

- Zanac 2 -

After The War 2

Esta provado mais uma vez que nem todos as continuações de um bom jogo são piores que o primeiro e que prova isso é AFTER THE WAR 2 essa brilhante continuação de um dos melhores jogos disponíveis para o seu msx 1. Este jogo tem como tema o maior perigo que a humanidade já enfrentou até nossos dias, a terrível ameaça da guerra nuclear.

O JOGO

Nesse jogo você é JUNGLE ROGERS que na parte um de AFTER THE WAR enfrentou os mais diversos perigos para atravessar a cidade e chegar ao laboratório de MC. JERIN lá depois da grande guerra é o unico lugar em que ainda restam naves espaciais, a ultima esperança de conservação da raça humana, por que depois das grandes explosões nucleares a radioatividade começa a tomar conta de todo planeta e todos devem deixá-lo antes que se contamine.

Você é nossa salvação vá e nos livre do maior desafio que a humanidade já enfrentou, ou seja, a si própria.

OS CONTROLES: Para jogar você poderá usar o joystick e ou teclado .

	TECLADO	JOYSTICK
DIREITA	P	STICK
ESQUERDA	O	STICK
PULAR	Q	STICK
ABAIXAR	A	STICK
GOLPEAR	ESPAÇO	TIRO SIMPLES
PATADA	GRAPH	TIRO ESPECIAL

OBS: O Teclado é totalmente redefinível selecionando a opção 2 no inicio do jogo.

A BAGA CONTINUA...

com o reinado de tirania imposto pelo terrível HARREB no jogo ZANAC (fita 19). Ao destruir o seu cérebro o universo foi libertado das garras deste maligno ser.

Porém, antes que você pudesse comemorar a vitória, o seu cérebro foi transportado para outra base, ainda mais protegida, em outro ponto do planeta ZANAC.

Sua missão agora será a de conseguir avançar até os limites do planeta, invadir esta outra base e destruir DEFINITIVAMENTE o cérebro de HARREB.

Fique avisado, porém, que Harreb já sabe dos seus planos de destruí-lo custe o que custar, e enviara inimigos muito piores do que os que você enfrentou em ZANAC 1.

Além disto, o tempo que você tem para destruir as bases inimigas foi diminuído, visto que Harreb planeja contra-atacar em breve.

Os componentes do jogo são os mesmos, assim como a forma de utilizá-los.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar. Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
SOBE	STICK ↑	CURSOR
DESCE	STICK ↓	CURSOR
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
LANÇA TORPEDOS	TIRO INFERIOR	"Z"
DISPARA O PODER	TIRO SUPERIOR	"X"

DICA: Existe uma combinação de teclas que permite a você ficar com 98 naves...

The Castle 2

Mal a felicidade ter-se iniciado, com o fim da aventura de THE CASTLE, o nosso herói, vem desesperado à procura da sua amada, que foi novamente sequestrada pela feiticeira. Agora, o nosso amigo vai ter que passar por novas aventuras, sendo que tem que percorrer um novo castelo, com muitos perigos mais que o primeiro. Ao entrar no castelo, você entrará com apenas 5 vidas e sem as chaves e o mapa. Para você conseguir terminar a aventura e resgatar a princesa novamente, você deverá pegar todas as chaves que encontrar, mesmo que isto lhe leve algumas vidas, e encontrar o mapa, pois ele lhe indicará o local onde a princesa está (a última sala, do último andar do castelo II). Durante o percurso você poderá encontrar alguns objetos que lhe serão muito úteis no percorrer do jogo:

- antídoto - este antídoto lhe adicionará mais uma vida, ele está guardado em um fresco, que possui um círculo ao lado;

- joias - existem vários tipos de joias, sendo que cada joia lhe dará um certo número de pontos. A joia que dá mais ponto é a barra de ouro, que é muito difícil de se pegar.

- monstros - existem vários tipos de monstros, porém todos fazem a mesma coisa, te matar!

