



MEGA-CORP

FX DOBLE CARGA:
Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN:
Como ejecutivo de una MEGA-CORP, debes guiar a tu agnec operativo hasta hacerte con el control de la situación en el planeta GEA-3.

Deberás, ayudando a los grupos rebeldes, derribar al gobierno, actualmente en manos de «La Federación».

Tu nave aterrizará en la extensión boscosa que rodea la base rebelde.

Cruza el lago, pasa el control policial y encuentra a tu enlace que se identificará por su condición de mercader de pieles, a partir de aquí sigue sus instrucciones.



MEGANOVA

FX TRIPLE CARGA
El programa consta de tres partes, deber ir terminándolas en orden para concluir el juego. Para acceder a lasargas 2 y 3, que encontrarás en la cara B de la cinta, selecciona la opción "cargar" y teclaea el código de acceso.

PRIMERA CARGA
PRIMERA FASE: Combatirás sobre la superficie del planeta MEGANOVA contra las tropas del Imperio DROWHAR.

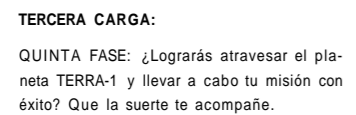
SEGUNDA FASE: Habrás de atravesar las columnas SHAN-MULOC.

TERCERA FASE: Te verás inmerso en el laberinto clónico de OTNIREBAL.

CUARTA FASE: Si logras salir con vida del planeta MEGANOVA serás repentinamente atacado por un navío interestelar.



SPE, AMS Y CBM



TERCERA CARGA:
QUINTA FASE: ¿Lograrás atravesar el planeta TERRA-1 y llevar a cabo tu misión con éxito? Que la suerte te acompañe.

POWERS:
Los powers son objetos que flotan en el espacio y que te serán muy útiles si logras recogerlos. Según los vayas recogiendo obtendrás mayor velocidad, disparo de fuego, de misiles, un escudo protector o una vida.

TECLAS DE CONTROL
Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

EQUIPO DE DISEÑO
PROGRAMA: Antonio Ruiz
GRAFICOS Y PANTALLA: Roberto Herrera
MUSICA: Javier Cubedo

PORTADA: Alfonso Azpiri

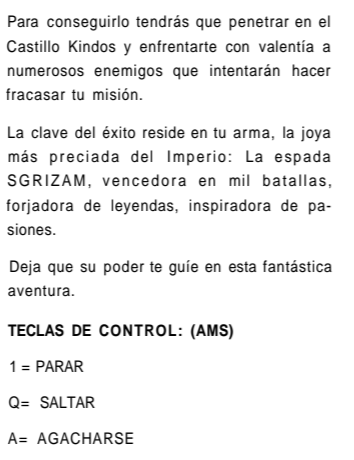
NOTA: Para COMMODORE no lleva FX TRIPLE CARGA.

SPE, AMS, MSX Y CBM



SGRIZAM

LA AVENTURA
Siglo XXV. Los guerreros del planeta Kindos han atacado la tierra, raptando a la princesa Doxaphin y robando todas las riquezas del Palacio Imperial.
El gran Emperador Copenhix II, Señor de los reinos Normax y Dinax, ha encomendado la misión de rescate a su fiel vasallo Mirдав que recibirá como recompensa por su éxito la mano de la princesa y la mitad de fabuloso tesoro como dote.



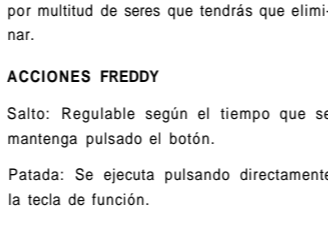
TURBO GIRL

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, la más bella mujer y teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército Korg, ha sido elegida para cumplir una misión suicida:
Tres "Elder" (extraños seres cibernéticos) interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves-robot; ella debe destruirlos.



FREDDY HARDEST

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.



WEST BANK

ARGUMENTO:
SOFT CITY HUELE A POLVORA.
Nacida con la fiebre del oro que barrió el Oeste, tienen entre sus más prestigiosos establecimientos al WEST BANK, institución que provoca los tiroteos más concurridos al sur de Dakota.
Todos anhelan las riquezas que se esconden tras los muros del banco. Tu sangre fría es el único amuleto que puede impedirlo.

