

COLEÇÃO EM DISCO 11

O BERT

Num acidente catastrófico, você foi levado para uma outra dimensão, e foi transformado em um monstrinho pelo sinistro mago Xistão, pois você era o único ser diferente que existia naquela dimensão, que poderia destruí-lo. A sua única chance de voltar ao normal era invadir o castelo negro, cujo poder era inimaginável, e colocar cinco cubos de inteligência em um estado de cristal. Porém estes cinco cubos deveriam estar em uma mesma fileira e estar um seguido do outro. Para transformar os cubos normais em estado de cristal, é necessário que você consiga colocar o cubo na posição certa (esta posição será indicada pelos cubos que ficam na parte superior da tela). Você deverá ficar pulando de cubo em cubo para evitar os monstrinhos, sendo que ao relar neles, você pode morrer ou cair dos cubos. Você também poderá pegar uns monstrinhos, os saíles, parecem uma geléia. Esses monstrinhos podem te dar um determinado poder: VERDE-para os outros monstrinhos; AMARELO: faz com que você ande mais rápido; VERMELHO: faz com que você pule dois quadrados de uma única vez, enquanto que a barra de espaço (tiro inferior) estiver pressionada; ROXO-te dá um sapatinho que empurra os monstrinhos; BRANCO-mata todos os monstrinhos. Você também poderá escolher, a opção por dois jogadores, sendo que o objetivo será transformar o maior número possível de cubos em cristais, ou matar o seu adversário.

CONTROLES:	JOYSTICK	TECLADO
PARA CIMA	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
PARA BAIXO	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
PARA CIMA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
PARA BAIXO	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR

DIG-DUG

Você é DigDug e este jogo lembra bastante o Mr Do. Mas aqui você deve exterminar todos os monstros.

Parece ser simples pois o jogo é só sair atirando em tudo que se move. Até aí tudo bem só que os monstros querem te pegar.

Por isso você tem que ser mais rápido para fugir e muito rápido ainda para atirar.

Você pode abrir caminhos pelo labirinto, mas não pode passar pelas abóboras. As abóboras servem para esmagar os monstros e para movimentá-las é só passar sobre um caminho abaixo delas. Mas muito cuidado.

Pois as abóboras não escolhem vítimas. E quanto mais que um simples tiro para liquidar os monstros, por isso você deve atirar até que eles sumam. Note que quando eles tomam um tiro eles ficam temporariamente parados. Observe também que os monstros só seguem o caminho aberto

Os monstros também se transformam e ficam diferentes quando eles estão assim eles podem atravessar qualquer obstáculo menos as abóboras.

Caso você esteja sendo atacado por vários lados não fique com medo alterne os seus tiros direcionando-os para o local de onde vem os monstros.

Terminada sua missão de exterminar todos os monstros você avançará para a próxima fase onde novos desafios estarão te esperando.

CONTROLES

	JOYSTICK	
SUBIR	STICK	CURSOR
DESCER	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
ATIRAR	TIRO INF	ESPAÇO

NINJA SPECTAL

Era uma tarde de outono, o som dos rouxinóis soava por entre as folhas que caíam suavemente pelo chão.

De repente ocorreu o inesperado, o CLA dos YACHONG invadia a pacata vila de TENG PEI causando morte e destruição. Apenas um velho e um pequeno garoto sobreviveram a cruel carnificina.

O velho era um antigo ninja e passou todo o seu conhecimento para a pequena criança.

Muitos anos se passaram e a pequena criança se tornou um adulto. Mas a lembrança do que havia ocorrido com sua família dominava seu intimo.

Chegará o momento do pequeno ninja vingar a morte dos seus. Ajude-o a enfrentar os terríveis guardiões da CLA dos YACHONG.

Penetre em sua fortaleza e destrua a todos, para que eles aprendam que não se pode praticar o mal impunemente.

Para passar pela porta de entrada da fortaleza, você deverá matar pelo menos dez guardiões.

Cuidado com os guardiões que estiverem nas guaritas, eles não podem ser mortos e possuem uma ótima pontaria.

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

	JOYSTICK	TECLADO
LEVANTAR	STICK	CURSOR
ABAIXAR	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
ATIRAR	TIRO INF.	ESPAÇO
PULAR	TIRO SUP.	TECLA 'LGRA'

VOLLEY

Agora você que tem um metro e dez centímetros poderá satisfazer o seu antigo desejo de jogar volley, sem ter que se preocupar em ser confundido com a bola.

