

Frank Bruno's BIG BOX

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64 (Cassette)
Pulsa SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del contador.

Commodore 64 (Disco 1)

Lado A: LOAD"/",8,1

Commodore 64 (Disco 2)

Lado A: LOAD"/",8,1

Lado B: Batty - LOAD"/",8,1

Battleships - LOAD"/Battleships",8,1

Commodore 64 (Disco 3)

Lado A: Saboteur - LOAD"/",8,1

Ghosts'n' Goblins - LOAD"/Ghosts",8,1

Lado B: 1942 - LOAD"/",8,1

Scooby Doo - LOAD"/Scooby Doo",8,1

Amstrad (Cassette)

Pulsa CTRL & ENTER en la posición correcta del contador.

Amstrad (Disco)

RUN"/Menu" entonces seleccionar el juego

Spectrum (Cassette)

LOAD"/" en la posición correcta del contador.

Spectrum (Disco)

Pulsa la tecla ENTER para usar el cargador instalado y entonces selecciona el juego.



El deporte del boxeo es probablemente el deporte de contacto más temible que se practica hoy en día. Tiene una extraña, casi sadística fascinación sobre los fans deportivos de todo el mundo. El boxeo ha sido objeto de películas, documentales y controversias. Combina las habilidades físicas como la energía, fuerza, coraje y resistencia para dar como resultado un deporte de una intensa emoción.

Ahora tú puedes experimentar este deporte rápido y furioso sin arriesgar tu vida o tus miembros porque Frank Bruno, uno de los más grandes boxeadores del mundo, presenta el Mejor Juego del Boxeo del Mundo

© Elite Systems Ltd. 1986

IMPORTEANTE

Para encontrar mejor los juegos individuales indicar el número de vueltas del contador del cassette dentro de su recuadro.

	SP	64	AM	C16
Frank Bruno's Boxing	000	000	000	000
Airwolf	000	000	000	000
Commando	000	000	000	000
Bombjack	000	000	000	000

El programa te dirá qué boxeador ha encontrado en la cinta. Cuando encuentra un boxeador que precede o que sigue al que buscas haz avanzar o retroceder la cinta.

Tu código de miembro es válido para todas las versiones de Frank Bruno's Boxing con la condición de utilizar siempre las mismas tres letras.

¡Si perdiste el combate!

Podéis combatir de nuevo con el mismo boxeador, según si habéis ganado o perdido deberéis cargar el juego. Para esto debéis apretar R en las opciones.

JUEGA CON TUS GRANDES PUÑOS

¡He aquí 8 de los aspirantes de pesos pesados mas inverosímiles del mundo en una simulación de combate de boxeo insuperable!

1 CANADIAN CRUSHER CANADA

El gran leñador del Canadá con andares pesados; bello como un oso gris y rápido como un elefante.

2 FLING LONG CHOP JAPON

Fling Long Chop, del país del "Hi-Fi" naciente, es el campeón indiscutible de las artes marciales "made in Japan".

3 ANDRA PUNCHEREDOV URSS

Andra es un bailarín ruso que se os sube a la cabeza más rápido que un vaso de vodka.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

Spectrum

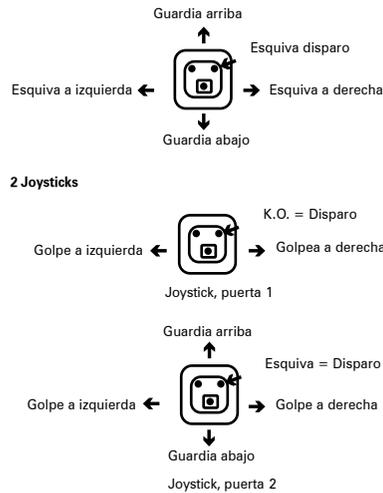
Guardia arriba 1
Esquiva Q
Guardia abajo A
Gancho Ultima fila teclado
Esquiva a derecha U
Golpe de izquierda I
Golpe de derecha O
Esquiva a derecha P
Abandona Caps Shift/barra espaciadora

