

MEGA BOX 2

COPYRIGHT DINAMIC SOFTWARE 1992

NAVY MOVES PC

NOMBRE CLAVE DE LA MISION: OPERACION CEFALOPODO. MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO Nº 78744003 HZ.

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondría en peligro la seguridad de la misión.

MISION: localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

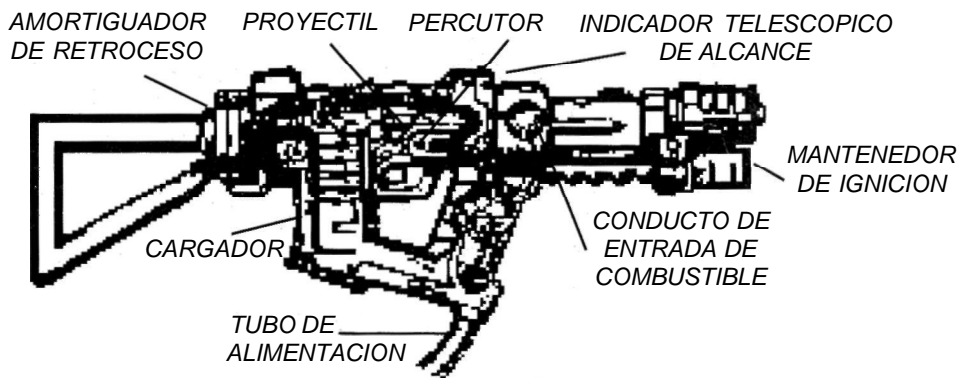
ENEMIGOS Y PELIGROS: elude el contacto con los tiburones tigre, son muy peligrosos.

- ZONA 3: en el batiscafo.

OBJETIVO: penetrar en el submarino nuclear.

ENEMIGOS Y PELIGROS: cefalópodos de hasta 20 metros que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles, que pesa entre 1.000 y 2.000 kg.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo "PT" con motor HONDA de 890 cv, de un fusil de asalto de 4,14 kg sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN 12.



ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400 metros con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

DESCRIPCIÓN DEL TERRENO

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión.

- ZONA 1: en la superficie del océano.
OBJETIVO: encontrar zona idónea para la inmersión.
ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infestadas de minas USEEX-12 con detonador por contacto y 2,3 kg de explosivo sólido. Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.
- ZONA 2: inmersión a poca profundidad.
OBJETIVO: localiza la entrada de la base enemiga.

ORDENADORES

Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.

ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán 1º, Oficial 1º y 2º, Oficial de máquinas 1º y 2º, Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y sal al exterior del submarino. NOTA: muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.

FIN DEL MENSAJE

CONTROLES

Tecclas redefinibles y compatible con joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO

- PROGRAMA SP, AMS, MSX, ST: Ignacio Abril
AMIGA: Carlos Abril
C64: Luis Mariano García
- GRAFICOS: Jorge Azpiri
- GRAFICOS ADICIONALES: Javier Cubedo
- PANTALLA DE CARGA: Jorge Azpiri y Deborah
- MUSICAS: Fernando Cubedo
- INSTRUCCIONES: McWiril
- ILUSTRACION DE PORTADA: Luis Royo
- ILUSTRACIONES ADICIONALES: Ricardo Machuca y Rafa Negrete
- PRODUCIDO POR: Víctor Ruiz

CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

NAVY MOVES

1. Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derribalos antes de que se acerquen, porque si no, chocarán contigo.
2. Los tiburones no te atacarán si no se sienten acosados. Elude el contacto con ellos. Si te tocan girarán sobre sí mismos e irán directos a por ti.
3. Los pulpos son los enemigos más peligrosos con los que te enfrentarás en esta misión. Primero te examinan, luego se ponen tras de ti y a continuación atacan. Una vez iniciado el ataque, no tendrás escapatoria. Debes alcanzarlos en la cabeza con tus misiles antes de que esto suceda.
4. Para destruir a la morena gigante alcánzala en el interior de su boca.
5. Cuando consigas el código de un oficial de una sección (máquinas, comunicaciones, etc.), busca al otro oficial de la misma sección para conseguir una vida.
6. Busca la salida del submarino en cuanto lo hayas sacado a la superficie. Al conocer el camino te será más fácil llegar a tiempo cuando hayas puesto la bomba en el reactor.
7. Los códigos de acceso a la segunda parte son:
Spectrum.....63723
MSX.....43817
ST.....948411
Amstrad.....28750
C64.....2277
Amiga.....786169



AFTER THE WAR

PRIMERA CARGA

Se compone de 3 fases. Tu objetivo es llegar a la boca de metro situada en las afueras de la ciudad. Las únicas armas con las que contarás serán tus músculos y tu destreza en la lucha cuerpo a cuerpo.

FASE 1

Estás en el corazón del devastado Manhattan. En esta zona encontrarás pocos enemigos dadas las ínfimas condiciones de supervivencia. De todas formas todavía quedan algunos "radio-gladiators", muy acostumbrados a la lucha pero letalmente afectados por la radiación.

Además, y debido a la escasez de alimentos, harán todo lo que esté en su mano por asaltarte. Algunos se encuentran también en el interior de los edificios y te lanzan cartuchos de dinamita.

FASE 2

Te acercas a las afueras de la ciudad, cruzando bajo el puente de Manhattan, entre almacenes destruidos y cementerios de coches. En esta fase los Radio-Gladiators son mucho más agresivos, aunque tus principales enemigos van a ser los "MANHATTAN PUNKIES". Estos llevan ventaja ya que disponen de revólveres MAGNUN C-GSI y te atacan por la espalda, intentando destrozarte las costillas.

FASE 3

En el extrarradio de la ciudad. Alrededor: sucias cloacas. Al frente, por fin, la boca de metro. Los enemigos en esta fase se van a mostrar mucho más feroces.

Al final de cada fase te vas a encontrar con los R.A.D. BULLS, tus más temibles adversarios. Gigantescos y despiadados, no dudarán en destrozarte a tu más mínima vacilación.

TIEMPO

Cuando la radiactividad lo invade todo, cada segundo que pasa es vital. Tu cuerpo cada vez se va a ver más afectado. Cada vez vas a estar más débil. Ten cuidado. Si el tiempo se acaba perderás todas tus vidas.

