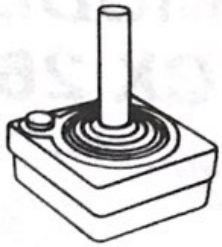
MODELO
CX 2629

PARAQUEDISTA

Usar controle de pino com este cartucho-programa. Assegure-se que os controles estejam firmemente conectados na parte trazeira do console. Conserve os controles com o botão vermelho de seu lado esquerdo para cima e em direção da TV. Veja maiores detalhes na secção 3 do manual do comprador.

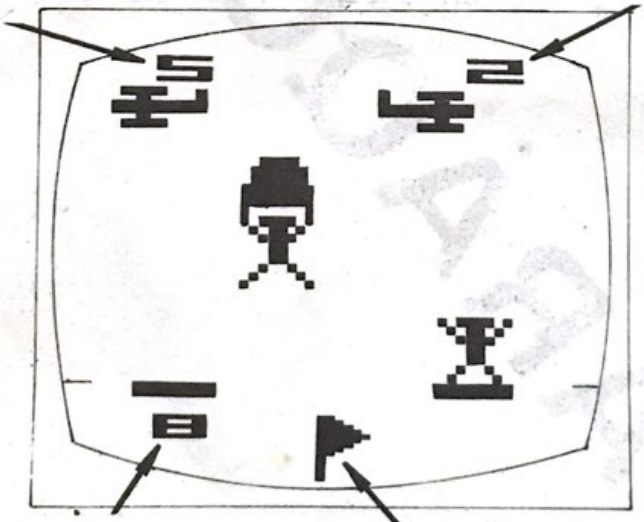


NOTA: A unidade "CONSOLE" deverá sempre estar desligada, quando for inserido ou removido qualquer cartucho-programa. Este ato prolongará a vida do equipamento, bem como protegera seu circuitos.

COMO JOGAR

N.° do jogo e pontos do jogador da esquerda

Pontos do jogador da direita



N.° de saltos a efetuar

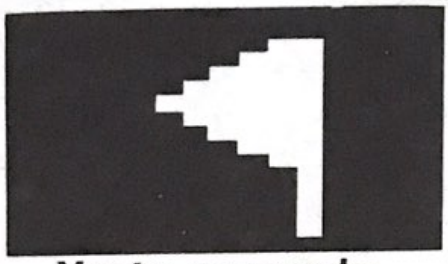
Indicador de vento

Sua tarefa inicial, é a de guiar o paraquedista em seu pouso, sobre o ponto de pouso. A tarefa final, é a de fazer mais pontos que seu oponente. Para pousar o paraquedista, sobre o ponto de pouso, e consequentemente marcar ponto você precisa:

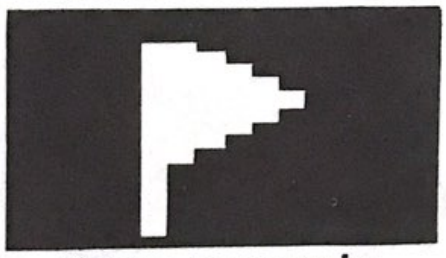
- Fazer o paraquedista saltar do avião.
- Abrir o paraquedas.
- Controlar o impulso de descida do paraquedas.
- Pousar o paraquedista sobre o ponto de pouso.

Existe 5 jogos, para 2 jogadores cada, e, com nove saltos para cada jogador.
Ambos os aviões cruzam a tela simultaneamente, porém em direções opostas.

