

MATTEL ELECTRONICS®  
**IntelliVision**

**SOUND CENTER**

HELSINKI: Museok. 8/Yrjök. 8-10, p. 441 901. TURKU: Puutarhak. 14, p. 336 466.  
TAMPERE: Tuomiokirkonk. 21, p. 35 871. JYVÄSKYLÄ: Vainok. 7, p. 19 909. LAHTI:  
Hameenk. 11, p. 23 561. KUOPIO: Kuninkaank. 22, p. 125 508. VAASA: Kauppapustik-  
ko 29, p. 110 831. PORI: Itsenäisyydenk. 51, p. 412 598. OULU: Asemak. 15, p. 13 821.

# Jännittävää ajanvietettä, hauskaa yhdessäoloa koko perheelle.

## INTELLIVISION-KESKUSYKSIKKÖ

on pienikokoinen, tyylikkäästi muotoiltu laite, jonka sisällä toimii 16 bitin mikroprosessori. Keskusyksikkö kytketään sekä sähköverkkoon että televisio-vastaanottiin.

## KAKSI KÄSIOHJAINIA

on kytketty keskusyksikköön kierrejohdolla, joten niitä on helppo käyttää. Pelin jälkeen ohjaimet menevät siististi johtoiin keskusyksikön päällä oleviin uriin.

## NÄIN SANOO ASIAANTUNTIJA:

"Intellivision-nimi tulee sanoista Intelligent Television – älykäs televisio – ja se on todella nimensä veroinen.

Intellivision on tarkoitettu ihmisille, jotka haluavat saada videopeleistä mahdollisimman paljon iloa ja nautintoa ja ovat siksi valmiit käyttämään aikaa oppiakseen hallitsemaan niitä mahdollisimman hyvin. Intellivision pyrkii kasvamaan pelaajan taitojen mukana – eli mitä paremmin hallitset pelin sitä vaikeammaksi se tulee (ja luonnollisesti antaa enemmän jännitystä ja hauskuutta).

Intellivision-pelin grafiikka on ylivoimaista. Hahmot ja taustat on suunniteltu yksityiskohtaisesti ja mielikuvituksella. Värät ovat kirkkaat ja lämpimät, peleihin liittyy hienot äänitehosteet kuten esimerkiksi yleisön kohahdukset, jääkiekkomailan viuhahdukset tai veden loiskahdus sammakon pudotessa lampeen..."

Ken Uston, "Guide to Buying and Beating the Home Video Games," Signet, New York, 1982.

## PELIAVAIN

on muovikortti, joka sijoitetaan käsiohjaimen päälle. Avaimessa on kunkin videopelin toimintaohjeet pelin erikoisominaisuuksia varten. Käsiohjaimen pyöreää levyä painamalla saadaan kohde liikkumaan haluttuun suuntaan, sivuilla olevia toimintanappeja käytetään muun muassa laukaisuun.

## TULOSSA: TIETOKONEYKSIKKÖ

joka tekee Intellivisionista todellisen kotitietokoneen. Laite sopii sellaisenaan käytettäväksi keskusyksikön kanssa – ilman muutoksia tai muita hankintoja.

## RESET-NAPPULA

on aloitusta varten – kun kaikki on valmista ja haluat aloittaa pelin. Sitä painamalla peli voidaan myös keskeyttää.

31 660  
220

## PELIKASETTI

työnnetään kuvan osoittamalla tavalla keskusyksikön päädyssä olevaan aukkoon.

## INTELLIVOICE

lisälaite, joka antaa pelin entistä enemmän sisältöä – peli puhuu! Ääni reagoi pelitapahtumiin, neuvoa ja opastaa, kannustaa kun olet voitolla ja myös pahoittelee häviötäsi.

## OFF/ON-KATKAISIN

katkaisee ja kytkee virran keskusyksikköön.

MATTEL ELECTRONICS®  
**IntelliVision**



Kirkkaat värät, elävät hahmot, selkeä grafiikka ovat Mattelin tunnus. Esimerkkinä jalkapallopelejä, jonka äänitehosteet ovat kuin suoraan Stadionilta.

