

DiGiPLAY

INTELLIVISION

A Inteligência na Televisão

BEAMRIDER™



CARTUCHO PARA VIDEO GAME

INSTRUÇÕES

"BEAMRIDER"

INSTRUÇÕES BÁSICAS

A malha de campo de força que é composta de 99 setores está envolvendo a terra, e você é o Beamrider, lançado de sua estação espacial com a missão de eliminar este campo de força. Na batalha você terá que enfrentar e destruir um sem número de alienígenas, enquanto foge dos perigos saltando de facho em facho de luz.

1. **Introduza o cartucho do jogo** no console desligado e em seguida ligue o aparelho.

2. **Coloque o painel flexível** no controle manual.

3. Há 4 variações de jogos:

Jogo 1: um jogador.

Jogo 2: dois jogadores se alternando.

Jogo 3: três jogadores se alternando.

Jogo 4: quatro jogadores se alternando.

Nos jogos com mais de um jogador, uma flecha no alto da tela indicará qual o controle o jogador deverá usar.

4. **Selecione o jogo** apertando o número apropriado 1 a 4, no controle e você estará imediatamente na estação espacial (veja nº 10). O seu painel de controle mostrará: a sua contagem, as duas naves de reserva, o setor em que se encontra, o número de discos inimigos no setor e três torpedos.

5. Para começar o jogo, abra as portas de lançamento da estação espacial e entre na malha de campo de força apertando o disco do controle de mão.

6. **Uso do controle:**

DISCO: para mover sua nave para a esquerda ou direita aperte a borda esquerda ou direita.

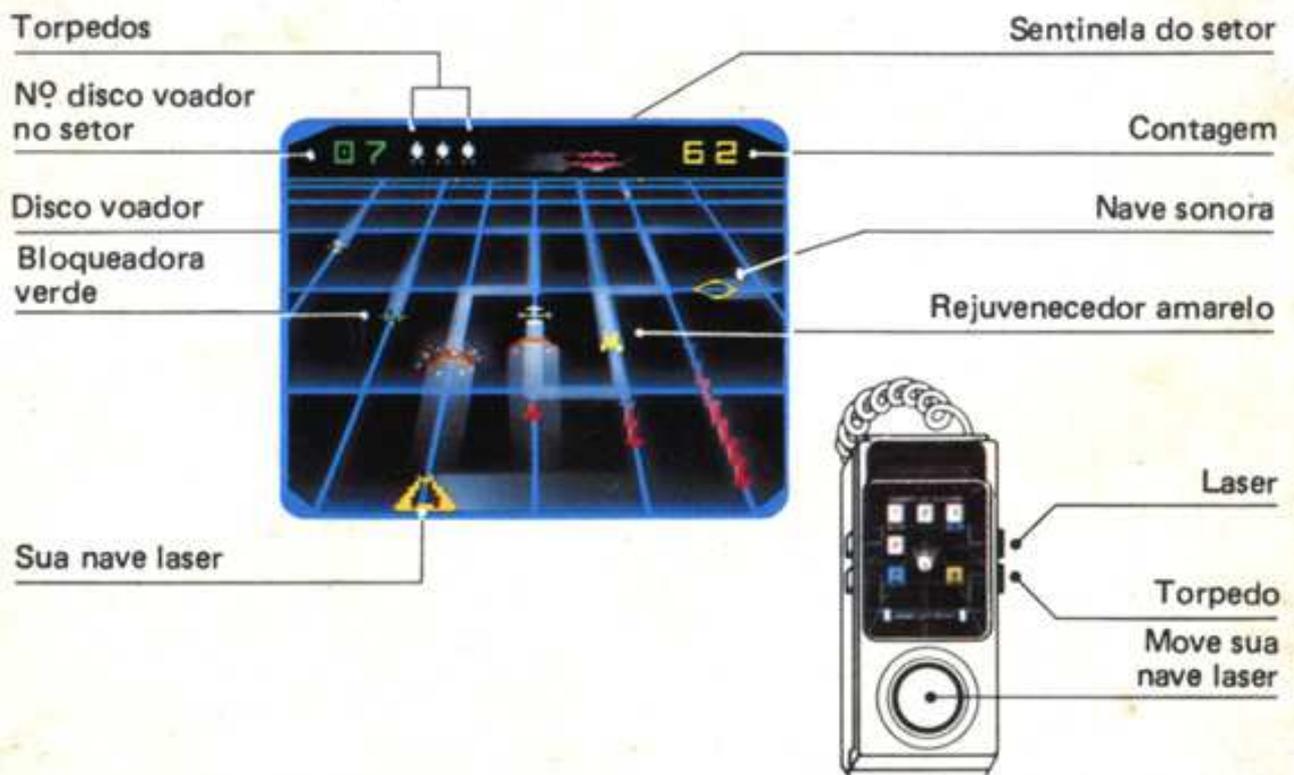
BOTÕES LATERAIS: para atirar com o laser aperte qualquer um dos botões superiores e para lançar o torpedo aperte qualquer um dos botões inferiores.

7. **Controle de pausa.** Se você estiver cansado durante o jogo, poderá suspender a ação apertando simultaneamente 1 e 9, ou 3 e 7. Para retomar o jogo aperte qualquer botão.

