

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

PSSST (ZX 01)

Comandos: Q - p/ Esquerda - W - p/ Direita
E - p/ Descer - R - p/ Subir
T - atirar (spray)

Objetivo: Voce deve pegar o spray (inseticida) e matar as lagartas para proteger sua arvore e deixa-la crescer.
(1 ou 2 jogadores)

GROUND ATTACK (ZX 01)

Comandos: 5 - p/ Esquerda - 6 - p/ Descer
7 - p/ Subir - 8 - p/ Direita
9 - Bombas - 0 - atira

Objetivo: Voce deve pilotar habilmente sua nave para destruir tudo o que encontrar pela frente, e conseguir atingir o maior numero de Zonas.(9 niveis de dificuldade).

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. Se existir mais de um programa de um lado do cassete, ouca a fita (desconectando o cabo "EAR" do gravador), desde o seu inicio. Apos alguns segundos voce ouvira um ruido agudo caracteristico, indicando que a fita esta na posicao referente ao primeiro programa. Quando cessar o ruido agudo, o programa seguinte iniciara em poucos segundos. Pare o gravador e reconecte o cabo "EAR".
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Certifique-se que o cursor (K) se apresenta no canto esquerdo inferior do video. Caso contrario desligue e ligue o seu micro.
5. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas ("), (por ex.: LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
6. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
7. O programa deve "entrar" automaticamente no video, alguns segundos apos o desaparecimento das listas na tela.
8. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

GULPHAN (ZX 02)

Tempo: 50''

Comandos: 5 - p/ Esquerda - N - p/ Mudar tela
6 - p/ Descer - T - Velocidade
7 - p/ Subir - G - Dificuldade
8 - p/ Direita - R - Reseta o RECORDE
9 - Laser - I - Instrucoes
D - Demonstracao - P - Iniciar o jogo
X - Parar o jogo

Objetivo: Todas as instrucoes estao contidas no proprio programa.

GALACTIC RAIDERS (ZX 02)

Tempo: 50''

Comandos: Z - P/ Esquerda - X - P/ Direita
Espaco - Dispara Lasers

Objetivo: Com sua capsula espacial voce deve move-la de um lado para outro e contra atacar os inimigos.
3 niveis de dificuldade.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

JET PAC (ZX 03)

Comandos: B - p/ Esquerda - N - p/ Direita
Q - p/ subir - A - p/ Disparar lasers

Objetivo: Voce deve montar seu foguete, pegando as partes que estao sobre as bases suspensas e encaixa-las na base do foguete. Em seguida voce devera abastecer-lo com os tanques de combustiveis de que caem, e entao fazer uma pequena viagem.

VELHO DESTE (ZX 03)

Comandos: Jogador Esquerdo - Jogador Direito
p/ cima - I - O
p/ baixo - A - L
Fogo - X - M

Objetivo: Voce duela com um inimigo, quem sacar primeiro sera o vencedor. (1 ou 2 jogadores)

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. Se existir mais de um programa de um lado do cassete, ouca a fita (desconectando o cabo "EAR" do gravador), desde o seu inicio. Apos alguns segundos voce ouvira um ruido agudo caracteristico, indicando que a fita esta na posicao referente ao primeiro programa. Quando cessar o ruido agudo, o programa seguinte iniciara em poucos segundos. Pare o gravador e reconecte o cabo "EAR".
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Certifique-se que o cursor (K) se apresenta no canto esquerdo inferior do video. Caso contrario desligue e ligue o seu micro.
5. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas ("), (por ex.: LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
6. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
7. O programa deve "entrar" automaticamente no video, alguns segundos apos o desaparecimento das listas na tela.
8. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

SCUBA DIVE (ZX 04)

Comandos: Z - Movimento p/ Esquerda (Sentido Anti-horario)
----- X - Movimento p/ Direita (Sentido horario)
Space - Acelera e salta o mergulhador
Symbol Shift - Desacelera
Tecla "K" - seleciona teclas
Tecla "S" - Grava os Recordes em fita cassete.
Tecla "L" - Carrega o Recorde da fita cassete.
Objetivo: Voce deve recolher as perolas das ostras e trazer
----- para o navio, cuidado com tubaroes, algas, lulas,
polvos e enguias, etc...

