



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

QWISSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

COME-COME II

Uma nova aventura do Come-Come!
Quanto biscoitos e pílulas de energia o Come-Come poderá
comer antes de ser devorado pelos Monstros????
Dezenas de labirintos diferentes!

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 RESET no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

COME - COME 2

(Um ou mais jogadores)

- 1 Pressione 0 (zero) no teclado alfanumérico.
- 2 A tela de seu TV irá mostrar o Come-Come, três terríveis Monstros e 12 Biscoitos e Pílulas de Energia flutuando em torno do centro rotativo de um labirinto.
- 3 O Come-Come é comandado pelo controle manual esquerdo.



- 4 Mova a alavanca do controle manual esquerdo para a frente para guiar o Come-Come para o topo da tela. Mova-a para trás (em sua direção) para guiá-lo à borda inferior da tela. Mova a alavanca para esquerda ou direita para guiá-lo respectivamente para esquerda ou direita. Se o Come-Come ou os Monstros saírem por uma das bordas da tela, retornarão pelo lado oposto.



Mova a alavanca para controlar o Come-Come



O Come-Come saindo por uma borda da tela e retornando pelo lado oposto.

- 5 Quando o Come-Come comer uma das Pímulas de Energia coloridas que "piscam" intermitentemente, os Monstros ficarão violetas e poderão ser comidos pelo Come-Come enquanto não voltarem à sua cor original.
- 6 O fantasma de um Monstro que acabou de ser comido corre para o centro rotativo do labirinto para se recarregar de energia e voltar à caçada.

Quando o Come-Come engole a Pímla de Energia colorida que está "piscando"...



...todos os Monstros ficam violetas e podem ser comidos pelo Come-Come



O fantasma do Monstro vai para o centro do labirinto para se "recarregar de energia"

7 Placar:

Biscoitos Brancos	1 ponto
Pílulas de Energia Coloridas	3 pontos
Primeiro Monstro	5 pontos
Segundo Monstro	10 pontos
Terceiro Monstro	20 pontos
(Se for comido antes que os dois primeiros se recarreguem)	

8 "Bônus":

Se o Come-Come engolir todos os Biscoitos e as Pílulas de Energia antes de ser devorado, 12 novos aparecerão na tela e o placar continuará acumulando os pontos. A ação irá tornar-se mais rápida cada vez que o mesmo jogador conseguir acabar com todos os Biscoitos e Pílulas de Energia.

1 pt.

Biscoito Branco

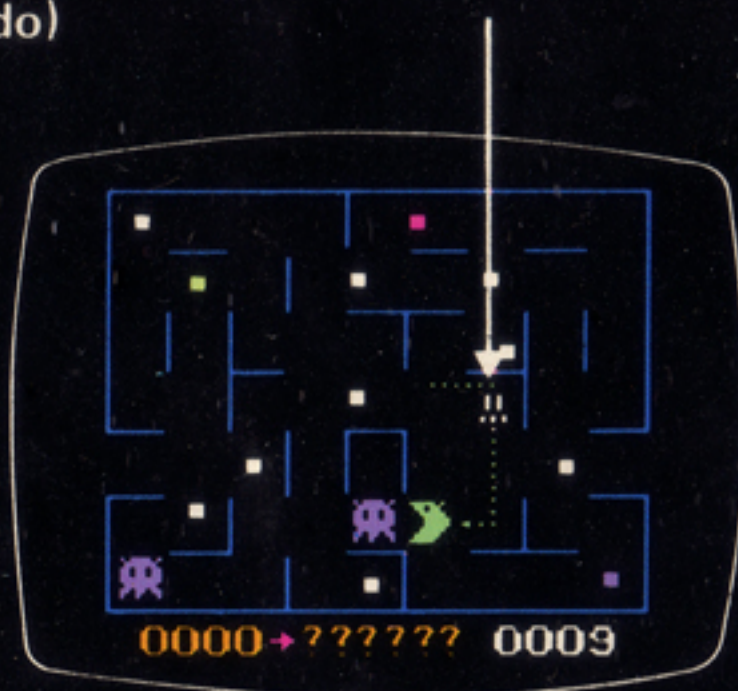
3 pts.

