisor.
3. Pressione 1 para jogar BARRICADA. O objetivo do jogo é "furar" a barricada de blocos no menor tempo possível.
4. O placar na parte superior da tela indica a função dos dois controles manuais. Um controle manual controlará a barra de força. O outro controle manual ativará os diabinhos construtores. Os papéis de cada um dos controles manuais serão automaticamente invertidos após cada jogo.
5. Você pode jogar contra outra pessoa ou contra a máquina. Indique que você está no jogo movimentando a alavanca de seu controle manual. Se a alavanca de um dos controles manuais não for movimentada, o controle passará automaticamente para a máquina. Se nenhuma das alavancas for movimentada, a máquina assumirá ambos os controles.



6 A Barra de Força é movimentada para a esquerda ou direita movimentando-se a alavanca do controle manual na respectiva direção. Quanto maior o tempo que a barra permanecer movendo-se em uma mesma direção, maior será a sua velocidade.

7 O jogador que estiver controlando a barra de força deve pressionar a tecla "ACTION" do controle manual para trazer uma carga desintegradora ao jogo. A direção inicial da carga irá variar aleatoriamente. Quando a carga desintegradora tingir a barra de força irá ricochetear e voltar para a barricada. Cada vez que a carga desintegradora atingir a barricada, um bloco será desintegrado.

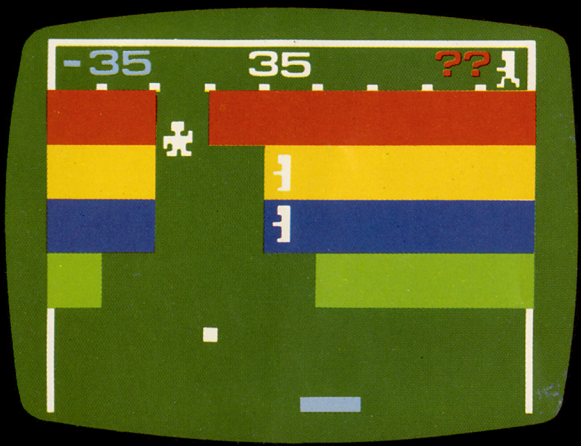




8 O menor tempo que cada jogador gastou para "furar" a barricada será indicado no respectivo escore, no topo da tela. Existe um cronômetro digital entre os escores de cada um dos jogadores. Cada jogador tem 90 segundos para "furar" completamente a barricada.

9 Se a carga desintegradora atingir o lado esquerdo da barra de força, ela irá ricochetear para o lado esquerdo da tela. Se atingir o lado direito, irá ricochetear para o lado direito. O ângulo de ricochete será duas vezes mais agudo quando a bola atingir a parte central da barra de força do que quando atingir as extremidades. A velocidade da carga desintegradora aumentará à medida que a carga atingir camadas mais altas da barricada.

10 Se você não conseguir interceptar a carga desintegradora com a barra de força, pressione a tecla "ACTION" no controle manual e uma nova carga irá aparecer. Você pode usar tantas cargas quantas forem necessárias, durante os 90 segundos de sua vez, mas sempre haverá apenas uma carga em jogo. Cada nova carga que aparecer virá numa direção aleatória.