Amstrad

Guardia arriba 1
Esquiva Q
Guardia abajo A
Gancho Barra espaciadora
Esquiva a derecha K
Golpe de izquierda I
Golpe de derecha O
Esquiva a derecha L
Abandona ↓

Commodore

1 Joystick en puerta 2
Golpe de derecha 1
Golpe de izquierda 2
Knock-out Barra espaciadora



Los golpes al cuerpo son efectuados siempre que la guardia de Bruno esté baja.
Los golpes a la cabeza son efectuados siempre que la guardia de Bruno esté elevada.
Los golpes de derecha son efectuados siempre que la guardia de Bruno esté bajada.
Los ganchos son efectuados siempre que la guardia de Bruno esté levantada.
Los golpes de derecha y los ganchos sólo podrán ser efectuados si el indicador de K.O. está intermitente.

EL JUEGO

El objeto del juego es vencer a ocho boxeadores sucesivos, en busca del Campeón Mundial de los Pesos Pesados. Los estilos de boxeo de cada uno de los boxeadores son diferentes. Cada uno es más inteligente que el anterior. Para vencer a un contrario "Bruno" debe de conseguir un "Knock Out" derribándolo tres veces durante un round de tres minutos. Para hacer esto "Bruno" debe reducir el "Status" de su contrario a cero, evitando los golpes del contrario y golpeándolo cuando su cuerpo o su cabeza estén sin protección. Si consigue repetidos golpes con éxito, el Poder del Golpe de Bruno aumenta. El indicador de KO parpadeará cuando se ha conseguido un 100 % de poder de golpe, y esto te permite utilizar el Gancho Derecho.

La pantalla de juego está dividida en dos, la mitad de arriba es el tablero de información y de puntuación; la mitad de abajo es una vista en perspectiva del ring.

Y... ¡Si ganas el combate!

Si ganas el combate, entonces se te concede tu propio Código de Miembro de la "Asociación de Boxeo Elite Video". Debes usar este Código para cargar el próximo disco de boxeador. Ahora o en otra fecha. Es aconsejable grabar estos Códigos para su futuro uso.

Para cargar un boxeador

1. Pulsa L en el menú de opciones.
2. Introduce las últimas tres letras de tu nombre.
3. Introduce tu Código de Miembro (si quieres cargar otra vez el primer boxeador, pulsa sólo ENTER, sin teclear nada).
4. Pulsar "PLAY" del cassette.

4 TRIBAL TROUBLE AFRICA

Con Tribal sólo tendrás problemas, su mal carácter predomina siempre y sus puños son los más preciso que hay.

5 FRENCHIE FRANCIA

Frenchie puede parecer tranquilo, cortés y sofisticado, pero cuidado: detrás de este equívoco exterior se oculta un individuo amenazador que sólo quiere hacerte pasar un momento difícil.

6 RAVIOLI MAFIOSI ITALIA

No te acerques a Ravioli. Conoce todos los golpes sucios y los utiliza sin escrúpulos.

7 ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA

Andy se alimenta de botellas de cerveza vacías y es insensible al dolor. Tiene una potencia y energía indomables.

8 PETER PERFECT USA

El célebre campeón del mundo Peter Perfect, el boxeador más perfecto y preciso de la historia de este deporte, se prepara para lanzarse sobre ti con su máquina de gloria. ¿Quién recogerá el desafío de M. Muscle?



SCOOBY DOO

EN EL CASTILLO DEL MISTERIO

La máquina misteriosa llega al castillo en ruinas, y la banda escala, lista para explorar. De repente, Velma, Shaggy, Daphne y Fred son agarrados por unas grandes manos y un coro de voces grita: "Nuestros experimentos están casi completos. ¡Ahora nada puede detenernos!" Aunque asustado, Scooby decide buscar a sus amigos, pero de repente tiene la sensación de que no está solo. Fantasmas y demonios de las formas más extrañas se forman por todas partes y aparecen por las puertas, intentando impedir que libere al resto de sus amigos.

