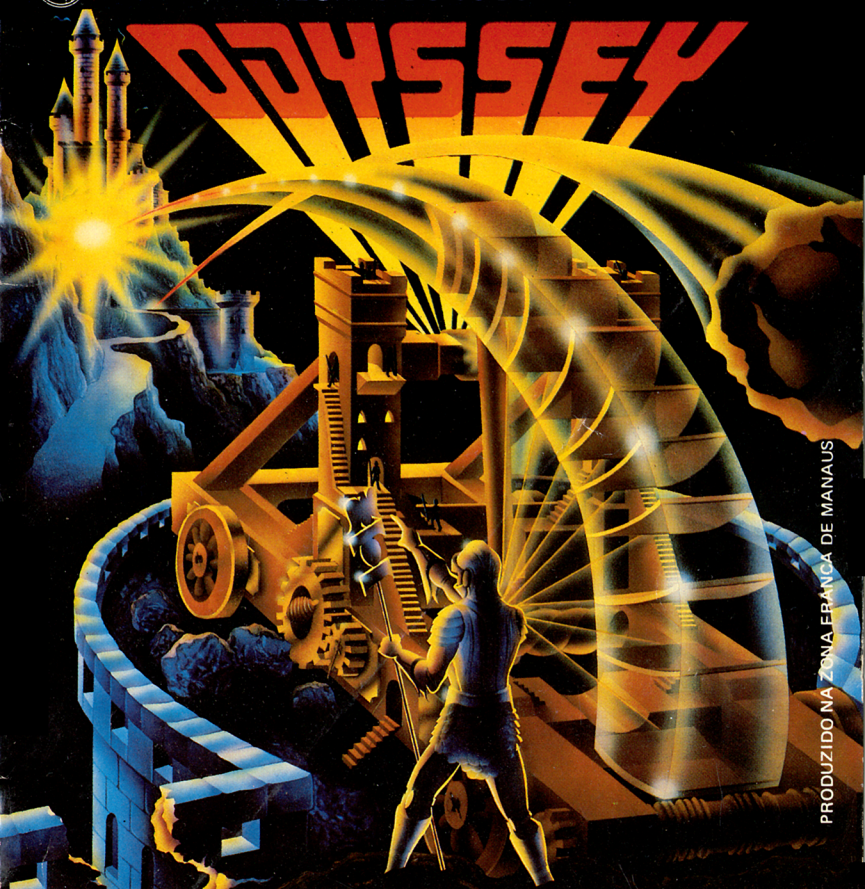




REGRAS DO JOGO

PHILIPS

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

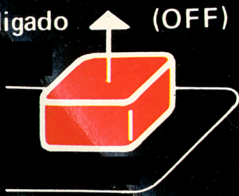
BATALHA MEDIEVAL!

Defenda seu Castelo e Vença este Desafio!

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 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 RE-SET no teclado alfanumérico.



