



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

# ODYSSEY



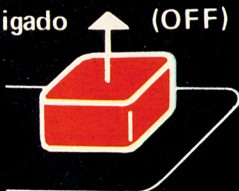
## PACHINKO!

Ação e Emoção com um dos mais populares jogos Orientais!

## 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.

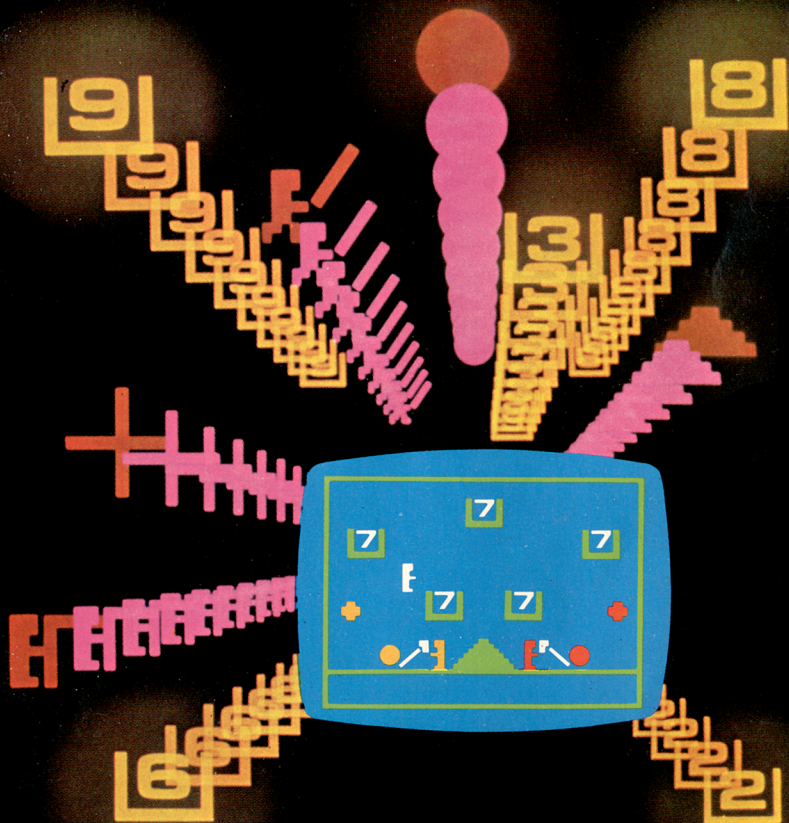


**As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.**

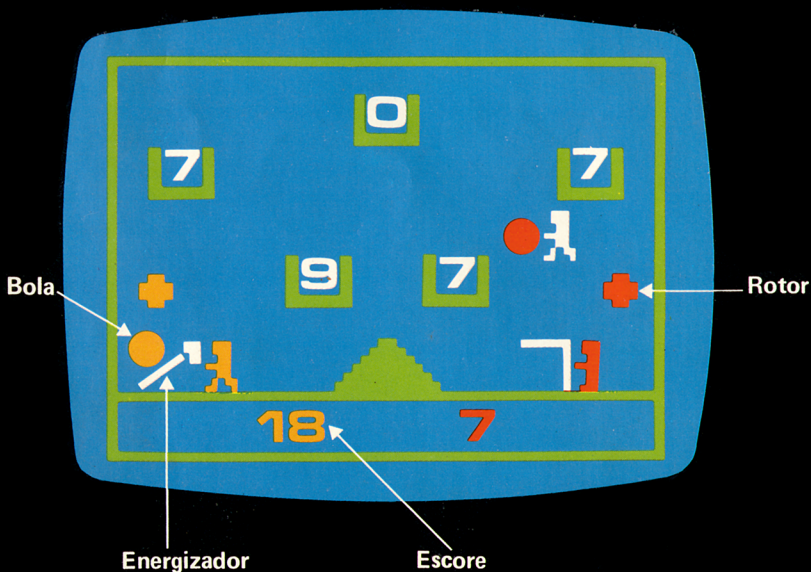
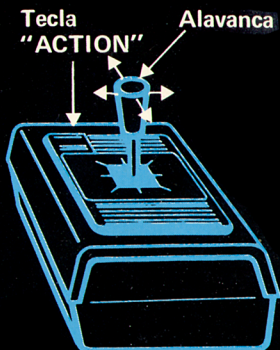
# PACHINKO!

