

ESCALADA

15143318163

ESCALADA

Escalada é um jogo de destreza e reflexo. Cabritos montanheses perversos, índios com suas flexas e águias lançando pedras estão entre você e seu objetivo — o fim do desfiladeiro. O objetivo do jogo consiste em acumular o maior número possível de pontos e evitar os perigos no caminho. O desfiladeiro é dividido em três partes: a Fenda, as Colinas dos Índios e o Despenhadeiro da Águia.

INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

1. Antes de inserir ou remover o cartucho, certifique-se de que o Computador está desligado. Caso contrário, seu cartucho poderá ser danificado.
2. Conecte o CP 400 ao aparelho de televisão. Consulte o seu manual de operação para obter maiores informações a esse respeito.
3. Você poderá usar as teclas de seta ou o joystick para controlar o seu aventureiro. Se for usar o joystick, conecte-o na tomada apropriada na parte traseira do Computador.
4. Insira o cartucho Escalada, com o rótulo para cima, na gaveta ao lado do teclado.
5. Ligue o televisor e sintonize-o no canal 3 ou 4.
6. Ligue o CP 400. Talvez, você precise ajustar o foco no televisor e pressionar as teclas RESET para obter uma imagem clara.

O JOGO

Num jogo normal, você terá três escaladores; entretanto, se você desejar praticar com cinco, simplesmente mantenha a tecla ENTER pressionada ao ligar o Computador.

A FENDA

Cinco trilhas, interligadas por escadas, levam-no à Fenda. Cada uma tem uma ponte que atravessa uma fenda enorme ao lado do desfiladeiro. Você deve escalar cada trilha, colocar uma carga de dinamite nas extremidades de cada ponte e evitar as marradas dos cabritos montanheses que tentarão tirá-lo da trilha. No caso deles conseguirem, você perde um escalador. Para evitar um cabrito montanhês, salte sobre ele, pressionando a barra de espaço ou o botão de disparo do joystick.

Após colocar as dez cargas de dinamite, você deverá detoná-las. Caminhe (não salte) até o detonador. Ao detonar a dinamite, a explosão o lançará nas Colinas dos Índios.

COLINAS DOS ÍNDIOS

Aqui, flechas mortais serão atiradas por índios hostis. Defenda-se de duas formas: pule sobre as flexas, ou use os escudos mágicos que estão nas primeira, terceira e quinta trilhas. Caso escolha usar um escudo, deverá posicionar o seu escalador debaixo dele e então pular para agarrá-lo.

ATENÇÃO: o escudo mágico não durará indefinidamente. Esteja preparado para saltar se ele desaparecer; no entanto, não se esqueça:

Você não pode pular ou escalar de posse do escudo!

Se você conseguir subir as colinas, seu escalador será transportado misteriosamente para o Despenhadeiro das Águias. Aqui, você deve saltar de um platô para outro, enquanto escapa das pedras lançadas por três águias furiosas. Não caminhe nas bordas ou erre um salto. Isto custará a vida de seu escalador! Você também o perderá se tentar retroceder.

Quando chegar no topo do despenhadeiro, um cabrito montanhês o marrará de volta à Fenda. Você ganhará um escalador e seus pontos continuarão a crescer. Mas, o jogo se torna mais difícil! A ação se acelera e... não vamos estragar a surpresa que reservamos para você. Dica: Você poderá ficar em apuros na trilha de cima, na segunda vez que passar pelo desfiladeiro.

PONTUAÇÃO

A FENDA

Colocar uma carga de dinamite	200 pontos
Montar um cabrito	200 pontos
Destruir a ponte	3 000 pontos

COLINAS DOS ÍNDIOS

Pular sobre flechas	200 pontos
Proteger-se com um escudo mágico	500 pontos
Escapar das Colinas dos Índios	3 000 pontos

DESPENHADEIRO DAS ÁGUIAS

Pular para o próximo platô superior	200 pontos
Chegar ao fim do despenhadeiro	3 000 pontos e um escalador

O jogo pode ser controlado pelo teclado ou pelo joystick como mostrado:

Teclado	Movimento do escalador
←	para a esquerda
→	para a direita
↑	para cima
↓	para baixo
Barra de espaço	Salto

PAUSA

Você verá interromper o jogo a qualquer hora, tanto no modo de teclado como no de joystick, pressionando a tecla P. Isto provocará uma pausa por um período indeterminado. Para retomar a ação, pressione a tecla P novamente.

Boa sorte!