CONTROLES

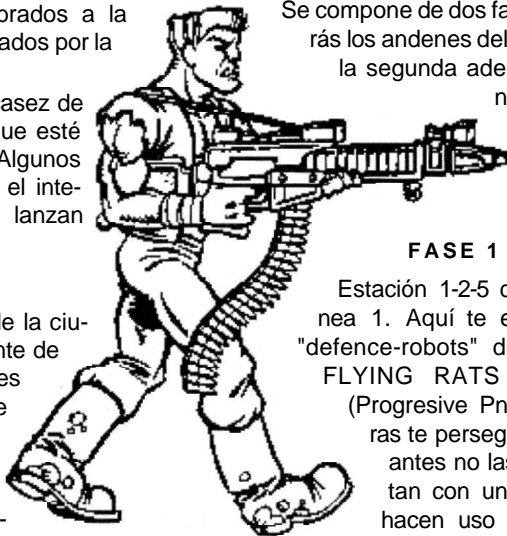
Todas las teclas son redefinibles.

Joystick: al elegir la opción JOYSTICK el botón de fuego de tu joystick siempre actuará como puñetazo usando el teclado para las patadas.

SEGUNDA CARGA

Se compone de dos fases. En la primera atravesarás los andenes del metro de Manhattan para en la segunda adentrarte en la base subterránea del profesor Mc. Jerin.

Objetivo: Llegar hasta la base de lanzamiento para huir de la radiación rumbo a las colonias exteriores.



FASE 1

Estación 1-2-5 del metro de Manhattan. Línea 1. Aquí te encuentras con dos de los "defence-robots" del profesor Mc. Jerin: los FLYING RATS y las TORRETAS PPS (Progresive Pneumatic Shoot). Las primeras te perseguirán de forma implacable si antes no las destruyes. Además, cuentan con un arma oculta de la cual no hacen uso muy a menudo, pero cuyo poder de destrucción es extremado: son las IP-2433 ATOMIC MINES. Ten mucho cuidado con ellas.

Las Torretas PPS son armas mortíferas que surgen de lo alto de los túneles y cuyo cañón nunca dejará de apuntarte.

Más adelante, ya cerca de la base, te perseguirán los ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N", de la tercera generación, por lo que su parecido al ser humano es realmente asombroso.

No te dejes engañar por su apariencia y dispara sin piedad...

Sólo son máquinas. Al final, coge el ascensor que te transportará a la base del profesor Mc. Jerin, último destino de tu intento de escapar con vida de la tierra.

FASE 2

La base del profesor Mc. Jerin. La zona más peligrosa del mundo post-nuclear. Es el último paso hacia tu salvación, pero yo en tu lugar no cantaría victoria.

Todos los mecanismos de defensa del profesor han sido programados con un único objetivo: acabar con los intrusos. Parece absurdo recordarte que tú eres uno de ellos.

Los artefactos que saldrán a tu encuentro son:

KANGAROO FIGHTER: unidades de defensa monoplaça que patrullan toda la zona y que poseen un blindaje de un poder hasta ahora desconocido: el URANIUM P24. Sólo una gran cantidad de tu munición dirigida contra la cabina del tripulante del vehículo podrá destruirlo.

MEGA-KANGAROO

DESTROYER: yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo.

Si te encuentras con uno tienes dos opciones: salir corriendo o seguir este plan de ataque:

- Los MKD poseen un cañón de munición explosiva de alcance variable. Debes estar siempre atento a las balas. Cuando se separa el casquillo y el detonador significa que va a estallar: ¡aléjate y agáchate si es necesario!
- Los MKD avanzan impecablemente hacia tí y un solo roce con su escudo de fuerza sería mortal. Su punto débil es la articulación que tienen debajo del cañón. Allí tienen el motor

atómico.

Dispárale justo en esa abertura y detendrás su avance.

- Como los KANGAROO FIGHTER, los MKD poseen blindaje de uranio P-24. Una vez destruido, el motor ataca sin piedad al tripulante del vehículo.

TIEMPO

Una vez en los subterráneos la radiación es menor, aunque te seguirá afectando. Llega antes de que el tiempo se acabe o prepárate a morir.

CONTROLES

Todas la teclas son redefinibles.

Si una vez agachado presionas la tecla de la dirección en la que estás te agacharás doblemente aunque no podrás disparar.

JOYSTICK: redefine las teclas de disparo y agacharse. Así podrás usar el joystick para los movimientos y el teclado para otras acciones.

De todas formas el botón de fuego de tu Joystick siempre actuará como disparo.

EQUIPO DE DISEÑO

Programa: Enrique Cervera, Luis M. García.

Gráficos: J. Azpiri y Snatcho.

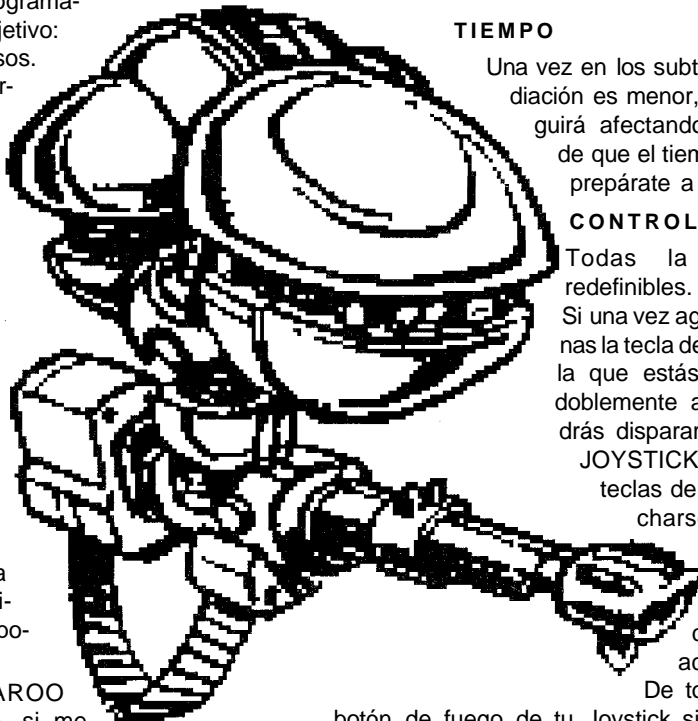
Música: Mac y Maniacs of noises

Pantalla de Carga: Deborah y Snatcho.

