

# WONDER BOY

WONDER BOY tiene que atravesar siete extraños territorios para poder salvar a su chica, Tina, raptada por el malvado REY. Cada territorio está compuesto de cuatro países divididos en cuatro regiones. Cada vez que veas un huevo gigante ábrelo y no olvides que comiéndolos conseguirás los premios más importantes.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Importante para la protección contra virus

Apaga tu ordenador. Déjalo descansar durante al menos 10 segundos. Vuélvelo a encender y mete el disco.

**Spectrum (Cassette):** LOAD\*\*\*\* en el modo 48K.  
**Commodore 64/128 (Cassette):** RUN/STOP + SHIFT.

**Commodore 64/128 (Disco):** LOAD\*\*\*\*,8,1  
**Amstrad (Cassette):** CONTROL & ENTER.  
**Amstrad (Disco):** RUN". Menú en la cara A.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

### Spectrum

Joystick del tipo Sinclair o Kempston.  
Comandos del teclado:

1: Juego de 1 jugador.  
2: Juego de 2 jugadores.  
ENTER: Pausa.  
O: Izquierda.  
P: Derecha.  
Q: Salto.  
FILA DE TECLAS DE ABAJO: Para correr muy deprisa / saltar muy alto / lanzar el hacha.  
SYM SHIFT & BREAK: Interrumpir el juego.

### Amstrad/Schneider

1: Juego de 1 jugador.  
2: Juego de 2 jugadores.  
ESC: Pausa.  
DEL: Música sí/no.  
Q o J: Joystick arriba (saltar).  
X o I: Joystick a la derecha (correr a la derecha).  
Z o @: Joystick a la izquierda (correr a la izquierda).  
BARRA ESPACIADORA o SHIFT: Botón de fuego en el joystick (lanzar el hacha, correr más deprisa o saltar muy alto).

### Commodore 64

Joystick en puerta 2.  
Comandos en el teclado:  
F1: Juego de 1 jugador.  
F3: Juego de 2 jugadores.  
F5: Música sí/no.  
F7: Pausa.  
Z: A la izquierda.  
X: A la derecha.  
=: Salto.  
BARRA ESPACIADORA: Correr muy veloz / saltar muy alto / lanzar el hacha.

# QUARTET

Cuando los terroristas invaden y capturan una colonia espacial, sólo hay un modo posible de actuar: enviarles el equipo más mortal y entrenado de asesinos que haya. ¡Enviarles el Quarteto!

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Importante para la protección contra virus

Apaga tu ordenador. Déjalo apagado durante al menos 10 segundos. Vuélvelo a encender y mete el disco.

**Spectrum (Cassette):** LOAD\*\*\*\*.  
**Amstrad (Cassette):** CONTROL & ENTER.  
**Amstrad (Disco):** RUN" MENU en la cara A  
**Commodore 64/128 (Cassette):** SHIFT y RUN/STOP.  
**Commodore 64/128 (Disco):** LOAD\*\*\*\*,8,1.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

Los niveles de las secuencias tienen diferentes características. Para dejar un nivel y moverte al próximo debes de obtener una llave matando a un gran monstruo mecánico. Recoge objetos con bonos para obtener puntos extra.

Si las pelotas que rebotan, marcadas con las letras E, L o M, son recogidas por un jugador con la misma inicial, cambiará el arma que lleven. X2 duplica tu puntuación.

Para los cuatro miembros de un equipo puedes seleccionar 1 (juego de 1 jugador) o 2 (juego de 2 jugadores).

EDGAR: Es el que mejor salta.  
LEE: Maneja su pistola rápidamente.  
MARY: Es una tiradora de bazoka profesional.  
JOE: Es el miembro del equipo que más rápido se mueve.

### Spectrum

#### 1. MENU DEL PERSONAJE

Para seleccionar el joystick Sinclair pulsa D y después Y.

Las teclas del teclado pasarán al modo joystick y podrás controlar a un personaje, seleccionando KEYS 1 en el menú del personaje.

CAPS SHIFT o Z: Mueve el cursor al personaje elegido.

J: Controla el personaje con el joystick.

K: Control del teclado.