THE WARLOCK OF FIRET (ZX 04)

Comandos: Todos os comandos estao relacionados no programa.

Objetivo: Voce esta num enorme labirinto, e tem de recuperar as chaves que estao espalhadas, mas tem que ser muito rapido pois os guardioes aparecem de repente.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. Se existir mais de um programa de um lado do cassete, ouca a fita (desconectando o cabo "EAR" do gravador), desde o seu inicio. Apos alguns segundos voce ouvira um ruido agudo caracteristico, indicando que a fita esta na posicao referente ao primeiro programa. Quando cessar o ruido agudo, o programa seguinte iniciara em poucos segundos. Pare o gravador e reconecte o cabo "EAR".
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Certifique-se que o cursor (K) se apresenta no canto esquerdo inferior do video. Caso contrario desligue e ligue o seu micro.
5. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (") , (por ex.: LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
6. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
7. O programa deve "entrar" automaticamente no video, alguns segundos apos o desaparecimento das listas na tela.
8. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

COOKIE (ZX 05)

Comandos: { Q - P/Esquerda { 5 - P/Esquerda
 { W - p/Direita { 6 - p/Baixo
Teclado: { E - p/Baixo Cursor { 7 - p/Cima
 { R - p/Cima Joystick: { 8 - p/Direita
 { T - p/Atirar { 0 - Atirar

Objetivo: Seu objetivo e formar os sanduiches.

HUNGRY HORACE (ZX 05)

Comandos: Q - p/ Cima - Z - p/ Baixo
 P - p/ Direita - I - p/ Esquerda
 T - Ativa e desativa SOM

Objetivo: Comer todas as vitaminas e macas. E quando pegar o sino aproveite e destrua o monstro. Varias telas e muitos fundos falsos por onde voce passa.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. Se existir mais de um programa de um lado do cassete, ouca a fita (desconectando o cabo "EAR" do gravador), desde o seu inicio. Apos alguns segundos voce ouvira um ruido agudo caracteristico, indicando que a fita esta na posicao referente ao primeiro programa. Quando cessar o ruido agudo, o programa seguinte iniciara em poucos segundos. Pare o gravador e reconecte o cabo "EAR".
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Certifique-se que o cursor (K) se apresenta no canto esquerdo inferior do video. Caso contrario desligue e ligue o seu micro.
5. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas ("), (por ex.: LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
6. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
7. O programa deve "entrar" automaticamente no video, alguns segundos apos o desaparecimento das listas na tela.
8. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

GALACTOIDS (ZX 06)

Tempo: 1'05

Comandos: Z - P/ Esquerda - X - P/ Direita
----- Espaco - Fogo

Objetivo: Destruir os alienigenas que tentam pousar na terra.

THE DUEL (ZX 06)

Tempo: 1'50

Comandos: Teclado

Jogador 1 - Jogador 2

Subir	-	C	-	8
Descer	-	X	-	7
Esquerda	-	Z	-	6
Direita	-	V	-	9
Atirar	-	Caps Shift-	-	0

Objetivo: Instrucoes contidas no proprio programa.

----- OBS: Os comandos de direita, esquerda e fogo, somente serao utilizados na terceira fase.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

GHOSTCHASE (ZX 07)

Comandos: 5 - Move p/ Esquerda
----- 6 - Move p/ Descer
 7 - Move p/ Subir
 8 - Move p/ Direita

Objetivo: Jogo tipo Pac Man. O objetivo deste jogo e voce
----- comer as pilulas para ganhar pontos.
Voce tem 5 vidas.

