



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

BOLICHE!

Uma autêntica
simulação eletrônica!

BASQUETEBOL!

Tão real que a quadra tem até
um campo gravitacional!

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.



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.

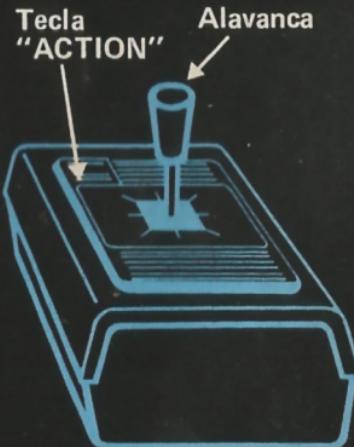
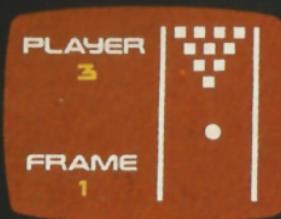
© 1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

BOLICHE!

(1 a 4 jogadores)

- 1 Há dois níveis de jogo possíveis. Pressione 1 no teclado alfanumérico para DISPUTA NOTURNA. Pressione 2 para GRANDE TORNEIO.
- 2 O aparelho irá perguntar a você quantos jogadores irão participar do jogo. Responda de acordo, pressionando a tecla 1, 2, 3 ou 4.
- 3 As raias e o placar têm um código de cor para cada jogador. Os jogadores 1 e 3 revezam-se usando o controle manual direito. Os jogadores 2 e 4, no uso do controle manual esquerdo.
- 4 A bola irá mover-se a uma velocidade menor para DISPUTA NOTURNA e maior para GRANDE TORNEIO.
- 5 Pressione a tecla "ACTION" para rolar a bola. Você pode usar a alavanca do controle manual para posicionar a bola depois de atirar. Uma bola lançada bem próxima à borda da raia, ou que depois de atirada bate na borda, não pode mais ser controlada pela alavanca.



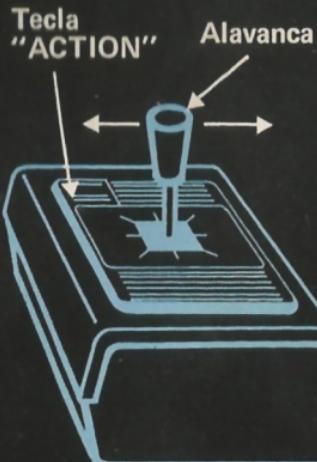
- 6 Cada jogador tem direito a duas bolas por rodada, exceto no caso de STRIKE (todos os pinos derrubados pela 1^a bola).
- 7 ESCORE:
STRIKE: 30 pontos (todos os pinos derrubados na 1^a bola).
SPARE: 15 pontos (todos os pinos derrubados após a 1^a e 2^a bolas)
OPEN: Um ponto para cada pino derrubado após a 1^a e 2^a bola.
O escore de cada jogador aparecerá automaticamente após cada rodada. Um escore de zero pontos não é mostrado na tela.
- 8 O jogo termina após 10 rodadas. O jogador com maior número de pontos ganha.
- 9 Para jogar novamente pressione a tecla RESET no teclado e a frase SELECT GAME irá aparecer na tela. Em seguida, pressione 1 ou 2 no teclado alfanumérico e proceda como indicado anteriormente.



BASQUETEBOL!

(2 jogadores)

- 1 Pressione a tecla RESET no teclado alfanumérico. A frase SELECT GAME aparecerá na tela.
- 2 Pressione a tecla 3 no teclado e a quadra de basquetebol aparecerá na tela.
- 3 A parte superior da quadra é o placar. Um relógio digital começará imediatamente a contagem regressiva de 5 minutos de jogo. O relógio é ladeado por dois placares digitais com diferentes cores para cada jogador.
- 4 O controle manual direito comanda o jogador vermelho. O controle manual esquerdo comanda o jogador azul. Mova a alavancinha da esquerda para a direita e vice-versa para movimentar os jogadores de um lado a outro da quadra.
- 5 A bola entra em jogo automaticamente caindo do alto do centro da tela. O piso da quadra simula um campo de gravidade eletrônica que faz a bola saltar de maneira bem real.



- 6 O primeiro jogador a tocar na bola detém a posse. Ele se move em direção à cesta e seu arremesso é ativado pela tecla "Action" do controle manual. A bola será arremessada a uma velocidade e direção aleatória. Ela poderá cair na cesta para fazer os dois pontos ou então "chorar" na cesta e voltar ou bater na tabela e voltar para os jogadores. O jogador que estiver de posse da bola tem exatamente oito segundos para atirar à cesta ou a bola passa automaticamente para o outro jogador.
- 7 Se um jogador atira à cesta ao mesmo tempo em que o outro está tocando a bola, ela vai automaticamente para o adversário.
- 8 O jogo termina em 5 minutos, com o placar final na tela.
- 9 Para jogar novamente, pressione a tecla RESET e a frase SELECT GAME aparecerá na tela. Pressione então a tecla 3 e re-comece segundo as regras acima.



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 23221