Pílulas de Energia
Colorida (piscando)



5 pts.

Primeiro Monstro



- 9 O ganhador será aquele que conseguir o maior placar durante um determinado número de vezes ou após um período de tempo predeterminado.
- 10 O placar atual do jogo é mostrado no canto inferior direito da tela.
- 11 O maior placar conseguido durante uma mesma série de jogos é mostrado no canto inferior esquerdo da tela.
- 12 Os seis pontos de interrogação que aparecem na parte central inferior da tela são para que o jogador que conseguir o maior placar ("recordista") identifique-se, escrevendo seu nome através do teclado alfanumérico. O aparelho aceita nomes com até seis letras, sendo que nomes maiores devem ser abreviados e em caso de nomes menores deve-se pressionar a tecla "SPACE" até que os pontos de interrogação restantes sejam apagados. O placar e o nome do jogador permanecerão na tela até que um placar maior seja atingido nos próximos jogos.

10 pts.

Segundo Monstro



Placar do
Recordista

Placar
Atual

20 pts.

Terceiro Monstro



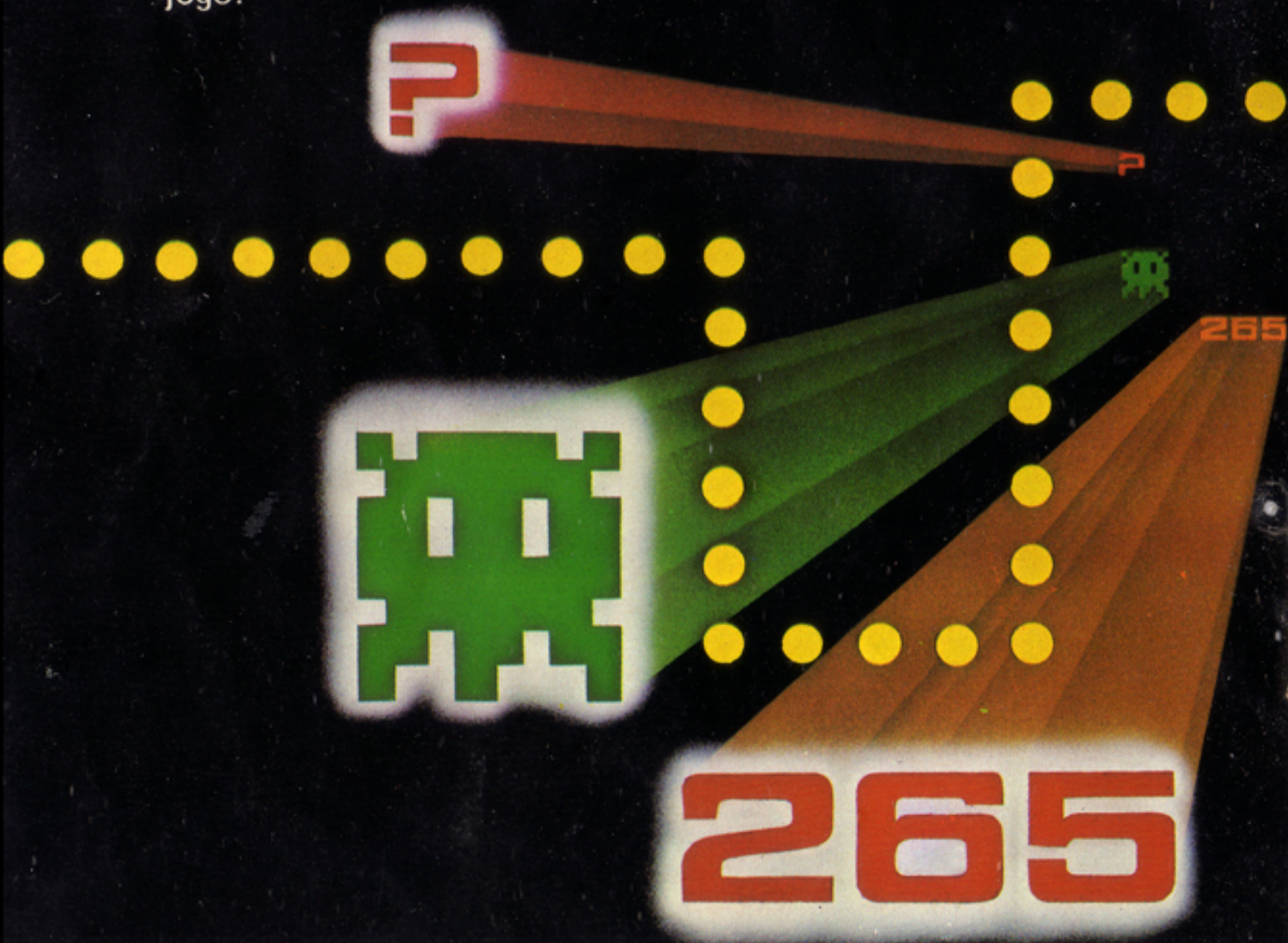
Nome e Placar do
novo Recordista

- 13 Um novo jogo começa imediatamente após o Come-Come ser devorado.
- 14 Para iniciar novo ciclo de jogadas, com o placar partindo do zero novamente, pressione a tecla "RESET" e a seguir pressione a tecla correspondente a um dos diversos labirintos disponíveis.
- 15 Pressione 0, 1, 2 ou 3 para escolher um dos quatro labirintos padrão que existem.

Pressione 4 para trocar de labirinto a cada jogo.

Pressione 5, 6, 7 ou 8 para jogar em labirintos que desaparecem quando o Come-Come estiver em movimento. (Quando o Come-Come bater em uma das paredes do labirinto, este reaparecerá momentaneamente).

Pressione 9 para obter um labirinto invisível diferente a cada jogo.





