



ALIENMSX

.unofficial

Cartucho ROM 32KB (arquivo ROM específico para sistemas PAL e NTSC)

REQUISITO MÍNIMO: Computador MSX1, 16KB RAM

Finalmente após quase 4 anos de desenvolvimento com vários alfa e betas intermediários, AlienMSX ficou pronto!

O desenvolvimento levou um tempo bem maior do que eu pensava/imaginava inicialmente, por uma série de fatores:

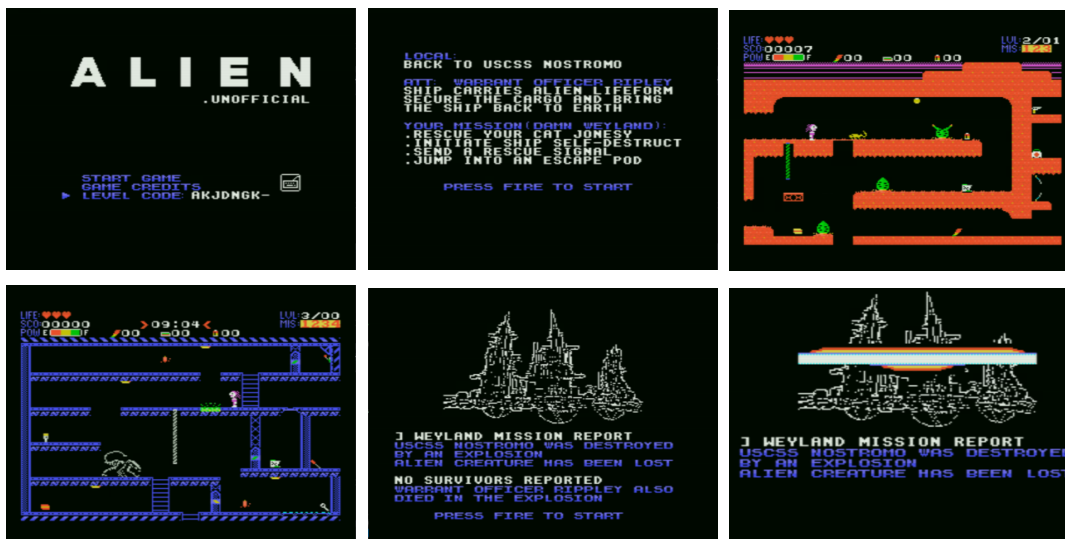
- Apesar do meu background técnico como desenvolvedor, já fazia mais de 25 anos que eu não escrevia uma única linha de código;

- Comecei a escrever o jogo em C (obrigado Danilo pela iniciativa do workshop e template de desenvolvimento em MS Visual Studio). Durante o desenvolvimento acabei reescrevendo uma grande parte do código inicial para Assembly Z80 otimizado por questões de espaço em ROM (uma meta pessoal é que o jogo coubesse em 32KB, como muitos dos jogos excepcionais dos anos 80) e de performance (muitas animações simultâneas na tela e vários efeitos visuais que fui incorporando). Isso aumentou consideravelmente o tempo de desenvolvimento e testes.

- Nunca houve uma especificação clara de como o jogo seria quando completo. Novas ideias iam aparecendo e sendo incorporadas ao código, o que significava muitas vezes em reescrever/reestruturar boa parte do código que já havia sido escrito e testado.

- Consegui dedicar ao jogo só uma fração do pouco tempo livre que sobrava - as vezes isso significava algumas poucas horas no mês.

Bem, esse é o resultado, espero que gostem e que tenham algumas boas horas de diversão.



Este jogo está participando da competição MSXdev24 (<https://www.msxdev.org/category/msxdev24/>).

AlienMSX é freeware.

A L I E N

Alien movie copyrighted by 20th Century Studios



HISTÓRIA

O ano é 2122. A nave **USCSS Nostromo** é um rebocador espacial que estava à 39 anos-luz de distância retornando para a Terra, quando recebe uma transmissão desconhecida proveniente de uma lua próxima chamada Acheron (LV-426).