Ilustración: Luis Royo.

16 BITS

Todos los elementos del juego (enemigos, armas, ayudas, etc.) han sido mejorados, para aprovechar al máximo la capacidad de estos ordenadores.



CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

AFTER THE WAR:

8 BITS Y PC

1. Cuando te enfrentes con un "MANHATTAN PUNKIE" dale codazos a la cara, pero nunca te acerques demasiado a él o lo lamentarás.
2. Los R.A.D.-Bulls (enemigos de fin de fase) tienen un punto débil donde tus golpes son mucho más efectivos que en el resto del cuerpo.
3. Las "IP-2433 Atomic Mines" parpadean 3 veces antes de estallar. Además su onda expansiva va sólo arriba y abajo; actúa en consecuencia.
4. Al contrario que con las Atomic Mines, con las "Torrelas PPS" y con las "Flying Rats" lo más aconsejable es ponerse debajo y disparar.
5. En la segunda parte, si una vez agachado presionas la tecla de dirección en la que estás, te agachas aún más y eres inmune a los disparos.

ST Y AMIGA

- El mejor de los consejos que te podemos dar son las teclas especiales de inmunidad:

ATARI ST:

1a. parte: ALT+D+1

2a. parte: ALT+J+1

AMIGA

1a. parte: ALT+B+1

2a. parte: ALT+M+1

PULSA ESTAS TECLAS SIMULTANEAMENTE CUANDO ESTES EN EL JUEGO (NO EN EL MENU)

Los códigos de acceso a la segunda parte son:

Spectrum y Amstrad.....94656981

MSX.....11423

C64.....7781

ST y Amiga.....110069



SATAN

INTRODUCCION

En algún lugar, en algún tiempo perdido en la memoria... las fuerzas del mal se ha apoderado del universo. Los magos que gobernaban el mundo han caído en manos del poder satánico.

Sólo un guerrero puede acabar con esta pesadilla, pero antes debe traspasar las fronteras de la magia, ya que la tarea de derrocar a las fuerzas del mal sólo le está reservada a un mago.

Con la magia de tu parte, disponte a profanar los muros del Palacio de las Nubes, morada satánica y cárcel de la divinidad, escenario de la más cruenta lucha jamás sugerida desde el amanecer de los tiempos.

PRIMERA CARGA

Debes entrar a formar parte de las huestes de la divinidad. Tu condición de guerrero aliada con los poderes mágicos te convertirán en el único capaz de devolver a Satanás a las entrañas del infierno.

Atraviesa los insólitos parajes de la Tierra de la Magia Perdida y recoge a tu paso los tres pergaminos mágicos, custodiados por los temibles TAM LIN, única forma de convertirte en mago.

ENEMIGOS

- TROW, el escudero. Surge en cualquier momento aunque sólo es peligroso por contacto.

- KELPIE, el leñador. Posee un hacha, por lo que no es recomendable acercarse a él.

- NAIRB, la gárgola. Vuela y expulsa fuego por sus fauces.

- GLAISTIG, el enano. Posee la capacidad de reproducirse instantáneamente. Hasta que no acabes con mamá GLAISTIG no desaparecerán.

- TAM LIN, la bestia que custodia los pergaminos. La única forma de acabar con "el gran guardián", como se le conoce por estos parajes, es acertarle en el corazón, para lo cual deberás previamente haber destruido sus, en ocasiones, múltiples cabezas.

- Tu último gran enemigo será el tiempo. No lo desperdicies.

AYUDAS

- MONEDA, que incrementa tu cuenta en puntos.
- GEMMA, también incrementa tus puntos, pero en mayor cantidad.

- ELIXIR, te repondrá de energía. Cuando ésta se agote perderás una vida.

- RELOJ, enviado para ayudarte por Cronos, dios del tiempo.

Recógelo y se incrementará el tiempo de tu misión.

- POW UP, que eleva tu poder de disparo. Comprueba por tí mismo su efectividad.

- VIDA EXTRA.

- HECHIZO. Recógelos tras acabar con los TAM LIN y te convertirás en mago.

- RAYO. Destruye todo lo que se encuentre en la pantalla en el momento que lo recojas.

SEGUNDA CARGA

Libera a los magos presos en los entornos del Palacio de las Nubes y destruye para siempre a las fuerzas del mal.

CARACTERÍSTICAS DE LA PANTALLA Y DEL LUGAR DONDE SE DESARROLLA

Satán, en su infinita maldad, adoptará distintas formas para acabar con su única amenaza: tú.

SATANAS. Su fuerza destructiva es brutal, aunque sólo puede desplazarse por tierra firme. Cuando lo destruyas, la fatalidad lo convertirá en otras dos diabólicas formas.

- LOS CYPHERS, aún más terribles dado que



pueden volar. Acaba con ellos pero no cantes victoria ya que cada uno, al encontrarse con la muerte, se vuelve a reproducir en otros dos seres malditos.

- LOS DAMIENS, agresivos y voladores, no cesarán de disparar sobre ti. Cada vez que destruyas alguna de estas formas satánicas conseguirás algunas monedas con las cuales podrás comprar utilísimos elementos en la tienda del mago BROWNIE, la cual deberás encontrar por tí mismo. Si al destruir una forma satánica esta trasporta un mago para su ejecución, el número de monedas que obtendrás será mucho mayor.

Podrás adquirir los siguientes elementos:

- TELECARD o tarjeta de teletransporte. Cada una que adquieras te permitirá teletransportarte una vez.

- SATAN SCANNER. Con él podrás visualizar la posición de la forma satánica que le indiques.

- SATAN SCANNER AVANZADO. Podrás localizarlas con mucha mayor precisión.

- RECARGADOR DE ENERGIA. Usalo cuando te fallen las fuerzas.

- HACHA MAGICA. Convertirá tu hacha en un arma arrojadiza que podrás lanzar cuantas veces quieras.

- ESCUDO DE FUEGO. Te permite dirigir tus disparos y aumenta su potencia de destrucción.

- ESCUDO DE LUZ. Al igual que el de fuego, te permite dirigir tu disparo y además le dota de una potencia desconocida.