Come-Come move-se
através do labirinto
invisível



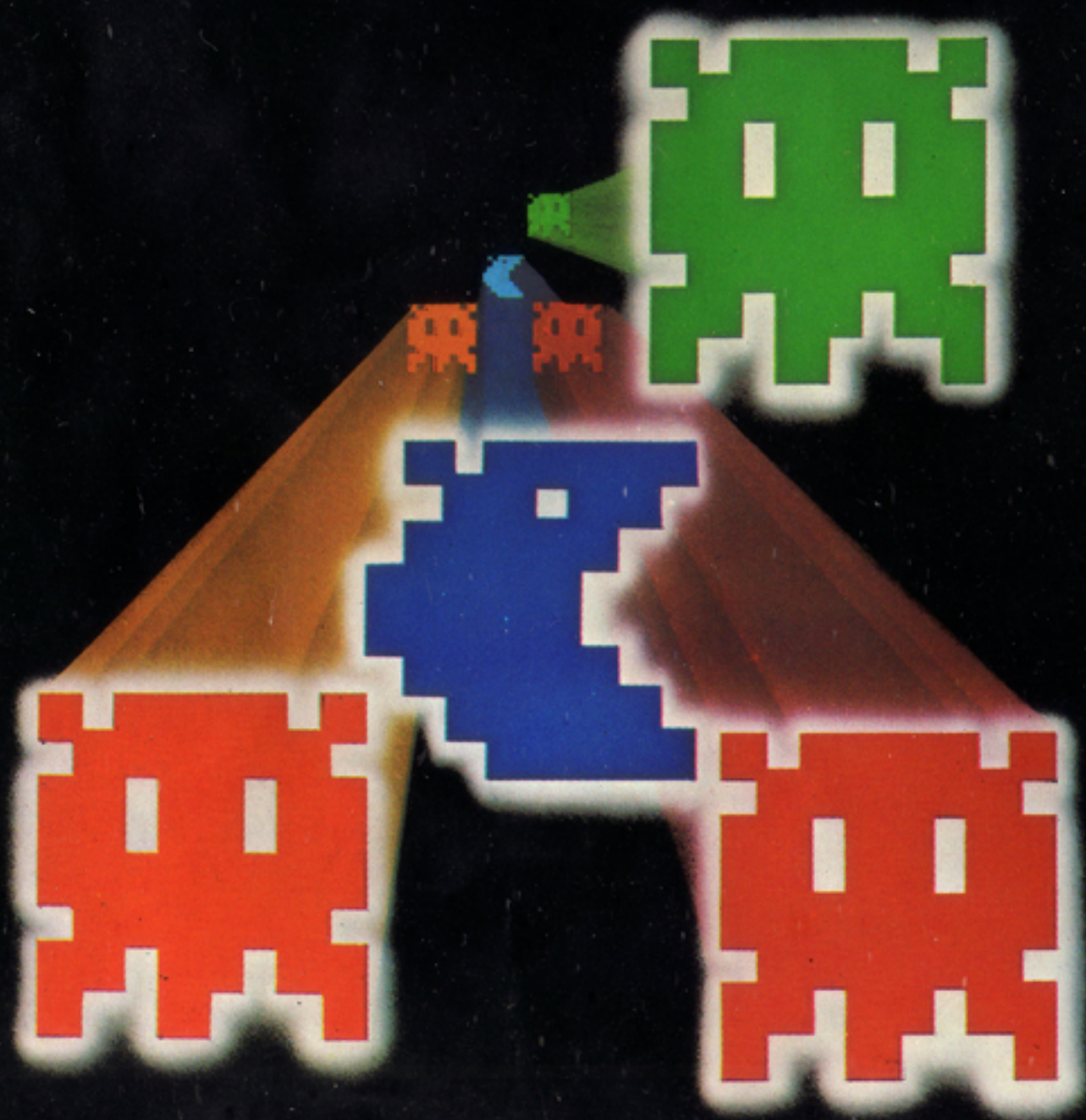
16 Embora só existam 4 labirintos-padrão, não há limite para o número de labirintos possíveis porque você pode compor seu próprio labirinto. A adição ou retirada de uma única linha num labirinto muda completamente a estratégia do jogo — e você pode mudar qualquer linha que quiser.

17 Pressione RESET.

Pressione P.

Agora o jogo está no “modo de programação”.

IMPORTANTE: Não bloqueie completamente nenhuma secção do labirinto. Os caminhos devem sempre permanecer abertos.



18 As letras de A a G aparecem na borda esquerda da tela e os números de 1 a 9 que aparecem na borda inferior servem como coordenadas para identificar as posições para você acrescentar ou retirar linhas.

19 Você tanto pode começar com o labirinto que já está na tela como pode:

Pressionar de 0 a 3 para começar com um dos outros labirintos.