¿Podrás tú, Scooby Doo, recorrer el camino a través de los malvados secuaces del científico para rescatar a tus amigos, y después encontrar a sus capturadores? A lo mejor, las huellas de Scooby Snax te ayuden en tu búsqueda.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Spectrum

Arriba/salto: Joystick o tecla redefinible.
Abajo/agacharse: Joystick o tecla redefinible.
Izquierda: Joystick o tecla redefinible.
Derecha: Joystick o tecla redefinible.
Puñetazo: Joystick o tecla redefinible.
Pausa: U.
Salir del juego: Y.

Commodore 64/128

Moverse y puñetazo: Joystick en puerta 2.
Pausa: F5.

Amstrad/Schneider

Arriba/saltar: Joystick o tecla redefinible.
Abajo/agacharse: Joystick o tecla redefinible.
Izquierda: Joystick o tecla redefinible.
Derecha: Joystick o tecla redefinible.
Puñetazo: Joystick o tecla redefinible.
Pausa: U.
Salir del juego: Y.



© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

INTRODUCCION

Tú eres Super Joe, el soldado de combate de primera de los ochenta, que combates contra todos para defender el avance de las fuerzas rebeldes. Equipado sólo con una ametralladora M60 y seis granadas de mano, llevas a cabo tu cruzada solitaria combatiendo tu avance dentro de un territorio hostil. Morteros, granadas y una lluvia de dinamita que cae del cielo explota alrededor tuyo. Las balas enemigas te pasan rozando en todas las direcciones. Trincheras, acantilados y lagos bloquean tu camino. Las fuerzas rebeldes aparecen desde las cuevas y las fortalezas, y las tropas de portaaviones te interrumpen el paso. Debes mostrarte sin piedad. No debes retroceder. Debes seguir avanzando más y más dentro de las líneas enemigas, recogiendo reservas y granadas de mano de los puestos derrotados, hasta que alcances tu objetivo final, la fortaleza.

¿Tienes la suficiente habilidad y energía para vencer al enemigo?

OBJETO DEL JUEGO

El objetivo del juego es avanzar tan rápido como sea posible dentro de las líneas enemigas, mientras destruyes a las fuerzas rebeldes, instalaciones y vehículos. Por el camino debes recoger tantas cajas de granadas de mano como te sea posible para abastecer tus reservas.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Spectrum

Izquierda 9
Derecha 0 O kempston, cursor o joystick
Arriba 2
Abajo W
Fuego Z
Granada M

Commodore 16/64/128

Un solo joystick en la puerta 2.
Granada Barra espaciadora

Amstrad/Schneider

Izquierda 9
Derecha 0 O joystick
Arriba 2
Abajo W
Fuego Z,M
Granada Barra espaciadora

también lanzan perdigones que harán que tu raqueta se quede parada momentáneamente.

Afortunadamente estas criaturas también se destruyen cuando entran en contacto con la pelota. También algunos bloques sueltan cosas cuando son golpeados y éstas deben de ser cogidas con la raqueta para ser usadas.

Estas cosas son:
Una raqueta extensible.
Una pelota lenta.

Una bomba para destruir a las criaturas en la cancha.

Una mano para que puedas sujetar la pelota.

Un monedero para disparar a las criaturas y a los bloques.

Una vida extra.
Una pelota que se divide en tres.

Un monedero para tener puntos de bonificación.

Un saco mágico que convierte la pelota en una bola de fuego y que destruye todo lo que hay en su camino.

Pero ten cuidado porque sólo puedes usar una cosa cada vez y cualquier cosa que cojas la perderás cuando el perdigón de una criatura de en tu raqueta.

Pierdes la raqueta siempre que la pelota salga fuera de la cancha pasando por detrás de tu raqueta. Para pasar a la siguiente cancha debes vaciar la cancha de bloques. ¡BUENA SUERTE!

En la modalidad de dos jugadores la cancha está dividida en dos mitades y los jugadores juegan juntos para limpiarla.

