



PHILIPS

REGRAS DO JOGO

ODYSSEY



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

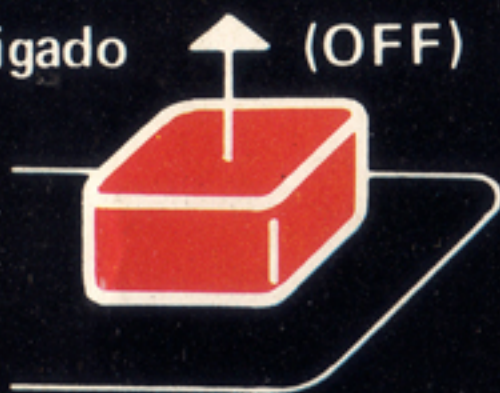
SENHOR DAS TREVAS!

Prepare-se para enfrentar o Senhor das Trevas nesta batalha!
São 256 diferentes níveis de desafio e milhões de
combinações estratégicas!

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 RESET no teclado alfanumérico.

A imagem mostra uma tela de televisão com o texto "SELECT GAME" exibido no centro. Cada letra do texto tem uma cor diferente: S (verde), E (amarelo), L (laranja), E (vermelho), G (roxo), A (azul), M (verde), E (amarelo).

SELECT GAME

As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

SENHOR DAS TREVAS!

(1 ou mais jogadores)

- 1 Pressione 1 no teclado alfanumérico.
- 2 Você acaba de despertar a atenção do imortal Senhor das Trevas, do Caos e dos Tempos.