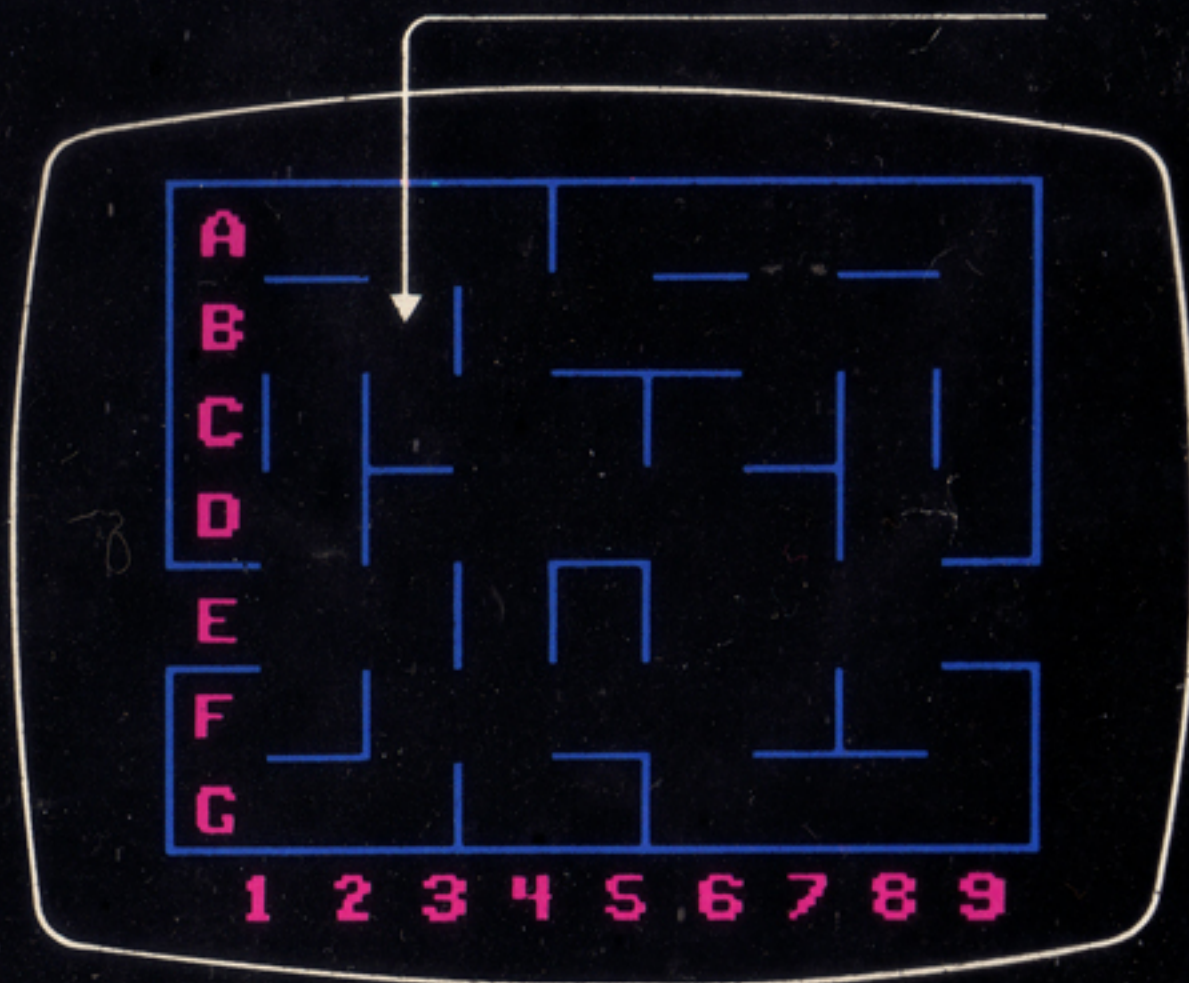
Pressionar 4 para ter acesso a uma variedade maior de labirintos visíveis.

Pressionar de 5 a 8 para jogar em diferentes labirintos invisíveis.

Pressionar 9 para ter acesso a uma variedade maior de labirintos invisíveis.

Depois que você tiver selecionado um labirinto para começar, pressione a tecla "ENTER".

