



60210366 60220367 60230368 6035036



## INSTRUCCIONES DE CARGA

### ▼ AMSTRAD 464, 664 AND 6128 TAPE AND DISC ▼

Quite todo el equipo periférico innecesario porque de otro modo puede que ACE no se pase correctamente. Ponga el computador en funcionamiento. Si usa una cinta en un sistema de disco marque "I" TAPE RETURN. Marque ACE RETURN y cumpla con las indicaciones que se den. Ahora se cargará ACE.

## INSTRUCCIONES DE ACE

### ▼ ESTADO DE ALARMA ROJA! ▼

Una enorme flota enemiga ha invadido nuestras costas del sur. Han desembarcado docenas de tanques con el apoyo de helicópteros de combate. Escuadillas de aviones (caca enemiga) dan apoyo aéreo a las fuerzas enemigas. Avanzando rápidamente están conquistando nuestra patria sin encontrar oposición.

### ▼ TODO DEPENDE DE USTED! ▼

Usted es nuestro único piloto de caza y sólo tenemos T-8 C E Mark 21 Multi-Role Air Weather 'A' Terrain (IAWAT 'A'), aviones de combate. Tenemos tres bases aéreas aliadas todavía. Usted tiene que realizar salidas desde nuestras bases y atacar y destruir las fuerzas enemigas numéricamente superiores y hacer que se retiren del país. Entonces, y sólo entonces, la etapa final del conflicto, destruya todas las fuerzas de tierra y derribados los aviones enemigos, consiga en hundir la flota enemiga al tiempo que intenta evaluar su ejército de tierra derrotado. ¿Cree usted que podrá hacerlo?

### ▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, verá usted la PÁGINA DE TÍTULO. Apriete la SPACE BAR para obtener la PÁGINA DE OPCIONES.  
Apriete "2" para seleccionar el nivel de dificultad (1-9) que usted necesite. El nivel uno es el modo de adiestramiento y durante el las unidades enemigas NO disparan contra usted.

Apriete "1" para seleccionar juego con uno o con dos jugadores (un solo piloto o piloto y artillería).  
Durante la página de opciones, puede ver también una demostración de ACE en modo de juego automático. Cuando este satisficiera usted con sus opciones apriete "1" para comenzar el juego.

### ▼ ARMAMENTO DE SU AVION ▼

El grupo de sus ayudantes de tierra está esperando para armar su avión. Apriete 1, 2, 3 o 4 para seleccionar la gama de armamento que desea que se arme su avión. Fíjese que esta selección ÚNICAMENTE afecta al armamento que se carga. NO al tipo de avión que se va a utilizar.

TERMINADA SU ETAPA DE ARMAMENTO, USTED ESTARÁ SENTADO EN SU AVION EN LA PISTA DE LA BASE AEREA ALIADA UNO, CARA AL ESTE.

### ▼ VUELO DEL AVION ▼

IMPORTANTE: Los principales consultarán los CONTROLES ACE y el PANEL DE INSTRUMENTOS ACE en cuanto a selecciones, ANTES de intentar volar.  
1) DESPEGUE Acelere al menos hasta 150 nudos y eleve suavemente el avión a 280 nudos.  
Levante las ruedas antes de que su velocidad sea superior a 280 nudos.

2) VUELO Use la palanca omnidireccional (o las teclas apropiadas) para volar en picado, ascender y inclinarse lateralmente. Cuando el avión se inclina también gira, como observará usted en su compás. Usted podrá realizar maniobras, completas de vuelo acrobático (si lo desea), como rulos y tonics. Aumentará y disminuirá el empuje de propulsión, para regular la velocidad de vuelo del avión a "thrust". El combustible se consumirá más rápidamente, a velocidades superiores. El techo (la altitud máxima) a que puede usted volar es de 70000 pies. La velocidad de pérdida (la velocidad mínima a que puede usted volar para permanecer en el aire) es de 150 nudos.

3) ATERRIZAJE Vuelva a la base aérea aliada y aterrice a ella a menos de 500 pies. Cuando vaya a la pista en el horizonte disminuya la velocidad hasta 200 nudos y baje las ruedas. Ponga el motor del avión (IGERAMENTE HACIA ABAJO) y cuando este sobre la pista, aumente y reduzca el empuje de propulsión. Asegúrese de parar con pista suficiente restante para que usted pueda despegar otra vez. Una vez haya parado su avión, sus ayudantes de tierra lo repostarán, rearmarán y repararán cualquier daño que haya sufrido, con lo que usted podrá despegar para realizar otra salida.

