



**PHILIPS**

REGRAS DO JOGO

# ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

---

**INVASORES DO COSMOS!**

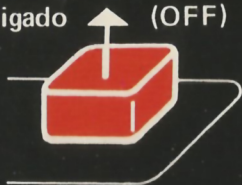
FICÇÃO CIENTÍFICA tornando-se realidade  
numa verdadeira batalha dos mundos!

---

## 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.

# INVASORES DO COSMOS!

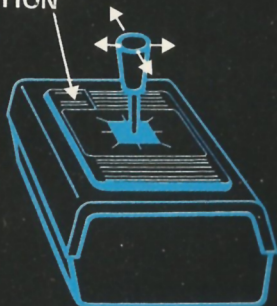
(1 ou 2 jogadores)

- 1 Pressione 1 no teclado alfanumérico.
- 2 Você acabou de chegar em seu posto, no Controle de Batalhas, que fica no coração da União de Planetas do Império Galáctico Interestelar. Sua tela de TV está acompanhando a atividade nos sistemas solares gêmeos de Terien e Lorien, a quarenta e três bilhões de anos luz de distância.



- 3 Dois cruzadores de batalha, acionados por controle remoto também irão aparecer em sua tela. O controle manual direito aciona o cruzador de cor clara, que aparece no lado direito da tela. O controle manual esquerdo aciona o cruzador de cor mais escura, que aparece no lado esquerdo da tela.
- 4 Empurre a alavanca para frente para ganhar altitude. Puxe-a em sua direção para perder altitude. Empurre para esquerda ou direita para ir para o lado respectivo.

Tecla  
"ACTION"





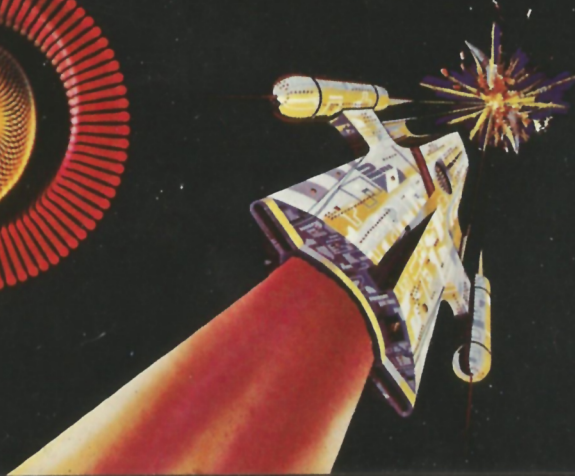
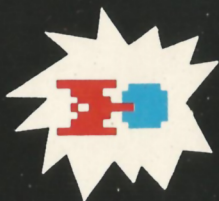
- 5 Pressione a tecla "ACTION" para disparar seus lasers. Estas armas estão localizadas na extremidade frontal dos cruzadores e irão disparar na direção em que os cruzadores estiverem apontando.



- 6 Marca-se um ponto para cada vez que uma nave invasora for desintegrada pelos lasers. Nenhum ponto é obtido pela destruição do cruzador do adversário.
- 7 As espaçonaves inimigas são programadas para atacar o mais próximo cruzador imperial.



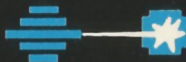
- 8 Se sua espaçonave for destruída, você pode lançar outra a partir de um planeta de sua própria cor. Empurre a alavanca na direção que você quer que seu cruzador siga e pressione a tecla "ACTION" para lançá-lo.
- 9 Se houver mais do que um planeta de sua cor, o próximo cruzador disponível (na superfície do planeta), irá registrar sua presença através de um sinal luminoso intermitente. Se não houver planetas de sua cor, você deverá esperar até que algum planeta mude para sua cor.
- 10 Um planeta muda de cor cada vez que for atingido por um disparo de laser. A frota invasora é programada para disparar contra os planetas quando não estiver atacando os Cruzadores Imperiais.
- 11 Se uma nave chocar-se contra um planeta de cor diferente, ambos serão destruídos. Um planeta destruído não retornará mais à tela. O planeta central de cada sistema solar é invulnerável e não poderá ser destruído.



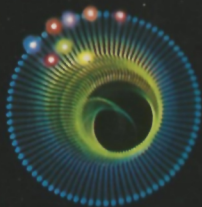
12. Os Cruzadores Imperiais podem evadir-se do ataque inimigo aterrizando em planetas de sua própria cor. As espaçonaves inimigas não irão desperdiçar munição contra Cruzadores Imperiais protegidos pelos sofisticados campos de energia disponíveis em seus planetas base. Elas irão concentrar seu fogo contra Cruzadores que estiverem na batalha. Uma espaçonave aterrizada em um planeta irá registrar sua presença através de um sinal luminoso intermitente.



13. Se nenhum Cruzador Imperial estiver na tela, as duas espaçonaves da frota invasora irão brigar entre si. Elas irão disparar seus lasers contra cada um dos planetas, tentando conquistá-los. Um planeta é conquistado quando mudar de sua cor original para a cor da espaçonave invasora.



14. O primeiro jogador a destruir dez espaçonaves invasoras ganha o jogo e ainda recebe uma saudação eletrônica por tornar o Império Galáctico Interestelar novamente seguro à humanidade.



15. Versão A para um jogador: Veja quantos planetas você consegue manter fiéis a você (de sua cor) após ter destruído dez espaçonaves inimigas.

16. Versão B para um jogador: Jogue contra o relógio. Tente diminuir o tempo necessário para destruir dez espaçonaves inimigas.

17. Versão Espectador: Não mexa nos controles manuais e assista à frota invasora brigar pelo controle dos dois sistemas solares.

18. Para jogar novamente: Um novo jogo começa automaticamente ao fim de cada batalha de dez pontos. Ou então, pressione "RESET" e depois pressione 1 no teclado alfanumérico.

**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**