- pedras - existem vários tipos de pedras, sendo que elas lhe auxiliaram para subir em lugares elevados como para matar os monstros, porém se eles caírem em cima de você a morte será certa. Utilize-as muito bem, pois elas poderão ser muito úteis.

- objetos mortais - existem alguns objetos que lhe tiram a vida se você subir em cima, porém você poderá empurrar lateralmente estes objetos. Os mais comuns são os bolos e as árvores.

Para as pedras, você poderá subir, com o auxílio de elevadores. Existem dois tipos de elevadores no castelo:

- plataforma, neste elevador é possível cair debaixo dela.

- nívelador, neste elevador você não poderá passar debaixo do elevador, por causa da espiral que a sustenta.

BOSCONIAN

Você acaba de ser convocado para a mais fantástica batalha espacial jamais feita!

Você deverá pilotar a nave estelar "Bosconian" em sua missão de destruir as bases inimigas que estão tentando conquistar o universo. Estas bases estão espalhadas pela galáxia, sendo que após destruir todas as bases de uma fase você será transportado para outra fase, devendo destruir as restantes nesta outra fase.

DESCRIÇÃO DOS COMPONENTES: A tela deste jogo pode ser dividida em duas partes, a parte da esquerda, que é onde fica a sua nave e os seus inimigos, e a parte da direita, que é onde fica o mapa estelar. Você deverá prestar atenção nestas duas partes da tela, visto que é importante ver onde você está e para onde você vai.

PARTE ESQUERDA: Aqui será onde você disputará com o inimigo a existência no universo. Você deverá destruir tudo que você puder, ver, inclusive os asteróides e minas. Além disto você deverá destruir os inimigos que tentarão destruí-lo. Existem várias formas de inimigos. O mais perigoso é a nave espia. Assim que você vê-la, você deverá destruí-la. Caso você não o faça, ela dará o alarme avisando todas as bases da sua presença no quadrante, fazendo com que todos os inimigos venham atacá-lo. A única forma de conseguir parar com este ataque maciço é destruindo uma das bases que estão no quadrante. A forma de passar de fase é destruindo todas as bases no quadrante, sendo que você pode destruí-las atirando no centro dos mesmos ou acertando as seis pontas que compõem a base.

PARTE DIREITA: Esta parte da tela é muito importante, visto que é através dela que você saberá onde está a sua nave, as formações de ataque inimigas e as bases.

CONTROLES: Pode-se usar o teclado ou Joystick para jogar Bosconian. Jogo para um jogador de cada vez.

TECLADO: Setas cursoras movem a nave, botão de tiro dispara. DICAS: Destrua as bases pelas seis pontas, deste modo você fará mais pontos; e Deixe sempre uma base com apenas uma ponta pois se uma nave espia escapar, você poderá se livrar dos inimigos destruindo esta base; e Destrua "tudo" que estiver no espaço (asteróides e minas), pois isto fará com que você marque mais pontos.

GREEN BERET

Este jogo é mais uma conversão de máquinas de flipper para o seu MSX. Você é um "Boia Verde" e deve resgatar os prisioneiros aliados que estão presos num campo de concentração russo. Você deverá passar por várias fases, destruindo seus inimigos antes que eles façam o mesmo com você. Você inicia o jogo usando apenas sua faca para matar os russos. Poderemos ganhar armas especiais matando um tipo de inimigo que irá soltá-las. Ex. (bazuca, granadas, etc.). Neste jogo você encontrará diversos tipos de inimigos, devendo tomar um cuidado maior com o que dá tiros de metralhadora e com o que dá saltos, para pegá-lo desprevidos. No fim de cada fase, você deverá enfrentar um tipo especial de inimigo. Muito cuidado com eles pois é realmente difícil ultrapassá-los.

CONTROLES: Você pode usar teclado ou Joystick. Apenas uma pessoa joga de cada vez.

TECLADO: Mova-se com as setas cursoras, dê facadas com a tecla "Shift" e dispare as armas especiais com a barra de espaço. e JOYSTICK: Mova-se com o Joystick, dê facadas com o botão inferior e use as armas especiais com a barra de espaço. Boa sorte (você vai precisar...)