### ▼ CONTROLES DEL PILOTO ▼ AMSTRAD 464, 664 y 6128

AVION HACIA ARRIBA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL A
AVION HACIA ABAJO	PALANCA OMNIDIRECCIONAL Q
GIRO IZQUIERDA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL U
GIRO DERECHA	PALANCA OMNIDIRECCIONAL P
AUMENTO DE EMPUJE DE PROPULSION	-
DISMINUCION DE EMPUJE DE PROPULSION	-
BUCEDAS ARRIBA ABAJO	U
VISUALIZACION DEL MAPA (También PAUSAS)	M
ABANDONO Y VUELTA A EMPEZAR (Mantenga la tecla apretada)	ESC
PAUSA CONECTADA, DESCONECTADA	M
SELECCION DE TIPO DE ARMA	RETURN
DISPARO DE ARMA	SPACE
EXPULSION SALVAVIVOS	E

CONTROLES DE ARTILLERO (SOLO EN MODO DE DOS JUGADORES) PUEDE USARSE UNA SEGUNDA PALANCA OMNIDIRECCIONAL. SI LA TIENE, PARA MOVER LAS MIRAS DE PUNTERIA Y DISPARAR. SI NO, USE LAS TECLAS INDICADAS.

SELECCION DE ARMA	RETURN
PARA SUBIR LAS MIRAS	-
PARA BAJAR LAS MIRAS	-
PARA MOVER LAS MIRAS A LA IZQUIERDA	-
PARA MOVER LAS MIRAS A LA DERECHA	-
DISPARO DE ARMA	ENTER

### ▼ PANEL DE INSTRUMENTOS ACE ▼

EMPUJE DE PROPULSION	Indica la salida de potencia del motor
COMBUSTIBLE	Cantidad de combustible que queda
ALT	Altitud del avión en pies
VEL	Velocidad efectiva del avión en nudos
UC	Indicador de ruedas arriba abajo
COMPAS	Le indica a usted su rumbo
SC	Mancador
BALANCO Y CARREO	Indica su ángulo de vuelo, y el grado de ascension o picado
PANEL DE SALIDA DE COMPUTADOR	Su computador de a bordo visualiza mensajes/aviso etc.
RAIDAR AWAIT	Su avión está en el centro. El punto de vista es desde arriba: una flecha que apunta hacia arriba indica un avión enemigo encima de usted. Una flecha que apunta hacia abajo indica un avión enemigo debajo de usted y un rectángulo un cable de flecha es uno a 1000 pies de la altitud de usted. Una mancha luminosa es un objetivo de tierra

CAMARA DE RETROVISION Montada en la cola del avión, su lente de ángulo ancho le muestra al avión enemigo que está detrás de usted, así como también los aviones lanzados contra usted.  
INDICADOR DE MODO Indica el modo del vuelo. En modo de combate, indica la cantidad de munición que queda, y el arma que se ha seleccionado.

### ▼ USO DE LAS ARMAS ▼

1) MISILES Seleccione el tipo correcto de misil. Los tanques requieren misiles AIRE TIERRA, los aviones y helicópteros requieren misiles AIRE AIRE, y para hundir buques use misiles AIRE BUQUE. Asegúrese de que el blanco está dentro de las miras de las armas (en el modo de dos jugadores esto se hace más fácilmente, con la facilidad de mover las miras), asegúrese de que el blanco es más grande que un punto, ANTES de que usted dispare el misil. Una vez disparado el misil, usted ya puede controlarlo.  
2) CANON El canon no se puede mover, ha de disparar en la dirección del vuelo del avión. Puede usarse contra cualquier tipo de blanco, pero el blanco requerirá varios aciertos de disparo, y con el canon se necesita más puntería que cuando se usa misiles. En el modo de dos jugadores, el piloto puede disparar el canon mientras el artillerista está usando otro sistema de armamento.  
3) BENGALAS Use las bengalas de señalamiento de disparo trasero para confundir a los detectores de infrarrojos de los misiles enemigos lanzados contra usted.

### ▼ VUELO DE UNA MISION DE COMBATE ▼

1) Consulte su mapa SATELITE INTELLIGENCE (S.I.M.) para localizar las fuerzas enemigas, sus propias bases aéreas, y los tanques de repostaje. El mapa S.I.M. muestra los grupos de fuerzas enemigas NO los tanques individuales ni los aviones etc. El terreno aliado se vende, las zonas en poder del enemigo son rojas, use el compás para volar alrededor del mapa.

