



<h1>TURRICAN II</h1>	<h1>ST DRAGON</h1>
<p> Amiga 86% ST/AG 84% Commodore 96% C64 94% Amiga 94% Amiga 93% Amiga 94% Amiga 93% Amiga 93% </p>	<p> Amiga 92% Amiga 93% Amiga 93% Amiga 93% </p>
<h1>SWIV</h1>	<h1>NIGHT SHIFT</h1>
<p> Amiga 91% Amiga 92% Amiga 94% Amiga 90% </p>	<p> Amiga 92% Amiga 92% Amiga 92% Amiga 92% </p>

MAX

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 CASSETTE

Pulsa simultáneamente SHIFT Y RUN/STOP. Seguidamente, pulsa PLAY en tu cassette. El programa empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM 128

Teclea LOAD"" y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en tu cassette y sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD CPC CINTA

Pulsa CTRL y la tecla pequeña ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en tu cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla. Los comandos del teclado son definibles.

NOTA: En Amstrad Cinta el título "SWIV" ha sido sustituido por el LINE OF FIRE.

SWIV

ESCENARIO

S.W.I.V. - Escoge entre un helicóptero Gunship o un jeep armado y prepárate para entrar en territorio enemigo como parte del equipo de asalto de élite de Special Weapons Interdiction Vehicles. Combate contra helicópteros enemigos, tanques, submarinos, "hovercrafts", vehículos de nieve, peces voladores mecánicos, instalaciones gigantes de armamento y mucho más, en este "shoot-em-up" de scroll vertical. Pero ¡cuidado!, los enemigos están armados con las más modernas y mortíferas armas incluyendo el misil letal SILKWORM IV.

S.W.I.V. - Secret Weapons Interdiction Vehicles. Segundo objetivo: misión prohibida: la destrucción por la fuerza militar de todas las unidades enemigas. S.W.I.V. - Silkworm IV. Misión de aviso: ten precaución extremada. Las unidades enemigas están armadas con armas mortíferas incluyendo el misil Silkworm IV.

COMMODORE 64/128 (En modo 64)

SOLO JOYSTICK

Conecta el joystick en el puerto 1 para el jeep o en el 2 para el helicóptero.

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar el vehículo.

CONTROLES ADICIONALES

H: Pausa/juego sin pausa.

Q: Abortar el juego.

SPECTRUM

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar el botón del vehículo para hacer fuego. Mantén apretado el botón de fuego para dejar fija el arma del jeep en la dirección en la que está apuntando.

TECLADO

Q/A: Arriba/Abajo.

P/ENTER: Izquierda/Derecha.

Barra espaciadora: Fuego. Mantén apretado el botón de fuego para dejar fija el arma del jeep en la dirección en la que está apuntando.

CONTROLES ADICIONALES

H: Pausa.

Break: Abortar.

Copyright. The Sales Curve Ltd 1991. Todos los derechos reservados.

NIGHT SHIFT™

CONTROLES DE JOYSTICK



CONTROLES DE TECLADO

Spectrum/Amstrad

I	Mover Izda.
P	Mover Dcha.
N	Saltar
I+Z	Patada Izda.
P+Z	Patada Dcha.
Z	Usar herramientas

BARRA ESPACIADORA Entrar modo caja de herramientas

Para elegir distintas herramientas en el modo Caja de herramientas, pulsa fuego. En el teclado, pulsa 4 ó 6.

Para montar en bicicleta en el modo Caja de herramientas, mueve el joystick hacia arriba y luego a derecha e izquierda.

Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla. En el teclado, pulsa 5 y alterna entre 4 y 6.

CAMBIAR LOS CODIGOS DE SEGURIDAD CONTROLES DEL TECLADO

Spectrum/Amstrad

Q Z I P

EMPEZAR TURNO

Spectrum/Amstrad: Pon el joystick en la posición central y pulsa fuego (Teclado N).

COMMODORE: Mantén el joystick en el centro y pulsa fuego.

CBM,SPEC,AMS (Solamente)

Mostrar orden de producción para el turno actual F1

Pausa F3

Reiniciar el turno F7

CODIGOS DEL TURNO

Aunque Night Shift no tiene una opción para salvar la partida, cada uno de los 30 turnos tiene un código único (cuatro símbolos de frutas), que aparece en la Tarjeta de Seguridad IML, mostrada en la pantalla. Según completes los turnos con éxito, Frank capataz, tu director de producción, te revela el código. Simplemente cambia el código de turno que aparece en la pantalla por el del turno que deseas jugar.