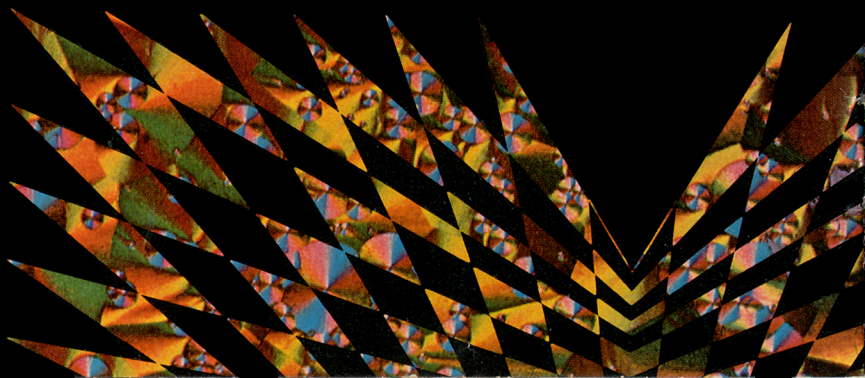


11 Os diabinhos eletrônicos são movimentados para esquerda ou direita movendo-se a alavanca na direção desejada. Apenas um dos diabinhos pode ser movido de cada vez. O particular diabinho em ação é determinado pela posição da alavanca e da tecla "Action". Para movimentar o diabinho construtor da primeira linha de baixo, puxe a alavanca em sua direção. Para movimentar o diabinho da segunda linha, deixe a alavanca na posição neutra. Para movimentar o diabinho da terceira linha, empurre a alavanca na direção contrária à sua, e para movimentar o diabinho da última linha superior, pressione a tecla "ACTION".

12 Os diabinhos construtores têm poder para recolocar os blocos destruidos e assim reconstruir as barricadas. Eles possuem duas fontes de energia — uma em cada extremidade da tela. Quando um diabinho toca uma de suas fontes de energia, ele irá piscar e recolocará o bloco desintegrado quando for conduzido para a posição do bloco que está faltando. O diabinho irá parar de piscar depois de recolocar um dos blocos, e precisará ser recarregado em uma fonte de energia. Um diabinho descarregado irá cair fora da tela se tentar cruzar um espaço vazio da barricada ou se o bloco em que ele estiver for desintegrado. Ele reaparecerá automaticamente após ficar algum tempo fora, de castigo.

13 Vence o jogador que "furar" a barricada no menor tempo, decorrido um número pré-determinado de jogos.

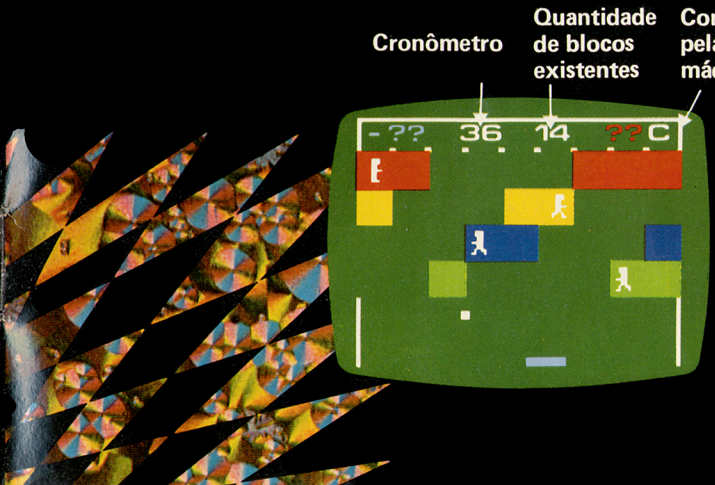
14 Os papéis de cada jogador serão automaticamente invertidos após cada período de 90 segundos.



DEMOLIÇÃO!

(1 ou 2 jogadores)

1. Pressione RESET no teclado alfanumérico. Pressione 0 (zero) - e depois pressione 2.
2. O objetivo do jogo é destruir a maior quantidade de blocos que for possível no espaço de 60 segundos.
3. O controle da barra de força é feito da mesma maneira que em Barricada, mas a velocidade da carga desintegradora e sua trajetória não são afetadas pelos blocos da Barricada.
4. O controle dos diabinhos é o mesmo que em Barricada, mas eles irão mover-se com o dobro da velocidade.
5. Você pode jogar contra outro jogador ou contra a máquina, bastando sinalizar com os controles manuais como foi explicado em BARRICADA.
6. O placar digital contém o cronômetro, a quantidade de blocos que falta destruir, e os escores mais baixos conseguidos pelos jogadores na atual série de jogos.
7. O jogo irá inverter automaticamente os papéis de cada controle manual depois de cada período de 60 segundos.
8. Vence o jogador que deixar o menor número de blocos sem destruir após um número pré-determinado de jogos.



06 AV 9427

3106 105 23361

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

