

06 AV 9469

3106 105 24741

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

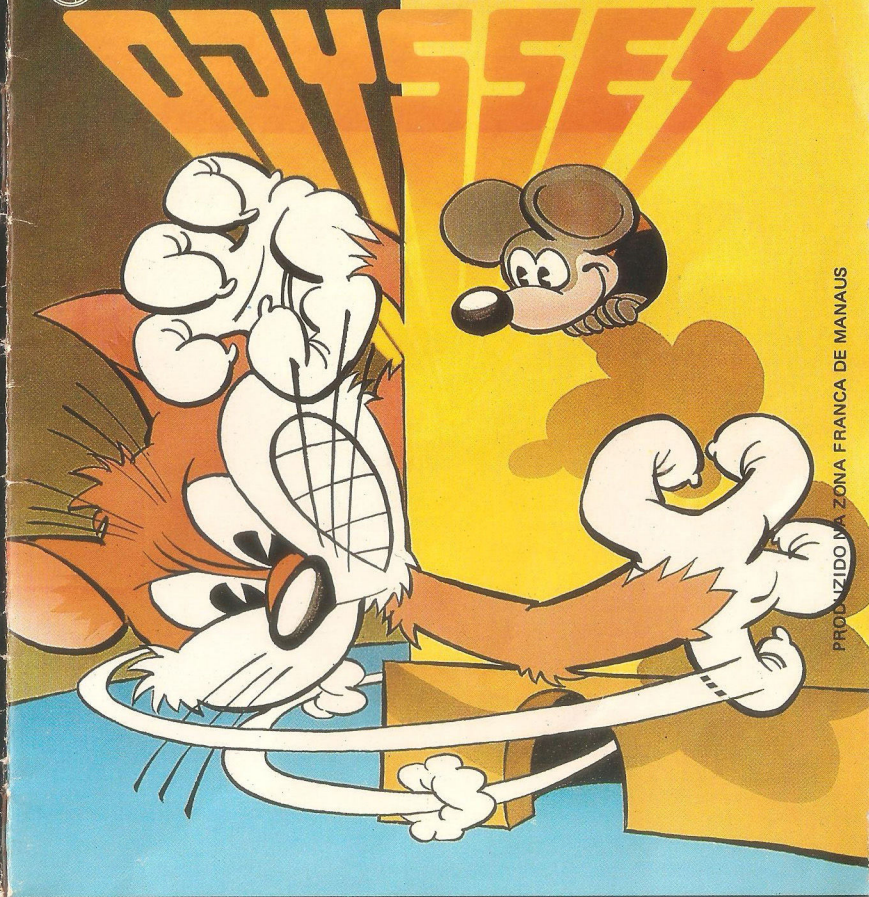
INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

PHILIPS



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

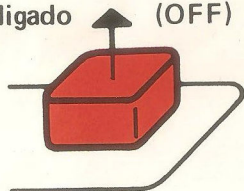
O GATO E O RATO!

Este jogo baseia-se na conhecida perseguição
do gato ao rato!

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 LIGA/DESL. do console. A figura ao lado irá aparecer na tela de seu TV. A máquina está perguntando quantos jogadores irão jogar.

Se você quiser assistir uma demonstração completa do jogo, pressione 0 (zero), no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

O GATO E O RATO!

(1 ou mais jogadores)

Para você jogar contra a máquina, pressione 1 no teclado alfanumérico e aparecerá na tela a seguinte figura:



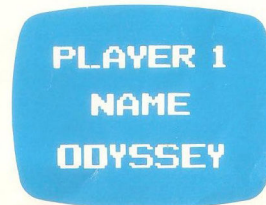
Todas as variedades de jogos podem ser feitas a diferentes níveis de dificuldade (veja adiante). O nível 1 é o mais fácil, enquanto que o nível 7 é o mais difícil. Começando com o nível mais fácil: Pressione 1 e aparecerá por um instante:



e imediatamente:



Pressione 1 novamente e aparecerá o nome do primeiro jogador (ODYSSEY).



Imediatamente a máquina desejará saber o seu nome. Use o teclado alfanumérico (no máximo oito teclas). Se cometer algum erro, pressione a tecla CLEAR. Os pontos de interrogação que restarem podem ser apagados pressionando-se a tecla SPACE. Supondo que o seu nome é Israel, então verá o seguinte:

PLAYER 2

NAME

?????????

PLAYER 2

NAME

ISRAEL??

