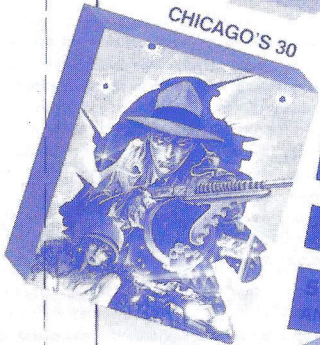


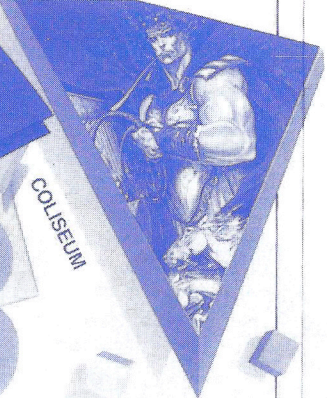
CHICAGO'S 30



5 NOVEDADES
ANUNCIADAS EN TV

ERBA 88

COLISEUM



TITANIC



PSYCHO PIG UXB



OPERATION WOLF



COMMODORE
ERBA



CHICAGO'S 30 (C-64/128)

Tras los felices veinte las cosas cambiaron bastante para los habitantes de la populosa ciudad de Chicago, que se convirtió de la noche a la mañana en el paraíso de gans- ters, traficantes y los personajes más variopintos especia- lizados en trabajar al margen de la ley.

Chicago era una ciudad sin ley con tiroteos diarios en cada esquina, enfrentamientos entre bandas rivales y sobre todo con un incesante tráfico de bebidas alcohólicas, prohibidas por el gobierno, un negocio que en poco tiempo se había convertido en el más floreciente de la época.

Pero en medio de todo este caos aún había hombres que todavía creían que era posible instaurar nuevamente la ley y el orden. Uno de estos hombres era el detective Eliot, un personaje muy popular en la ciudad de Chicago, temido y respetado incluso en los bajos fondos.

LA MISION

Tú eres el detective Eliot y tu misión es la de asestar uno de los más duros golpes al mundo del hampa con el fin de debilitar sus principales estructuras de poder en la ciudad de Chicago. Para ello el objetivo es claro, necesitas acabar con el tráfico de alcohol, para cortar de golpe la principal fuente de ingresos de las organizaciones mafiosas.

La tarea no es nada fácil, porque la ciudad está infestada de gansters al servicio de Al Capone dispuestos a dispa- rarte detrás de cada esquina, desde sus coches, agazapa- dos tras una caja o incluso desde cualquier ventana de la ciudad. Y por si fuera poco en esta misión estarás comple- tamente solo, ya que se trata de una operación especial de la policía de Chicago, de cuyo secreto dependerá en todo momento el éxito de la misma.

Para conseguirlo es necesario que atravesemos toda la ciudad hasta llegar al almacén clandestino donde se reali- za el tráfico ilegal de bebidas.

LAS CUATRO FASES

Para completar el juego tendremos que ir atravesando de forma sucesiva cuatro fases claramente diferenciadas, la del puerto, la de las afueras de la ciudad, la ciudad y fi- nalmente el almacén clandestino.

LOS ENEMIGOS

Hay varios tipos de enemigos, cada uno de ellos con una forma muy peculiar de actuar. Es importante que los co- nozcas antes de que te enfrentes a ellos.

Los que van andando y salen de las alcantarillas te dispa- ran siempre en línea recta, pero eso sí, a dos alturas dis- tintas, según disparen de pie o arrodillados. Para acabar con ellos cuando salgan de las alcantarillas o cuando se arrodillen es necesario que te tumbes en el suelo y los dispa- res desde esa posición.

Los más peligrosos de todos son los que están en las ventanas, tras las cajas y sobre las azoteas que unen los

edificios. Son muy difíciles de localizar, te disparan hacia abajo en diagonal o línea recta y además pueden lanzarte granadas, que explotan al contacto con el suelo con un efecto destructivo que dura algunos segundos.