AIRWOLF

TODAS LAS VERSIONES

Como Stringfellow Hawke, un piloto de helicóptero formado en Vietnam, y el único hombre en el mundo libre entrenado para el helicóptero de un billón de dólares, AIRWOLF, has sido elegido para una peligrosa misión de rescate.

Cinco importantes científicos de los Estados Unidos están presos en una base subterránea bajo el abrasador desierto de Arizona. Como Hawke debes guiar el AIRWOLF, usando la totalidad de tus capacidades de sigilo, en una serie de peligrosas misiones nocturnas y traer uno a uno a cada científico por turno. Sólo la destrucción de las cajas de control situadas estratégicamente dentro de la caverna permitirá al AIRWOLF descender al corazón de la base donde los científicos están prisioneros

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Spectrum

Arriba Q a T
Abajo A a G
Izquierda Z
Derecha X
Fuego C
Pausa Barra espaciadora
Abandonar el juego 0

Commodore C64

Joystick en puerta 2.
Volver a empezar Restore
Música Barra espaciadora

Amstrad/Schneider

Joystick sólo compatible con Amsoft.

INSTRUCCIONES DEL BATTY (AMSTRAD)

Batty es la raqueta deportiva del futuro.

El objeto del juego es vaciar la cancha de bloques haciendo rebotar la pelota con tu raqueta y golpeándola. Sin embargo, no es tan fácil como parece, algunos bloques necesitan más de un golpe y otros acelerarán tu pelota.

Para hacer las cosas más interesantes, extrañas criaturas entrarán por la parte de arriba de la cancha y se quedarán flotando, haciendo que la pelota rebote al azar cuando la tocan. Estas criaturas también lanzan pelotas a tu raqueta que harán que explote.

Afortunadamente estas criaturas también son destruidas cuando entran en contacto con la pelota. También algunos bloques sueltan cosas que ayudarán cuando son golpeados y éstas deben de ser atrapadas con la raqueta para ser usadas.

Estas cosas son:
Una pelota lenta.
Una bomba para destruir a todas las criaturas en la cancha.

Una mano que te permite sujetar la pelota.

Una pistola para disparar a las criaturas y a los bloques.

Una vida extra.
Una pelota que se divide en tres.

Un cohete que te transporta a la cancha siguiente.

Puntos de bonificación.
Una pelota que destruye todo lo que encuentra en

BATTY

INSTRUCCIONES DEL BATTY (SPECTRUM)

Batty es la raqueta deportiva del futuro.

El objetivo del juego es vaciar de bloques la cancha haciendo rebotar una pelota con tu raqueta y golpeándola. Sin embargo, no es tan fácil como parece, algunos bloques requieren más de un golpe y otros harán que tu pelota aumente de velocidad.

Para hacer las cosas más interesantes, extrañas criaturas entrarán por arriba de la cancha y flotarán por ahí, haciendo que la pelota rebote al azar cuando la toquen. Estas criaturas también tiran pelotas a tu raqueta, que harán que explote.

Afortunadamente estas criaturas también son destruidas cuando entran en contacto con la pelota. También algunos bloques tienen cosas que te ayudarán cuando sean golpeados y éstas deben de ser atrapadas con la raqueta para ser usadas.

Estas cosas son:
Una raqueta extensible.
Una pelota lenta.

Una bomba para destruir las criaturas en la cancha.

Una mano para ayudarte a sujetar la pelota.

Una pistola para disparar a las criaturas y a los bloques.

Una vida extra.
Una pelota que se convierte en tres.
Un cohete para transportarte a la siguiente cancha.

Puntos de bonificación.
Una pelota de "destrucción" que destruye todo lo que hay en su camino.

Pero ten cuidado porque algunas cosas sólo duran cortos periodos de tiempo y cuando estás intentando coger a una criatura puedes perder la pelota. Pierdes la raqueta cada vez que la pelota sale fuera de la cancha por detrás de tu raqueta. Para pasar a la siguiente cancha debes de vaciar la cancha de bloques. ¡BUENA SUERTE!

