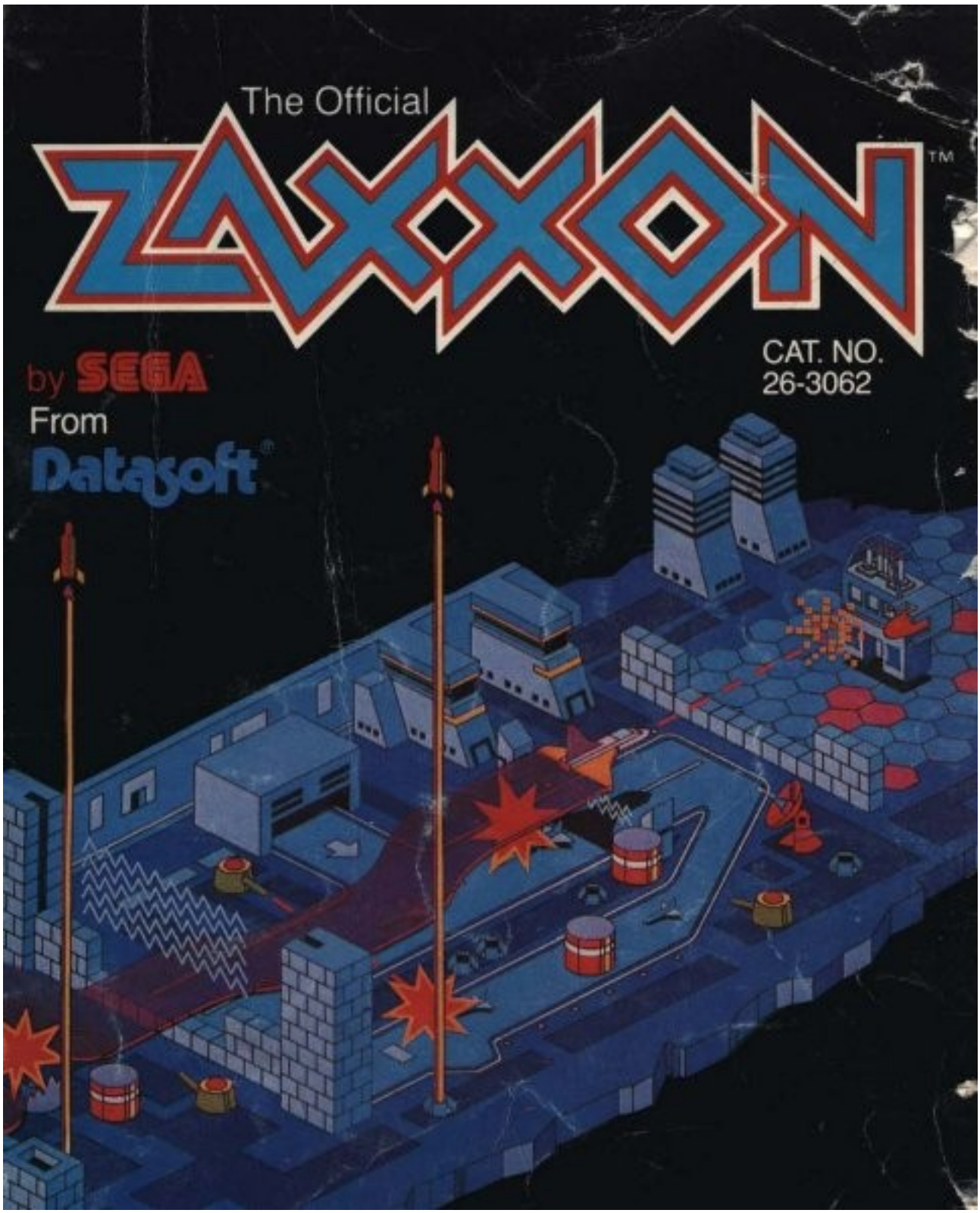


Z A X X O N

o original da SEGA

trazido pela DATASOFT

para o TRS-80 Color Computer

REQUISITOS

•TRS-80 Color Computer, com 32K RAM;
•Televisão (para os melhores resultados de cor);
•Joystick;
•Gravador K7 CCR-81 (ou equivalente).

OBJETIVO

Você é o piloto de uma nave de combate que tem por missão encontrar e destruir Zaxxon, o robô-assassino. Para atingir o seu objetivo, você deve evitar os perigos existentes nas Fortalezas Espaciais: naves inimigas estacionadas, mísseis, plataformas de tiro e torres de radar, além da esquadrilha espacial inimiga que percorre o Espaço Exterior. Enquanto você pilota a sua nave para o destino final, atinja e destrua esses obstáculos para acumular pontos; destrua também os tanques de combustível inimigos para manter cheio o reservatório de combustível da sua nave.

PARA INICIAR...

