



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

WYSSER



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

FÓRMULA 1! INTERLAGOS!

Corrida contra
o tempo e contra
outros carros!

Alta velocidade
numa pista
sinuosa!

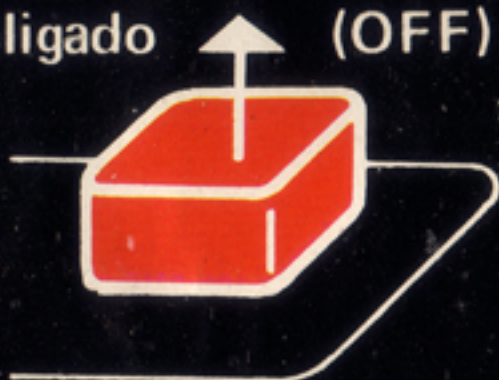
CRYPTO- LOGIC!

Mensagens secretas
codificadas desafiando
sua astúcia!

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.

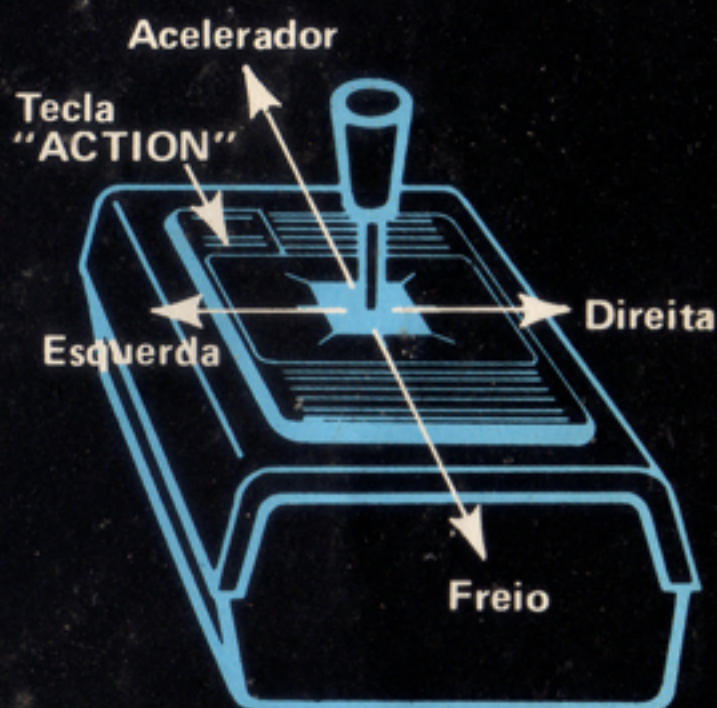
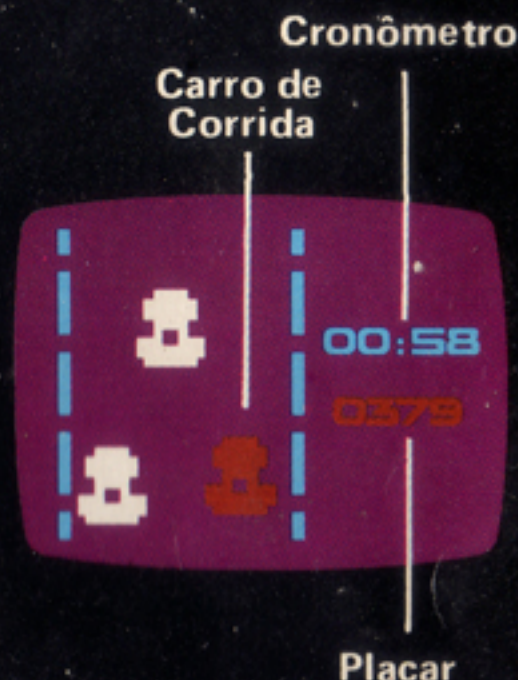


As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

FÓRMULA 1!