Nota: Debes anotar los códigos de turno que vayas recibiendo de Frank. El juego no recordará los turnos que hayas completado. No te preocupes por el turno 1... su código siempre coincidirá con el Código de Seguridad utilizado al inicio del juego.

TECNICA BASICA

A continuación se incluyen algunos aparatos con los que deberás familiarizarte:

BICICLETA

- Monta la bicicleta utilizando la Mano (del "Toolie", nuestra increíble caja de herramientas sin fondo)...(los empleados de 8 bits no necesitan usar la Mano, sólo ponerse delante de la bicicleta), saltarás encima de la bicicleta automáticamente. Después alterna movimientos de izquierda y derecha con un ritmo suave y constante.
- Usa el control "JUMP" para saltar de la bicicleta.
- Monta la bicicleta hasta que las luces se encuentren en un estado de intermitencia rápida.
- NOTA: Si se corta la corriente, tendrás que montar en bicicleta hasta que las luces estén intermitentes y luego tendrás que ¡ENCENDER EL HORNO CON UNA CERILLA!

INTERRUPTORES

- Direccional: El más común utilizado en cintas transportadoras para cambiar de dirección.
- On/Off: Estos pueden tener una orientación horizontal o vertical.
- Interruptor del calentador. Tiene cinco posiciones... La del centro mantiene la temperatura actual, las otras dos a cada lado calientan o enfrían la mezcla superior según su uso. Consigue que la mezcla hierva sin que salga vapor de la parte superior y después mantén la temperatura.

TORNILLO EN EL MEZCLADOR DE RESINAS

- Apretar utilizando la llave inglesa del Toolie.
- ¡Fija el tornillo en cuanto alcances la parte superior de la BESTIA!

ENCHUFE ELECTRICO PARA EL ALIMENTADOR DE MATERIAS PRIMAS

- En cuanto fijas el tornillo, enchúfalo rápidamente (por medio de una patada).

TINAJA DE PINTURA

- Cuando necesites fabricar muñecos de un determinado color, debes sacar pintura de uno de los tres tubos que hay debajo de la tinaja. Desde aquí la pintura se utilizará sobre las cabezas y cuerpos que se produzcan.
- Saca la pintura de la tinaja girando la llave que está situada encima del color deseado. Si no hay un tubo del color requerido, prueba añadiendo más de un color en la tinaja.
- Si la tinaja contiene un color incorrecto o la mezcla se contamina, podrás vaciarla tirando de la cadena situada justo encima de los tubos de pintura cerca del centro, y comenzar de nuevo.

LUCES DE ADVERTENCIA

- Las hemos instalado recientemente para la conveniencia de nuestros empleados. Las luces están colocadas justo debajo de mi oficina. Hay cuatro luces, cada una corresponde a una sección distinta de la BESTIA. Las luces representan, de izquierda a derecha:

1. Los distribuidores de las Tres Materias Primas, el Mezclador de Resina y las dos Cintas Transportadoras de la parte superior.
2. Las Duchas de pintura.
3. Los ventiladores de Secado y las Cintas Transportadoras próximas a la Unidad de Enlace.
4. El Generador de Corriente y el Controlador de Calidad.

- Si alguno de estos componentes se encontrase averiado, se encenderá su correspondiente Luz de Aviso (color rojo). Una vez solucionado el problema, la luz volverá a su color verde.

SIRENAS

- ¡Aunque no las veas las oirás! Cuando funcionen incorrectamente el Mezclador de Resina (la misma alarma que oirás al principio de un turno), o el Generador de Energía Eléctrica, oirás sirenas para

avisarte de que existe una avería. Tendrás que resolver estos problemas con suma rapidez para poder cumplir tu cuota.

OBLIGACIONES DEL TURNO

NOTA: ¡Cuando recibas una Orden de Turno con Muñecos sin pintar, no debes preocuparte de pintarlos... se pintarán automáticamente!

