PHILIPS

PHILIPS

REGRAS DO JOGO

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

OVNI!

Proteja a Galaxia da sinistra invasão dos misteriosos Objetos Voadores Não Identificados!

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.



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.



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

OVNI!

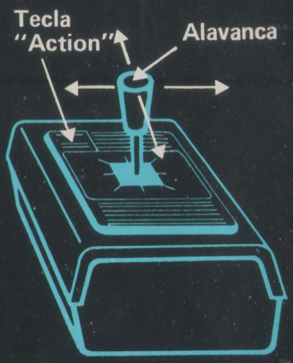
(1 ou mais jogadores)

1. Pressione a tecla "SPACE" no teclado alfanumérico.
2. Agora você está no comando de uma astronave de combate da Federação Estelar. A sua astronave surge no centro da tela.
3. Sua astronave está armada com um canhão PHASER e um campo de força energizado.



4 Pressione a tecla "ACTION" no canto superior direito do controle manual para disparar seu canhão PHASER. A direção do PHASER é indicada pelo ponto brilhante no seu campo de força. O ponto brilhante irá girar para mirar na direção que a nave está viajando. Sua munição nunca acaba pois o canhão PHASER é alimentado por baterias atômicas.

5 Use a alavanca do controle manual direito para manobrar sua nave na tela. Mova a alavanca sempre na direção que deseja deslocar a astronave.

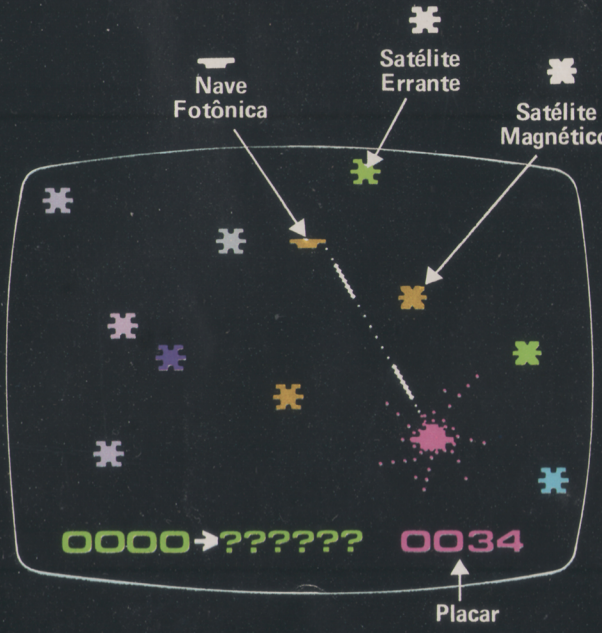




6 Em suas batalhas você irá encontrar três tipos de OVNI's. O primeiro simplesmente deriva aleatoriamente no espaço, e foi apelidado de "satélite errante". Os OVNI's do segundo tipo, embora muito parecidos com os satélites errantes, podem acoplar-se dois a dois. Quando acoplados eles ativam seus sensores magnéticos e passam a perseguir sua astronave de combate. Pelo seu comportamento, este tipo de OVNI é chamado de "Satélite Magnético". O terceiro tipo de OVNI, com propulsão fotônica e misseis positrônicos, de grande poder de destruição, é conhecido por nave fotônica.

7 Todos os três tipos de OVNI's serão desintegrados se atingidos por seu canhão PHASER ou se entrarem em contato com seu campo de força.

8 Seu campo de força não atuará por alguns segundos após o uso do canhão PHASER ou após o campo de força atingir algum OVNI. Isto ocorre devido ao tempo de recuperação dos geradores que criam o campo de força.



9 Sua astronave desenvolverá meia velocidade enquanto o campo de força estiver sendo recarregado. O campo de força começa tênue e torna-se intenso e brilhante quando estiver plenamente carregado. Ele só consegue proteger sua astronave dos OVNI's quando estiver atuando plenamente (brilhante).

10 Sua astronave será desintegrada se atingida por qualquer um dos OVNI's ou por misseis positrônicos enquanto o campo de força não estiver plenamente ativo.

11 A batalha termina quando a astronave de combate da federação estelar for destruída. Uma nova astronave idêntica à anterior aparecerá no meio da tela para ser pilotada pelo próximo jogador (se o jogo estiver sendo disputado por mais de um jogador) ou por você mesmo.

12 PLACAR:

= 1 ponto - satélite errante

= 3 pontos - satélite magnético

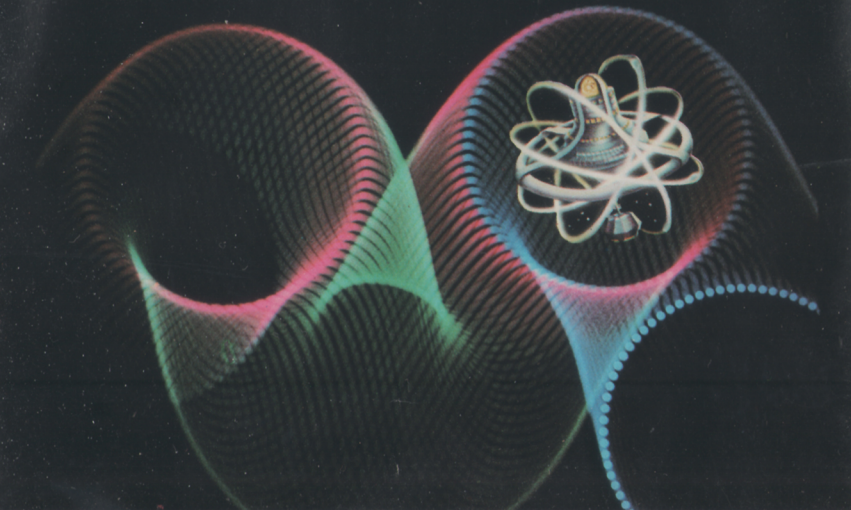
= 10 pontos - nave fotônica



13 O seu placar na presente batalha está indicado no canto inferior direito da tela.

14 O maior placar entre todas as batalhas disputadas até o momento está indicado no canto inferior esquerdo da tela. Os seis pontos de interrogação que aparecem na parte central inferior da tela são para que o jogador que conseguiu o maior placar se identifique, escrevendo seu nome através do teclado alfanumérico. O jogo aceita nomes com até seis letras, sendo que nomes maiores devem ser abreviados. No caso de nomes menores deve-se pressionar a tecla "SPACE" até que os pontos de interrogação restantes sejam apagados. O placar e o nome do jogador permanecerão na tela até que um placar maior seja atingido nas próximas batalhas.

15 Para começar um novo jogo, eliminando o presente placar, pressione "RESET" e a seguir pressione "SPACE".



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 23111