ELECTROMAN (ZX 07)

Comandos: 5 - Move p/ Esquerda
----- 6 - Move p/ Descer
 7 - Move p/ Subir
 8 - Move p/ Direita

Objetivo: Voce nao pode tocar nas paredes, nem nos insetos,
----- ate que a bomba exploda e mate todos os insetos.
Vamos testar sua habilidade.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. Se existir mais de um programa de um lado do cassete, ouca a fita (desconectando o cabo "EAR" do gravador), desde o seu inicio. Apos alguns segundos voce ouvira um ruido agudo caracteristico, indicando que a fita esta na posicao referente ao primeiro programa. Quando cessar o ruido agudo, o programa seguinte iniciara em poucos segundos. Pare o gravador e reconecte o cabo "EAR".
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Certifique-se que o cursor (K) se apresenta no canto esquerdo inferior do video. Caso contrario desligue e ligue o seu micro.
5. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (") , (por ex.: LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
6. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
7. O programa deve "entrar" automaticamente no video, alguns segundos apos o desaparecimento das listas na tela.
8. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

SEIDDAB ATTACK (ZX 08)

Tempo: 1'00

Comandos: Teclado

----- Teclas: 5 - Move para Esquerda
6 - Move para Baixo
7 - Move para Cima
8 - Move para Direita
0 - Atira

Objetivo: Defenda sua cidade do ataque dos extraterrestres.
----- Coloque sua mira na direcao dos inimigos e dispare o tiro. (1 ou 2 jogadores).

BATTLEFIELD (ZX 08)

Tempo: 4'10

Comandos: Teclado, Joystick

	TECLADO 1:		TECLADO 2:
P/ Esquerda	N	-	Z
P/ Direita	M	-	X
P/ Baixo	K	-	A
P/ Cima	O	-	Q
Dispara Arma	0	-	1
Pausa	BREAK		BREAK

Objetivo: Destrua os tanques em uma furiosa batalha
----- contra seu oponente ou computador.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (") , (LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

POOL (ZX 09)

Tempo: 47''

Comandos: Teclado

----- 5 - Move para Esquerda 8 - Move para Direita
6 - Move para Baixo 7 - Move para Cima
8 - Da a tacada

Objetivo: Jogo de Snooker. Para jogar voce deve marcar o ponto aonde sua bola deve ser tacada. Para isso use as teclas indicadas e em seguida pressione a tecla "S", que entao sera dada a tacada, com cuidado para sua bola nao cair na cacapa.

BIRDS (ZX 09)

Tempo: 1'50

Comandos: 5 - move p/ esquerda
----- 6 - Move p/ Direita
0 - Atira

Objetivo: Voce esta sendo atacado por um bando de passaros selvagens, tente se defender enquanto e tempo, matando-os, ou eles o aniquilarao.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

ATIC ATAC (ZX10)

Tempo: 4'10

Comandos: Teclado, Joystick

TECLADO 1:		TECLADO 3:	
P/ Esquerda	Q	-	5
P/ Direita	W	-	8
P/ Baixo	E	-	6
P/ Cima	R	-	7
Dispara Arma	T	-	0
Pausa	BREAK		BREAK

Objetivo: Neste jogo voce tem varias salas onde entra e sai
mas nem sempre suas portas estao abertas para voce,
mas siga adiante ate encontrar a saida deste labirinto e en-
trar em outro, cuidado com os monstros mau assombrados que
podem acabar com sua energia.

MR WIMPY (ZX10)

Tempo: 3'30

Comandos: Teclado, Joystick
para teclado:

	TECLADO 1:	TECLADO 3:	TECLADO 4:
Mova para Esquerda	W	5	6
Mova para Direita	N	8	7
Mova para Cima	S	7	9
Mova para Baixo	X	6	8

Objetivo: Voce deve ajudar Mr. WIMPY a pegar todos os ingre-
dientes com sua bandeja para fazer os sanduiches.
Mas tome muito cuidado com WALDO e MANHOLES pois
eles querem tomar de qualquer maneira tudo aquilo que
Mr. WIMPY esta carregando. BOA SORTE !!!!!....

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (" (LOAD "). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

MONSTER MUNCHER (ZX11)

Tempo: 1'40

Comandos: Teclado

----- A - p/ Subir - K - p/ Esquerda
Z - p/ Descer - L - p/ Direita

Objetivo: Voce se encontra num labirinto e tem por dever eli-
----- minar todos os biscoitos, comendo-os, mas cuidado
com os monstros que estao ansiosos para agarrar-lo.
Para devora-los, coma as vitaminas. Bom Appetite!

