



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

# WISSEK



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MÜNCHEN

## OS TRAPALHÕES

*Apresentam*

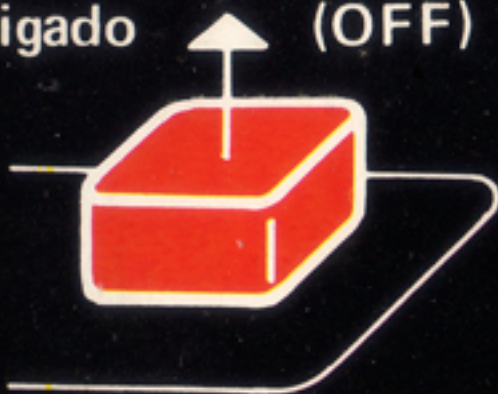
### DIDI NA MINA ENCANTADA!

Emoção, corrida e tombos quando Didi parte em busca do ouro na misteriosa Mina Encantada!

## 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.

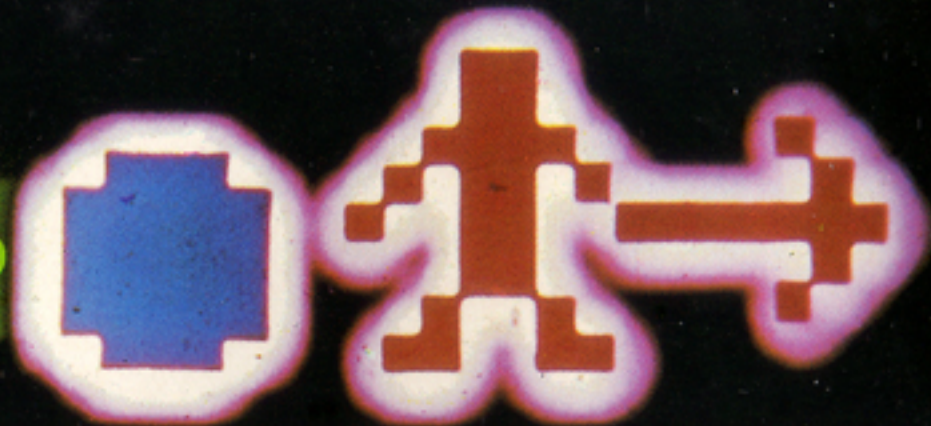
© 1982 North American Philips Consumer Electronics Corp.

2 Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company  
Software Copyright © 1982 E. Averett

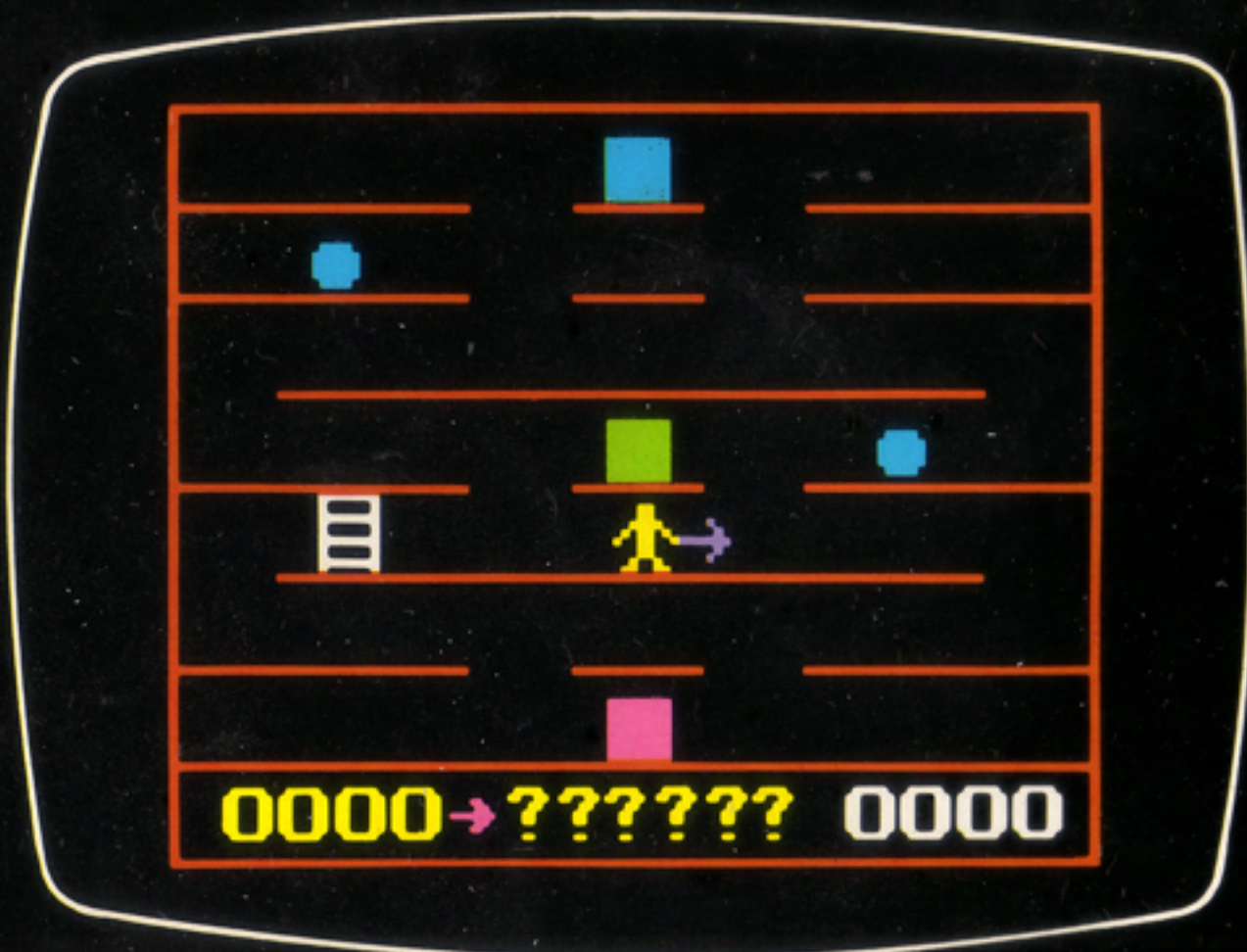
# DIDI NA MINA ENCANTADA!