(Um ou mais jogadores)

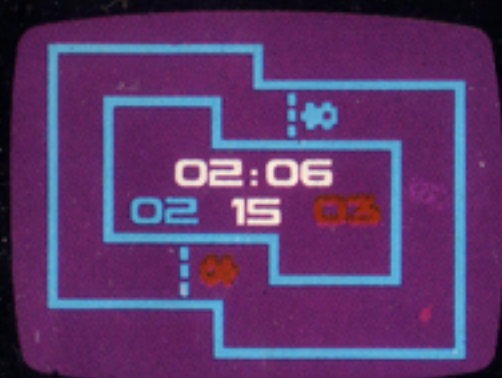
- 1 Pressione a tecla 1 do teclado alfanumérico. A máquina irá perguntar qual é o nível de dificuldade que você deseja selecionar. Em seguida pressione 1 novamente: **Tomada de Tempo** (Nível de aprendizado para adultos e nível de jogo para crianças). Ou...
Pressione 2. O Grande Prêmio (A velocidade dos carros é dobrada!). O nível de jogo que for escolhido será indicado automaticamente na tela.
- 2 A unidade de controle manual da direita terá as funções de acelerador, direção e freios.
- 3 Empurre a alavanca para frente para dar partida. Quanto mais tempo segurar a alavanca nessa posição, maior será a velocidade. A alavanca funciona como acelerador.
- 4 Desloque a alavanca para a direita ou esquerda para controlar a direção. Puxe a alavanca para trás para reduzir a velocidade ou para frear o carro até uma parada completa.
- 5 O objetivo do jogo é obter o maior número de pontos no tempo de 2 minutos.
- 6 Um placar eletrônico na tela indicará o resultado a cada momento.
- 7 Uma colisão irá interromper a marcação de pontos, porém o cronômetro continuará a sua contagem regressiva.
- 8 Quanto maior a sua velocidade maior será o seu resultado, porém tenha cuidado! Cada colisão vai lhe custar aproximadamente 2 segundos no cronômetro.
- 9 O jogo termina quando o cronômetro volta à 00:00.
- 10 Para jogar novamente, pressione a tecla RESET e as palavras "SELECT GAME" reaparecerão na tela. A seguir, pressione 1.



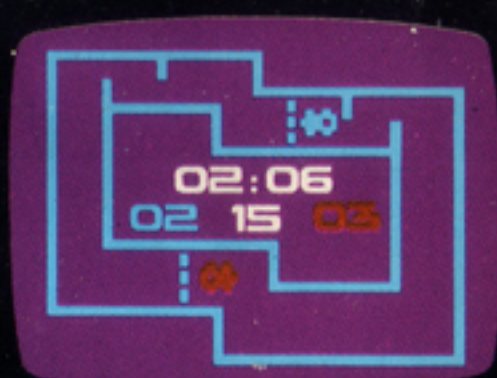
INTERLAGOS!

(Um ou mais jogadores)

- 1 Pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico. As palavras "SELECT GAME" aparecerão na tela.
- 2 Pressione a tecla 2 no teclado alfanumérico para uma competição de 3 voltas. Pressione 3 para uma competição de 15 voltas.
- 3 A máquina irá perguntar qual é o nível de dificuldade que você deseja selecionar:

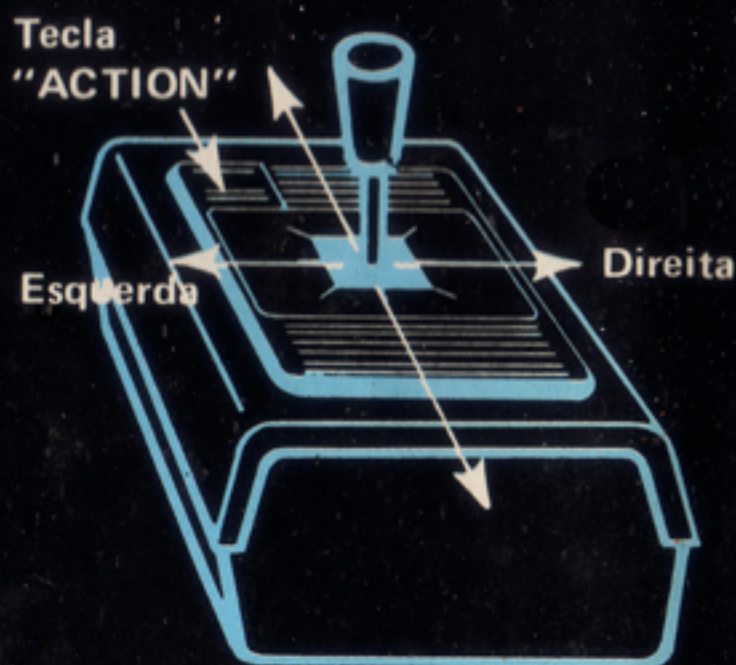


Pressione 1
Pista desimpedida
— baixa velocidade
Pressione 2
Pista desimpedida
— alta velocidade



Pressione 3
Pista com obstáculo
— baixa velocidade
Pressione 4
Pista com obstáculo
— alta velocidade

- 4 Um cronômetro digital aparecerá na tela e dará uma contagem regressiva de 5 segundos antes do início do jogo. A indicação de voltas será dada nas cores correspondentes aos carros. Os dígitos do meio indicam o número de voltas da competição.
- 5 A alavanca manual é a sua direção e a tecla "Action" é o acelerador. Mantenha pressionada a tecla "Action" para dobrar a velocidade do carro nas retas.
- 6 Uma colisão contra o muro de proteção fará com que o carro perca o controle e rodopie na pista. Uma colisão entre dois carros fará com que um deles rodopie.