TURNO 1

- Monta la bicicleta para producir la máxima potencia .
- Sube a la BESTIA hasta llegar al Tornillo de Vapor.
- Utiliza la llave inglesa para apretar el Tornillo.
- Salta hasta el distribuidor de Materias Primas en la esquina superior izquierda.
- Conecta el Enchufe Eléctrico (patada).
- Mientras se están produciendo los pequeños "Fuerza de choque", recoge todas las herramientas que puedas para el siguiente TURNO.
- Anota la dirección de las Cintas Transportadoras... En el segundo Turno tendrás que ajustar algunas.
- Asegúrate de que los Cuerpos estén debajo de las Cabezas en los Muñecos Terminados.
- De no ser así, arroja un cuerpo cambiando la dirección de la Cinta Transportadora encima de la Caja de Electricidad (marcada con Peligro).

TURNO 2

- Monta la bicicleta para producir la Máxima Potencia.
- Cambia la dirección de cualquier Cinta Transportadora que no dirija bien los muñecos.
- Sube a la BESTIA hasta llegar a las Cintas Transportadoras situadas encima del cubo de basura.
- Cambia su dirección si la resina está cayendo en el cubo de basura.
- Examina el Tornillo: si suelta vapor, arréglolo.
- Salta hasta el Distribuidor de Materias Primas en la esquina

superior izquierda y examina el enchufe... Enchúfalo si fuese necesario.

- Puede que tengas que encender el calentador con una cerilla o que tengas que regular la llama con la mano.
- Vuelve a bajar para examinar la potencia... Si fuese necesario, monta la bicicleta.

TURNO 3

- Igual que el Turno 2 pero ahora tendrás que ¡MEZCLAR LA PINTURA!
- De camino a la BESTIA gira la llave situada encima del tubo del color que debe pintarse el muñeco.

TURNO 4

- Igual que el Turno 3 pero con ¡más colores!
- Recuerda que has de vaciar la Tinaja de colores cuando haga falta.

TURNO 5

- Ahora queda descubierto el CONTROLADOR DE CALIDAD (C.C.).
- Aprende a saltar encima de los componentes del C.C.
- Cuando el C.C. esté encendido, verás pequeñas luces parpadeando en su parte superior... ¡En caso de estar apagado vuelve a encenderlo con el interruptor situado al lado del televisor.
- El C.C. rechazará automáticamente cualquier Muñeco Defectuoso.

TURNO 6 Y SUCESIVOS

- Según acumules experiencia descubrirás más componentes de la BESTIA.
- Para cada componente nuevo, necesitarás mayores habilidades y una organización de tu tiempo más efectiva, para poder cumplir tus crecientes cuotas.

HERRAMIENTAS

Es importante que comprendas la utilidad de las herramientas en Night Shift. Por cada herramienta que recojas recibirás una bonificación. Con nuestro nuevo y revolucionario Toolie puedes llevar una provisión ilimitada de herramientas, cada una en su propia ranura. Aprender el uso de estas herramientas es fundamental para tener éxito.

Tus manos: Utiliza tus manos para montar en bicicleta, cambiar interruptores y girar botones y manivelas.

La llave inglesa: Utiliza la llave inglesa para apretar el tornillo encima del Mezclador de Resina.

La cerilla: Utiliza la cerilla para encender el calentador y el horno siempre que sea necesario.

El globo: Utiliza el globo para subir de forma más rápida a la BESTIA. Para dejar de usar el globo, pulsa la tecla de "salto" o el botón del joystick.

El paraguas: Utiliza el paraguas para descender rápidamente de la BESTIA. Para apearte del paraguas pulsa la tecla de "salto" o el botón del joystick.

La aspiradora: Utiliza la aspiradora para eliminar los molestos Lemmings móviles. Puedes usar la aspiradora continuamente hasta que elijas otra herramienta (a no ser que te pongas fuera de servicio antes). No podrás pegar patadas mientras usas la aspiradora.

La trampa de Venus: Utiliza la trampa para atrapar a los Lemmings. Prepara la trampa y atrae a un Lemming (la trampa desaparece si al cabo del tiempo no atrapa a ningún Lemming).

NOTA: Después de recoger o utilizar una herramienta el Toolie volverá a las manos como herramienta por defecto.

