

# ¡GENIAL!

## ERBE

### INDICE

INDIANA JONES	5
OUT RUN (Amstrad-Commodore-Spectrum-Spectrum +3)	7
OUT RUN (MSX)	13
THUNDER BLADE	15
VIGILANTE	23
BARBARIAN II	25

## INDIANA JONES

### CARGA

**Spectrum:** LOAD"" y ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

**Commodore:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

**MSX:** Para cargar teclea "CAS: y pulsa RETURN.

### CONTROLES

**Commodore:** El joystick + botón disparo.

**Otros:** Usar joystick o teclado.

	ATARI	AMSTRAD	SPECTRUM
Arriba	Q	Q	Q
Abajo	A	A	A
Izquierda	O	O	O
Derecha	P	P	P
Disparo	Espacio	@	Caps

i  
3

### Controles MSX

S: Pausa.

M: Música On/Off.

Cursores + Space

Joystick en puerta 1.

### EL JUEGO

Indy se encuentra en el remoto pueblo indio de Mayapore que fue en su día protegido por la poderosa piedra sagrada Sankara. Al ser robada la piedra sobrevino el desastre y desaparecieron dos niños del pueblo. Indy los descubre secuestrados en el malvado palacio de Pankot, casa del Majará. El palacio es además el templo secreto de la Secta de la Muerte Thugee. El gran sacerdote Mola Ram ha obligado a los niños a escarbar en las minas Thugees en busca de piedras preciosas y de las piedras segradas Sankara.

Todo el juego tiene lugar debajo del palacio. Tú eres Indiana Jones y tu misión es rescatar las piedras sagradas Sankara.

**Nivel 1:**

Indy debe rescatar a los niños y luego evitar que le alcancen los malvados Thugees que le persiguen por la mina.

**Nivel 2:**

Al llegar a la entrada del túnel, Indy se sube en una vagoneta, ya que le siguen persiguiendo los Thugees; debe intentar no salir de las vías, teniendo en cuenta que a veces faltan raíles y que hay saltos, murciélagos y hasta un Thugee gigante.

**Nivel 3:**

En el Templo Maldito, Indy debe llegar hasta la piedra Sankara, que está delante de Kali, la diosa de la Muerte. Una vez que haya cogido la piedra, Indy sale hacia la mina.

Esto se repite hasta que recupera tres piedras. Luego ya sólo queda escapar por un puente colgante. Si tienes éxito obtendrás una "ronda de bonificación".

Usa el botón de disparo para usar el látigo, que se desplegará en la dirección que estés mirando.

Puedes usar el látigo para atacar a los guardias Thugee, matar murciélagos, romper las cerraduras de las celdas donde están los niños, etc...

© 1985 LUCASFILM & ATARI GAMES CORP.

## OUT RUN

AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, SPECTRUM +3

**SPECTRUM****NOTA IMPORTANTE:**

*Usuarios de 128K, rebobinar la cinta a la cara B en el momento en que el juego da el menú y empieza a sonar la música.*

**DATOS HISTORICOS**

Con nueve meses de trabajo de numerosas personas, OUT RUN debe ser de las más grandes, si no la más grande, de las conversiones de un juego recreativo a ordenador doméstico de todos los tiempos. El juego reproduce de la manera más realista todos los detalles de la máquina de los bares. Si fuera más realista, te haría falta un carnet de conducir.

**EL JUEGO**

Puedes elegir el recorrido que quieras en tu carrera contra el tiempo para llegar hasta una de las cinco posibles metas. Arranca el motor, coge firmemente el volante, y ¡en marcha! Evita las colisiones y ¡no te salgas de la carretera!

**Para usar las marchas.** Estas te ayudarán a acelerar, frenar y maniobrar en las curvas. Usa una marcha baja para empezar, hasta que hayas cogido velocidad, y luego cambia y acelera a tope. En las curvas mantén la marcha baja, y en las rectas vuelve a subir.

**Indicaciones de pantalla:**

**Puntuación:** Según vas avanzando observarás que la puntuación sube automáticamente.

**Tiempo:** Cada parte del recorrido debe ser completada en un tiempo máximo. El tiempo empieza a descontarse en cuanto arranques.

**Velocidad:** La velocidad se indica en kilómetros por hora.

**Límite de tiempo:** Si no completas el recorrido en el tiempo establecido serás descalificado y tendrás que volver a empezar. El límite de tiempo varía, pero siempre sabrás cuál es, ya que aparece bajo el rótulo TIME en pantalla.