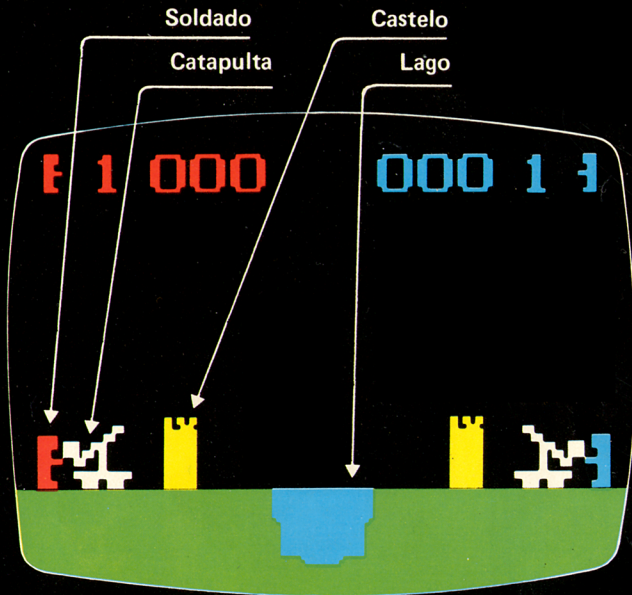
SELECT GAME

As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

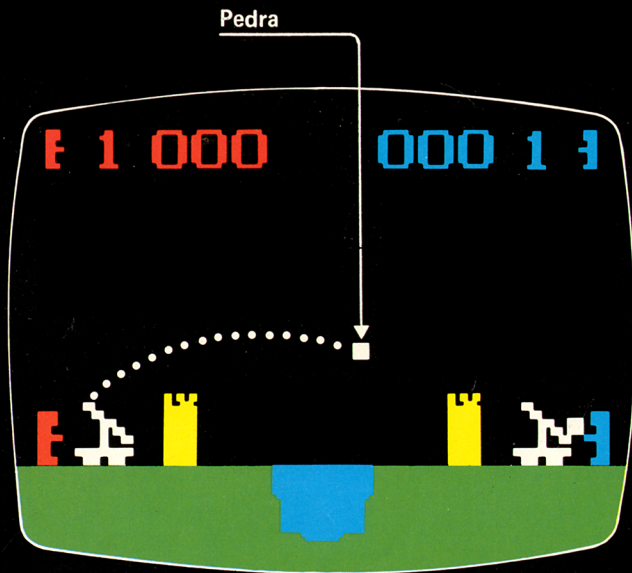
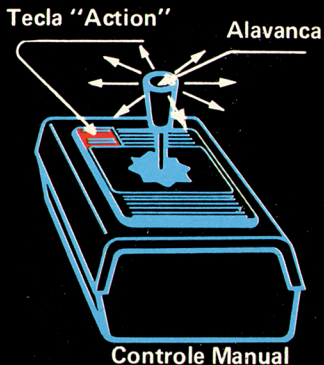
BATALHA MEDIEVAL!

(2 jogadores)

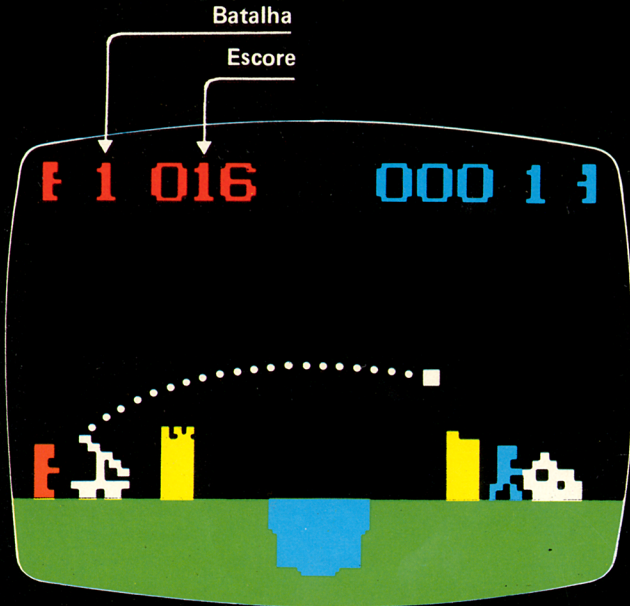
- 1 Pressione 1 no teclado alfa-numérico.
- 2 Você acaba de chegar a uma era primitiva, onde os reis eram intrépidos. O Futebol ainda não havia sido inventado - e a destruição de castelos era o mais popular dos esportes.



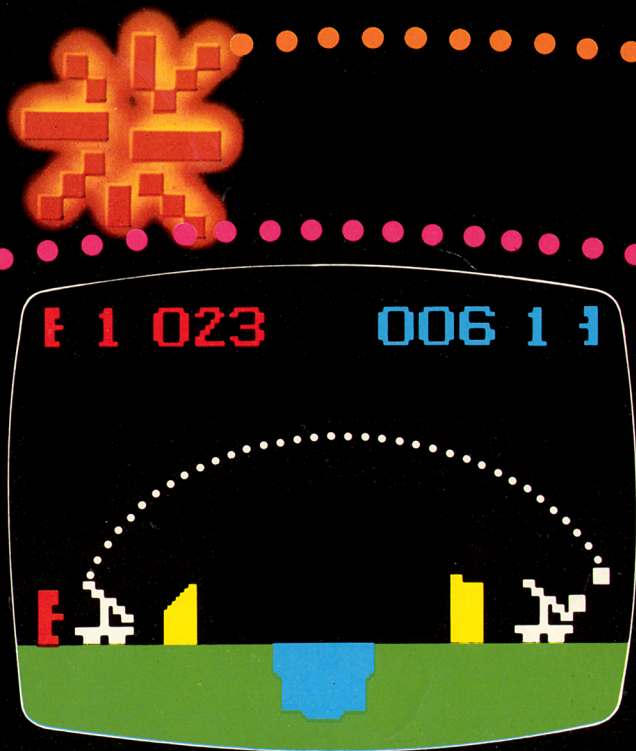
- O controle manual esquerdo controla o soldado e a catapulta do lado esquerdo da tela. O controle manual direito controla o soldado e a catapulta do lado direito da tela.
- Para lançar uma pedra, mova a alavanca do seu respectivo controle manual em qualquer direção e solte-a a seguir. Quanto mais tempo você segurar a alavanca, mais longe a pedra será lançada.