TECLAS DE CONTROL:

SPE	AMS
O= IZQUIERDA	M= MUSICA ON/OFF
P= DERECHA	N= PAUSA
1= DISPAROS	1= CONTINUACION
2= DISPAROS	SHIFT A= ABORTAR
3= DISPAROS	1= DISPAROS
	2= DISPAROS
	3= DISPAROS



CONSEJOS

Cuando te enfrentes al Elder vigila de cada fase, observa los indicadores de energía de la derecha. Descenderán cuando aciertes con tu láser en su punto débil.

VIDAS Y ENERGIA:
Empezarás con 6 vidas, adquiriendo una extra cada 10.000 puntos. Los marcadores de energía de la izquierda, te dicen la que vas perdiendo con cada disparo recibido.

CONTROLES
Para jugar deberás utilizar Joystick.

CBM
Objetivo: Para jugar deberás utilizar Joystick.

FASES
El juego consta de tres fases muy diferenciadas, y cada una está dividida a su vez en varias partes que permitirán cuando te derriban continuar a partir de la última superada.

SEGUNDA CARGA
Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:
Cargarla de energía.
Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

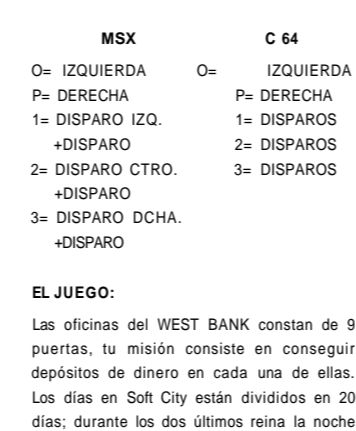
Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordó nos lo indique.
La base tiene tres niveles más un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares, llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [N] y accionar el sistema desde el terminal de control.

PRIMERA CARGA
Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar.

ACCIONES FREDDY
Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.
Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.



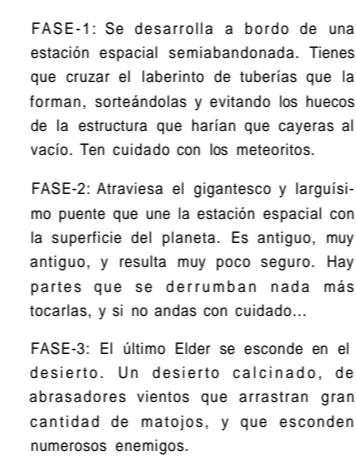
ROCKY

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres ser Campeón del Mundo, tendrás que serenar tus nervios y enfrentarte con: CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL.
Si eres rápido podrás ganar muchas vidas y numerosos puntos, si eres lento probarás el sabor del polvo de Soft City.

INSTRUCCIONES

Simulación tridimensional de un combate de boxeo, lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO, y FIGHTER BULL para alzarte con el título mundial.

En el juego apareces como el contrincante que da la espalda.



COBRAS ARC

El objetivo del juego consiste en llegar al Templo Cobra y rescatar el Tesoro.

Para lo cual tienes que efectuar unos pasos obligatorios:
1. Matar al príncipe Cobra.
2. Matar al hechicero.

Cuando has acabado con los dos estás en situación de llegar al Templo cobra.

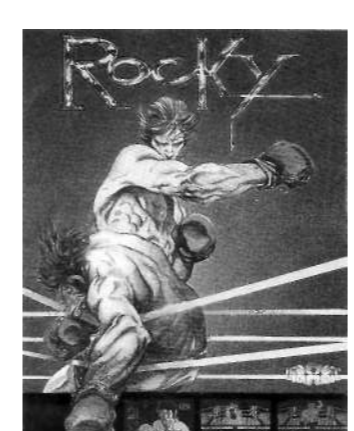
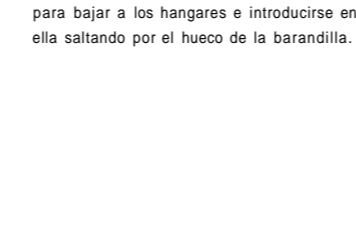
Para entrar en él necesitas la llave y para conseguirla debes darle un regalo a un personaje determinado.

MSX
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

EQUIPO DE DISEÑO
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).
GRAFICOS: Luis Rodríguez.
MUSICA: Javier Cubedo.
PRODUCCION: Victor Ruiz.
PORTADA: E. Ventura.