## INSTRUCCIONES EN PANTALLA

**Commodore 64/128:** El juego tiene cinco distintos recorridos, como se ve en el dibujo. Puedes elegir cualquier recorrido que quieras. Cada uno tiene un fondo distinto, y es un juego completo que deberá cargarse por separado. Cuando hayas terminado un recorrido, o se te haya terminado el tiempo, y quieras cargar otro recorrido, deberás apagar el ordenador, encenderlo de nuevo y cargar el recorrido deseado. Cuando juegues la primera vez, carga cada recorrido secuencialmente según aparece en la cinta.

**Carga:** SHIFT + RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor.

**Spectrum 48k o 128k:** LOAD ""ENTER

Teclas: Q = Acelerar; A = Frenar; O = Izquierda; P = Derecha; M = Cambio de marchas; H = Pausa; R = Vuelta al comienzo.

**Spectrum +2:** Según el ordenador podrás usar o no el contador. Si no puedes, sigue las instrucciones en pantalla que te indicarán STOP o PAUSE THE TAPE.

**Spectrum +3 (disco):** Enciende el ordenador. Mete el disco y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones en pantalla.

**Amstrad:** CTRL + ENTER. Lee la nota adicional más adelante. Las teclas son redefinibles.

**Nota para Spectrum/Amstrad en cinta:** hemos incluido un esquema para que puedas apuntar números de contador una vez que hayas puesto tu contador a cero antes de cargar la cinta (Spectrum o Amstrad).

La cinta tiene 25 trozos cortos de datos, grabados secuencialmente (del 1 al 15 inclusive). Hay muchas maneras de viajar desde START hasta las metas A, B, C, D y E. Siempre deberás viajar hacia adelante, eso sí. Al final de cada tramo llegarás a una bifurcación, donde deberás elegir entre el camino de la derecha y el de la izquierda. Por ejemplo, el final del tramo 1, puedes elegir entre el 2 y el 3. Una vez elegida la ruta deseada, el ordenador te dará un aviso para que cargues el tramo siguiente. Pulsa PLAY en la cassette, y el ordenador se encargará de buscar él solo el trozo correcto de datos. Una vez cargado, pulsa STOP o PAUSE rápidamente en tu cassette. El borde de la pantalla se pone AZUL cuando encuentra el bloque de datos necesario.

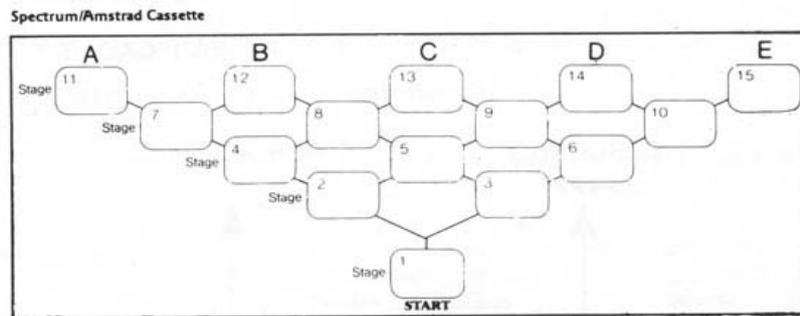
Recorre tu tramo elegido. Repite la operación cuando llegues a la bifurcación siguiente. Cuando hayas completado un recorrido completo de cinco tramos, rebobina la cinta y podrás hacer otro recorrido igual (u otro totalmente distinto, claro).

Si se te termina el tiempo durante el recorrido deberás también rebobinar y volver al comienzo de la carrera.

## COMO CARGAR DATOS MAS DEPRISA EN SPECTRUM Y AMSTRAD

Si escribes los número del contador en los recuadros del dibujo que sigue, tendrás un acceso más directo a las rutas que quieras recorrer. Sugerimos que la primera vez que hagas un nuevo recorrido no rebobines ni adelantes rápidamente la cinta, ya que los datos están grabados secuencialmente (1, 2, 3, etc. hasta 15). Cuanto te lo indique el ordenador, pulsa PLAY en la cassette y permite que los

datos correctos se carguen (el borde se vuelve azul cuando encuentra el bloque correcto de datos; el resto del tiempo se queda en rojo). En cuanto termine de cargar pulsa rápidamente STOP o PAUSE. Apunta la lectura del contador. Ejemplo: cuando hayas llegado al final del tramo 9, te encuentras con que tienes que elegir el 13 o el 14. Tendrás que esperar que el ordenador pase por los datos de los tramos 10, 11 y 12 antes de llegar hasta el 13 o 14. Apuntando la lectura del contador, la próxima vez que pases por ese recorrido podrás adelantar la cinta directamente hasta el comienzo de uno de esos dos tramos. Acabarás teniendo apuntados así todos los comienzos de tramo, y ya te será fácil seguir cualquier camino escogido.