A Inteligência Artificial da nave **MU/TH/UR 6000**, conhecida como 'Mãe', segue então a **ordem secreta 937** da corporação **Weyland-Yutani**, que tem como prioridade a obtenção de Aliens e de qualquer outra forma de vida alienígena encontrada nas expedições, tratando todos os funcionários como recursos descartáveis.

Na primeira fase dessa aventura, você será o androide e chefe de ciências Ash, que foi despertado pelo computador e encarregado de acordar o restante da tripulação, decodificar a mensagem e ir até o planeta para responder a esse suposto SOS de uma civilização alienígena desconhecida.

Na segunda fase, você será a subtenente Ellen Ripley, responsável por descer com parte da tripulação até o planeta para procurar a origem do chamado. Após você encontrar uma nave alienígena destruída com sua tripulação morta, mas contendo vários ovos e criaturas alienígenas estranhas e perigosas (conhecidas como *facehuggers*), você precisa resgatar a tripulação e retornar em segurança para a Nostromo.

Na terceira e última fase, ainda como Ellen Ripley, você decide (contra as instruções da corporação **Weyland**) que precisa evitar que um Alien (Xenomorfo XX121) extremamente perigoso trazido de Acheron a bordo da nave seja levado à Terra, mesmo que isso signifique explodir a Nostromo. Para isso você tem que escapar tanto do Alien quando dos *facehuggers* espalhados pela nave.

“In space no one can hear you scream”

JOGO – TELA DE ABERTURA:

Pressione a tecla “SPACE” para jogar via teclado ou o botão “FIRE” para jogar via joystick.

Selecione a opção “START GAME” para iniciar o jogo, “GAME CREDITS” para ver os créditos ou “LEVEL CODE:” para digitar um código de fase de 8 caracteres recebido anteriormente (você receberá um novo código cada vez que concluir uma fase).

