

THEY SOLD A MILLION

SPECTRUM 48K **Instrucciones**

DECATHLON

CARGANDO

Escribe "" ENTER. y pulsa PLAY en el cassette Al terminar de cargar, aparecen tres tipos de posibles Joysticks o, por otra parte, la posibilidad de redefinir las teclas.

JUGANDO

Se reproducen los diez deportes del reto más difícil de las Olimpiadas, y cada uno contribuye con los puntos necesarios para ganar una medalla al final.

Día 1: 100 metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de peso, salto de altura. 400 metros lisos.

Día 2: 110 metros vallas, disco, salto con pértiga, lanzamiento de jabalina y, por fin, los 1.500 metros

CONTROLES

Todas la carreras y el lanzamiento de jabalina requieren continuos movimientos de izquierda a derecha del Joystick. o continuas y alternas pulsaciones de teclas para incrementar la velocidad.

En el caso de las vallas, pulsar el botón de disparo para saltar.

En el salto de longitud y los tres casos de lanzamientos, intenta conseguir el tiro lo más cerca posible de la raya de despegar que puedas.

Salto con pértiga : acércate lo más posible a 90 grados, pero sin pasarte.

Salto de altura: aprieta el botón de disparo y suéltalo para acercarte al listón, aprieta el boton para saltar cuan do lo creas oportuno, y apriétalo de nuevo para caer. (Se aprieta el botón de disparo tres veces en total).

¡A POR EL ORO! Buena suerte.

PUNTUACION

En la pantalla se verá el número de intentos, los puntos conseguidos, los récords del mundo, tiempo de calificación y las distancias. Los puntos se obtienen una vez alcanzados los tiempos de calificación.

SABRE WULF

EL ACONTECIMIENTO

Cada vez más profundo, a través de Sendas Rocosas, Barrancos Escarpados y Sombrías Hondonadas...

Sin asidero, sin apoyos, resbalando, dando tumbos, girando, cada vez más oscuro, cada vez más profundo. Ojos brillando en la oscuridad, manos que quieren cogerme, garras que quieren arañarme, destrozarme, mientras intento avanzar esquivándolos.

Cada vez más oscuro, cada vez más profundo. Temo llegar al final de este viaje a lo desconocido...

AARGH... THUDDD

Me encuentro sobre un suelo suave y musgoso... con las armas cargadas y todos los sentidos alerta, rápida y silenciosamente corro a través del claro... Todo está tranquilo, pero veo un mensaje... Un aviso que desde tiempos lejanos está grabado profundamente en la inmóvil roca.

EL AVISO

EL CAMINO ES LARGO, TEN CUIDADO
PROTEGETE DEL LOBO, EVITA SU GUARIDA
EL PELIGRO TE ACECHA
ESCAPA DE ESTE RECONDITO CLARO
ATRAVESANDO LA CUEVA. O MORIRAS.
UN AMULETO QUE CUMPLIRA TUS DESEOS
FUE PARTIDO EN CUATRO Y ESCONDIDO
ESQUIVA AL IRACUNDO GUARDIAN
PARA PODER ENTRAR.
LAS PIEZAS PERDIDAS HAS DE ENCONTRAR
PUESTO QUE SIN AMULETO NO PASARAS.

LA EXPLORACION

Escapo del recóndito claro y avanzo entre la densa maleza de la jungla... espero... escucho... Ruidos lejanos de fuertes pisadas; enormes animales surgen de las tinieblas dispuestos a luchar y matar. Sigo escondido... las pisadas suenan más fuertes y más cercanas, y pasa un enorme animal rozándome con sus cuernos y golpeándome con su larga cola. Sigo oculto, mientras se aleja el ruido ensordecedor. Estaba todo despejado, y salté por encima de los matorrales y bajé por el pisoteado sendero, cuyas profundas marcas y huellas revelaban la existencia de múltiples formas de vida. El peligro acecha, tendría que escapar... pero ¿a dónde ir?

LA EXPEDICION

Con los ojos desorbitados, observo cómo a mi alrededor aparecen los secretos ocultos. extrañas orquídeas florecen por unos instantes a mi paso ofreciéndome su alimento, su colorante veneno flotando en el aire. Cazadores, asesinos, vampiros, murciélagos y otras enormes bestias surgen de la nada, nadando, reptando, buceando y resbalando... tengo que esconderme, ponerme a salvo... con mi astucia y mis armas listas, sobreviviré.

