



**ELEKTRONITE**  
ELECTRONIC THOUGHTS



# MINEHUNTER

**MANUAL DE INSTRUÇÕES  
(1 JOGADOR)**

# INTRODUÇÃO



Ouçã soldado - seu batalhão confia em você! O inimigo está atacando e o pelotão foi enviado à linha de frente para o contra-ataque... mas um campo minado está no caminho de seus tanques!

O Serviço de Inteligência capturou alguns soldados inimigos. Eles obtiveram dicas vitais sobre a posição de algumas minas. Infelizmente, eles não sabem onde todas elas estão... sua tarefa é usar seu poder de dedução e detectar com precisão essas minas, marcando-as com bandeiras para que os tanques possam avançar! A velocidade é essencial. Às vezes, você terá que adivinhar; mas lembre-se: um movimento em falso e... CABUM! Boa sorte soldado... você vai precisar!



# SEUS CONTROLES



Introduza os painéis flexíveis do "Minehunter" dentro dos controles, cobrindo os respectivos teclados. Insira o cartucho no console (consulte o manual de instruções para maiores detalhes sobre as conexões).



Estes são os controles do jogo:

**USANDO O DISCO DIRECIONAL.** Mova a seta na tela pressionando a borda do disco na direção do movimento desejado. Quando a seta estiver sobre o quadrado que você deseja selecionar, solte o disco.



**USANDO OS BOTÕES LATERAIS.** Os botões laterais **SUPERIORES** são usados para EXAMINAR um quadrado. Os botões **INFERIORES** são usados para marcar um quadrado com a BANDEIRA.

**USANDO O TECLADO.** Selecione o nível de dificuldade pelo menu “*settings*” utilizando os números de **1** a **6** no teclado.

## INÍCIO DO JOGO

---



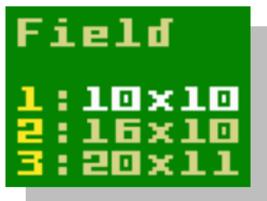
Quando o título do jogo aparecer, pressione qualquer tecla para acessar o menu **SETTINGS**. Todas as opções são selecionadas utilizando o teclado.

A dificuldade do jogo é determinada pelo tamanho do campo minado e pelo nível de habilidade.

## ESCOLHA O TAMANHO DO CAMPO MINADO

---

No lado esquerdo da tela, você verá:



- Pressione **1** para um campo minado de 10x10.
- Pressione **2** para um campo minado de 16x10.
- Pressione **3** para um campo minado de 20x11.

Quanto maior o campo, maior o número de minas.

## ESCOLHA SEU NÍVEL DE HABILIDADE

---

No lado direito da tela, você verá:

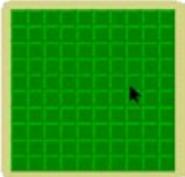
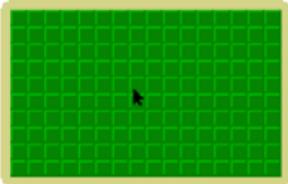
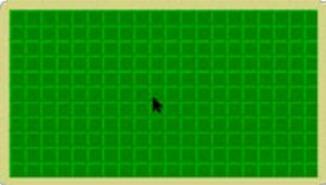


- Pressione **4** para o nível INICIANTE.
- Pressione **5** para o nível MODERADO.
- Pressione **6** para o nível AVANÇADO.

Quanto maior o nível, maior a quantidade de minas no campo.

Quando você terminar a seleção do tamanho do campo e do nível de habilidade, pressione **ENTER** para iniciar o jogo.

## NÍVEIS DE DIFICULDADE / NÚMERO DE MINAS

Tamanho do Campo	Nível de Habilidade		
	Iniciante	Moderado	Avançado
 <b>10x10</b>	 X <b>10</b>	 X <b>14</b>	 X <b>18</b>
 <b>16x10</b>	 X <b>15</b>	 X <b>21</b>	 X <b>27</b>
 <b>20x11</b>	 X <b>20</b>	 X <b>28</b>	 X <b>36</b>

## COMO JOGAR

---



O campo minado que você precisa limpar é dividido em uma grade de quadrados. Muitos quadrados têm minas terrestres escondidas sobre eles. Sua missão é encontrar todas as minas e marcá-las com uma bandeira, sem explodir nenhuma!

