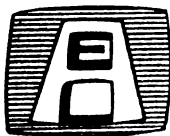


# **INVASORES DO ESPAÇO**

**Modelo CX-2632**



# **INVASORES DO ESPAÇO**

Use seu controle de pino para este cartucho Programa. Esteja certo que os controles estão firmemente plugados nas tomadas na traseira do Console. Conserve o controle com o botão vermelho no alto em direção à tela do TV.

Para jogos de um só jogador, use o controle plugado da esquerda.

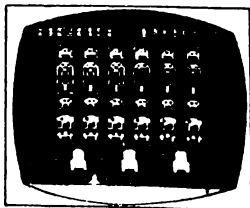
---

**NOTA.** Ao inserir ou retirar o cartucho programa do Console, o mesmo deverá estar com o botão **FORÇA** na posição "DESLIGADO" a fim de evitar que o aparelho sofra "AVARIA",  
**NÃO COBERTA PELA GARANTIA**

---

## OBJETIVO DO JOGO

Cada vez que este cartucho for usado, você estará em guerra contra inimigos do espaço, que querem invadir a Terra. Sua missão, é destruir esses invasores atirando com seu canhão de raios laser. Você tem que destruí-los antes que pousem na Terra, ou antes ainda que eles o atinjam por três vezes com suas bombas.



Seu objetivo é o de conseguir o maior número de pontos possível. Os pontos são conseguidos, cada vez que você acerta um dos invasores. Os valores dos pontos são diferentes, de acordo com a posição inicial dos invasores na tela (Veja ítem resultados).

Se você conseguir destruir os 36 invasores, antes que eles pousem na Terra, outros aparecerão a seguir. Sempre que os invasores aparecerem na tela, estarão no alto, e descendo em direção à Terra. Os invasores continuarão aparecendo indefinidamente, enquanto você os for eliminando da tela.

## **AÇÃO DOS CONTROLES**

Mova seu canhão para a direita ou para a esquerda, movendo o pino de controle para a esquerda ou direita. Faça estes movimentos para evitar que alguma bomba inimiga o atinja bem como, para perseguir os invasores. Cada vez que seu canhão for atingido, o jogo para por segundos, o canhão volta à sua posição original (à esquerda), e o número de tiros que lhe são de direito, aparecem no fundo da tela.

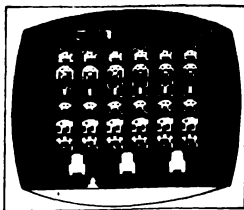
Para atirar, basta pressionar o botão vermelho. A cada tiro disparado, você não poderá mais atirar, enquanto seu primeiro tiro atingir o alvo, ou desaparecer da tela.

## **PARA INICIAR O JOGO**

### **Controles do Console**

Acione o botão seletor para escolher o jogo desejado. O número de cada variação, aparece no alto do lado esquerdo da tela. O número do lado oposto, representa o número de jogadores.

Os invasores se movem mais rapidamente conforme vão diminuindo de número. A velocidade maior ocorre com o último invasor que sobra na tela.



Desde que são 112 variações de jogo, sugerimos que seja dada uma olhada no mapa da página central, para localizar e escolher o jogo de seu agrado.

---

**NOTA:** Se o botão seletor for mantido pressionado, os jogos mudarão continuamente.

Entretanto, se os botões seletor e partida, forem mantidos pressionados, os jogos mudarão continuamente porém com maior rapidez. Quando estiver chegando próximo do número do jogo desejado, solte os botões, e passe a pressionar somente o botão seletor, até o número escolhido.

---

Pressione então o botão Partida, e comece a jogar.

### **Botões Dificuldade**

Os botões dificuldade, controlam o tamanho dos canhões. Na posição "b" o canhão é menor, dificultando assim a ação do inimigo. Na posição "a", o canhão tem o dobro das dimensões do "b", facilitando ao inimigo um tiro certo.

Em jogos de um jogador, o botão da esquerda tem a característica acima. Em jogos de dois jogadores, o da esquerda usa o botão da esquerda e o da direita usa o botão da direita para diminuir ou aumentar o canhão.



# INFORMAÇÕES GERAIS

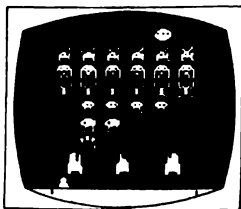
Agora você sabe que deve acertar e eliminar os invasores, antes que pousem na Terra. Você sabe também que tem que desviar seu canhão da linha de tiros dos invasores, para se salvar e continuar o jogo.

Eis mais algumas informações, para ajudá-los neste programa.

Periodicamente a NAVE COMANDO, cruza o espaço, vezes pela direita, outras pela esquerda.