REPARTO

Sabre Man	Medallón
Lucha Realista	Copa
Lobos	Poción Vudú
Hipopótamos	Lanzas
Rinocerontes	Arcas de tesoro
Jabalíes	Botellas
Tarántulas	Estatuas
Murciélagos	Templos
Loros	Lagos
Gorilas	Árboles
Escorpiones	Jungla
Serpientes	Cabañas
Lagartos	Acantilados
Indígenas	Anillos Mágicos
Piedras Preciosas	Orquídeas Amarillas Enfermizas
Doblones de Oro	Orquídeas Blancas Curativas

Suministros	Orquídeas Rojas Zombies
Amuletos	Orquídeas Azules Súper Energía
Escenarios 3D	Orquídeas Violetas Desorientadoras
Movimiento en 8 Direcciones	Puntuación en pantalla
Soberbios Gráficos	Varias Vidas
Botón de Combate	Animación Sorprendente
Explosiones	Increíbles efectos sonoros
Pausa	Compatible teclado/Joystick
Recogida automática	Materializaciones

CONTROLANDO AL EXPLORADOR

Teclado

Q - Izquierda
W- Derecha
E - Arriba
R – Abajo
T - Lucha con espada

Joystick

Cualquier joystick, usando los Interfaces siguientes:
Kempston
Cursor Controlled
Sinclair Interface II

RECOGIDA

Tu explorador recogerá automáticamente cualquier objeto, simplemente pasando sobre él.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Según las instrucciones del manual del Spectrum. Puedes cargar con LOAD "" o LOAD "SABRE".

BEACHHEAD

1. UTILIZANDO EL MENU

El menú de la pantalla muestra cuatro apartados: uno para el número actual de jugadores, uno para el nivel de dificultad, uno para saber si se ha seleccionado teclado o Joystick, y finalmente, uno para la selección actual de teclas para controlar los movimientos, los disparos, etc. Aparte de esto, hay una lista de teclas que hay que pulsar y que cumplen varias funciones:

"S" para comenzar

"I " para ir a las paginas de instrucciones

"P" para cambiar el numero de jugadores (de 1 a 2 o viceversa).

"L" para cambiar el nivel de dificultad: fácil, mediano o difícil.

"K" para definir las teclas. Debes pulsar la tecla que desees, pero si te confundes tienes opción de reseleccionar.

"J" para seleccionar el Joystick.

Si la maquina se carga y se deja sola, el juego se autodemuestra.

Cuando pulsas "S" para comenzar la partida, te pedirán que pongas tu nombre, que puede tener hasta ocho caracteres. Esta rutina de Input se puede borrar utilizando las teclas de "Delete" del Spectrum. Cuando hayas terminado de poner tu nombre pulsa "Enter" para iniciar el Juego. A partir de ahora, el programa te llamara por tu nombre ¡¡algo único!!

2. LA PANTALLA DEL MAPA

Guía a tu flota por la pantalla de reconocimiento aéreo utilizando izquierda, derecha, arriba y abajo. El Pasaje Escondido se conoce por el cuadrado parpadeante en la parte superior izquierda. La base Kunn-Lin se re conoce por el cuadrado parpadeante en la parte inferior derecha, y la flota enemiga por los cuatro puntos en forma de cuadro.

3. EL PASAJE ESCONDIDO

Utiliza izquierda y derecha para cambiar de dirección. Para acelerar utiliza arriba y para frenar usa abajo. Hay cinco velocidades: desde A Plena Máquina hasta Paren Máquinas. Evita todas las rocas, torpedos y minas. Cuando un buque ha pasado sin novedad, se muestra en azul en los cuadros de mando.

El nivel de dificultad controla la velocidad de los torpedos. En el nivel más fácil, van despacio, en el más difícil, rápido.

4. ALARMA GENERAL. AVIONES A LA VISTA

Los aviones despegarán desde los dos extremos del barco y vendrán hacia ti. Cuando estén lo suficientemente cerca, soltarán sus bombas sobre ti, y se irán. Utiliza derecha e izquierda para mover tus cañones en esas direcciones. Utiliza arriba y abajo para cambiar la altura de disparo. Pulsa el botón de disparo para soltar una ráfaga de fuego antiaéreo.