(1 ou mais jogadores)

- 1 Pressione qualquer número do teclado alfanumérico. A cada número surgirá uma diferente caverna da Mina Encantada. Este é o cenário do jogo.
- 2 A tela do seu televisor mostrará Didi em uma das muitas cavernas da misteriosa Mina Encantada. Três portas conduzindo a partes mais profundas da Mina serão também apresentadas na tela. Pedregulhos contendo o tão desejado ouro serão lançados através das portas em intervalos não regulares.



Didi na misteriosa Mina Encantada!



- 3 Didi é ativado pelo controle manual esquerdo.
- 4 Mova a alavanca do controle manual esquerdo para a esquerda quando quiser que Didi caminhe para a esquerda. Mova esta mesma alavanca para a direita quando quiser que Didi caminhe para a direita.
- 5 Escadas aparecerão na caverna em intervalos não regulares durante o jogo. Estas escadas permitirão a Didi passar de um nível para outro da caverna. Empurre a alavanca para frente quando quiser que Didi suba a escada. Puxe a alavanca na sua direção quando quiser que Didi desça a escada.
- 6 Se Didi, ao caminhar por um determinado nível da caverna, entrar numa cratera, ele cairá até encontrar piso firme em outro nível.



Empurre a alavanca para frente e Didi subirá a escada.