Não se preocupe mais com a altura da rede, esta em suas mãos um incrível game que simula um areal partida de volley. Você terá oportunidade inclusive de disputar uma partida com qualquer amigo que se gabe de ter dois metros e trinta.

Com este jogo você irá jogar de igual para igual, basta arranjar uma banquetta para atingir a mesa.

Para jogar basta levar o jogador até a posição correta e apertar espaço ou tiro no acerto correto.

O segundo jogador deverá usar o joystick B ou as teclas: A-esquerda, S-direita, Z-desce, W-sobe e CONTROL-golpear.

Após a partida se ouvirá o hino nacional do país que sair vencedor.

Irão valer todas as regras do jogo de volley, e o time que sempre será o japonês.

Procure ter uma boa noção espacial da quadra para poder levar o jogador até o ponto em que a bola irá cair, não se deixe enganar por alguma bola lançada próxima a linha de fundo.

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
TIRO	TIRO INF.	ESPAÇO

INSPECTOR Z

Neste jogo você estará encarregado de assumir o papel do incrível INSPECTOR Z. Um dos detetives mais famosos de CUCANONGA.

No momento ele foi designado para trabalhar no hotel MACSUD PLAZA que está realizando uma convenção de terroristas.

Sua missão é de explodir o prédio com todos os terroristas dentro.

Para poder fazer isto você deverá encontrar as bombas que foram esquecidas pelos hóspedes nos corredores do prédio.

E deverá levá-las até os pontos chave do hotel. Estes pontos chave estão localizados nas partes superiores dos corredores. Você deverá clicar para conseguir colocá-la.

Mas seu serviço não será tão fácil como esta parecendo. Os terroristas estão sabendo de sua presença e estão atrás de você. Alguns estão armados e outros estarão bebados que irão literalmente cair em cima de você.

Além disto o hotel devido aos tempos difíceis está tendo problemas com a manutenção não se espante se o teto cair sobre você. Quando você clicar tome cuidado com os ventiladores eles poderão fazer você perder a cabeça e creia-me isto não é nada saudável.

Você também deverá pegar as joias que estão em algum lugar no hotel. Quando todas as bombas estiverem ligadas você poderá sair do prédio através das portas marcadas com saída.

CONTROLE: Você poderá usar um joystick ou teclado da seguinte forma:

	JOYSTICK	TECLADO
SOBE	STICK	CURSOR
DESCE	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
PULAR	TIRO SUP	GRAPH/LGRA
ATIRAR	TIRO INF	ESPAÇO

CHAMPION BOXING

Prepare suas luvas de boxe para enfrentar o terrível KID SANGUINARIO. Você estará frente a frente com um exímio boxeador. Neste jogo, você terá a sua disposição três tipos de golpes: o JAB, o BANCHE e o DIRETO.

Se sua guarda estiver levantada os golpes sairão altos, abaixando sua guarda os serão dados mais abaixo.

Deverá prestar muita atenção em seu oponente para perceber o momento certo de aplicar os golpes. Dependendo de como ele estiver se defendendo você deverá aplicar golpes altos ou baixos.

Para escolher o golpe que será dado em seu oponente, você deverá observar uma jaqueta que existe no canto inferior direito. Pressionando a tecla GRAPH ou o BOTÃO DE TIRO SUPERIOR, irá mudando os golpes que serão dados.

A luta poderá durar até 5 ROUNDS, podendo terminar antes se um dos dois forem nocauteado. Aparecerá um passarinho se ocorrer um nocaute normal, se houver um nocaute técnico ele não aparecerá. Você poderá no início do jogo escolher entre lutar contra o micro ou contra algum amigo seu. Se você lutar contra o micro, deverá escolher o nível de dificuldades do jogo.

CONTROLES:	JOYSTICK	TECLADO
DIREITA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
SUBIR A GUARDA	STICK	CURSOR
DESCER A GUARDA	STICK	CURSOR
GOLPEAR	BOTÃO DE TIRO INF.	BARRA DE ESPAÇO
ESCOLHER O GOLPE	BOTÃO DE TIRO SUP.	TECLA GRAPH

MANES

Um dia você se cansou da vida na cidade e resolveu procurar a fortuna em um velho garimpo nas quebradas de SÃO TOMÉ DO JURITI MIRIM.

Diziam as lendas que havia um grande diamante dourado, guardado pelos espíritos dos garimpeiros que morreram em desastres nas minas.

