

1 9 4 3

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

EL JUEGO

Cruzas el cielo, iluminado por el fuego antiaéreo, y tu misión consiste en destruir al gran buque de guerra japonés Yamato. Dispara contra todo lo que se ponga en tu camino y recoge símbolos POW, que te proporcionarán un arma secreta con la que aumentar tu potencia de disparo.

Las bombas especiales destruirán a todas las unidades enemigas en pantalla, pero, ¡cuidado!, porque sólo tienes unas cuantas.

Realiza maniobras "rolling" si no quieres ser destruido por el fuego enemigo.

CASSETTE CBM 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. Controlas el juego sólo via joystick.

CASSETTE SPECTRUM 48/128K

Tecllea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando el programa se haya cargado aparecerá el menú principal. Selecciona las opciones deseadas.

TECLAS

Bomba especial: SYMBOL SHIFT.
Rolling: ENTER

CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando el programa se haya cargado aparecerá el menú principal. Selecciona las opciones deseadas. Teclas definibles por el usuario.

Joystick-Rolling: SHIFT.
Keyboard-Rolling: CTRL.
Bomba especial: ENTER.
Bomba especial: TAB

© GO, 1988

STREET FIGHTER

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

ESCENARIO DEL JUEGO

En este juego tienes el papel de Street Fighter, que viaja por el mundo a fin de poner a prueba tu destreza frente a adversarios de diferentes nacionalidades.

El juego se presenta en un formato de multicarga de cinco partes: cada carga contiene datos relativos a un determinado país. Los países son Japón, USA, Inglaterra, China y Tailandia.

Al cargar se le presentan al jugador distintas opciones:

A: Iniciar el juego con tres créditos.

B: Multicarga on/off: el jugador puede elegir permanecer en Japón antes que seguir a través de cargas de cinta.

C: Uno o dos joystick.

D: Joystick (joystick Spectrum Kempston o Sinclair).

El jugador 1 asume el papel de Street Fighter Ryu. Si se selecciona un juego de dos participantes, el jugador 2 asume el papel de Ken. Estos deberán combatir para determinar quién pasará a enfrentarse con sus adversarios en todo el mundo.

En cada país debes luchar con dos rivales controlados por el ordenador antes de pasar a la carga próxima. Estos son:

Japón: Retsu y Geki.
USA: Joe y Mike.
Inglaterra: Birdie y Eagle.
China: Lee y Gen.
Tailandia: Adon y Sagat.

Cada competición se organiza como el mejor de tres asaltos, concediéndose al vencedor puntos de premio para el tiempo restante y energía (el jugador pierde energía cuando se le da puntapiés, puñetazos o es alcanzado por un proyectil).

Después de derrotar a todos los adversarios en un país, el jugador participa en un asalto de premio. En éste debe realizar un GOLPE de KARATE sobre una pila de bloques de hormigón. La fuerza de tu golpe queda determinada por la lectura en el visualizador de fuerza cuando se pulsa y suelta el botón FIRE. El movimiento debe llevarse a cabo antes de alcanzarse el límite de tiempo.

CONTROLES

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Jugador 1: Kempston o Sinclair Joystick. Teclas 1-5 teclado.

Jugador 2: Sinclair Joystick 1. Teclas 6-0 teclado.

AMSTRAD CPC

Q: arriba, A: abajo, O: izquierda, P: derecha; (a): fuego; S: pausa o usa el joystick.

CBM 64/128

Usar puerta núm. 1 para el jugador 1 y puerta 2 para el jugador 2 (versión USA).

Usar puerta número 2 para el jugador 1 y puerta número 1 para el jugador 2 (versión UK).

Selección menú:

F1: multicarga on/off.

F3: uno/dos jugadores.

INSTRUCCIONES CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsar las teclas SHIFT y RUN/STOP juntas.

Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette.

Una vez que la pantalla de título se ha cargado, poner a cero el contador de la cinta.

Pulsar PLAY y seguidamente dejar oprimida la tecla como cuando has completado un nivel; el próximo se cargará automáticamente.

Si quieres recomenzar una vez terminado el juego, rebobina a cero y pulsa PLAY.

La versión USA en la cara 1. La versión UK en la cara 2.

DISCO CBM 64/128

Tecllea LOAD, B.1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y pasará automáticamente. La versión USA en la cara 1. La versión UK en la cara 2.

SPECTRUM 48/128K +2 Cassette

Tecllea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en la grabadora de la cassette.

Una vez que el juego ha descargado la cara 1, volver la cassette a la cara 2 y rebobinar. Cuando el primer nivel se ha cargado, parar la cinta. Una vez pasado el primer nivel, pulsa PLAY en la grabadora de la cassette para cargar el segundo nivel. Repetir este procedimiento para todos los niveles. Si deseas recomenzar, una vez que el juego ha concluido, rebobina la cinta de la cara 2 y pulsa PLAY.