TRANZ AM (ZX11)

Tempo: 2'00

Comandos: Teclado, Joystick

----- B - p/ Acelerar - SS - Rotacao p/ Direita
A - p/ Desacelerar - M - Rotacao p/ Esquerda

Objetivo: Voce tem uma missao para com os Estados Unidos, e
----- esta e de recolher o maior numero de tazas possi-
veis. tome muito cuidado com os adversarios que
querem a todo custo bater em seu carro. Boa sorte!

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9789

DECATHLON (ZX 12)

tempo: 4'35

Comandos: Teclado, Joystick

----- Opcao 1: N - Controla o pe Esquerdo

M - Controla o pe Direito

SS - Pula, ou solta

Ou entao voce pode redefinir as teclas para uso, digitando (Y(sia)).

Em seguida use essas teclas para marcar suas iniciais.

Objetivo: E um jogo de Olimpiadas, onde voce sera o atleta
----- que disputara as provas olimpicas.

Cinco modalidades: Corrida dos 100 metros, Corrida dos 400 metros, Salto em altura, Salto em distancia arremesso de peso. Vamos la, se esforce o maximo para conquistar a medalha de ouro.

ENDURO (ZX 12)

tempo: 1'30

Comandos: Teclado, Joystick

----- Opcao 1: 2 - Acelera - O - Mov.p/ Esquerda

W - Desacelera - P - Mov.p/ Direita

H - Pause - ENTER - Retorna

SS+ENTER - Retorna menu - CS+ENTER - Iniciar

Objetivo: Voce tera que provar que e um bom piloto. Onde voce
----- vai passar 24 horas de dificuldade e tera de ultrapassar todos os carros que estiverem a sua frente (marcados no painel superior), enfrentando neblina, neve e pistas escorregadias. Pise fundo!!!!!!!

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENSESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

XADREZ (ZX 13)

tempo: 2'10

Comandos: Teclado

Objetivo: Sensacional jogo de Xadrez com 10 niveis de dificuldade.

Para jogar uma partida voce deve pressionar "P", e seguida responde qual a cor das pecas que voce quer jogar, brancas "W" ou pretas "B", e depois qual o nivel "0-9", sendo o nivel "0" o mais facil e com respostas mais rapidas. Os quadrados sao representados pelas coordenadas: A a H de esquerda para a direita, e de 1 a 8 de baixo para cima de acordo com a notacao internacional.

Para fazer os movimentos das pecas, voce deve responder ao computador: Coordenada Inicial-Cordenada Final.

Ex: E2-E4

Demais teclas: Del (Shift + 0) - Em caso de Erro *** L - Mudar de Nivel *** R - Recomendar Jogada
I - Ver invertido *** T - Gravar o programa na posicao em que se encontra
Y - Retornar ao inicio

Cor: Opcao "C"

Nesta Opcao voce pode selecionar borda "B" ou sobretela "S".

Borda "B" - Aqui voce seleciona entre contorno "O" ou grafico geral "B".

Contorno "O" - Voce determina a cor do quadrado branco e do quadrado preto.

Grafico Geral "B" - Voce determina a cor dos quadrados e das pecas.

Sobretela "S" - Voce determina a cor da tela(PAPER) e a cor das letras (INK).

Seleciona "S": Aqui voce pode construir seu tabuleiro da forma que lhe convier. Podendo usar as pecas:

P=Piao N=Cavalo B=Bispo R=Torre G=Rainha K=Rei C=Limpa o tabuleiro

Del=Deleta a peca Setas=Use as setas para se movimentar dentro do tabuleiro.

X=Apos terminada a montagem do tabuleiro use a tecla "X" para dar inicio a jogada.

Se voce quiser efetuar um ROQUE, faca o movimento do Rei e o computador reconhecerá que voce deseja efetuar um ROQUE, grande ou pequeno.

Pode-se tambem efetuar captura "EN PASSANT" normalmente.

DBS: Se voce gravar em fita uma jogada inacabada, para continuar posteriormente, carregue somente esta gravacao, nao havendo mais necessidade de carregar o programa fonte.