Ligue a sua televisão e o seu computador. Após a apresentação da notícia de *Copyright*, insira a fita K7 de “Zaxxon” no seu gravador e pressione o botão [PLAY] (*Observação:* rebobine a fita caso esta não esteja no início). Digite *CLOADM* e pressione a tecla [ENTER]. Agora o programa será carregado. Quando a mensagem “OK” for apresentada na tela, digite *EXEC* e pressione a tecla [ENTER]. Se um erro de carregamento for apresentado na tela, rebobine a fita e repita as instruções acima (*Observação:* você pode também reinserir a fita K7 no outro lado).

Joystick/Número de Jogadores

Após o programa ser carregado para o computador, a página-título será apresentada. Pressione a tecla [1] ou [2] do seu teclado para selecionar o número de jogadores. O joystick do Jogador 1 deverá estar conectado na porta direita do controlador de joysticks; o joystick do Jogador 2 deverá estar conectado na porta esquerda.

Controle do Jogo

Puxe a barra do joystick em sua direção para fazer a sua nave subir. Empurre a barra do joystick para frente para fazer a sua nave voar baixo. Empurre a barra do joystick para a direita ou para a esquerda para realizar movimentos para a direita ou para a esquerda. Pressione o botão

[FOGO] para atirar.

Para pausar o jogo: Pressione a tecla [ENTER]. Pressione qualquer tecla para sair da pausa.

Para abortar um jogo e retornar para a página-título: Pressione a tecla [BREAK].

PONTUAÇÃO E INDICADORES

Cada alvo atingido proporciona os seguintes pontos:

- Torres de radar 1000
- Tanques de combustível 300
- Plataformas de tiro
  - Tiros cruzados 200
  - Tiros frontais 500
- Mísseis 100
- Naves inimigas
  - Estacionadas no solo 100
  - Voando no espaço 200
- Mísseis robotizados 200
- Robô 1000

Bônus: para os seus primeiros 10 mil pontos, ganhe uma nave extra!

O seu indicador de combustível (“*Fuel Indicator*”) e o seu número de naves reserva são apresentados no rodapé da tela. O indicador de naves inimigas (“*Enemy Plane*”) aponta a quantidade de naves inimigas que restam a ser destruídas. A altitude da sua nave é indicada no medidor localizado do lado esquerdo da tela. Durante o vôo sobre a Fortaleza Espacial, a sombra da sua nave também o ajudará a perceber a sua posição na tela.

JOGANDO...

A primeira Fortaleza Espacial

Você começa o jogo com uma nave de combate e duas (2) naves reserva. O seu vôo sobre a Fortaleza Espacial exige que você evite bater a nave nas torres de radar e tanques de combustível, devendo também evitar os mísseis e o fogo das plataformas de tiro. Você acumulará pontos se atirar e destruir esses objetos. Em acréscimo, se você destruir os tanques de combustível, o reservatório de combustível da sua nave aumentará. Observe o reservatório de combustível da sua nave: se ele

zerar, você se autodestruirá. Se você destrói alguma nave inimiga estacionada na solo, reduz também o número de naves que você encontrará futuramente no espaço. Você também deve pilotar a sua nave com segurança para poder passar pelas aberturas existentes nos muros e ultrapassar os campos de força. Os tiros lançados destes obstáculos o ajudarão a determinar a posição relativa da sua nave em relação às suas respectivas posições na tela (*sugestão:* observe também o seu indicador de altitude!). E preste atenção no míssel mortal que é lançado do lar do robô Zaxxon, especialmente se você estiver voando em grandes altitudes.

O Espaço Exterior

Seguindo o seu vôo, após passar pela Fortaleza Espacial você encontrará o Espaço Exterior e as naves inimigas. Tente destruí-las antes que elas o destruam.

A segunda Fortaleza Espacial e o encontro com o Robô Zaxxon

A segunda Fortaleza é semelhante à primeira Fortaleza Espacial, mas você encontrará mais campos de força ameaçadores. Para sobreviver, voe com cuidado e ultrapasse-os.

No fim da Fortaleza você encontrará o robô Zaxxon e será alvo direto do míssel que ele lançará sobre você. Para ir ao encontro do robô você deve gerenciar seis (6) tiros diretos sobre o míssel para destruí-lo. Se todos esses tiros atingirem o míssel antes dele ser lançado, você também matará o robô.

Ao final de uma rodada completa (passando pela Fortaleza Espacial, pelo Espaço Exterior e encontrando o robô Zaxxon), se você ainda estiver vivo, torntará a passar por tudo isso, mas cada rodada será mais perigosa. Seus níveis de pilotagem e combate proporcionarão o derradeiro desafio!

* * *

Game Graphics ©1983 Sega Enterprises, Inc.
Sega® e *Zaxxon*™ são marcas registradas da Sega Enterprises, Inc.
TRS-80® e *Radio Shack* são marcas registradas da
Radio Shack, uma divisão da Tandy Corp.
Datasoft® é marca registrada da Datasoft, Inc.
©1983 Datasoft Inc.®

.: DATASOFT :.