



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE

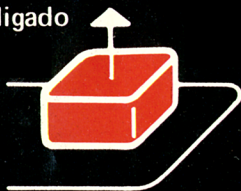
CLAY PIGEON!

Participe desta verdadeira competição olímpica de tiro ao prato, testando a sua habilidade!

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



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

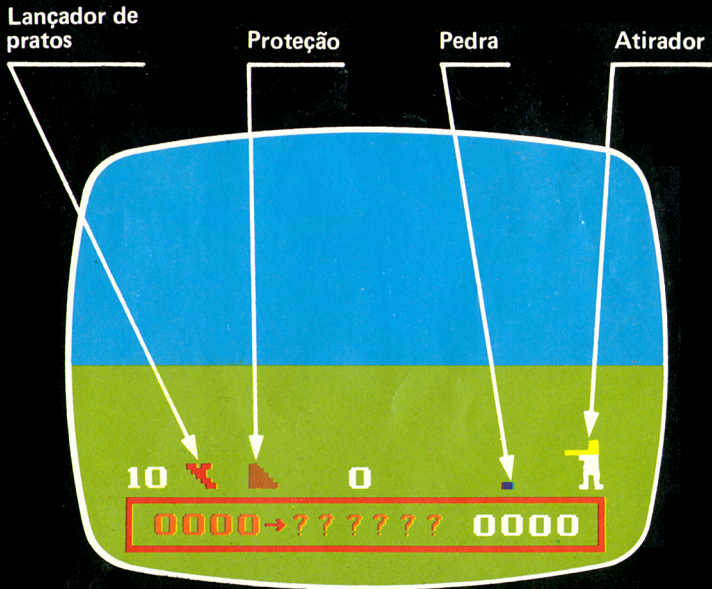
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

CLAY PIGEON!

(1 ou mais jogadores)

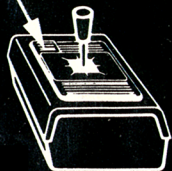
- 1 Pressione qualquer tecla no teclado alfanumérico.
- 2 Este é um jogo que simula as competições olímpicas de tiro ao prato.

O jogador controla um homem com uma arma e deve acertar tantos pratos quanto possível, mas durante o jogo ele será distraído e atrapalhado por pássaros.



3 Alavanca do controle manual:

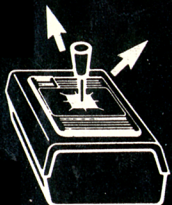
Tecla "Action"