PENETRATOR (ZX 13)

tempo: 3'50

Comandos: Teclado

Q - p/ Subir - O - p/ Esquerda - A - p/ Baixo - P - p/ Direita e atira
Break - Solta Bomba

Objetivo: Voce e o piloto de um caca bombardeiro que tem por missao penetrar no territorio inimigo e destruir seus radares, mas tome muito cuidado com os misseis anti-aereo. Pilote seu aviao entre as montanhas, sem se chocar-se com elas. Voce pode treinar em qualquer um dos estagios antes de iniciar o jogo. Pode tambem EDITAR as telas e modifica-las. Apos modificadas as telas pode-se grava-las em fita, verificar a gravacao e tambem fazer a leitura das telas gravadas.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

SABRE WULF (ZX 14)

Tempo: 5'15

Comandos: Teclado, Joystick

	Opcao 3:	Opcao 5:
Para Esquerda -	Q	5
Para Direita -	W	8
Para Cima -	E	7
Para Baixo -	R	6
Para Lutar -	T	0

Objetivo: Excitante jogo com 256 cenarios e com excelente animacao grafica. Aceite este desafio!

Ajude WULF a percorrer na floresta e pegar os objetos que encontrar, cuidado com os animais e outros bichos ferozes. aiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!!!!.

ANDROID 2 (ZX 14)

Tempo: 3'10

Comandos: Teclado, Joystick

P - P/ Direita	Q - P/ Esquerda
I - P/ Cima	W - P/ Baixo

Break - Atira

Objetivo: De sua base, voce comanda o ANDROID 2 na sua perigosa missao. Abater terriveis MILLITOIDS que nossos inimigos mantem em bases espaciais, para destruir o planeta TERRA. Cuidado com os MILLITOIDS porque estao acercados de poderosos vigias.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

KNIGHT LORE (ZX 15)

tempo: 4'00

Comandos: Teclado, Joystick

	Opcao 1:		Opcao 3:
Pular	Q	-	0
Andar	A	-	7
Rotacao Direita	SS	-	8
Rotacao Esquerda	M	-	5
Pause	Break	-	Break

Objetivo: Excelente Jogo em tres dimensoes (3D), com mais de 100 cenarios.

Voce deve penetrar por todos os quartos e pegar os tesouros (objetos). Voce pode pular sobre os obstaculos ou tambem ate empurra-los de lugar; e as portas sao do tipo ferradura. Dependendo da situacao voce pode se transformar em um Mago, Lobo, Cacador.

Para voce decorar os cenarios, trace um mapa de seu percurso. BOA AVENTUUUUURAAAAAAA.....!!!!!!!!!!!!

KONG (ZX 15)

tempo: 4'00

Comandos: Teclado, Joystick

Opcao 1:			
M	- p/ Direita	-	S - p/ Subir
N	- p/ Esquerda	-	X - p/ Descer
A	- p/ Pular		

Objetivo: O gigantesco gorila KONG, raptou sua garota e esta fugindo com ela para o alto do EMPIRE STATE. Voce tera de salva-la a tempo, antes que KONG leve-a a morte.

Kong fara de tudo para impedir que voce resgate a sua amada. Arrebentara as estruturas do edificio, criando valas mortais, atirara lancas, etc..... Vamos venca-o!

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

UNDERWURLDE (ZX 16)

Tempo: 3'15

Comandos: Teclado, Joystick

	Opcao 1:		Opcao 3:
Pular	R	-	7
P/ Esquerda	Q	-	5
P/ Direita	W	-	8
Pause	Enter	-	Enter

Objetivo: Fantastico jogo com excelente animacao grafica, e muitas telas.

Voce deve-se livrar dos morcegos que querem te infernizar sua vida. Voce deve pegar as pedras preciosas espalhadas pela caverna.

Nao deixe que te joguem muito fundo, mas se acontecer, use as bolhas dos vulcoes para subir.

NANIC MINER (ZX 16)

Tempo: 3'10

Comandos: Teclado

3 - Para Esquerda	7 - Para Pular
8 - Para Direita	A-6 - Pausa
H-L - Son On/OFF	

Objetivo: Voce deve guiar Willy para pegar as chaves que estao espalhadas na caverna, e assim passar para a caverna seguinte. Mas cuidado com os obstaculos que ele tem de pular, nao pode esbarrar senao perdera uma vida.