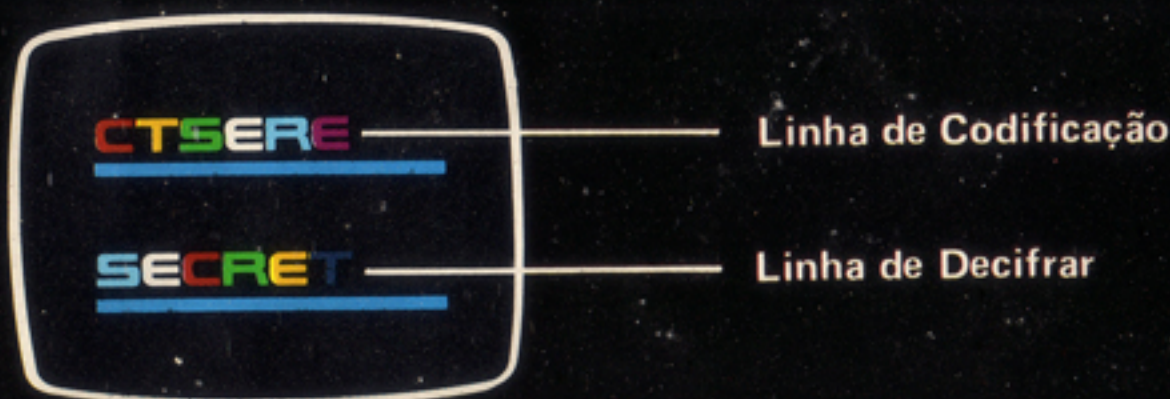
- 7 O ganhador é o primeiro carro a cruzar a linha de chegada depois de ter completado o número regulamentar de voltas da competição. O primeiro carro a cruzar a linha de chegada irá congelar a ação, o que equivale a uma fotografia instantânea da chegada, a fim de eliminar qualquer possibilidade de empate.
- 8 No caso de ter mais de 2 pessoas na competição, o ganhador é determinado pela contagem do cronômetro em corridas sucessivas.
- 9 Para jogar novamente, pressione a tecla "RESET" e a frase "SELECT GAME" aparecerá na tela.
Repita a seqüência inicial.



CRYPTO-LOGIC!

(Dois ou mais jogadores)

- 1 Pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico. As palavras "SELECT GAME" aparecerão na tela.
- 2 Pressione a tecla 4 no teclado alfanumérico. A linha de codificação (em cima) e a linha de decifrar (em baixo) aparecerão automaticamente na tela.
- 3 Digite qualquer palavra ou mensagem até o máximo de 14 letras na linha de codificação.



- 4 Pressione a tecla ENTER. A mensagem será automaticamente codificada (será modificada a ordem das letras) pela máquina. A seqüência de letras será diferente cada vez que for pressionada a tecla. **Nota:** Se a mensagem contiver mais de 14 letras, a 15ª e as seguintes aparecerão na linha de baixo e a tecla "ENTER" não terá efeito. Nessa modalidade a tela do seu televisor funcionará como um quadro-negro eletrônico.
- 5 O oponente deverá decifrar a palavra original, tentando uma letra por vez na linha inferior. A letra correta permanece na tela e a letra incorreta aparece momentaneamente e logo em seguida desaparece.
- 6 Quando a mensagem for completamente decifrada, a máquina automaticamente mostra na tela o número de erros cometidos.
- 7 Caso o criptograma não possa ser solucionado, pressione a tecla "ENTER" a fim de mostrar automaticamente a solução correta.
- 8 Pressione a tecla "CLEAR" para começar um novo jogo. **Nota:** A tela não será apagada até mostrar a solução correta, seja do jogador ou da máquina.



PHILIPS



PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA

Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS – AMAZONAS

Inscr. Estadual n.º 04 106 150–0

C.G.C. n.º 04 182 861/0001–99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

3106 105 23231