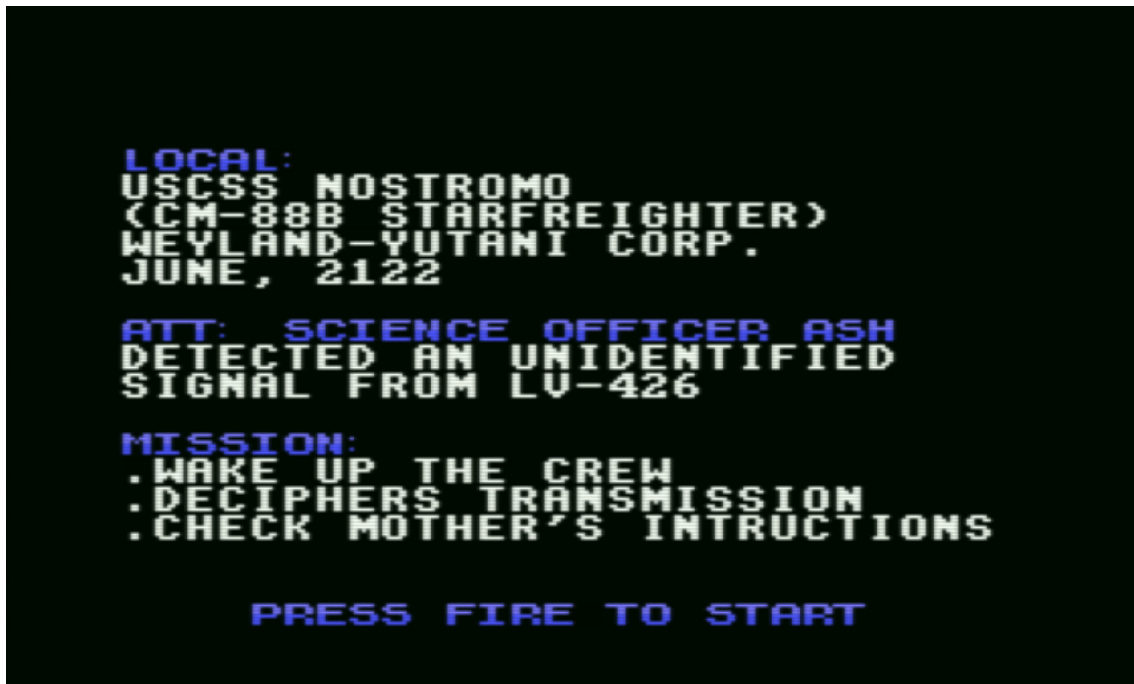


Dica: você pode pressionar a tecla “ESC” para pular a animação do texto “ALIEN”.

JOGO – TELA DE INFORMAÇÕES DE CADA FASE:

Em cada fase você tem algumas missões que precisam ser completadas. Ao completar todas as missões você passará para a fase seguinte.

Nessa tela você vai entender quais são as missões de cada fase.



Informações fase 1

Pressione a tecla "SPACE" ou o botão "FIRE" para iniciar o jogo.



JOGO – CONTROLES E TECLAS DE APOIO:

Use as setas direcionais do teclado ou o joystick para movimentar o jogador.

Existem vários elementos perigosos no ambiente. Evite encostar ou passar através deles ou será ferido e terá sua energia reduzida.

Para abrir um portão vertical, basta você encostar e tentar se mover na direção do portão. Este se abrirá caso você possua o cartão ou chave adequado.

Para um portão no chão, pressione a tecla direcional para BAIXO enquanto estiver em cima do portão. Este se abrirá caso você possua uma ferramenta adequada.

Você pode subir e descer pelas escadas e cordas, basta pressionar o botão direcional para CIMA ou para BAIXO estando na sua frente. Enquanto você estiver na escada ou corda, não conseguirá saltar ou usar a arma.

Caso possua uma arma e munição, a tecla “SPACE” ou o botão “FIRE” efetuará um disparo na mesma direção que você estiver se locomovendo. Você pode disparar também se estiver saltando.

Cuidado ao disparar na direção de um disjuntor elétrico. Se atingido por um disparo, o disjuntor será danificado e toda a iluminação da nave será desligada. Para consertá-lo, você deve encostar no disjuntor portando a ferramenta adequada – isso irá restabelecer a iluminação.

Caso seja atacado por um *facehugger* e este se agarre ao seu rosto, você não poderá disparar sua arma. Neste caso, se possuir uma faca, a tecla “SPACE” ou o botão “FIRE” permitirá que você use a faca para cortar a cauda do parasita e se libertar. Essa faca será danificada e você precisará procurar outra se precisar se defender novamente.

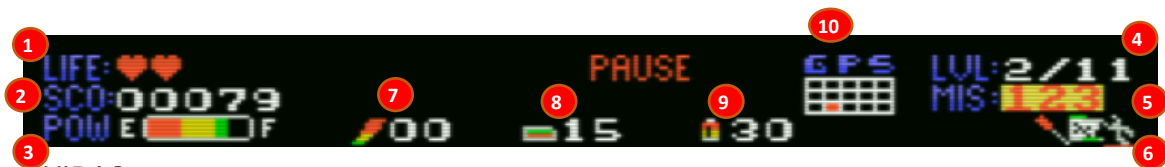
Existem vários painéis de controle espalhados pela nave. Cada painel tem uma função específica como por exemplo abrir portas travadas eletronicamente ou completar uma das missões da fase. Para acionar o painel você precisa encostar nele portando a chave de acesso adequada.

Dica 1: você pode pressionar a tecla “ESC” a qualquer momento para “reiniciar” seu jogador em um lugar seguro dessa tela. Você normalmente precisará disso caso fique preso em algum compartimento sem um cartão ou chave necessária para permitir sua



saída. Mas atenção pois com isso sua vida atual será perdida. Pressione “Y” para confirmar ou “N” para cancelar.