ARKANOID

SAUDAÇÕES ESTRANHO! EU SOU O COMPUTADOR DE BORDO DA ANTIGA NAVE ESTELAR ARKANOID QUE FOI DESTRUÍDA. VOCÊ SE ENCONTRA AGORA NO INTERIOR DA NAVE VAUS E TEM UMA MISSÃO A CUMPRIR.

DESCRIÇÃO DA MISSÃO: Viajar na nave VAUS, e destruir um famigerado monstro que explodiu a nave ARKANOID.

OBJETIVOS: Libertar o universo desta força maligna. MEIO A SER EMPREGADO: A nave VAUS.

INIMIGOS: Vários monstros e vários tipos energéticos, que compõem as barreiras a serem transpostas.

FASES A SEREM ULTRAPASSADAS: 33. NÚMERO DE NAVES: 3. AVALIAÇÃO DA MISSÃO: Só possível para pilotos super experientes...

COMANDOS DA NAVE: Setas cursoras (esquerda-direita), barra de espaço (soltar a bola-disparar) STOP = pausa.

JOYSTICK: Não disponível (PADDLES OK). TIJLOS ENERGÉTICOS: 10 tipos PODERES ADICIONAIS: 7 tipos. TIPO 1: 1 bola se transforma em três. TIPO 2: A nave VAUS segura a bola a cada arremesso. TIPO 3: Reduz a velocidade da bola. TIPO 4: Nave extra. TIPO 5: Abre passagem secreta para mudar de fase. TIPO 6: A nave VAUS dispara tiros. TIPO 7: Aumenta a nave.

PROCEDIMENTO EM CADA FASE: Destruir todos os tipos energéticos para avançar de fase, até chegar à última.

SEMELHANÇA DA MISSÃO: Jogo paredão. EQUIVALÊNCIA: Máquina de flipper ARKANOID %, DE EQUIVALÊNCIA 99.9%

ESPERO QUE VOCÊ CONSIGA TERMINAR A MISSÃO. MENSAGEM FINAL... DESCONECTANDO...

Gulkave

Estamos na galáxia de TSION IERUSHALAIM, e você conseguiu, depois de muito custo, pegar os planos de invasão do planeta DORION.

Infelizmente você foi descoberto e terá que escapar o mais rápido possível deste quadrante.

Mas, você é um rapaz prevenido e deixou sua nave GULKAVE preparada para esta emergência.

É realmente uma maravilha da tecnologia moderna esta sua nave. Possui um potente canhão JÔNICO... E os JONIAOS também equiparam sua nave com um escudo de PINEUTRONS que permitirá que você não seja destruído ao ser atingido pelas cargas inimigas. Mas, lembre-se que o escudo irá perdendo energia a cada golpe e poderá acabar. No canto superior direito está marcado a carga de energia do escudo.

Ao destruir seus inimigos você poderá pegar as cargas de energia que eles lançarem. Na parte inferior esta o marcador de armas, quanto mais a direita você levar o marcador, melhor será o seu armamento. Se você chegar até o fim, receberá naves extras e voltará a arma inicial.

Os números que estão nas cargas de energia lançadas pelos seus inimigos indicará o número de quadrados que você caminhará para a direita.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar. Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
SOBE	STICK ↑	CURSOR
DESCE	STICK ↓	CURSOR
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
ATIRAR	TIRO INF.	BARRA DE ESPAÇO

ANTARTIC ADVENTURE

Você é "Willy", o pinguim e deve andar por bases na antártida. Sua missão será a de ir de base em base por toda região antártida, não excedendo o tempo que você tem para concluir cada percurso. Você poderá acelerar ou reduzir a velocidade, e deve evitar os buracos no gelo, as focas ou ainda cair nas crateras. Você deverá apanhar os peixes que saltam para fora dos buracos e as bandeiras que estão no solo. No fim de cada percurso você ganhará bônus pelos peixes e bandeiras que apanhar e pelo tempo restante que sobrar.

