15143318162


ESTE LADO PARA CIMA
ILHAS
15143318162
PROSOFT®

ILHAS

INSTRUÇÕES DE INSTALAÇÃO

Certifique-se da conexão apropriada dos joysticks ao Computador. Cada jogador ficará com um joystick. Ligue a TV e aumente um pouco o volume. Instale o cartucho na gaveta do lado direito do seu Computador. Então, ligue o Computador.

INTRODUÇÃO

O objetivo do Ilhas consiste na obtenção do maior número de pontos possível mediante a eliminação dos mísseis inimigos antes que eles destruam suas ilhas. Se você não errar, ganhará outras ilhas e verá seu número de pontos multiplicado.

USANDO O JOYSTICK

Você precisa de um joystick para jogar Ilhas. A alça de mira na tela (na forma de um "+") indica onde seu míssel explodirá. Mova o joystick para a esquerda para fazer com que sua mira se desloque para a esquerda da tela. Movendo-o para a direita, a mira se deslocará para a direita. Empurrando o joystick para a frente, sua mira se deslocará para cima. E puxando-o para trás, sua mira se deslocará para baixo.

INÍCIO DO JOGO

Após a inserção do cartucho Ilhas no CP 400, aparecerá na tela:

ILHAS

1984

1 OU 2 JOGADORES

O JOGO

Pressione 1 ou 2 para selecionar o número de jogadores no início do jogo. O joystick direito é usado pelo primeiro jogador (ou pelo único jogador quando for o caso). Uma flecha no topo da tela indicará os pontos do jogador atual para indicar de quem é a vez de jogar. Os pontos do primeiro jogador aparecerão no canto superior esquerdo da tela. Os do segundo estarão no canto superior direito.

OPERAÇÃO

Os mísseis inimigos começarão a aparecer formando uma barreira implacável e constante a suas seis ilhas. Alguns são mísseis de ogiva múltipla, se dividindo em vários níveis menores e provocando várias explosões. Em níveis diferentes, a tela mu-

dará de cor, dificultando assim o reconhecimento de inimigos. Em níveis mais difíceis, serão usadas bombas inteligentes capazes de escapar de seus mísseis.
Felizmente, você possui três submarinos localizados estrategicamente, cada um contendo nove mísseis. Você posiciona sua mira e dispara um míssel para interceptar os mísseis inimigos. Aponte para onde eles deverão estar — nunca onde eles estão agora. Seu míssel tem de explodir na mesma hora em que o míssel inimigo chega no alvo.
Você ainda pode escolher qual submarino dispara o míssel, pressionando Z , X ou C , que correspondem aos submarinos 1, 2 e 3 respectivamente (, . / também poderão ser usados para disparar os mísseis dos submarinos 1, 2 e 3). Dois jogadores acharão mais fácil disparar mísseis se cada um escolher um grupo separado de teclas de disparo. (Por exemplo, o jogador 1 usa as teclas Z , X e C para atirar; e o jogador 2, as , . / .) Esgotando os mísseis de um submarino, você deverá passar para um outro que ainda tiver mísseis sobrando.

PONTUAÇÃO

A tela abaixo mostra o placar e a legenda de cada fator que influencia em seus pontos.

O jogador 1 lança mísseis dos submarinos:

1 2 3
Z X C

ou

< > ?/

O jogador 2 lança mísseis dos submarinos:

1 2 3
Z X C

ou

< > ?/

1 — Placar do jogador
2 — Indicador de jogada
3 — Multiplicador de pontos
4 — Placar do jogador 2
5 — Mísseis inimigos (5 pontos cada)
6 — Míssel inimigo de ogiva múltipla (5 pontos cada)
7 — Bombas inimigas inteligentes (20 pontos cada)
8 — Sua mira (move-se com o joystick)
9 — Seus mísseis, 1 ponto cada (nove mísseis por submarino)
10 — Suas ilhas (20 pontos cada)

Seu total de pontos dependerá dos seguintes fatores:

1. O nível do jogo. No topo da tela, você verá um 1 X para iniciar. Com o desenrolar do jogo, ele mudará para 2 X, e então para 3 X etc. É o multiplicador de pontos, que aumenta os seus pontos de acordo com o fator exibido.

2. Cada míssel inimigo que você destrói vale 5 pontos. Se o míssel desce a uma certa profundidade, ele se divide em várias ogivas. Cada ogiva vale 5 pontos.

3. As bombas inteligentes (em níveis superiores) valem 20 pontos cada. Elas aparecem na forma de sinais de soma (+) na tela. Cuidado: elas podem atacá-lo.

4. As ilhas valem 20 pontos cada. Se você impede o inimigo de destruir qualquer uma das seis ilhas durante um ataque, você ganha 120 pontos (seis ilhas vezes 20 pontos por ilha).

5. Os mísseis que lhe restarem no final de um ataque valem 1 ponto cada. Tente acertar todos.

6. Ao acumular 2000 pontos, você recebe uma ilha substituta (no caso de uma das seis ter sido destruída). Essa ilha substituirá uma de suas ilhas destruídas. Se todas ainda estiverem intactas, ela ficará de reserva. Você não obterá pontos por essa ilha prêmio até que ela substitua outra destruída.

REINÍCIO

Após sua derrota total ou sua rendição (pressionando R , a entrada do jogo reaparecerá na tela). Para jogar novamente, pressione a tecla 1 ou 2 a fim de selecionar o número de jogadores. O inimigo se reagrupará e a batalha começará novamente.

Boa sorte! (Você vai precisar!)

Nota especial para jogadores experientes

Em níveis muito avançados, os mísseis inimigos são disparados muito rapidamente e em número crescente. Você deverá tentar destruir tantos mísseis inimigos quanto possível com cada disparo. Se você explodir um míssel perto da borda da tela, parte da explosão será refletida no outro lado. Essa manobra poderá surtir um grande efeito se houver mísseis em ambos os lados da tela. Com um único míssel, você poderá destruir dois mísseis inimigos e conservar suas defesas.

Durante um ataque, você poderá usar um dos seus mísseis para explodir seu placar ou o do seu oponente. Os pontos serão restaurados no início da próxima rodada, mas o efeito psicológico poderá ser devastador se o seu adversário não estiver preparado para esse tipo de estratégia. A destruição dos placares não implica a aquisição de pontos e lhe custará a perda de mísseis. Somente você poderá decidir se esse recurso valerá a pena.