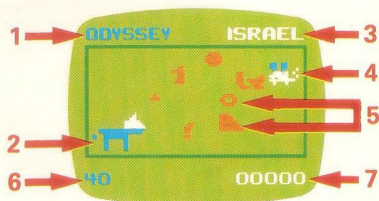
A seguir, pressione a tecla ENTER e verá:

GAME

1 - 8 ?

Cada jogo será sempre constituído por 6 desafios e existem oito tipos diferentes de jogos (vide adiante).

Para o tipo 1, pressione 1 no teclado e aparecerá:



Agora começa o jogo de verdade. É o primeiro de uma série de 6 desafios. Os jogadores irão utilizar sempre o mesmo controle manual neste tipo de jogo, enquanto alternam-se como gato e como rato (3 vezes gato, 3 vezes rato).

1 Nome do primeiro jogador, neste caso ODYSSEY, a máquina. Ela começará o jogo sendo o gato.

2 O gato está pronto para começar a sua perseguição ao rato.

3 Nome do segundo jogador (controle manual direito) começando a série como rato. Sempre você será o gato quando a cor de seu nome corresponder a do gato (azul) e será o rato quando for correspondente a do rato (branco).

4 O Rato.

5 Pedacos de queijo espalhados por toda a área de jogo.

6 O Gato para apanhar o Rato, terá que usar um tipo especial de ratoeira. Na realidade ele terá que construir uma espécie de prisão à volta do rato. Para isso, conta com um número de 40 linhas neste tipo de jogo.

ESCORE:

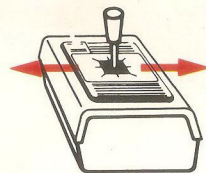
Só o rato irá marcar pontos, comendo a maior quantidade possível de queijo, sem ser apanhado. Para fazer com que ele coma, pressione a tecla "Action" quando ele tocar num pedaço de queijo.

7 A máquina irá marcando pontos automaticamente.

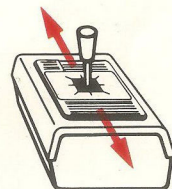
Quando o rato conseguir comer todo o queijo, alcançará 1050 pontos. Uma vez que o jogo irá continuar com um novo fornecimento de queijo, não existe limite na marcação de pontos.

Apanhando o Rato:

O gato não deverá deixar o rato comer o queijo. Só conseguirá isso, cercando-o com as linhas divisórias. Essas linhas poderão ser colocadas através dos movimentos do gato, ao mesmo tempo pressionando-se a tecla "Action" do controle manual.



Colocando a linha horizontal para a prisão do Rato.

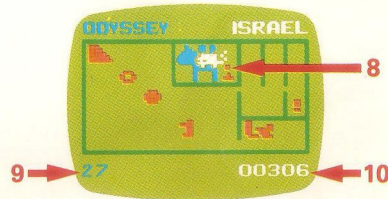


Colocando a linha vertical para a prisão do Rato.

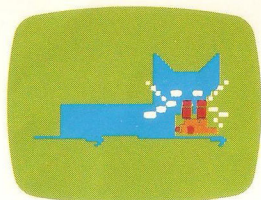
8 O gato conseguiu apanhar o rato. A ratoeira está fechada por todos os lados.

9 Ainda restaram 27 linhas ao gato. Ao se esgotarem as linhas divisórias ele poderá recolher as que já tinha utilizado, passando por elas sem que seja pressionada a tecla "Action".

10 O rato conseguiu fazer 306 pontos antes de ser apanhado.



Quando o rato conseguir comer bastante queijo sem ser interrompido, ele crescerá exageradamente, ficando tão grande que o gato não se atreverá tocar-lhe. No entanto, este efeito não durará por muito tempo e o rato voltará ao seu tamanho normal. Cada desafio termina com o gato comendo o rato.



Após uma série completa de seis desafios, a máquina proclamará o vencedor, juntamente com a sua marcação total de pontos.

WINNER
ISRAEL
00811

Caso os dois jogadores tenham marcado o mesmo número de pontos, a máquina dirá que houve empate nesse jogo e aparecerá na tela o seguinte:

DRAWN GAME

Para começar uma nova série de jogos, existem várias possibilidades:

1. Jogo de competição:

Pressione SPACE.

Começará uma nova série com 6 jogos, exatamente do mesmo modo que a série anterior. Os nomes dos dois jogadores ficarão na tela do TV. Depois de ter proclamado o vencedor de cada série de seis, a máquina mostrará também quem se encontra à frente da competição, aparecendo na tela:

TOP SCORE
ISRAEL
05397

2. Um tipo diferente de jogo com o mesmo número de jogadores.

Pressione ENTER.