CONTROLES: Apenas um jogador de cada vez, usando o Teclado ou Joystick. No início de cada partida você deve escolher qual o tipo de controle você vai usar. Pressionando "1", seleciona-se Joystick; Pressionando "2", seleciona-se teclado. JOYSTICK: O botão inferior salta, esquerda e direita movem o pinguim, Joystick para frente acelera e para trás desacelera. e TECLADO: Setas cursoras movem o pinguim para a esquerda e direita, cursor para frente acelera e para trás diminui a velocidade. Barra de espaço salta.

-Car Fighter-

Entre para o seleto clube dos corredores de auto-estradas. Você deverá passar pelas principais cidades NORTE-AMERICANAS.

Mas, sua viagem não será tão fácil como a principio possa parecer.

Você deverá tomar muito cuidado com o nível de sua gasolina, se ela estiver acabando, procure parar exatamente no posto para poder se reabastecer. Surgirão avisos para indicar a aproximação do posto.

Os piores motoristas farão companhia a você na estrada e procurarão bater em seu carro para tirá-lo da estrada.

Você estará armado com uma magnum e poderá atirar contra os carros inimigos. Caso você prefira soluções mais drásticas, use uma de suas bombas para desintegrar completamente o carro.

Mas use com uma certa reserva estas bombas, pois quando você enfrentar as jantanas, só elas que poderão destruir este caminhão.

Tomar cuidado com os obstáculos que surgirão pelo caminho, sua vida estará sempre correndo por um fio.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar. Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
BRECA	STICK ↓	CURSOR
ACELERA	STICK ↑	CURSOR
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
TIRO	TIRO INF.	ESPAÇO
BOMBA	TIRO SUPERIOR	TECLA GRAPH

Jaspion

Em um planeta distante chamado EDIN, uma civilização muito mais avançada que a nossa criou um ser de forma humanoides. Em sua memória foram inseridos duas diretrizes:

- 1: Percorrer as galáxias promovendo a paz e a ordem.
- 2: Fazer propaganda de brinquedos derivados de sua fabricação. Afinal este andróide é apenas um brinquedo que não foi aprovado pelo controle de qualidade.

Em sua luta pela paz (estranho que ninguém faça a paz pela guerra), JASPIGON terá que enfrentar um terrível inimigo: SATAN GOSS. Este ser de maquiavélica figura pretende dominar todos os planetas de nossa galáxia e transformar todos os habitantes destes mundos em escravos.

Sua missão será ajudar JASPIGON a entrar no GIGANTE GUERREIRO DAILON. Sua base está no momento sendo atacada por SATAN GOSS, por isso você terá de escapar dos andáides que estão caindo até o momento que a porta do túnel abra.

Ao abrir procure entrar rápido, o túnel será ativado e você será transportado para a batalha na base de SATAN GOSS.

Lá você deverá destruir os monstros aéreos e os que estão dentro da base, se sua bola de energia começar a soar atire nos tubos de oxigênio para recarregar a sua energia, não desperdiçe seus tiros e procure se mover sempre.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar.
Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
SUBIR	STICK ↑	CURSOR
DESCER	STICK ↓	CURSOR
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
ATIRAR	TIRO INF.	ESPAÇO

Cabbage

Você gostaria de voltar a ser criança novamente?

Poris e ORIONSOFT trouxe até você a oportunidade única de você colocar a criança que ainda existe em você na tela de sua televisão.

Neste jogo você será uma criança que deverá atravessar um parque em um lindo dia de sol. Mas deverá tomar cuidado para não se machucar e deverá percorrer o caminho em um determinado tempo ou levará uma bronca de sua mãe.

No início do jogo você deverá usar as teclas cursoras para criar a criança que você gostaria de ser na tela. Depois você poderá colocar o seu nome ou criar outro para seu BABY.

Para criar deve-se pressionar a barra de espaço ou o botão de tiro junto com as teclas cursoras relativas a direção que você quer ir.

Para passar pelos buracos em que os peixes estão saltando, procure esperar que as caixas não estejam aparecendo para dar o seu dano.