S: Selecciona a un miembro del equipo.

H: Rechaza a un miembro del equipo.

#### 2. CONTROLES

	Teclas 1	Teclas 2
ARRIBA	1	8
ABAJO/ARRASTRARSE	Q	I
IZQUIERDA	A	K
DERECHA	S	L
FUEGO	D	ENTER

Para redefinir las teclas pulsa D antes de seleccionar a los miembros del equipo, entonces selecciona las teclas o pulsa N para el joystick Sinclair.

PAUSA: P

ABANDONAR: CAPS SHIFT & ESPACIO.

### Amstrad/Schneider

— y —: Mueve el cursor para seleccionar a un miembro del equipo.

S: Selecciona a un miembro del equipo (los miembros del equipo se pueden controlar por teclado o por joystick).

C: Selecciona el control para los miembros del equipo elegidos.

KEYS 1: Jugador 1 en el teclado.

KEYS 2: Jugador 2 en el teclado.

JOY 1: Jugador 1 en el joystick.

JOY 2: Jugador 2 en el joystick.

RETURN/ENTER: Empezar el juego.

### CONTROLES

	Teclado	Teclado	Joystick
ARRIBA	8	Fecha ARRIBA	Hacia delante
ABAJO/ARRASTRARSE	9	Fecha ABAJO	Hacia atrás
IZQUIERDA	6	Fecha IZQUIERDA	Izquierda
DERECHA	7	Fecha DERECHA	Derecha
FUEGO	0	BARRA ESPACIADORA	Botón de fuego
PAUSA	P		
ABANDONAR	ESC		

Para redefinir las teclas teclada D antes de seleccionar a los miembros del equipo. No selecciones O, P o I.

### Commodore 64/128

Juego de 1 jugador: Teclado o joystick en puerta 1.

Juego de 2 jugadores: Sólo joystick.

Selecciona los miembros del equipo usando el joystick y FUEGO.

## CONTROLES

	Teclado	Joystick
	(Sólo juego de 1 jugador)	
ARRIBA	1	Hacia delante
ABAJO/ARRASTRARSE	<	Hacia atrás
IZQUIERDA	2	Izquierda
DERECHA	CONTROL	Derecha
FUEGO	ESPACIO	Fuego
PAUSA	RESTORE	
VOLVER A EMPEZAR	RESTORE y luego Fuego	

## OBJETOS QUE AUMENTAN EL PODER (TODOS LOS FORMATOS)

Muelle: Poder de salto extra.

Reloj: Detiene a los alienígenas durante 10 segundos.

Escudo: Te protege durante 15 segundos.

▼ : Cambia el arma.

Propulsor: Te lleva arriba y abajo.

Porción de superbomba: Destruye a todos los alienígenas de la pantalla.

# REGRESO AL FUTURO

Tú controlas a Marty McFly, que ha viajado de regreso a 1955 a través del tiempo en un Delorean, inventado por el doctor Emmett Brown. Aquí encuentra a Lorraine, su madre, que empieza a enamorarse de él. Marty tiene que hacer que Lorraine y George (que será su padre) se encuentren y se enamoren, o el futuro cambiará y Marty y su familia dejarán de existir.

El doctor Brown puede ser una ayuda o una molestia para conseguir el objetivo. Y Biff Tannen, el bruto del colegio, pegará a Marty en toda ocasión que se le presente. Hasta que no haya arreglado las cosas, Marty no puede regresar al futuro.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Importante para la protección contra virus

Apaga el ordenador. Déjalo así durante al menos 10 segundos. Enciéndolo de nuevo y mete el disco.

**Spectrum (Cassette):** LOAD\*\*\*\*

**Amstrad (Cassette):** CONTROL & ENTER

**Amstrad (Disco):** RUN\* MENU en la cara A

**Commodore 64/128 (Cassette):** SHIFT & RUN/STOP

**Commodore 64/128 (Disco):** LOAD\*\*\*\*,8,1

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

F1: Empezar el juego.

F3: Seleccionar el nivel. (El nivel medio es el 4.)

F5: Abandonar el juego.

F7: Pausa/Continuar.

Teclas ← →: Ajustar el volumen de la música.