Para usar alguno de estos elementos presiona el botón de PAUSA. Esto te da acceso al marcador. Colócate sobre el icono del elemento que quieras utilizar y presiona FUEGO.

Para los SCANNERS deberás elegir el tipo de

forma satánica que quieras localizar. Si ésta lleva consigo un mago te será indicado en pantalla.

TELETRANSPORTE

Cuando veas un sitio que juzgues importante deja allí tu localizador de teletransporte usando la tecla que hayas definido previamente. Más tarde, desde cualquier punto del juego podrás volver allí automáticamente eligiendo el icono de teletransporte del marcador.

OBJETIVO

Para acabar la aventura hay que destruir a todos los satanes y salvar como mínimo a un mago.

SATAN EN ST Y AMIGA

Todos los elementos del juego (enemigos, armas, ayudas, etc.) han sido mejorados, para aprovechar al máximo la capacidad de estos ordenadores.

CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Y PC (CGA Y EGA): Anjana Soft

PROGRAMA ST y AMIGA: Marcos Jourón y Daniel Rodríguez

PROGRAMA COMMODORE 64: Luis Mariano García

MUSICA COMMODORE 64: Maniacs of Noise

GRAFICOS: Snatcho

ILUSTRACION PORTADA: Luis Royo basado en un boceto de Ricardo Machuca

PANTALLA DE CARGA: Deborah y Rubén

PRODUCIDO POR SNATCHO

Gracias a Ricardo Machuca y Víctor Ruíz por su colaboración.

CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

SATAN

PRIMERA PARTE

- Para eliminar a los diablillos volantes, no os acerquéis a ellos; es mejor alejarse. Ellos os seguirán y es mejor dispararles desde lejos, fuera del alcance de sus chorros de fuego.
- Cuando te enfrentes a los TAM LIN, las bestias de hueso, procura moverte todo el tiempo, usando todos los soportes que haya cerca. Cuando veas acercarse su cabeza, dispara y muévete enseguida.
- No pierdas el tiempo recogiendo monedas y diamantes. Lo único que incrementan son tus puntos y tu orgullo pero no son realmente necesarios.

SEGUNDA PARTE

- Para empezar con buen pie esta fase, destruye al primer Satán cuando tenga cogido a un mago; esto te proporcionará más monedas. Acto seguido dirígete a la tienda y compra el hacha mágica y toda la energía que puedas.
- Intenta destruir a los demás Satanes cuando tengan a un mago, aunque ahora será más difícil.
- Cuando dispongas de dinero suficiente, compra el Escudo de Fuego, porque es la mejor arma. El Escudo de Luz es más potente pero es muy difícil apuntar con precisión.
- Si vas a invertir en un Escáner de Satán, piénsatelo dos veces. Gástate un poco más y compra un Escáner de Satán Avanzado; te será mucho más útil.

CODIGO DE ACCESO A LA SEGUNDA PARTE EN 8 BITS Y PC: 01020304



NARCO POLICE

En el año 2003, cuando más de la quinta parte de la población mundial es drogodependiente, el poder de los traficantes de narcóticos no tiene límite. Por eso cada país ha cedido a sus dos mejores policías para formar un cuerpo de élite antidroga: la NARCO POLICE (NP).

Un año de entrenamiento y preparación va a tener pronto su culminación. El objetivo es el centro neurálgico de operaciones de los narcotraficantes, lugar donde se procesa la mayor parte de la droga que abastece a todo el mundo, del cual agentes especiales de la NP han conseguido valiosísimos informes. Su nombre es "Narco Processing Centre" (NPC) y está situado en una isla a pocos kilómetros de la costa colombiana. Un dato más: los narcos han invertido 500 millones de dólares en su seguridad.

LA MISION

Nombre clave: Ambar.

Objetivo: Laboratorio Central de Proceso (L.C.P.).

Localización: Colombia.

La isla objetivo de la incursión ha sido convertida en una verdadera fortificación por la organización del narcotráfico. Formada por una intrincada red de túneles, comunica con el Laboratorio Central de Proceso, verdadero núcleo del complejo. Allí es donde según los especialistas en demolición deberán ponerse las cargas de explosivos para derrumbar tan gigantesca estructura (ver Anexo 1). Asimismo la vigilancia se basa en numerosos y precisos sistemas de seguridad, donde patrullas armadas y sistemas electrónicos de vigilancia harán difícil cualquier intervención (ver Anexo 2).

OPCIONES.

1. COMENZAR LA MISION.

Cuando hayas seleccionado armamento y túnel de entrada podrás comenzar tu misión. Si seleccionas esta opción antes que el armamento y el túnel comenzarás con una selección predefinida de los mismos.

2. SELECCION DE ARMAS.

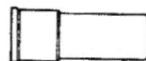
Para cambiar el armamento preseleccionado sólo tienes que marcar con el icono el grupo al que quieres armar y comenzar a añadir y retirar arma-

mento hasta que lo desees, siempre sin excederte del peso máximo permitido para cada grupo (500 libras o 230 Kg).

El equipo disponible para la misión es el siguiente:

1. 12 Caliber Magnum Cartridges, 35 g. Subammunition (4 units).

Escogidos como munición estándar por su poder y fiabilidad, serán durante la misión uno de tus principales elementos de lucha.

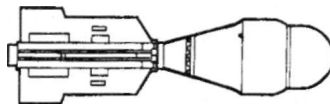


2. 12 Caliber AA-1 Explosive Cartridges. Similares a los anteriores pero con un altísimo poder de destrucción.

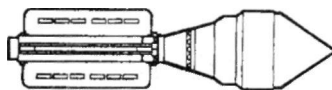


3. T-71 50 mm Mini Missiles with Standard Expansive Warheads.

Este es un misil de poder medio. Necesitarás tres de ellos para destruir las puertas blindadas.



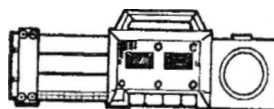
4. T-72 50 mm Laser Guided Mini Missiles with Perforating Warheads. Su sistema de guía por láser sumado a su mayor poder de penetración lo convierten en el más poderoso de todos tus misiles.



5. T-7350 mm Fragmentation Warhead Mini Missiles.

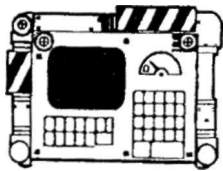
Los múltiples y minúsculos fragmentos que componen su cabeza lo convierten en el arma más indicada para el combate en zonas verdaderamente "calientes".

