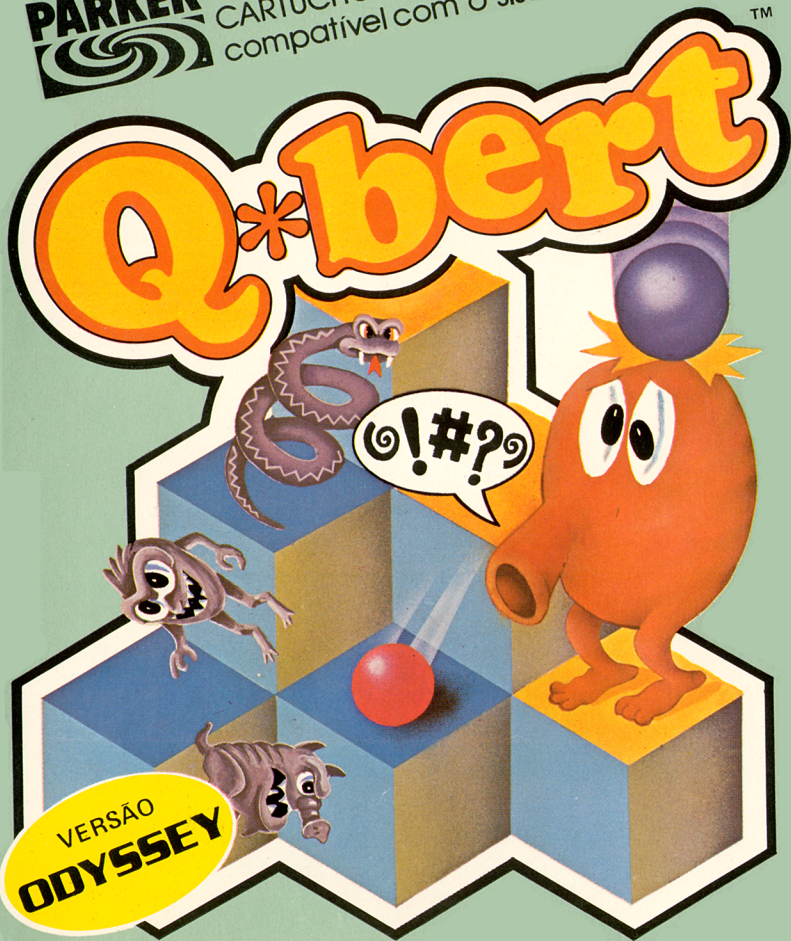




CARTUCHO DE VIDEOGAME
compatível com o sistema Odyssey

TM



REGRAS DO JOGO

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Q*bertTM

Objetivo

Obter o maior número possível de pontos modificando as cores dos cubos da pirâmide, partindo de uma cor inicial até uma cor do objetivo. Você conseguirá isso fazendo saltar o Q*bert de cubo a cubo evitando, ao mesmo tempo, os perigosos obstáculos que tentam detê-lo. Cada vez que você completar uma pirâmide, você iniciará uma nova pirâmide — ou etapa. A cada 4 etapas completadas você mudará de nível. Há, no total, nove níveis de jogo com quatro etapas por nível.

Para Jogar

- ★ Certifique-se de que o console Odyssey esteja desligado antes de inserir o cartucho.
- ★ Coloque o cartucho com o rótulo virado para o teclado alfanumérico e a seguir ligue o console, pressionando o botão LIGA/DESL.
- ★ Quando aparecer a frase SELECT GAME, pressione qualquer tecla do teclado alfanumérico.
- ★ Você verá uma demonstração do jogo, com o Q*bert saltando sobre quatro cubos, mostrando como alcançar a cor do objetivo nesta etapa. Quando ele termina, a tela muda e você está apto a iniciar o jogo.

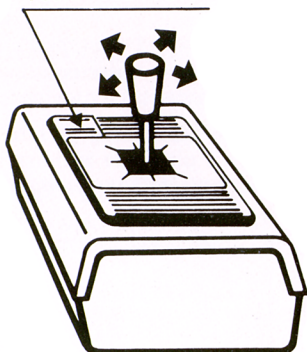


Alavanca de Comando

- ★ Use a alavanca do controle manual para fazer saltar o Q*bert de cubo a cubo. Lembre-se que o Q*bert salta somente nas direções diagonais mostradas.