Dica 2: pressione a tecla “P” para pausar o jogo. Pressione “P” novamente para retornar.









INFORMAÇÕES SOBRE SEU JOGO:

- 1 VIDAS restantes.**
- 2 Sua PONTUAÇÃO.**
- 3 ENERGIA.** A cada vez que você é ferido, um pouco da sua energia vai reduzindo. Quando sua energia se esgotar totalmente, você perde uma vida.
- 4 FASE/TELA:** Cada fase tem 15 telas diferentes para serem percorridas.
- 5 MISSÕES.** Cada fase tem diferentes missões a serem concluídas. Enquanto a missão está incompleta ela é mostrada na cor vermelha. Uma vez concluída, a cor muda para verde.
- 6 OBJETOS.** Todos os objetos coletados por você nessa fase.
- 7 ESCUDO DE ENERGIA.** O escudo é ativado automaticamente assim que você consegue uma célula de energia, e vai descarregando até que a energia acabe. Quando você está com o escudo ativado, elementos perigosos como raios elétricos, ácido, óleo fervente e barreiras laser não vão te ferir. Mas cuidado – se você for esmagado ou atingido por um portão que esteja fechando ou por uma plataforma móvel, irá se ferir bastante mesmo que esteja com o escudo ativo.
- 8 ARMA e MUNIÇÃO.** Exibe se você possui uma arma e a quantidade restante de disparos laser que você ainda tem disponível. Procure sempre por mais munição para se manter abastecido e seguro.
- 9 LANTERNA e BATERIA.** Se você desligar um disjuntor de iluminação por acidente, vai ficar muito mais difícil se locomover em segurança no escuro do espaço. Procure por uma lanterna e baterias extras para te ajudar nesse caso. Ative a lanterna pressionando a tecla “F”. Mas atenção pois a energia da bateria vai reduzindo até que a lanterna se apague. Pressione a tecla “F” novamente para desligar a lanterna e poupar energia.
- 10 MAPA DA NAVE.** Ache um LOCALIZADOR para ter acesso ao mapa da nave e se locomover com mais facilidade.

OBJETOS:




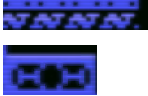




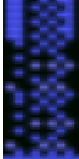
Existe vários objetos que estão espalhados pelo ambiente e podem ser coletados. Os objetos vão ser extremamente úteis para você se locomover e se proteger durante sua jornada. Cada objeto tem uma utilização específica. Alguns objetos permanecem com você indefinidamente durante a fase, outros tem uma determinada durabilidade e precisará ser repostos.

	CARTÃO VERMELHO: Você precisará desse cartão para abrir os portões dessa mesma cor. O cartão vermelho é o que tem maior duração, podendo ser usado em média 8 vezes até que se danifique.
	CARTÃO VERDE: Você precisará desse cartão para abrir os portões dessa mesma cor. O cartão verde tem duração média, podendo ser usado em média 5 vezes até que se danifique. Use com atenção e evite ficar preso em uma sala.
	CARTÃO AMARELO: Você precisará desse cartão para abrir os portões dessa mesma cor. O cartão amarelo tem pouca duração, podendo ser usado em média 3 vezes até que se danifique. Use com atenção e evite ficar preso em uma sala.
	CHAVE DE SEGURANÇA: Os painéis de controle só podem ser acionados por uma chave de segurança adequada. Os painéis servem para abrir portas e completar missões.
	CHAVE DE FENDA: Essa ferramenta pode ser usada para consertar um disjuntor elétrico que você tenha desligado acidentalmente por um disparo. Quando utilizada, a chave de fenda precisará ficar no disjuntor para mantê-lo ligado, então você terá que encontrar outra se for precisar novamente.
	ALICATE: Os portões no piso não precisam de cartões para serem abertos. Alguns conseguem ser abertos facilmente, outros estão emperrados e vão precisar da ajuda desta ferramenta para serem destravados.
	FACA: Tente sempre matar um <i>facehugger</i> a distância utilizando disparos de sua arma. No entanto, se você for atacado por um <i>facehugger</i> , precisará de uma faca para o ferir e soltá-lo do seu rosto. Por causa do sangue ácido que escorre quando o parasita é ferido, a faca que você usou será inutilizada, então adquira sempre mais facas para conseguir se proteger quando necessário.
	KIT DE PRIMEIROS SOCORROS: Durante sua jornada haverá vários perigos que podem te ferir. Obtenha o kit de primeiros socorros para fazer curativos e recuperar um pouco da energia perdida.