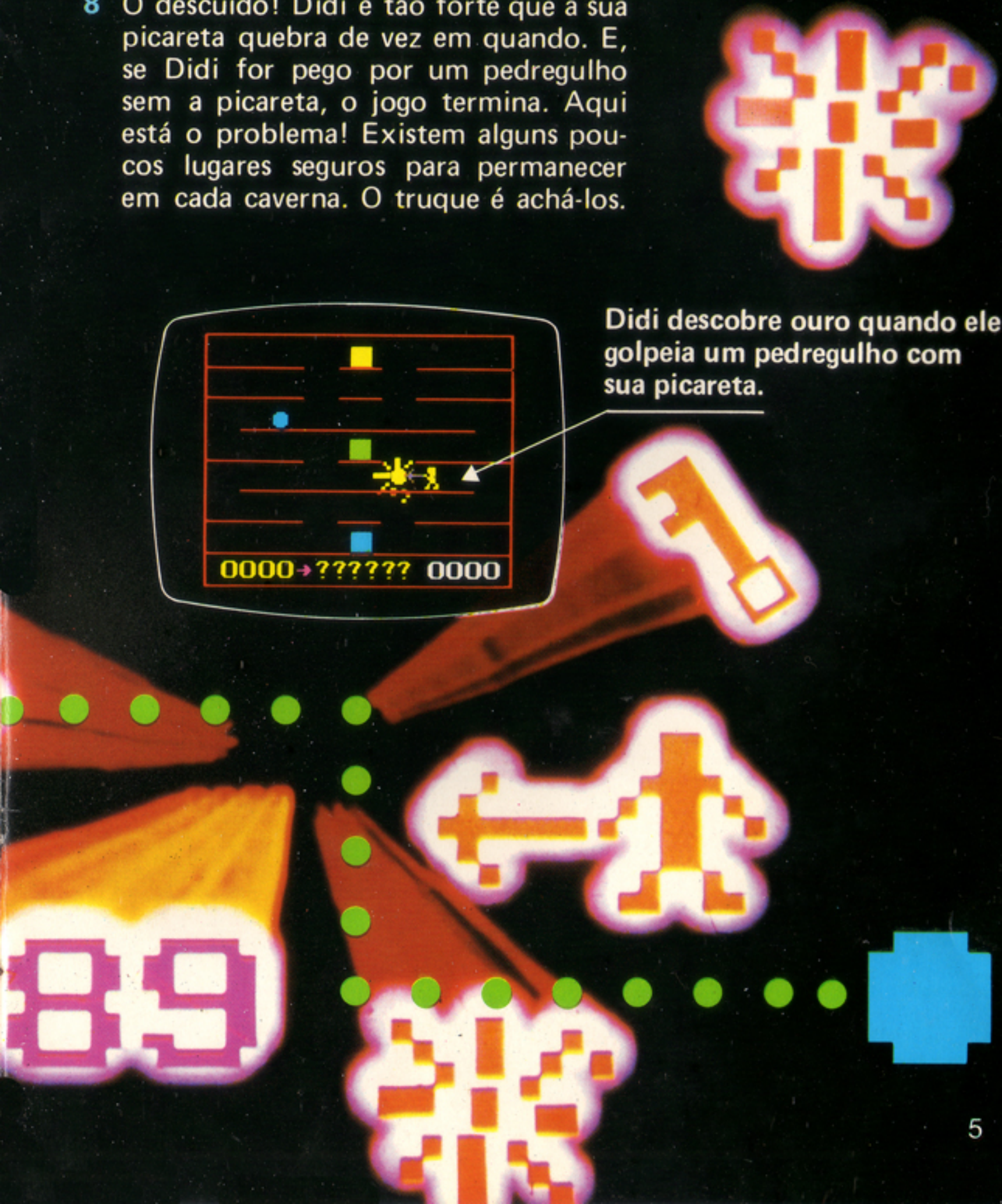
Didi cairá, se entrar numa cratera.



- 7 Didi descobre ouro toda vez que ele golpeia um pedregulho com sua picareta. É assim que ele marca pontos. Quanto maior for o número de pontos acumulados por Didi, maior número de pedregulhos serão lançados através das portas da Mina.
- 8 O descuido! Didi é tão forte que a sua picareta quebra de vez em quando. E, se Didi for pego por um pedregulho sem a picareta, o jogo termina. Aqui está o problema! Existem alguns poucos lugares seguros para permanecer em cada caverna. O truque é achá-los.



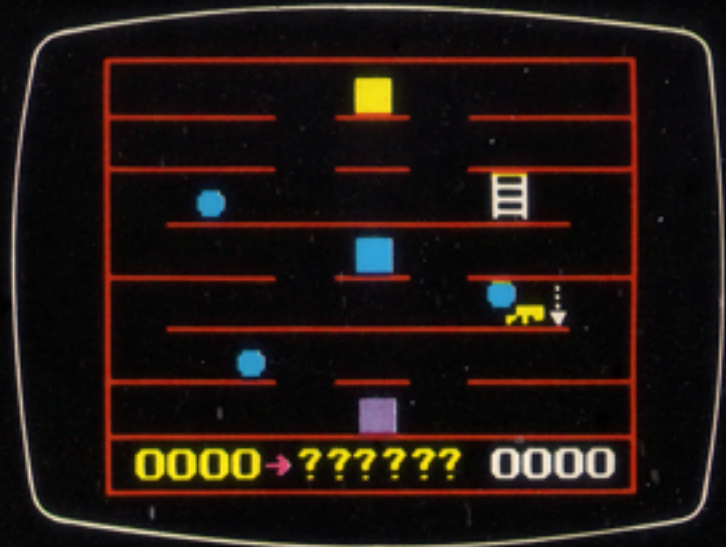
Didi descobre ouro quando ele golpeia um pedregulho com sua picareta.



- 9 Pode-se evitar o choque de Didi com os pedregulhos, movendo-se a alavanca e ao mesmo tempo pressionando-se a tecla ACTION. Ao mover a alavanca, a posição das mãos de Didi indicará o movimento que ele executará quando a tecla ACTION for pressionada.

