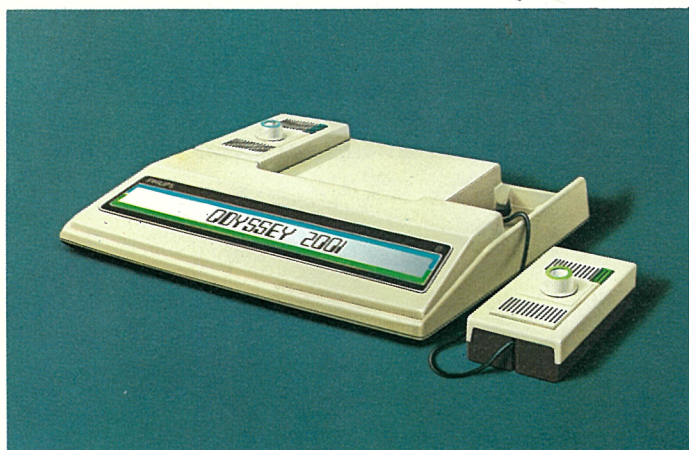
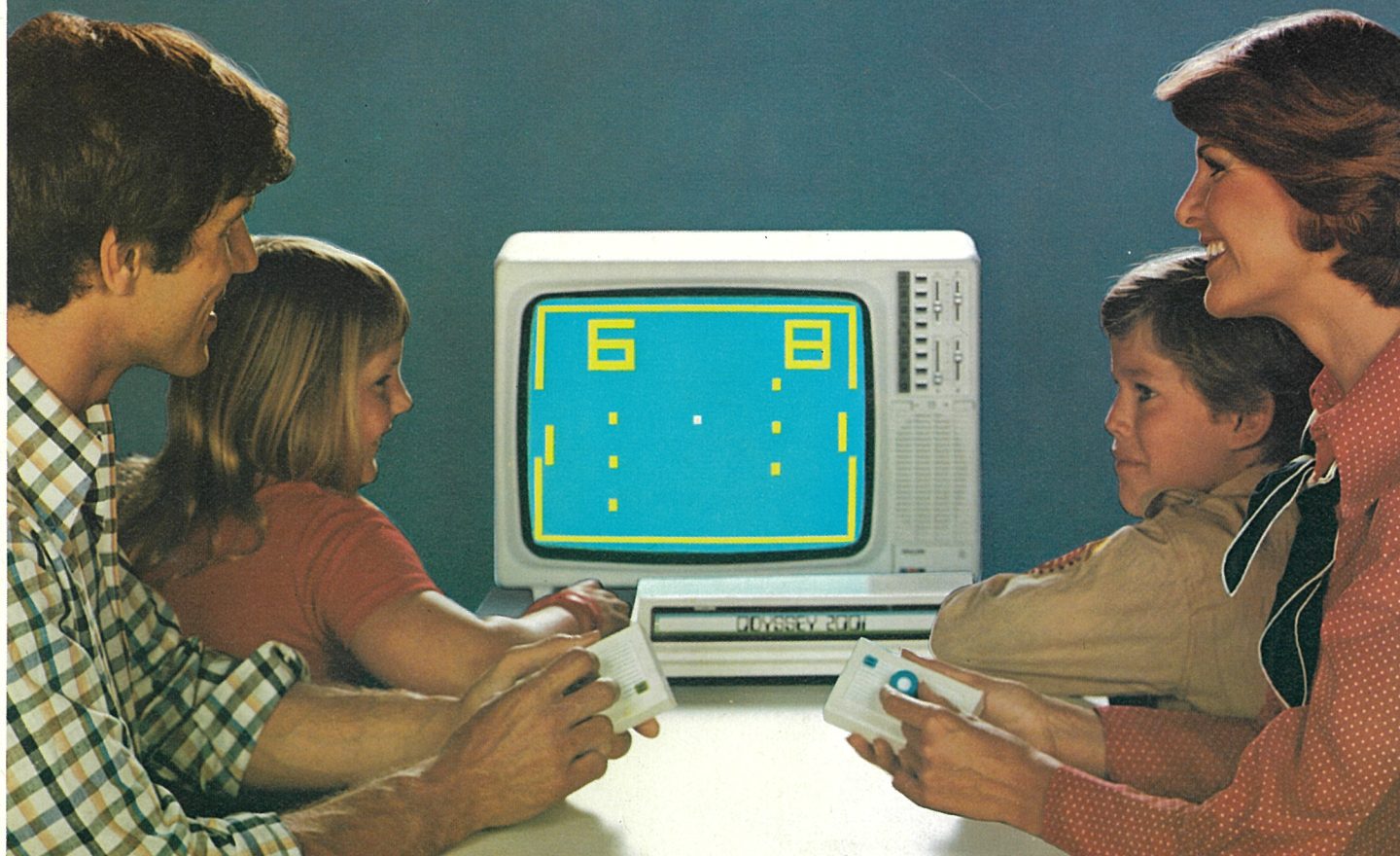