En el modo de juego doble la cancha está dividida en dos mitades y los jugadores juegan juntos para intentar limpiar la cancha.

INSTRUCCIONES DE BATTY (COMMODORE)

Batty es la raqueta deportiva del futuro.

El objeto del juego es vaciar la cancha de bloques haciendo rebotar la pelota con tu raqueta y golpeándola. Sin embargo, no es tan fácil como parece, algunos bloques necesitan más de un golpe y otros acelerarán tu pelota.

Para hacer las cosas más interesantes, extrañas criaturas entrarán desde la parte de arriba de la cancha y se quedarán flotando, haciendo que la pelota rebote al azar cuando la toquen. Estas criaturas

su camino.
Pero ten cuidado, algunas cosas sólo duran cortos periodos de tiempo y cuando estás intentando coger a una criatura puedes perder la pelota. Pierdes la raqueta siempre que la pelota salga fuera de la cancha pasando por detrás de tu raqueta. Para ir a la siguiente cancha debes de vaciar la cancha de bloques. ¡BUENA SUERTE!

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Commodore 64 / 128
Joystick (puerta 2) - Jugador 1.
Joystick (puerta 1) - Jugador 2.
Botón de fuego = Soltar.

Spectrum

Joystick o teclado.
Jugador 1:
A = Izquierda, S = Derecha. Enter = Soltar.
Jugador 2: Flecha izquierda = Izquierda, Flecha derecha = Derecha. Barra espaciadora = Soltar.

Amstrad CPC

Joystick o teclado.
Jugador 1:
A = Izquierda, S = Derecha. Enter = Soltar.
Jugador 2: Flecha izquierda = Izquierda, Flecha derecha = Derecha. Barra espaciadora = Soltar.

SABOTEUR

SPECTRUM/AMSTRAD

CONTROLES STANDARD

A	Joystick ARRIBA	SUBIR si en escalera o PATADA si quieto.
Z	Joystick ABAJO	BAJAR si en escalera o AGACHARSE si quieto.
M	Joystick DERECHA	Moverse a la derecha.
N	Joystick IZQUIERDA	Moverse a la izquierda.
SPACE	Joystick DISPARO	Tirar/Usar/Coger objeto o PUÑETAZO si no hay.

Nota 1.—Si pulsas el control ARRIBA a la vez que el de moverse a derecha o izquierda, harás un SALTO LATERAL. La distancia que saltes dependerá de si estabas quieto o corriendo cuando pulsaste los mandos. No podrás dar patadas o saltar en habitaciones con techo bajo.

Nota 2.—El Control TIRAR usado solo tirará objetos horizontalmente. Si quieres enviarlo a otro lado, pulsa los controles ARRIBA o ABAJO al mismo tiempo que TIRAR. Esto hará que el objeto salga a un ángulo de 22 grados.

Nota 3.—Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando hay un objeto en el DISPLAY "NEAR", entonces ese objeto se COGERA. Si ya tenías otro objeto COGIDO, el anterior pasará al display "NEAR". El proceso de cambio de objetos seguirá hasta que te alejes del objeto NEAR.

Nota 4.—El control ARRIBA también arranca el helicóptero.

INSTRUCCIONES BASICAS

Entra en el almacén. Evita a los perros, guardas y armas anti-personal que están instaladas en el techo y guiadas por cámaras de vídeo. Sube por varios niveles, luego pasa por encima del hueco del ascensor hasta el otro lado del almacén. Tendrás que usar terminales de ordenador para abrir algunas puertas. Luego baja a las alcantarillas. En tu camino debes intentar encontrar un reloj bomba escondido y llevarlo al centro de datos subterráneo. Usa dos trenes-miniatura que conectan las alcantarillas al centro de datos. Coge el disco (o intercámbialo con la bomba), luego escapa en el helicóptero que está en el tejado del almacén. Tendrás que subir la escalerilla y saltar por las grúas de la planta superior.