O numero de vidas e voce quem determina. Boa Sorte!

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

HUNCH BACK (ZX 17)

Tempo: 4'10

Comando: Teclado,

----- Opcao 1,3,4:

Q - p/ Esquerda

M - p/ Direita

SS - P/ Pular

Objetivo: Excelente e dificil jogo, com 15 telas graficas
----- diferentes.

Voce deve guiar seu heroi ate conquistar o castelo
e salvar sua garota. Vamos, venca os obstaculos e escape do
lurcunda se for capaz.

JET MAN (ZX 17)

Tempo: 4'15

Comandos: Teclado, Joystick

Opcao 3:

Opcao 5:

Para Esquerda - N - 5

Para Direita - M - 8

Para Subir - Q - 7

Atira lasers - A - 0

Estabilizar - W - 6

Objetivo: Neste jogo voce e um astronauta que deve voltar a
----- sua base. No caminho porem acontecerao varios im-
previstos que voce habilmente tera que contorna-los.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

747 FLIGHT SIMULATOR (ZX 18)

Comandos: Teclado, Joystick

Controles utilizados:

- (A-Z) Aumenta e diminui a velocidade.
- (F-V) Extende e retrai os Flaps.
- (S-X) Extende e retrai o Spoilers.
- (B-G) Desce e levanta o trem de pouso.
- (D-C) Frear e soltar os freios.
- (H-N) Ajusta e desajusta o reverso.
- (M-J) Ambas as operacoes ajustam o nivel de combustivel de 10 tons. por tecla pressionada.
- (O) - Taxear para Esquerda.
- (P) - Taxear para Direita.
- (9) - Retorno da Aeronave em linha reta.
- (K) - Ativa ILS.
- (Simbol Shift)-Desativa ILS.
- Break-Aborta a simulacao que esta sendo realizada.
- Capst+ENTER-Reinicia a Simulacao.
- (0) - Ativa Pause
- (L) - Cancela alarme de Altitude, produzido por um som audivel no painel indicador (AL).

SELECIONA O AEROPORTO DE DESTINO:

- (Q) - Londres (Heathrow)
- (W) - Londres (Gatwick)
- (R) - Escocia (Prestwick)
- (E) - Escocia (Edinburgh)
- (T) - Manchester
- (Y) - Newcastle
- (W) - Birmingham

Objetivo: Este programa produz a verdadeira caracteristica de uma simulacao de voo de um JUMBO, com os reais instrumentos de voo.

O teclado e usado para controlar o simulador.

Todos os instrumentos representados na tela sao essenciais, juntamente com o auxilio de outros indicadores que informam a situacao e a condicao da aeronave.

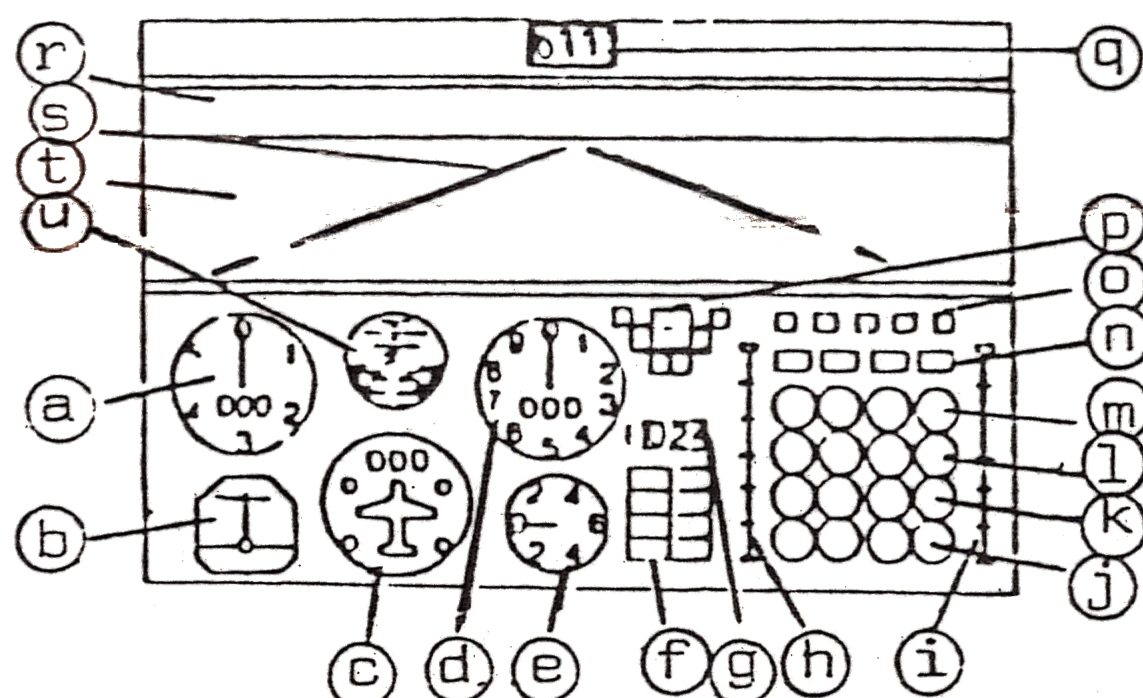
O 747 Flight Simulator permite o seguinte:

- Decolagem
- Rota de voo entre os aeroportos.
- Aterrisagem em um dos sete aeroportos.
- Taxear na proximidade da pista (nao exceder os 40 nos).
- Pressurizacao.
- Escolher uma pista reta para aterrisagem em Heathrow (Londres).

INFORMACOES TRANSMITIDAS VIA DISPLAY:

- Velocidade (Nos)
- Velocidade Vertical
- Posicao para aterrisagem
- Posicao dos Flaps
- Velocidade do motor
- Posicao do controle de superficie.
- Heading (direcao do curso em graus).
- Altitude da aeronave (Horizonte Artificial).
- Peso do combustivel (em tonelada).
- Alarme.
- Perspectiva real da pista em vista 3D.
- Altitude
- Posicao da aeronave
- Posicao reversa
- Posicao dos Spoilers

DESCRICAO GERAL DO PAINEL DE CONTROLE



- A - Indicador de velocidade
- B - Controla posicao da superficie

- C - Bussola
- D - Altimetro
- E - Indicador vertical de velocidade
- F - Quadro de anuncio
- G - Peso do combustivel
- H - Alavanca Spoilers (Freio)
- I - Alavanca dos Flaps
- J - Combustivel
- K - Temperatura da gasolina
- L - Instrumento de velocidade do carretel
- M - Instrumento de pressurizacao
- N - Indicador de reversao
- O - Indicador do estado do trem de pouso
- P - Instrumento indicador do sistema de aterrisagem
- Q - distancia da pista
- R - Vista do Piloto - Ceu
- S - Vista do Piloto - Pista
- T - Vista do Piloto - Terra
- U - Horizonte Artificial

JET SET WILLY (ZX 18)

Comandos: Teclado, Joystick

Teclas:

- O - p/ Esquerda
- P - p/ Direita
- Z - p/ Pular

Objetivo: Ajude Willy a coletar todos os objetos que encontrar, passando por todos os quartos.

Voce tem um marcador de objetos coletados e um relógio, onde tera de conseguir o maior numero de objetos no menor tempo possivel.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas ("), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

FIGHTER PILOT F-15 (ZX 19)

tempo: 3'55

Comandos: Teclado, Joystick

----- Teclas: Controle do manche

5 - Movimento p/ Esquerda

6 - Baixar

7 - Subir

8 - Movimento p/ Direita

Caps Shift e Z - Rolamento a Esquerda e Direita

Q e A - Aumenta e diminui a potencia

W e S - Levanta e abaixa os Flaps

U - Sobe e desce trem de pouso

B - Ativa os freios

N - Muda de Radio Farol

M - Mapa de navegacao

Symbol Shift - Computador de bordo

O - Armas (so ativa em combate)

H e J - Pausa e Retorno

Objetivo: Fighter Pilot F-15 e uma simulacao de voo em tempo real baseado em um caca EAGLE F-15 da Forca Aerea dos Estados Unidos.

Na opcao:

1) Pratica de Pouso: Posicao inicial. 1700 pes, Rumo a base, Trem de pouso abaixado, pronto para pouso.