ODYSSEY 2001[®]

Sports field thrills on your TV screen



Instrucciones de manejo ODYSSEY 2001

Con el Odyssey 2001 tiene usted en casa uno de los juegos más emocionantes de estos últimos años. Un aparato que trae a la sala de estar la emoción del campo de juego. Pruebe su velocidad de reacción y la de sus adversarios con el Odyssey 2001.

Conexión

Se puede conectar a cualquier aparato de TV que esté provisto de una conexión para antena en que entre la clavija de antena del Odyssey 2001. Si la clavija no entra, consulte al vendedor y hágala reemplazar. El aparato funciona con la tensión de la red de alumbrado.

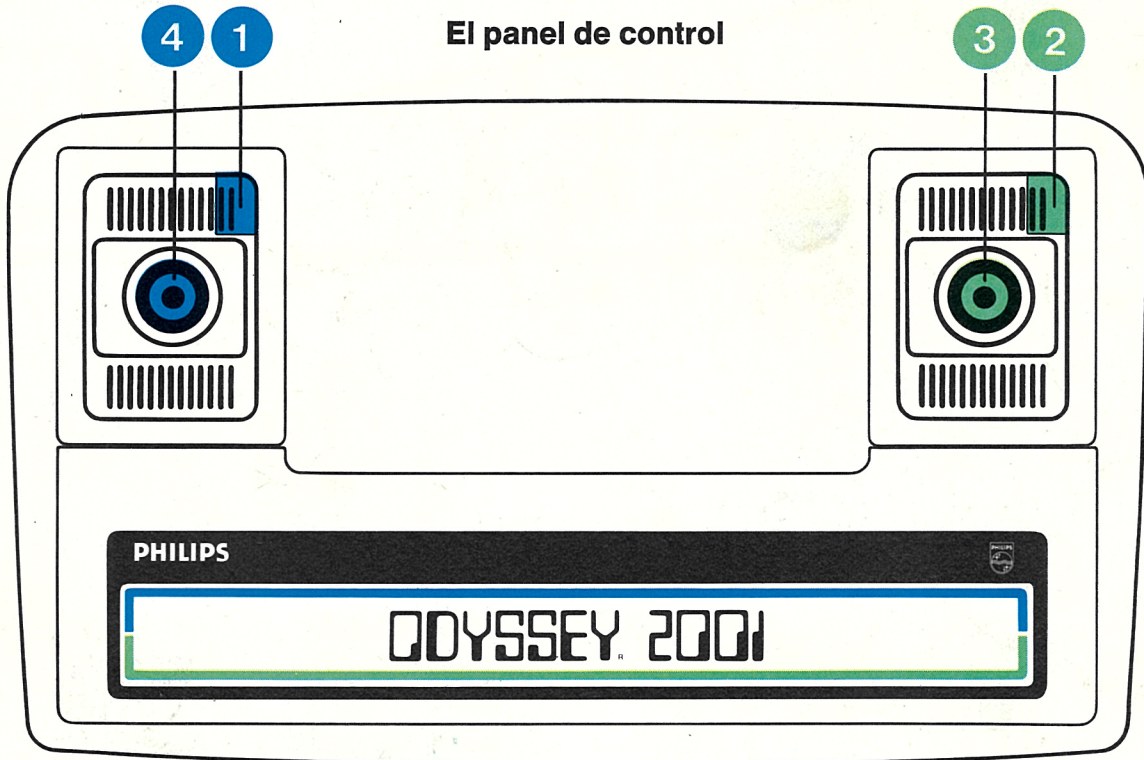
En acción

Una vez insertada la clavija de antena, puede usted conectar el aparato de TV. Elija el canal 3 de VHF (también es posible ajustar el Odyssey 2001 al canal 4 de VHF, consulte al vendedor). Seguidamente, ponga el Odyssey 2001 en conectado y gire el control fino del aparato de TV hasta que aparezca la imagen y ajuste convenientemente el brillo y el contraste.

