

BREAKTHRU

CARGA

LOAD "DISK" + ENTER

CONTROLES DE TECLADO

Válidos para Spectrum y Amstrad

Z: Izquierda. X: Derecha.
R: Arriba. D: Abajo.
S: Disparo. Espaciador: Salto.

La versión para Commodore sólo funciona con joystick.

INSTRUCCIONES

Tu misión: Recuperar el PK430, el revolucionario avión de tu patria.

Su situación: 400 millas detrás de las líneas enemigas.

Posibles armas enemigas: Lanzallamas, helicópteros, tanques, jeeps, minas...

Tus armas: El vehículo armado más sofisticado del mundo.

Puntos fuertes enemigos: Montañas, puentes, campos, ciudad, aeropuerto.

Misión: VITAL.

Consecuencias: DEBES LLEGAR.

Montañas: Encontrarás minas y pequeños grupos de hombres que intentarán demorar y destruir tu vehículo. Las caídas de rocas y las avalanchas de barro deben ser evitadas; por otra parte, en el túnel te esperan tanques con lanzallamas.

Puente: Los defensores del puente, armados con vehículos blindados que lanzan misiles, intentarán evitar que pases. El puente ha sido volado y tendrás que saltar de una parte a otra.

Campo: Cruza el campo por donde las defensas sean más difíciles y tendrás además un obstáculo de agua al final.

Ciudad: Lucha con el enemigo, y si sales con vida, LLEGARAS hasta el avión.

Aeropuerto: Corre hacia el avión evitando los lanzallamas y todo lo demás que te tire el enemigo en su último intento de detenerte.

© 1986 DATA EAST
© 1986 US GOLD

THREE WEEKS IN PARADISE

SPECTRUM

CARGA

LOAD "DISK" + ENTER

Una vez cargado, sonara el tema musical. Pulsa cualquier tecla para empezar.

EL JUEGO

El juego comienza con Wally solito en la jungla, buscando a sus queridos padres, Wilma y Herbert.

Para rescatarlos de los Can Nibbles (la tribu que vive en la isla), Wally debe encontrar y utilizar ciertos objetos que encontrará en su larga y ardua caminata. Algunos objetos (por ejemplo, el ha cha) son evidentes, otros tendrán que usarse de manera mas misteriosa (el Agujero).

Hay muchos animales peligrosos en la jungla. Algunos, sin embargo, pueden ser amansados si se les trata adecuadamente. Como todos sabemos, los Wally son una raza que se extingue. ¿Podrás salvarlos, o tendrán los Can Nibbles un gran festín?

CONTROLES

JOYSTICK



Salto Botón de Disparo

TECLADO

Izquierda Q, E, T, U, O

Derecha W, R, Y, I ó P

Salto Fila inferior

Teclas 1 + 2 Coger/Soltar objetos uno y dos

Tecla 4 Pausa

Teclas de 'A' a ENTER= Entrar en pantalla/Nadar/Disparar/Subir/ Usar objeto.

(Hay ciertas pantallas de las que se puede salir por sitios que no sean los dos extremos. Usa las teclas de 'A' a ENTER para salir así).

Vuelta al Menú: CAPS SHIFT + BREAK juntos.

La tecla 3 te permite cambiar el color de Wally.

©1985 MIKRO GEN

PHANTOMAS 2

Tu misión da miedo. Debes destruir al malvado Conde Drácula que asola la región. El escenario de tu pesadilla es el Castillo de este malévolo personaje.

A lo largo de 95 horripilantes habitaciones te verás asediado por los esclavos de Drácula, intenta evitar que te atrapen y consigue la mayor cantidad de alimento.

Si reúmes las 5 llaves y las introduces en sus 5 cerrojos correspondientes habrás realizado una parte muy importante de tu misión.

Para conseguir cada llave debes encontrar un determinado objeto y fijarlo al "generador por pedales", si así lo haces podrás saltar el enorme foso.

La segunda parte de tu misión consiste en abrir las 6 contraventanas mágicas pulsando los interruptores adecuados.

Finalmente busca el martillo y la estaca y camina veloz a la parte superior del castillo para coger la cruz.

En este instante serás teletransportado al espacio para librar la confrontación final en la que podrás utilizar el arma láser y la mochila autopropulsada.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMADOR: Emilio Salgueiro.

GRAFICOS: Santiago Morga y Satcho.

DISEÑO ARTÍSTICO: Alfonso Azpíri.

TECLAS DE CONTROL:
CURSORES = MOVIMIENTOS.
SPACE = DISPARO

CARGA. LOAD "DISK" + ENTER

CARGA

LOAD "DISK" + ENTER

USANDO EL MENU

Pulsando la M durante la primera pantalla o la modalidad demostración, se verá el menú y las opciones.

- S = Comenzar partida.
- P = Cambio 1 ó 2 jugadores.
- L = Cambio de nivel.
- C = Editor de controles.

EDITOR DE CONTROLES

Selecciona una de estas teclas:

- J = Seleccionar joystick.
- O = Definir teclas.

a) Hay seis teclas a definir: izquierda, derecha, arriba, abajo, puñetazo o patada. Cuando uses el joystick, el botón de disparo te permite dar puñetazos o patadas, puedes alternar entre ambas posibilidades pulsando el espaciador (SPACE).

b) Pausa = H. No se puede cambiar esta tecla, ni pueden escogerla ninguno de los jugadores.

c) Cuando se elige una partida para dos jugadores, el Jugador 2 puede usar el editor de controles una vez que el otro haya pulsado ENTER.

d) Con un Interface Sinclair ZX 2, el portal está indicado con LH3 (izquierda) o RH3 (derecha).