**Mattelin urheilu-, strategia-, avaruus- ja opetusvideopelit.**

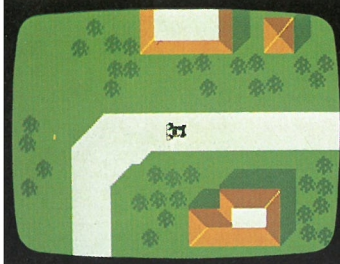
**Onko silmäsi riittävän nopea, kätesi tarpeeksi tarkka voittamaan?**

**Valitse tästä – kokeile!**

MATTEL ELECTRONICS®  
**IntelliVision**

## Urheilupelit

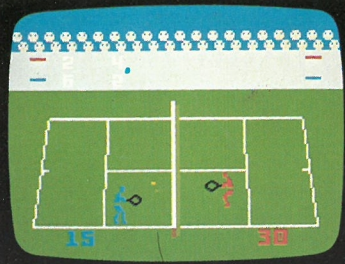
MUISTA MYÖS JALKAPALLO (SOCCER),  
KATSO ESITTEEN KANSIKUVAA.



**AUTOKILPAILU (AUTO RACING) 1113** Olet Grand Prix -luokan radalla. Mitä nopeammin ajat autoasi, sitä varovaisempi sinun pitää olla. Voit luisua radalta ruoholle, puiden sokkeloon tai löydät itsesi luiston loputtua lammikosta. Kilpailletpa kelloa tai kavera vastaan, jännitystä riittää tarpeeksi kaikille. – viisi erilaista kilpa-autoa – viisi erilaista kilparataa – yksi tai kaksi pelaajaa.



**JÄÄKIEKKO (HOCKEY) 1114** Vihellys! Joukkueesi liikkuu kohti vastustajan maalia täysin muodostelmassa siirrellen kiekkoa pelaajalta toiselle samalla, kun puolustajat liikkuvat taaksepäin. Siniviivan ylitys, syöttö kentän poikki maalin edustalle – wham! Räjähtävä lamari ohi maalivahdin! – kaksi pelaajaa – syötöt, kamppi, jäähyt – pelaika tehominuutteina.

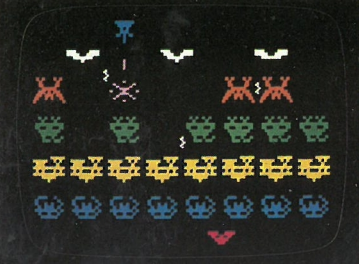


**TENNIS 1814** Pelaa kaikki viisi erää – jokainen on erilainen ja jännittävä. Voit säädellä pallon sijoitusta, kiihtyvyyttä ja pelistrategiaasi. Peli kysyy niin taitoa kuin älyä. Jopa yleisö osallistuu, päät kääntyvät pallon mukaan – hurraa-huudot tulevat oikealla hetkellä! – kaksi pelaajaa – täydet viisi erää – ohjaillet pallon kiihtyvyyttä ja sijoitusta.

## Avaruuspelit



**ASTROMASH 3605** Räjähdys! Siirry hyperavaruuteen suojaan asteroidikaasuilta! Ammu nopea lasersuihku kohti muukalaisia. Olet yksin vihameiisessä maailmassa putoavien asteroidien ja muukalaisten kanssa. – taistelu muukalaisia ja putoavia asteroideja vastaan – rajoittamaton pistelasku – hyperavaruus – erikoisominaisuus.



**SPACE ARMADA 3759** Puolustat Maata sotatordien hyökkäyksiltä. Ensin he lähettävät kevyet joukkonsa vastaasi. Mutta kun olet tuhonnut pari ensimmäistä prikaatia, he alkavat uuden hyökkäyksen yhä nopeamassa tahdissa. Sinulla on kädet täynnä – toimintaa ja muukalaisia! – kaksi taitotasoa – vaihteleva aseistus muukalaisilla – näkymättömiä maaleja – loistavat äänitehosteet.