No chafariz, procure saltar quando a diferença de altura entre eles não for muito grande. Lembre-se que você é uma criança frágil e não um malabarista de circo.

Em certos lugares você deverá aparecer frutas que lhe dão pontos extras. Para alcançá-las pressione espaço ou tiro seguidamente.

CONTROLES: Você poderá usar joystick ou o teclado para jogar.
Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
PULA	BOTÃO DE TIRO INF.	BARRA DE ESPAÇO

Merlin

Nunca foi tão divertido aprender química, neste jogo você será MERLIN o alquimista da corte do lendário REI ANTHUR. Você deverá construir as moléculas dos compostos. Isto deve ser feito para que se possa fabricar a poção do elixir da vida eterna.

Na tela inicial você deverá escolher se deseja jogar com joystick ou com o teclado cursoras. Para fazer a opção você deverá mover com o auxílio das teclas cursoras ou do joystick a flecha da direita até a opção desejada. Posicionada no lugar correto basta pressionar a barra de espaço ou o botão de tiro para que a flecha da esquerda se coloque do lado da opção feita.

A seguir você poderá escolher se deseja montar moléculas de óxidos e anidridos ácidos e hidróxidos ou optar que surjam qualquer tipo de moléculas. Movimento novamente a flecha da direita até a opção desejada e pressione a barra de espaço ou o botão de tiro. A outra flecha da esquerda se posicionará ao lado da opção escolhida.

Para iniciar o jogo basta mover a flecha da direita até o penúltimo átomo e apertar a barra de espaço ou o botão de tiro. Embaixo da tela aparecerá o número de átomos necessários para completar a molécula. Conforme eles forem sendo encontrados serão dispostos nas posições corretas. Para subir as escadas você deverá se posicionar corretamente nela.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar.
Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
SOBE	STICK ↑	CURSOR
DESCE	STICK ↓	CURSOR
DIREITA	STICK →	CURSOR
ESQUERDA	STICK ←	CURSOR
PULA	BOTÃO DE TIRO	BARRA DE ESPAÇO

COMO CARREGAR SEU PROGRAMA EM DISQUETE

Para carregar seu disquete proceda da seguinte forma:

- A) Desligue o micro e o drive.
- B) Ligue o drive e em seguida o computador.
- C) Coloque o disquete no drive e abaixe a trava fechando o compartimento.
- D) Aguarde alguns segundos até que o Menu de opções apareça na tela.
- E) Pressione a opção desejada.

Caso queira carregar outro programa reinicie a operação a partir de A, ou se acontecer de o programa não carregar, reinicie o processo novamente.

CUIDADOS COM O DISQUETE

- A) Nunca abra o compartimento do drive quando o LED estiver aceso.
 - B) Nunca ligue ou desligue o computador ou o drive com o disquete inserido.
 - C) Após o uso proteja seu disquete guardando-o na capa protetora.
 - D) Nunca aproxime seu disquete a campos magnéticos tais como: televisores, ímãs, altos falantes etc...
 - E) Nunca dobre ou flexione seu disquete.
 - F) Não deixe nenhum objeto pressionando seu disquete.
 - G) Não coloque nada em contato com as partes expostas do disquete.
 - H) Guarde sempre seu disquete na posição vertical.
- Não o submeta a bruscas variações de temperaturas.
- Não tire o lacre de proteção, contra escrita do seu disquete, no lado superior direito, pois isto inutilizará sua garantia.

ATENÇÃO

Estes disquetes possuem garantia por um período de 5 dias. Em caso de qualquer defeito, você poderá substituí-los pelos "mesmos números", no local de compra ou na própria ORIONSOFT, localizada à

R. ALVES GUIMARAES 519
TEL. 881-9204 - PINHEIROS

S. PAULO

LANÇAMENTOS:

Caso você queira receber informações sobre novos lançamentos escreva-nos enviando seu nome, endereço, CEP e tipo de computador que possui.

ORIONSOFT®

MSX

Patente Requerida