Pode-se introduzir outro nome para um novo jogador. Escolha outro tipo de jogo e um nível diferente de dificuldade. A máquina lembrará da contagem de pontos do vencedor da série anterior. Deste modo, um jogador poderá desafiar vários jogadores.

3. Uma série completamente nova.

Depois de pressionar a tecla RESET, siga as mesmas instruções já descritas, só que neste caso a máquina não se lembrará da contagem de pontos da série ou competição anterior.

Para dois jogadores:

Neste caso, cada um dos nomes aparecerá na cor do gato (azul), ou na cor do rato (branca), para que não haja confusão.

Pressione 2 no teclado:

PLAYER 1
SKILL
1 - 7 ?

Pressione 1 para jogar o nível mais fácil e surgirá:

PLAYER 2
SKILL
1 - 7 ?

Pressione 1 novamente e verá:

PLAYER 1
NAME
?????????

A seguir, entre com o nome do primeiro jogador:

PLAYER 1
NAME
ISRAEL??

Pressione ENTER:



Entre com o nome do segundo jogador:



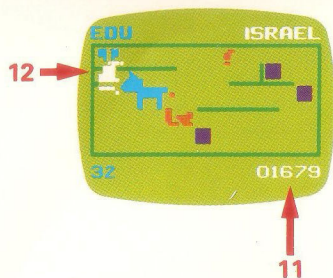
Pressione novamente ENTER:



Agora escolham o tipo de jogo (vide adiante) que desejam jogar.

11 O rato está indo bem e já marcou 1679 pontos.

12 O rato comeu tanto queijo que cresceu. Agora o gato não lhe pode tocar, mas esta situação não durará por muito tempo.



Tipos de jogos:

Existem 8 tipos diferentes de jogos. Faça a sua escolha quando o texto "GAME 1-8" aparecer no seu TV e pressione o número correspondente no teclado.

● JOGO 1

7 pedaços de queijo que ficam no mesmo lugar durante o jogo.

● JOGO 2

novamente 7 pedaços de queijo que desta vez se movimentam durante o jogo.

● JOGO 3

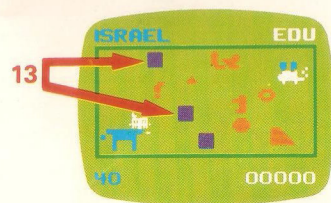
7 pedaços de queijo que desaparecem, um de cada vez, inesperadamente, reaparecendo pouco depois nos mesmos lugares.

● JOGO 4

7 pedaços de queijo que desaparecem para reaparecerem no mesmo lugar ou em lugares diferentes, podendo também se movimentar, tal como se passa no jogo 2.

Nos próximos quatro jogos, o rato encontrará outra maneira de escapar do gato.

13 Os 3 quadrinhos que aparecem na tela representam aberturas para o rato escapar do gato.



Quando ele alcançar uma dessas aberturas, ao se pressionar a tecla "Action", ele desaparecerá dela, surgindo em uma das outras. No entanto, o rato em alguns casos pode se dar mal.

● JOGO 5

7 pedaços de queijo e 3 aberturas que ficam todos no mesmo lugar.

● JOGO 6

7 pedaços de queijo e 3 aberturas que mudam de lugar a intervalos regulares.

● JOGO 7

7 pedaços de queijo e 3 aberturas que desaparecem, um de cada vez, reaparecendo nos mesmos lugares a intervalos regulares.

● JOGO 8

7 pedaços de queijo e 3 aberturas que desaparecem e reaparecem ao acaso, mudando também de lugar.

Níveis de dificuldade:

Quando aparecer no seu TV o texto "SKILL 1-7?" (Dificuldade 1-7?), pode-se fazer a escolha dentro de 7 níveis de dificuldade, pressionando-se o número correspondente no teclado.

● NÍVEL 1

O gato tem 40 linhas divisórias para construir suas ratoeiras. O jogo é feito a baixa velocidade.

● NÍVEL 2

O gato tem 36 linhas divisórias. O jogo é feito a baixa velocidade.

● NÍVEL 3

O gato tem 32 linhas divisórias. O jogo é feito a baixa velocidade.

● NÍVEL 4

O gato tem 28 linhas divisórias. O jogo é feito a média velocidade.

● NÍVEL 5

O gato tem 24 linhas divisórias. O jogo é feito a média velocidade.

● NÍVEL 6

O gato tem 20 linhas divisórias. O jogo é feito a média velocidade.

● NÍVEL 7

O gato só tem 16 linhas divisórias. O jogo é feito a alta velocidade.

Conheça também outros emocionantes jogos ODYSSEY!