6. Thor M2 Demolition Equipment with C-4a Advanced Plastic Explosives. Las cargas que lleves son fundamentales para destruir el L.P.C. Es aconsejable que no las malgastes, utilizándolas sólo cuando sea absolutamente vital.



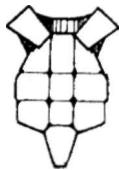
7. MP 607, consisting of:"Little Pig"Multi-function Gun, 12 Caliber Semiautomatic Shotgun, 50 mm Class T Mini Missile Launcher. Sobre esta arma múltiple deberás depositar tu confianza. Es asombrosa por su peso reducido y fiabilidad.

8. Medical Kit. Sistema semiautomático de restablecimiento de funciones vitales. Cuando el NP que estés comandando lo necesite, activa el sistema médico para restablecerlo.



9. Multi-Purpose Exchange System Unit (Teleport).De gran importancia, absolutamente imprescindible para recibir asistencia desde el exterior; no olvides activarlo si deseas recibir tropas de apoyo. Si bien es un elemento que incrementará considerablemente tu peso, sin él estarías totalmente aislado del exterior.

10. Bullet Proof Vest. Chaleco antibalas de Kevlar y fibra de carbono, resistente a proyectiles de alto impacto. Su uso te protegerá de caer rápidamente bajo el fuego enemigo.



SELECCION DE TUNEL

Te encuentras a bordo del helicóptero instantes antes de desembarcar. Con el icono del helicóptero elige la entrada que desees. Aquí también hay entradas preseleccionadas:si quieres cambiarlas pincha con el icono el número de grupo deseado y déjalo en la entrada que escojas.

EL JUEGO.

La táctica empleada será la de ataque múltiple, formándose tres escuadrones de cinco hombres cada uno, y quedando personal suplementario de apoyo, del cual tendrás información usando el comando CHOPPER (ver comandos del P.I.U.).

1. P.I.U.

Las comunicaciones se realizarán utilizando el Personal Intercom Unit (P.I.U.), que te permitirá recibir y enviar mensajes varios escribiendo en el mini-teclado de reglamento.Lista de comandos preestablecidos para comunicarse por medio del P.I.U.:

COMANDO ABRE.		FUNCION
GROUP 1	G1	CONTROLA AL GRUPO UNO.
GROUP 2	G2	CONTROLA AL GRUPO DOS.
GROUP 3	G3	CONTROLA AL GRUPO TRES.
MISSILE 1	M1	LANZA UN MISIL T-71.
MISSILE 2	M2	LANZA UN MISIL T-72.
MISSILE 3	M3	LANZA UN MISIL T-73.
DIR	DIR	LISTA DE COMANDOS POSIBLES.
CHOPPER	C	PANTALLA DE STATUS GENERAL.
ABORT	ABORT	ABANDONA LA MISION.
SEND COP	SC	ENVIA UN SOLDADO DEL PELOTON DE APOYO AL TUNEL.
PAUSE	P	DETIENE LA ACCION.
CONTINUE	P	CONTINUA LA ACCION.
USE KIT	K	SISTEMA MEDICO DE CURACION ACCELERADA.
SETEXPLO	SE	PONE LOS EXPLOSIVOS CON CUENTA REGRESIVA PARA SER DETONADOS.
TELEPORT	T	ACTIVA EL TELEPORT, ESENCIAL PARA PODER RECIBIR APOYO.
LOGIN	LI	PARA CONECTARSE CON UN TERMINAL (ver Sistemas Terminales).
GOAHEAD	GO	PARA PASAR A LA SEGUNDA ETAPA.

Durante el desarrollo de la misión recibirás numerosos informes por la pantalla del P.I.U., con lo que estarás al tanto de las condiciones de la refriega, enemigos en la zona, pedidos de ayuda de otros grupos que estén bajo ataque y un sinfín más de comunicaciones. Una vez derribada la puerta final deberás continuar por el túnel hasta llegar a la primera bifurcación, y allí el ordenador habilitará la entrada con el comando GOAHEAD. Si un grupo tiene la puerta final de la fase abierta, puede pasar con el comando GOAHEAD o cambiar de grupo y llegar con los grupos restantes a sus correspondientes puertas finales de fase, para así abordar juntos la segunda fase. Si un grupo teclea el comando GOAHEAD, los restantes, si están en disposición de avanzar, pasan de etapa junto

a él; de lo contrario pasa ese solo, quedando los demás grupos en la fase anterior y fuera de la misión.

2. SISTEMAS TERMINALES.

Dentro de los túneles encontrarás una serie de terminales. Su función, según informes confidenciales, es la D.C.P. (Desactivación Cruzada Defensiva), con la cual es posible desactivar desde un terminal sistemas defensivos ubicados en otros túneles.

COMANDOS	ABREV.	FUNCION
LOG OFF	L	DESCONECTA AL JUGADOR DEL TERMINAL.
DIR	DIR	DA LA LISTA DE COMANDOS DISPONIBLES.
DEACTCAMERASDC		DESACTIVA LAS CAMARAS DE OTRO TUNEL.
DEACT GUNS	DG	DESACTIVA LAS AMETRALLADORAS AUTOMATICAS DE OTRO TUNEL
OPEN DOOR	O	ABRE LA PUERTA FINAL DEL PROPIO TUNEL O LAS INTERMEDIAS DE OTRO, SIEMPRE LA MISMA
STATUS	S	INDICA EL NUMERO DE BAJAS DE SOLDADOS ENEMIGOS.
MAP	M	PERMITE VER EL MAPA DE LA ZONA DEL TUNEL EN QUE TE ENCUENTRAS.