Depois de muito caminhar pelas antigas galerias, você finalmente encontra a pedra tão almejada. Para a sua surpresa a tumba começa a surgir do nada, enormes pedras rolantes que podem com a maior facilidade transformá-lo em massa de maciço. Neste momento é que você descobre que as fantasmas também não são apenas uma lenda.

Sua única salvação será sair o mais rápido possível das galerias, indo para o piso inferior.

Após passar por este perigo você deverá conseguir ultrapassar as correntezas perigosas do rio YURAKTAM. As balsas que possuem poder auxiliar a saltar pelo rio.

Muito cuidado para não ser pego pelo rosninho do poço sem fundo. Não adiantará clicar pelo FMI para tapar o buraco, ele não varia.

Não fique perdendo tempo pensando na vida, você tem um tempo determinado para conseguir sair desta confusão.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar.

Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
BAIXE	STICK	CURSOR
ACELERE	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
PULAR	TIRO INF.	ESPAÇO

MONKEY ACADEMY

Você é bom de matemática?

Você sabe quanto é um mais um?

Você sabe de cabeça a raiz quadrada do logaritmo de 12 elevado ao cubo??

Caso você tenha respondido as duas primeiras perguntas com a afirmativa você se divertirá com este incrível jogo.

Se respondeu a última pergunta, possivelmente você já deve ter feito os seus próprios jogos.

Mas para aqueles que querem se divertir com os números e mostrar agilidade manual este jogo propiciará momentos agradáveis para você.

Ao iniciar este jogo surgirão várias bolhas que irão explodir ao chegarem na parte superior da tela. Quando isto acontecer surgirá uma operação aritmética na qual faltará um número para que fique completamente correta.

Sua missão será fazer com que o macaquinho encontre o número correto. Após encontrar o número correto você deverá pressionar SELECT (SLTC). O cartas com o número cairá no chão e você verá surgir uma seta abaixo do outro macaquinho. Vá até lá e entregue o número ao macaco.

Se você pegar três números errados você perderá uma vida.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou um teclado para jogar.

Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
DIREITA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
PULAR		
LANÇAR FRUTAS	TIRO INF.	ESPAÇO
ENTREGAR NÚMERO	TIRO INF.	ESPAÇO
PEGAR NÚMERO		SELECT

ALPINE

Prepare sua jaqueta para neve, seus esquis e o chocolate quente, você acaba de ser convidado para disputar o campeonato de esqui em BARILOCHE.

Você deverá disputar individualmente as provas, fazendo o menor tempo possível e derrubando o menor número de bandeiras.

Ao iniciar o jogo você deverá escolher entre três tipos de provas. Use as teclas cursoras ou o joystick para isso. Após isso tecla espaço, acelere até que você chegue a aproximadamente 230 km por hora.

Muito cuidado para não atingir velocidades excessivas, pois isso fará com que caia dos esquis. Mas não vá como uma tartaruga, afinal você deve tentar fazer o menor tempo do campeonato.

Nas curvas é necessário que você tenha um bom golpe de vista, pois você deverá aprender a calcular as correções necessárias à sua trajetória, a fim de que sua bala para não vá de encontro ao gelo e segundos preciosos sejam perdidos.

Este é um jogo em que a calma e a precisão serão exigidas do jogador de você. A prática permitirá que você desenvolva um perfeito domínio desta incrível arte que é o esqui na neve.

Ao descer a pista seu impulso sua velocidade irá aumentar lentamente, mas a partir do momento em que você tiver um determinado impulso sua velocidade irá aumentar de uma maneira extremamente rápida.

CONTROLES: Você poderá usar um joystick ou o teclado para jogar.

Os controles são os seguintes:

	JOYSTICK	TECLADO
ACELERAR	STICK	CURSOR
DESACELERAR	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
INICIAR	TIRO INF.	ESPAÇO

EINSTEIN

Este é um jogo conhecido desde a idade média, sendo que sobre o tabuleiro fortunas foram ganhas ou perdidas! O jogo é disputado por duas pessoas, cada uma com uma determinada cor de peça, NEGRA OU CLARA. No nosso caso o jogo será disputado por você e pelo micro. O objetivo do jogo é conseguir, no fim da partida, ter mais peças que o computador, ou dizer todas as peças dele, ou ainda não existir mais movimentos possíveis. O que caracteriza o jogo EINSTEIN é que uma partida só apontará um vencedor ao ser colocada a última peça.