	ARMA: Você verá que ter uma arma será bastante útil para se proteger e abrir caminhos. Mas atenção porque você tem uma quantidade limitada de disparos. Você não consegue usar a arma se estiver caindo, subindo ou descendo uma escada ou corda, ou enquanto estiver com um <i>facehugger</i> agarrado ao seu rosto.
	MUNIÇÃO: As munições extras servem para você recarregar sua arma. Você precisa ter tanto uma arma quanto munição suficiente para efetuar disparos.
	LANTERNA: Se você tiver desligado o disjuntor de energia que aciona as luzes, pressione a tecla “F” para acionar a lanterna e iluminar o cenário próximo a você. Uma vez acionada, a energia restante da lanterna começa a reduzir. Pressione “F” novamente para desativar a lanterna. Quando esgotar a energia, você voltará a ficar no escuro e precisará encontrar uma bateria extra.
	BATERIA: As baterias fornecem energia para sua lanterna. Busque por novas baterias para manter seu estoque de energia sempre alto. Você precisa ter tanto uma lanterna quanto bateria suficiente para ligar a iluminação da lanterna.
	LOCALIZADOR: com o localizador você terá acesso ao mapa da nave e conseguirá ver sua posição atual.
	ESCUDO DE ENERGIA: O escudo vai te proteger de elementos perigosos como raios elétricos, ácido, óleo fervente, barreiras laser e dos <i>facehuggers</i> . Uma vez coletado, o escudo se ativa automaticamente e a energia restante vai sendo consumida até que a carga se esgote.
 	O diretor executivo Kane e a gata Jonesy (não são exatamente objetos) mas precisam ser resgatados como parte das missões a serem concluídas nas fases 2 e 3.

ELEMENTOS DO AMBIENTE:

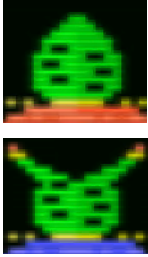


	RAIO ELÉTRICO: Existem vários painéis e conduítes com fios expostos nas paredes da nave. Evite tocar ou passar por essa carga elétrica pois te causará ferimentos graves.
	ÁCIDO: Substâncias tóxicas e ácidas podem ser encontradas no chão da nave. Evite tocar ou passar por essas substâncias ou vai ter ferimentos graves.
	ÓLEO FERVENDO: Em vários pontos da nave o sistema hidráulico está avariado e há vazamento de fluido hidráulico fervente. Evite tocar ou passar por esse líquido pois te causará ferimentos graves.
	VAPOR: Em vários pontos da nave os sistemas hidráulico e de aquecimento estão avariados e há vazamento de vapor com alta pressão. Evite tocar ou passar por pelo vapor pois te causará ferimentos graves.
	LASER: As barreiras laser faz parte do sistema de segurança da nave. Existem várias barreiras ativas, para evitar que tripulantes não autorizados acessem alguns pontos restritos da nave. Evite tocar ou passar pela barreira pois te causará ferimentos graves.
	FARPAS: Existem vários detritos cortantes e farpas de metal espalhados pelo chão da nave. Se você passar ou cair neles vai se ferir gravemente.
	ESCADAS E CORDAS: Você pode subir ou descer entre plataformas de uma sala através das escadas e cordas. Fique atento pois enquanto estiver subindo ou descendo, você não conseguirá pular, atirar ou utilizar sua faca.
	PORTÕES: Os portões podem ser horizontais ou verticais. Portões verticais precisam de um cartão de acesso da cor correspondente (verde, vermelho ou amarelo). Portões horizontais podem estar enferrujados e precisarão de uma ferramenta (como um alicate) para ajudar a abri-los. Alguns portões se fecharão automaticamente após um tempo, outros ficarão abertos indefinidamente. Cuidado para não ser esmagado por um portão que estiver se fechando, pois isso te causará um ferimento muito grave.
	PORTAS DE SEGURANÇA: Essas portas possuem uma trava eletrônica e só podem ser abertas pelo painel de controle correspondente. Uma vez aberta, continuará aberta indefinidamente.