SPE, AMS, MSX Y CBM
Escoge el que necesites por medio del botón de selección.
Además de estos tres superpoderes hay otros tres que no necesitan ser previamente seleccionados en el recuadro:
VUELO SIN MOTOR: Aprieta el botón de salto y al mismo tiempo el de acción repetidamente.
SUPERSALTO: Podrás dar unos brinco increíbles. No dudes en usarlo. ES MUY UTIL.
SUPERFUERZA: Al contacto con un enemigo no perderás una vida, sino POWER, que aparece en la pantalla con forma de morcilla gigante.
CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.



CAPITAN SEVILLA

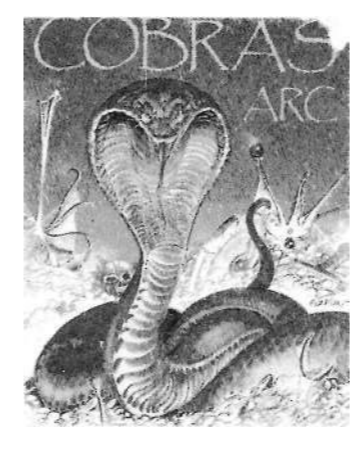
Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente queda tendido en la catrada junto a sus embutidos y los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta, hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación.

FX DOBLE CARGA

El juego consta de dos partes, cada una grabada en una cara de la cinta. Para jugar a la segunda habrás de concluir la primera y obtener así el código de acceso.

PRIMERA CARGA

En la primera parte del juego te encontrarás en la ciudad con sus edificios, obras, parques, etc. Tu misión consiste en localizar el cohete, que te permitirá viajar al planeta escenario de la segunda parte.



ABU SIMBEL PROFANATION

INTRODUCCION:
JOHNNY JONES, héroe del SAIMAZOON y del BABALIBA, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la trilogía, en la que, "Guiado por su amor al peligro, se sumerge de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

ARGUMENTO
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

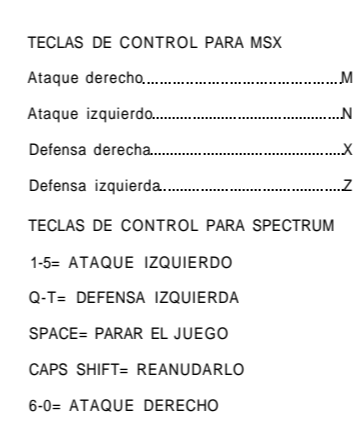
CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.



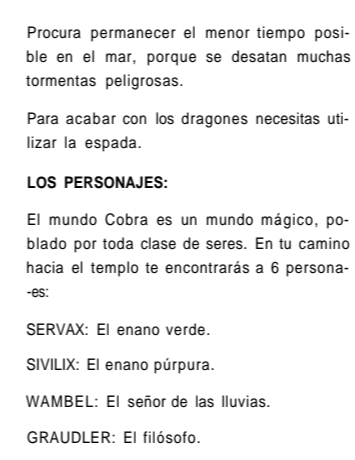
ROCKY

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres ser Campeón del Mundo, tendrás que serenar tus nervios y enfrentarte con: CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL.
Si eres rápido podrás ganar muchas vidas y numerosos puntos, si eres lento probarás el sabor del polvo de Soft City.

INSTRUCCIONES

Simulación tridimensional de un combate de boxeo, lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO, y FIGHTER BULL para alzarte con el título mundial.

En el juego apareces como el contrincante que da la espalda.



COBRAS ARC

El objetivo del juego consiste en llegar al Templo Cobra y rescatar el Tesoro.

Para lo cual tienes que efectuar unos pasos obligatorios:
1. Matar al príncipe Cobra.
2. Matar al hechicero.

Cuando has acabado con los dos estás en situación de llegar al Templo cobra.

Para entrar en él necesitas la llave y para conseguirla debes darle un regalo a un personaje determinado.

MSX
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

EQUIPO DE DISEÑO
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).
GRAFICOS: Luis Rodríguez.
MUSICA: Javier Cubedo.
PRODUCCION: Victor Ruiz.
PORTADA: E. Ventura.

SPE, AMS, MSX Y CBM
Escoge el que necesites por medio del botón de selección.
Además de estos tres superpoderes hay otros tres que no necesitan ser previamente seleccionados en el recuadro:
VUELO SIN MOTOR: Aprieta el botón de salto y al mismo tiempo el de acción repetidamente.
SUPERSALTO: Podrás dar unos brinco increíbles. No dudes en usarlo. ES MUY UTIL.
SUPERFUERZA: Al contacto con un enemigo no perderás una vida, sino POWER, que aparece en la pantalla con forma de morcilla gigante.
CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.