ANEXO 1

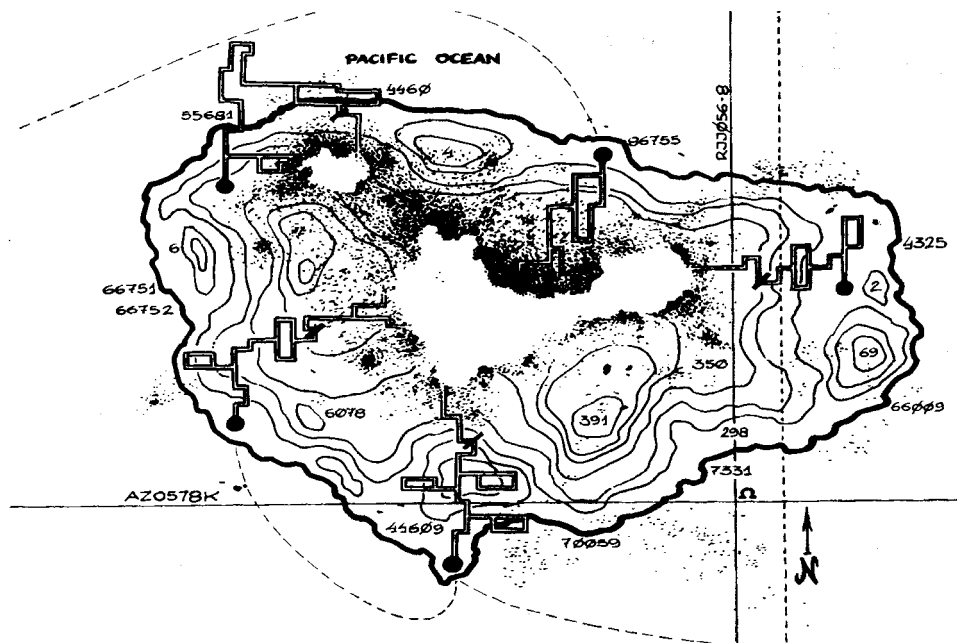
El entramado de túneles está formado por cinco estructuras independientes que conducen al complejo central, objetivo primario de la incursión armada.

Inteligencia nos informa de la presencia de puertas blindadas en los túneles, las cuales integran el sistema defensivo cruzado. Con este dato podrás desactivar las puertas de un túnel con terminales situadas en otro.

El plano que acompaña este comentario se sustrajo de los cuarteles generales del narcotráfico en Oriente Medio, donde se pensaba construir un duplicado exacto de la base "Ambar". Lamentablemente la parte central del plano fue destruida.

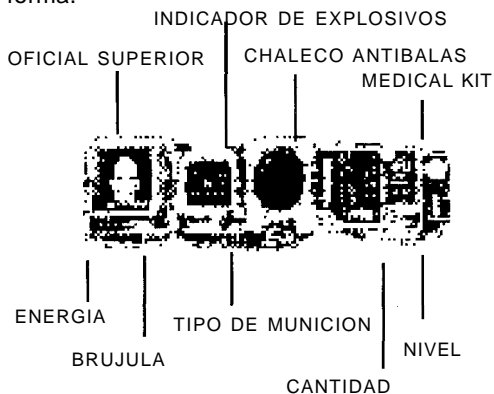
El complejo está dividido en dos partes con características específicas en su construcción.

Para la construcción de la primera se aprovecharon túneles naturales. La segunda sección fue construida completamente, siendo elementos fundamentales vigas y refuerzos metálicos de diversos tipos.



ANEXO 2.

1. PRIMERA FASE: Las tropas que mantienen la seguridad dentro del complejo tienen rutinas de patrullaje uniformes. Estudia sus movimientos con atención y sabrás resolver sus ataques de la mejor forma.



Al final de la primera fase te encontrarás con un carro de combate blindado armado con dos poderosos lanzacohetes. Comenzará a lanzarte toda su carga, así que intenta reservar tus armas y efectivos para esta lucha.

2. SEGUNDA FASE: Los enemigos a los que deberás enfrentarse en esta fase son la guardia especial de acceso al laboratorio, en su gran mayoría ex-soldados, mer-

cenarios y guardaespaldas de primera línea.

Armados con armas automáticas de gran cadencia de fuego, serán una prueba exigente para tus reflejos de combatiente experimentado.

También deberás enfrentarte a guardias con lanzacohetes portátiles y escopetas de cañones recortados de grueso calibre. Tras ellos te espera el mayor desafío de toda la misión.

EQUIPO DE DISEÑO

AMIGA, ATARI ST, PC, C64, AMSTRAD, SPECTRUM y MSX: IRON BYTE (Juan Arias, Ramiro Arias, Ricardo Arias, Roberto Eimer, Carlos Galucci, Juan Gaspar, Fernando Vieira) y Snatcho.



CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

NARCO POLICE

- La selección de armamento es fundamental. Detente a examinar cada una de las armas y sus pesos.
- La selección de túnel es importante, hay una combinación que es la ideal para completar la misión.
- Al tener tres grupos prepara uno de ellos para llegar a la zona interior del bunker mientras los otros dos le sirven de apoyo en la primera parte.
- Carga al grupo principal con más kits médicos de explosivo para el final y con teleporting para enviar comandos de apoyo.
- Teclea en tu terminal portátil (NO ENEMIG) para jugar sin enemigos.
- Vigila el indicador de energía de tu grupo y usa el kit médico justo cuando tu hombre esté a punto de morir.



HAMMER BOY

1.-INTRODUCCION

Hammer Boy es un juego basado en lo esencial de las máquinas de tipo HAND HELDS, de fácil manejo, simples pero altamente adictivas. La versión de ordenador incluye además gráficos de más alta calidad, color, sonido, y músicas que acompañan al juego.

2.-OBJETIVO

Hammer Boy tiene que defenderse a golpes de martillo de la invasión enemiga en cada uno de los escenarios en los que se desarrolla la acción.

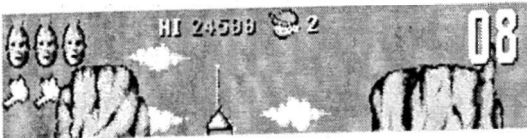
Una vez el enemigo o el objeto que vaya a penetrar en nuestra fortaleza este al alcance



de nuestro martillo el golpe acabará con él. Si entra un número mayor de dos enemigos (en versiones de Spectrum, Amstrad y MSX) o cinco en las demás versiones, nuestra fortaleza será conquistada. Igual número de objetos lanzados que penetren nos harán perder una vida.