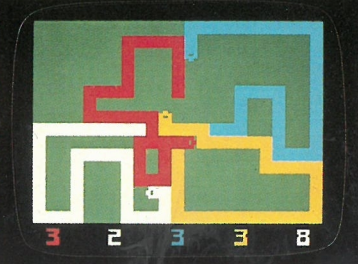
## Strategiapelit



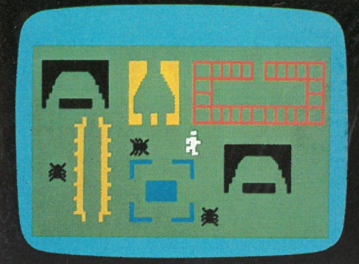
**NIGHT STALKER 5305** Vastustajasi ovat saälimättömiä robotteja. Tuhoo yksi – tilalla uusi, ovelampi, nopeampi robotti. Ainoat puolustuksineisi ovat väistelyä ja aseet, joita voit löytää labyrintistä. Vastassasi on myös hämähäkkejä ja lepakotkin lentävät sinua vastaan. – yksi pelaaja – todentuntuiset vastustajat – haastavuus kasvaa pelin edistytessä.



**LOCK'N' CHASE 5637** Kiivaan takaa-ajon peli ohjattasi pankkiryöstäjäsi läpi sokkelon. Ketterät poliisit ovat kiivaassa takaa-ajossa, mutta voit tilapäisesti harhauttaa ne sulkemalla portit takanasi. Mitä kauemmin selviät, sen arvokkaammiksi aarteet tulevat.



**SNAFU 3758** Kukin aloittaa pienillä viivoilla, jotka alkavat kasvaa. Ne kasvavat nopeasti, kiemurrellen, kietoutuen ja mutkitellen kuin taika-pavunvarret. Olet ohjaamassa, yrität kokonaan sulkea toisen kaverin kasvun. Tässä pelissä tarvitaan salamannopeita strategisia päätöksiä.



**MAZE-A-TRON 5292** Päämääräsi on tunkeutua tietokoneen sisuksiin ennen kuin se löytää sinut ja tuhoaa sinut. Sinun on tehtävä kuin taika-pavunvarret. Olet ohjaamassa, yrität kokonaan sulkea toisen kaverin kasvun. Tässä pelissä tarvitaan salamannopeita strategisia päätöksiä.

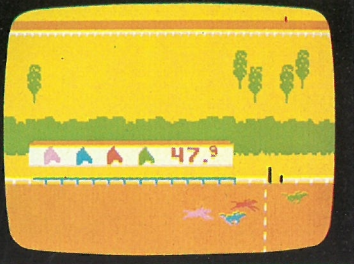
## Kortti-, lauta- ja uhkapelit



**TAMMI (CHECKERS) 1120** Asetut taitoinesi vastakkain pelaajan kanssa, joka voi arvioida pelilaudan tilanteet muutamassa sekunnissa ja joka ajattelee useita siirtoja eteenpäin. Tietokone ei tee virheitä, mutta voit silti lyödä sen jos käytät sille sopimatonta strategiaa. – korkeaa ja matala taitotaso – "peräntymis-nappula" joka kysyy tietokoneelta suositusta seuraavaan siirtoosi.



**SHAKKI (CHESS) 3412** Tämä on täydellinen peli shakin pelaajille – niin aloittelijoille kuin mestareillekin. Mittaa taitosi tietokoneen vastaan. Valitse vaikeustaso ja siirtoihin käytettävä aika. Kehitä taitojasi pelien myötä. Voit jopa vaihtaa paikkaa tietokoneen kanssa ja panna se puolustamaan. Hyvä harjoitteluväline.



