

# PHILIPS



# PHILIPS

REGRAS DO JOGO

# ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**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 23101

## COME-COME!

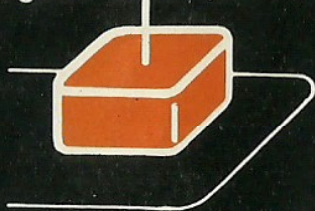
Nosso herói, K.C. Munchkin, enfrenta  
nesse episódio o terrível Dratapilar de Venus!



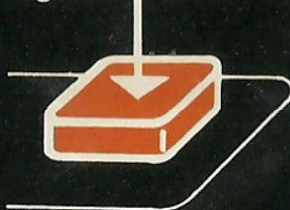
## IMPORTANTE!

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 RESET no teclado alfanumérico.

SELECT GAME

As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

©1978 North American Philips Consumer Electronics Corp.

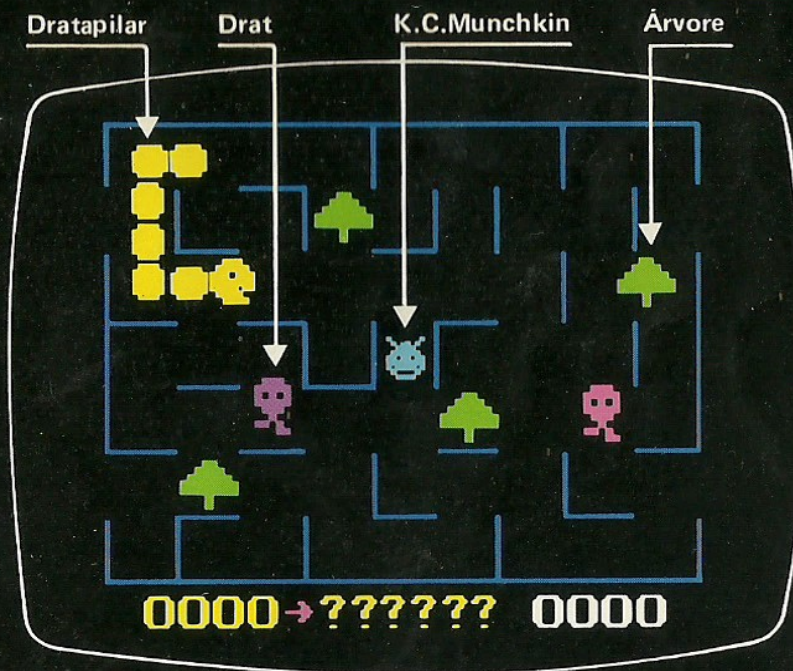
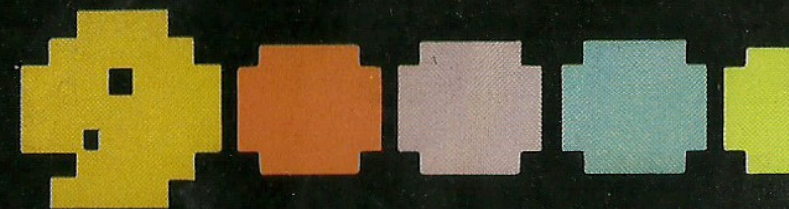
Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

Software Copyright ©1982 E. Averett.

## COME-COME!

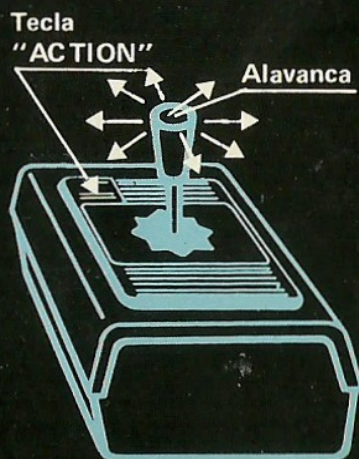
(Um ou mais jogadores)

- 1 Pressione 0 (zero) no teclado alfanumérico.
- 2 A tela de seu TV irá mostrar o K.C. Munchkin, o terrível Dratapilar, dois dos também terríveis auxiliares do Dratapilar, os Drats, e árvores.
- 3 O K.C. Munchkin é comandado pelo controle manual esquerdo.





- 4 Mova a alavanca do controle manual esquerdo para a frente para guiar o Munchkin para o topo da tela. Mova-a para trás (em sua direção) para guiá-lo à borda inferior da tela. Mova a alavanca para esquerda ou direita para guiá-lo respectivamente para esquerda ou direita.



Controle Manual



Empure a alavanca para controlar o K.C.Munchkin



O K.C. Munchkin saindo por uma borda da tela e reentrando pelo lado oposto.

- 5 A cabeça do terrível Dratapilar é tão feroz que somente é seguro atacá-la por trás.
- 6 Quando o K.C. Munchkin comer um segmento do Dratapilar, os Drats ficarão brancos de medo e serão paralizados se o Munchkin puder alcançá-los.
- 7 Quando um Drat para de rodar e retorna à sua cor original, ele também volta a caçada.
- 8 A cabeça do Dratapilar é sempre uma ameaça ao Munchkin, não importando se o Dratapilar estiver com poucos segmentos.



Quando o K.C.Munchkin come o Dratapilar ambos os Drats ficam brancos e podem ser comidos pelo Munchkin.



Os Drats retornam à caçada ao voltar à cor normal.



**9 Placar:**

Árvore .....	1 ponto
Dratapilar .....	3 pontos
Drat .....	10 pontos

**10 Placar de Bônus**

Um jogador recebe 20 pontos como bônus se conseguir comer todos os segmentos do Dratapilar, e sua vez continua. Outro Dratapilar e dois novos Drats aparecerão na tela, sendo que o placar continua, de forma cumulativa. A ação irá tornar-se mais rápida cada vez que o mesmo jogador conseguir os 20 pontos de bônus.

- 11 O ganhador será aquele que conseguir o maior placar durante um determinado número de vezes ou após um período de tempo predeterminado.
- 12 O placar do presente jogo é mostrado no canto inferior direito da tela.
- 13 O maior placar conseguido durante uma série de jogos é mostrado no canto inferior esquerdo da tela.
- 14 Os seis pontos de interrogação que aparecem na parte central inferior da tela são para que o jogador que conseguir o maior placar identifique-se, escrevendo seu nome através do teclado alfanumérico. O aparelho aceita nomes com até seis letras, sendo que nomes maiores devem ser abreviados e em caso de nomes menores deve-se pressionar a tecla "SPACE" até que todos os pontos de interrogação sejam apagados. O placar e o nome do jogador permanecerão na tela até que um placar maior seja atingido nos próximos jogos.

**1** pt.  
Árvore



**3** pts.  
Segmento do Dratapilar



**10** pts.  
Drat



**20** pts.  
Todos os segmentos do Dratapilar



Maior placar conseguido

Placar do jogador atual

Nome do Jogador que conseguiu o maior placar



- 15** Para iniciar um novo ciclo de jogadas, com o placar partindo do zero novamente, pressione a tecla "RESET" e a seguir pressione a tecla correspondente a um dos diversos labirintos disponíveis.
- 16** Pressione 0, 1, 2, 3 ou 4 para escolher um dos cinco diferentes labirintos que existem.