## CONTROLES DEL JOYSTICK

ARRIBA: Ir a través de una puerta.

IZQUIERDA: Moverse a la izquierda.

DERECHA: Moverse a la derecha.

## Con el botón de fuego apretado

ARRIBA: Recoger un objeto o subirse en el patín.

IZQUIERDA: Puñetazo a la izquierda.

DERECHA: Puñetazo a la derecha.

ABAJO: Usar el objeto o bajarse del patín.

Personaje	Color
-----------	-------

Dr. Emmett Brown (Doc)

Biff Tannen

Lorraine Baines

George McFly

Blanco

Marrón

Amarillo

Azul

## LAS FOTOGRAFÍAS

1. Fotografía de Marty (en la parte inferior izquierda de la pantalla): Se va revelando o se borra dependiendo de lo mal que vaya el futuro.

2. La fotografía de familia (en la parte inferior derecha de la pantalla): Al tiempo que la foto de Marty se revela o se borra, esta foto tiene un segmento que se añade o desaparece. Si la foto se revela, Marty ha triunfado. Si se borra, ha fallado.

Para hacer que las fotos se revelen, George y Lorraine tienen que pasar tiempo juntos (esto es, estar el uno junto al otro).

## ICONOS DE LOS OBJETOS

Se muestran cuatro iconos en la parte superior izquierda de la pantalla.

1. Poemas de amor: Se encuentran en el colegio.

2. Taza de café: En la cafetería.

3. Disfraz de alienígena: En la casa de Doc.

4. Guirra: Se encuentra en la sala de baile.

Color del objeto:

Amarillo: Marty pasando un objeto.

Blanco: Marty llevando un objeto.

Cuando hay un personaje lo suficientemente cerca de Marty como para usar un objeto e influirle, el icono del personaje se vuelve blanco. Los objetos tienen diferentes efectos dependiendo de qué personaje se usen.

## ICONOS DE LOS PERSONAJES

Se muestran en la parte superior derecha de la pantalla.

Color del icono:

Blanco: Cuando un personaje encuentra a otro personaje sin hacer nada más.

Verde: Personaje bajo la influencia de un objeto.

## ICONO DEL PATIN

Se muestra en la parte superior derecha de la pantalla. El patín está hecho con cajas viejas de embalar.

Color de icono:

Amarillo: Marty pasando el patín.

Blanco: Marty usando el patín.

Debes de bajarte del patín para usar un objeto y no puedes dar puñetazos cuando estás en él.

## EL RELOJ

Se encuentra en la mitad de la parte inferior de la pantalla.

Cuanto más rápido completes el juego mejor.

## VOLVIENDO AL FUTURO

Una vez que has revelado la totalidad de la foto de Familia entrarás en la casa de Doc. Cuando salgas aparecerá la máquina del tiempo y te llevará de regreso al futuro.

# ALIENS

El remoto planeta donde la tripulación de Nostromo encontró a Alien ahora ha sido colonizado. Se ha enviado un procesador de atmósfera para crear una atmósfera respirable. Cuando todo el contacto con la colonia se perdió, Ripley, el único superviviente de Nostromo, accedió a acompañar a un escuadrón de Marines del Espacio en una misión para salvar la base.

Tu misión es hacerte con el control de la base, conservando vivos a todos los miembros de la tripulación, que llamamos CM (tendrás que llevarlos a la Cámara de la Reina). Tú diriges la operación desde la Nave Móvil de Operaciones Tácticas (MTOB), que está fuera de la base.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Importante para la protección contra el virus

Apaga tu ordenador. Déjalo así durante 10 segundos por lo menos. Vuélvelo a encender y mete el disco.

**Spectrum (Cassette):** LOAD\*\*\*\*

**Amstrad (Cassette):** CONTROL & ENTER

**Amstrad (Disco):** RUN\* MENU en la cara A

**Commodore 64/128 (Cassette):** SHIFT & RUN/STOP

**Commodore 64/128 (Disco):** LOAD\*\*\*\*,8,1

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

Tu pantalla muestra la pantalla MTOB. Para activarla pulsa O (Spectrum), SHIFT (Amstrad) o FUEGO (C64).