DISPLAYS EN PANTALLA

El display "HELD" muestra el objeto que llevas cogido, listo para tirar. Ciertos objetos (por ejemplo, el disco y la bomba) no se pueden tirar (aunque todo objeto puede ser depositado y luego cogido de nuevo). Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando el display está vacío o contiene la bomba o el disco, simplemente darás un puñetazo.

El display "NEAR" muestra objetos que puedes coger o usar. Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando un objeto está en el display "NEAR", pasará al display "HELD". La única excepción son los terminales de ordenador, que puedes USAR para cerrar/abrir puertas mientras aparezca un terminal en el display "NEAR". Ten en cuenta que sólo algunos terminales controlan puertas; los demás tienen otras funciones que no te afectan. Si has cambiado el status de cierre de una puerta usando un terminal, en el display "NEAR" cambiará el color del terminal. Ten en cuenta que NO puedes tirar o usar un objeto cogido cuando hay otro objeto en el display "NEAR".

COMMODORE

CONTROLES STANDARD

WI	Joystick ARRIBA	SUBIR si en escalera o PATADA si quieto.
ZXH	Joystick ABAJO	BAJAR si en escalera o AGACHARSE si quieto.
DL	Joystick DERECHA	Moverse a la derecha.
AJ	Joystick IZQUIERDA	Moverse a la izquierda.
SK	Joystick DISPARO	Tirar/Usar/Coger objeto o PUÑETAZO si no hay.

Para poner la bomba en marcha deberás cambiarla por el disco (en el sitio original del disco).

Al principio del juego tu TIME DISPLAY te mostrará el tiempo que tienes para llegar hasta el disco (antes de que se transmita la información y se termine tu misión). Si logras colocar la bomba en el sitio original del disco, el TIME DISPLAY mostrará el tiempo que te queda para llegar al helicóptero. No es obligatorio coger el disco o poner en marcha la bomba antes de escapar, pero tendrás una buena recompensa si lo haces.

El PLAY DISPLAY muestra tus ganancias en dólares. No te pagarán por hacer daño a los perros y poco por matar guardas. Pero si te compensa poner en marcha la bomba y escapar con el disco.

La barra roja debajo del PLAY DISPLAY muestra el nivel de energía. Bajará cuando te disparen, cuando luchas, cuando te caigas o te muerdan, pero subirá si te quedas quieto. Cuando se termine la energía morirás.

LUCHA

Los PERROS te morderán los tobillos y te detraen energía. Puedes saltar por encima de ellos o, si eres muy malo, puedes matarles tirando un arma (en cuyo caso tendrás que hacerlo con ayuda del mando ABAJO).

Los GUARDAS estarán a veces de pie y mirando hacia otra parte, en cuyo caso si te mueves muy despacio, es posible que puedas llegar hasta ellos (o salir de la habitación) sin que se percaten. Todos los GUARDAS tienen navajas, una pistola (con balas de goma, ya que prefieren capturar a los intrusos antes que matarlos) y pueden incluso liarse a patadas y puñetazos. No obstante, al no ser tan expertos como tú, no te podrán matar de un solo golpe (cosa que tú sí puedes hacer). Si un guarda te tira una navaja o te dispara, AGACHATE; de todos modos eventualmente tendrás que matarle o escapar. Acuérdate que en una habitación con techo bajo no podrás dar patadas.

Las ARMAS que puedes tirar incluyen navajas, churikens (estrellas puntiagudas), granadas, ladrillos, piedras y tubos. Podrás tirarlos cuando estén en el DISPLAY "HELD", y usa ARRIBA o ABAJO para dirigir el tiro. Puedes dar una PATADA pulsando el mando PATADA cuando esté quieto o un PUÑETAZO pulsando TIRO cuando el display "HELD" esté vacío.

NIVELES DE DIFICULTAD

Estos afectan el tiempo entre disparos de los guardas y de las armas automáticas. También afectan a los perros, que serán más agresivos en los niveles más difíciles. También afectan la posición de la bomba, que deberás llevar más lejos en los niveles altos.