EL COCHE

En la fase 2 y 3 (las dos de la ciudad) aparecemos al principio de ellas montados en un coche. Este resultará decisivo a la hora de completar el juego, ya que nos proporciona una coraza bastante segura contra el fuego enemigo. Mientras permanecemos en el interior no podemos ser alcanzados por sus balas. Sin embargo hay que tener mucho cuidado, su duración es limitada y sólo podemos incrementarla si nos asomamos por la ventanilla y continuamos disparando sobre nuestros enemigos. Además los gansters de las ventanas pueden arrojarnos granadas que destruirán el vehículo, aunque sin restarnos ninguna vida.

Los gansters también disponen de un vehículo que aparecerá en la segunda y tercera fase, muy peligroso porque desde él nos pueden disparar.

NUESTRO PERSONAJE

Uno de los aspectos más significativos de nuestro personaje es la gran movilidad de que dispone. Puede subir, bajar, andar en dos direcciones, saltar y disparar de pie hacia los dos lados, hacia arriba y en las dos diagonales. Y para eliminar a los enemigos que aparecen en los niveles inferiores puede utilizar granadas, lo mismo que para acabar con el coche. Esto último quizá resulte algo más complicado, porque tendremos que acertarle tres veces para

terminar definitivamente con él. Lo más inteligente en este caso es soltar la granada en el suelo de modo que coincida con la trayectoria del vehículo, ya que ésta tiene como dijimos anteriormente una duración de impacto posterior a la explosión inicial.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente Joystick o Teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas. El Joystick tiene que conectarse al PORT 2.

SPACE: Disparo.
Q: Arriba o saltar.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
F7: Pausa.

TECLAS DE SELECCION

F1: Música/Efectos.
F3: Joystick.
F5: Teclado.

Si mantenemos pulsada la tecla SPACE (disparo) y pulsamos a continuación cualquiera de estas teclas dispararemos en direcciones distintas:

Q: Disparo hacia arriba.
Q-P: Disparo diagonal derecha.
Q-O: Disparo diagonal izquierda.
P: Disparo a la derecha.
O: Disparo a la izquierda.
A: Disparo agachado.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Pablo Toledo.
GRAFICOS: Johnny.
MUSICA: Pablo Toledo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.
GRABACION: CBS.
DISTRIBUIDOR: Erbe Software.
PRODUCCION: Javier Cano.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.

© TOPO 1988.

SILENT SHADOW COMMODORE

Hal Kushner, comandante del ejército de normalización y ante todo piloto del "SOMBRA SILENCIOSA", despertó bruscamente cuando todas las alarmas de su sofisticado caza se dispararon. Se incorporó rápidamente y sus dedos se movieron como rayos por los controles a fin de poner a su nave en situación de combate.

—Dame el control manual —dijo Kushner.

—Eso no es necesario —dijo una suave voz femenina—. Cuando te toca el turno de descanso yo asumo el control, ¿recuerdas? Kushner echó una rápida ojeada a las pantallas de radar; tres pequeños cazas se acercaban por detrás a gran velocidad. En unos segundos los tendría encima.

—Eso no es necesario —replicó la suave voz de la computadora—; además tu turno de descanso aún no ha terminado, ¿recuerdas? Yo sola puedo afrontar perfectamente la situación.

—¡Entrégame el control manual inmediatamente! —estalló Kushner—. ¡Soy tu comandante y esto es una orden!

Silvia, que tal era el nombre del nuevo programa de la computadora del Sombra Silenciosa (SS-307 de identificación), pareció pensárselo. Mientras tanto, los cazas enemigos se acercaban más y más. Kushner comenzó a maldecir el momento en que hizo caso a Claudia Barstow, jefa del departamento de programación de la base, cuando ésta le dijo que su nuevo programa de combate haría historia gracias a su "artificial deseo de supervivencia".