	<p>PORTAL: Os portais permitem que você seja transportado instantaneamente entre diferentes localidades da nave. Basta encostar no portal para ser transportado. São provenientes de tecnologia alienígena coletada pela Weyland-Yutani em expedições anteriores.</p>
	<p>ESTEIRA: Esteiras rolantes normalmente são usadas para transporte de cargas. Se você estiver em uma esteira, precisará pular para conseguir se locomover em sentido contrário.</p>
	<p>CAMPO DE FORÇA: essas plataformas se ativam e desativam automaticamente em um tempo determinado. Uma vez ativada, você consegue andar sobre ela com segurança. Mas cuidado para não atravessar a área de um campo de força justo no momento em que ela se ativa, pois nesse caso você será ferido.</p>
 	<p>PLATAFORMA MÓVEL: Várias plataformas móveis serão encontradas na nave. Algumas servem de elevador, outras te levarão horizontalmente de um ponto ao outro da sala. São muito práticas, porém tome muito cuidado para não ser esmagado verticalmente por uma plataforma móvel, nem tomar uma pancada lateral por uma delas. Isso te causará um ferimento muito grave, as vezes até mortal.</p>
  	<p>DISJUNTORES e PAINÉIS DE CONTROLE: Você encontrará vários disjuntores e painéis de controle. Eles controlam a iluminação da nave, destravamento de portas e acionamento dos sistemas responsáveis pela conclusão das missões da fase.</p> <p>Para desativar um disjuntor, será necessário fazer um disparo de sua arma nele. Se for um disjuntor elétrico e a iluminação da nave for comprometida, você pode consertá-lo com uma ferramenta adequada. Para acionar os painéis, basta encostar em um deles portando uma chave de segurança.</p>
	<p>PAREDES: Como é de se esperar, a maior parte das paredes em uma nave espacial são sólidas e muito resistentes. Porém com o tempo algumas paredes ficam mais frágeis e podem ser destruídas com alguns disparos certos. O problema é que você não consegue distinguir quais paredes são sólidas ou frágeis a não ser que faça um teste. Podem ser necessários vários disparos na parede certa para ela começar a mostrar sinais de dano.</p>

INIMIGOS:

Dependendo da fase que vocês estiver, encontrará inimigos diferentes. Em alguns casos você pode matá-los ou feri-los usando sua arma ou com o escudo de energia ativado.

Fugir é sempre uma boa opção, pois você será gravemente ferido caso encostem ou se agarrem a você.

