

BOLO

INSTRUÇÕES GERAIS

Você está no comando de um tanque de guerra cuja missão é achar e destruir os fortes inimigos escondidos em um labirinto e guardados por eficientes carros de combate.

O PAINEL DE INSTRUMENTOS

Seu painel de instrumentos consta de:

i) uma barra horizontal que indica a quantidade de combustível: tanque cheio - barra totalmente vermelha. Caso o combustível se acabe você recebe o aviso - SEM COMBUSTÍVEL, e o tanque explode, reiniciando o jogo;

ii) um radar constando de um quadrado dividido em quatro quadrados menores, que se acendem - ficam azuis - para indicar a direção aproximada onde o forte mais próximo se encontra em relação a você. Quanto mais próximo maior o número de quadrados acesos;

iii) um relógio, que aponta na direção em que o seu canhão está apontado, para facilitar sua visualização.

iv) um campo quadrado indicando os limites do labirinto e um ponto luminoso, indicando sua posição em relação a esses limites.

A CONTAGEM DE PONTOS

Além desses instrumentos, aparece na tela do painel seu SCORE, que é função, do número de carros de combate abatidos dos fortes destruídos e do nível de dificuldade.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

O jogo tem 9 níveis de dificuldade (quanto maior o nível mais velozes e ferozes são os carros de combate) e 5 densidades de labirinto (quanto maior a densidade, mais fechadas as passagens).

INICIALIZANDO

Assim que você carrega o jogo e tecla RETURN aparece na tela uma tabela:

SCORE MÁXIMO NO	Nível	<u>1</u>
<u>0</u>	Densidade	<u>3</u>
<hr/>		
VALOR ATUAL DO	Nível	<u>1</u>
	Densidade	<u>3</u>
<hr/>		
NOVO VALOR DO	Nível	<u>1</u>
	Densidade	<u>5</u>

e o programa pede que você pressione uma tecla para jogar.

PROGRAMA DEMONSTRAÇÃO

Caso você não o faça, iniciar-se-á um programa de demonstração que poderá ser interrompido a qualquer instante pressionando uma tecla. Caso você não o interrompa até que ele destrua o forte inimigo o programa de demonstração voltará e fará uma segunda corrida.

CUIDADO

Se você não interromper o programa demonstração durante a segunda etapa pressionando uma tecla, ele abortará o programa, entendendo que você desistiu de jogar.

ESCOLHENDO O NÍVEL DE DIFICULDADE

Uma vez pressionada uma tecla, a tabela reaparecerá só que desta vez a última parte estará em branco.

VALOR ATUAL DO NÍVEL DENSIDADE

Você deverá teclar em primeiro lugar o nível de dificuldade e a seguir a densidade mas..... se você escolher um nível de dificuldade inferior ou igual a 5, a densidade terá automaticamente o mesmo valor.

GERANDO O LABIRINTO

Uma vez escolhido o nível de dificuldade e a densidade aparecerá no alto da tela, a frase: "GERANDO O LABIRINTO". Aguarde uns segundos e o display do jogo aparecerá para que você "se divirta".

CONTROLES

É possível controlar o tanque e o canhão de várias formas, sempre teclando uma das teclas (ou combinação de teclas) indicadas a seguir:

- 1) Atirar: ESPAÇO, SHIFT ESPAÇO, SHIFT G
- 2) Girar apenas o canhão no sentido anti-horário: 1, SHIFT 1, CONTROL 1, SHIFT 0, CONTROL 1, SHIFT Y, SHIFT H, SHIFT C,
- 3) Girar apenas o canhão no sentido horário: 2, SHIFT 2, CONTROL 2, SHIFT I, SHIFT O, SHIFT S, SHIFT B, SHIFT M
- 4) Apenas girar o tanque no sentido anti-horário: A, K
- 5) Apenas girar o tanque no sentido horário: D, :
- 6) Apenas andar para a frente: W, O,
- 7) Apenas andar para trás: FIRE, SHIFT FIRE, CONTROL FIRE, X SHIFT Z, >, SHIFT >, CONTROL > .
- 8) Parar o tanque: S, L.
- 9) Gira o tanque no sentido anti-horário e acelera para a frente: Q, I, SHIFT A, SHIFT X, <, SHIFT <, CONTROL > .
- 10) Gira o tanque no sentido horário e acelera para trás: Z
- 11) Gira o tanque no sentido horário e acelera para frente: E, SHIFT V, CONTROL 7, P, SHIFT /?; CONTROL /?
- 12) Gira o tanque no sentido horário e o acelera para trás: C, /?
- 13) Nova opção de escolha de nível e densidade: CONTROL R.

- NOTAR:** 1) Não atire muito perto do alvo: a explosão dele pode levar você pelos ares, junto com o inimigo;
2) Não bata contra as paredes do labirinto, isso destrui-lo-á.

B O M D I V E R T I M E N T O !!!