OBJETOS DE BONIFICACION

Si mientras efectúas tu trabajo ves uno de estos objetos, te aconsejamos que lo recojas. Cada objeto tiene un efecto instantáneo y, por tanto, no se almacenan en el Toolie.

El reloj de arena: Este extraño objeto te proporciona más tiempo para completar tu turno y te dará la posibilidad de fabricar más muñecos.

El dinero de bonificación: Nunca se sabe cuándo va a aparecer, pero estoy seguro de que sabrán qué hacer con él.

© 1990 Lucas Arts Entertainment Company. All rights reserved.

ST DRAGON

Debes prepararte para tomar parte en la batalla final en un lejano planeta. Una diabólica fuerza de monstruosas máquinas se ha propuesto conquistar la Galaxia. Una tras otra, las pacíficas razas de la Galaxia han sido atacadas y hechas esclavas por los monstruos Cyborgs, hasta que un rebelde solitario se subleva contra los monstruos mecánicos. Parte dragón, parte máquina, el Cyborg Warrior lucha contra los tiranos. La Galaxia tiene un héroe. La esperanza vuelve a los corazones de la gente cuando ven luchar a su héroe, que ellos llaman "Saint Dragon". Debes volar en el Dragonship blindado a través de 5 niveles de incesable destrucción. Elige entre bolas de fuego, bombas que botan, anillos láser y torretas blindadas para abrirte camino a través de los pumas acorazados, cobras mecánicos, cyborg gigantes y muchas otras máquinas mutantes. Pero recuerda ¡el poder del fuego no lo es todo! Tu vehículo tiene una cola blindada. Usala bien y podrás sobrevivir.

CONTROLES

Pulsa fuego en el joystick o en el teclado para empezar.

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar el botón de fuego para disparar.

TECLADO

Teclas del cursor para controlar al Dragón. ALT o CTRL para disparar.

CONTROLES ADICIONALES

M: Conecta/desconecta la música.

S: Conecta/desconecta el sonido.

P: Pausa/juego sin pausa.

A: Autodisparo.

ESC: Abortar el juego.

COMMODORE 64/128 (En modo 64)

Conecta el joystick en el puerto 2 y pulsa fuego para empezar.

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar al Dragón, pulsa fuego para disparar.

TECLADO

Arriba/abajo - O/K. Izquierda/derecha - A/S. Fuego - Barra espaciadora.

CONTROLES ADICIONALES

M: Selecciona música o efectos sonoros.

P: Pausa/juego sin pausa.

Q: Abortar el juego (en el modo pausa).

SPECTRUM

Conecta el joystick en el puerto 1 ó 2 y pulsa fuego para empezar. Si tienes un interface Kempston pulsa k y fuego para empezar.

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar el Dragón y pulsa fuego para disparar.

TECLADO

Arriba/Abajo - Q/A. Izquierda/derecha - O/P. Fuego - Cualquier tecla en la fila de abajo (Z a M).

CONTROLES ADICIONALES

H: Pausa (luego, E para salir o C para continuar).

AMSTRAD

Conecta tu joystick si estás usando uno y pulsa fuego para empezar.

JOYSTICK

Mueve el joystick para controlar el Dragón, pulsa fuego para empezar.

TECLADO

Arriba/Abajo - Q/A. Izquierda/derecha - O/P. Fuego - Cualquier tecla en la fila de abajo (Z a M).

CONTROLES ADICIONALES

H: Pausa (luego, E para salir o C para continuar).

JUGANDO

¡Esto es un shoot-em-up, así que dispárale! Debes abrirte camino a través de cinco niveles enemigos, cada uno finaliza con su propio gigante. Además de tus armas tienes una cola acorazada que protegerá tu vulnerable cabeza de pequeñas balas alienígenas. Necesitarás usarla bien para sobrevivir.

ARMAMENTO

Empiezas con un armamento estándar que puedes aumentar si consigues los siguientes comodines:

N: Añade un juego más de torpedos (máximo de 5).

L: Cambio a láser.

F: Cambio a bola de fuego.

B: Cambio a bola que rebota.

T: Cambio a torreta blindada.

S: Aumento de velocidad.

P: Utiliza tu armamento extra.

H: Hyper (Invulnerabilidad más máximo poder de fuego para tiempo limitado).

Licenciado de Jaleco

Copyright The Sales Curve LTD 1990. Todos los derechos reservados.