(1 ou 2 jogadores)

- 1 Pressione 1 no teclado alfa-numérico.
- 2 Um jogo gigante de Pachinko irá aparecer na tela de seu TV. Você e seu oponente estão na parte inferior da tela.
- 3 O escore digital irá aparecer na borda inferior da tela quando o jogo começar.



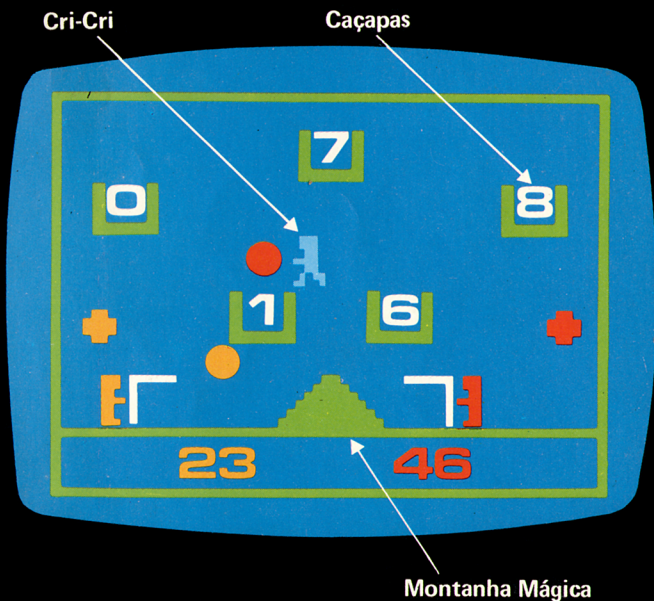
- 4 O controle manual esquerdo controla o jogador da esquerda. O controle manual direito controla o jogador da direita. Empurre a alavanca do controle manual para a esquerda para ir para a esquerda. Empurre-a para a direita para ir para a direita.
- 5 Você pode jogar contra outra pessoa ou contra a máquina. Para informar a máquina que você está no jogo, pressione a tecla "ACTION" ou mova a alavanca de seu controle manual em qualquer direção. Se a máquina não receber o sinal de nenhum dos controles manuais, ela iniciará o jogo, jogando sozinha.



- 6 Cada um dos jogadores na tela possui um energizador. Pressione a tecla "ACTION" para levantar o energizador e bater em uma das bolas. Quando você atinge a bola com seu energizador, ela mudará de cor e será arremessada de volta ao jogo. Se ao atingir a bola seu energizador estiver completamente levantado, a bola continuará na mesma direção horizontal. Se o energizador não estiver completamente levantado, a direção horizontal da bola será invertida. O jogador move-se com meia velocidade quando a tecla "ACTION" está pressionada.
- 7 Se uma bola bate num jogador, ele começa a perder energia.
- 8 Se a bola de seu oponente bater no rotor de seu lado da tela, ela mudará para sua cor. Se sua bola bater no rotor de seu oponente, ela mudará para a cor do oponente.



- 9 Uma montanha mágica está localizada na parte central inferior da tela. Se você atirar a bola contra a montanha mágica, os números nas caçapas irão mudar. Você tem maior chance de marcar pontos nas caçapas de seu lado da tela, portanto é boa estratégia tentar conseguir que as caçapas de seu lado tenham números altos e que as do adversário tenham números baixos.
- 10 CUIDADO! CAUTELA COM O CRI-CRI.  
Ele é imprevisível. Um incontrolável desmancha prazeres que fica correndo de um lado a outro, no meio da tela. Ele é um grande problema porque vive tentando tirar sua bola do jogo para entregá-la ao seu oponente.



- 11 O jogo termina em 100 pontos ou em outro escore pré-determinado que seja múltiplo de 100. Você também pode jogar contra o relógio.
- 12 Para jogar novamente, pressione RESET no teclado alfa-numérico e a seguir pressione 1.



**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**