2) Treinamento: Posicao inicial. Na pista da base, de frente para o norte.

3) Pratica de combate aereo: Posicao inicial. 2 milhas atras do inimigo a mesma altitude. Selecione o modo de combate e ative o computador para obter dados sobre o oponente.

4) Combate Aereo: Defenda os 4 campos de voo, BASE, TANGO, DELTA e ZULU, contato visual a distancias menores que 1 milha e altitudes maiores que 5000 pes. Para reparos, rearmamento e abastecimento, volte a uma das bases.

5) Voo Cego: Nao mostra o display em altitudes abaixo de 50 pes para as opcoes (1) e (2). Use instrumentos: Radar, Mapa e Computadores.

6) Voo com ventos e turbulencia:

7) Classificacao: Trainee, Esquadrão, Instrutor e Expert.

8) Seleciona os comandos sendo Teclado "Keyboard".

CAVELON (ZX 19)

tempo: 4'15

Comandos: Teclado, Joystick

----- Opcao 1: S - p/ cima

M - p/ Direita

X - p/ Baixo

N - p/ Esquerda

SS - Paralisa os guardas

A - p/ Atirar

Objetivo: Voce e um valente cavaleiro cruzado que tem por missao enfrentar diversos obstaculos, ate conseguir reunir armas para uma importante batalha, da qual participara. Cuidado com os dardos mortais lancados contra voce. Nesta missao, voce e possuidor de uma pedra magica, que paralisa os guardas, para agir sem interferencias. Cuidado!!!

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.

MICROGAME PARA LINHA SINCLAIR

ENGESOFT - Av. Republica do Libano, 2073 - Fone: 549.9788

COPA DO MUNDO (ZX 20)

tempo : 5'00

Comandos: Teclado, Joystick

	Jogador 1:	Jogador 2:
Para Esquerda -	A	J
Para Direita -	S	K
Para Cima -	I	O
Para Baixo -	Q	O
Para Chutar -	Caps S	B
Para Passar -	V	Space

Outras Teclas: R - Pause - Retorno

Y - Musica On/Off

Caps T - Aborta

Objetivo: Voce sera o capitao do time de seu PAIS, na COPA DO MUNDO. Voces conseguiram se classificar para as quartas de finais e semifinal e agora terao de provar que realmente sao os melhores do futebol. Todos os adversarios estao preparadissimos para ganhar a copa e o cobicado trofeu. Voce tera que incentivar a sua equipe suficientemente, cantar jogadas e acalmar seus homens nos momentos decisivos. Voce podera participar sozinho, como tambem podera convidar ate oito amigos para representarem outros paises.

AD-ASTRA (ZX 20)

tempo: 4'30

Comandos: Teclado, Joystick

Opcao 3:	M - para Esquerda	Q - para Subir
	SS - para Direita	A - para Descer
	Break - para Atirar	

Objetivo: Voce e comandante de uma poderosa nave de combate intergalactica e tem por missao destruir naves inimigas. Seu objetivo e dificultado por satelites fora de orbita, que vem ao seu encontro. Sua pericia e habilidade como piloto sao provadas pela quantidade de naves que voce abater e pelo tempo em que permanecer sem ser atingido. AHH!

OBS: Se for jogar c/ TECLADO desconecte o joystick.

Instrucoes de Carga

1. Rebobine a fita para o seu inicio. O segundo programa esta gravado logo em seguida do termino do primeiro.
2. Se seu gravador possui controle de tonalidade, ajuste o nivel de agudos ao maximo.
3. Ajuste o controle de volume em cerca de 3/4 do maximo.
4. Pressione o comando LOAD, seguido de duas haspas (""), (LOAD ""). Nao pressione "ENTER" ainda.
5. Ative o gravador no modo PLAY e entao pressione "ENTER".
6. O programa deve "entrar" automaticamente no video, logo apos o desaparecimento das listas nas bordas da tela.
7. Caso nao tenha conseguido carregar o programa, altere o volume do gravador e tente novamente. Se apos varias tentativas voce nao conseguir carrega-lo, leve a fita ao seu revendedor. Caso se constate defeito de material ou de qualidade de gravacao, sua fita sera substituida.