8. **Naves inimigas.** Existem 15 discos voadores inimigos em cada setor, que precisam ser destruídos antes que você possa ir para o próximo setor e toda vez que uma nave é abatida o número do canto esquerdo superior da tela diminui de uma unidade.

9. **Armamento.** O chicote laser é efetivo apenas contra certos tipos de invasores (veja encontros perigosos), entretanto os torpedos destruirão o primeiro objeto que ele encontrar no facho. Você só tem 3 torpedos por setor, portanto use-os com cuidado pois são a única arma efetiva contra a grande sentinela do setor.

10. **Estação espacial.** Toda vez que a sua nave for destruída ou quando você completar um setor, retornará pelo hiperespaço para a sua estação espacial, e quando estiver pronto para continuar aperte qualquer botão ou o disco de controle para as portas de lançamento se abrir e ser lançado ao espaço.
11. **Contagem de pontos.** Você ganha pontos a cada vez que abater uma nave sonora, um disco voador, ou a grande nave sentinela do setor. O bonus do setor é adicionado a todas as naves e a sua contagem aumenta à medida que os setores mais difíceis são atingidos.
- **Disco voador branco:** 40 pontos + bonus do setor
 - **Nave sonora amarela:** 200 pontos + bonus do setor
 - **Sentinela do setor:** 300 pontos + bonus do setor
- O valor exato de cada tiro acertado aparecerá em vermelho, por alguns segundos, no lugar da sua contagem no momento em que o inimigo for destruído. Se você conseguir abater a sentinela do setor receberá os pontos descritos acima e mais um bonus para cada nave de reserva de sua frota (cada nave será iluminada somando-se 100 pontos mais um bonus do setor a sua contagem).
12. Você começa um jogo com uma nave a ser lançada mais duas de reserva e o jogo acaba quando terminarem as suas naves.
13. **DESLIGUE O CONSOLE ANTES DE REMOVER O CARTUCHO.**



CENA MONTADA PARA EXEMPLO

RECURSOS ESPECIAIS DO BEAMRIDER

Sentinela do setor. Quando todos os 15 discos voadores brancos forem destruídos a sentinela do setor estará indefesa e cruzará no fundo da tela, mas somente um torpedo poderá destruí-la.

Rejuvenecedores amarelos. Ocasionalmente aparecerão pelos fachos e deixe que eles encontrem com a sua nave. Cada vez que conseguir realizar esta operação ganhará uma nave de bonus, mas se atirar neles por engano ele ficará vermelho e terá que ser evitado.

Opção de desistência. Na versão de mais de um jogador você poderá sair do jogo sem atrapalhar os outros, basta na sua vez de jogar apertar o zero do controle por um segundo, a contagem será omitida e o jogo segue com os outros jogadores.

ENCONTROS PERIGOSOS

Com a primeira volta do chicote laser os discos voadores brancos se aproximam, mas tem mais! Na medida em que você avança através da malha de campo de força uma coleção de alienígenas se materializarão. Até o setor 14 um novo perigo é adicionado a cada vez:

SETOR	ALIENIGENAS	VULNERÁVEL
1	disco voador branco	sim
2	sucata espacial marrom	não
4	nave sonora amarela	sim
6	nave bloqueadora verde	não
8	nave rastreadora verde	não
10	nave de ataque azul	sim
12	perseguidores laranja	não
14	bomba zig-zag vermelha	sim

Somente os objetos vulneráveis são afetados pelos chicotes lasers (discos voadores e naves sonoras são destruídos; naves de ataque e bombas zig-zag são desativadas), qualquer coisa pode ser destruída com um torpedo.

COMO SE TORNAR UM BEAMRIDER

Se você deseja passar o setor 26 e continuar progredindo preste atenção a estas dicas:

- Não fique apertando constantemente o disco. Mantenha controle preciso aprendendo a deslocar de facho em facho seu canhão de chicote laser e assim você não ficará encurralado no canto sem saída.
- Acerte os discos voadores brancos quando eles estiverem longe, antes que possam atirar seus mísseis.
- Quando você perceber o rejuvenecedor amarelo tome cuidado ao tentar pegá-lo pois poderá perder a sua nave. Se um objeto invulnerável estiver na frente poderá usar um torpedo para abrir caminho, mas lembre-se você só tem 3 torpedos por setor e é a única arma que destruirá a sentinela.
- Para matar a sentinela, não espere no facho que você pretende lançar o torpedo, pois os bloqueadores verdes correrão para ele, portanto espere em outro facho para desviar os bloqueadores verdes e vá para o facho desejado e lance o torpedo.
- Aprenda os padrões de movimento dos inimigos e antecipe para melhor eficiência de tiro.

**TECMACHINE
COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DE MÁQUINAS LTDA.**

CENTRAL DE ATENDIMENTO INTELLIVISION

Para sua maior comodidade e rapidez de atendimento, ligue para os telefones:

São Paulo – Capital: 255-8443

São Paulo – Interior e outros Estados: (011) 800-8443

e se informe sobre os endereços mais próximos de você.

Nós pagaremos sua ligação.

OFICINAS DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

São Paulo – Capital:

Rua Padre Benedito Camargo, 371 – Tel.: 294-0693

Santo André: Rua Prefeito Justino Paixão, 252 – Tel.: 449-1933