



GOLFERS



SPECTRUM



BELL WURK

REACT

TIME

## AUSTRALIAN GAMES

AMSTRAD  
AM 634



AMSTRAD



## AUSTRALIAN GAMES

SPECTRUM, AMSTRAD,  
AMSTRAD DISCO, SP +3

### INSTRUCCIONES DE CARGA

**Cassette CBM 64/128:** Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette.

**Cassette Spectrum 48/128K, +2:** Teclea LOAD"" y pulsa INTRO. Pulsa PLAY en el cassette.

**Cassette Amstrad CPC:** Pulsa simultáneamente las teclas CTRL e INTRO pequeña. Pulsa PLAY en el cassette.

**Disco Amstrad CPC:** Inserta el disco en la unidad. Teclea RUN""DISK y pulsa INTRO. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

### CONTROLES

#### CBM:

Joystick: Jugador 1: puerta 2; jugador 2: puerta 1.

#### Spectrum:

Joystick: Kempston/Sinclair compatible.

Teclado:

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE: DISPARO.

#### Amstrad:

Joystick compatible.

Teclado:

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE: DISPARO.

### PRUEBAS

#### Salto y panzada

1. Pulsa DISPARO para empezar.
2. Para que el saltador respire mueve el joystick arriba y abajo con movimientos regulares en relación con el pecho del saltador. Si tu ritmo es correcto, el contador de respiración subirá. No dejes que el saltador coja o suelte demasiado aire durante demasiado tiempo porque bajará rápidamente el contador de respiración.
3. Antes de que se agote el tiempo (mira el contador) o cuando el indicador de respiración esté al máximo, pulsa DISPARO cuando el saltador haya inspirado profundamente. Entonces saltará.
4. Cuando el saltador se encuentre en el punto más alto de su salto, mueve el joystick a izquierda o derecha hasta que se ponga en línea recta. De esta manera conseguirás una gran zambullida y ganarás más puntos.

#### Fútbol playero

1. Pulsa DISPARO para empezar.

Versión Amstrad

Esta es tu oportunidad de conocer seis genuinos juegos australianos. Desde el típico lanzamiento del boomerang hasta la pesca del pez vela, Australian Games te da una genuina y refrescante visión de la típica diversión australiana.

2. La barra del contador de patada se empezará a mover hacia la izquierda (abajo - Spectrum/Amstrad). Pulsa DISPARO cuando esté al máximo. De esta manera ajustas la potencia de la patada.

3. Después la barra empezará a moverse hacia la derecha (arriba - Spectrum/Amstrad). Pulsa DISPARO cuando la barra llegue al centro del contador. De esta manera ajustas la dirección de la patada.

4. Cuando el balón vuele por el aire, mueve el joystick a izquierda o derecha para colocar al "Catcher".

5. Para coger el balón pulsa DISPARO y arriba para cogerlo por encima de tu cabeza o DISPARO y abajo para cogerlo tirándote al suelo.

NOTA: El contador se moverá en dirección contraria cuando des una patada de derecha a izquierda.

### BOOMERANG

1. Pulsa DISPARO para empezar.
2. La barra del contador empezará a moverse hacia abajo. Pulsa DISPARO cuando llegue al punto más bajo.
3. La barra empezará a moverse hacia arriba. Pulsa DISPARO cuando cruce la línea divisoria.
4. Cuando el boomerang esté volando, mueve el joystick a izquierda o derecha para seguir o interceptar su vuelo.
5. Cuando el boomerang regrese, y dependiendo de la altura a la que llegue, pulsa

DISPARO para cogerlo de forma estándar, DISPARO + arriba para cogerlo por encima de tu cabeza o DISPARO + abajo para cogerlo tirándote al suelo.

### CARRERA DE BARCOS

1. Pulsa DISPARO o SPACE para empezar.
2. Mueve el joystick a izquierda y derecha con movimientos rápidos, pero regulares.
3. Para saltar sobre los objetos pulsa DISPARO.

### TIRO A LA BOTELLA

1. Pulsa DISPARO para empezar.
2. Apunta con el cursor sobre las botellas que vuelan y pulsa DISPARO.

NOTA: Si disparas contra los pájaros, no ganarás ningún punto y perderás el disparo.

### PESCA MARLIN

1. Pulsa DISPARO para empezar.
2. Mueve arriba o abajo para cambiar la fuerza del sedal.
3. Mueve a izquierda o derecha para determinar la dirección del lanzamiento.
4. Para lanzar el sedal pulsa DISPARO. La barra del contador empezará a moverse hacia abajo. Vuelve a pulsar DISPARO cuando llegue al punto más bajo.
5. La barra empezará a moverse hacia arriba. Pulsa DISPARO lo más cerca posible de la línea divisoria. De esta manera lanzarás el sedal.

Para recoger el sedal pulsa y mantén presionado el botón DISPARO. Si el anzuelo aterriza o es recogido cerca de la zona donde se encuentra Marlin, éste picará el anzuelo.

6. Si enganchas a Marlin, tendrás que sacarlo. Esto se realiza tensando o soltando el sedal mientras sacas a Marlin del agua.

7. Para soltar el sedal mueve hacia arriba el joystick, para tensarlo muévelo hacia abajo.

NOTA: Si el sedal está demasiado tenso y el pez es demasiado fuerte, el sedal se romperá.

8. Para sacar a Marlin del agua sigue enrollando el sedal (pulsando DISPARO) y mantén hacia abajo el joystick cuando esté cerca del barco.

### CREDITOS

Aussie Games Copyright© 1989 Beam Software, all rights reserved.

Prohibida la reproducción, transmisión, a  
o préstamo de este programa sin la autor  
expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.  
Serrano, 240 - 28016 Madrid