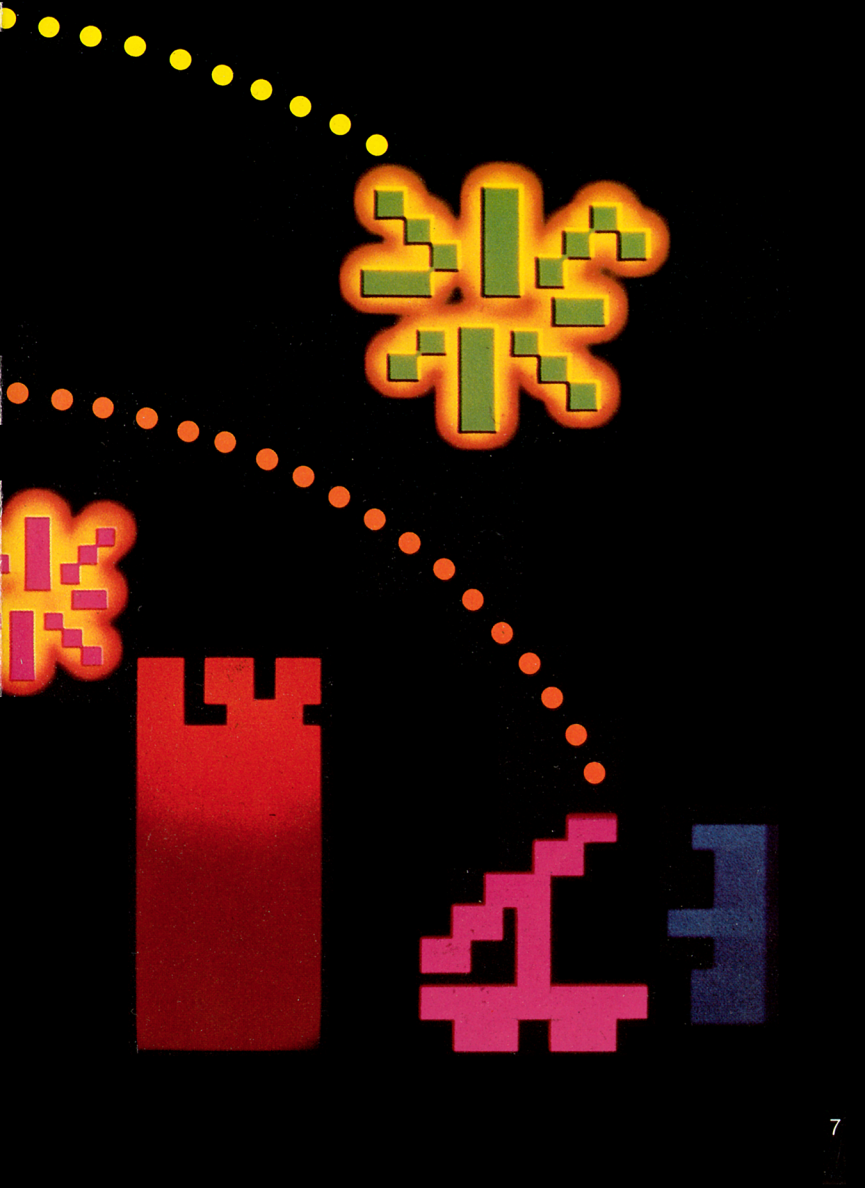


- 5 Se você atingir a catapulta de seu adversário, ele irá retirá-la do campo de combate para fazer os reparos necessários. Você deve tirar o máximo proveito desta oportunidade, intensificando seu bombardeio.
- 6 Cada vez que uma pedra atinge o castelo de seu oponente, uma parte dele será destruída e sumirá da tela.