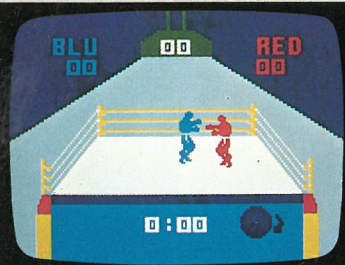
**KILPARATSASTUS (HORSE RACING) 1123** Valitkaa hevoset ja niille tasotusajat. Asettakaa panokset. Lähtö on tapahtunut... Blueboy johtaa hevosenmittalla ensimmäisessä kaarteessa... Black Marauder lähestyy takaa ulkokaarteita puolelta... sisäradalta Red Devil tulee kaikkien ohji voittoa! – 1-6 pelaajaa – "vedonlyönti" kymmenessä eri kilpailussa – vedonlyöntisuhde 15-1.



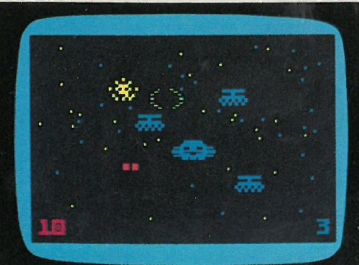
**KORIPALLO (BASKETBALL) 2615** Kumpikin kolmehminen joukkue voi puikkehella, syöttää joka suuntaan, hypätä, blokata, viedä pallon vastustajalta – jopa heittää joskus paikaltaan seisten, jos vastapuoli nukkuu! Neljä pelijaksoa ja aikalisä, jos tarvitaan! – syöttö, pallon poisotto, levypallo, nopea murtautuminen, hyppy – tai paikaltaheitto – kaksi pelaajaa – 24 sekunnin hyökkäys.



**ALPPIHIHTO (SKIING) 1817** Hengitä syvään. Iyö sauvat lumeen ja työnna itsesi matkaan pitkin maailmanmestaruustason rinnettä. Kilpaillet kellon kanssa. Varo leikkamasta liian jyrkästi, ettet kaatuisi! Koko talviolympialaisten jännitys kauniissa videolumi-maisemassa! – 1-6 laskettelijaa – syöky- ja pujotteluradat – hyppää esteet, kanttaa kurvit, syöky mäkeä alas.



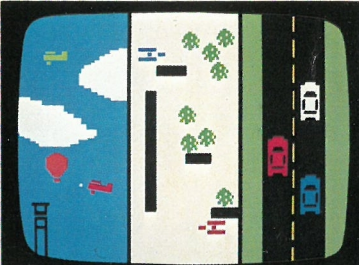
**NYRKKEILY (BOXING) 1819** Kello soi! Harhauta, kumarru, estä, siirry nopeaan iskuyhdistelmään. Muista, että nyrkkeilijäsi käyttää koko ajan voimiaan. Jokaisella iskulla on veronasa. Käytä siis aivojasi yhtä lailla kuin lihaksiasi – pidä ottelijasi kunnossa kestävästi – 1-6 laskettelijaa – syöky- ja pujotteluradat – hyppää esteet, kanttaa kurvit, syöky mäkeä alas.



**SPACE BATTLE 2612** Lähetä lähinnä muukalaismuodostelmassa oleva hävittäjälaivueesi kohti taistelua. Ole ovelampi, vähän nopeampi ja tulit tekemään muukalaisille selväksi, että he joutuvat tosi taisteluun. Suuntaa jaserisi – tulit! – tietokoneohjattu tilannekarta – lähikuva taistelutilanteesta – tietokone- ja käsiohjatut taistelutoiminnot.



**STAR STRIKE 5136** Toimintakäsä: Hyökkää ja tuhoa muukalaisten ohjuksilto. On pakko reagoida salaman-nopeasti. Olet vain kymmeniä metrejä pinnan yläpuolella kapeassa kanjonissa, johon muukalaiset ovat kiihtyneet. Tilaa toiminnallesi on vähän. Koko ajan Maa on tulossa ohjusten maalietäisyydelle... – yksi pelaaja – kuusi taitotasoa suuremman vastuksen saamiseksi.