COMO JOGAR: No início de cada partida você deverá indicar qual o nível do computador (1 a 4) e com qual cor você vai jogar (negra ou clara). Isto é feito usando as setas cursoras e a barra de espaço. Após isto o jogo se iniciará, sendo que você jogará primeiro se tiver escolhido a cor NEGRA. Para jogar você deverá colocar UMA PEÇA no tabuleiro de forma que uma ou mais peças adversárias fiquem entre duas peças suas, ou seja, você deverá colocar uma peça no tabuleiro de forma que uma das peças do micro seja APRISIONADA ENTRE A PEÇA QUE VOCE COLOCOU E UMA DAS SUAS PEÇAS EXISTENTES.

LEMBRE-SE: PARA VISUALIZAR QUAIS SÃO AS SUAS POSSÍVEIS JOGADAS VOCE PODE USAR A TECLA "SELECT" OU O BOTÃO 2 DO JOYSTICK.

CONTROLE:

	JOYSTICK	TECLADO
ESQUERDA	STICK	CURSOR
PARA CIMA	STICK	CURSOR
PARA BAIXO	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
COLOCAR PEÇA	TIRO INF.	BARRA DE ESPAÇO
VISUALIZAR JOGADAS	TIRO SUP.	TECLA "SELECT"

SWINGO

Este jogo é um dos mais divertidos jogos que já apareceu no MSX.

Você é um lavador de janelas e sua missão é lavar todas as janelas de um edifício.

Até aí parece ser um jogo fácil, mas eu não relacionei os bichos que o tentarão atrapalhá-lo.

O edifício é grande por isso as muitas janelas a serem lavadas, estas janelas estão abertas e quando lavadas elas apagam.

A muitos bichos que o tentarão atrapalhá-lo, não a jeito de você os destruir-los ou impedir: só nos tenta fugir deles.

Ao terminar de limpar todas as janelas você terá que descer e entrar na porta, esta porta está localizada no meio do prédio, ela estará piscando.

Basta que você fique na entrada e aperte o botão ou tecla que você usa para limpar a janela e você passará para a próxima fase.

A fase seguinte será ainda mais difícil porque o edifício será maior e haverá mais janelas e ainda mais bichos para dificultar.

Caso você esteja no último andar e algum desses bichos o toque você cairá por isso tente se manter o máximo possível de distância deles.

Você também pode ganhar vidas se que terá que obter uma certa quantidade de pontos para isso. Haverá algumas vezes que estará limpando uma janela e ela se abstrará mostrando um símbolo. Nesse momento este símbolo e você conseguirá ainda mais pontos.

DICA: Tente limpar as janelas rapidamente porque quanto mais rápido você limpar as janelas mais pontos você conseguirá.

CONTROLES:

	JOYSTICK	TECLADO
BAIXE	STICK	CURSOR
ACELERE	STICK	CURSOR
ESQUERDA	STICK	CURSOR
DIREITA	STICK	CURSOR
LIMPAR JANELAS	BOTÃO INF.	CURSOR

SATAN

Este jogo é um dos mais difíceis e desafiantes jogos que o MSX já criou.

Neste jogo você é um guerreiro que tenta escapar da perigosa caverna de "SATAN".

Seu objetivo é subir nas estacas e pegar os poderes mágicos até que saia da caverna. Você começará com 3 vidas podendo visualizá-las no canto inferior da tela.

A caverna está cheia de perigos como as criaturas aladas e outras que tentaram dificultar a sua saída.

Felizmente você está munido de uma arma de raios que aumentará a potência no momento que você conseguir pegar os poderes mágicos.

Cuidado ao pular de uma estaca para outra você poderá cair e assim perderá muito tempo, o tempo neste jogo é muito precioso. Caso ele acabe, mesmo que você possua ainda 3 vidas o micro encerrará o jogo fazendo com que você comece outra partida.

Ao decorrer do jogo você encontrará uma gruta, entre nela e pegue todos os poderes mágicos que você encontrar, caso você tente ignorar esta gruta e subir pensando que chegando no topo da caverna você encontrará a saída você está enganado.

É obrigatório que você entre na gruta e pegue todos os poderes mágicos que encontrar, mesmo que isso lhe custe um grande tempo.

DICA: Tente economizar o máximo de tempo possível, este tempo será muito valioso no final do jogo.

CONTROLES:

	JOYSTICK	TECLADO
BAIXE	STICK	INFERIOR
ACELERE	STICK	
DIREITA	STICK	
TIRO	BOTÃO INFERIOR	