## PANTALLA DE VIDEO Y SUPER FUSILES

La mitad superior de la pantalla te indica lo que los Miembros de la Tripulación (CM) que has seleccionado están viendo. Muévete a la izquierda o a la derecha usando los Super Fusiles. Recuerda que cada CM sólo tiene una cantidad limitada de munición!

## RETRATO DEL MIEMBRO DEL EQUIPO SELECCIONADO

Mitad inferior de la pantalla.

1. **BIO-FUNCTIONS TRACE** (huellas de las biofunciones): A la izquierda del retrato de los CM.

2. **AMMUNITION LEVEL**: Barra a la izquierda del retrato de los CM.

## ICONOS DE LA TRIPULACION

Izquierda y derecha de la parte inferior de la pantalla. Te muestra los nombres de los CM, su posición en la base por el número de habitación y la barra del biomonitor.

Barra verde: Sano.

Barra amarilla: Capturado por los alienígenas.

Barra morada o rosa: Impregnado por los alienígenas e imposible de salvar.

La longitud de la barra indica la energía. Si la barra empieza a parpadear, indica que el CM tiene que descansar y que debes de usar a otro.

## PUNTOS DE CREDITO

Parte inferior de la pantalla. Te muestra los bonos que conseguirás si tu misión tiene éxito.

## EMPEZANDO LA MISION

**Spectrum**: Pulsa O y entonces selecciona teclado o joystick pulsand C.

**Amstrad/Schneider**: Pulsa la barra espaciadora. Puedes usar teclado o joystick a través del juego.

**Commodore 64**: Pulsa fuego.

## SELECCIONANDO A LA TRIPULACION

Ripley: R

Gorman: G

Hicks: H

Bishop: I

Vasquez: V

Burke: B

El miembro de la tripulación que hayas seleccionado puede moverse 9 habitaciones a la vez en una dirección dada. Tecllea cualquier número del 1 al 9 y después N (norte), S (south), E (east) o W (oeste). También puedes mover a los CM apuntando con los superfusiles sobre una puerta y pulsando la barra espaciadora.

## TECLAS DE CONTROL DE LOS SUPERFUSILES

### Spectrum

**ARRIBA**: Cursor arriba.

**ABAJO**: Cursor abajo.

**IZQUIERDA**: Cursor a la izquierda.

**DERECHA**: Cursor a la derecha.

**FUEGO**: O

### Amstrad

**ARRIBA**: Flecha arriba.

**ABAJO**: Flecha abajo.

**IZQUIERDA**: Flecha a la izquierda.

**DERECHA**: Flecha a la derecha.

**FUEGO**: SHIFT

### Commodore 64

Usa el joystick.

**PAUSA** (todos los ordenadores): Pulsa P

**VOLVER A EMPEZAR** (todos los ordenadores): Pulsa P dos veces.

**ABANDONAR** (todos los ordenadores): Pulsar M

## CONSEJOS

Cuando suene el timbre de proximidad selecciona el CM que esté iluminado e investiga. Mantén las armas limpias de crecimiento biocánico. Sigue Newt ¡y no le quites los ojos de encima!

# THE EIDOLON

Al entrar en la misteriosa Mansión Agón has descubierto una máquina fantástica y un viejo diario forrado en cuero, que te cuenta la extraña historia del doctor Josef Vincent, que desapareció hace más de 100 años. Leyendo el diario has descubierto que la máquina, "El Eidolon", tiene el poder de viajar a otro mundo, un místico reino poblado de extrañas criaturas que te llaman como seguramente llamaban al doctor...

## INSTRUCCIONES DE CARGA

La capacidad de Eidolon para viajar depende de su nivel de energía. Tocar a las criaturas disminuye la energía.

## CONTROLES

### Todos los ordenadores

Para empezar el juego pulsa FUEGO. Todos los ordenadores pueden usar su joystick apropiado.

1. Selecciona la bola de fuego ROJA.
  2. Selecciona la bola de fuego DORADA.
  3. Selecciona la bola de fuego VERDE.
  4. Selecciona la bola de fuego AZUL.
- P: PAUSA.

## TECLAS DEL SPECTRUM

Q: Arriba.