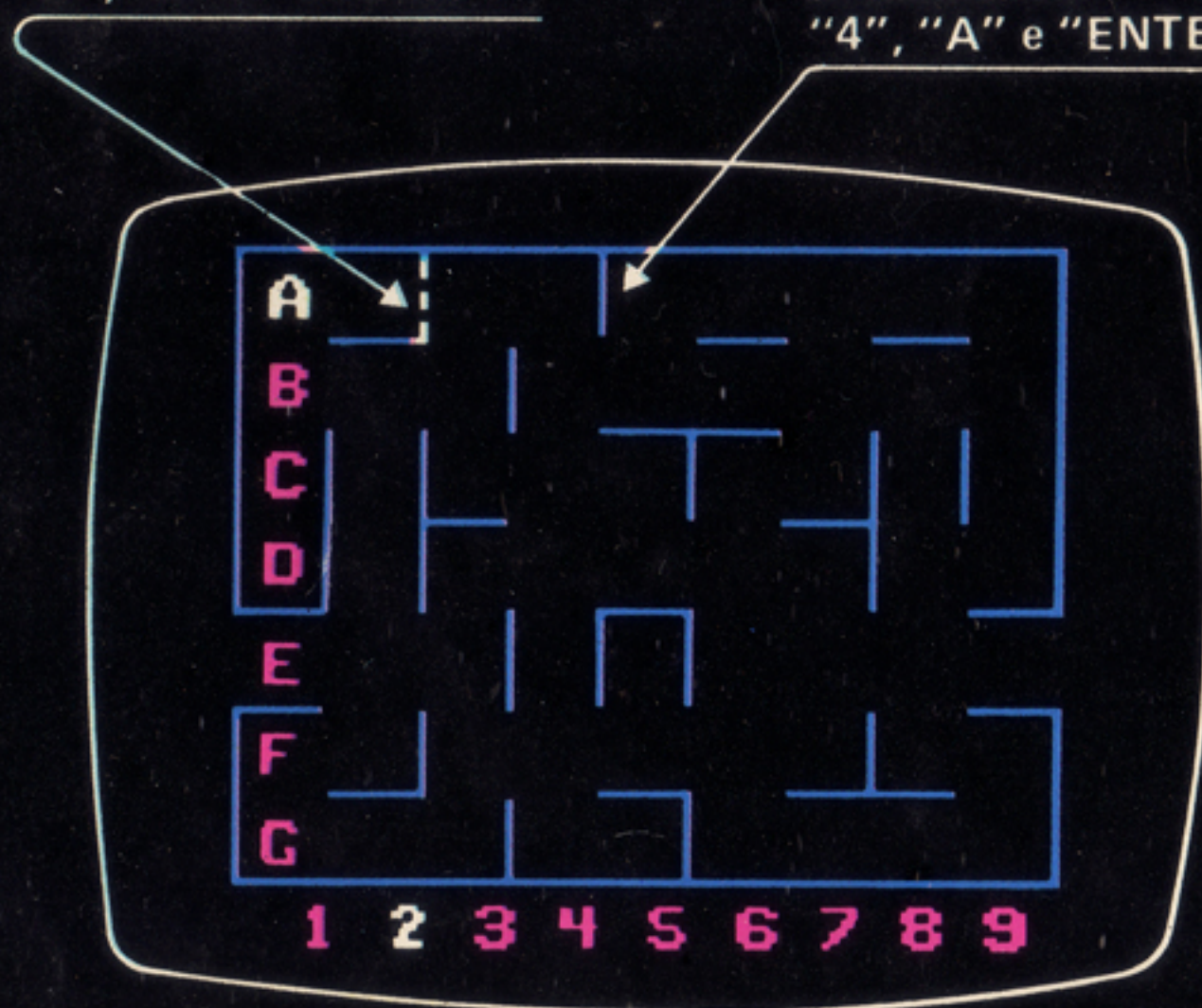
Não há limite para o número de labirintos que podem ser criados.



- 20 Para retirar uma linha vertical:
- A. Localize a linha por suas coordenadas — um número e uma letra.
 - B. Pressione o número no teclado alfanumérico.
 - C. Pressione a letra no teclado alfanumérico.
 - D. Pressione "CLEAR". A linha vertical irá desaparecer.
- 21 Para acrescentar uma linha vertical:
- A. Localize as coordenadas da posição em que você deseja acrescentar a linha.
 - B. Pressione o número no teclado alfanumérico.
 - C. Pressione a letra.
 - D. Pressione "ENTER".

Para retirar uma linha vertical, foi pressionado no teclado alfanumérico: "2", "A" e "CLEAR".

