



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

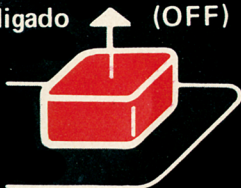
COMANDO NOTURNO!

Nesta batalha ninguém pode detê-lo.
Mostre sua garra e destrua os inimigos.

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 com o rótulo voltado para o teclado alfanumérico e a seguir ligue o console, pressionando o botão LIGA/DESL. A frase "SELECT GAME" irá aparecer na tela do seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico. OBS.: Se você quiser assistir a uma demonstração do jogo, pressione a letra "D" no teclado alfanumérico.



As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

Odyssey é uma marca registrada da Magnavox Company

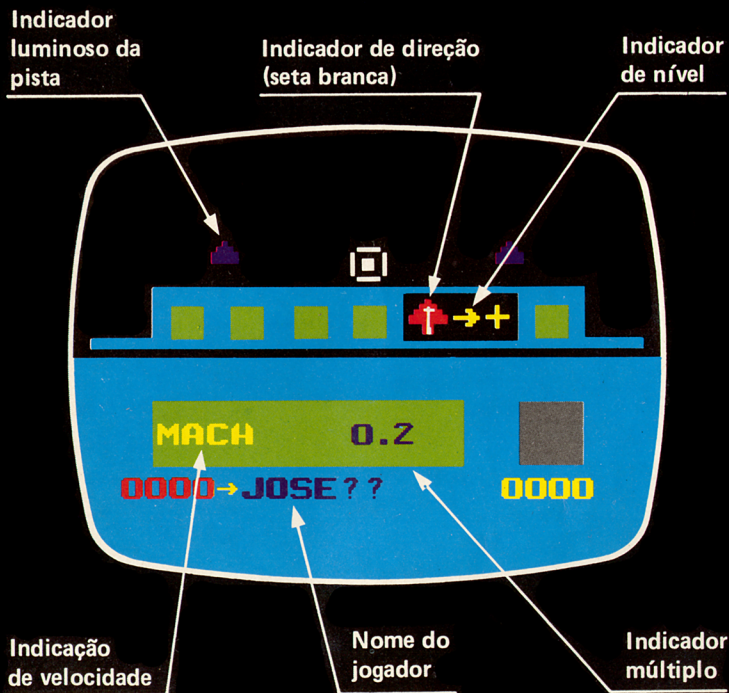
COMANDO NOTURNO!

(Para 1 jogador)

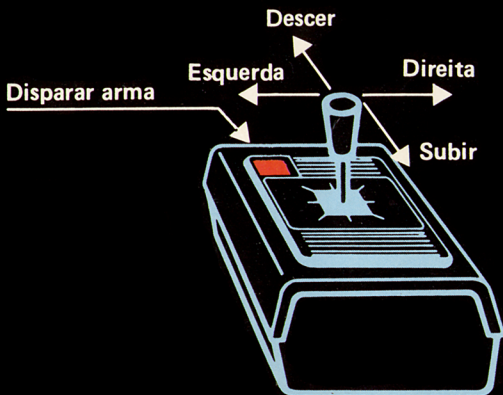
- 1** **Comando Noturno** é um jogo no qual você é o piloto de um avião de combate numa missão noturna. Sua tarefa é decolar o avião, destruir o seu alvo evitando o ataque dos aviões inimigos, retornando a seguir para a sua base. Você deve também evitar destruir seus amigos, pois isto terminaria sua missão.
- 2** Para iniciar o jogo pressione qualquer número no teclado alfanumérico. Você terá na tela a imagem vista da cabine de um avião de combate e na parte inferior seis sinais de interrogação piscando, que podem ser trocados pelo nome ou iniciais do jogador através das letras do teclado alfanumérico. Após alguns segundos uma breve melodia é tocada.
- 3** A seguir, o avião automaticamente começará a correr pela pista de decolagem. O indicador de nível estará na posição mais alta até o avião atingir a velocidade para decolar quando ele irá para a posição central. Neste momento você deve puxar a alavanca do controle manual direito para trás para que o avião decole. A seguir, antes de atingir a velocidade entre "Mach 0.4" e Mach 0.5", você deve levantar o trem de pouso pressionando, para isto, a tecla "U" no teclado alfanumérico. No indicador múltiplo aparecerá a inscrição "Gear up", indicando que o trem de pouso foi levantado. A visão das luzes da pista começará a desaparecer à medida que o avião for subindo. A decolagem será completada quando a pista não mais for avistada.