Debió haberse quedado con el bueno y viejo Carson. Puede que éste no fuera un programa tan avanzado, pero por lo menos no se metía donde no debía, y su provisión de chistes verdes parecía inagotable.

—Lo siento, Hal —dijo finalmente Silvia—. Pero durante tu turno de descanso soy yo quien tiene el mando. Y no te inquietes por esos pesados, dejaré que se acerquen un poco más y los despacharemos rápidamente. Aquello colmó la paciencia de Hal Kushner. Un caza Kirshan garantizaba unos minutos de buena diversión, dos eran ya una seria molestia y tres un problema muy grave para la salud. En ese momento la alarma radar volvió a titilar.

—Ha sido lanzado un misil Kirshan —dijo el radar con su voz rápida, pero parsimoniosa—. Hará blanco sobre nosotros dentro de doce segundos. Recomiendo comenzar inmediatamente maniobra evasiva.

Kushner, hombre de decisiones rápidas y fulminantes, desenfundó su arma y apuntó con él al panel de mandos de la computadora.

—¡Pásame los mandos o te fundo los plomos!

—Nos estrellaremos los dos —gimió la computadora.

—Ocho segundos para impacto —recordó el radar tranquilamente.

—¡Las decisiones las tomo yo! —gritó Kushner—. ¡Por última vez pásame el timón, sesos de silicio!

—Cinco segundos para impacto.

—¡No te atreverás!

—¿Qué te apuestas? —gritó Kushner lanzando una descarga al mínimo de fuerza sobre un indefenso detector de masas.



Silvia lanzó un chillido asombrosamente femenino y de repente Kushner advirtió que se había restablecido el control manual. Sus manos se abalanzaron sobre los controles y conectó el sistema de armas y las pantallas de rastreo. También encendió el Turbodistorm, aunque su empleo en vuelo bajo estaba más que desaconsejado, debido a las poderosas aceleraciones. Cogió el volante de vuelo manual, mientras la pantalla de su casco creaba una holografía móvil representando el escenario de batalla. No había tiempo para planear un plan de combate.

—Dos segundos.

Kushner tiró violentamente hacia arriba del mando, al tiempo que elevaba el nivel de potencia del Turbodistorm hasta el cinco por ciento. Aquello casi fue excesivo.

Kushner sonrió levemente cuando el siromisil pasó como un rayo por el punto donde había estado el Sombra Silenciosa, se alejó hasta casi salir del campo del radar y rectificó su trayectoria con un ágil giro, tomando de nuevo una trayectoria de colisión...

QUE TENEMOS QUE HACER

El objetivo del juego consiste en hacer llegar sano y salvo a su destino a un enorme bombardero, cuya misión consiste en destruir la flota naval enemiga, situada en el golfo Pérsico. Para ello contamos con un moderno y sofisticado caza, dotado de los mayores avances tecnológicos que se puedan soñar, cuya velocidad, potencia de disparo y facilidad para eludir y crear imágenes falsas en el radar le

han hecho merecedor del sobrenombre de "SOMBRA SILENCIOSA".

Para conseguir llegar al objetivo hay que atravesar cuatro fases: LA BASE AEREA ENEMIGA, LA CIUDAD, EL DESIERTO Y LA FLOTA NAVAL ENEMIGA.

Deberás destruir todas las defensas y torretas esparcidas por todo el recorrido, ya que al tener que volar bajo se producirían daños al bombardero y bajaría su energía, con lo que no conseguirías llevar la misión a buen término.

Procura vigilar tu velocidad; si es muy alta, corres el riesgo de alejarte demasiado del bombardero, con lo que quedaría más expuesto al fuego enemigo, y si es muy baja, podría llegar a alcanzarte y perderías una vida. Al comienzo de la misión dispones de tres bombas expansivas, que conseguirán destruir todos los enemigos que estén en tu campo de visión. Utilízalas solamente en caso de estar muy apurado y con el máximo de cazas o helicópteros enemigos.