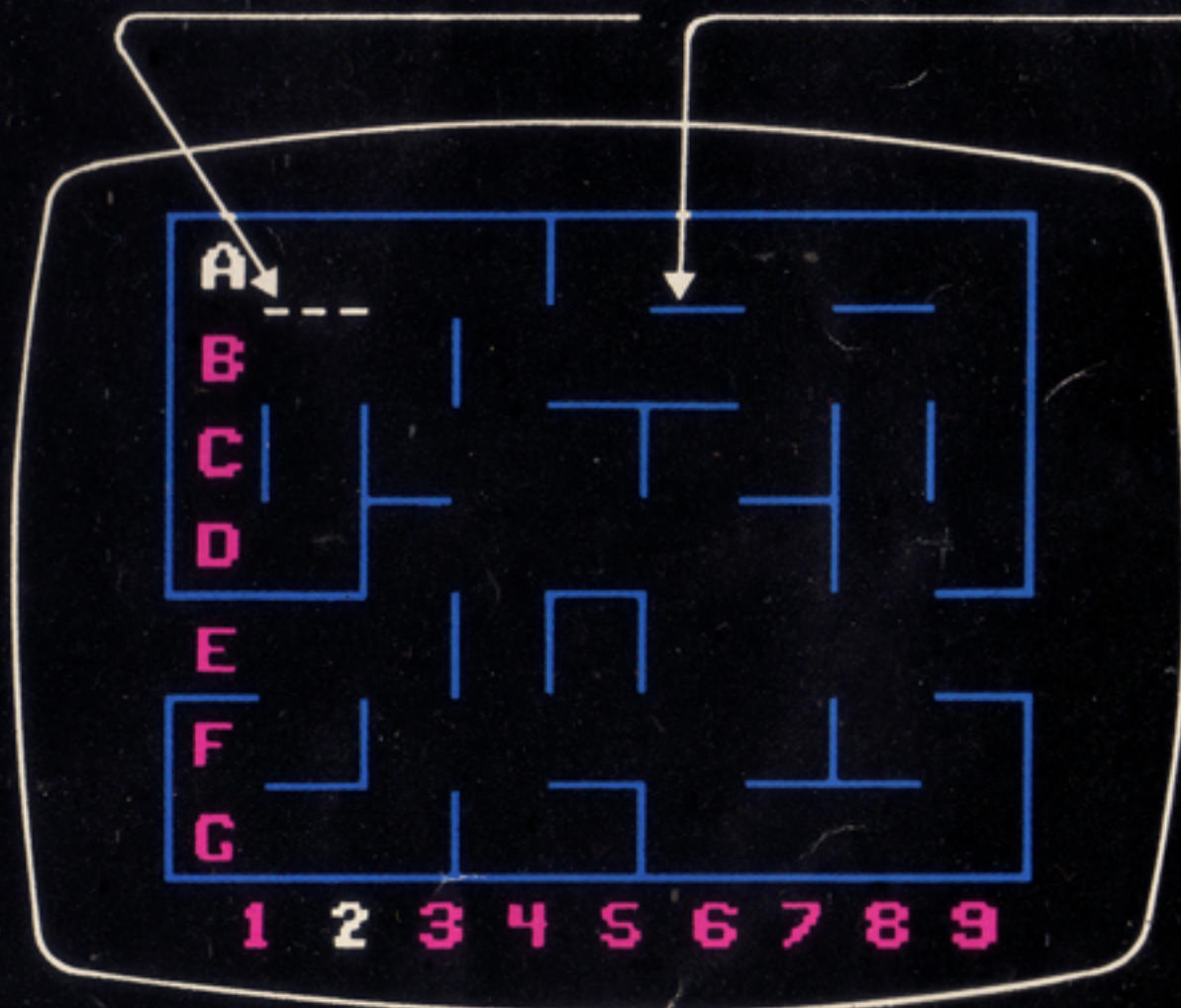
Para acrescentar uma linha vertical, foi pressionado no teclado alfanumérico: "4", "A" e "ENTER".