2) Decida cuál es el grupo de fuerzas que va usted a atacar, y arme apropiadamente su avión. Recuerde que su misión es destruir las fuerzas de tierra, atacar los aviones enemigos en la operación, y LUEGO hundir la flota.

3) ATAQUE CONTRA LAS FUERZAS DE TIERRA. Descienda a por debajo de 3000 pies y disminuya la velocidad del avión a unos 500 nudos o menos. A las velocidades más bajas usted está más expuesto al ataque de los misiles enemigos y a los disparos desde tierra, pero es más fácil destruir el blanco que se ha propuesto. Asegure el enemigo (uso de LAS ARMAS). Si se le engancha un misil enemigo que le persigue, manobree y escape al lado, o lance una bengala de señalamiento para desviar el curso del misil.

4) ATAQUE A AVIONES. Trate de ganar altura y colócase detrás de los cazas enemigos antes de atacar (usa USO DE LAS ARMAS). Use su radar y cámara de retrovisión y esté alerta vigilando a caza que manobreen para colarse detrás de usted. Se necesitarán reacciones rápidas para derribarlos.

5) ATAQUE CONTRA BUQUES. Ascienda a 2500 pies a unos 300 nudos. Ataque con un misil aire buque, evitando los disparos de fuego antiaéreo y los misiles de superficie aéreos. NOTA. SÓLO VERA USTED BUQUES EN EL MAPA DESPUES DE QUE HAYA BARRIDO TODAS LAS FUERZAS DE TIERRA.

6) REPOSTAJE EN VUELO. Usando su computador de a bordo, vaya a la altitud del avión tanquero, si tiene uno disponible. Asegúrese por detrás con cuidado, un poco más rápido que la velocidad del tanquero. Cuando se halle usted suficientemente cerca, la dotación del tanquero soltará la tubería de repostaje, con su orificio en el extremo. Manobree con su avión hasta que la punta del estilete de repostaje esté en el mismo centro del estilete, y mantenga allí hasta que haya repostado completamente.

7) DANOS Los misiles enemigos pueden dañar diversos sistemas, pueden destruir su cámara de retrovisión y su radar, pueden sufrir daños sus controles, haciendo que su avión sea MUY lento en responder a sus mandos manuales. Si usted sufre un severo, puede que tenga usted que usar su aviento de expulsión salvavivos. Pero usted solo podrá hacer esto sobre el espacio aéreo aliado. Únicamente una expulsión con éxito le permitirá a usted salir en tal caso volar en cualquier avión que le quede. Si se destruye su avión caza, el juego termina, sea cual fuere el número de aviones que le queden en su base.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### ▼ CASSETTE PARA COMMODORE 64/128 (EN MODO 64) ▼

Necesitará: Commodore 64 o 128, Unidad de Cassette Commodore, una palanca de mando; una segunda palanca de mando (opcional). Desconecte todas las unidades periféricas tales como Disk Drive, tarjetas ROM o impresoras, de la computadora ACE no funcionará correctamente.

Enchufe el ordenador, manténgalo conectado a la tecla de mayúsculas (SHIFT) y apriete la tecla cuando se funcione correctamente (BEEP). En la pantalla aparecerá la palabra "Apriete el botón de puesta en MARCHA del controlador (joystick) en la pantalla. La pantalla le quedará en blanco. Al cabo de pocos segundos aparecerá en la pantalla las palabras "Encuentre ACE 64, etc." (FOUND ACE 64). Apriete la tecla de mayúsculas para proseguir con la carga. Al cabo de pocos segundos la pantalla se pondrá de color negro y unos segundos más la pantalla se llenará con barras de colores mientras se carga el programa. No desbarate controlador ni la unidad de cassette.

Se ha puesto una copia de ACE a cada lado de la cinta. En el lado A de la cinta hay una copia grabada utilizando un programa especial llamado "Cartridge Rights" (PATENTED). Este programa puede cargar mucho más rápidamente de lo normal. La desventaja que tiene consiste en que la carga es mucho más lenta. El lado B de la cinta contiene el mismo juego, pero grabado mucho más lentamente. Utilice el lado B SÓLO cuando se le experimenten dificultades en cargar el lado A.