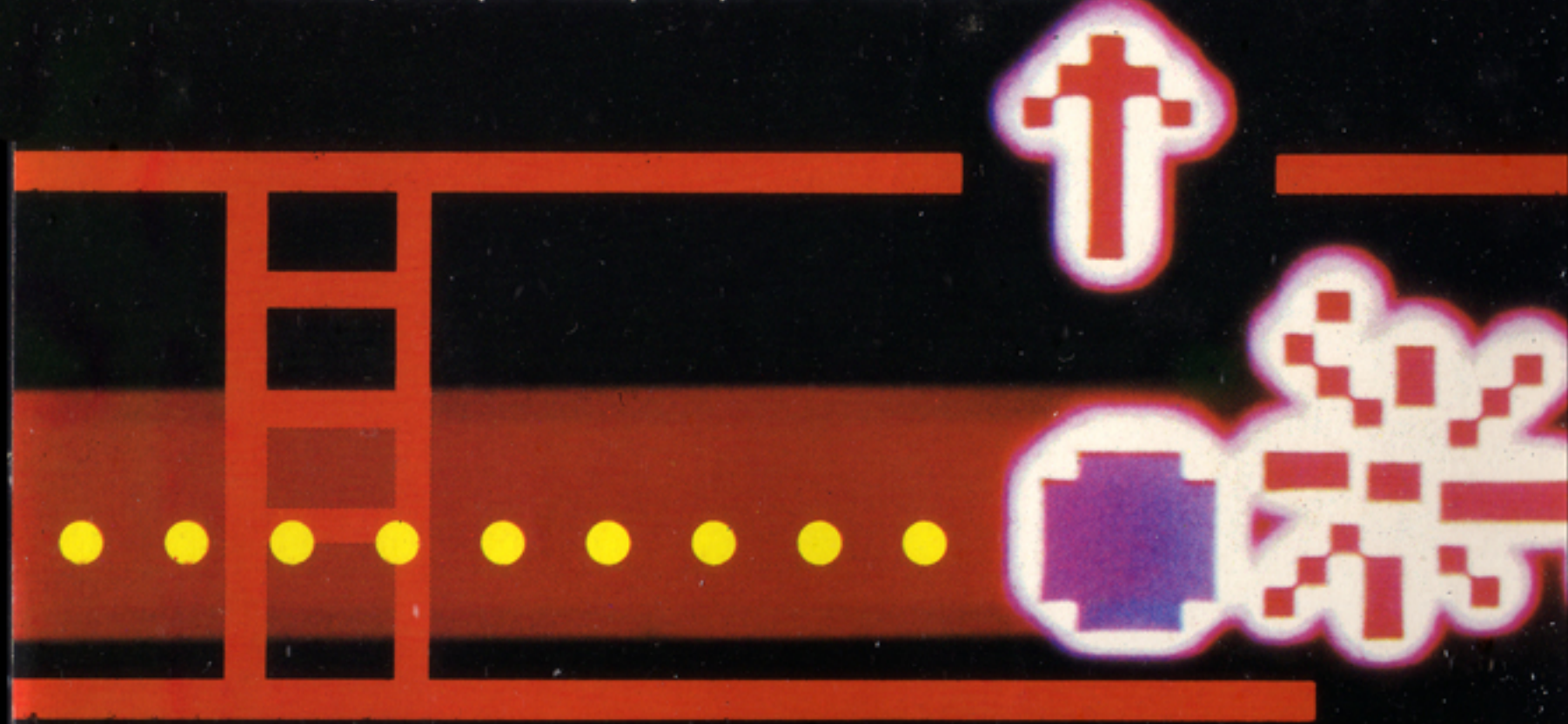
**Posição da alavanca**

**Ação na Tela**

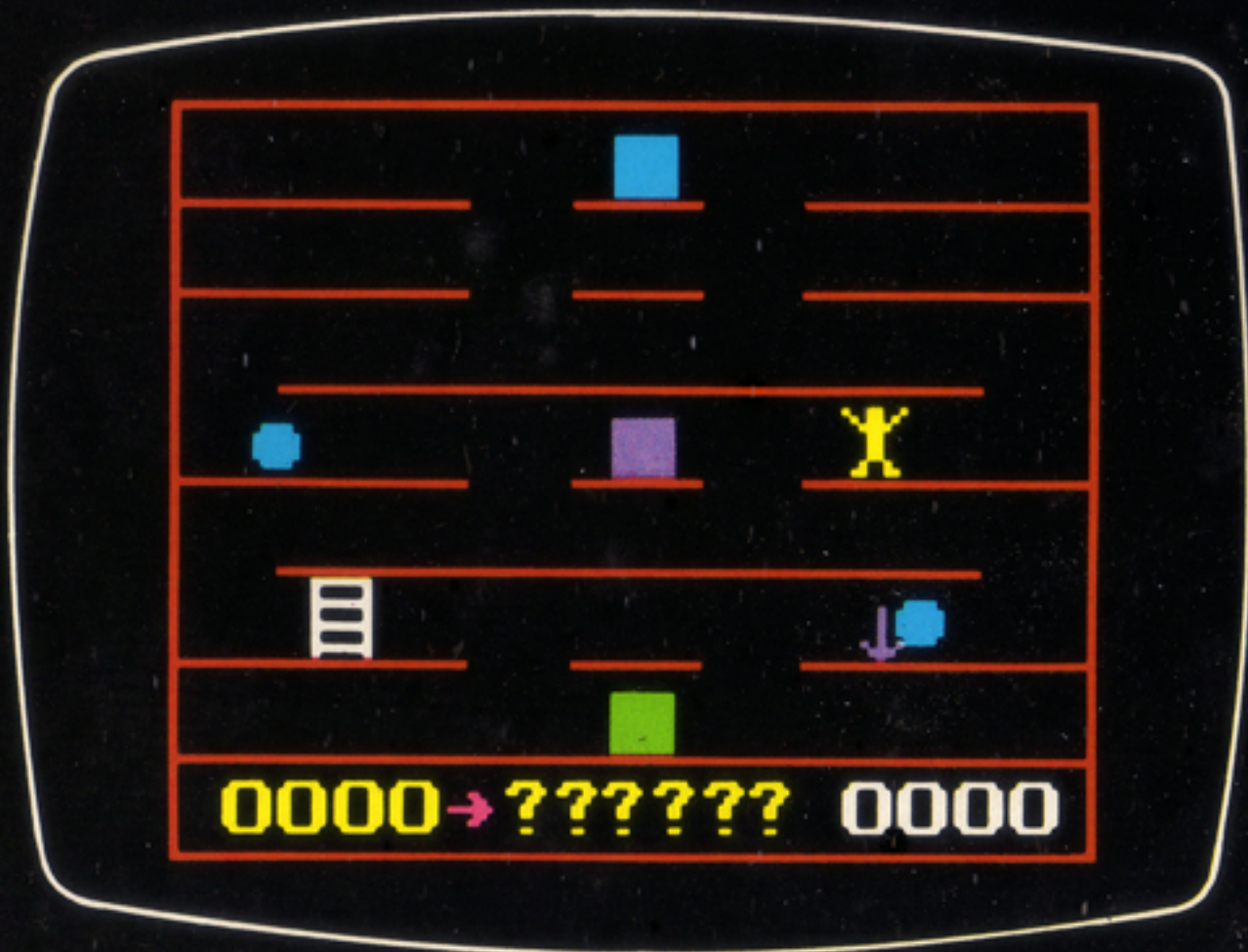




- 10 Quando dois pedregulhos colidem, um contra o outro, eles poderão desvendar uma outra picareta que, se não for pega pelo Didi, permanecerá na tela do seu televisor apenas temporariamente, até que desapareça no meio da confusão.