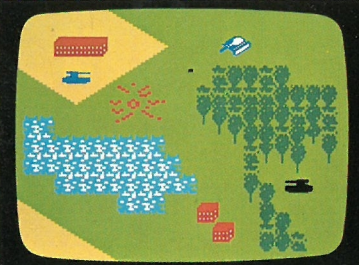
**3-OTTELU (TRIPLE ACTION) 3760** Kolme klassista videopeliä yhdessä! Kilpa-autot: Kilpaillet vastustajasi kanssa aikaa vastaan pitkin ruuhkaista valtatiä. Hyökkäysvaunut: Kaksintaistelu loppuun asti. Toinen muuttuu romuraudaksi. Kaksitasot: Jännittävä ilmatäistelu – kaksitasojen tyyliin! Varo lennonjohtotornia, älä eksy pilviin. Mutta ennen kaikkea puro Punaista Paronia.



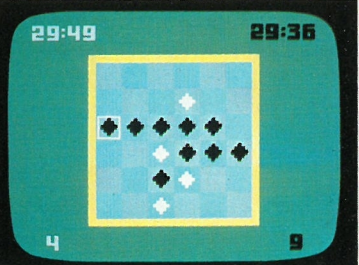
**SAMMAKKOHEPPYY (FROG BOG) 5301** Yläpuolella surisee herkullisia kärpäsiä. Saa-ko sammakkosi ruokaa ja sinä pisteitä? Voit ohjata sammakon hypyn korkeutta ja suuntaa, jopa sen pitkin, vaaleanpunaisen kielellä liikettä! Hyppää liian korkealle väärässä kulmassa ja loiskis – sammakkosi putoaa lampeen. – yksi tai kaksi pelaajaa – jatkuva pistelasku – maisema vaihtuu päivästä yöksi.



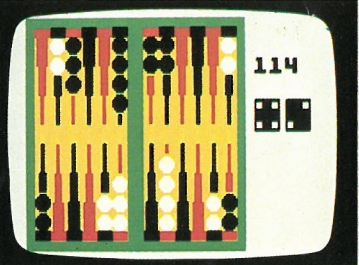
**UTOPIA 5149** Vastustajallasi ja sinulla on kummallakin oma saari hallittavana. Voit olla uudistusmielinen hallitsija tai voimakas diktaattori. – yksi tai kaksi pelaajaa, yhteistyösä tai kilpailussa, – värikkäät tietokonegrafiikat ja erikoisanimefektit, – tietokone mittaa kansasi hyvinvointia käyttäen hienostunutta laskentajärjestelmää, joka painottaa saaren kaikkia olosuhteita.



**PANSSARITAISTELU (ARMOR BATTLE) 1121** Puhdista suojaalasi, katso ympäri horisonttia, etsi vihollisen tankkeja. Tuolla! Tankki ryömiä ulos metsästä! Näette toisenne samanaikaisesti. Kumpikin tykkitorni kääntyy kohti maaliaan, kumpi ampuu aiemmin? Kun olet lyönyt vastustajasi, siirry uudelle taistelulentäälle, joita on kirjaimellisesti satoja uusia valloitettaviksi!



**OTHELLO (REVERSI) 5304** Pelat joko vastustajasi tai tietokoneen vastaan: kummankin kanssa on yhtä hauskaa! Pelin edessä pelinappulat vaihtuvat mustasta valkoiseksi tai päinvastoin, riippuen siitä, kumpi pelaaja on johdossa. Tuloksesi on koko ajan näkyvissä kuvaruudussa. – yksi tai kaksi pelaajaa – kolme vaikeusastetta – kolme pelilaudan kokoa.



**BACKGAMMON 1119** Tietokoneen voittaminen on hauskaa, mutta ei helppoa. Tietokone osaa kaikki metkut ja sitäpaitsi laskee kaikki todennäköisyydet ennen siirtojaan. Löydätkö aukon sen strategiassa? Osaatko antaa sen syödä vapaasti nappulotasi ja siten pelata se ansaan? Vai ritistkö vain sormesi, painat nappia ja annat noppien pyöriä?