CONTROLES

Pueden jugar uno o dos jugadores simultáneamente y puede manejar el juego con el teclado uno de los dos jugadores o ambos con joystick. Podemos conectar éstos al PORT 1 o al PORT 2 indistintamente seleccionándolo previamente en el menú.

El control por teclado es:

Derecha: P.

Izquierda: O.

Abajo: A.

Arriba: Q.

Disparo/Bombas: Barra espaciadora.

Pausa: RUN/STOP.

Abandonar: R.

NOTA: Las bombas se lanzan manteniendo pulsado el disparo un par de segundos tanto con joystick como teclado.

EQUIPO DE DISEÑO

Programa: Jesús Medina.

Gráficos: Kike y Johnny.

Música: Pablo Toledo.

Pantalla de carga: Kantxo Design.

Idea original: David López.

Carátula: Alfonso Azpiri.

Distribuidor: Erbe Software.

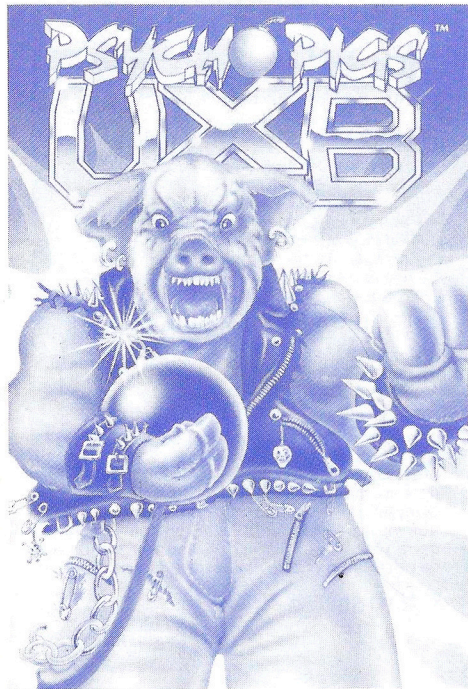
Producción: Javier Cano.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Rebobina la cinta, pon a cero el contador de tu cassette, pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

Cada vez que completes una fase, el programa te dará un código de acceso a la siguiente; para cargarla apaga y enciende tu ordenador y pulsa las teclas mencionadas anteriormente. De esta forma, una vez has completado una fase, no necesitas jugarla de nuevo; únicamente sitúa la cinta al comienzo de la fase. Para ello es útil apuntar el número de vueltas en el que empieza cada una de ellas.

© TOPO SOFT, 1988



PSYCHO PIGS UXB

COMMODORE

Cuando suene el silbato empieza a lanzar bombas a tus contrincantes antes de que ellos puedan devolvértelas. Las bombas rebotan hacia ambos lados. ¡Cuidado con el rebote! Una vez lanzada empezará la cuenta atrás y cuando llegue a cero explotará. Algunas bombas se activan sin que hayan sido lanzadas. En ese caso intenta besar a las cerdas que aparecerán y desaparecerán súbitamente.

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO CBM 64/128.

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Jugador 1: joystick en la puerta 1. Jugador 2: joystick en la puerta 2.

CASSETTE CBM 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette.

Sigue las instrucciones de pantalla (ambos jugadores). Teclas definibles por el usuario.

EL JUEGO

Pulsa DISPARO para lanzar bombas.

1. Las bombas se activan cuando son lanzadas.
2. Para producir explosiones por inducción lanza bombas encendidas contra bombas inactivas.
3. Recoge y lanza bombas encendidas, mirando con atención la "cuenta atrás" indicada en las bombas.
4. Si una bomba golpea directamente a un enemigo, explotará sin tener en cuenta la indicación de cuenta atrás.

