



REGRAS DO JOGO

PHILIPS

WYSSKY SUPER BEE



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

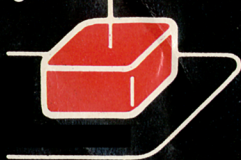
SUPER BEE!

Ajude a alegre abelhinha a voar pelo emaranhado de plantas para conseguir o precioso alimento. Muita emoção com desafio crescente!

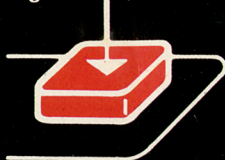
IMPORTANTE!

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:

Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo voltado para o teclado alfanumérico e a seguir ligue o aparelho, pressionando o botão LIGA-DESL. A figura ao lado irá aparecer na tela do seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico.



SUPER BEE

NIVEL → 0-9

As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

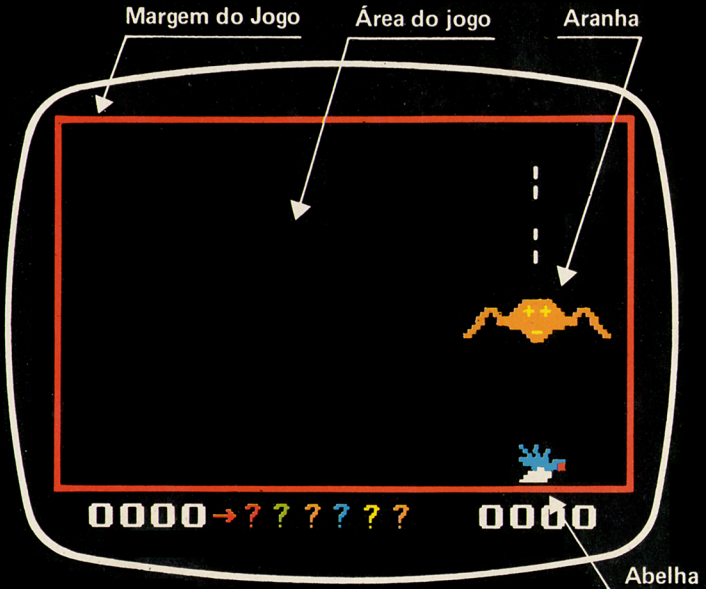
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company.

SUPER BEE!

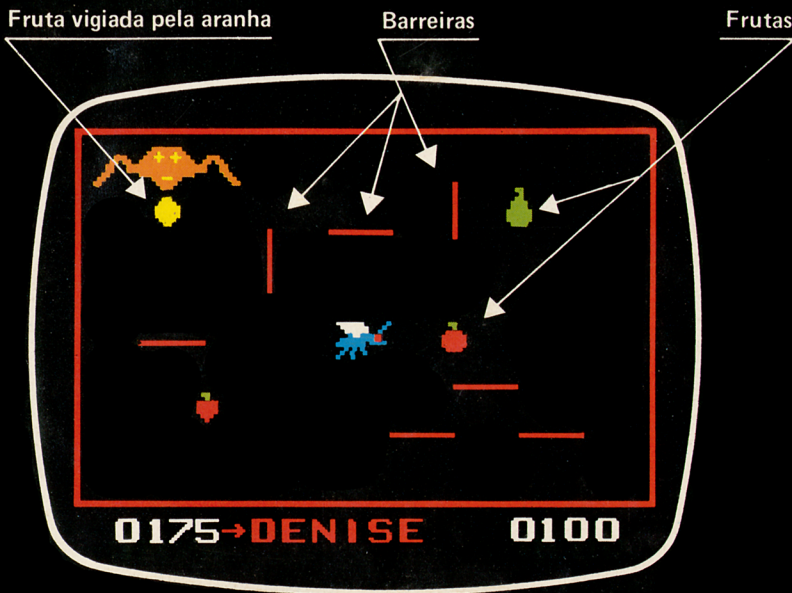
(1 ou mais jogadores)

- 1 Pressione qualquer um dos números do teclado alfanumérico (veja ítem níveis de dificuldades).
- 2 A tela mostrará uma abelha dando início a um voo da esquerda para a direita. Você deverá controlar esse voo, e conseguir pontos fazendo a abelha comer algumas frutas que irão aparecer aleatoriamente na área do jogo. (No máximo 4 frutas aparecem simultaneamente).