SPECTRUM +3 Disco

Encender el ordenador, insertar el disco y pulsar ENTER. El juego se cargará y pasará automáticamente. AMSTRAD CPC Cassette

Pulsar simultáneamente las teclas CTRL y las minúsculas ENTER. Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette. Una vez que el juego ha descargado la cara 1, volver la cassette a la cara 2 y rebobinar. Pulsar PLAY y, seguidamente, dejar la tecla PLAY oprimida, ya que cuando has completado un nivel el próximo se cargará automáticamente. Si deseas recomenzar el juego rebobina la cara 2 y pulsa PLAY de nuevo para comenzar.

DISCO AMSTRAD CPC

Tecllea RUN"" DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y pasará automáticamente.

ATARI ST DISK

Insertar el disco, poner el ordenador en marcha y el juego se cargará automáticamente. Atender los avisos de la pantalla.

CBM AMIGA

Insertar el disco en el conductor, poner el ordenador en marcha y atender los avisos de la pantalla. El jugador controla al adversario de la siguiente manera:

JOYSTICK	RESULTADO
Abajo	Agachado
Abajo y derecha	Agacharse e inclinarse hacia delante
Abajo y izquierda	Agacharse e inclinarse hacia atrás
Derecha	Avanzar
Izquierda	Retirarse
Arriba	Saltar

JOYSTICK	RESULTADO
Arriba y izquierda	Voltereta, salto mortal hacia atrás
Arriba y derecha	Salto mortal hacia delante
El jugador da puntapiés o puñetazos pulsando y después soltando el botón FIRE con los efectos siguientes:	
Abajo y derecha	Agacharse y dar puntapiés
Abajo	Agacharse y dar puñetazo
Abajo y izquierda	Puntapié, agachado y girando
Derecha	Puntapié
Neutral	Puñetazo
Izquierda	Girar y dar puntapié
Arriba y derecha	Puntapié volando
Arriba	Puñetazo volando
Arriba y izquierda	Puntapié volando en giro

NOTA:

1. Cuanto más corto sea el tiempo en que el botón FIRE se encuentra oprimido, más fuerte será el puntapié.
2. Puede variarse la dirección del joystick mientras salta, incrementándose la variedad de movimientos.

OTRAS TECLAS

C cambio color pantalla (Spectrum).

BIONIC COMMANDO SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, IBM PC

ESCENARIO

Tan solo han sido 10 años, pero la opresión y destrucción continua. Las fuerzas alienígenas acaban con nuestro hermoso mundo y también con nosotros. ¡Dejar a la casa totalidad de nuestra civilización!

Ahora, después de tantos años, llega nuestra primera oportunidad de vencerlos. Los Comandos Bionicos. Este grupo de combate dispone de un brazo bionico con el que pueden trepar y agarrarse a cualquier objeto que este por encima de ellos. El brazo también es útil para coger, recoger provisiones, armamento que será lanzado en paracaidas a la zona de combate. Como arma, el brazo bionico da un golpe potente a cualquier soldado enemigo que intente agarrarse. Cuando lleguen a la base alienígena, el comando debe destruir el ordenador central para impedir que los alienígenas usen sus armas domésticas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CMB 64/128

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco CBM 64/128

Tecla LOAD + B y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum 48/128

Pulsa LOAD y después ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa CTRL y teclas SMALL ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en el aparato de cassette. Hay dos versiones grabadas en tu cassette. Una es la versión de color y la otra la versión monocromática.

Disco Amstrad CPC

Teclas RUN, DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Atari ST

Inserta el disco, enciende el ordenador y el juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco IBM PC y Compatibles

Carga DOS. En A: - inserta el disco programa. Tecla BIONIC y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

NOTA PARA SPECTRUM 48. Una vez cargado el juego, da la vuelta a la cinta, rebobina hasta el principio de la cara 2. Pulsa PAUSE, después de cargar cada nivel. Si quieres volver a jugar, después de terminar una partida rebobina la cara 2 y pulsa PLAY.

NOTA PARA COMMODORE. Una vez cargado el juego, da la vuelta a la cinta y rebobina hasta el principio de la cara 2. Mantén presionada la tecla PLAY y cuando termines un nivel, el siguiente se cargará automáticamente. Si quieres volver a jugar, después de terminar una partida rebobina la cinta hasta el principio de la cara 2 y pulsa PLAY.

NOTA PARA AMSTRAD. Cuando el juego se ha cargado en cualquiera de las dos caras, cualquiera que sea la versión que estés utilizando (color o monocromática), reajusta el contador del cassette a cero. Mantén presionada la tecla PLAY y cuando termines un nivel, el siguiente se cargará automáticamente.