Quando Didi perde uma picareta, a colisão de pedregulhos pode desvendar uma outra.





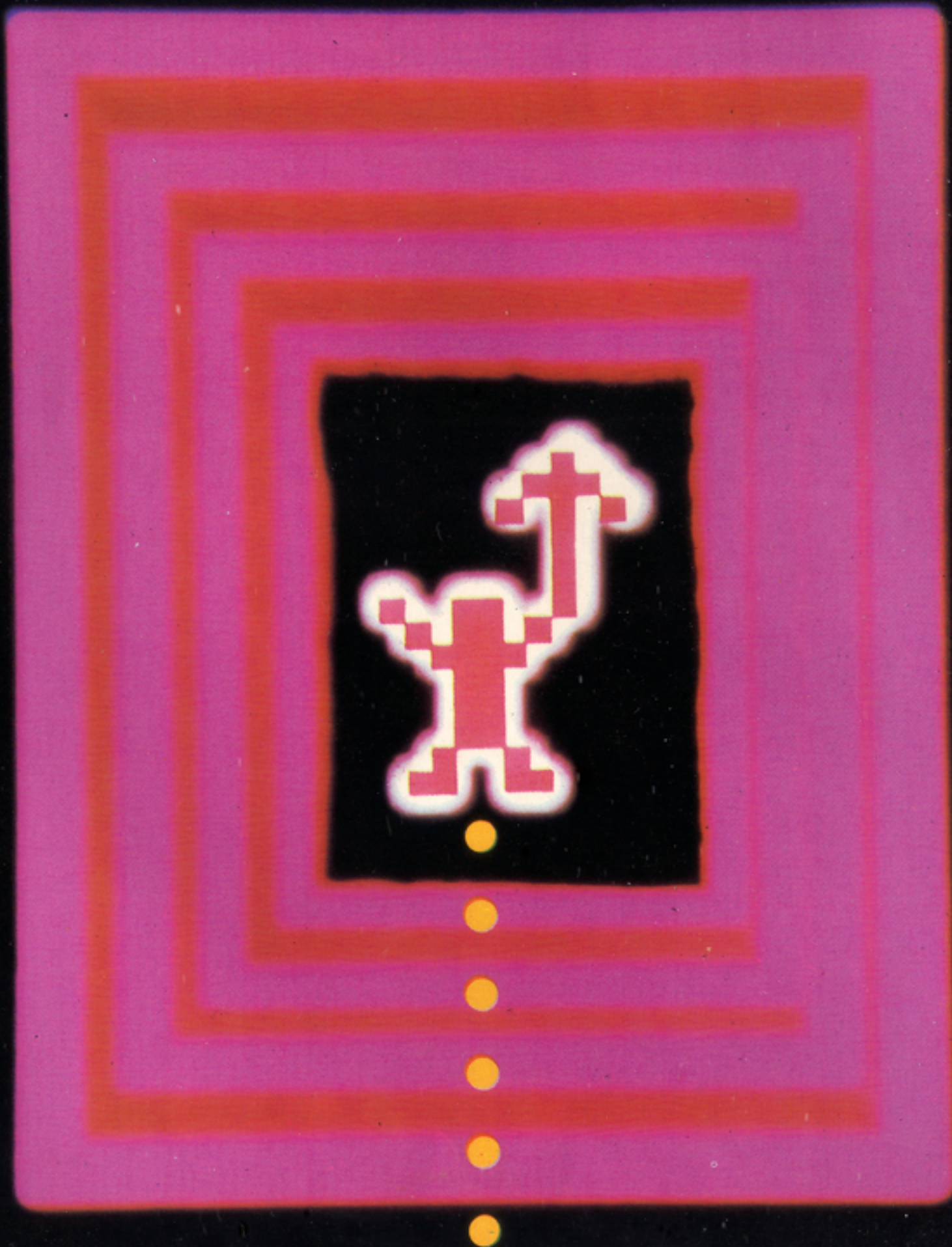
- 11 Uma outra oportunidade de enriquecer rapidamente! Chaves que permitem o acesso a partes mais profundas da Mina serão vistas voando na caverna. Se Didi capturar uma destas chaves antes que ela desapareça, ele começará a "pisar" e poderá abrir qualquer uma das três portas.