CAPITAN SEVILLA

Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente queda tendido en la catrada junto a sus embutidos y los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta, hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación.

FX DOBLE CARGA

El juego consta de dos partes, cada una grabada en una cara de la cinta. Para jugar a la segunda habrás de concluir la primera y obtener así el código de acceso.

PRIMERA CARGA

En la primera parte del juego te encontrarás en la ciudad con sus edificios, obras, parques, etc. Tu misión consiste en localizar el cohete, que te permitirá viajar al planeta escenario de la segunda parte.



ABU SIMBEL PROFANATION

INTRODUCCION:
JOHNNY JONES, héroe del SAIMAZOON y del BABALIBA, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la trilogía, en la que, "Guiado por su amor al peligro, se sumerge de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

ARGUMENTO
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

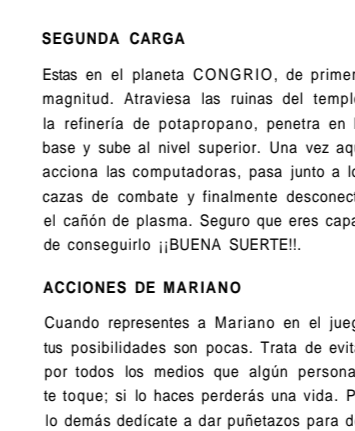
CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.
En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu supersopido para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.
No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantente como Mariano y llegarás mucho más lejos.
Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.



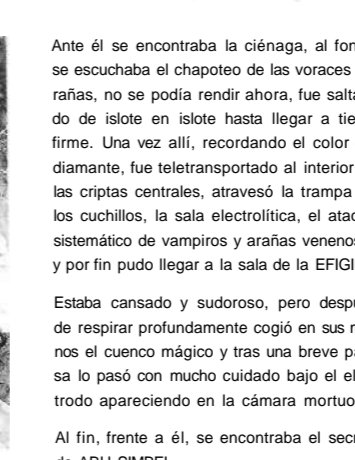
ROCKY

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres ser Campeón del Mundo, tendrás que serenar tus nervios y enfrentarte con: CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL.
Si eres rápido podrás ganar muchas vidas y numerosos puntos, si eres lento probarás el sabor del polvo de Soft City.

INSTRUCCIONES

Simulación tridimensional de un combate de boxeo, lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO, y FIGHTER BULL para alzarte con el título mundial.

En el juego apareces como el contrincante que da la espalda.



COBRAS ARC

El objetivo del juego consiste en llegar al Templo Cobra y rescatar el Tesoro.

Para lo cual tienes que efectuar unos pasos obligatorios:
1. Matar al príncipe Cobra.
2. Matar al hechicero.

Cuando has acabado con los dos estás en situación de llegar al Templo cobra.

Para entrar en él necesitas la llave y para conseguirla debes darle un regalo a un personaje determinado.

MSX
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

EQUIPO DE DISEÑO
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).
GRAFICOS: Luis Rodríguez.
MUSICA: Javier Cubedo.
PRODUCCION: Victor Ruiz.
PORTADA: E. Ventura.

SPE, AMS, MSX Y CBM
Escoge el que necesites por medio del botón de selección.
Además de estos tres superpoderes hay otros tres que no necesitan ser previamente seleccionados en el recuadro:
VUELO SIN MOTOR: Aprieta el botón de salto y al mismo tiempo el de acción repetidamente.
SUPERSALTO: Podrás dar unos brinco increíbles. No dudes en usarlo. ES MUY UTIL.
SUPERFUERZA: Al contacto con un enemigo no perderás una vida, sino POWER, que aparece en la pantalla con forma de morcilla gigante.
CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES
Cuando



(CBM)

REINICIAR: Rur/Stop.
PAUSA: Poner Pausa.
QUITAR PAUSA: Shift (Izquierda).
JOYSTICK: Uno o dos jugadores.

ESTRUCTURA DEL MARCADOR: El marcador consta de los siguientes indicadores:

- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Contador de personales: indica el número He personales cometidas.
- Indicador de proximidad del balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con él.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Area de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1.- AVANCE Y DIRECCION:

Las teclas de control hacen avanzar al jugador en la posición deseada.

Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance.