ITEMS A SER RECOGIDOS

TONICO



LANZAMIENTO MAS LARGO

BOLA DE ARROZ



CORRE MAS RAPIDO

GAS



DUERME A LOS ENEMIGOS

MOCHILA



TIENE MAS BOMBAS

HIPER BOMBA



MAS DESTRUCTIVA

BATATA



1.000 PUNTOS

NO LO SE



RESISTENTE A LA EXPLOSION

MUÑECA



MAS PODEROSO

Las ilustraciones anteriores son sólo representativas y de carácter general.



MAD MIX GAME COMMODORE

La vida de MAD era muy aburrida y falta de emociones. Siempre de un lado para otro en busca de compañeros con los que jugar y pasar un rato divertido. Pero eso a él no le bastaba.

Su padre le había contado muchas veces historias sobre su abuelo, el gran Mad Elder, el miembro más destacado de la familia de los comeccocos y además él que con mayor éxito había continuado la singular tradición de acabar con los molestos fantasmas merodeadores de casas.

Una tradición que, por desgracia para Mad, no había continuado en la figura de su padre, un comeccocos de carácter afable y tranquilo, vigilante en una fábrica de golosinas.

Pero, por suerte para Mad, ocurrió algo que iba a cambiar su vida. Según parece, unos fantasmas se habían introducido en la hasta entonces apacible ciudad de COCOVILLAGE, ocasionando serios destrozos y sembrando el pánico entre su asustada población. Fue entonces cuando el alcalde solicitó la ayuda de MAD PADRE y, ante el asombro de todos, éste confesó avergonzado que siempre había tenido miedo a los fantasmas.

Mad, que no podía soportar tal humillación, pensó que había llegado el momento de recordar el nombre de su anciano abuelo, y sin dudarlo ni un instante se dispuso a limpiar la ciudad de los molestos invasores etéreos.

LA MISION

Nuestra misión es la de conducir a MAD en su excitante aventura a lo largo y ancho de quince trepidantes fases, donde para dar cada paso es necesario tener temple, ser muy habilidoso y conocer perfectamente todos los secretos de los peligrosos laberintos que necesariamente tendremos que recorrer si queremos llegar al final del juego.

PERSONAJES

Los buenos

Contamos en el juego con una serie de personajes que nos van a ayudar a completar la aventura, cada uno de ellos con unas peculiaridades muy concretas.

Comeccocos



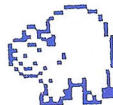
Es el personaje principal del juego. Con él podemos movernos por todo el laberinto sin ningún tipo de restricciones, comiéndonos las bolas que los componen, pero, cuidado, también es el más vulnerable de todos y puede ser destruido si es alcanzado por cualquiera de sus enemigos, exceptuando a la MARICOCO.

Comeccocos "mosquero"



Es el estado en el que se encuentra el comeccocos cada vez que recoge uno de los iconos que se hallan repartidos por los distintos laberintos. Durante el tiempo que dura el efecto de COMECCOCOS CABREAO podemos comernos a todos los fantasmas, que intentarán huir de nuestro lado. La duración es limitada.

Hipopodoso



Es un simpático personaje con forma de hipopótamo, cuyo aspecto puede adoptar el comeccocos cada vez que recoja algún icono con la forma de éste. Con él podremos aplastar a todos los personajes del juego, sin ninguna excepción. Pero es especialmente válido para acabar con dos molestos enemigos: el REPUGNANTOSO y la MARICOCO. Su duración es también limitada.

Excavatofono



Es una especie de excavadora e, igual que ocurría con los anteriores, podremos utilizarlo cogiendo previamente el icono correspondiente. Con ella podremos levantar las bolas que el HIPOPODOSOSO se ha encargado de hundir en el suelo. Es muy vulnerable, ya que cualquier enemigo puede acabar con él. Su duración es limitada.

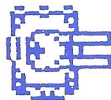
Coconave



Es una nave espacial de combate, sujeta a unos rails a la que puede acceder nuestro personaje principal con el fin de disparar a los enemigos que nos acechan en las proximidades. Su uso es ilimitado y el

movimiento automático en dos direcciones, dependiendo del lugar donde nos encontremos. Sólo nos permite disparar en una dirección. Con él podemos destruir a cualquier enemigo del juego.