Z: Abajo.

g: Izquierda.

O: Derecha.

X, C, V, B: Recoger bola de fuego/joya.

CAPS, N, M, SYMB SHIFT: Fuego.

## TECLAS EN EL AMSTRAD/SCHNEIDER

Teclas cursor: Arriba, abajo, izquierda y derecha.

**BARRA ESPACIADORA**: Recoger bola de fuego/joya.

**COPY**: Fuego.

Para volver a empezar el juego (sólo en disco) pulsa CTRL + SHIFT + ESC y entonces pulsa RETURN o ENTER.

## TECLAS COMMODORE 64/128

F1: Empezar el juego.

**BARRA ESPACIADORA**: Recoger bola de fuego/joya.

Para volver a empezar el juego (sólo en disco) pulsa P y entonces RESTORE.

## JUEGO

### Bolas de fuego

Puedes atraparlas y usarlas como armas, ¡pero la roja te atacará! Alinea una bola de fuego con los puntos de mira en forma de diamantes y entonces pulsa FIRE. Para atrapar la bola ROJA dispárale otra bola roja. Esta cambiará de color y si eres rápido, podrás cogerla. Cada bola de fuego tiene diferentes posibilidades:

**ROJA**: La más destructiva.

**ORO**: Recarga tus reservas de poder.

**VERDE**: Transforma una criatura en otra.

**AZUL**: Altera el flujo de tiempo.

### Joyas

Están guardadas por las criaturas. Para recoger una joya debes destruir a la criatura que la guarda o atraerla fuera (esto da más puntos). Debes de recoger las joyas en el orden correcto para destruir el dragón que está al final del nivel e incluso para destruir a las criaturas.

Hay siete niveles, cada uno más difícil que el anterior.

### Panel de instrumentos

Indicador de proximidad (arriba a la izquierda): Te muestra la distancia hasta el dragón.

Indicador de energía (arriba a la derecha): Te muestra tu reserva de energía.

Reloj de tiempo (en la mitad): Te muestra el tiempo que te queda en fracciones de minutos.

Contador de tiempo (abajo a la derecha, izquierda): Te muestra los minutos que te quedan.

Contador del nivel (abajo a la derecha, más a la derecha): Te muestra el nivel en el que estás.

Indicadores de las bolas de fuego (cuatro círculos alrededor del reloj): Te muestra qué bolas de fuego están disponibles, el color que tengas en ese momento parpadeará.

Joyas de energía (abajo a la izquierda): Te muestra qué joyas han sido recogidas.

Indicador de dirección (flechas alrededor del reloj): Te ayuda a encontrar el camino a través de las cuevas.

## GHOSTBUSTERS

¡HEY! ¿Alguien ha visto un fantasma? En realidad... ¡Si lo han visto! En este mismo momento cientos de fantasmas se están abriendo camino hacia el infame Centro del Misterio.

Sólo tú puedes salvar al mundo de una catástrofe de proporciones bíblicas. Y para hacer esto tienes que llegar hasta lo alto del Templo Zuul. Sólo puedes hacer esto cuando hayas eliminado a un gran número de fantasmas, hayas conseguido más dinero que cuando empezaste y hayas sobrevivido a los constantes peligros de las calles.

¡Adelante! ¡Enséñales cómo se las gastan los de la ciudad!

### INSTRUCCIONES DE CARGA

**Importante para la protección contra el virus**

Apaga tu ordenador. Déjalo así durante 10 segundos por lo menos. Enciéndelo otra vez y mete el disco.

### INSTRUCCIONES DE JUEGO

#### Spectrum

Las teclas de control se dan en la pantalla.

ESPACIO: Informe de la situación.

H: Pausa (para volver a empezar pulsa ENTER).

SYMB SHIFT & ENTER: Volver al menú de control.

CAPS SHIFT & ENTER: Volver al menú de selección del vehículo.

B: Soltar cebo.

#### Amstrad/Schneider

Joystick o teclas cursor: Arriba, abajo, izquierda, derecha.

COPY: Fuego.

ESPACIO: Informe de la situación.

B: Soltar cebo.

#### Commodore 64/128

Joystick en puerta 2.