Algunos cassettes Commodore tienen cables con alimentación de c.a. y es posible que solamente pueda cargar un lado de la cinta. Si se le ocurre esto consulte con su agente. Al cabo de tres minutos en el lado de la cinta (PATENTED), si a cables de alimentación de c.a. (SLOWLOAD), aparecerá en pantalla la página de introducción, y V.E. podrá empezar su juego. Observe que ACE se carga en colores. Entre los distintos bloques existe un espacio de algunos segundos. Durante la carga la pantalla se quedará en blanco (por buena intención) durante los tiempos de espera. NO DEBERA TOCARSE EL CASSETTE.

## ▼ CASSETTE PARA SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS ▼

Si quiere utilizar una palanca de mando, conecte la interfaz al ordenador ANTIS DE ENCENDIDO. ACE es compatible con KEMPSON y INTERACT 2. Si utiliza interfaz 2 deberá colocar la palanca de mando del PILOT0 en el enchufe de la DERECHA. Puede utilizar también una segunda palanca de mando (opcional).

Encienda el Spectrum. Escriba: "LOAD" y apriete la tecla Negro (ENTER). Aparecerá el botón de puesta en marcha (PLAY) del cassette. ACE se cargará en unos minutos. Consulte el manual del Spectrum o la revista para problemas.

## UNIDAD DE DISK DRIVE PARA COMMODORE 64/S64/128

### ▼ (EN MODALIDAD 64) Y COMMODORE PLUS4 ▼

Nota: Para Commodore 64, PLUS4 o 128, Disk Drive Commodore, una palanca de mando, segunda palanca de mando (opcional). Encienda el ordenador y el Disk Drive. Los usuarios que tengan más de un Disk Drive deberán indicar que se halla configurado como dispositivo "B". Los que usen un nuevo monitor que cuando compran un Disk Drive, la ficha configurada de este modo. Escriba: "LOAD" + "A" 1. (largar) y apriete la tecla de retorno (ENTER). ACE se cargará en unos minutos.

Después de cinco en el Drive después de la carga. No deberá cubrir la flecha para impedir la grabación.

# INSTRUCCIONES DE ACE

## ▼ ALARMA MAXIMA! ▼

Una alarma emerge enorme ha recibido noticias sobre el sur. Han desembarcado docenas de tanques, soldados por helicópteros con ametralladoras y protegidos con misiles móviles de tierra a aire (SAM). Escudados de aviones enemigos de combate protegen al ejército enemigo de tierra. Avancen rápidamente conquistando nuestra patria, un escorcher inextinguible.

## ▼ LA RESPONSABILIDAD ES SUYA! ▼

Unidad de nuestro único piloto de combate, y solamente tenemos tres A.C.E. Mark 2, aviones de combate de misiles múltiples para cualquier tipo de terreno y terreno (DWARF 7M). Nos quedará tres bases aéreas aéreas. Usted debe emprender misiones desde nuestra base para atacar y destruir las "fuerzas" enemigas de tierra del número superior, y en la pista del cielo. Entienda, y solo entonces, la etapa final del conflicto, habiendo destruido todo el ejército de tierra y habiendo destruido la fuerza aérea del enemigo, podrá hundir la armada enemiga mientras está intentando evadir el ejército enemigo.

Puede usted que puede cumplir con este objetivo.

## ▼ COMIENZO DEL JUEGO ▼

Después de cargar ACE, verá la página de selección (three page). Apriete una tecla cualquiera para que aparezca la página de selecciones (options page).

Apriete la tecla "2" para escoger el nivel de dificultad (1-3) que usted quiera. El nivel 1 es la modalidad de entrenamiento, durante la cual las unidades enemigas NO le dispararán.

Apriete la tecla "3" para escoger el juego con uno o dos jugadores (pilot solo o piloto con ayudante para armamento).

Apriete la tecla "4" para escoger terreno, terreno, o vuelo terrestre.

Después la página de selecciones podrá ver una demostración de ACE en modalidad de juego automático, o revisar la tabla de puntuación máxima obtenida. Los usuarios de cassette que quieran revisar la puntuación máxima grabada antes de la cinta deberán hacerlo en ese momento. Si quiere revisar la puntuación, apriete la tecla "5" y siga las instrucciones en pantalla.

Cuando haya terminado con las selecciones apriete la tecla "1" para empezar el juego.