Cocotanque



Es un tanque de características muy similares a las de la COCONAVE, exceptuando el hecho de que el COCOTANQUE puede disparar en dos direcciones y moverse sólo en una.

LOS ENEMIGOS

Pelmazoides



Son unos fantasmas que se encuentran en todos los niveles. Si los destruimos vuelven a la casilla de donde salen al principio y después de transcurridos algunos segundos salen de nuevo en nuestra busca.

Los podemos destruir con todos los personajes menos con el COMECOCOS y el EXCAVATOFONO.

Maricoco



Es una mariquita que recorre las galerías de los distintos niveles reponiendo las bolas que nos vamos comiendo. Es inofensiva para nosotros, pero muy molesta porque nos obliga a repetir todo el trabajo realizado con anterioridad.

El COMECOCOS es el único que no puede destruirla.

Repugnantoso



El más molesto y peligroso de todos. Le podemos destruir con el HIPOPODOSO, la COCONAVE y el COCOTANQUE, aunque con estos dos últimos es más difícil conseguirlo. No es fácil de localizar y tiene la peculiar manía de aplastar las bolas en el suelo para que así no nos las podamos comer.

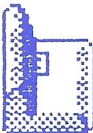
LOS OBJETOS

Autococos



Son unas flechas de dirección obligatoria que hacen que nuestro personaje se mueva de forma automática por un recorrido predefinido.

Trampillas



Son una especie de portezuelas en forma de "L" que se abren o cierran según pasamos por ellas. Y que se pueden abrir en una u otra dirección, dependiendo desde la posición en que lo hagamos. Pueden ser de enorme ayuda para evitar el acoso de nuestros enemigos, pero también una trampa si no las utilizamos correctamente.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás de usar las siguientes teclas:

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Disparo: Space.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "Redefinir Teclas" que figura en el menú principal.

AYUDAS

Utiliza los COMECOCOS "MOSQUEAOS" sólo cuando te sea estrictamente necesario; de este modo evitarás quedarte sin ninguno antes de que termine la fase, con el consiguiente peligro que eso entraña.

Las naves espaciales pueden ser un buen refugio cuando te veas demasiado agobiado por la implacable persecución de tus enemigos y además así de paso podrás acabar con unos cuantos. Pero no te confíes demasiado, ya que cuando la utilices ellos tenderán a esconderse.

En algunas fases te verás obligado a entrar en la casa de los fantasmas para comerte alguna bola. Ten mucho cuidado porque si te matan aquí dentro te será prácticamente imposible volver a salir de allí.

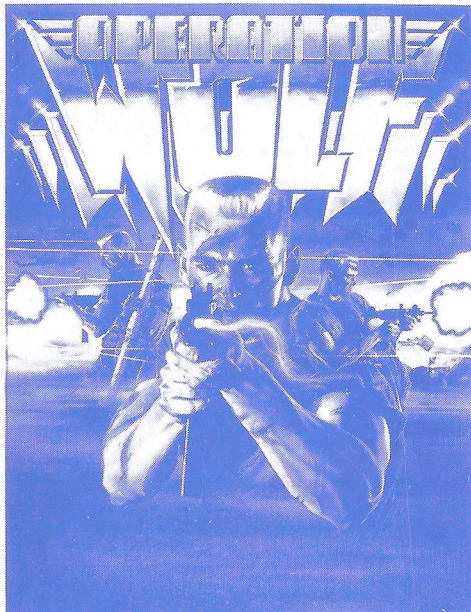
Procura utilizar sólo los AUTOCOCOS cuando tengas la completa seguridad de que tu camino no va a ser interceptado por ningún enemigo.

