



REGRAS DO JOGO

PHILIPS

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**BOMBARDEIO
SUBMARINO!**

Destrua todos os submarinos!

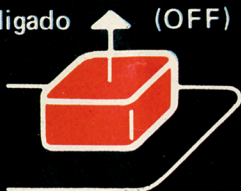
**TIRO
AO ALVO!**

Teste sua pontaria!

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 LIGA/DESL. do console. A figura ao lado irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico.



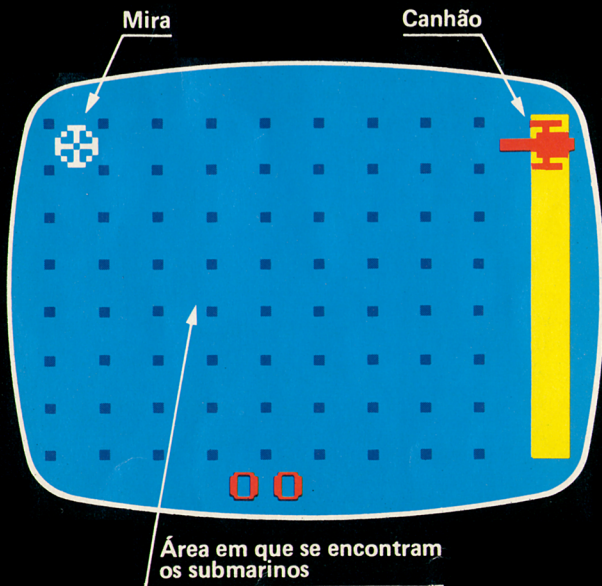
As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company.

BOMBARDEIO SUBMARINO!

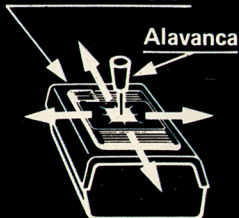
(1 jogador)

- 1 Para jogar, pressione a tecla 2 no teclado alfanumérico.
- 2 A tela mostrará uma área coberta com água, ocultando 7 submarinos, os quais você deverá destruir. No lado direito existe um canhão e na parte superior esquerda, você verá a sua mira.
- 3 Os submarinos são de tamanhos diferentes, ou seja:
 - 3 submarinos com 1 seção.
 - 2 submarinos com 2 seções.
 - 1 submarino com 3 seções.
 - 1 submarino com 4 seções.

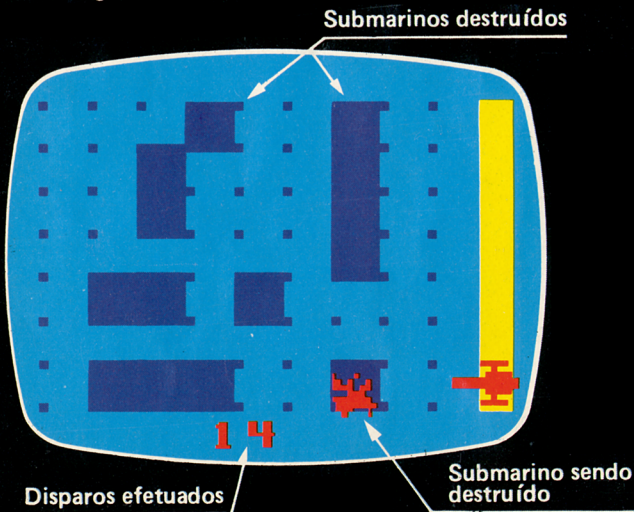


- 4 Empurre a alavanca do controle manual direito para frente, para mover mira para cima, e puxe-a para trás (em sua direção), para movê-la para baixo. Mova a alavanca para a esquerda ou direita, para levá-la respectivamente para a esquerda ou direita.
- 5 Pressione a tecla "ACTION" para disparar a carga de profundidade. Se você acertar em uma das partes de algum submarino, ela aparecerá na cor azul, ouvindo-se o som de uma explosão.
- 6 Acertando todos eles, você ouvirá uma curta melodia e sua pontuação (quanto menor, melhor), surgirá na parte inferior da tela.
- 7 O jogo terminará quando todos os submarinos forem acertados ou quando você já houver dado 99 disparos.
- 8 Para voltar ao início deste jogo, pressione a tecla "RESET" do teclado alfanumérico. Na tela aparecerá "SELECT GAME". Pressione a seguir a tecla 2.