## ▼ ARMAMENTO DEL AVION ▼

La tripulación de tierra está esperando para armar su avión. Apriete las teclas 1, 2, 3, o 4 para escoger la gama de armamento que desea colocar en el avión. Obtendrá una selección SOLAMENTE se refiere al cargamento de armas. NO al tipo de enemigo que usted enfrentará.

CUANDO HAYA TERMINADO CON EL ARMAMENTO DEL AVION, USTED ENCONTRARA SU AVION EN LA PISTA DE DESPEGUE DE LA BASE ALADA UNO, MIRANDO HACIA EL ESTE.

## ▼ PILOTANDO EL AVION ▼

AVISO IMPORTANTE: Los principiantes deberán estudiar las acciones de MANOS DE ACE y el PANEL DE INSTRUMENTOS DE ACE. ANTIS DE empezar el vuelo.

1. DESPEGUE: Avance hasta un mínimo de 150 nudos, incline suavemente el avión hacia arriba, y logrará despegar. Levante el tren de aterrizaje antes de alcanzar velocidades superiores a 280 nudos.

2. VUELO: Utilice la palanca de mandos (o teclas correspondientes para desmenu, ascenso e inclinación). Cuando el avión se inclina también gira, como usted deseará en su trípode. Ponga a realizar todo, las maniobras aerobáticas (o usted deseará, todo como nota y balanceo. Aumentar o disminuir la aceleración para ajustar la velocidad del avión. El combustible se gastará más a velocidades más altas. El hecho de inclinarse hacia la izquierda o hacia la derecha a 900 pies, la velocidad de pérdida de sustentación (la velocidad mínima que le permitirá permanecer suspendido en el avión) es de 150 nudos.

3. ATERRIZAJE: Navegue a una base aérea aliada y atórrase a una velocidad de 500 pies. Cuando vea la pista de aterrizaje en el horizonte desactívele hacia 200 nudos y baje su tren de aterrizaje. Inclíne su parte delantera LEGERAMENTE y adelantará la pista, entonces atreque y redunda la aceleración. Asegure de que llega suficiente pista libre para que pueda despegar de nuevo. Cuando haya parado su avión, la tripulación de tierra lo reparará, lo rearmará y hará las reparaciones necesarias a su avión, permitiéndole despegar de nuevo para otra misión de ataque.

## ▼ MANDOS DEL PILOTO ▼

COMMODORE 64/PLUS4	COMMODORE PLUS4	SPECTRUM 48K/PLUS
LUBRICA DEL AVION	palanca de mando pulsar 1 (ATRA)	palanca de mando pulsar 1 (ATRA)
RUEDA DEL AVION	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)	palanca de mando pulsar 2 (ABAJA)
REDUCCION DE INCLINACION	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
TRAYECTORIA DE INCLINACION	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA DERECHA (GIRAR A DERECHA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)
INCLINACION DEL AVION HACIA LA IZQUIERDA (GIRAR A IZQUIERDA)	botón de comando pulsar 3 (COMANDO)	botón de comando pulsar 3 (

## LIGHTFORCE

### S.O.S.- ALERTA A TODOS LOS SISTEMAS...

La llamada de socorro de las colonias en torno a Regulus es breve: "Naves de origen desconocido han aterrizado en instalaciones clave". El consejo de GEM reacciona rápida y decisivamente y ordena a toda su fuerza espacial en el sector de Regulus que entre en acción. Por desgracia, eso no resulta ser más que un combatiente LIGHTFORCE, en profunda patrulla espacial y la suerte ha decidido que esté pilotado por TI.

Según sales de propulsión FTL, más allá del planeta exterior, ves a varios millares de naves extranjeras listas para el combate, centenares de instalaciones armadas basadas en tierra y cúpulas de energía y una multitud de cabinas armadas especiales que circulan alrededor de cada planeta, todo ello enfrentado a tu solo combatiente LIGHTFORCE. Como las posibilidades están muy a tu favor, te lanzas inmediatamente a la tarea - LIGHTFORCE sirve para la REVANCHA.

### APARATO PARA JUGAR

Bastón de mando o teclado configurable. Los armamentos especiales se pueden activar por medio del espaciador.