- 7 Se uma pedra atingir o soldado de seu adversário, ele terá que ir para o mais próximo pronto-socorro, que sempre fica fora do campo de batalha visível na tela. Você então tem a possibilidade de provocar um grande estrago no castelo dele sem ser molestado até que o soldado sare e retorne.





- 8 O vencedor de cada batalha recebe o número de pontos ganho durante a batalha, multiplicado pelo número da batalha.

Exemplo: O jogador Um marca 110 pontos durante a terceira batalha. Ele receberá: 330 pontos. ($110 \times 3 = 330$).

A máquina irá somar automaticamente os pontos ganhos nesta batalha ao escore total do ganhador. O perdedor não ganha pontos.

O vencedor é o jogador que ainda tem uma parte do castelo em pé ao final da batalha.

Uma guerra completa é composta por dez batalhas.

- 9 O escore das batalhas são mostrados na tela durante cada batalha. O escore total é mostrado ao final de cada batalha. Ele permanecerá na tela até que a tecla ACTION de um dos controles manuais for pressionada para começar uma nova batalha na série em disputa.



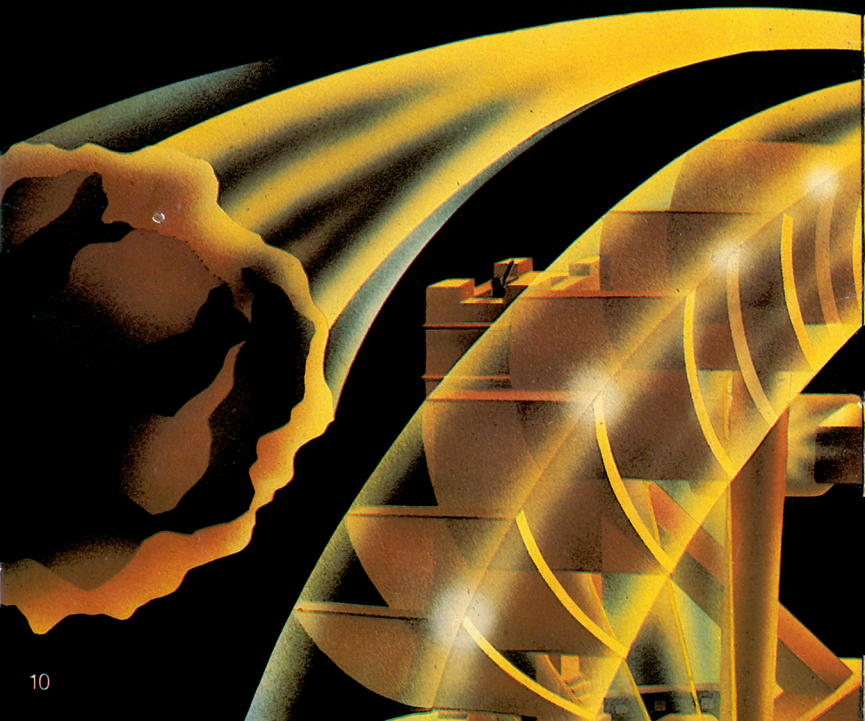


(O vencedor irá celebrar a vitória com uma fanfara de clarins. O perdedor, por sua vez, hasteará uma bandeira branca).



(Score total)

- 10** **Escore:**
CADA TIRO CERTEIRO EM UM CASTELO 3 Pontos
CADA TIRO CERTEIRO EM UM SOLDADO 7 Pontos
CADA TIRO CERTEIRO EM UMA CATAPULTA .13 Pontos
Soldados e Catapultas retornando ao campo de batalha não podem ser destruídos até que cheguem exatamente ao ponto de ataque.
- 11** Para começar um novo jogo, pressione **RESET** e a seguir pressione **1, 2, ou 3** para escolher um dos três tipos de catapulta que existem. As catapultas variam quanto ao ajuste de tensão, e quanto maior o número mais rápido será o tempo de reação.





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