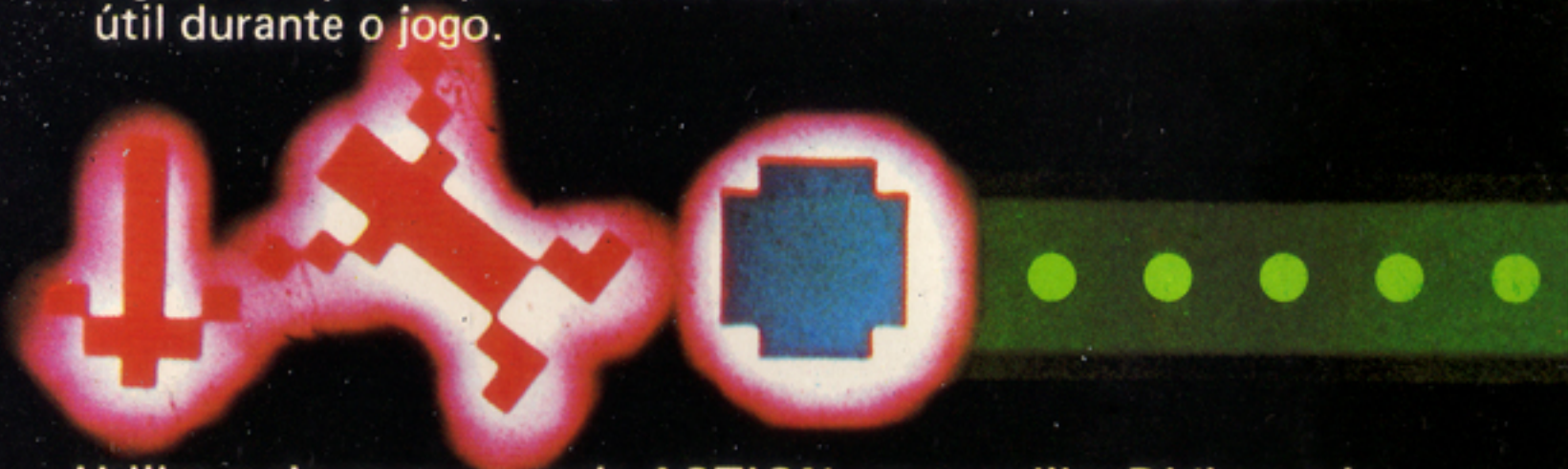
Chaves permitindo acesso a partes mais profundas da Mina aparecerão de tempos em tempos.



- 12 Quando Didi atravessa uma das três portas , o cenário muda... o ritmo do jogo diminui e, em seguida, é reiniciado com Didi fazendo novas descobertas de ouro.  
(Nota: A cor do novo cenário será a mesma da porta aberta por Didi).