### MANERA DE CARGAR LA MAQUINA

Spectrum: Escribe LOAD "" y ENTER; aprieta PLAY en la grabadora. Amstrad: Aprieta CONTROL y ENTER, juntos. Aprieta PLAY en la grabadora y a continuación cualquier tecla de la computadora. Commodore: Escribe SHIFT and RUN/STOP; aprieta PLAY en la grabadora. Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

## SHOCKWAY RIDER

### LOS CORREDORES HACEN UN CIRCULO COMPLETO...

Para hacer un CIRCULO COMPLETO en el SHOCKWAY un corredor debe pasar a través de una docena de distritos diferentes y enfrentarse con diversos peligros. Estos se pueden superar mediante combate cuerpo a cuerpo o con un misil bien dirigido, como una botella o un ladrillo, que se pueden encontrar en diversos lugares del SHOCKWAY. Se conceden puntos por combatir a los agresores y bandidos callejeros, así como por eliminar a los transeúntes. Si se viaja por las vías más rápidas, se obtienen puntos adicionales y si se completa un distrito antes del tiempo exigido se obtiene una bonificación.

PARA JUGAR - con la empuñadura o teclado configurable.

Sin apretar el botón de disparo:

Izquierda/derecha - El corredor se mueve a lo largo de la vía.

Arriba/abajo - El corredor salta a la vía siguiente.

Con el botón de disparo apretado:

Izquierda/derecha - Se da en el blanco en la parte trasera o delantera.

Arriba/abajo - Se lanzan proyectiles a través de las vías.

### MANERA DE CARGAR LA MAQUINA

Spectrum: Escribe LOAD "" y ENTER; aprieta PLAY en la grabadora. Amstrad: Aprieta CONTROL y ENTER, juntos. Aprieta PLAY en la grabadora y a continuación cualquier tecla de la computadora. Commodore: Escribe SHIFT and RUN/STOP; aprieta PLAY en la grabadora.

Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

## BATTY

### INTRODUCCION

Batty es el tenis del futuro.

El objetivo del juego es el siguiente:

Hay que golpear una serie de bloques con una pelota que han lanzado mediante tu raqueta. Pero no es tan fácil como parece.

Unos bloques tienen que ser golpeados más de una vez y otros aumentan la velocidad de tu pelota. Para poner las cosas más difíciles, unos seres extraños se meten en la pista y flotan por todas partes.

Si la pelota los toca, esta rebota de manera errática. Otros seres pueden disparar proyectiles para destruir tu raqueta. Por suerte, estos seres se destruyen al contacto con la pelota. Algunos bloques dejan dispositivos útiles cuando se les lanza fuera de la pista; para utilizarlos, hay que recogerlos con la raqueta.

Los dispositivos son:

- Raqueta superdimensional.

- Pelota Lente

- Bomba para destruir los seres flotantes.

### MANDOS DEL JUEGO

Commodore:

Joystick (Puerta 2) - Jugador: 1

Joystick (Puerta 1) - Jugador: 2

Botón de disparo - soltar

Spectrum:

Joystick o teclado

Teclas de arriba - Pausa

Teclas del centro - Derecha/Izquierda

Teclas de abajo - Fuego

2 jugadores - Compartir el Tablero

Amstrad:

Joystick o teclado

Jugador núm.: 1

S - Derecha, A - Izquierda, ENTER - Soltar

Jugador núm.: 2

Izquierda/Derecha

Barra espaciadora - Soltar

- Mano para sostener la pelota

- Pistola para disparar a los seres flotantes

- Vía suplementaria

- Pelota que se divide en tres

- Cohete para transportarse a la pista siguiente

- Puntos suplementarios

- Pelota de choque que destruye todo a su paso

### INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.

Disquette: LOAD "BATTY". 8, 1.

Spectrum:

Cassette: LOAD "" - En la posición correcta del marcador.

Amstrad CPC:

Cassette: RUN "" - Después hacer la selección.

Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

## INTO THE EAGLE'S NEST

### INTRODUCCION

Tres saboteadores han sido capturados antes de poder destruir el Nido del Águila. Tu misión es rescatarlos, causando la mayor cantidad posible de destrozos y sembrando la confusión en el recinto a la vez que recuperas las joyas y obras de arte de la colección del comandante. Para destruir la fortaleza hay que hacer detonar los explosivos situados en cada uno de los cuatro pisos.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.  
Disquette: LOAD 'EAGLE'S NEST', 8, 1.

### Spectrum:

Cassette: LOAD " " en la posición correcta del marcador.

### Amstrad CPC:

Cassette: RUN " " en la posición correcta del marcador.  
Disquette: RUN "MENU" después, elegir el juego.

## MANDOS

### Commodore:

Joystick  
Barra espaciadora - Pausa  
Restore - Volver a empezar el juego.