TURRICAN II

THE FINAL FIGHT

PROLOGO

LA LEYENDA DE TURRICAN CONTINUA...

Morgul, la encarnación del mal de tres cabezas, ¡ha sido finalmente destruido!, pero tú, Turrican, no puedes descansar, ya que tu misión más peligrosa y más noble aún ha de comenzar...

En una época muy remota y en un universo muy lejano, los valientes luchadores rebeldes destruyeron las amenazantes multitudes de MAQUINAS y su satélite de tiranos, el cual rodeó el planeta de los valientes, conocido como Landorin.

La luna malvada ha desaparecido, pero Landorin aún no es libre. Las máquinas siguen dominando la superficie del planeta. Los habitantes de Landorin se retiraron al coro interior de su mundo para afrontar su destino... LA MUERTE. Aún así, las máquinas y los mutantes empezaron a vagar por las ruinas desérticas de un paraíso desaparecido en busca de la entrada de las cuevas secretas.

Antes de que los habitantes de Landorin se retirasen, lograron emitir un mensaje desesperado de socorro: una última onda de radio flota a través de los dominios del sistema trisolar y hacia los puntos más lejanos del universo. El mensaje es recibido, y empieza la búsqueda de un hombre... Un hombre con el coraje para poder enfrentarse a las multitudes, un hombre que pueda liberar los últimos sobrevivientes de Landorin, un hombre que ha de desempeñar su papel en la aventura más peligrosa..., un hombre llamado TURRICAN.

Aventúrate en la búsqueda de la MAQUINA y sus esclavos, coge todas las armas y naves de una antigua civilización y libera el planeta Landorin ¡de una vez por todas!

EL JUEGO

Turrican viajará a través de cinco mundos distintos donde se enfrentará a varios peligros. A mitad del juego tendrás que entrar

dentro de una nave espacial y luchar a través de tres niveles con tu nave a velocidades de hiperespacio. Multitud de enemigos intentarán destruirte sin cesar. Tendrás que usar tus armas con habilidad para poder sobrevivir los distintos niveles. Podrás obtener armas y bonificaciones adicionales durante tu viaje para usarlos en la batalla, como, por ejemplo, escudos de fuerza y vidas adicionales. Examina detenidamente cada uno de los niveles; encontrarás nuevas sorpresas y artículos de gran utilidad en los sitios más inesperados.

COMO JUGAR

Información general: El juego funciona con joystick y con las teclas. Los usuarios de Amiga podrán usar un joystick con dos botones de juego independientes. Esto se explica a continuación.

Joystick hacia arriba: El jugador saltará. Si está en el modo giroscopio, volverá a transformarse en un ser normal.

Joystick hacia abajo: El jugador se retira, esquivando a sus enemigos.

Joystick hacia abajo y pulsando la barra espaciadora: (Para Amiga: Joystick hacia abajo y pulsando el segundo botón.)

El jugador se transformará en un giroscopio. Mientras esté en este estado, el jugador será invencible y podrá destruir a sus enemigos con sólo tocarlos. El giroscopio gira automáticamente y sólo se podrá dirigir hacia la izquierda o hacia la derecha mediante el joystick. La forma del giroscopio te permitirá pasar por pasillos estrechos. Turrican podrá transformarse en un giroscopio cuantas veces quiera. Pero éste es el único momento donde podrá colocar las minas... La mina se coloca en el suelo y explotará poco después. Podrás eliminar a los enemigos terrestres mediante las minas.

Joystick izquierda/derecha: Mueve al jugador hacia la izquierda/derecha.

Manteniendo pulsado el botón de fuego: El jugador podrá generar un relámpago (circundante) y podrá dirigirlo (siempre y cuando se pulse el botón de fuego) accionando el joystick hacia la izquierda (el relámpago girará en sentido contrario a la aguja de un reloj) o hacia la derecha (el relámpago girará hacia el sentido de la aguja de un reloj).

El relámpago podrá adaptarse a varias medidas. Al principio del juego, se extenderá por mitad de la pantalla. Al obtener los puntos de bonificación, podrá extenderse a través de toda la pantalla.

Pulsando el botón de fuego ligeramente: El jugador disparará.