PUNTUACION

Perro matado	0 (por lo cual, ¿para qué hacerlo?)
Guarda matado por arma	100
Guarda matado por patada/puñetazo	500 (tipo Ninja)
Coger disco en tiempo límite	5.000
Cambiar bomba por disco	5.000
Escapar en helicóptero	1.000 (y vuelve a luchar)
Escapar con disco	5.000
Escapar con disco y bomba puesta	10.000



© Tehkan Ltd. 1984

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Spectrum	
1 jugador	1
2 jugadores	2
Teclado	K
Turbo Salto	T
ZX Interface II	Z
Kempston Joystick	P

Amstrad	
1 jugador	1
2 jugadores	2
Teclado	K
Turbo Salto	T

Spectrum/Amstrad

Si quieres cambiar la opción teclado, usa las teclas siguientes:

Arriba	Q
Abajo	A
Izquierda	N
Derecha	M
Salto	X

Para saltar más alto apreta Q en el cursor del salto. Pero el Turbo Salto hace saltar lo más alto posible cada vez, como si se apretara automáticamente la tecla Q.

Commodore

Joystick en puerta 2	
Hacer saltar (en el suelo)	Fuego
Hacer sobrevolar (en el aire)	Fuego
Izquierda	Derecha

PARA CONTROLAR A JACK:

BOTON DE SALTO

Hacer saltar a Jack cuando está en el suelo.

Para a Jack cuando está en el aire.

Inmoviliza a Jack por presiones rápidas.

JOYSTICK

Super salto apretando el botón al mismo tiempo que empujes el joystick.

Descenso rápido tirando el Joystick. Recoger todos los ● moviendo a Jack.

Destruir a vuestros enemigos cogiendo las bolas P. * Bonus especial.

B Pieza bonus... la puntuación alcanzada se dobla o cuadruplica.
E Pieza suplementaria... 1 vida extra.

* Bonus especial.

Los * encendidos dan derecho a puntos de bonus

x 23 PCS - 50.000 puntos x 22 PCS - 30.000 puntos
x 21 PCS - 20.000 puntos x 20 PCS - 10.000 puntos

Secreto: Las piezas secretas B E dan derecho a puntos bonus. Las piezas no aparecen en pantalla hasta que no tengas 3 B. Cuando aparece la E también se guarda secreto.

100 pts. 200 pts. 1.000 pts. 3.000 pts. 5.000 pts. 2.000 pts.

1942

Estamos en 1942 y la guerra en el Pacífico es incontenible. La flota y la aviación enemiga están aumentando su fuerza. Depende de ti el restringir su número en una atrevida misión en solitario. Tu portaaviones te llevará tan lejos como pueda, pero desde allí estará completamente solo. Haz volar tu avión sobre el territorio enemigo y sus instalaciones, sus islas dispersas y sus accidentados territorios. Se requiere maniobrar con inteligencia y tener habilidades aéreas para burlar los aviones enemigos; si recuperas las misteriosas cápsulas de poder "POW" tu avión conseguirá capacidades extra. Estate preparado, los tiradores enemigos tienen sus puntos de mira puestos en ti, y sus pilotos están preparados para morir con tal de frustrar tu misión. El portaaviones te aguarda para volver a salvo, pero... ¿tendrás la habilidad de sobrevivir?

INSTRUCCIONES DE JUEGO

"1942" se puede jugar en varios formatos de ordenador usando teclado y/o joystick(s).

Spectrum

Todas las opciones de teclado y joystick se muestran en la pantalla. Para mover el avión usa las teclas O, 1, 2, 3 ó 4.

Commodore 64/128

Usa el joystick en puerta 2 y pulsa la barra espaciadora para mover el avión.

Amstrad/Schneider

Todas las opciones de teclado y joystick se muestran en la pantalla. Para mover el avión usa las teclas O, 1, 2, 3 ó 4.



ESCENARIO

El frío aire de la mañana hiela tus huesos, cuando tú, como Almirante de la Marina de tu país miras desde el puente el manto de niebla que cubre el océano.