PHILIPS



El panel de control



- 1 tecla de selección de juego
- 2 botón de reposición a cero, que también sirve para reducir el tamaño de los "jugadores"
- 3 botón de jugador verde
- 4 botón de jugador azul + botón de desconexión de adversario (para jugar a solas)

Las tres clases de juego: HOCKEY SOBRE HIELO, TENIS Y FRONTOTENIS

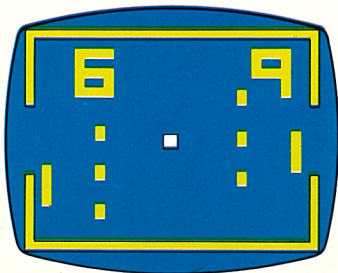
El Odyssey 2001 posee varias exigencias técnicas de juego y propiedades favorecedoras de la acción que corresponden a cada clase de juego:

- la clase de juego se determina por medio de la tecla de selección de juegos (1); después de pulsar la tecla, aparece la clase siguiente de juego.
- cada juego termina cuando uno de los jugadores ha marcado 15 puntos
- el tanteador se vuelve a 0-0 oprimiendo el botón de reposición a cero (2)
- el botón (2) también sirve para reducir un "jugador" (por ejemplo, si la destreza difiere mucho entre los verdaderos jugadores, o para hacer más emocionante el juego). Para ello, gírese el botón de modo que el jugador que se quiere cambiar de tamaño quede completamente arriba y seguidamente oprímase el botón de reposición a cero. El tanteador vuelve automáticamente a 0-0.
- Después de que la pelota ha sido devuelta 4 veces por un jugador sin que se haya marcado tanto, la velocidad del juego aumenta automáticamente. Después de marcar un tanto, el Odyssey 2001

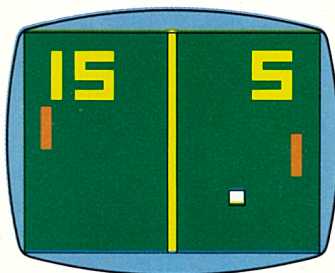
vuelve automáticamente a la velocidad inicial.

- el sonido que se oye cuando se enfrentan pelota y jugador se puede ajustar por medio del control de volumen del aparato de TV.
- Si desea jugar a solas, gire entonces el botón azul enteramente hacia la izquierda. Este botón de jugador queda entonces desconectado, pero la tecla de selección de juegos sigue funcionando y, por lo tanto, usted debe jugar con el botón verde
- la pelota es servida automáticamente desde el lugar en que se encuentra el jugador y viene del propio jugador
- sin límite de tiempo: el jugador que sirve puede determinar cuando pone la pelota en juego; en tanto que el botón de jugador esté girado enteramente hacia arriba, la pelota no es servida.