EQUIPO DE DESARROLLO

Idea: Rafael Gómez.
Programa: Jesús Medina.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Portada: Alfonso Azpiri.
Software de apoyo: J. Manuel Lazo.
Grabación: CBS.
Distribuidor: Erbe Software.
Producción: Javier Cano.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado SHIFT y RUN/STOP.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.



OPERATION WOLF

COMMODORE

CONTROL CENTRAL DEL LOBO SOLITARIO...
LANZAMIENTO EN PARACAIDAS EN EL TERRITORIO
ENEMIGO... LOCALIZACION DEL CAMPO
DE CONCENTRACION ENEMIGO... LIBERACION
DE LOS PRISIONEROS ENCERRADOS EN EL...
REPETIR...

Abrete camino a través de la jungla llena de soldados hostiles, destruye cualquier instalación enemiga y libera todas las aldeas que encuentres, sin comida, sin agua, sin hacha de protección, casi sin munición suficiente y sin saber si vas a poder regresar... ¡Sólo para voluntarios!

Se te dará una ametralladora y se te lanzará en paracaídas en territorio enemigo. Tus municiones consisten en 5 proyectiles teledirigidos y 5 cargadores, cada uno con 75 balas. El arma puede dar disparos simples o en ráfaga, aunque tienes que hacer una pausa para cambiar los cargadores. La cantidad de munición que te queda se te mostrará en la pantalla. Puedes llevar un máximo de 5 proyectiles teledirigidos y el número que quieras de cargadores. Si eres alcanzado por el fuego enemigo tus condiciones físicas se deteriorarán, aunque puedes recuperarte dando a las botellas marcadas con una "P".

Cuando estés en territorio enemigo, destruye todas las instalaciones y a cualquier hostil que te encuentres, pero no hieras a ningún ciudadano ni prisionero. Encontrarás que algunos árboles y animales esconden munición extra y botellas "P". Esto lo descubrirás cuando dispares sobre ellos. Tu destino final es el campo aéreo. Si llegas allí mete a los prisioneros en el avión y despeja las resistencias del terreno. Una vez en el aire, cuidado con los disparos enemigos.

Resumen de supervivencia:

[Cargador]: Disparándolo recibes un cargador extra de munición.

[Granadas.]: Disparándola recibes un proyectil teledirigido extra, hasta un máximo de 5.

[FREE.]: Disparando consigues una velocidad de disparo mayor en un cargador.

[P]: Disparando esto mejoras tus condiciones físicas.

Los misiles enemigos pueden ser derribados antes de que te hieran.

Los vehículos pueden ser destruidos por balas, pero deben ser alcanzados varias veces.

Este es un nuevo concepto apasionante en los juegos de ordenador, en el que el enemigo te dispara desde la pantalla. Rifle en mano debes atravesar el terreno enemigo, liberando a tus compatriotas prisioneros en un campo de concentración.

COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

OPCIONES

Joystick o Neos Mouse. En puerta 2.

La selección se hace durante el proceso de carga siguiendo las instrucciones de la pantalla.

JUGADORES

Solamente un jugador.

CONTROL (Sin opción para teclado)

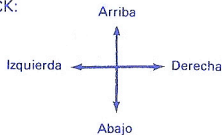
MOUSE:

Movimiento normal.

Botón de fuego izquierdo: granadas; nivel de comienzo.

Botón de fuego derecho: disparo del rifle.

JOYSTICK:



Sin pulsar el botón de fuego la mira se mueve en la dirección requerida a una velocidad creciente. Pulsándolo se mueve a una velocidad baja constante.

Botón de fuego: Disparo del rifle; nivel de comienzo.

Barra espaciadora: Disparo de granadas.

STATUS Y PUNTUACION

El panel a mano derecha muestra (de arriba a abajo):

— Puntuación.

— Número de cargadores o tiempo restante en "super" rifle.

— Número de cartuchos que quedan en el cargador en uso.

— Número de granadas.

— Nivel de lesión.