- 13 Se Didi tentar atravessar uma porta sem a chave, ele poderá ficar imobilizado e, portanto, à mercê do próximo pedregulho que virá rolando. Sugestão para a ocasião em que uma escada conduz diretamente a uma porta e Didi está sem a chave: trepe na escada até a metade, por meio de um curto movimento da alavanca; em seguida pressione a tecla ACTION para saltar ao mesmo tempo em que a alavanca é posicionada obliquamente. Desta forma Didi passará para o próximo nível. Será necessário algum tempo de prática, mas este será um movimento bastante útil durante o jogo.



Utilize a alavanca e a tecla ACTION para auxiliar Didi no salto para o próximo nível superior mesmo que uma porta esteja no seu caminho.



0000 → ??????? 0000

**14** Escore:

Desvio de 1 pedregulho . . . . .	1 ponto
Descoberta de ouro com a picareta . . . . .	3 pontos
Apanhar uma nova picareta . . . . .	5 pontos
Apanhar uma chave . . . . .	10 pontos
Atravessar uma porta com a chave . . . . .	20 pontos

**15** O vencedor é o jogador que alcançar o maior número de pontos, em um determinado número de jogadas ou após um determinado período de tempo.



**1**  
ponto  
Desviando-se de  
um pedregulho

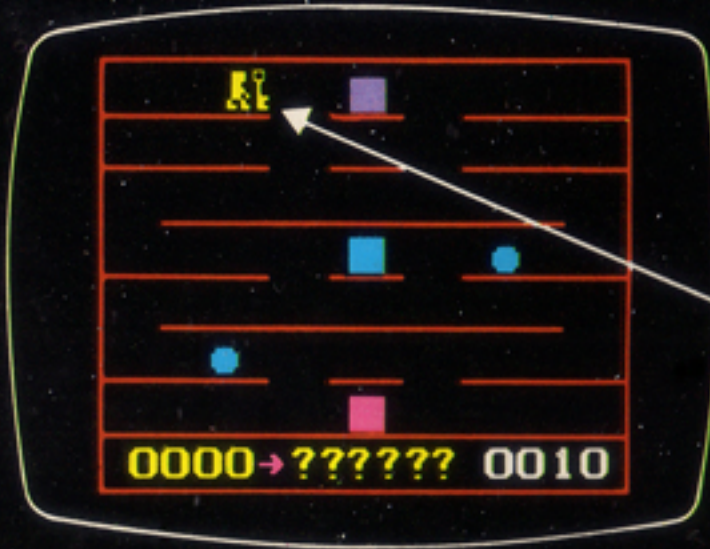


**3**  
pontos  
Descobrindo ouro  
com a picareta



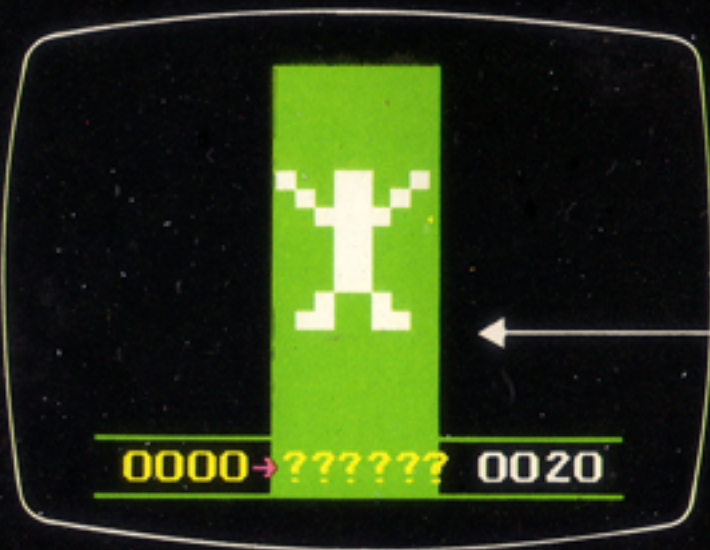
**5**

pontos  
Apanhando uma  
nova picareta



**10**

pontos  
Apanhando  
uma chave



**20**

pontos  
Atravessando uma  
porta com a chave.

- 16 O score do jogo em andamento é indicado no canto inferior direito da tela do seu televisor.
- 17 O mais alto score ("recordista") de uma mesma série de jogos é indicado no canto inferior esquerdo da tela do seu televisor.
- 18 6 pontos de interrogação aparecerão no centro inferior da tela do seu televisor perguntando-lhe o nome do jogador que alcançou o mais alto score (recordista). O nome do recordista poderá ser alí introduzido através do teclado alfanumérico. O Odyssey aceitará qualquer nome até 6 letras. Se o nome for menor que 6 letras pressione a tecla SPACE para eliminar o ponto de interrogação remanescente. O score recordista e o nome do jogador que o conseguiu permanecerá na tela até que um score mais alto seja alcançado numa mesma série de jogos.

