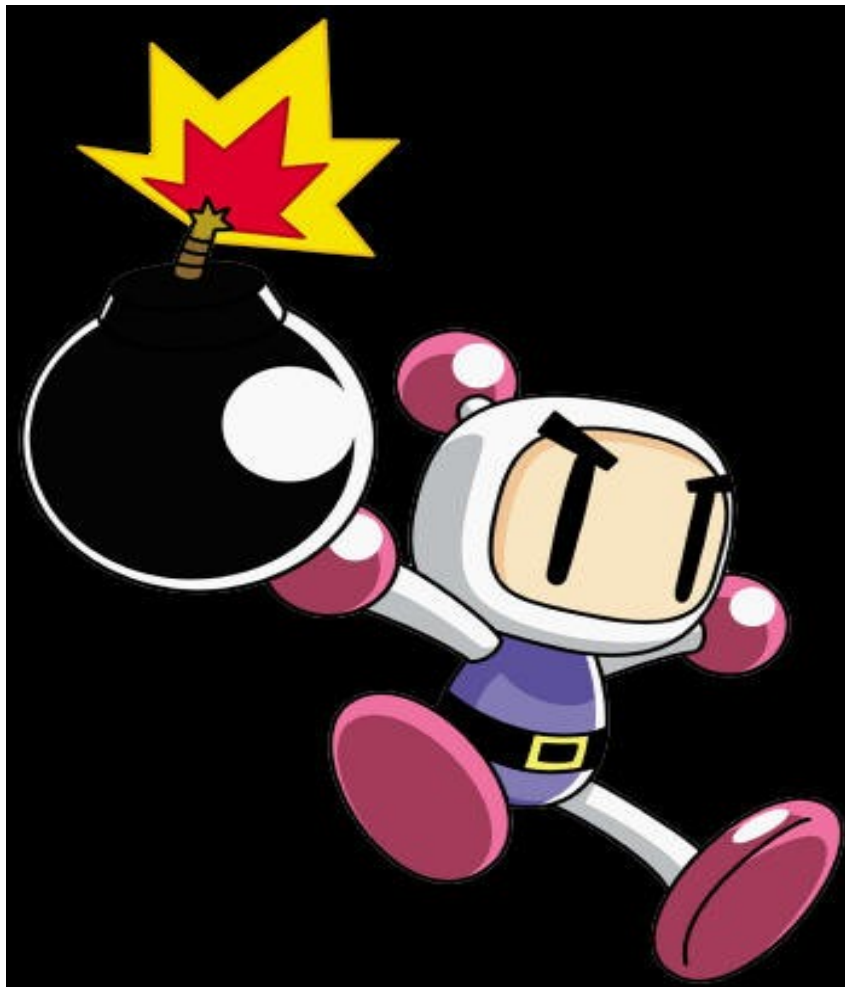


# Leskinson

## O Novo Bomberman



A

**DLN MICROSOFTWARES**  
**GAME PROJECT**

COPYRIGHT – DLN MICROSOFTWARES – TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

©

## **Apresentação**

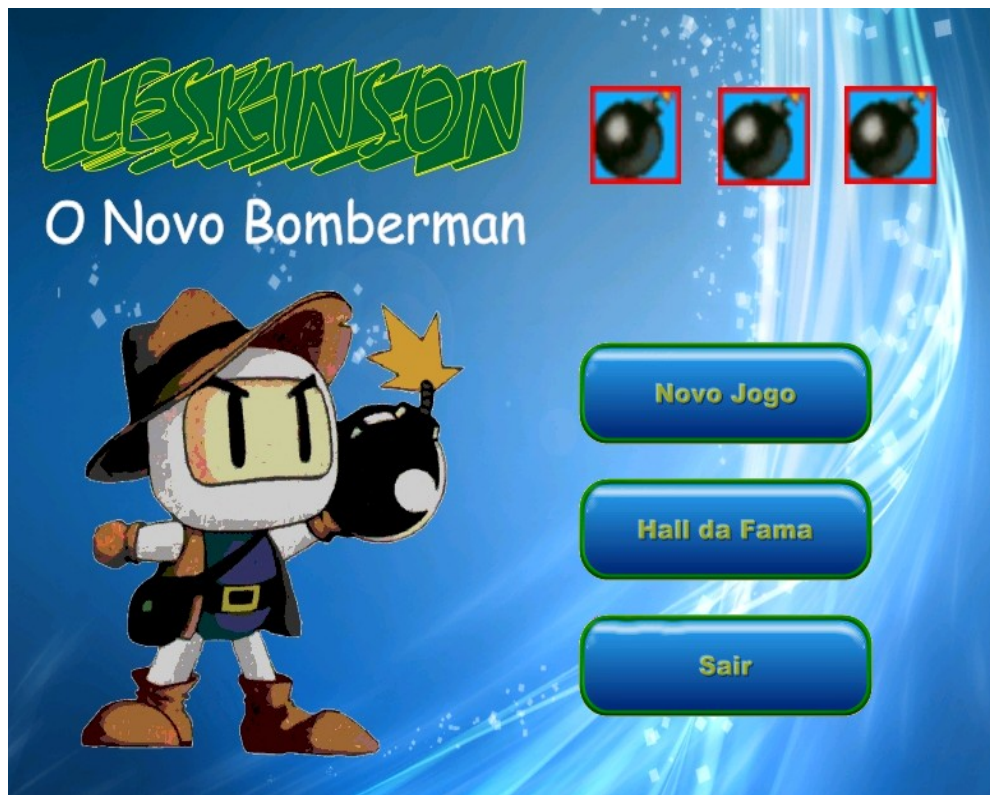
Seja bem-vindo ao **Leskinson** – a nova versão do famoso jogo Bomberman – produzido pela indústria **DNL Microsoftwares** (Desenvolvimento Nacional em Linguagens de Microsoftwares), a mais recente grande empresa de Softwares entre as originadas recentemente. Esta é a **versão 1.0** do Leskinson, o que o compara a um carro 0KM, que todos querem comprar.