Si el jugador lleva balón no cambiará la dirección del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, lo que permitirá cubrir el balón del contrincante.

Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función.

Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

2.-

Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma:

Pulsando únicamente lo tecla de Función, el jugador saltará, con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo de tiro adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc.).

3.- MATES:

Para realizar un Mate debemos estar en el área justo debajo de la canasta.

Al pulsar la tecla de función el jugador se elevará hasta machacar la bola contra el aro.

4.- ROBO DEL BALON:

Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.

5.- REBOTE:

Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola, para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1.- CUBRIR EL BALON:

Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo lo posición.

2.- DRIBBLING:

El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con hábil cambio de juego «driblar» al contrario y ganar la posición de tiro.

REINICIAR: SHIFT CRT ESC
PARAR: 6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE

(CBM)



ARQUIMEDES XXI

Año 2.492... La base científica ARQUIMEDES XXI lleva ya siete años produciendo las memorias biológicas que equipan el ejército de androides de la Galaxia Negra de YANTZAR.

¡Y no olvidades, el ordenador entenderá mucho más de lo que imaginast! Experimentálo tú mismo.

SITUACION Y OBJETIVO

Tu objetivo consistía en penetrar en la base, colocar la bomba de haz de partículas en el generador central y escapar.

Dicho así parece todo muy fácil, máxime cuando sabes que la mitad del trabajo está hecho, ya que acabas de activar la cuenta regresiva del detonador. Tienes 1.200 segundos para huir o, de lo contrario, volarás junto con la base entera.

Entrar ha sido fácil, pero ahora el sistema de seguridad ha detectado tu presencia y van a por tí.

Monos a la obra, no tienes tiempo que perder.

3.- CUBRIR EL AREA:

Fernando Martín tiene su punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar lejos.

4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martín, acércate, salta y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5.- DISTANCIA DE TIRO: Está en relación directa con la efectividad, arriégate a tirar más allá de la línea de 6.25.

6.- CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentres débil.

Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda,, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES:

El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.

PERSONALES: se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mates, cuando el contrario defiende su área. En defensa debes evitar el robo del balón cuando el contrario lo está cubriendo, nunca entres por detrás.

REPETICIONES: Siempre que sa efectión un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.

DESCANSO /ESTADISTICA Y FIN DE JUEGO:

El partido consta de dos períodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso.

En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla estadística de porcentajes y resultados de cada jugador. El juego puede finalizar también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que le impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO:

SP, AMS, MSX CBM
PROGRAMA: Pazo Martín
COMERSON
GRAFICOS: J. Martín
FOR
MUSICA: Manuel Cubedo
IMAGE
PRODUCCION: Victor Ruiz
SOFTWARE
PORTADA: Argel Luis Glaz, Argel Luis Glaz.

Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.

5.- REBOTE:

Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola, para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

EXAMINAR: Amplia la descripción de ciertos objetos, o nos da características antes ocultas en ellos.

MODE: Te permitirá jugar con o sin gráficos, con lo que consigues una mayor velocidad en la aparición de descripciones, y aumenta la cantidad de texto en pantalla.

COMER, SALIR, ENTRAR, ABRIR, COGER, DEJAR, etc.

SPE, AMS Y CBM

CODIGO MORSE (PUEDE QUE LO NECESITES)
TECLAS DE CONTROL
A.- H.... O--- W... 5....
B.... L... P... X... 6....
C... J... Q... Y... 7....
D... K... R... Z... 8....
E... L... S... 1.... 9....
F... M-- T- 2.... 0....
G... N- U... 3...
H... Ñ--- V... 4....
EMPIEZA TRANSMISION...-
ENTERADO....
ERROR.....
FIN DE TRANSMISION...-
ESPERA...

DIRECCIONES: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE.

TIEMPO: Tiempo que queda para la explosión.

EXAMINAR SALA: Sirve para analizar lo que hay en la sala.

LISTAR: Da una lista de los objetos que llevas.

CAPS SHIFT y SPACE: Son teclas para reiniciar el juego.

3.- CUBRIR EL AREA:

Fernando Martín tiene su punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar lejos.

