

COP-OUT

Las teclas son:

Q = Arriba. O = Izquierda. A = Abajo. P = Derecha.

Espacio = Fuego.

CTRL/SHIFT/ESC = Cancelar.

ESC = Pausa.

Opción de definir teclas.

Joystick via definir teclas.

PUNTUACION

Objetivos: Pájaros = 150 puntos.

Gangsters = por encima de 300 puntos.

Coches = 1.000 puntos.

Avión = 1.000 puntos.

Si disparas a un pájaro y cae sobre tu enemigo puedes duplicar los puntos.

EL JUEGO

Cop-Out contiene 10 niveles diferentes y cada uno tiene un tiempo límite para tu tarea de destruir a los canallas y bandidos que están agazapados esperando abatirte en cada una de las localizaciones.

Puedes obtener una ventaja, ganarás inmunidad por un rato disparando a la botella que se presenta en cada nivel.

El ángulo y la posición del hombre afectarán tu punto de mira y el movimiento del hombre controla el cuadro del punto de mira en la pantalla.

NIVELES

1 = Calle; 2 = Desierto; 3 = Galería; 4 = Almacén; 5 = Estación.

Hay otros cinco niveles más que tú debes descubrir.



MICROVALUE VOL. 2. AMSTRAD

BATTLE OF THE PLANETS

Una aventura espacial. Puedes unirse al grupo G-Force en su última misión para luchar contra su archienemigo Zoltar.

TUT'S PYRAMID

Como todos los grandes faraones, el Rey Tut quiere que sus restos descansen en una pirámide colosal, como lo hicieron los de sus predecesores.

Tu trabajo, como ingeniero oficial de pirámides, es construir una con la ayuda de tu alfombra mágica, antes que el faraón muera.

FUTURE SHOCK

Los Gal-Corps han sido designados para un trabajo sobre la Evolución Humana. Sin embargo, debido a circunstancias imprevistas, pierden el Pergamino Evolucionario. Como Glob, has sido elegido por el ser supremo para buscar la Memoria Humana para el pergamino y que la Evolución pueda continuar.

COP OUT

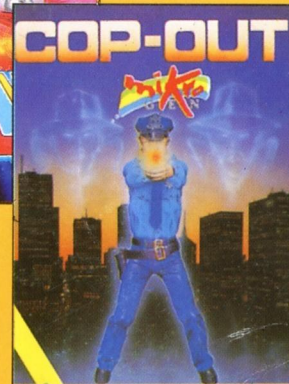
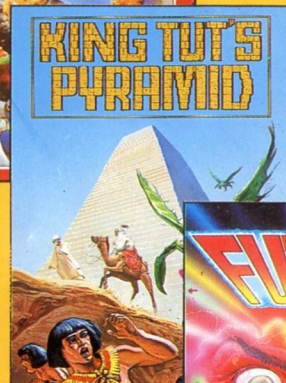
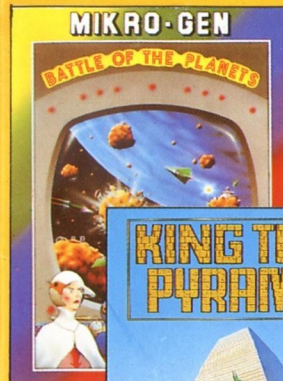
En la época de la prohibición, agitadores y gangsters, Cop Out describe la batalla entre la policía y los canallas en 1920 en Estados Unidos. ¿Podrás sobrevivir siendo un policía en la calle, peleando contra los bandidos, o habrá un policía menos?



Laurel, 10
Telef.: (91) 227 67 17 28005 MADRID

CUATRO GRANDES
JUEGOS

AMSTRAD
4STV - 128



CUATRO GRANDES JUEGOS

VOLUMEN II
2 CASSETTES

POR SOLO
875 PTAS.



BATTLE OF THE PLANETS

Zoltar ha declarado la fuerza galáctica en tu universo, que consiste en cinco sistemas planetarios que son: 1: XENATH; 2: ELIAS; 3: HORAF; 4: OLIXAL, y 5: PETE.

La nave espacial Alien sobrevuela cada planeta y, después de un tiempo, aterriza para destrozar la Civilización de ese planeta.

Tu actuación en el espacio limitará el total de naves enemigas a aterrizar en el planeta en ese sistema.

En los planetas repararás y repostarás las naves que puedas atracar en el muelle.

Tu nave espacial está equipada con un sistema de láser, torpedos de neutrones y un scanner de largo alcance que tiene tres indicadores principales que aparecen en los finales de la pantalla:

- PUERTA HYPER ESPACIO
- NAVE ESPACIAL ALIEN
- PLANETAS

Hay otros dos símbolos representados en pantalla:

- ⌄ CURSOR DE NAVEGACION/LASER
- ⌄ TORPEDO DE NEUTRONES

Mientras en el planeta el scanner de largo alcance mostrará las naves a reparar con el símbolo de una llave inglesa y las naves a repostar con el símbolo de una lata de fuel.