Você acaba de obter um jogo para a diversão para todos os momentos: diversão garantida para você nas suas férias, e mesmo após elas. Com certeza você nunca viu um jogo igual a este. Destrua as caixas com bombas, fuja dos seus perseguidores, observe outros detalhes (a paisagem por exemplo), e pule de alegria, pois perceberá que obteve um jogo diferente dos demais que você tem (você não deve ter visto algo tão estúpido antes)!

Tire o terno e a gravata e se envolva neste emocionante jogo com o Leskinson, seu novo companheiro.

## **Menu**

No menu principal há três opções possíveis. O botão **Novo Jogo** inicia a aventura, com pontuação a partir de zero, sendo o objetivo chegar à saída. O botão **Hall da Fama** mostra os recordes na pontuação. E o botão **Sair** encerra o jogo. Escolha a opção através do mouse, usando o botão esquerdo ou o direito, conforme estiver configurado.



## Comandos

Você deve controlar o Leskinson através do teclado do computador:

Tecla para cima → Leskinson vai para cima.

Tecla para a direita → Leskinson vai para a direita.

Tecla para baixo → Leskinson vai para baixo.

Tecla para a esquerda → Leskinson vai para a esquerda.

Tecla Space → Leskinson coloca uma bomba.

Tecla Esc → Sai do jogo.

## Instruções

O objetivo é tentar chegar à saída. O Cacgorrora Caveirinha e o Metchorro são obstáculos a serem cuidados. O Leskinson não deverá encostar neles, caso contrário ele morrerá.

Outro problema no caminho do pequeno grande guerreiro são caixas que impedem sua passagem, bem como a de seus adversários. Para superar isso, Leskinson possui bombas X, que podem ser colocadas até três por vez – já que Leskinson não tem muita facilidade em acender fósforos – e em locais diferentes, pois Leskinson tem medo de morrer. As bombas X ao, explodir destruirão as caixas mais próximas a elas. Algumas caixas podem conter elementos que deixem Leskinson mais forte, mais rápido e até mais vivo. A cada caixinha destruída por Leskinson, ele fica mais feliz, até chegar a um ponto em que, de tanta felicidade, ele acaba ganhando mais vida. Este fato ocorre, na verdade, em função dos pontos que ele vai obtendo conforme avança no jogo.



## História do Sr. Leskinson

O senhor Leskinson é um professor de computação que pediu aos seus alunos que fizessem um trabalho valendo um ponto. O trabalho solicitado, que dava uma grande dor de cabeça, valia apenas um ponto e foi feito por alguns de seus alunos com grande desenvoltura, gasto de tempo e esforço.

O problema é que no dia da apresentação o professor Leskinson estava de mau humor. Sendo assim, desprezando todo o desvelo daqueles alunos em busca da pontuação máxima, desmereceu o esforço dos mesmos, dando-lhes apenas meio ponto. Nervosos com isso, os alunos lhe prepararam uma armadilha, em que ele acabou caindo: confundindo seu carro, um possante fusquinha, com o foguete montado por esses alunos seus, que eram muito inteligentes, acabou decolando.

O professor Leskinson foi parar em Marte. Na aterrissagem, pulou do foguete um pouco antes do foguete, que era muito resistente, cair do outro lado das montanhas. As montanhas marcianas são muito altas e frias e há apenas uma saída para o professor Leskinson se salvar, chegando até sua nave, sem ter que passar pelas estrondosas montanhas marcianas. O problema é que um dos marcianos, o Sr. Cacgorrora Caveirinha estava passeando pela região junto com seu animalzinho de estimação, o Metchorro. Muito generoso, o senhor Caveirinha foi receber seu visitante alienígena, o senhor Leskinson, que muito medroso, passou a se esconder do senhor Caveirinha e do Metchorro. No entanto, quando percebeu não haver restado opção, decidiu encará-los.

Agora o senhor Leskinson tem que chegar até sua nave para poder voltar ao planeta Terra. E para isso ele tem que chegar à saída sem ser atrapalhado pelo Sr. Caveirinha e o seu Metchorro. Ajude o Sr. Leskinson a sair dessa!