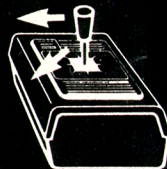
A arma dispara



Move-se a arma
para a esquerda



Move-se a arma
para a direita



Caminhar para a
esquerda

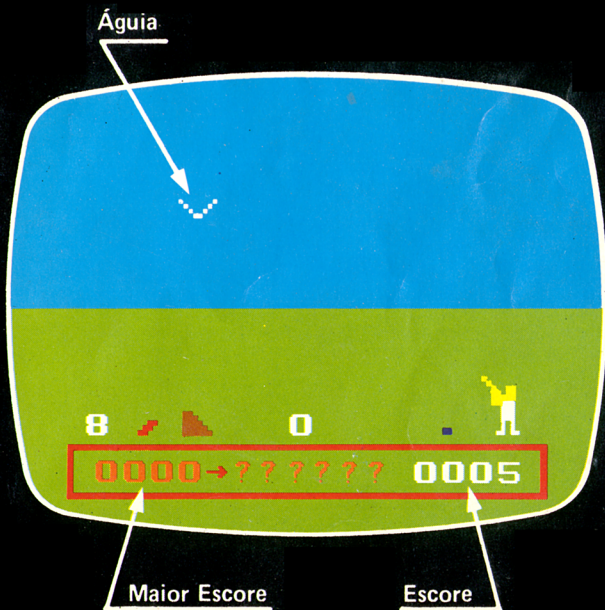


Caminhar para a
direita

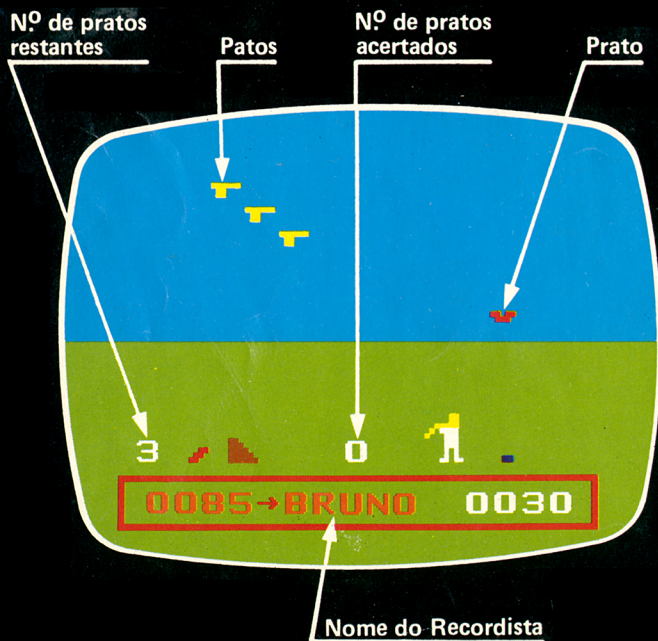


Abaixar a cabeça

- 4 Uma partida consiste de 10 pratos. Os pratos são lançados automaticamente na tela. O jogador deve derrubar 8 dos pratos numa partida para obter um novo estoque. Se isto não ocorrer, ele deixa cair sua arma e será imediatamente atacado pela águia, que o levará para fora da tela.
- 5 O jogador deve atirar nos pratos. Um prato arremessado e não atingido cairá sobre o homem. O homem pode evitá-lo movendo-se para frente ou para trás. Sendo atingido, o homem não poderá atirar no próximo prato, pois ficará atordoado.
- 6 A intervalos irregulares, 1 a 3 patos voarão através da tela e derrubarão barro sobre o homem. Se o homem for atingido pelo barro, ele terá que limpar sua arma agitando-a por determinado tempo. A arma pode atirar durante esse tempo mas a direção dos disparos será ao acaso. O jogador pode evitar o barro atirando nos patos ou movimentando-se para frente ou para trás.



- 7** Uma águia aparecerá a intervalos irregulares mas não com muita frequência e atacará o homem. Para matá-la, o jogador deve acertá-la duas vezes num curto espaço de tempo. Após o primeiro acerto, a águia torna-se vermelha e ataca o homem mais agressivamente. Se a águia não for atingida a segunda vez, ela retorna à sua cor original e voa para fora da tela. O homem pode evitar o ataque movendo-se para os lados ou abaixando a cabeça.
- 8** O homem só pode se movimentar na metade direita da tela, mas deve prestar atenção com a pedra no seu caminho. Ele tropeçará na pedra e cairá no chão se a arma não estiver na sua posição mais baixa, enquanto ele se move. Ao cair, após um certo tempo, ele se levantará automaticamente.



- 9** O jogador pode disparar duas vezes a arma antes de recarregá-la. A recarga é feita trazendo-a para sua posição mais baixa. A arma então balança aberta por um momento. Logo após, fecha-se para indicar que está carregada.
- 10** **Níveis de dificuldades:**
A dificuldade deste jogo é aumentada a cada 100 pontos através de uma das seguintes situações:
- Aumento da velocidade dos pratos.
 - Os patos aparecem com mais frequência e deixam cair mais barro.
 - A águia aparece com mais frequência e torna-se mais difícil acertá-la.
- 11** **Escore:**
- | | |
|----------------------------|-----------|
| Acertar um prato | 5 pontos |
| Bonus para 10 pratos | 25 pontos |
| Acertar um pato | 10 pontos |
| Acertar a águia | 25 pontos |
| Matar a águia | 50 pontos |
- 12** Para voltar ao início da partida, aperte a tecla "RESET" do teclado alfanumérico.
Aperte a seguir o número correspondente ao nível de dificuldades desejado para o jogo.
- 13** 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.
- 14** 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