### Spectrum:

Joystick o Teclado

### Amstrad:

Joystick

## INTERNATIONAL KARATE

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Commodore:

Cassette: SHIFT & RUN/STOP en la posición correcta del marcador.  
Disquette: LOAD "KARATE 1", 8, 1

Disquette: LOAD "KARATE 2", 8, 1

### Spectrum:

Cassette: LOAD " " en la posición correcta del marcador

### Amstrad CPC:

Cassette: RUN " " en la posición correcta del marcador  
Disquette: RUN "MENU" después, hacer la selección.

## INTRODUCCION

El jugador se enfrentará contra otro o el ordenador en 10 escenarios diferentes según el grado de dificultad elegido. Así mismo, hay que combatir en dos torneos especiales y esquivar las armas que se lances a la vez que se rompan una serie de tablas con la cabeza.  
Un árbitro observa los combates y da su veredicto.  
En cada nivel se recibirá un cinturón de color y los mejores escribirán sus iniciales en el marcador.

## VERSION DE 1 JUGADOR

Pulsar F1. Nuestro jugador (en blanco) luchará contra el ordenador (en rojo), se realizarán 3 combates de 30 segundos cada uno con las esquivas de armas y los rompimientos entre asalto y asalto. El juez decide la puntuación de nuestros golpes.  
Gana el que mayor puntuación tenga, o en caso de empate, el que ha realizado el mejor combate.

## VERSION DE 2 JUGADORES

Pulsar F3. El vencedor de 3 combates se enfrenta al ordenador en una partida a un solo jugador.

Cada asalto tiene una duración máxima de 60 segundos, separados por las esquivas y los rompimientos.

La puntuación es diferente a la versión de 1 jugador:

Cada vez que un luchador toca a su oponente, marca 1 punto y su marcador, una línea blanca y otra roja respectivamente, se va desplazando sobre la del contrario. Cuando uno de ellos ha eliminado al otro antes de tiempo, recibe una bonificación. Cuanto más rápido se sea, más puntos se marcan.

En una línea azul, se van marcando los combates anteriores ganados, en rojo y blanco según el jugador. El primero que gane 2 combates se enfrenta al ordenador. Si gana 2 de estos seguidos se le bonifica con 5.000 puntos. Si hay empate, se acude a la puntuación utilizando el marcador del último combate. Si de todas maneras el empate continúa, se da una situación de "DRAW" (Ex aequo).

## ROMPIMIENTO DE TABLAS

Consiste en romper 10 tablas con la cabeza cuando el árbitro grite "GO". Esto permitirá mejorar la puntuación.

## ESQUIVA DE ARMAS

Hay que evitar estrellas, lanzas y espadas que te harán caer si te tocan; por cada arma esquivada, consigues 100 puntos y se consigue una bonificación de 2.000 si sobrevives a la prueba.

## CONTROLES

### Amstrad:

	Jugador 1	Jugador 2
1. Salto	E	F-5
2. Puñetazo - Avanzando (Oi Tsuki)	R	F-6
3. Paso	F	F-3
4. Patada (al pecho)	V	F-ENTER
5. Barrido (Ashi Barai)	C	F
6. Puñetazo bajo	X	F-O
7. Retroceso	S	F-1
8. Puñetazo hacia atrás	W	F-4
9. Patada en salto (Tobi Geri)	E+D	F-5+F-2
10. Salto mortal	R+D	F-6+F-2
11. Patada frontal (Maigeri)	F+D	F-3+F-2
12. Patada lateral (Yoko Geri)	V+D	F-enter-F-2
13. Patada hacia atrás	C+D	F-F-2
14. Patada hacia atrás lateral (Ushirogeri)	X+D	FO+F2
15. Patada circular (Mawashigeri)	S+D	F1+F2
16. Salto mortal hacia atrás	W+D	F4+F2

### Spectrum:

	Jugador 1	Jugador 2
1	W	O
2	E	P
3	D	L
4	C	Symbol
5	X	M+K
6	Z	N+K
7	A	J+K
8	Q	I+K
9	W+S	O+K
10	E+S	P+K
11	D+S	L+K
12	C+S	Symbol-K
13	X+S	M+K
14	Z+S	N+K
15	A+S	J+K
16	Q+S	I+K

## Movimientos de Joystick

### C64 - Solo con Joystick



Sin Fuego



Con Fuego