Tecla "ACTION"



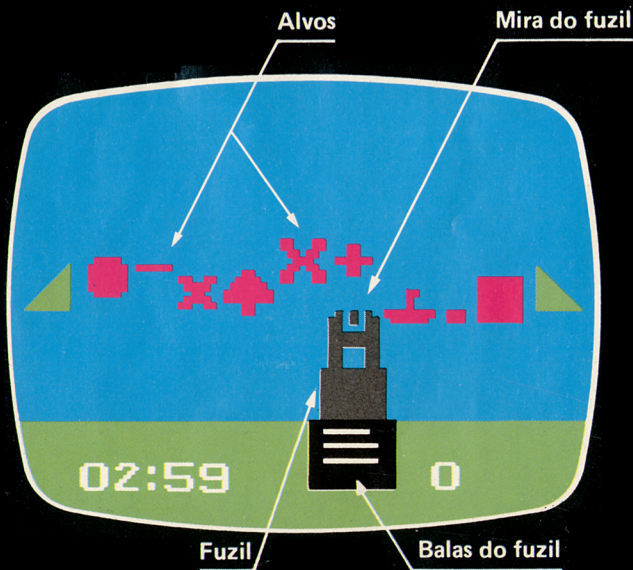
Controle Manual



TIRO AO ALVO!

(1 jogador)

- 1 Pressione a tecla 0 (zero) para um jogo de 1 minuto, ou a tecla 1 para um jogo de 3 minutos de duração.
- 2 Na tela aparecerão os alvos em movimento, bem em frente da mira do seu fuzil. A velocidade deles pode ser aumentada ou diminuída, através da alavanca do controle manual direito. Você poderá também mover esses alvos para cima ou para baixo.
- 3 Pressione a tecla "ACTION" do controle manual para disparar sobre um desses alvos que estiver passando sobre a mira de seu fuzil (no ponto branco dele). Quando aparecer um quadrinho azul na parte superior da arma, é sinal de que ela está pronta para outro disparo.



4 Os alvos que aparecem tem os seguintes valores:

■ = 1

⊥ = 4

+ = 7

⊕ = 2

⊗ = 5

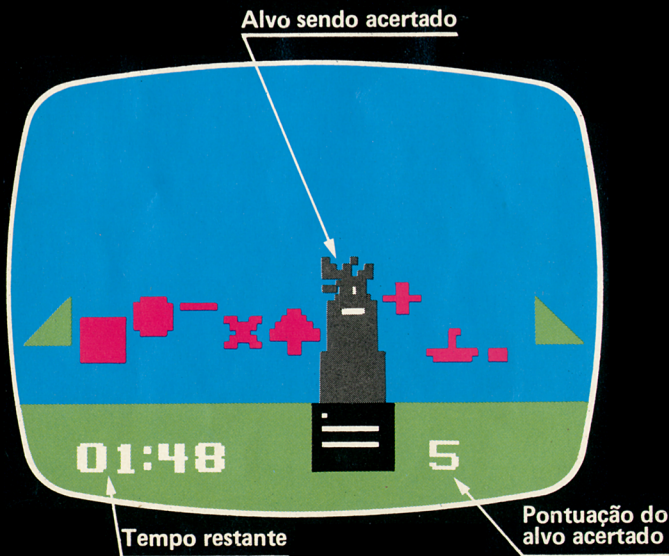
■ = 8

● = 3

⊗ = 6

— = 9

- 5 Ao acertar um desses alvos ele desaparecerá e ao mesmo tempo surgirá a sua pontuação na parte inferior direita da tela. No lado esquerdo você verá o tempo que lhe resta para jogar.
- 6 Você começará com 24 balas, que aparecerão no cano do fuzil, representadas por três cargas de 8 tiros cada.
- 7 Sempre que você procurar acertar num mesmo alvo quando eles passarem pela mira de seu fuzil, você conseguirá uma pontuação mais alta e ao alcançar 100 pontos, esses alvos começarão a mover-se mais rapidamente.

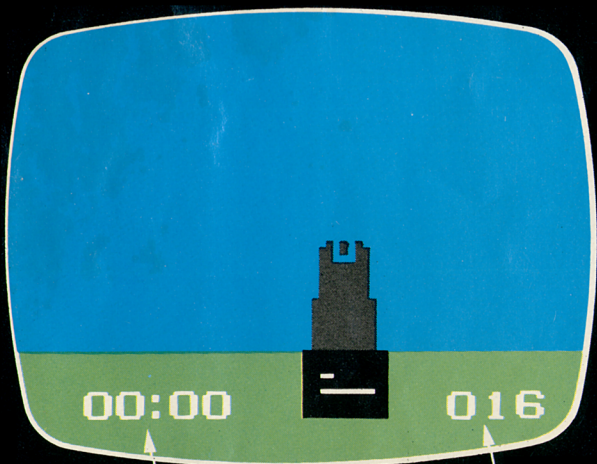


8 **Score:**

menos de 50 pontos: você tem que praticar mais.
entre 50 e 70: regular.
entre 70 e 100: bom atirador.
entre 100 e 120: muito bom atirador.
entre 120 e 140: excelente atirador.
140 ou mais: um verdadeiro campeão.

9 O jogo terminará quando o tempo se esgotar (00:00), ou quando não houver mais balas; na parte inferior direita da tela aparecerá o total de pontos obtidos.

10 Para voltar ao início deste jogo, pressione "RESET" no teclado alfanumérico. Na tela aparecerá "SELECT GAME". Pressione a seguir a tecla 0 (zero) ou 1.



Tempo esgotado

Pontos obtidos

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