COMMAND CARS, fuertemente armados. Ganas 100 puntos.

RATJEPS, evasivos e impredecibles. Ganas 50 puntos.

CYCLES, muy rápidas para salir disparado. Ganas 100 puntos.

Estos vehículos combinarán sus fuerzas para evitar que los jugadores lleguen al siguiente puesto rally. Puntuación igual a puntos conseguidos x multiplicador.

Además, cuidado con los siguientes elementos:

Minas colocadas en la carretera.

Torretas de disparo, colocadas en los laterales de la carretera, disparan a los jugadores.

Bolas-pincho, lanzadas desde los coches enemigos.

Derramamiento tóxico, evita siempre que puedas.

Estas ilustraciones son sólo representativas y pueden variar en función de las capacidades de memoria de cada uno de los ordenadores.

El jugador puede ganar armas especiales si consigue recoger un paquete de atributos especiales que lanzará un avión de suministros. Las armas especiales incluyen: misiles crucero, que destruirán todas las unidades enemigas que se encuentren en pantalla; inyectores nitro, que aumentan la velocidad del jugador, cañones UZ, de fuego rápido, y electro blindajes, que protegerán el coche del jugador de disparos, colisiones, minas y bolas-pincho.

UNIDAD DE PANTALLA VISUAL

Esta pantalla aparecerá cuando completes cada una de las etapas. En la esquina superior derecha se encuentra la puntuación total conseguida hasta el momento. En la esquina superior izquierda aparece la puntuación máxima registrada en la anterior partida.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD + ENTER

Amstrad: CTRL + ENTER

Commodore: PULSA SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y pulsa PLAY en el cassette

matemáticamente. Si quieres jugar de nuevo después de terminar una partida rebobina el cassette a cero (indíndolo) y pulsa PLAY.

MANDATOS DEL JOYSTICK

Botón de disparo no presionado

Joystick a izquierda: andar a izquierda
Joystick a derecha: andar a derecha
Joystick hacia atrás: agarrarse y disparar al frente
Joystick hacia delante: sin efecto
Para engancharse al brazo bionico: pulsa DISPARO

Botón de disparo presionado

Joystick a izquierda: disparo a izquierda
Joystick a derecha: disparo a derecha
Joystick hacia atrás: agarrarse y disparar al frente
Joystick hacia delante: el brazo bionico

Con el brazo bionico

Joystick a izquierda: balancear a izquierda
Joystick a derecha: balancear a derecha
Joystick hacia atrás: separar brazo bionico
Joystick hacia delante: brazo bionico trepando

Controles de teclado

Atan ST/Amiga: F1 = Pausa, F10 = Reset. Se recomienda la utilización del ratón o joystick.

Spectrum: Controles del teclado
Amstrad CPC: ESC = Pausa. Pulsa ESC dos veces para reset. Controles del teclado definidos por el usuario.

Commodore 64/128: C = Tecla Commodore = Pausa. Q = Abandonar. Se recomienda la utilización del joystick.

EL JUEGO

Tu comando bionico está equipado con un brazo bionico y con un arma doble del tipo standard. A lo largo de la partida, recibirás armamento extra lanzado en paracaidas.

- Arma de fuego rápido
 - Lanzagranadas
 - Blaster de rayos de plasma
- También recibirás un cargador turbo de brazo bionico que te dará velocidad extra.

Nivel 1

EL BOSQUE MORIBUNDO. Esta es la única ruta de acceso a la base de los alienígenas, y los alienígenas también lo saben!

Cuando te acerques a la base, guardas alienígenas armados con granadas y rifles interceptarán tu camino. Utiliza tu brazo bionico para trepar a los árboles pero ¡cuidado! Los soldados tienen cuerdas y ganchos de agarre con los que también pueden trepar y cazarte. Además, los árboles están habitados en las ramas bajas, por una especie de abejas asquinosas y en las ramas altas, por extrañas criaturas voladoras que esperan acechantes. Destruyelos o evítalos por encima de todo.

Nivel 2

EL CASTILLO. Una vez fuera de los bosques tu siguiente tarea es neutralizar el castillo donde se encuentra la base subterránea enemiga. Abre camino cruzando el puente levadizo, evita en lo máximo posible los cañones y las torretas de fuego que lanzan ráfagas de proyectiles y misiles. Destruye los cables eléctricos ya que si los tocas te electrocutarás. Como si no fuera suficiente, cuando hayas cruzado el puente levadizo deberás trepar a la parte superior del castillo para destruir a soldados kamikaze cargados de explosivos que intentarán destruírtelo. Mientras tanto, por encima de ti, los alienígenas han situado a los soldados más fuertes y robustos que intentan aplastarte lanzando grandes objetos a lo largo de tu camino.

