



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

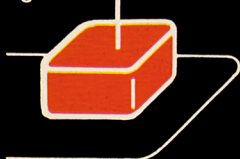
GOLFE!

Um percurso de golfe de nove buracos,
extremamente realista!

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.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

©1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.

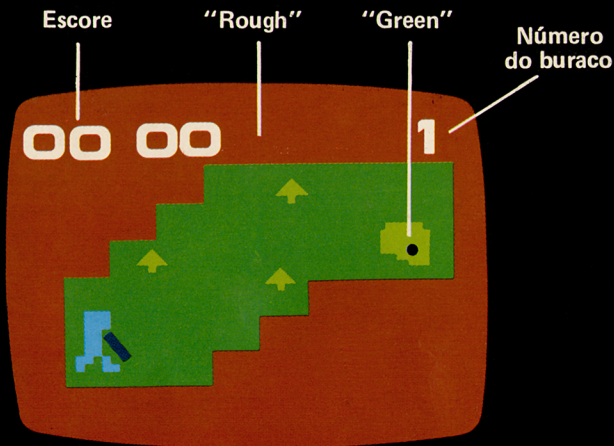
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

GOLFE!

(1 a 4 jogadores)

Nove buracos. Par 36

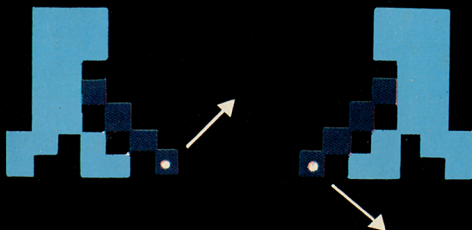
- 1 Pressione as teclas 1, 2, 3 ou 4 no teclado alfanumérico, conforme seja o número de jogadores.
- 2 O primeiro buraco e um golfista eletrônico irão aparecer na tela. O número acima à direita da tela indica o buraco que está sendo disputado. O escore de cada jogador aparece acima à esquerda da tela, na seqüência de cada jogador. O escore do primeiro jogador será o da extrema esquerda. O do quarto jogador o da extrema direita. Se você estiver jogando num televisor a cores, a cor do placar será a mesma do golfista eletrônico.



- 3 Assim que a bola atingir o "green" (a figura geométrica de cor mais clara, no percurso) a imagem do televisor apresentará automaticamente uma visão aproximada do "green", de forma que o golfista eletrônico possa matar o ponto.
- 4 As árvores do percurso constituem obstáculos que irão deter o curso da bola. Uma tacada em direção às árvores provocará uma reação bem "humana" dos golfistas eletrônicos.
- 5 A área escura que circunda o percurso é o "rough", um terreno acidentado impróprio para o golfe. Se a bola for parar no "rough", terá que ser batida de volta para o percurso afim de continuar o jogo. Os golfistas não podem conduzir a bola através do rough para chegar ao "green".
- 6 Cada golfista joga através do percurso completo até matar o ponto, antes de chegar a vez do próximo jogador. O objetivo é chegar ao buraco com o menor número de tacadas possível.
- 7 Use a alavanca do controle manual para movimentar os golfistas através do percurso. O controle manual esquerdo é partilhado pelos jogadores 1 e 3. O controle manual direito é partilhado pelos jogadores 2 e 4. A direção da alavanca controla a direção dos golfistas. Eles caminharão na horizontal, vertical ou diagonal de acordo com a posição da alavanca.