F1: Introducción.

F3: Almacén del equipo.

BARRA ESPACIADORA: Informe de la situación.

RUN/STOP: Pausa/volver a empezar.

RUN/STOP y RESTORE: Interrumpir juego.

B: Soltar cebo.

### EL JUEGO

#### Empezando tu préstamo

Cuando la pantalla te lo pida introduce tu nombre y apellido con el nombre primero. Entonces te preguntará si tienes una cuenta. Si la tienes; tecléa Y y ENTER, y entonces, cuando te lo pida, tu número de cuenta. Si no tienes cuenta, tecléa N y ENTER y se te concederá cuenta inicial de \$ 10.000.

### Selección del vehículo

Para ver un coche pulsa ESPACIO, el número del coche y RETURN. Para comprar un coche simplemente pulsa el número del coche y RETURN.

1. Utilitario \$ 2.000, lleva 5 objetos, velocidad máxima 75 mph.

2. Coche fúnebre \$ 4.800, lleva 9 objetos, velocidad máxima 90 mph.

3. Vagoneta \$ 6.000, lleva 11 objetos, velocidad máxima 110 mph.

4. Alta prestación \$ 15.000, lleva 7 objetos, velocidad máxima 160 mph.

### Pantallas de selección de equipo

Tu crédito se muestra en la pantalla superior derecha y el precio de cada objeto en la columna a mano derecha.

#### 1. EQUIPO DE CONTROL

Dirige la carretilla elevadora usando el joystick. Apretando FUEGO recoge o deja en el suelo los objetos. Puedes comprar:

I. Detector de energía PK: Te avisa de que un fantasma se aproxima volviendo rosa un edificio cuando lo pasas.

II. Intensificador de imagen: Hace que los fantasmas sean más fáciles de ver.

III. Sensor de Gominolas: Te avisa de la proximidad de un Hombre Gominola, volviendo blanco un edificio.

Pulsa 2 para moverte a la siguiente pantalla.

#### 2. EQUIPO DE CAPTURA

I. Aspiradora de fantasmas: Aspira a los fantasmas que andas sueltos.

II. Trampa para fantasmas: Detiene a un fantasma. Tienes que tener por lo menos uno de éstos.

III. Cebo para fantasmas: Atrae a los fantasmas vagabundos que se juntan periódicamente para formar al Hombre Gominola. Sin cebo no puedes detenerlos.

Pulsa 3 para moverte a la siguiente pantalla.

#### 3. EQUIPO DE ALMACENAMIENTO

El Sistema Láser de Prisión Portátil: Se adapta a tu coche y puede llevar hasta 10 fantasmas.

Pulsa E para ir al mapa de la ciudad.

### MAPA DE LA CIUDAD

El Templo de Zuul está en el centro y el cuartel general de los fantasmas abajo. Los edificios que tienen fantasmas parpadean en rojo. Dirige tu vehículo a un fantasma y congela a todo fantasma vagabundo que se cruce en tu camino, tocándolo. Entonces aspiralo pulsando FUEGO. Si un fantasma vagabundo llega a Zuul, el indica PK de la ciudad sube hasta 100.

### Cazando fantasmas

Cuando llegues al lugar donde están los problemas dirige tu Ghostbuster hacia el centro del edificio y pulsa FUEGO para dejar una trampa. Guía el segundo Ghostbuster a la derecha de la pantalla. Gíralo hacia la trampa y pulsa FUEGO para lanzar la corriente de iones negativos. Mueve el Ghostbuster hacia dentro para atrapar al fantasma entre las corrientes, pero NO CRUCES LAS CORRIENTES. Cuando el fantasma esté directamente sobre la trampa pulsa FUEGO para capturarlo.

— Cada fantasma capturado aumenta tu índice de crédito. Cada fantasma que se te escapa añade 300 puntos al nivel PK de la ciudad.

— Cuando un Hombre Gominola empiece a parpadear debes pulsar B para lanzar un cebo antes de que choque contra un edificio.

— Para ganar tienes que introducir discretamente dos fantasmas en el Templo de Zuul, antes de el Guardián y el Maestro unan sus fuerzas.