



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

ALIEN!

Uma diabólica dimensão para um dos mais populares jogos de ação de todos os tempos!

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 RE-SET no teclado alfanumérico.



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

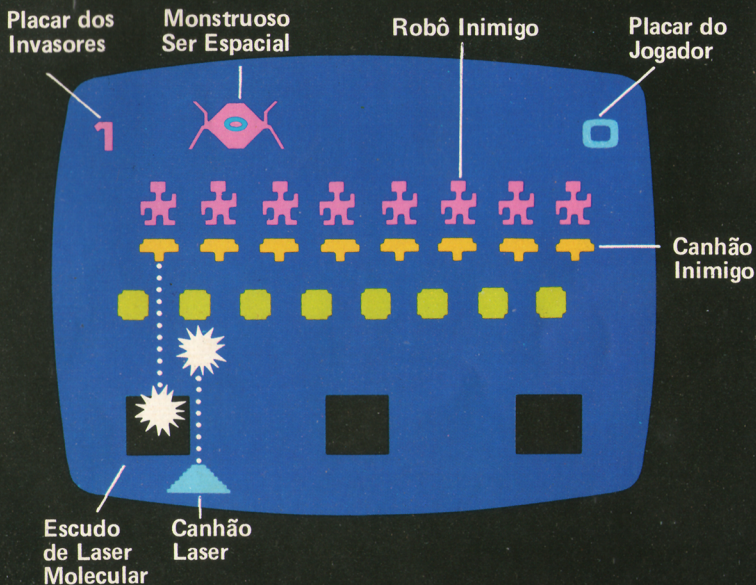
ALIEN!

(1 jogador)

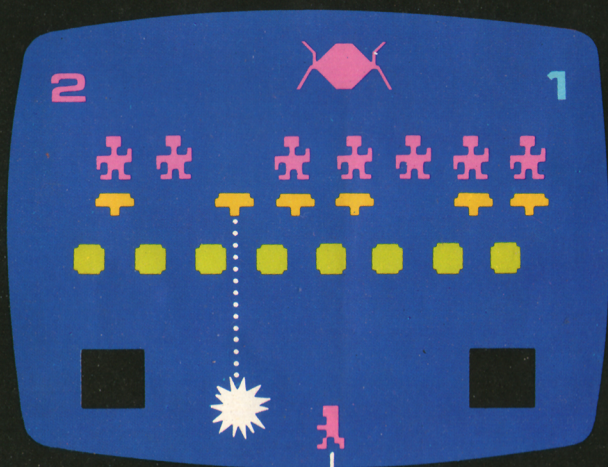
- 1 Pressione 1 no teclado alfanumérico.
- 2 Você está metido em um grande problema! Oito robôs armados com canhões laser estão avançando em sua direção. Cada um dos robôs fortemente armados é protegido por um escudo blindado.
- 3 Os robôs são comandados por um monstruoso ser espacial que avança e recua no espaço próximo à sua posição.



- 4 Não é fácil! Você tem somente um robô de defesa, que está dentro do tanque com canhão laser que aparece na parte inferior da tela.
- 5 Movendo a alavanca do controle manual para a esquerda ou direita, você move o tanque com canhão laser respectivamente para a esquerda ou direita. Pressione a tecla "Action" no controle manual para disparar seu canhão laser.
- 6 Três escudos de laser molecular de alta densidade protegem seu tanque do fogo inimigo. Cada escudo abriga um tanque adicional idêntico aos demais.

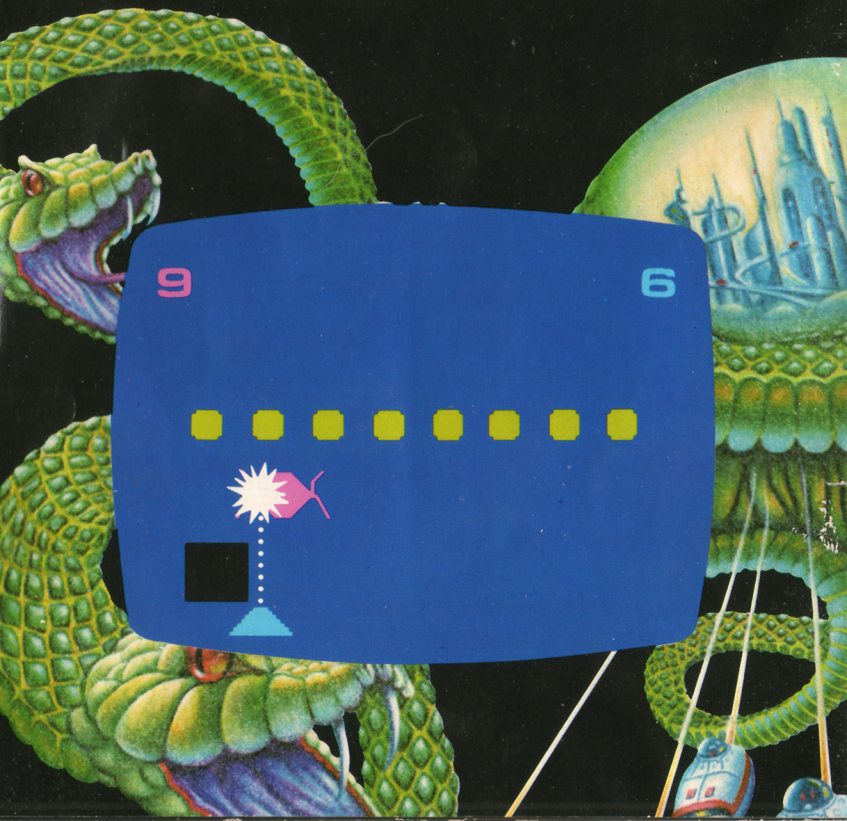


- 7 Se o seu tanque for atingido pelos lasers inimigos, ele será desintegrado e deixará seu robô desprotegido. Neste caso, use a alavanca do controle manual para guiar seu robô até o escudo de laser molecular mais próximo. Pressione a tecla "Action" e seu robô entrará no tanque com canhão laser — mas, neste momento o escudo será eliminado.
- 8 Se o robô desprotegido for atingido pelo laser inimigo, será capturado pelos alienígenas.
- 9 Uma carga direta de seu laser desintegrará um canhão ou robô inimigo, mas os escudos do inimigo serão insensíveis a qualquer arma da Terra.
- 10 Uma carga direta do seu laser também desintegra o monstro alienígena, porém outro virá para ocupar seu lugar em poucos segundos. Ambos os lados possuem fontes inesgotáveis de munição.



Robô Defensor Desprotegido

- 11 Você ganha a batalha quando destruír todos os robôs inimigos e qualquer monstro alienígena que ainda permanecer na tela depois de destruído o último robô.
- 12 Você perde a batalha se não conseguir evitar que seu robô seja capturado pelo inimigo alienígena. Isso acontece quando ele for atingido por lasers fora de seu tanque.
- 13 O lado que ganhar dez batalhas ganha a guerra.
- 14 Para jogar novamente pressione "RESET" no teclado alfanumérico e depois pressione 1.
- 15 Seja bravo! A Terra está contando com você.





PHILIPS



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 23121