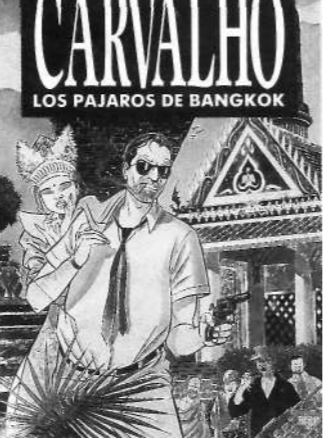
4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martín, acércate, salta y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5.- DISTANCIA DE TIRO: Está en relación directa con la efectividad, arriégate a tirar más allá de la línea de 6.25.

6.- CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentres débil.

Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda,, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.



INTRODUCCION:

La historia comienza un día cualquiera y en una ciudad que no viene al caso nombrar, cuando el detective, en este caso tú, Pepe Carvalho recibe desde Bangkok una misteriosa llamada de una vieja amiga, Teresa Marsá.

Un resumen del vocabulario utilizado es:

N (ORTE), S (UR), E (STE), O (ESTE), AR (RIBA), A (BAJO): Direcciones a las que se puede ir.
I (INVENTARIO): Da la lista de los objetos que llevas.

SAVE, LOAD: Salvay cargar la actual posición en cinta, útil para volver a jugar desde un punto de la aventura (en CPC 6128 operaciones en disco).

QUIT: Abandona la partida actual comenzando desde el principio.

REDE (SUSCRIBIR), LOOK: Repite la descripción de la localización en la que te encuentres. Se ha decidido optar por REDE y LOOK en lugar del ya habitual MIRAR, debido al paralelismo de este último con EXAMINAR, palabra de la que es sinónimo.

EXAMINAR: Amplia la descripción de ciertos objetos, o nos da características antes ocultas en ellos.

MODE: Te permitirá jugar con o sin gráficos, con lo que consigues una mayor velocidad en la aparición de descripciones, y aumenta la cantidad de texto en pantalla.

COMER, SALIR, ENTRAR, ABRIR, COGER, DEJAR, etc.

SPE, AMS Y CBM

EQUIPO DE DISEÑO (MSX)
PROGRAMADOR: Egoj Marcos Journd.
COLABORACION: Pablo.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.
MUSICA: Manuel Cubedo.
DISEÑO ARTISTICO: Alfonso Azpíri.
PRODUCCION: DINAMIC SOFTWARE.

MSX



DUSTIN

ARGUMENTO:

Año 1989.

La cárcel de alta seguridad de WAD-RAS tiene un preso muy especial, se trata de KID SAGUF, más conocido como DUSTIN, el ladrón de joyas y obras de arte más famoso de su tiempo, que finalmente y tras largas persecuciones de la policía ha sido capturado.

EL PLAN DE FUGA:

DUSTIN sabe que para salir de la cárcel necesita divididos en personajes, y también ha analizado a los personajes que conviven con él en la prisión, llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

1 . Existen dos tipos de personajes:
- POLICIAS.

- OTROS PRESOS, COCINERO Y MAGO DEL BOSQUE.



ARMY MOVES

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales.

Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción.

Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para una singular misión.

Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos.

EL CASTILLO DE CAMELOT: Finalmente entrarás al Castillo donde se halla la clave que resuelve todo el misterio.

Estos cuatro mundos están comunicados entre sí, deberás encontrar las zonas fronterras para pasar de uno a otro.

EL JUEGO:

En el mundo de Camelot han entrado 4 elementos del siglo XX.

LA VOZ DE OTRO MUNDO, EL ESPEJO DE LA SABIDURIA, EL ELIXIR DE LA VIDA, EL FUEGO QUE NO QUEMA.

Distinguirlos te será fácil, debes cogelos y presentarlos a los guardianes de cada mundo, ellos se encargarán de su destrucción.

Vencer a todos los enemigos no es tarea sencilla, pero cuentas para ello con una espada que elimina a algunos animales y un potente salto que evita seas atacado por otros. Por tanto: Espera, calcula y piensa antes de actuar.

Aprieta la espada con tus puños y nunca, nunca echas la mirada atrás.

LOS CUATRO MUNDOS:

En esa aventura te enfrentas a cuatro mundos distintos:

- EL BOSQUE: Escenario natural en el que te esperan numerosos enemigos. Consigue que el hechizo del druida te transforme en un "viscoso batracio".

- EL LAGO: Pecec asesinos, medusas eléctricas y un ambiente de terror te provocarán un shock mental.

- LAS GRUTAS: Sumergido bajo tierra, con dificultad para respirar un aire tan enrarecido, buscarás una salida hacia la superficie.



DUSTIN

ARGUMENTO:

Año 1989.