Conduciendo tu nave a través de la puerta hyper-espacio podrás pasar a otros sistemas planetarios.

Con el fin de interceptar en la puerta hyper-espacio a una nave Alien o a un planeta mueve el cursor de navegación/láser vía los controles direccionales hacia la nave en esa dirección.

Cuando una nave Alien es localizada, el cursor de navegación/láser te permite dirigir tus disparos de láser, pero si abusas de él, causarás un fallo en el sistema hasta que la temperatura baje a una lectura aceptable.

La energía disponible en el sistema de láser se indica por la célula de lectura.

Ambos, la tempera y energía del láser están disponibles en la pantalla nivel 5, mientras en la 4 se te darán detalles de tu armamento de torpedos de neutrones y en la 3 datos del planeta, reportes de naves Alien que han aterrizado y el total de vida que queda, la cual decrecerá y eventualmente será completamente aniquilada si no localizas las naves aterrizadas y las destruyes. Si fallas, el planeta será exterminado y causará tu propia destrucción. La 2 da detalles de tu unidad de potencia, fuel, potencia y temperatura.

Cuando desees dejar un planeta incrementa tu potencia y guía tu nave hacia arriba usando el cursor de navegación/láser. Demasiada potencia podrá causar un recalentamiento y un corte automático de tu fuerza hasta que la temperatura vuelva a un nivel aceptable.

Tu defensa se indica en la pantalla nivel 1, se indican tus defensas delanteras, izquierda y derecha.

La parte inferior derecha de la pantalla muestra todos estos indicadores de situación

y a la derecha de cada uno está el indicador global, que aparecerá verde si los niveles son aceptables, ambar si están disminuyendo y rojo si la situación está llegando a ser crítica. Si el desastre es inminente esta luz roja centelleará.

SUGERENCIAS

Si progresivamente ganas experiencia serás capaz de juzgar la velocidad de las naves Alien, algunas van lentas, otras tan rápidas que puedes correr el riesgo de recalentar tus motores.

Si tu láser se recalienta puedes utilizar tus torpedos de neutrones para defenderte, pero este armamento es limitado y pueden ser dinámicamente dar en el blanco, pero algunas naves Alien tienen sensores que pueden detectarlos y automáticamente evitarlos. Todas las naves Alien reaccionarán y cambiarán de direcciones si sucesivamente apuntas y disparas sobre ellos.

El número de disparos necesarios dependerá de su propia situación y condición, algunos serán destruidos fácilmente, a otros necesitarás acertarlos muchas veces para destruirlos.

Ten cuidado, no aterrices en un planeta que esté próximo a ser destruido, puede ser preferible buscar una puerta hyper-espacio para rearmarte y repostar en algún otro planeta.

Es importante para ti encontrar el balance correcto de toda la información, y por supuesto tu habilidad es el factor más importante.

CONTROLES

Si estás usando el teclado los controles son:

Q = Arriba. Espacio = Láser. A = Abajo. Z = Torpedo de neutrones.

P = Derecha. o = Acelerar velocidad. O = Izquierda. q = Reducir velocidad. 1 a 5 = Instrucciones de situación.

Si usas el joytick, éste reemplaza los movimientos de dirección y el láser.

Las demás teclas permanecen igual.

CARGA

CTRL y tecla pequeña de ENTER, o si usas CPC 128: I TAPE y CONTROL/ENTER.

FUTURE SHOCK

CONTROLES

Mover Glob Izquierda: Z.

Mover Glob Derecha: X.

Movimiento de Puzzle: aplicable a posición de cuadros negros.

Z = Izquierda. * = Arriba. X = Derecha. ? = Abajo.

MENUS

Presiona tecla 1 para i) poner puzzle,
ii) imitar puzzle,
iii) mezclar puzzle.

Presiona tecla 2 para i) sentido encendido/apagado,
ii) música encendida/apagada,
iii) abandonar el juego.

Presiona tecla 3 para saber cuántas piezas has recogido.

Presiona tecla 4 para mostrar el autor del juego.

Mueve la barra elegida arriba y abajo con las teclas *, y, ?, entonces elige con RETURN.

Para salir del puzzle presiona de nuevo la tecla relevante.

TUT'S PYRAMID

Como todos los grandes faraones el Rey Tut quiere que sus restos descansen en una pirámide colosal, como lo hicieron sus predecesores.

Cada día de vida del Faraón le lleva más cerca del final y las pirámides no nacen de los árboles.

Tú, el Ingeniero Oficial de Pirámides has sido designado por la Comisión Real de Poderosos para hacer la estructura. Debes construir la pirámide completa y poner el Tesoro de Tut dentro de ella antes de que el Faraón muera.

Debes recorrer el desierto y sobrevolarlo en tu alfombra mágica. Para construir la pirámide necesitarás grandes bloques de piedra que puedan ser ensamblados en una determinada parte del desierto.

Cuando el fuego está cargado:

Presiona R para redefinir teclas.

Presiona S para jugar.

Hay tres controles para tu alfombra mágica: Arriba, Izquierda y Derecha.