• A NAVE COMANDO, vale 200 pontos, em caso de ser abatida. Você ficará contente em saber que a NAVE COMANDO não atira, ela somente supervisiona seus comandos. Trata-se de um bônus caso consiga abatê-la. Não se concentre muito na nave, pois há perigo de ser atingido por uma bomba.

• Nos jogos "C" e "D", a NAVE COMANDO vale somente 100 pontos.



Entre seu canhão e os invasores, existem 3 escudos protetores. Enquanto seu canhão estiver debaixo dos escudos estará a salvo. Entretanto, cada tiro, tanto seu como o do inimigo, que atingir o escudo, irá rompê-lo, bem como, quando os invasores estiverem bem perto deles, os mesmos desaparecerão.

Lembre-se quando o primeiro invasor pousar sobre a Terra, o jogo termina.

No fundo da tela, de ambos os lados, existem duas pequenas barras, que determinam o limite do campo de movimento do canhão.

## [ VARIAÇÕES DE JOGO ]

As 112 variações incluem:

**ESCUDOS MÓVEIS** - Escudos se movem para os lados.

**BOMBAS EM ZIG-ZAG** - As bombas vem ziguezagueando, tornando difícil saber se vão cair.

**BOMBAS RÁPIDAS** - As bombas vem caindo rapidamente como chuva.



**INVASORES INVISÍVEIS** - Os invasores são invisíveis, e cada vez que um é acertado, os outros aparecem momentaneamente para depois desaparecerem novamente.

---

**NOTA:** Quando você estiver com disposição para um desafio sério, tente o Jogo n.º 18.

---

## OPÇÕES P/ UM E DOIS JOGADORES

Somadas as variações já citadas, existem várias maneiras de se jogar com 1 ou 2 jogadores.

- A. O jogo básico, ou normal, para 1 jogador (de 1 a 16) sempre jogando contra o computador.
- B. Dois oponentes atirando cada um por sua vez (de 17 a 32). O jogador inicia, sendo seguido pelo da direita. O display, no alto à direita comunica de quem é a vez de atuar, e cada jogador tem seus próprios invasores. Os escudos também são restaurados a cada jogador. A nave comando vale 200 pontos. Ganha quem no fim tiver alcançado maior número de pontos.
- C. Dois oponentes competindo ao mesmo tempo (de 33 a 48). Ambos os jogadores atiram ao mesmo tempo, e competem para maior resultado. A nave comando vale somente 100 pontos. Entretanto, se algum for acertado, o oponente ganha 200 pontos. O jogo termina quando ambos tiverem sido atingidos 3 vezes ou se os invasores alcançarem a Terra.

- D. Dois oponentes competindo ao mesmo tempo, porém atirando alternadamente (de 49 a 64). Nessa versão, se você demorar muito para atirar, seu canhão dispara automaticamente, passando a vez a seu oponente. De resto, tem as mesmas características do "C".
  
- E. Dois jogadores parceiros (de 65 a 80). Ambos os jogadores controlam o mesmo canhão. Cada jogador move o canhão em uma só direção. O da esquerda poderá mover o canhão somente para a esquerda e o da direita, para a direita. Ambos podem atirar. Essa versão é igual ao jogo normal de um jogador. (um só resultado e nave comando = 200 pontos.)
  
- F. Dois jogadores parceiros com tiro alternado e controle total do canhão (de 81 a 96). O jogador da esquerda inicia o jogo e pode mover o canhão para ambas as direções. Após UM tiro dado pelo jogador da esquerda, os controles do canhão e tiros passam ao jogador da direita que por sua vez dá UM tiro. Um só resultado para ambos, como na versão "E".
  
- G. Dois jogadores parceiros com um controlando o canhão e outro atirando (de 97 a 112). O jogador da esquerda controla o canhão e o da direita os tiros. De resto acompanha as outras versões dos parceiros.

## RESULTADO

Cada fileira abatida tem um certo número de pontos (vide tabela a seguir). Cada derrubada total dos invasores vale 630 pontos.

						Pontos por fileira
Fileira 1						30
Fileira 2						25
Fileira 3						20
Fileira 4						15
Fileira 5						10
Fileira 6						5

Considerando que o resultado pode ser infinito, e o marcador somente possui 4 dígitos, o máximo de pontos que será visto na tela é o 9999. Este total não representa o máximo de pontos que pode-se conseguir, mas é o máximo que poderá aparecer na tela.

Nos jogos de um jogador, o resultado aparece do lado esquerdo no alto. Em versões de dois jogadores, o resultado do jogador da esquerda aparecerá do lado esquerdo e do jogador da direita, do lado direito, sempre no alto. Os resultados desaparecerão sempre que a nave comando estiver de passagem, aparecendo a seguir, quando a nave sumir do vídeo.