La cárcel de alta seguridad de WAD-RAS tiene un preso muy especial, se trata de KID SAGUF, más conocido como DUSTIN, el ladrón de joyas y obras de arte más famoso de su tiempo, que finalmente y tras largas persecuciones de la policía ha sido capturado.

EL PLAN DE FUGA:

DUSTIN sabe que para salir de la cárcel necesita divididos en personajes, y también ha analizado a los personajes que conviven con él en la prisión, llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

1 . Existen dos tipos de personajes:
- POLICIAS.

- OTROS PRESOS, COCINERO Y MAGO DEL BOSQUE.

doce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO

PRIMERA CARGA: Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puerto, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si traes todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.



EL MISTERIO FINAL:

Después de tanta lucha y peligros al llegar al final de CAMELOT WARRIORS, se halla el secreto de un mágico misterio que explica todo el juego.

Presenciar la solución a tanto enigma es sólo privilegio para los más hábiles.

¿Serás tú uno de los afortunados?

TECLAS DE CONTROL:

P= DERECHA

O= IZQUIERDA

Q= SALTO

SPACE= ESPADA

JOYSTICK COMPATIBLE



EQUIPO DE DISEÑO.

PROGRAMADORES: Enrique Cervera (SP y AMS), Pedro Sudón (MSX)

GRAFICOS: Snatcho, Luis Rodríguez y Javier Cubedo.

MUSICA: Manuel Cubedo.

PORTADA: Alfonso Azpíri.

SPE, AMS Y MSX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

Al finalizar la primera parte te será dado a conocer el código de acceso a la segunda.

OBJETIVOS

En la primera parte has de encontrar a los robots y conseguir que te sigan, lo cual lograrás si les haces algún favor. Después debes salir de Tutuflex y dirigirte hacia el planeta Barumbadudumba, seguro que encontrarás algún piloto en el puerto espacial de Moscasallen.

SEGUNDA CARGA:

Debes descender a lo más profundo de PHANTIS y atravesar 6 niveles diferentes hasta rescatar a tu compañero de la PRISION.

5. Los sistemas de lucha están basados en la utilización de iconos. Puedes pelear a puñetazos, tiros, porrazos, martillazos, etc...

TECLAS DE CONTROL
Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE, KEMPSTON para SPECTRUM)

PRIMERA CARGA:

Consta de 4 fases, tu objetivo es aterrizar en el planeta y atravesar el pantano a lomos de tu ADREC CLONICO.

PRIMERA: debes aproximarte a la Luna 4, serás atacado por las hordas kamikazes de SENOLIZ.

SEGUNDA: sobrevolarás el área volcánica.

Evita los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento autónomo.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: Victor Ruiz.

GRAFICOS: Victor Ruiz y Santiago Morga.

MUSICA: Manuel Cubedo.

PORTADA: Alfonso Azpíri.

Conversión para commodore, realizada por Imagine Software.

CBM

Para jugar deberás utilizar Joystick.



Este programa incluye movimiento sincronizado con el haz de electrones de la pantalla, para conseguir la máximo suavidad. Atrévete a probarlo, te sorprenderá.

OBJETIVO:

Encontrar las tres gemas sagradas, y liberar al viejo Jorund.

OBJETOS:

El viejo hechicero KALDAR habló a HUNDRA, de los posibles objetos (buenos y malos) que te puedes encontrar por el camino.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: OPERA SOFT.

GRAFICOS: Victor Ruiz, Luis Rodriguez, Santiago Morga y Snatcho.

ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

PRODUCCION: DINAMIC SOFTWARE.

CBM

CONSEJOS:

1. Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.

2. Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

3. Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.

4. Estudia el mapa. Hay lugares en los que es mejor tirarse al vacío antes que volver por el camino que has venido.

TECLAS DE CONTROL:

Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

1. Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.

2. Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

3. Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.

4. Estudia el mapa. Hay lugares en los que es mejor tirarse al vacío antes que volver por el camino que has venido.

TECLAS DE CONTROL:

Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

1. Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.

2. Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

3. Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.

4. Estudia el mapa. Hay lugares en los que es mejor tirarse al vacío antes que volver por el camino que has venido.

TECLAS DE CONTROL:

Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

1. Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.

2. Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

3. Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.

4. Estudia el mapa. Hay lugares en los que es mejor tirarse al vacío antes que volver por el camino que has venido.

TECLAS DE CONTROL:

Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

1. Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.

2. Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

3. Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.