- 4 No início do jogo o acelerador é colocado automaticamente no máximo. Isto significa que enquanto você estiver subindo, a velocidade irá aumentando até atingir a velocidade "Mach 3.0".

Você pode desligar o acelerador automático durante a decolagem e usá-lo manualmente, pressionando os números de 0 a 9 para aumentar a velocidade. Durante o voo você também pode controlar a velocidade do avião pressionando os mesmos números em ordem crescente para aumentá-la ou em ordem decrescente para diminuí-la.



- 5** O seu avião explodirá na tentativa de decolagem quando:
- A pista chegar ao final.
 - Iniciar a decolagem a uma velocidade acima do necessário.
 - Deixar o trem de pouso abaixado a uma velocidade acima do permitido.
- 6** Durante a primeira missão você só deverá ir de encontro ao alvo, destruí-lo e retornar para a sua base. Nesta missão você não encontrará inimigos nem amigos durante o voo.
- 7** Você deve usar a alavanca do controle manual direito para pilotar o avião. As duas setas no painel de controle do avião indicam o caminho seguido por ele, sendo a seta branca para direção (no início para o alvo e, após destruí-lo, para a base) e a amarela para o nível (subindo ou descendo).



Você deve monitorar o seu voo usando as seguintes letras no teclado alfanumérico:

Letra	Inscrição no Indicador Múltiplo	Indicação
T	TARGET 074	Distância até o alvo
F	FUEL 94%	Combustível no tanque
H	ALT 00343	Altura
M	MACH 3.0	Velocidade
R	BASE 039	Distância até a base

- 8 Ao se aproximar do alvo você deve fazer a escolha da arma a ser utilizada, também através das letras do teclado alfanumérico, sendo:

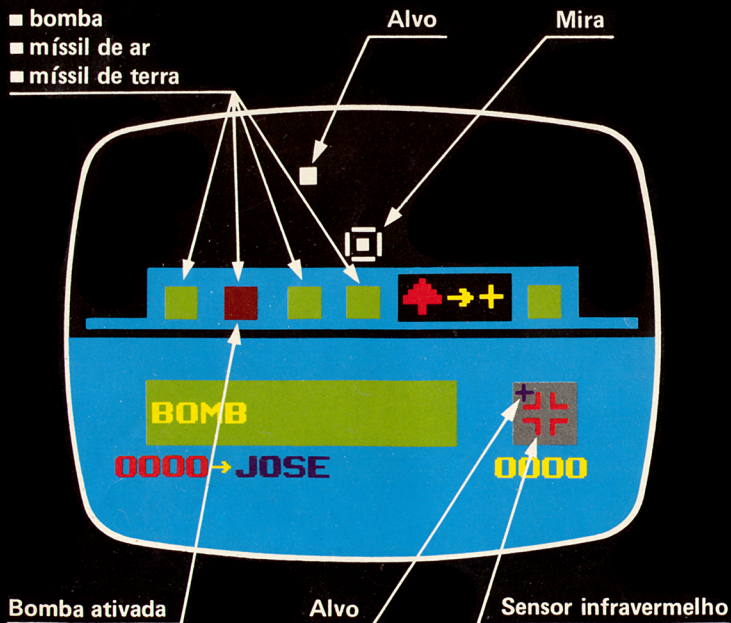
Letra	Inscrição no Indicador Múltiplo	Indicação
B	BOMB	Bomba
C	CANNON	Canhão
A	AIR SEEK	Míssil de ar
G	GND SEEK	Míssil de terra

Uma das quatro luzes (originalmente verdes) no painel ficará piscando em vermelho indicando que a arma selecionada foi ativada.

- 9 Quando o alvo for alcançado, você ouvirá um som intermitente e verá o alvo no espaço e no sensor infravermelho do seu avião. Assim que o alvo estiver sobre sua mira, dispare a arma através da tecla "ACTION" do controle manual. Se o alvo não for destruído, volte a seta de direção para a posição correta, que ele aparecerá novamente para que você possa destruí-lo.
- 10 Quando o alvo for destruído, você ouvirá uma explosão e a seguir o som das turbinas do avião será ouvido novamente. Você deve retornar então para a base.

