
PEGACOME
15143318169

PEGA-PEGA

ACIONAMENTO

1. Ligue o Computador ao aparelho de TV.
2. Instale o cartucho conforme explicado no manual do seu CP 400.
3. Ligue o Computador e, então, o televisor.
4. Se for usar o joystick, certifique-se de que este está corretamente conectado na tomada JOY-DIR (joystick direito).
5. O título do programa deve então aparecer com um fundo musical *La Cucaracha*.

O JOGO

Se você não pressionar tecla alguma, o Computador vai fazer uma pequena demonstração do jogo. O labirinto deve surgir e você poderá ver o jogador que você controla percorrendo os corredores. Note as proporções do labirinto. Ele é muito grande, e por isso uma lupa é usada para localizar a posição do jogador. Onde o jogador for, a lupa o seguirá.
No alto da tela está o maior placar atingido nesta série de partidas. Na parte de baixo, a mensagem: JOGO PEGA-PEGA. Se você pretende usar joysticks, pressione o botão de disparo para começar. Caso contrário, use a barra de espaço. Você ouvirá novamente *La Cucaracha*, enquanto o seu labirinto está sendo desenhado. No alto da tela estará uma mensagem informando-lhe a quanto tempo você está percorrendo o labirinto; na parte de baixo, o seu placar até agora.
Para usar o teclado ao movimentar o seu personagem na tela, use as teclas de setas. Com joysticks, basta mover a alavanca na direção desejada.

PERCORRENDO O LABIRINTO

Seu objetivo é percorrer o labirinto removendo os pontos brancos dos corredores o mais rápido possível, sem encontrar ou ser alcançado por um dos oito besouros que o perseguem. Para cada ponto branco removido, você recebe 10 pontos. Mas, cuidado! Onde quer que vá, você deixará um rastro de pontos coloridos.
Os besouros percorrem sem direção o labirinto até encontrarem a trilha de pontos coloridos. Aí, então, eles pegam o rastro e vão direto para cima do seu jogador. Para dificultar essa perseguição, dê voltas ou coloque trilhas confusas para que os besouros se desorientem.
Para parar o jogo, pressione BREAK

Você voltará para a tela de título, onde você verá uma nova demonstração, ou começará de novo.

Se um besouro o alcançar, o jogo estará terminado. Quando isso acontece, todos os besouros dançam de alegria. É bom evitá-los, portanto!

Cada vez que o jogo começa, um novo traçado é criado para o labirinto. Por isso, não conte com a sua memória para melhorar seu desempenho.

Existe ainda um outro problema no labirinto. À medida que o tempo passa e você não remove os pontos brancos, você perde pontos. Um ponto para cada segundo perdido. A técnica é procurar o melhor caminho possível, não deixando pontos para trás, pois, ao voltar, você terá que passar por lugares onde não existem mais pontos brancos e perderá pontos aí. Além do que, os besouros continuam em seu encalço.

A melhor forma de avaliar os melhores caminhos é observar em volta da lupa para localizar lugares onde as paredes dão voltas. Você deve usar esses lugares para "despistar" os besouros. Quanto mais voltas você der, mais confusos eles ficarão. Cada vez que você conseguir remover todos os pontos brancos sem ser alcançado, um labirinto ainda mais complicado será criado e um besouro a mais estará na sua pista.

DICAS INTERESSANTES

Não se preocupe se, ao remover o último ponto, os pontos relativos não surgirem no placar. Se você não recebeu os pontos antes do jogo acabar, o próximo labirinto mostrará esses pontos.

Ao se tornar um perito no Pega-Pega, você poderá tornar as cóisas um pouco mais desafiadoras. Para isso, logo depois de ligar o Computador, pressione INTER. Agora você terá 16 besouros para despistar. Se conseguir despistá-los, um novo labirinto surgirá também com 16 besouros. Em outras palavras, você nunca verá mais do que 16 besouros atrás de você.

DIVIRTA-SE!