

ATARI[®] 2600[™]

E.T.* *THE EXTRA-TERRESTRIAL*



* E.T. and the E.T. character are trademarks of and licensed by Universal City Studios, Inc.
© 1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.

Versão 1.0
16/09/2021
Marcelo Eiras
mceiras@pobox.com

1. Ajude o E.T. a voltar para casa!



Que tipo de planeta louco é esse, afinal? Viemos aqui para realizar um estudo simples de planetas primitivos e veja o que aconteceu! Essas ... coisas ... vieram e assustaram meus amigos. Antes que eu percebesse, todos os meus amigos embarcaram em nosso navio-farol e voaram para casa.

O que eu faço agora? O único em quem posso confiar é aquele simpático alienígena - EIIIIleott. Ele me dá aquelas saborosas pílulas de energia (como ele as chama? Reeessseess Peeesssss?) Mas esses outros alienígenas! Cada vez que me preparo para montar meu comunicador transgaláctico, eles vêm e me leve embora. Aquele com o jaleco branco enfia aquele dispositivo de medição de temperatura na minha boca (eu me pergunto por que ele ficou tão chateado quando ele derreteu?), E o outro com o sobretudo continua murmurando aqueles sons estranhos (Naaashaaannaall Seeecuuuu-reettee?) Eu só quero ir para casa!

Espero que EIIIIleott e eu possamos reunir todas as peças do meu comunicador antes que minha energia acabe.

Oh, oh. Lá vêm aqueles alienígenas malucos de novo. Me ajude, EIIIIleott! Me ajude a chegar em casa!

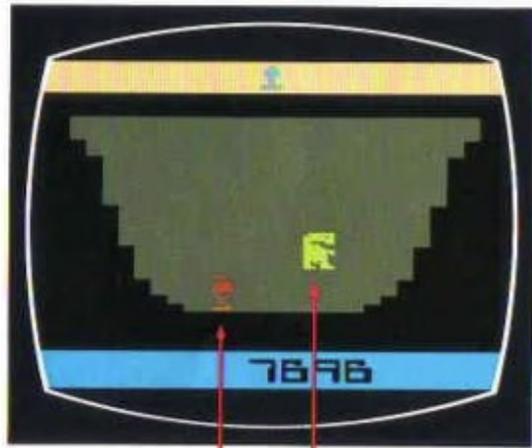
2. O Jogo

Sua missão é ajudar E.T. encontrar as três peças de seu telefone interplanetário, chamar sua nave e guie-o até o lugar de pouso a tempo de ser resgatado. Faça isso antes que a energia de E.T. acabe. e você vai ganhar a rodada e marcar pontos!

E.T atravessa seis locais no planeta Terra. Quatro deles estão cheios de armadilhas - eles são cheios de buracos profundos (Figura 1) nos quais E.T. pode cair (Figura 2). Um quinto site (Figura 3) mostra a casa de Elliott, o Instituto de Ciência e o prédio do FBI. Aqui, E.T. é levado pelo cientista para ser estudado. O sexto local (Figura 4) é um cenário de floresta onde E.T. primeiro pousar e onde o navio pousará para buscá-lo.



FIGURA 3



Peça do telefone E.T.

FIGURA 2 - E.T. caindo num buraco.

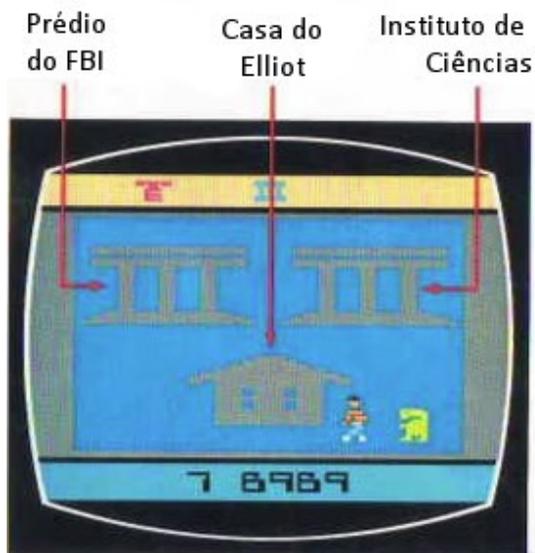
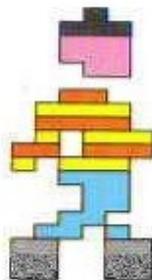


FIGURA 3



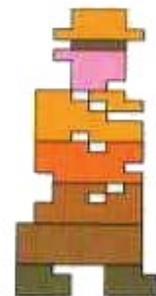
E.T.



Elliot



Cientista



Agente do FBI

Uma rodada termina quando E.T. embarca na nave espacial. No final de cada rodada, todos os seus pontos de bônus são exibidos. Se você quiser jogar outra rodada, basta pressionar o botão de controle.