- 22** Para retirar uma linha horizontal:
- A. Localize a linha por suas coordenadas — uma letra e um número.
 - B. Pressione a letra no teclado alfanumérico.
 - C. Pressione o número.
 - D. Pressione "CLEAR".
- 23** Para acrescentar uma linha horizontal:
- A. Localize as coordenadas da posição em que você deseja acrescentar a linha.
 - B. Pressione a letra no teclado alfanumérico.
 - C. Pressione o número.
 - D. Pressione "ENTER".

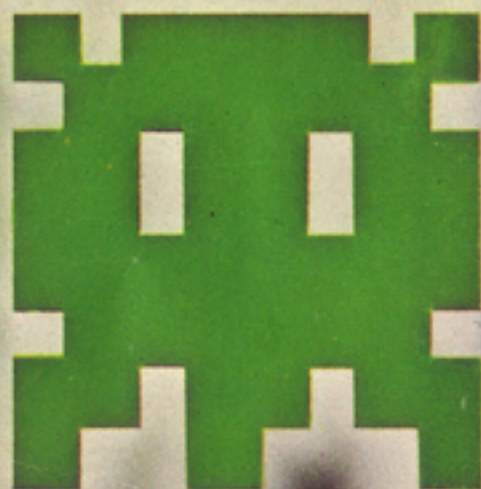
Para retirar uma linha horizontal, foi pressionado no teclado alfanumérico: "A", "2" e "CLEAR".

Para acrescentar uma linha horizontal, foi pressionado no teclado alfanumérico: "A", "6" e "ENTER".

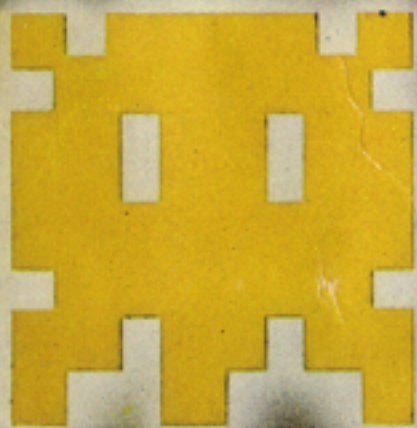
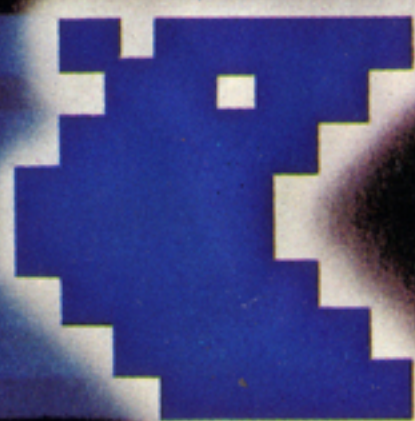
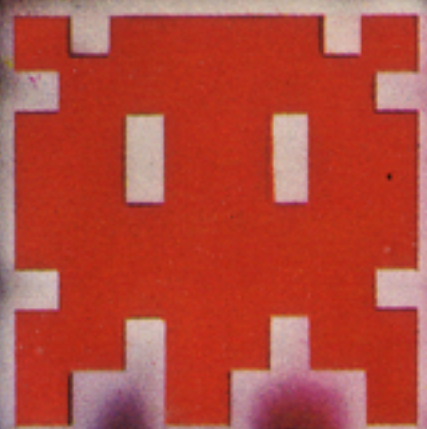


- 24 Resumindo, se você pressionar primeiro a letra, irá afetar as linhas horizontais, e se pressionar primeiro o número, irá afetar as linhas verticais.
- 25 Quando o labirinto estiver de acordo com seu desejo, pressione as teclas "YES" ou "Y" no teclado alfanumérico e o jogo começará.

IMPORTANTE: Não é possível retirar o centro rotativo do centro da tela. Os quatro pontos que delimitam o centro estarão fixos até que a tecla "YES" seja pressionada. Se um Biscoito ou uma Pílula de Energia entrar no centro rotativo, poderão sair através de uma das linhas para tentar enganar o Come-Come.



34



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