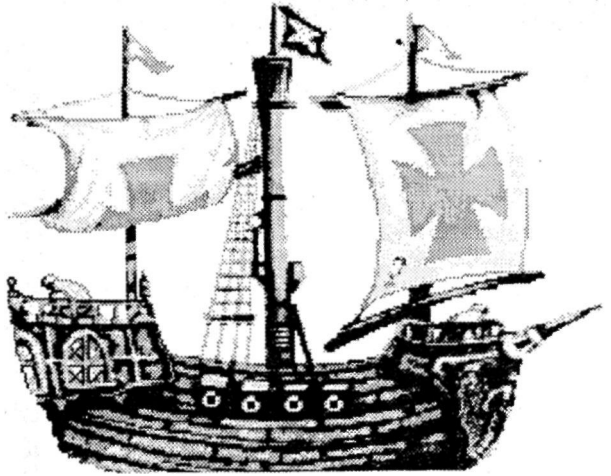
3.-MARCADORES

Aparte de los indicadores de vidas y puntos hay dos marcadores importantes:



-Indicador de tiempo de ataque: Situado en la esquina superior derecha de la pantalla, nos indica cuanto tiempo queda para que finalice el ataque, cuanto menor sea el tiempo más rápido y feroz será el ataque de nuestros enemigos.

-Indicador de enemigos: Situado en la parte superior izquierda, señala el número de enemigos que han entrado en nuestra fortaleza.



4.-FASES

El juego consta de cuatro fases diferentes. Si conseguimos mantener nuestra fortaleza a salvo de la invasión durante el tiempo

que dure un ataque pasaremos a la siguiente fase donde debemos defender una nueva fortaleza.

Al pase a una nueva fase podremos conseguir un tiempo extra por cada enemigo que no haya entrado en la fortaleza. Este tiempo se descontará de la duración del ataque de la fase siguiente.



STAGE 1

THE FAR WEST.

En el lejano oeste defenderemos nuestro fuerte del ataque Apache. Los indios además de intentar entrar, nos lanzarán antorchas que debemos apagar de un martillazo. Solo hay cuatro puntos por donde pueden entrar los enemigos.



STAGE 2

EN LOS MARES DEL SUR.

Nuestro barco está siendo atacado por los piratas que nos asedian desde el mar y disparando cañonazos desde sus barcos. Deberemos destruir las balas de cañón antes de que exploten sobre cubierta.



STAGE 3

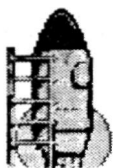
EL CASTILLO.

Estamos en la edad media, nuestro castillo es atacado por el ejercito enemigo, armado con una catapulta. Los enemigos podrán entrar por cinco puntos del castillo.



STAGE 4

LA BASE ESPACIAL.



Defenderemos una base en la superficie de un planeta hostil. Aliens en motocohetes, minas flotantes y platillos volantes que podremos destruir con los cañones láser.



5.-MOVIMIENTOS Y CONTROLES.



Hammer Boy se mueve únicamente a izquierda y derecha. Según el escenario donde nos encontraremos habrá más o menos por donde los enemigos puedan entrar y por tanto donde Hammer Boy se parará para poder detenerlos con su martillo pulsando el botón de disparo. Todas las teclas son redefinibles y también puedes usar el joystick.

6.-EQUIPO DE DISEÑO

Diseño del juego y gráficos: Javier Cubedo.

Gráficos adicionales: Snatcho

Dibujos:

Músicas: José A. Martín.

Versiones:

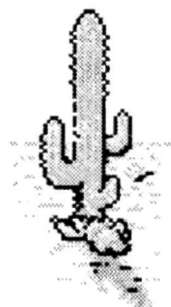
Spectrum, Amstrad, MSX y PC: True Emotions.

Commodore 64: Pablo

Toledo y Johnny.

Atari ST: Antonio Ruíz.

Amiga: Pablo Ariza.



CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

HAMMER BOY

- Cada fase tiene dos tipos de enemigos, la invasión se puede producir por uno de ellos; si han entrado muchos de un tipo permanece muy atento a ellos. Si no tienes tiempo es preferible que dejes pasar alguno del otro tipo antes que dejarte invadir.
- Estudia el recorrido de cada enemigo, algunos pueden aparecer antes y llegar más tarde que otros a la fortaleza.
- El tiempo extra conseguido en una fase sólo se descontará de la fase siguiente la primera vez que juegues. Aprovechalo.
- Intenta no golpear repetidas veces con el mazo a un enemigo, un solo golpe en el momento adecuado es suficiente y evitará que pierdas tiempo.



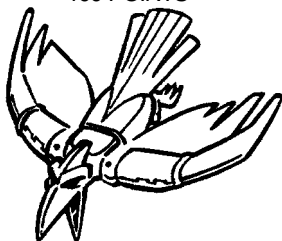
MEGAPHOENIX

1. THE PHOENIX WAVES

Destruye dos bandadas de phoenix. Algunos saldrán de la formación y atacarán directamente tu nave, de forma kamikaze o disparando una ráfaga láser.



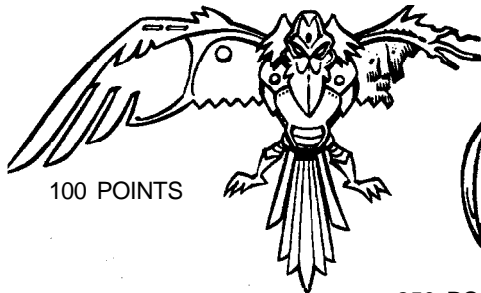
100 POINTS



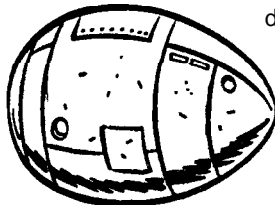
250 POINTS

2. THE KILLING EGGS

Los huevos asesinos se transforman en naves aladas que te dispararán. Sólo son vulnerables en el cuerpo. Si destruyes sus alas se volverán a regenerar.



100 POINTS



250 POINTS

500 POINTS

3. THE MEGAPHOENIX

Un enorme pájaro metálico sólo vulnerable en sus bajos te disparará huevos que explotarán al estar próximos a tu nave. En el marcador se indica cuántas descargas de tus láser necesitan hacer blanco para destruir a esta bestia.

Al destruirlo saldrá de su interior una carga de armamento para tu nave.