	<p>OVOS: ovos são inicialmente criados dentro de uma rainha ALIEN. Quando está totalmente desenvolvido, sai do abdômen da rainha e pode ficar inerte por anos aguardando que alguma outra forma de vida se aproxime. Quando algo se aproxima o suficiente, o ovo se abre e seu parasita interno é liberado, atacando a vítima.</p> <p>Os ovos podem ser destruídos com vários disparos de sua arma laser. Uma vez destruídos, seus restos tornam-se muito perigosos pelo acúmulo do sangue ácido liberado. Evite passar por esses restos para não se ferir.</p>
	<p>FACEHUGGERS: hibernando dentro dos ovos está um parasita. Quando um hospedeiro viável é colocado perto de um ovo, este se abre e o <i>facehugger</i> se lança sobre a vítima, envolvendo sua longa "cauda" em torno do pescoço de sua vítima.</p> <p>Para se proteger e evitar qualquer interferência externa, o sangue do <i>facehugger</i> é uma solução concentrada de ácido. Uma vez agarrado ao rosto da vítima será necessário cortar sua cauda com uma faca para se libertar, porém o sangue ácido irá causar ferimentos graves. O escudo de energia também consegue te proteger de um <i>facehugger</i>, mesmo se ele já estiver agarrado ao seu rosto.</p> <p>A forma mais segura de matar um <i>facehugger</i> é disparando com sua arma laser à distância.</p>
	<p>ALIENS: assim que o parasita infecta seu hospedeiro um embrião é implantado em seu corpo e começa a se desenvolver. Quando pronto, o pequeno Alien (Xenomorfo XX121) inicia sua vida saindo de dentro no peito de seu hospedeiro. Uma vez adulto, o Alien - com seu crânio alongado característico - desenvolve um exoesqueleto negro muito resistente e se torna uma criatura agressiva e violenta.</p> <p>Matar um Alien adulto é extremamente difícil. Evite confronto a todo custo, pois ainda que você o acerte várias vezes com sua arma laser, só vai conseguir feri-lo. É necessário armamento militar pesado para matá-lo, mas a USCSS Nostromo não conta com armas deste porte. Não se aproxime demais - o contato com um Alien adulto será fatal.</p>



	<p>Provavelmente a melhor forma de matar o Alien será através de ideias criativas, como ejetando-o por uma comporta de emergência ou mesmo destruindo a nave inteira com ele dentro...</p>
--	--

Dica final: Divirtam-se!

CRÉDITOS ESPECIAIS PARA:

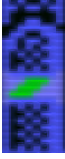















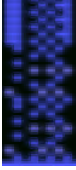


ubox MSX Lib por Juan J. Martínez (<https://gitlab.com/reidrac/ubox-msx-lib>)


MSX Templates for VisualStudio por Danilo Angelo (<https://github.com/DamnedAngel/MSX-Templates-for-VisualStudio>)

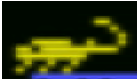

Fragmentos de música extraídos de:

- "Nightshift" por Mr.Lou
- "Run the Gauntlet" - Anônimo
- "Moonlight Sonata" por Beethoven



GUIA RÁPIDO: (porque ninguém lê o manual inteiro mesmo)

 Os portões  só podem ser abertos pelos cartões  da mesma cor
Os cartões    tem durabilidade distintas. Fique atento se um cartão desaparecer depois de usá-lo para abrir um portão
Alguns portões  precisam de um  para serem abertos
As portas de segurança  são abertas pelo respectivo disjuntor  ou painel de controle 
Alguns disjuntores  controlam a iluminação da nave. Você só saberá quais testando. Se você danificar um disjuntor com um disparo de sua arma, precisará de uma  para religá-lo. Você perde a  depois de usá-la
Os painéis de controle  necessitam de uma  para serem acionados.
Algumas paredes  podem ser destruídas por disparos de sua arma. Mas você precisa descobrir quais...
Se estiver no escuro e precisar acender sua lanterna, pressione a tecla 'F'. Você precisa ter uma lanterna  e carga de bateria  . Lembre de desligar a lanterna quando não for mais necessária, também com a tecla 'F'.

Os ovos  podem ser destruídos com alguns disparos de sua arma laser

Os *facehuggers*  podem ser destruídos a distância com disparos de sua arma laser. Se ele se agarrar no seu rosto, você precisará de uma faca  para matá-lo.

Nesse caso você também perde a faca 

Você só consegue fazer disparos se tiver uma arma  e munição 

Nem adianta tentar matar o Alien  com sua arma laser. O melhor é fugir e destruir a nave inteira com ele dentro

O resto é bastante autoexplicativo... colete o máximo de objetos que puder e evite tocar em qualquer coisa que possa te ferir