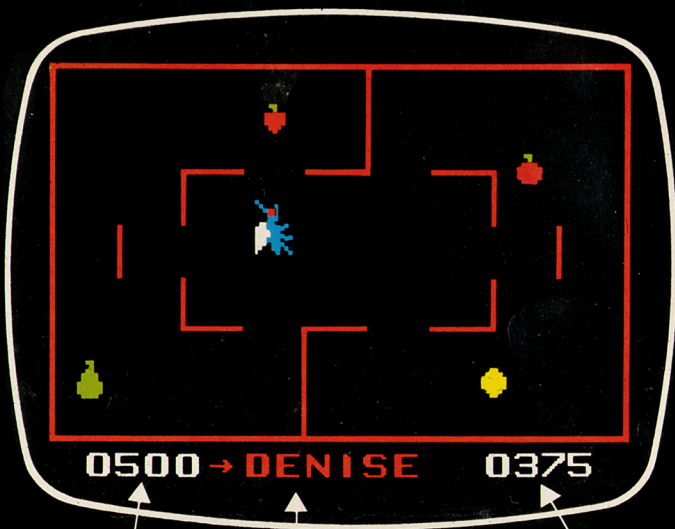
Toda vez que a abelha comer uma das frutas, uma barreira substituirá esta fruta, paralelamente à direção de seu voo. Toda vez que a abelha colidir com um dos obstáculos, ela morrerá e a seguir será comida por uma aranha que aparecerá vindo do topo da tela. Nesse momento se ouvirá um sinal sonoro.



- 3 Use o controle manual direito para manobrar o voo da abelha.
- 4 A direção do voo da abelha dependerá da direção na qual a alavanca do controle manual é movimentada.
- 5 Empurre a alavanca para a frente, para fazer a abelha voar para o topo da tela. Puxe-a para trás (em sua direção) para fazê-la voar para baixo. Mova a alavanca para a esquerda ou direita, para levá-la respectivamente para a esquerda ou direita. O seu voo continuará na última direção, caso a alavanca fique na posição central ou seja movida na diagonal.



- 6 Para conseguir um alto escore, a sua abelha deverá comer o máximo possível de frutas evitando qualquer barreira em seu caminho. Isto se torna progressivamente mais difícil, pois o número dessas barreiras aumenta a cada fruta comida e a velocidade da abelha aumentará com o passar do tempo.
- 7 O final do jogo ocorrerá quando a abelha bater contra uma barreira ou com a margem do campo de jogo.
- 8 Conseguindo um determinado número de pontos que variam para cada nível de dificuldade, você será contemplado com "vida" extra, ou seja, quando a abelha morrer, um novo jogo se reiniciará e os pontos alcançados na fase anterior se somarão aos obtidos nesta nova fase. Isto acontece repetitivamente, ou seja, cada vez que este número de pontos for alcançado uma "vida" extra será conseguida.



Maior escore

Nome do Recordista

Escore

- 9 Conseguindo o número de pontos necessários para a repetição, por alguns momentos no alto a esquerda aparecerá uma fruta vigiada pela aranha. Se você conseguir comê-la ganhará pontos extras.
- 10 **Variações do jogo:**
Há 10 possíveis escolhas de jogo.
- 11 **Níveis de dificuldades:**

Nível 0

Este nível se inicia no nível 1. Cada vez que se obtém mais de 100 pontos, consegue-se uma repetição que, após a morte da abelha se iniciará no nível seguinte.

Nível 1

Esta é a opção mais simples. Não há barreiras; o único obstáculo consiste somente nos limites da área. Consegue-se uma repetição quando o escore nessa etapa de jogo exceder 100 pontos.

Nível 2

Neste nível, barreiras existem nas laterais da área. Repete-se o jogo em qualquer dos seus tempos quando for conseguido pelo menos 125 pontos.

Nível 3

Neste nível existem barreiras fixas dispostas irregularmente na vertical, no centro da tela. Um escore de 125 pontos ou mais, resulta numa repetição.

Nível 4

Existem barreiras no centro e nas laterais da tela. São necessários 150 pontos para uma repetição.

Nível 5

Aqui a área de jogo é dividida em 4 partes. Aberturas são deixadas para permitirem a passagem da abelha de um lado para outro da área. O escore para repetição é de 150 pontos.

Nível 6

O nível 6 tem uma área de jogo com duas regiões concêntricas. São necessários 150 pontos para uma repetição.

Nível 7

É uma extensão do nível 6 com barreiras adicionais. Escore necessário para repetição é de 150 pontos.

Nível 8

No nível 8 a tela é dividida em 3 diferentes regiões. São necessários 150 pontos para repetição.

Nível 9

No nível 9 a passagem da esquerda da tela para a direita deve ser feita somente pela região central. Escore para repetição é de 150 pontos.

12 **Score:**

Você consegue pontos toda vez que uma fruta for comida.

Limão	05 pontos
Maçã	10 pontos
Pera	15 pontos
Uva	20 pontos
Morango	25 pontos
Fruta vigiada pela aranha	50 pontos

13 Para voltar ao início da partida, aperte a tecla "RESET" do teclado alfanumérico.

Aperte a seguir o número correspondente ao nível de dificuldades desejado para o jogo.

14 O maior score das partidas jogadas aparece na base esquerda da tela, enquanto o aparelho permanecer ligado. Conseguindo o maior placar você deve entrar com o seu nome ou iniciais através do teclado alfanumérico. Ele aparecerá onde você vê os pontos de interrogação.

15 A maior contagem volta a zero quando o aparelho é desligado ou quando a tecla "RESET" é pressionada.

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