DISCO AMSTRAD CPC

Las 50 etapas se cargan desde el disco a medida que transcurre la partida. Comprueba que el disco sigue en la unidad durante el tiempo de juego.

Las opciones de bloque Rally Stat se aplican a: Cassette/Disco CBM 64/128, Cassette Spectrum 128, 3 Disk y Disco Amstrad CPC.

Niveles	Novato (fácil)	Veterano (difícil)	Experto (muy difícil)
Bloque 1	1	4	7
Bloque 2	11	14	17
Bloque 3	21	24	27
Bloque 4	31	34	37
Bloque 5	41	41	41

Un experto puede competir en una partida de 26 etapas.

CONTROLES DEL TECLADO CBM 64/128

CTRL: Izquierda
2 Derecha
← Activa el arma especial
1 Acelerar
Space bar: Dispara el arma principal

SPECTRUM/AMSTRAD

0 Izquierda
P Derecha
A Acelerar
2 Activar arma especial
← Pausa
Space bar: Dispara
Suelta la tecla A para reducir velocidad

CONTROLES DEL JOYSTICK

Para conducir mueve el joystick a izquierda o derecha.

Nivel 3

INFILTRACIÓN. Llegar a la base subterránea tampoco va a ser muy fácil. Con sus dos primeras líneas de defensa destruidas, los alienígenas se han atrincherado en la base y se preparan para un frenético ataque. No obstante, puedes entrar por las alcantarillas habilitadas por criaturas letales de las que se conoce poco. Abre camino destruyendo a las criaturas y a los robots que aunque no son perfectos son extremadamente peligrosos. Para ponerlo más difícil, máquinas diablo van hacia ti y si las golpeas podrás seguir tu camino.

Nivel 4

EL CENTRO DE CONTROL. Cuando estés dentro intenta llegar al misil lo más rápidamente posible. Para conseguirlo cruza la habitación de control, pero ¡cuidado! Tu entrada está bloqueada por un sene de puertas herméticas. Abre las golpeando el dispositivo cerradura. Mientras avanzas hacia la parte superior de la habitación destruye a los soldados que interceptan tu camino, destruye a los helicópteros que vuelan sobre ti dejando caer bombas e intenta evitar el stop indestructible que te aplastará si le das la más mínima oportunidad.

Nivel 5

EL SILO. El último y el nivel más difícil de Comando Bionico. Destruye sus últimas defensas que guardan unas cuantas sorpresas letales. Cuando llegues a la parte superior del Silo destruye el ordenador de lanzamiento de los alienígenas, completando así tu misión... ¡posiblemente!

© GO 1988

ROAD BLASTERS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

ESCENARIO

Lo último en carreras del futuro, Road Blasters es en parte una carrera de coches y en parte un ejercicio de sobrevivencia en la zona de combate.

Siguiendo la carretera cruzarás diferentes países y pasarás por diferentes puestos de control y puestos rally. Cuando pases por los puestos de control (metas a la mitad de camino) ganarás gasolina extra. Los puestos rally se parecen a las líneas de meta de una carrera normal e indican la terminación de una sección de la carrera. Una pantalla especial evalúa la actuación del corredor cada vez que llega a uno de los puestos rally. El juego termina cuando el corredor se queda sin gasolina, si conduce demasiado despacio, si es destruido por un adversario o si se estrella demasiadas veces.

EL JUEGO

Junto a la carretera encontrarás globos de gasolina de color verde y rojo (debido a las restricciones de color del Spectrum, los globos aparecen como sombreados o aclarados y los colores cambian en función de la escena presentada en cada uno de los niveles). Sitúate junto a ellos y tu coche se llenará de gasolina. Cuando llegues a los puestos de control y puestos rally recibirás como premio gasolina extra. ¡Cuidado! te enfrentará a cuatro tipos de vehículos controlados por el ordenador, que intentarán acabar contigo. Estos son: El rápido y aerodinámico STINGERS. Ganas 50 puntos.

Para acelerar mueve el joystick hacia delante. Para reducir la velocidad mueve el joystick a la posición central.

Para activar el arma especial mueve rápidamente el joystick hacia atrás.

Botón disparo: dispara el arma principal.

Tu coche:

GWVB 68 Turbo, 2 puertas
Capacidad: 5.942 cc
Velocidad máxima: normal, 122 millas por hora, con injector nitro, 298 millas por hora
Potencia máxima: 660 bhp
0-100 mph (secs): 2.1
Neumáticos: Road Blasters
Overall con (mpg): 10.3
Touring con (mpg): 17.0
Frenado desde 80 mph: 230 pies
Radio de compresión: 10,7:1
Coste aproximado: 243.000 libras.

© U.S. GOLD, 1988