4. THE MOTHER SPACESHIP

El mal se esconde en esta nave. Destruyéndola acabarás con una legión de pájaros cósmicos. Está custodiada por cazas phoenix y armada con cañones y una barrera que protege a Orejut, el cerebro de la nave.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT



EVIL OREJUT

2500-5000 PUNTOS

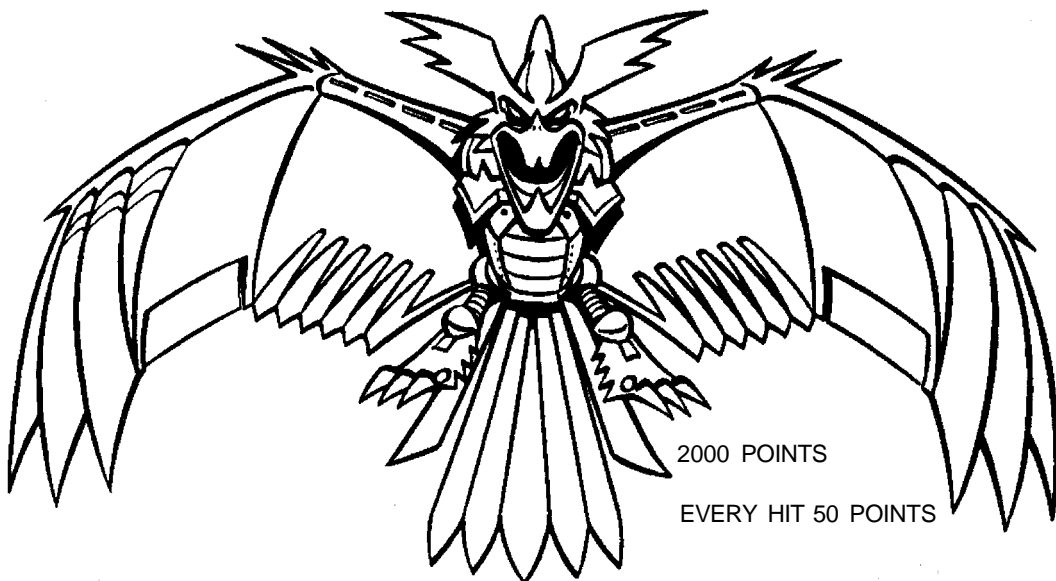
TU NAVE:

ARMAMENTO:

Inicialmente dispones de un simple láser. La potencia de tu nave crecerá con las cargas de armamento que consigas al destruir cada MEGAPHOENIX.

ESCUDO:

También dispones de un escudo de fuerza para situaciones comprometidas. Opera sólo por tiempo limitado y una vez usado deberás esperar a que se recargue según te indique el marcador.



VIDAS:

Dispones de 5 vidas y conseguirás una extra de 50.000 puntos.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA:

AMIGA: PABLO ARIZA Y FERNANDO JIMENEZ

CBM: FERNANDO JIMENEZ

SPE Y MSX

AMS: MARCOS JOURON

ATARI ST: DANIEL RODRIGUEZ

PC: IRON BYTE

GRAFICOS:

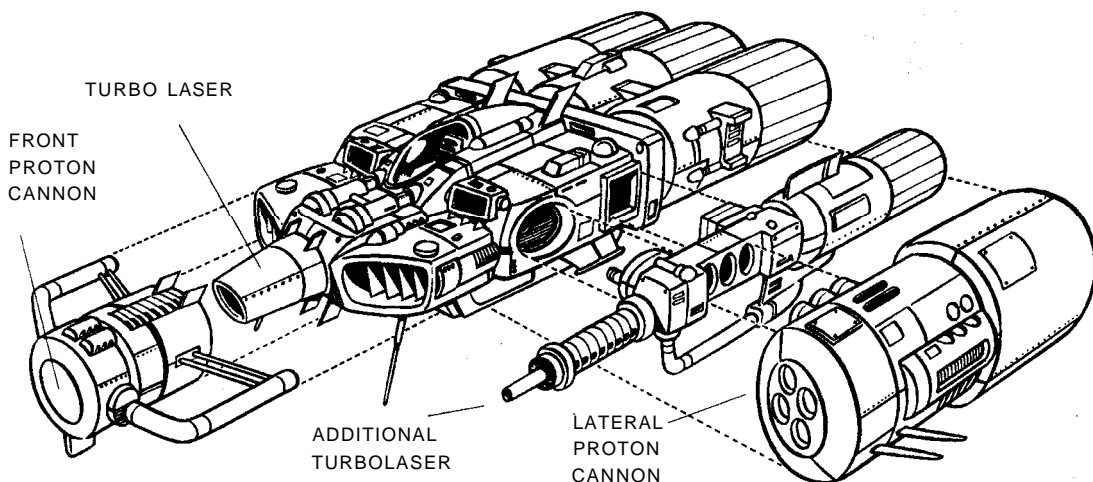
ST, AMIGA Y PC: JAVIER CUBEDO Y SNATCHO

SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO

MUSICA: JOSE A. MARTIN

ILUSTRACION: ANGEL LUIS GONZALEZ

PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ.



CONSEJOS DEL MAYOR Mc WIRIL

MEGAPHOENIX

- Permanece atento a los pájaros kamikaze, en cuanto veas uno lanzarse a por ti, conecta el escudo de fuerza porque no tendrás tiempo de otra cosa.
- Cuando te enfrentes al MEGAPHOENIX y veas que le queda poca energía, procura dispararle sólo cuando esté en la parte alta de la pantalla; si no, podrías perder el valioso icono de armamento, que cae hacia abajo.
- Si estáis jugando a dos jugadores, repartíos el trabajo. Por ejemplo en la nave final, uno de vosotros puede ocuparse de los pájaros mientras que el otro destruye el escudo de fuerza.



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (RETURN o INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K+ (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (RETURN o INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN -ENTER o INTRO- (la | se consigue presionando SHIFT -MAYS- y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Si así no se carga el juego, teclea en su lugar RUN "DISC".
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS: ", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A>, extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea DINAMIC y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). El programa se cargará automáticamente.

*En Narcopolice y Satán inserta el disco en la unidad A, conecta el ordenador y el juego se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

Notas



COPYRIGHT 1992 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O
PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA
DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.

EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT, S.A. C/ MORATIN 52, 4º DCHA. 28014 - MADRID TLF.: (91) 429 38 35