 O primeiro passo dentro do campo é o mais perigoso! Você precisa ter esperança que não pisará uma mina. Uma vez no campo, você pode ter uma ideia melhor dos arredores e utilizar a inteligência militar adquirida.

 Infelizmente, você não tem o dia todo pra isso, porque o inimigo ligou suas minas a contadores de tempo! As minas explodirão quando o contador alcançar 9999, destruindo seus tanques e encerrando, além de sua tentativa de limpar o campo... sua VIDA!

Complete o nível com sucesso identificando onde todas as minas estão localizadas antes que o tempo se esgote. Utilize os números para deduzir onde as minas estão. Quando achar que sabe onde uma mina está, marque-a com uma bandeira.

Faça isso colocando a seta sobre o quadrado e pressionando qualquer botão **INFERIOR**. Se achar que colocou a bandeira incorretamente, você pode removê-la repetindo a mesma ação.

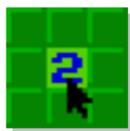
## A PROCURA PELAS MINAS COMEÇA!

---

Use o **DISCO** para posicionar a seta sobre um quadrado a ser examinado, e torça pra não haver uma mina escondida sob ele!

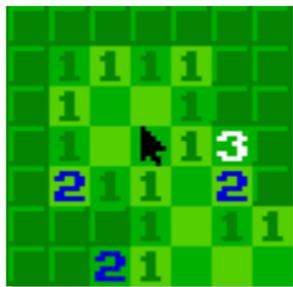
Pressione um botão **SUPERIOR** para examinar o quadrado.

Uma de três coisas acontecerá:



1. Se o quadrado que você examina estiver limpo mas tocar um ou mais quadrados contendo uma mina, um número (1-8) aparecerá nele. Este número indica quantos quadrados ao redor possuem minas

escondidas sob eles. Isso inclui não apenas quadrados à esquerda, direita, acima e abaixo, mas também os quatro quadrados diagonais ao redor!



2. Se o quadrado que você examina estiver limpo e todos ao redor também estiverem, o quadrado aparecerá vazio ao invés de mostrar um número. Uma vez identificado que todos ao redor estão limpos, eles serão automaticamente examinados para você - poupando seu valioso tempo! A verificação automática é

repetida para toda região de quadrados limpos adjacentes.

3. Se você examinar um quadrado com uma mina escondida sob ele, a mina explodirá e o jogo **TERMINARÁ!**



## COMPLETANDO O NÍVEL

---

O nível se completa quando você tiver identificado todos os quadrados contendo minas. Isto pode ser feito de duas formas:

- Você marcou corretamente com as bandeiras todos os quadrados contendo minas, tendo o cuidado de não marcar incorretamente um quadrado limpo.
- Você examinou ou abriu todos os quadrados limpos no campo. Minas não precisam ser marcadas neste caso.

## FIM DO JOGO

---

Se você descobrir uma mina ou o contador alcançar 9999, o campo minado explodirá e o jogo se encerrará. Você verá:

Se você quiser tentar o mesmo nível novamente, pressione **ENTER** no teclado.

## DICAS

---

- Mantenha os olhos no contador! Campos minados maiores naturalmente levam mais tempo para completar. Ajuste sua estratégia adequadamente!
- Mantenha foco em áreas onde sua inteligência militar é mais forte. Quadrados numerados em cantos ou cantos cercados por quadrados não identificados serão mais fáceis de lidar.
- Quando uma mina é identificada próximo a um 1, você pode seguramente examinar os quadrados ao redor do número 1.



# MINEHUNTER

Copyright © 2012, Classic Game Publishers, Inc.

## CRÉDITOS

Design,  
Efeitos Sonoros e  
Programação  
*Ryan Kinnen*

Gráficos  
*Ryan Kinnen*

Hardware  
*Joe Zbiciak*  
*Left Turn Only, LLC.*

Gerente de Marketing  
*Valter Prette*

Manual  
*William Moeller*  
*Carl Mueller, Jr.*

Arte da Caixa, Overlay e  
Capa do Manual  
*KLAY*

Produtor  
*William Moeller*



**REV. A 001-2012**





**ELEKTRONITE**  
*ELECTRONIC THOUGHTS*

Visite nossas páginas para mais informações sobre grandes produtos:

[www.classicgamepublishers.com](http://www.classicgamepublishers.com)

[www.elektronite.com](http://www.elektronite.com)



Copyright © 2012 Classic Game Publishers, Inc. Todos os direitos reservados.