Indicadores de armas ativadas

- canhão
- bomba
- míssil de ar
- míssil de terra



- 11 A seta de direção indica então a direção da base. Coloque o avião no rumo correto e monitore a distância até a base, através da letra R do teclado alfanumérico.
- 12 Quando estiver chegando perto da pista, desça a uma altitude abaixo de 100 e vá reduzindo a velocidade.
- 13 Para fazer o pouso, você deve estar a uma velocidade baixa, e, entre Mach 0.4 e 0.5, deve descer o trem de pouso através da letra "U" no teclado alfanumérico (o indicador múltiplo mostrará a inscrição "GEAR DOWN").
- 14 Vá diminuindo a altitude vagarosamente e guiando o avião até a pista. Quando tocá-la, o indicador de nível deve estar o mais centralizado possível.
- 15 A aterrissagem se completará se o avião atingir o fim da pista com a menor velocidade possível. Quando isto acontecer tocará uma breve melodia e logo a seguir uma nova missão se iniciará.
- 16 A partir da segunda missão você começará a encontrar obstáculos, que aumentarão a cada missão completada, no seu caminho até o alvo. Estes obstáculos podem ser de quatro tipos:
 - Força Aérea Inimiga.
 - Força Terrestre Inimiga.
 - Força Aérea Amiga.
 - Força Terrestre Amiga.

- 17** Os obstáculos aéreos tanto amigos como inimigos são representados por duas luzes (uma vermelha e a outra verde) e os obstáculos terrestres por três.

Antes de destruí-los você deve verificar se são amigos ou inimigos pressionando a letra "I" no teclado alfanumérico. No indicador múltiplo aparecerá a inscrição "ACQUIRED" se for amigo ou "HOSTILE" se for inimigo. Se você destruir uma força amiga sua missão terminará.

- 18** Se for inimigo, escolha o míssil adequado e use a tecla "ACTION" para dispará-lo. Se você não for rápido o suficiente, será destruído pelo inimigo.

- 19** No decorrer das missões você irá gastando sua munição, que pode ser monitorada através da letra "W" no teclado alfanumérico.

- 20** O jogo termina quando o seu avião é destruído de alguma maneira a seguir:

- Atingido por uma força inimiga.
- Batendo contra o solo.
- Ficando sem combustível.
- Ficando com o trem de pouso abaixado com velocidade acima do permitido.
- Pousar fora da pista.
- Chegar ao fim da pista ainda com velocidade.

- 21 A cada alvo ou força inimiga destruída você somará pontos, que serão mostrados do lado direito inferior da tela. Se ao fim do jogo você obtiver mais pontos do que os obtidos anteriormente, este número de pontos irá para o lado esquerdo inferior da tela e os pontos de interrogação voltarão, piscando, para permitir que você coloque o seu nome ou iniciais. Mas seja rápido, pois em poucos segundos uma nova missão irá iniciar.
- 22 A maior contagem volta a zero quando o aparelho é desligado ou quando a tecla "RESET" é pressionada.
- 23 Para voltar ao início do jogo, pressione a tecla "RESET". Na tela aparecerá a frase "SELECT GAME". Pressione a seguir qualquer número do teclado alfanumérico.

ÍNDICE DOS COMANDOS

Letra/Número	Indicação	Função
0 a 9	MACH 0.1 a MACH 3.0	Aumentar/diminuir a velocidade
A	AIR SEEK	Carregar míssil de ar
B	BOMB	Carregar bomba
C	CANNON	Carregar canhão
G	GND SEEK	Carregar míssil de terra
F	FUEL 51%	Marcador de combustível
H	ALT 01234	Marcador de altitude
M	MACH 0.5	Indicador de velocidade
I	ACQUIRED	Indicador de força amiga
	HOSTILE	Indicador de força inimiga
R	BASE 078	Indicador de distância até a base
T	TARGET 097	Indicador de distância até o alvo
W	A7 B5 C200 G3	Indicador de munição
U	GEAR UP	Levantar trem de pouso
	GEAR DOWN	Abaixar trem de pouso

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

PHILIPS