LAS ARMAS

Tiros múltiples: Se podrá intensificar la fuerza del tiro múltiple dos veces y media más de lo normal si recoges los símbolos adecuados. Por tanto, podrás hacer disparos de cinco tiros.

Láser: El láser tiene una gran capacidad de penetración, y por ello es muy eficaz en luchas contra muchos enemigos simultáneamente. El láser se disparará de forma horizontal, y se podrá incrementar su fuerza hasta cinco veces si recoges los símbolos correspondientes. Mediante estos símbolos, el láser se volverá más ancho y, por tanto, será más eficaz.

Botar: La intensidad de este disparo podrá incrementarse por tres. Es muy eficaz en pasadizos o cuevas estrechas. Al incrementar su intensidad por dos, las bolas estallarán y se convertirán en bolas más pequeñas, botando por las paredes.

Líneas de poder

ATARI ST, C643, SPECTRUM: Con la barra espaciadora.

AMIGA: Con el segundo botón de fuego o la barra espaciadora.

AMSTRAD: Con RETURN.

Estas teclas activarán dos rayos de energía, que se moverán hacia la derecha y hacia la izquierda de la pantalla, ocupando toda la altura

de la misma. Todos aquellos enemigos que estén al alcance serán destruidos. Si hubiese un obstáculo en su camino el rayo se parará.

Superarma: Al pulsar el botón de disparo y la barra espaciadora (o el segundo botón de disparo) simultáneamente, se activará la superarma. Turrigan podrá activar este arma una sola vez por cada vida. Es el arma más eficaz, ya que se activarán de forma simultánea todas las armas disponibles. La ventana situada en la parte inferior a mano izquierda indicará si este arma sigue estando disponible.

Pausa: Pulsando CTRL el juego hará una pausa. Pulsa el botón de fuego para continuar.

Esc: Abandonar el juego y volver a la secuencia de introducción.

LOS SIMBOLOS

Durante su misión, el jugador encontrará los siguientes símbolos con sus respectivas funciones:



Dispara a este símbolo para activar el elemento extra oculto.



Rojo: MULTIPLE activará el disparo múltiple. Si ya estuviese activado, la intensidad del disparo se incrementará.



Verde: LASER activará el láser. Si ya estuviese activado, se incrementará la intensidad de fuerza de la misma.



Morado: BOUNCE (Botar) activará los disparos que botan. Si ya estuviese activado, los disparos botarán con más intensidad y fuerza.



Azul: SURROUND (Circundar) incrementará el rayo.



Azul claro: SHIELD (Escudo) activará el escudo de fuerza, por tanto, el jugador será invencible durante un corto periodo de tiempo. Los enemigos podrán ser destruidos con sólo tocarlos durante este periodo de tiempo.



Amarillo "P": POWER UP (Recargar) recarga la vitalidad.



Amarillo "L": POWER LINE (Rayo de poder) el jugador obtendrá un rayo de energía.



Gris "1 up": ONE-UP (Más uno) el jugador obtendrá una vida adicional.



Amarillo: SMARTBOMB (Bomba inteligente). Al tocar este simbolo se destruirán todos los enemigos pequeños en pantalla.

DIAMANTES

Una vez que el jugador haya recogido 100 diamantes, recibirá un "CONTINUE", con el que podrá continuar el juego una vez que haya perdido todas sus vidas. El número máximo de CONTINUES es de 5 (es decir, hay exactamente 599 diamantes escondidos). Podrás ver la cantidad de CONTINUES en la parte izquierda inferior.

NOTA: No tendrás ningún CONTINUE al empezar el juego.

El jugador empezará con tres vidas al principio de cada juego. Podrá perderlas de tres formas distintas:

1. Al acabarse el tiempo que figura en la pantalla. La pantalla mostrará un mensaje TIME OUT (final del tiempo).
2. Cuando el jugador haya perdido toda su vitalidad. Una pérdida de vitalidad tendrá lugar cuando el jugador toque a un enemigo o cuando sea alcanzado por fuego enemigo.

3. Cuando el jugador caiga en un abismo.

Si pierdes una vida, el número de rayos de energía bajará a tres. Circundar, múltiple, botar y láser serán reducidos si no estuviesen ya en una fuerza mínima.

LA PANTALLA

El jugador podrá obtener la siguiente información de la pantalla (de izquierda a derecha).