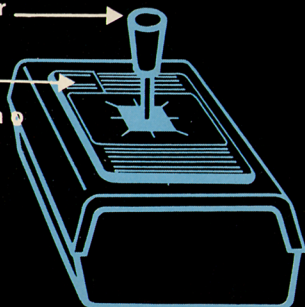
"Golf Swing" e direção da bola



- 8 A ponta do taco deve encobrir a bola no início do movimento para trás com o taco (backswing). O botão ACTION do controle manual controla o giro do taco. Pressione o botão para iniciar o movimento para trás. Quanto mais tempo você pressionar o botão, maior será o giro do taco para trás. A distância que a bola percorrerá é determinada pela duração do movimento para trás (backswing) do taco. Se você fizer com que o taco complete o círculo, o taco será automaticamente liberado e a distância que a bola percorrerá será aleatória. Libere o botão ACTION para bater na bola. O "backswing" será sempre no mesmo sentido do movimento do relógio. O giro do taco para a frente (downswing) será o oposto. A direção da bola vai depender da posição do golfista em relação à ela. Será perpendicular ao ângulo com a ponta do taco no momento da batida. (Veja o diagrama)
- 9 Se você quiser fazer um treino com o taco, só para confirmar a direção, mova o golfista para longe da bola. Não há penalidade para esse treino. Se você já tiver iniciado o movimento para trás com o taco mas resolver mudar a posição do golfista, simplesmente afaste-o da bola e solte o botão ACTION. Se o taco não tocar a bola, tampouco haverá penalidade.
- 10 O jogador com o menor score ao final dos nove buracos é o vencedor. Lembre-se: cada tacada que você der contará ponto.
- 11 Para jogar novamente, pressione a tecla RESET no console e, a seguir, pressione a tecla 1, 2, 3 ou 4 de acordo com o número de jogadores.

Controle do Jogador

Tecla
"ACTION"
(Pressione para o
"backswing";
solte para o
"downswing")

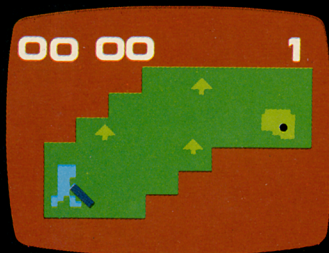


GOLFE!

Nove buracos. Par 36

Buraco	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par*	4	4	3	4	5	3	4	5	4

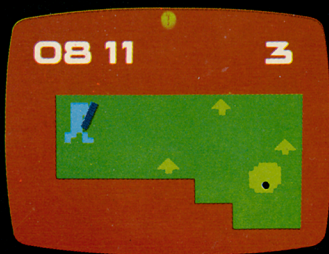
* Par é o número médio de tacadas que um jogador eficiente tem que dar para matar o ponto.



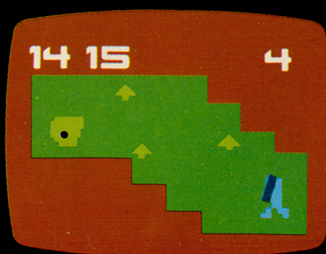
1



2



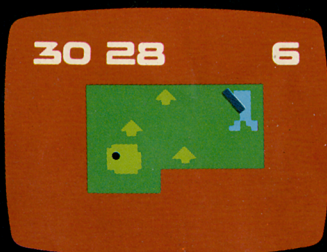
3



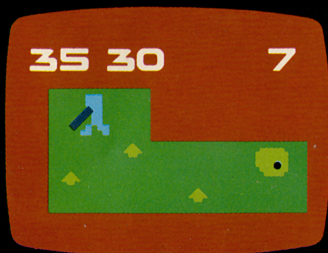
4



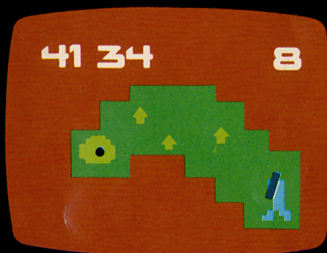
5



6



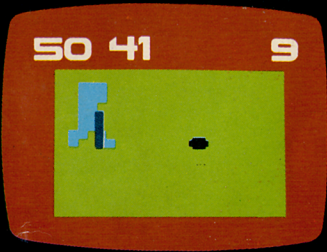
7



8



9



Aproximação do "Green"

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