Tecla "ACTION"

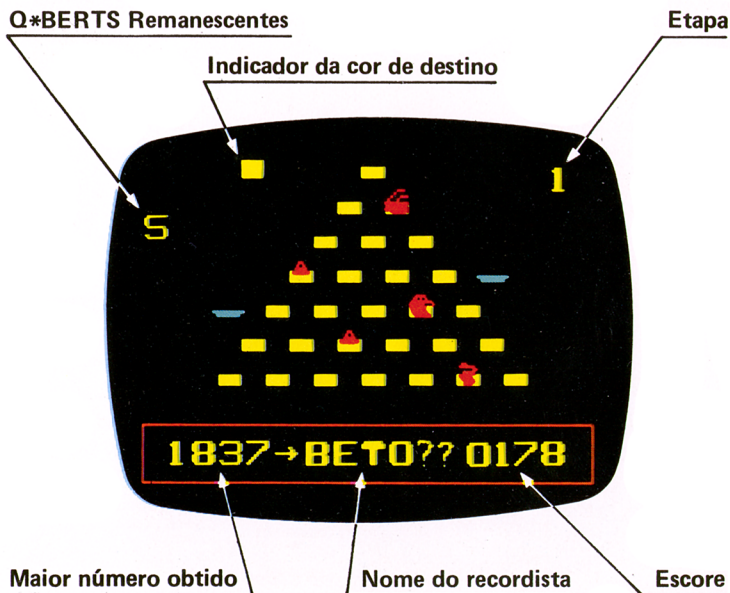


Controle Manual



O Jogo

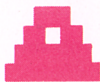
- ★ Você iniciará o jogo com sete Q*berts. O primeiro Q*bert aparece no cubo superior quando o jogo inicia. O número de Q*berts remanescentes é mostrado à esquerda da tela.
- ★ Tente fazer saltar o Q*bert de cubo em cubo até que finalmente toda a pirâmide adquira a cor de destino. O indicador da cor de destino está à esquerda da pirâmide.
- ★ Tenha cuidado para que o Q*bert não salte fora dos lados ou da base da pirâmide. Se isto acontecer, ele cai e você perde esse Q*bert.
- ★ Quando isso acontece, o próximo Q*bert aparecerá no cubo superior, apto a tentar novamente completar a pirâmide.





PERIGO VERMELHO

Quando o Perigo Vermelho começa a descer pela pirâmide, deixe o Q•bert fora do seu caminho ou ele o esmagará. Se isso acontecer, o próximo Q•bert aparecerá no cubo onde o último Q•bert foi atropelado.



PERIGO ROXO

Representa a mesma espécie de desafio que o Perigo Vermelho exceto que, quando o Perigo Roxo alcança a base da pirâmide, ele faz aparecer a Serpente.



O MANHOSO

Ainda que o Manhoso não possa deter o Q•bert, ele é um grande trapaceiro. Ele muda as cores dos cubos obrigando o Q•bert a voltar seus passos. O Q•bert pode detê-lo, entretanto, avançando sobre ele.



O "PULA-PULA"

O "Pula-Pula" aparece nos campos da base da pirâmide e move-se para os lados e para cima, podendo saltar sobre o Q•bert. Se isso acontecer, o próximo Q•bert aparecerá no cubo onde o último Q•bert foi alcançado.



DISCOS VOADORES

Quando o Q•bert está em perigo ele pode subir a bordo de um disco voador que o levará em segurança ao topo da pirâmide. O número de discos e sua colocação nos lados da pirâmide variará, dependendo do nível e da etapa do jogo.

Assegure-se que o Q•bert suba a bordo do disco voador a partir do cubo de saída correto ou, então, ele cairá da pirâmide.



SERPENTE

Ela é uma serpente com um perigoso bote! A única maneira de evitar a Serpente é derrubando-a da pirâmide, saltando a bordo de um disco voador.

Para isto, o Q•bert deve saltar para o próximo cubo de saída. (Há apenas um cubo de saída correto para cada disco voador). Assim, quando a Serpente se aproxima do cubo de saída, faça o Q•bert saltar a bordo do disco voador. O Q•bert voa em segurança para o topo da pirâmide enquanto a Serpente cai no espaço.



PARALIZANTE VERDE

O Paralizante Verde não pode atrapalhar o Q•bert. Mas se o Q•bert o alcança, todos os personagens do jogo, exceto o Q•bert, permanecem parados por um momento e o Q•bert pode continuar saltando e mudando a cor dos cubos.

Fim de Jogo

- ★ O jogo termina quando acabam os Q*berts. Após uma breve pausa o jogo reinicia no Nível 1, Etapa 1.



Escore

Q*bert muda a cor de um cubo	1 PONTO
Q*bert joga a Serpente para fora da pirâmide	25 PONTOS
Pontos de Bonificação	50 PONTOS para cada etapa completada
CADA VEZ QUE VOCÊ CONSEGUIR 300 PONTOS VOCÊ GANHA UM Q*BERT EXTRA.	

- ★ A maior contagem de pontos das partidas jogadas aparece na parte inferior, à esquerda da tela. Assim que você alcance a maior contagem você deve entrar com seu nome. Ele aparecerá onde você observa os sinais de interrogação. A maior contagem volta a zero quando o aparelho é desligado ou quando a tecla RESET é pressionada.

COMPATÍVEL COM ODYSSEY

Copyright © 1983 Parker Brothers, U.S.A.

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