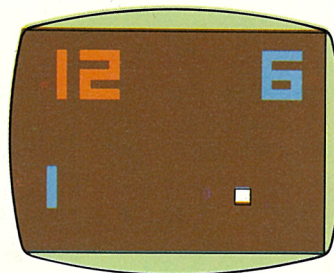
HOCKEY



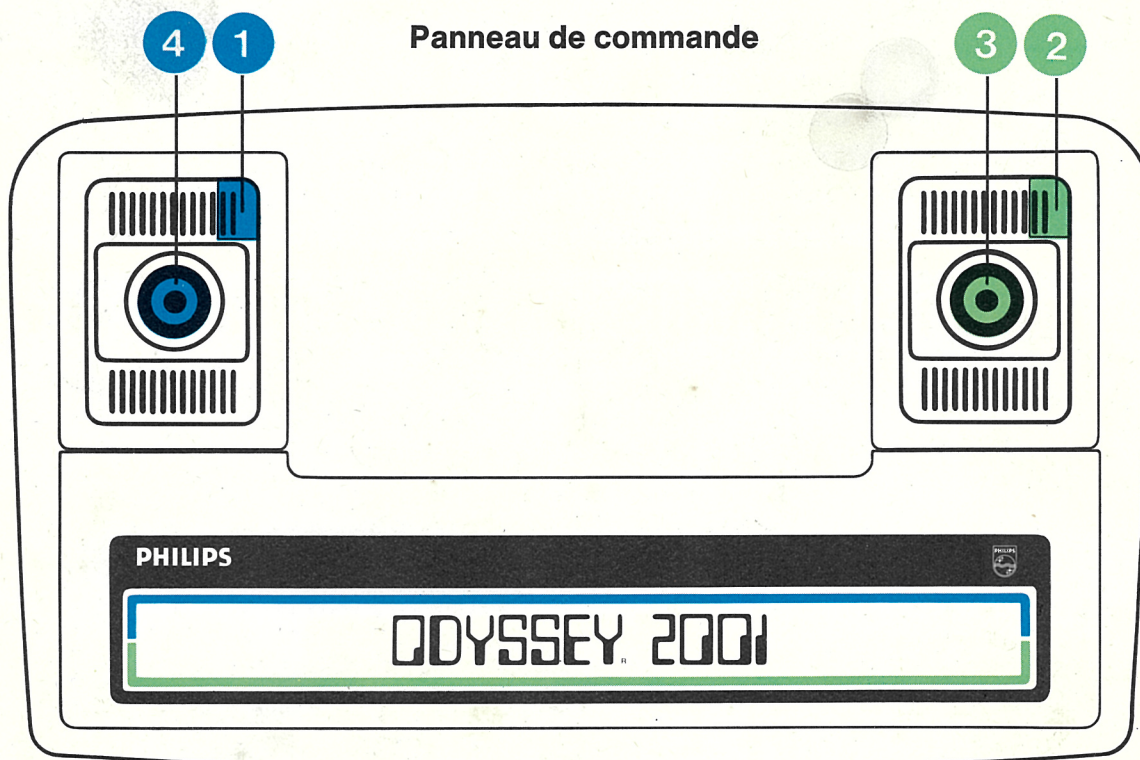
TENIS



FRONTOTENIS



Siempre es visible un solo jugador y este jugador cambia de color para indicar a quien le toca jugar la pelota.



- 1 Touche de sélection de jeu
- 2 Bouton de mise à zéro, fonctionnant en plus de bouton de réduction de joueur
- 3 Bouton de joueur vert
- 4 Bouton de joueur bleu + bouton de mise hors service adversaire (pour jouer seul).

Les trois types de jeu: HOCKEY SUR GLACE, TENNIS ET SQUASH

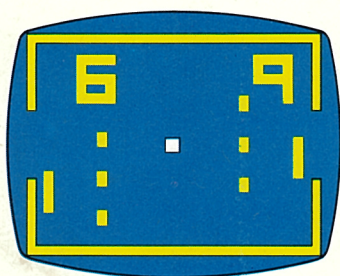
L'Odyssey 2001 comporte quelques conditions du point de vue de la technique de jeu et des qualités favorisant l'action que l'on retrouve dans chaque type de jeu:

- le type de jeu est déterminé par la touche de sélection de jeu (1), qui, après chaque pression, fait apparaître le type de jeu suivant
- chaque jeu finit lorsqu'un des joueurs a obtenu quinze points
- le bouton de mise à zéro (2) permet de recommencer à la position 0-0
- le bouton de mise à zéro (2) sert également à la réduction d'un joueur (par exemple pour obtenir des joueurs de force égale). A cet effet, tournez le joueur qui doit changer le format entièrement vers le haut et enfoncez le bouton de mise à zéro. La position se ramène automatiquement à 0-0.
- Après que le ballon a été retourné quatre fois par un joueur sans marquer un but, on augmente automatiquement la vitesse de jeu. Après un but, l'Odyssey 2001 se ramène automatiquement à la

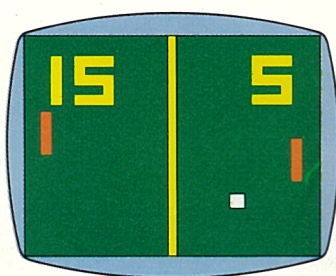
position de vitesse initiale

- on peut régler le son qui se produit pendant la confrontation du joueur avec le ballon, au moyen du régulateur de volume du téléviseur.
- si vous voulez jouer seul, tournez le bouton bleu à fond vers la gauche. Dans ce cas, le bouton joueur est mis hors service, la touche de sélection de jeu reste en fonction et vous jouez donc avec le bouton vert.
- la réservation s'effectue automatiquement à partir de la place où se trouve le joueur et le ballon vient du joueur lui-même
- temps-hors: le joueur au service peut déterminer le moment de l'entrée en jeu du ballon; tant que le joueur est entièrement tourné vers le haut, le service n'est pas joué.

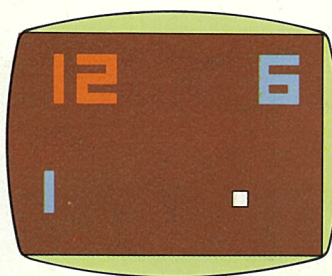
HOCKEY



TENNIS



SQUASH



Il y a toujours un seul joueur visible et ce joueur change de couleur pour indiquer qui doit jouer le ballon.