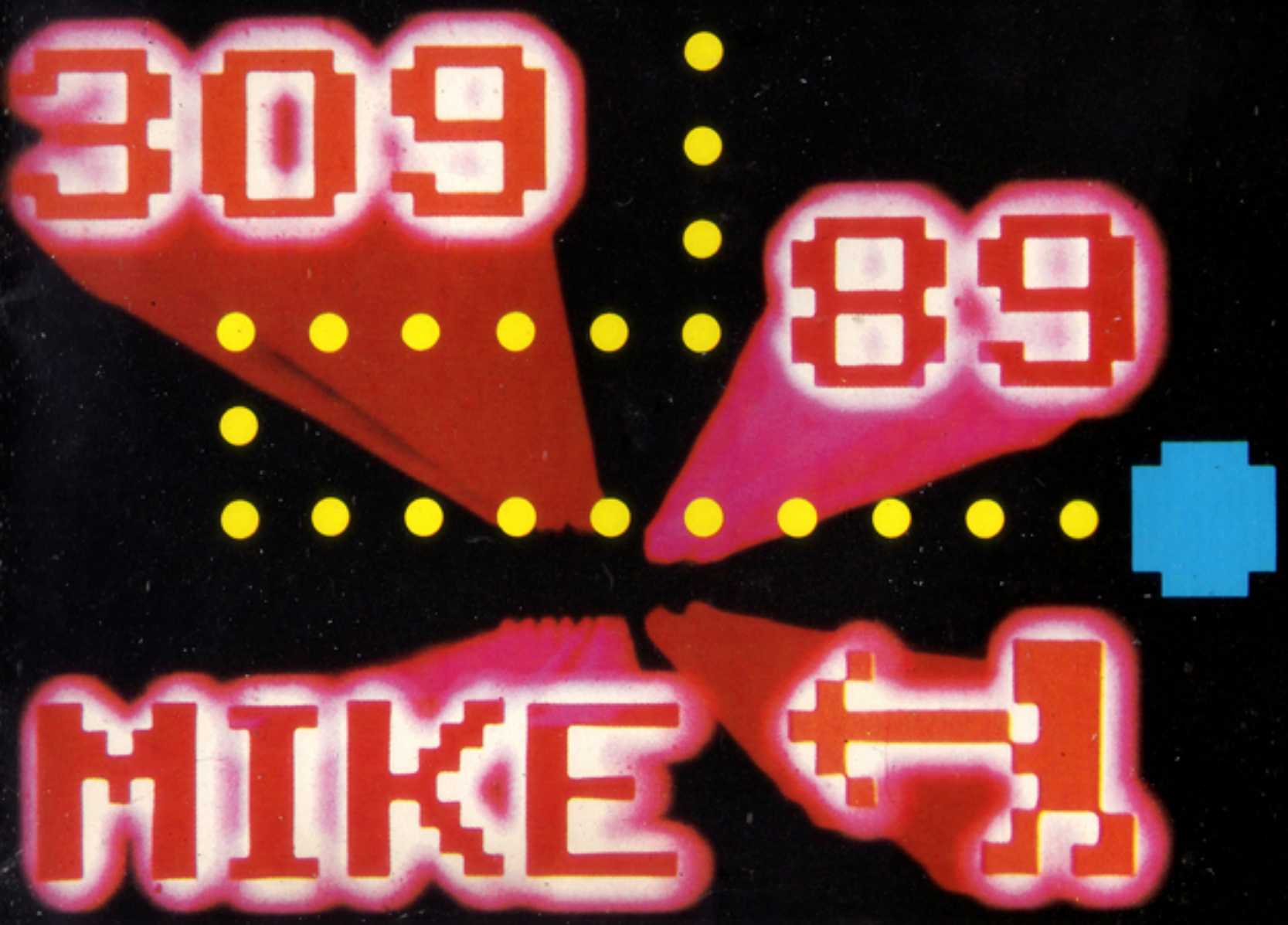
Utilize o teclado alfanumérico para introduzir o nome do recordista na tela do seu televisor.



- 19 Um novo jogo inicia-se automaticamente sempre que Didi é pego pelo pedregulho.
- 20 Para reiniciar uma nova série de jogos, pressione a tecla RESET e, em seguida, qualquer número do teclado alfanumérico.

**CLASSIFICAÇÃO**

Você descobriu ouro! .....	50 - 99
Você descobriu um filão de ouro! .....	100 - 249
Você enriqueceu! .....	250 - 399
Compre uma mansão na montanha! .....	400 - 599
Compre uma ilha para veraneio! .....	600 - 799
Você fundou uma dinastia! .....	800 ou mais



**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**