**LAS VEGAS POKER & BLACK JACK 2611** Pelaa pokeria! Kaksi paria kädessäsi, riskeeratko ja yrität kolmosia? Tietokone jakaa kortit, pudottaa, jopa pluffaa. Pelaa varovasti, mikään ei olisi sille hauskeempaa kuin tyhjentää lompakkosi. Kun olet saanut tarpeeksesi rentoudu muutamalla erällä blackjackia.



**GOLF 1816** Seiso tukevasti tiasuapaikalla – driverillä lyöt aloitukseksi yli 100 metrin väitän pari hiekkakuoppaa. Rauta-viitosella koholyönti viheriölle. Upotat puttauksen sisään! Säätelät kierrettä ja tähtäystä yhdeksällä mestaruustason reialla. – 1-4 pelaajaa – 9 reikä – 3 puumailaa, 6 rautamailaa – todentuntuiset äänitehosteet.



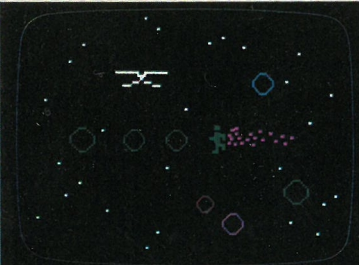
**BASEBALL 2614** Yleisö hurraa kun yhdeksänmiehen kotijoukkue juoksee kentälle. Voit säädellä koko toimintaa – heittoja, lyöntiä, osumia ja juoksua, tuplapalloja ja varastettuja pesiä. Eikä peli loppu ennen viimeistä kuollutta yhdeksännessä pelivuorossa! – kaksi pelaajaa – yhdeksän täyttä pelivuoroa – syötön, kenttäpelin, pesille juoksun ja lyömisän säätömahdollisuus.



**AMERIKKALAINEN JALKAPALLO 2610 (FOOTBALL)** Hämmentävään todellinen amerikkalainen jalkapallo alkaa kiihkeänä kahden joukkueen välillä. Kaksi täyttä 60 tehominuutin pelijaksoa nopeavauhtista toimintaa. Hyökkäys, puolustus, lentopotkut, syötöt, juoksut ja kaikki oikeat äänimerkit kisafanfaareineen. Yli 180 hyökkäys- ja puolustustaktiikkaa.



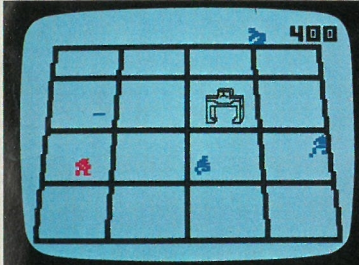
**KEILAILU (BOWLING) 3333** Valitse haluamasi pallon paino. Muutama syvä hengenveeto – olet alkuvauhdissa! Irrota pallo pehmeästi kädestäsi ja seuraa, miten pallo osuu juuri ykkösen ja kolmosen väliiseen taskuun. Kaato! Jatka samaan tyyliin, tee 200 pistettä ja saat loistavat suosionosoitukset. – 1-4 oikeaa – tai vasenkätistä – yhdeksän pallon painoa – kymmenen ratanopeutta.



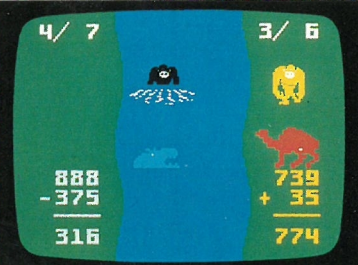
**SPACE HAWK 5161** Ufot ja komeetat viuhuvat ohi. Voit tietenkin käyttää hyperavaruutta paetaksesi ja pääset muutaman valovuoden päähän vaarasta. Mutta varo! Voit löytää itsesi vielä kuumemmasta paikasta. – yksi pelaaja – tuloksen kasvaessa pelin vaativuus kasvaa automaattisesti – lasertyyppi ja käsittelyvaihtoehdot lisäävät monipuolisuutta.



**ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 3410** Aloitat sokkelosta, joka ei ole tavallinen. Se paljastuu vain muutaman metrin kerallaan kun astut uuteen käytävään. Et tiedä, koska tulee uusi käänös – pahempaan! Tämä suosittuun seuralupeliin perustuva video-versio antaa monta tuntia huvia! – yksi pelaaja – pelialue kiertyy ylös, alas, oikealle ja vasemmalle – vaihteleva sokkelo.



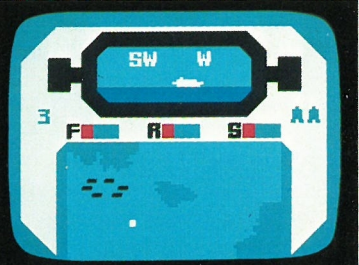
**DEADLY DISCS 5391** Taistelu Pahoja Siniä Sotilaita vastaan. Ei riitä, että olet nopea, on oltava myös tarkka. Pahat Siniset eivät heitä tappavia kiekkojaan kohti kuin frisbeetä, vaan kimmokkeella peileistä. Sinun on saatava ne sinui – tarkasti. Toiminta on vain osa peliä, sinun on myös käytettävä päätäsi. – yksi pelaaja – kiivas toiminta ja strategia – kimmokkeiden tehosteet.



**MATH FUN 2613** Kaksi pientä pelaajaa voi harjoitella matematiikkaa samanaikaisesti pitämällä hauskaa kahden gorillan kanssa. Gorillat kilpailevat viidakossa vastuksina eläimet ja erilaisia ongelmia yhteen, vähennys-, kerto- ja jakolaskussa. Määrittele vaikeustaso ja tietokone määrittää ongelmat automaattisesti.



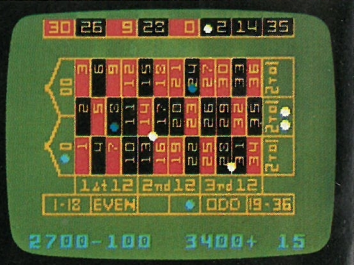
**MERITAISTELU (SEA BATTLE) 1818** Tehtäväsi on tuhota vihollisen laivasto merellä. Aloita suunnittelemalla strategia. Laske mii-nakenttiä – näkymättömiä – sinne, missä luulet suurten vihollislausten kulkevan. Ole varovainen, vihollinen laskee minoja sinun turmiaksesi! Täyttä eteen!



**SUKELLUSVENE (SUB HUNT) 3408** Olet viimeinen puolustuslinja saattueen ja vihollisen välillä. Sinun täytyy tarkkailla syvyyttä, nopeutta, suuntaa ja torpedoja. Näet pinnan periskoopistasi, kompassilukemat ja satelliittikuvasta asemasi pysyäkseen liikkeellä ja pitääksesi vihollisen aloillaan. – kaksi samanlaisia näyttöä – yksi pelaaja – syvyyden, nopeuden ja torpedojen laukaisemisen säätö.



**KORTIT ON JAETTU (ROYAL DEALER) 5303** Tämä pelikasetti esittelee sinulle kolme pelaajaa ja kolme eri korttipeliä: Hertat, rommi ja kahdeksikko. Tietokone jakaa kortit ja pitää tuloskirjaa. Voit pelata yhtä, kahta tai kolmea pelaajaa vastaan. – yhden pelaajan pelejä – valitse yksi kolmesta eri pelistä – yksi, kaksi tai kolme tietokonevastustajaa.



**LAS VEGAS ROULETTE 1118** Osaatko si joittaa pelimerkkisi siten, että ne poikivat omaisuuden. Uskallatko riskeerata kaiken yhdelle numerolle, jonka tiedät tulevan seuraavalla kierroksella? Tässä sinulle hieno seurapeli kaikkine pelikasinosta tuttuine vai-loineen ja äänineen. – todentuntuisen ruletti-pöytä – yksi tai kaksi pelaajaa.