Senhor das Trevas, do Caos e dos Tempos

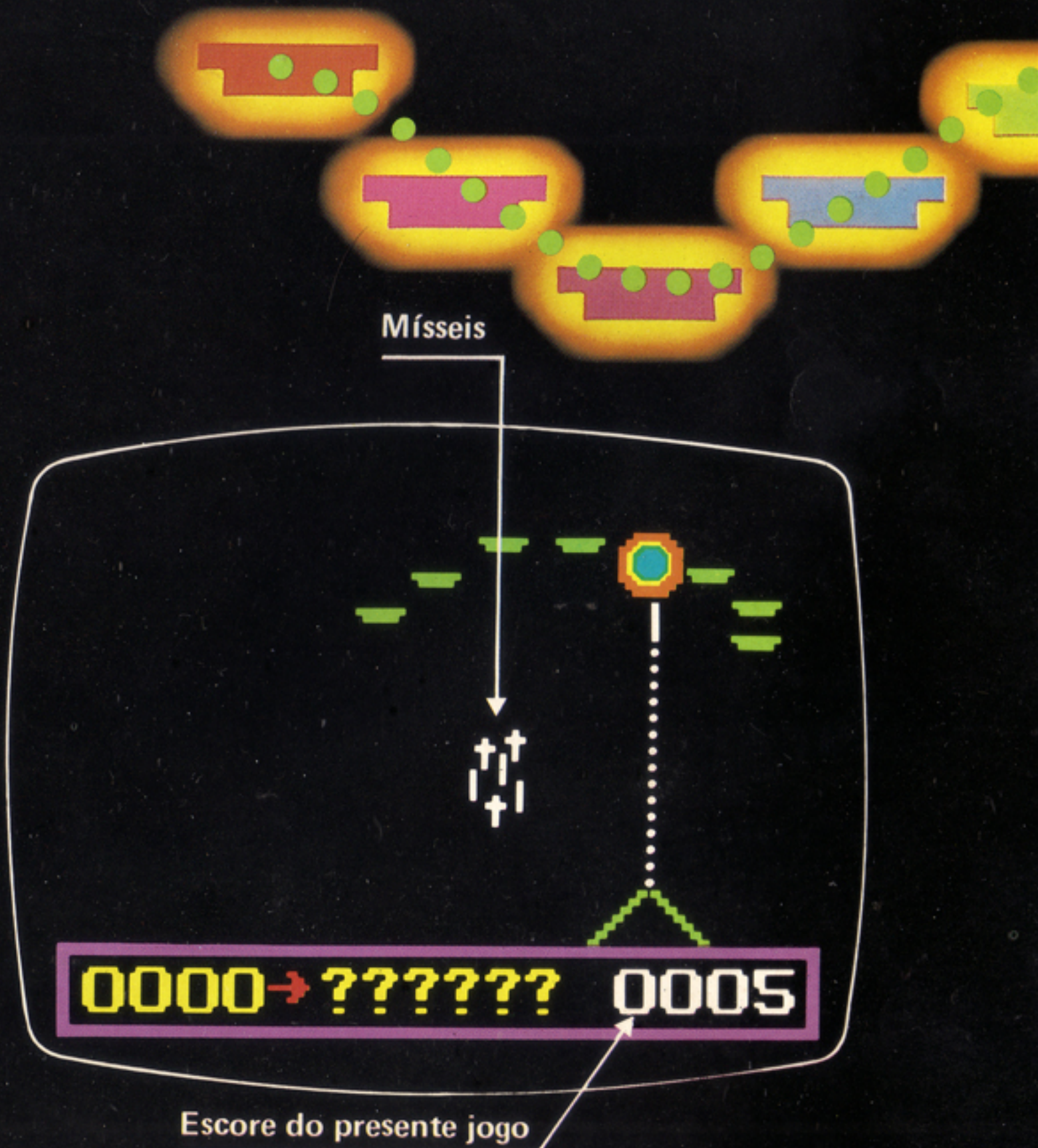


- 3 Sua única defesa é um canhão laser montado no topo de sua máquina do tempo. Felizmente você tem quantidade ilimitada de energia para o laser! Você irá precisar!
- 4 Pressione a tecla "ACTION" do controle manual esquerdo para disparar seu canhão laser.
- 5 Use a alavanca do controle manual esquerdo para manobrar a sua máquina do tempo que está na parte inferior da tela. Ela caminhará na mesma direção em que você mover a alavanca.



6 Primeiro Nível

A frota de naves do tempo do Senhor das Trevas irá bombardeá-lo com mísseis. Você marca pontos cada vez que destrói um míssil ou uma nave do tempo. Se você destruir todas as naves do tempo, o jogo irá passar automaticamente para o Segundo Nível.



7 Segundo Nível

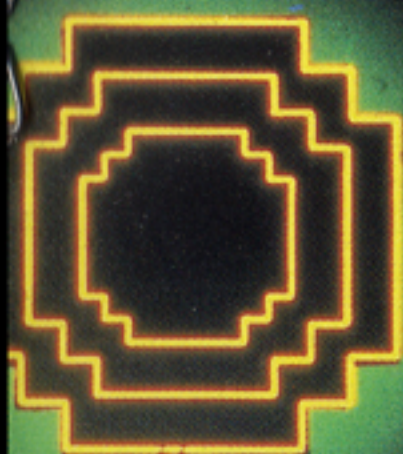
O Senhor das Trevas está começando a levá-lo a sério. A próxima esquadra que ele manda através do portal está armada com mísseis e minas de antimatéria, que são lançados em diversas combinações. Se você conseguir evitar ser atingido e destruir a esquadra, o jogo irá passar para o Terceiro Nível.

Minas de Antimatéria



8 Terceiro Nível

A próxima esquadra que você irá enfrentar possui em seus arsenais os terríveis aniquiladores. Estas armas serão usadas contra você e requerem pronta ação evasiva. Se você for bem sucedido e destruir esta esquadra, o jogo avançará automaticamente para o Quarto Nível.



Aniquilador



9 Quarto Nível

Você conseguiu o respeito do Senhor das Trevas, o que é uma graça muito duvidosa. A próxima frota possui em seu sistema de armamentos as legendárias Minas Nucleônicas de Tempo. Esta espécie de mina é extremamente mortal porque é guiada por pequenos robôs programados para **antecipar** as reações humanas.



Mina Nucleônica de Tempo



- 10 À medida que você percorrer os 256 diferentes níveis de jogos, irá enfrentar naves do tempo cada vez mais velozes e com poder de fogo cada vez maior.
- 11 O Senhor das Trevas irá combinar suas armas como um Mestre Enxadrista combina suas peças. Literalmente, existem milhões de combinações possíveis entre armas, tempos e posições. Sua ação evasiva para livrar-se do ataque de um certo tipo de arma pode colocá-lo justamente à mercê de outro ataque com outro tipo de arma.
- 12 Sua máquina do tempo irá desintegrar-se ao contato com qualquer tipo de arma do Senhor das Trevas. Quando isto acontecer, o jogo irá recomeçar automaticamente no Primeiro Nível.

Se sua máquina do tempo for destruída,
o jogo recomeçará no primeiro nível



13 ESCORE:

MÍSSEIS	2 PONTOS
MINAS DE ANTIMATÉRIA	4 PONTOS
NAVES DO TEMPO	5 PONTOS
ANIQUILADORES	8 PONTOS
MINAS NUCLEÔNICAS DE TEMPO	16 PONTOS

14 O escore de cada batalha é indicado no canto inferior direito da tela.

15 O maior escore na série de batalhas é mostrado no canto inferior esquerdo da tela. Os pontos de interrogação que aparecem entre os dois escores indicam que o nome do jogador que conseguiu o maior placar deve ser escrito neste espaço. Digite no teclado alfanumérico o nome do jogador recordista, até um máximo de seis letras. Se o nome for maior, abrevie. Se for menor, pressione "SPACE" para apagar os pontos de interrogação restantes. O escore e o nome do jogador recordista continuarão na tela até que um escore maior seja atingido ou a tecla "RESET" seja pressionada.



- 16 Para apagar o nome e pontos do recordista e começar nova série, pressione a tecla "RESET" e depois 1.
- 17 Se você pressionar 0 (zero), a frequência de transmissão do Senhor das Trevas sofrerá interferência. Ele não aparecerá toda vez que você destruir uma esquadilha de Naves do Tempo.



06 AV 9445

3106 105 23741

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