Peças de telefone da E.T. e os doces serão redistribuídos para que ele os encontre novamente. Você pode jogar quantas rodadas quiser, pois seus pontos de bônus serão acumulados.

Um jogo termina quando E.T. fica sem energia ou quando você decide parar de jogar.

Em cada site E.T. move-se através de várias zonas de poder.

Enquanto em uma zona de poder, E.T. pode executar apenas um de seus poderes extraordinários que correspondem aos símbolos a seguir.

Por exemplo, se E.T. está pronto para ligar para ele

nave espacial, ele deve estar em uma zona de "chamada de nave". Como E.T. está em uma zona de potência, o símbolo para essa zona aparece na parte superior central da tela (Figura 4). No início de cada nova rodada, as zonas de poder são redistribuídas em cada local.



Figura 4 - Local de pouso do E.T.

As zonas de poder são as seguintes:



Zona de encontrar peças do telefone

A energia executada nesta zona será revelada ao E.T. se uma parte de seu telefone interplanetário está oculta na tela atual. (A peça piscará conforme mostrado na Figura 1.) E.T. deve ir até a peça do telefone e tocá-la. Em seguida, por telecinesia, ele se moverá para o canteiro de obras do telefone na parte superior da tela (veja a Figura 4).



Zona de mandar humanos de volta

E.T. pode enviar o agente do FBI, Elliott, e o cientista de volta aos seus respectivos edifícios em Washington, D. C.



Zona de comer doces

E.T. come uma das peças de doce que está carregando e a converte em energia. A Figura acima mostra a aparência dos pedaços de doce. Nota: Quando E.T. come um pedaço de doce, a contagem de doce diminui a energia de E.T. em um ponto.



Zona de chamar o Elliott

Elliott irá ao resgate de E.T. quando E.T. chamar desta zona. Se E.T. tem nove peças de doce, Elliott levará o doce, perseguirá humanos perigosos e partirá para encontrar uma peça de telefone perdida. Elliott, então, levará o telefone para a E.T. Se E.T. tem menos de nove peças

de doce, Elliott pegará o doce e voltará para casa. Você ganha pontos para cada peça de doce que Elliott leva para casa (consulte a seção 5, PONTUAÇÃO).



Zona de movimentação para uma nova tela

Executar este poder fará E.T. se mover imediatamente para um nova tela na direção indicada pela seta.



Zona de chamar espaçonave

E.T. pode usar esta zona para chamar sua espaçonave de resgate depois que o telefone for montado. Uma vez que E.T. executa seu poder de "chamada de navio", um relógio aparecerá no canto superior direito da tela (conforme mostrado na Figura 4. O relógio fará a contagem regressiva do tempo E.T. tem que chegar à zona de pouso.

Na maioria dos casos, E.T. não pode chamar sua espaçonave quando um humano está presente. (Consulte a Seção 4, CONTROLES DO CONSOLE para exceções).



Zona de pouso

E.T. deve estar na zona de pouso para ser resgatado. Se um humano estiver na tela quando a nave de resgate aparecer, a nave partirá sem E.T. e ele ficará enclalhado mais uma vez.

NOTA: Às vezes, a espaçonave ainda pousará quando Elliott estiver presente. (Consulte a Seção 4, CONTROLES DO CONSOLE para obter detalhes.)

Enquanto tentava voltar para casa, E.T. encontra muitos obstáculos. Ele pode cair em um buraco, o agente do FBI pode tirar seus pedaços de telefone e doces tocando-o, o cientista pode detê-lo para estudos científicos, ou E.T. pode simplesmente ficar sem energia.

NOTA: Se E.T. tem qualquer peça de telefone quando o agente do FBI o tocar, o agente do FBI pegará uma das peças e a esconderá em um buraco. Se E.T. não tem peças de telefone, o agente do FBI levará todos os pedaços de doce que E.T. está segurando.

E.T. usa energia quando procura peças de telefone, executa poderes especiais ou quando está fugindo de humanos perigosos. Embora E.T. pode reabastecer sua energia com peças de doces, o suprimento é limitado, então elas só devem ser usadas como energia em uma emergência.

Se a energia de E.T. expirar antes de ele ser resgatado, Elliott aparecerá na tela para salvar o E.T. fundindo-se com ele. Esta “medida de emergência” resulta em uma E.T. revivida. carregando 1.500 unidades de energia. Elliott pode se fundir com E.T. três vezes por jogo. Uma vez durante uma rodada, entretanto, E.T. pode encontrar uma flor murcha escondida no fundo de um buraco. Se E.T. revive a flor, Elliott recebe a capacidade de se fundir com a E.T. uma vez extra. Se E.T. fica sem energia após a última “medida de emergência”, E.T. entra em hibernação para aguardar a próxima tentativa de resgate.