Por cada vez que te den, tu cuenta de daños se incrementará en uno. Cuando el nivel de daño llegue a cierto nivel, perderás un buque; el punto exacto en el que ocurrirá depende del nivel de dificultad. Deberás derribar diez aviones para pasar a la fase siguiente si has pasado por el Pasaje Escondido, o treinta aviones si has atacado a la flota directamente.

5. ZAFARRANCHO DE COMBATE

Muévete y dispara igual que en ALARMA GENERAL. Utiliza el Grado de Elevación para estimar la distancia (un cambio de 1 grado en la elevación representa 200 metros de distancia).

Los buques enemigos son más precisos si has atacado la flota de frente. Cada vez que den en el blanco, pierdes un buque.

6. CABEZA DE PUENTE

Utiliza arriba y abajo para moverte hacia arriba y hacia abajo. Completando esta fase llegas a la Batalla Final.

7. BATALLA FINAL

Mueve los cañones y dispara como en Zafarrancho de Combate. Dispara a los blancos de color blanco uno tras otro. Una vez que hayas liquidado los diez, hará explosión el Gran Cañon, y el enemigo se rendirá.

PUNTUACION

Aunque destruyas la fortaleza, Beachhead te permite competir para obtener puntuaciones más altas.

Buques pasados sin novedad por el Pasaje	3.000 c/u
Aviones	400 c/u
Avión de Reconocimiento	2.000 c/u
Portaaviones	10.000

Otros Buques	2.000 c/u
Tanque enemigo	1.000 c/u
Metralleta	400 c/u
Bunker	800 c/u
Torre	600 c/u
Blancos	2.000 c/u
Destruir Kuhn-Lin	20.000
Buques extra (por encima de 4)	2.000 c/u

CONSEJOS ESTRATEGICOS

1. Aprende a navegar por el pasaje secreto. Es difícil pasar en un principio, pero si te tomas el tiempo necesario para aprender, tu puntuación global será más alta.
2. Cuando se aproximan los aviones enemigos, apunta hacia el fuselaje del avión y no utilices fuego graneado hasta que tengas el avión bien enfilado.
3. En la secuencia de artillería, haz los pequeños cambios en la elevación dando pequeños golpes al Joystick
4. Cuando empiezan tus tanques a bajar por la playa, las instalaciones defensivas enemigas se encontrarán precisamente en el camino hacia la fortaleza. Debes anticipar dónde estarán para poder dispararles directamente. Cuando te ataquen los tanques enemigos intentarán quedarse delante de ti. Para que tu obús les alcance, deberás quedarte en su línea de fuego hasta que tu obús esté a punto de darles, y luego quitarte de en medio.
5. Atacando la Fortaleza: si sólo quedan pocos blancos en Kuun-Lin y tienes aún varios tanques, puedes incrementar tu puntuación total utilizando todos tus tanques antes de destruir la fortaleza. Ojo, que cada vez que un tanque logre llegar hasta la fortaleza, el próximo lo tiene mucho más difícil.

JET SET WILLY

Miner Willy, intrépido explorador y nuevo rico, ha estado disfrutando de su hallazgo anterior. Tiene un yate, un ama de llaves italiana y un cocinero francés, y cientos de nuevos amigos que saben cómo divertirse en una fiesta. Su ama de llaves, María, sin embargo, no ve con buenos ojos tanto lío, y después de una fiesta particularmente agitada, María ha dicho "basta". Cuando el último de los invitados ha desaparecido de la casa en su Aston Martin, Willy sólo piensa en acostarse. Pero María no le deja entrar en su habitación hasta que se hayan recogido todos los trastos en todas las habitaciones.

¿Puedes ayudar a Willy con su problema?

Todavía no ha explorado su casa adecuadamente y pasan unas cosas muy raras en las zonas más recónditas de la mansión. ¿Qué haría el último propietario en su laboratorio la noche en que desapareció? Hay rumores de aventuras espaciales y extravagantes cruceros, pero los rumores son precisamente eso: rumores, y hay que descubrir la verdad. ¿Puedes hacerlo tú?

Para moverte, usa las teclas siguientes:

Q, E, T, U y O Izquierda

W, R, Y, I o P Derecha

Espaciador Salto

Se puede jugar con Joystick (usa el botón de disparo para saltar).

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo
de este programa sin la autorización expresa escrita **de ERBE Software, S. A.**

ERBE Software, S.A.

Santa Engracia, 17 — 28010-Madrid

Offset ALG S.A. San Raimundo 31 / 28019 Madrid