- Número de vidas.
- Número de CONTINUES.
- Tiempo.
- Número de rayos de energía.
- Puntuación
- Vitalidad (encima de la puntuación).

TABLA DE RECORDS

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Spectrum, Amstrad: Si obtiene una puntuación máxima, podrás insertar tu nombre en el cuadro de puntuación máxima. Pulsa RETURN una vez que hayas insertado tu nombre.

Versiones de cassette de Spectrum, Amstrad y Commodore 64: No es posible salvar las puntuaciones máximas.

TRUCOS Y CONSEJOS

- Intenta usar todos los sistemas de armas. Piensa detenidamente qué sistema te podrá servir mejor para tu situación específica.
- ¡Usa los giroscopios! Recuerda que podrás usarlos cuantas veces quieras. ¡No olvides que eres invulnerable y que podrás usar minas!
- Recoge todas las vidas y continuaciones que puedas.
- Nunca te rindas, siempre hay una solución...
- No elijas como norma el camino más fácil, hay secretos escondidos por todas partes.

© 1991 Rainbow Arts.

LINE OF FIRE

AMSTRAD

Line of Fire te enviará a través de las líneas enemigas en una misión para capturar la Ametralladora Rapier, que ha sido desarrollada por terroristas. Hay ocho niveles, que son los siguientes:

NIVEL 1

El Campamento Enemigo... Después de introducirte en el campamento enemigo intenta escapar con la Rapier dejando a las fuerzas enemigas tan sólo con tu pista.

NIVEL 2

La Selva... Comprobarás lo difícil que es avanzar por la selva con tu jeep. Tu objetivo es eliminar a los soldados enemigos y destruir las bombas que han soltado desde los aviones y helicópteros. Si consigues llegar al río, puedes intercambiar tu jeep por un barco.

NIVEL 3

Huida en la lancha... Viajas en un río a gran velocidad con las balas de los soldados enemigos silbándote cerca. Los aviones por encima de ti continúan su ataque aéreo, junto con los soldados a los lados del río. Ten cuidado con los peligros en el agua.

NIVEL 4

Luchando en el cañón Rocoso... En este nivel eres bombardeado desde aviones que pasan por encima de ti constantemente y hombres que están escondidos en las rocas.

NIVEL 5

El Desierto... En esta etapa el enemigo usa todo lo que puede, incluyendo tanque, helicópteros, bombas y aviones. En la escena del tren tendrás que hacer volar a los soldados cuando intenten bajarse de los trenes. Puedes destruir los trenes con un misil bien dirigido, si es que tienes suerte de que te quede alguno.

NIVEL 6

Ciudad en ruinas... En este nivel los ataques son más rápidos que nunca con soldados que salen de los barriles y tiradores que te disparan desde las ventanas de los edificios. Cuando entras en un edificio, tendrás que enfrentarte a un pesado fuego enemigo.

NIVEL 7

Escapando en Avión... A medida que vuelas sobre territorio enemigo debes evitar la corriente de cazas que te persiguen. Si tienes suerte suficiente para completar esto, pasarás a la etapa final.

NIVEL 8

Vuela hacia tu base... Vuelas a través de la jungla destruyendo misiles enemigos. Si mueres en esta etapa, recuerda que nadie se acuerda de un soldado que falla.

CONSEJOS

Disparas a las cajas con cruces rojas para conseguir energía. Guarda tus granadas hasta que realmente las necesites. Si algo se mueve, ¡dispara!

CONTROLES

AMSTRAD

Jugador 1: Joystick.

Jugador 2: Teclado (Q, arriba; A, abajo; O, izquierda; P, derecha, y barra espaciadora, Fuego). Estas teclas son redefinibles.

CTRL: Jugador 1. Lanzador de cohetes.

Enter pequeño: Jugador 2. Lanzador de cohetes.

© 1990 SEGA™. Todos los derechos reservados.

SEGA™ es una marca registrada en SEGA ENTREPRISES LTD. Fabricado y distribuido bajo la licencia de US Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way. Hold-ford, Birmingham B6 Tax. Tel. 021-625-3366.

Existe copyright en este programa. Las copias no autorizadas, préstamos o reventa bajo cualquier cambio o retribución de cualquier forma está estrictamente prohibido.