El panel de la base muestra:

— Número de rehenes que pueden salvarse.

— Número de hombres a destruir.

— Número de helicópteros o barcos a destruir.

— Número de tanques a destruir.

Cuando el nivel de lesión alcanza el máximo, el jugador está muerto. Se permite una opción de continuar.

Se conceden puntos por cada adversario destruido.

El nivel de lesión aumenta si los ciudadanos son heridos o si eres alcanzado por el fuego enemigo, granadas o cuchillos (esto último puede ser destruido antes de que te hiera).

Se conceden puntos de bonificación por cada sección completada.

La tabla de puntuación se muestra al comienzo del juego (posiciones 1-10).

Entrada de nueva tabla de puntuación:

Selecciona las letras con el joystick o mouse y pulsa fuego. Una parada larga finaliza la entrada.

¡Una puntuación por encima de 150.000 es excelente.

COMO JUGAR

Los francotiradores (en tejados, árboles o detrás de las ventanas) se consideran protegidos contra los ataques de dinamita o granadas.

GIGANTE

Niveles 1, 2 y 3 puede ser alcanzado en cualquier parte del cuerpo.

Niveles 4, 5 y 6 sólo puede ser alcanzado en la cabeza.

SUGERENCIAS

— No dispares constantemente. Reserva tu munición.

— Los tanques, helicópteros, barcos y paracaidistas ocasionan los mayores daños. Dispara contra ellos primero.

— Recoge los cartuchos extra, las granadas, etc., lo más rápidamente posible.

— Evita hacer daño a los ciudadanos.

© 1988 OCEAN SOFTWARE LIMITED

Licencia de © Taito Corp., 1988. Versión programada por Ocean Software Limited.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

TITANIC



TITANIC

Esta singular videoaventura te propone un viaje por las profundidades marinas hasta el colozón del "TITANIC", para intentar descubrir el secreto que ha guardado durante años. Primero deberás atravesar, sorteando peligros, una gruesa sub-marina y llegar al lugar exacto donde está el barco hundido. Una vez allí, debes encontrar la clave para acceder a su interior y poder descubrir la caja fuerte que oculta un fabuloso tesoro. Te atraparan las algas, salgas o no salgas.



Más acción de la que nadie ha tenido nunca. Este videojuego te convertirá en mercenario, serás un auténtico soldado de fortuna, con la misión de rescatar a unos rehenes políticos de un campo de concentración. Sangre fría, concentración y aprovechar bien la munición son las tres obsesiones que no pueden abandonarte ni un segundo. Jungla, minas, guerrilleros, helicópteros, carros de combate, la II Guerra Mundial parecerá una toma de hábitos en Astorga, al lado de este juego. Te atreves... pues. Traed más madera... es la guerra.

CHICAGO'S 30



COLISEVM

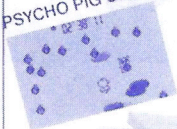
Este es, sin duda, el juego más innovador del software. En la mítica Roma Imperial vivrás la emoción de una carrera de cuadrigas, complicada con los enfrentamientos y luchas contra otros corredores, que te atacarán con espadas, hachas, redes y tridentes. Tendrás que conducir tu cuadriga poseído por llegar a la meta, lo que es más difícil, con habilidad para llegar el primero. En el circo romano se le es el primero o no se es nada. ARGATON TE SALUTAM!

COLISEUM



Deja de comer cortezas y muere esta patá de cerdo. El "PSYCHO PIG" Tendrá que pelear, en medio de una masa de porquería intergaláctica, con un grupo de super gorrinos que se defienden, con los más sofisticados medios, para que no les convertas en un aperitivo. Recoge las bombas que te arrojarán y divuálveselas antes de que ellos te conviertan a ti en sacriochichas. Este juego no es una porquería, pero tu tendrás que ser el rey del juego sucio. Las cochinasas más divertidas.

PSYCHO PIG UXB



OPERATION WOLF