FATOR VENTO

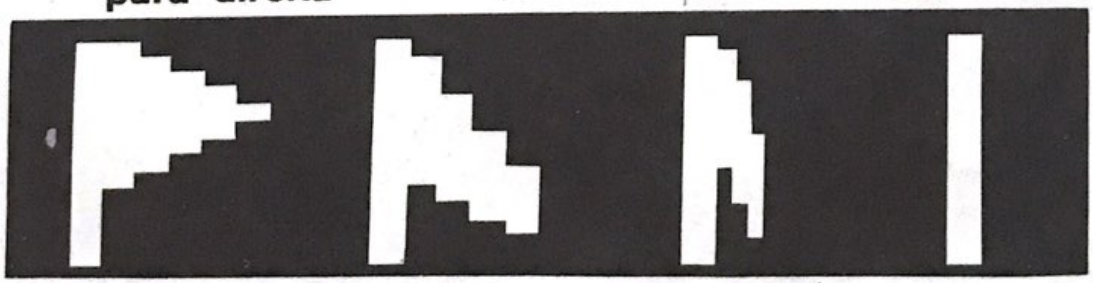


Vento soprando para esquerda



Vento soprando para direita

O jogador deve levar em conta o fator vento, durante cada salto, exceto nos jogos n.ºs 3 e 4. O indicador de vento, localizado na tela, no centro e ao fundo, indica a velocidade e direção do vento. Se o indicador estiver apontando para a direita, significa que o vento está soprando para a direita, caso estiver apontando para a esquerda, quer dizer que o vento está soprando para a esquerda. A velocidade do vento está mostrada logo abaixo.



vento forte | **vento médio** | **vento fraco** | **sem vento**

O fator vento muda entre um salto e outro, podendo ainda variar durante o salto.

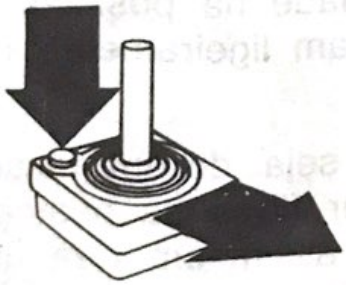
CONTROLE DO CONSOLE

Para selecionar o jogo, acione o botão "SELETOR". O número do jogo aparecerá no canto esquerdo, no alto da tela.

Para iniciar o jogo, acione o botão "PARTIDA". Durante o jogo, aparecerá no canto esquerdo, abaixo na tela, o número de saltos a serem ainda efetuados.

CONTROLES

O jogador da esquerda, usa o controle da esquerda, e o da direita o outro. Os jogadores não tem controle sobre o vôo dos aviões na tela.
Eis como operar os controles:



1 Acione o botão vermelho para fazer saltar o paraquedista.

2 Acione o pino do controle para baixo (em sua direção), para fazer abrir o paraquedas.

3 Acione o pino do controle para a direita ou esquerda, para dirigir o salto, para a direita ou esquerda, contra o vento.



RESULTADOS

Eis como combinar nervos e categoria para abater seu oponente. Você só marca pontos, quando o paraquedista pousar no centro do ponto de pouso, com seu paraquedas aberto.

O MÁXIMO DE TEMPO QUE SE LEVAR PARA ABRIR O PARAQUEDAS, LHE PROPORCIONA MAIOR NÚMERO DE PONTOS

Você pode marcar de 0 a 11 pontos, em cada salto realizado, dependendo exatamente de pousar o

paraquedista com o paraquedas aberto, sobre o ponto de pouso, máximo de tempo depois do mesmo ter saltado do avião.

Se o paraquedista atingir o chão, sem que o paraquedas se abra, o jogador perde 4 pontos.
O máximo de pontos que pode ser alcançado por cada jogador, é de 99 pontos, sendo que o número de pontos marcados por cada jogador, aparece na tela, no alto, no canto correspondente a cada jogador.

DIFICULDADES

Os jogadores principiantes deverão de preferência jogar com o botão de dificuldade na posição "B". Na posição "A", os aviões voam ligeiramente mais rápidos.

Existe a possibilidade, caso seja do interesse dos jogadores, em que um jogador fique na posição "A" e o outro na "B", sendo que assim um terá uma ligeira vantagem sobre o outro.

O botão dificuldades se torna sem efeito no jogo 5, pois neste jogo ambos aviões voam mais rápido.

DESCRIÇÃO DOS JOGOS

Os jogos, 1 e 2, são identicos, com apenas uma diferença. No jogo 2 o ponto de salto é um pouco menor de que no jogo I, o que vem dificultar ligeiramente a marcação de pontos. Os pontos de salto mudam de lugar a cada salto.

Nos jogos 3 e 4, os pontos de salto se movem continuamente, não existindo o fator vento. No jogo 4, o ponto de salto e menor de que no jogo 3.

No jogo 5 existe um só ponto de salto. Marca ponto o jogador que conseguir pousar seu paraquedas primeiro.