OBJETIVOS

Eres el maestro de Kung-Fu. Pasa por el templo del mago para rescatar a la joven cautiva. Usa tus artes marciales para derrotar a los guardianes armados, dragones, demonios y otros obstáculos que cierran tus pasos. Empiezas en el primer piso, y deberás llegar al quinto piso para hacer el rescate. Al comenzar, tienes tres vidas. Cada 40.000 puntos que consigas te darán una vida más. Debes llegar a las escaleras que hay al final de cada piso antes de que se te acabe la energía, o se te termine el tiempo. Si no llegas, perderás una vida.

Para pasar por un piso debes derrotar a todos los que se te interpongan en tu camino. Sube las escaleras. Al llegar allí se pondrán los contadores de tiempo y energía a sus niveles de comienzo. Cuando hayas completado el quinto piso, tu tarea ha terminado: has rescatado a la bella joven.

Nota: El juego sigue, volviendo al piso primero, pero con un mayor nivel de dificultad.

ENEMIGOS

Guerrilleros: Se te acercarán desde cualquier lado e intentarán agarrarte, rebajando tu energía. Sólo tendrás que darles una patada o puñetazo a cada uno para derrotarle. Si te agarran, mueve el joystick de lado a lado para quitártelos de encima.

Tiradores de Cuchillos: Se te acercan desde los lados tirando afilados cuchillos. Agáchate o salta para evitar los cuchillos. Para derrotarlos, debes golpear dos veces, o darles dos patadas.

Serpientes: Estas aparecen al caer los jarrones al suelo. Puedes destruir los jarrones según caen con un golpe o una patada, pero no matarás las serpientes. Son pequeñas y rápidas. Evita el contacto con ellas saltando según se acercan a tus pies.

Dragones: Salen de los balones según llegan al suelo. Puedes destruir los balones antes de que lleguen al suelo, o derrotar al dragón con un solo golpe o patada, pero ten cuidado con las llamas.

Globos místicos: Flotan cerca de tu cabeza, y pronto explotarán en peligrosos fragmentos. Puedes usar un «salto y patada» o «puñetazo» para destruir el globo antes de que explote.

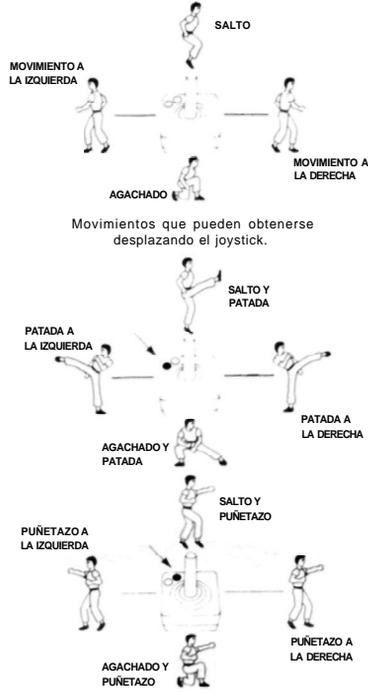
Gnomos: Se acercarán a ti dando volteretas. Quédate de pie o usa un «agachado y patada» o «puñetazo» para derrotarlos.

Avispas: Aparecerán desde varios sitios para picarle. Dale una «patada» o un «puñetazo» para matarlas.

Guardianes: En cada piso, los guardianes te obstaculizarán el paso a las escaleras. Deberás avanzar y darles «patadas» o «puñetazos» varias veces, hasta que sus energías se agoten.

CONTROLES

Puedes controlar tu jugador con joystick o con teclado. Selecciona K o J cuando te lo indiquen. Si seleccionas patada/puñetazo combinado, o joystick, entonces el botón de disparo sirve de control de patada. Pulsando el Espaciador en el teclado, el botón de disparo se convertirá en control de puñetazo.



Movimientos que pueden obtenerse desplazando el joystick.

Movimientos que pueden obtenerse desplazando el joystick con el botón señalado pulsado.

PARA DOS JUGADORES

Sólo un jugador puede jugar a la vez, por lo que el juego va alternando entre el jugador 1 y el 2 cada vez que se pierde una vida. Si un jugador pierde todas sus vidas antes que el otro, el que queda seguirá jugando todas sus vidas restantes, una detrás de otra.

PUNTUACION

ENEMIGO	Derrotado con Left (izquierda), Right (derecha) o Squatting Kick (agachado y patada)	Derrotado con Punch (puñetazo), Squat Punch (agachado y puñetazo) o Jumping Kick (salto y puñetazo)
Guerrilleros..	100	200
Tirador de Cuchillos,	500	800
Jarra o Balón ...	300	200
Dragón,	2.000	2.000
Globo flotante ..	1.000	1.000
Gnomo	200	300
Gnomo saltante.	400	400
Avispa.	500	600
Guardianes	?	?

CONTROLES EN TECLADO

Pausa: Pulsa H. Para recomenzar, pulsar cualquier tecla.

Terminar: CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT juntos.

© 1986 IREM Corp.
© U. S. GOLD. S. A.