"¿Dónde están?" Te preguntas dándote cuenta de que tú sólo puedes hundir y destruir la flota enemiga antes de que localicen la tuya.

¿Tienes coraje para hacer frente al supremo desafío naval y traer la victoria a tu país?

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Tras cargar se te presentará un menú de opciones. La selección de éstas se puede hacer presionando la tecla indicada o bien moviendo el cursor hasta la opción elegida y presionando fuego.

Las opciones son:

- Un jugador contra la computadora.
- Dos jugadores.
- Torneo entre varios jugadores (dos o más). Dos juegan en cualquier momento: el ganador puede entonces tomar otro contrincante y mediante triunfos repetidos contra todos los que se presentan lograr una puntuación alta.
- Salvo Fire: Te da cuatro disparos por cada barco que quede.

Al empezar el juego se te pedirá colocar tus barcos en el mapa cuadrículado. Si juegas contra otra persona, asegúrate de hacer sus movimientos en secreto. Mueve el cursor sobre el gráfico de un barco al lado del mapa. Presiona fuego otra vez para establecer la posición del barco. Los barcos pueden rotarse, seleccionando el icono con símbolo TURN y presionando fuego sobre el barco en cuestión. Mueve a izquierda y derecha para rotar, después presiona fuego para fijarlo.

Cuando todos los barcos estén colocados a tu gusto mueve el cursor sobre el icono con símbolo END y presiona fuego. Ahora tu oponente debe colocar sus barcos en completo secreto, por supuesto. En este momento comienza el juego, debiendo cada jugador, por turno, disparar sobre el mapa cuadrículado, presionando fuego para seleccionar un blanco. Ten cuidado de no desperdiciar disparos sobre blancos ya destruidos o barcos ya hundidos. Si seleccionas un blanco incorrecto, puedes cambiarlo moviendo la mira sobre el blanco incorrecto y presionando fuego una vez más.

Tras seleccionar el último blanco la pantalla cambiará y verás la flota en el mar. Se dispararán misiles desde tu barco al tiempo que los aviones sobrevuelan y también verás la progresiva destrucción de tu flota enemiga. Comienza la batalla con precaución y estrategia. ¡Almirante! ¿Qué te espera?

La Gloria y el Honor de la victoria, ¿o la total aniquilación de tu flota?

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Commodore 64

Tu cursor se controla por un joystick en puerta 2.

Spectrum

Tu cursor se controla por teclas redefinibles o por cualquier joystick, seleccionable mediante la opción CONTROL del menú principal.

Amstrad CPD

Tu cursor se controla por teclas redefinibles o por cualquier joystick, seleccionable mediante la opción CONTROL del menú principal.

© 1987 Elite Systems Ltd.



INTRODUCCION Y ESCENARIO

Ghosts 'n' Goblins es una versión de los clásicos juegos de Arcada, hecha para ordenadores caseros por Capcom, autores de los mejores video-juegos, como por ejemplo, World Beating Commando y 1942.

Ghosts 'n' Goblins es un clásico de las historias fantásticas de lucha, de caballeros heroicos que rescatan a bellas doncellas de las garras del demoníaco Jefe Supremo. Caracterizado por algunos efectos sorprendentes y gráficos, este juego, técnicamente excelente, es otro éxito de la gama de juegos Elite/Capcom.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Spectrum

Derecha: 0.
Izquierda: 9.
Arriba: 2.
Abajo/agacharse: W.
Disparo: M.
Salto: X.
Redefine las teclas o utiliza Joystick Kempston o Sinclair.

Amstrad Schneider

Interrumpir: ESC
Derecha: Definible por el usuario.
Izquierda: Definible por el usuario.
Arriba: Definible por el usuario.
Abajo/agacharse: Definible por el usuario.
Disparo: Definible por el usuario.
Salto: Definible por el usuario.
Mantener: Definible por el usuario.
O utilizar Joystick.

Commodore 64/128

Utiliza solamente el Joystick.