3. Usando o controle

Use seu Joystick com este cartucho ATARI®. Certifique-se de que os cabos do controle estejam firmemente conectados às tomadas na parte traseira do seu jogo ATARI 2600™ Video Computer System™. Segure o joystick com o botão vermelho no canto superior esquerdo, em direção à tela da televisão. Use o conector LEFT CONTROLLER para este jogo para um jogador. (Consulte a Seção 3 do seu Manual do Proprietário para obter mais detalhes.)

COMEÇANDO O JOGO

Pressione o botão RESET no console ou pressione o botão vermelho no Joystick para iniciar o jogo.

E.T. move-se para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda e diagonalmente na mesma direção em que você move o joystick. Para ajudar a E.T. levite para fora de um buraco, pressione o botão e empurre o joystick para frente. Para ajudar a E.T. faça uma fuga rápida do agente do FBI e do cientista, mova o joystick na direção desejada e pressione o botão do joystick. Lembre-se de que quanto mais você se mover, mais energia usará!

Pressione o botão do controlador para executar uma alimentação enquanto estiver em uma conexão de alimentação. A cabeça de E.T. se elevará sempre que ele executar um poder.



4. Controles do Console

SELEÇÃO DE JOGO

Pressione o botão GAME SELECT para selecionar uma variação do jogo. As variações são:

Jogo 1 - Todos os humanos presentes no jogo.

Jogo 2 - Elliott e agente do FBI presentes, nenhum cientista.

Jogo 3 - Apenas Elliott presente no jogo.

REINICIALIZAÇÃO DE JOGO

Pressione o botão GAME RESET para iniciar o jogo. Cada vez que GAME RESET é pressionado, o jogo recomeça.

DIFICULDADE

O botão DIREITO DIFICULDADE controla a velocidade dos humanos. Na posição A, os humanos se movem mais rápido do que na posição B. A chave LEFT DIFFICULTY determina as condições de pouso do navio de resgate. Se a chave estiver na posição A, Elliott não pode estar presente no campo de pouso quando o navio de resgate chegar. Se a chave estiver na posição B, Elliott pode estar presente quando E.T. chama o navio e quando ele pouso.

TROCAR TIPO DE TV

Em um aparelho de televisão em cores, o jogo aparecerá em cores. Em uma TV em preto e branco, o jogo aparecerá em preto e branco. A chave TV TYPE não é usada neste jogo.

5. PONTUAÇÃO

Existem quatro maneiras de ganhar pontos especiais no jogo: mantendo a contagem de energia de E.T., carregando doces para a nave de resgate, dando a Elliott pedaços de doces e coletando mais de 31 pedaços de doces em uma rodada. Sua pontuação é exibida na tela no final de um jogo ou quando E.T. embarca na espaçonave de resgate.

PENALIDADE

Depois de E.T. coleta 31 unidades de doce, ele perde 700 unidades de energia para cada nova peça de doce que pega. As unidades de energia são subtraídas da contagem de energia E.T. na próxima rodada jogada.

Os pontos de bônus são pontuados da seguinte forma:

Pedaços de doces levados para a espaçonave de resgate	490 pontos cada
Pedaços de doces dado a Elliott	770 pontos cada
Pedaços de doce após a 31ª unidade	1000 pontos cada
Energia restante	1 ponto por unidade

6. DICAS ÚTEIS

Este manual fornece as informações básicas de que você precisa para resgatar E.T. Mas lembre-se, E.T. é um jogo de aventura e os jogos de aventura estão cheios de surpresas. Portanto, mantenha os olhos e a mente abertos, experimente várias técnicas e espere o inesperado! A seguir estão apenas algumas dicas para ajudá-lo a que o E.T. seja resgatado antes que sua energia acabe. Conforme você joga, você descobrirá outras estratégias.

1. Use os buracos como zonas de escape. Como os humanos não podem entrar nos buracos, E.T. pode cair deliberadamente em um se um humano ameaçador se aproximar. Lembre-se de que entrar e sair de buracos custa energia.
2. Uma vez que apenas um humano de cada vez pode estar na tela com E.T. ocasionalmente você pode permitir que o cientista capture E.T. Dessa forma, o agente do FBI não pode chegar ao nosso herói e tirar peças preciosas do telefone.
3. Dê a Elliott o máximo possível de pedaços de doces. Quanto mais você dá a ele, mais pontos de bônus você ganha no final do jogo.
4. Para pausar o jogo, caia com o E.T. um buraco. Você pode deixá-lo lá pelo tempo que quiser, sem colocar o E.T. em perigo ou perder energia. Quando estiver pronto para jogar novamente, levite E.T. para fora do buraco e retome o jogo.
5. Às vezes E.T. cairá em um buraco depois de levitar até a superfície do planeta. Para evitar isso, mova E.T. direita ou esquerda imediatamente após a cena mudar do interior do buraco para a superfície do planeta. E.T. irá mover-se do buraco para o chão da superfície, na mesma direção em que você move o joystick.