## CONTROL POR JOYSTICK TODOS LOS ORDENADORES

### Controles adicionales:

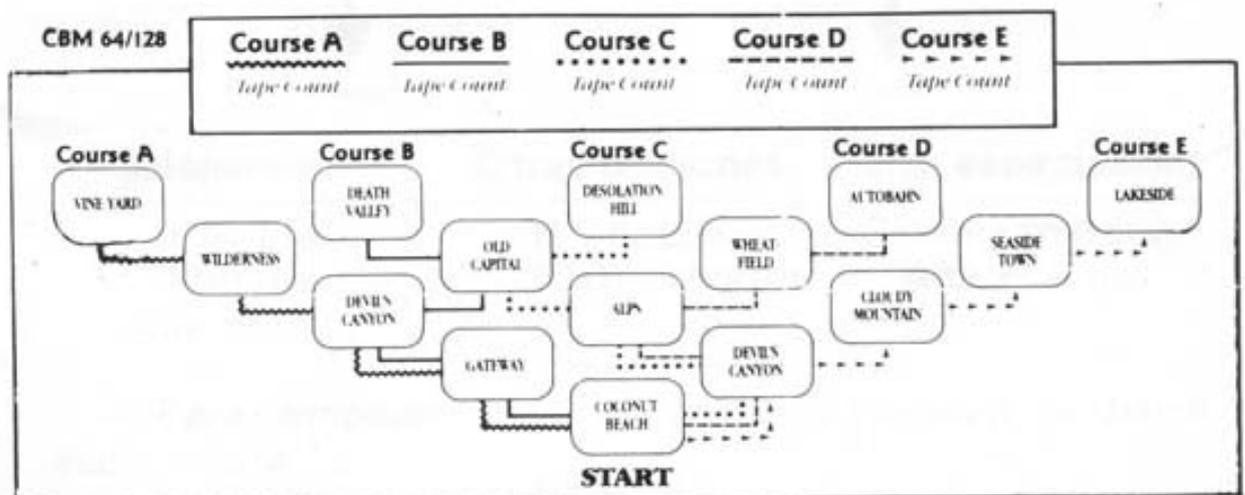
**Disparo:** Cambio de marcha.

### Commodore 64 solamente:

Izquierda y derecha. Selecciona música o apágala.

Izquierda y derecha. Selecciona iniciales (Tabla de Honor).

Disparo: Escribe inicial seleccionada (Tabla de Honor).

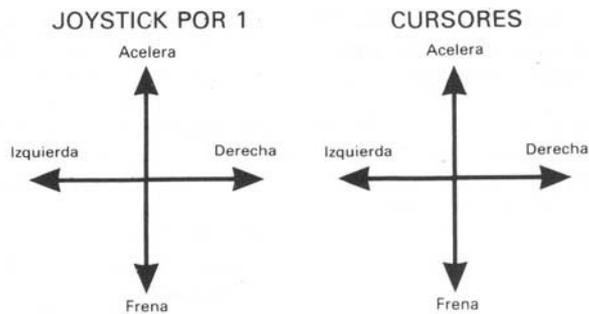


## OUT RUN MSX

### INSTRUCCIONES DE CARGA

BLOAD"CAS:",R

Este juego se puede controlar con:



<u>Disparador</u>	<u>Otras opciones</u>	<u>Barra espaciadora</u>
Cambia	H - Pausa	Cambia marcha
Marcha	FS/F10 - Abortar	Alta — Baja
Alta - Baja		

- Para empezar a jugar pulsa disparador o barra espaciadora.
- Para cambiar la música que te acompaña durante el juego mover una de las direcciones del joystick o cursor (hay dos músicas) antes de empezar a jugar.

® 1986 SEGA.

© US GOLD 1987.

## THUNDER BLADE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

### ESCENARIO

14

Tu país ha sido invadido por las fuerzas rebeldes de un dictador despiadado e implacable, el General Swindells. Tus tropas están cansadas de luchar contra el potente y sofisticado sistema de armas de los rebeldes y tu gobierno será derrocado en poco tiempo. U. S. G. H. Q. te ha encargado que en un último intento te enfrentes al enemigo utilizando una de sus más modernas naves de vuelo, el helicóptero de ataque Thunder Blade. Como veterano en múltiples combates aéreos ¿podrás conseguir lo que parece imposible?

Los pormenores de tu misión se encuentran detallados en varias etapas estratégicas:

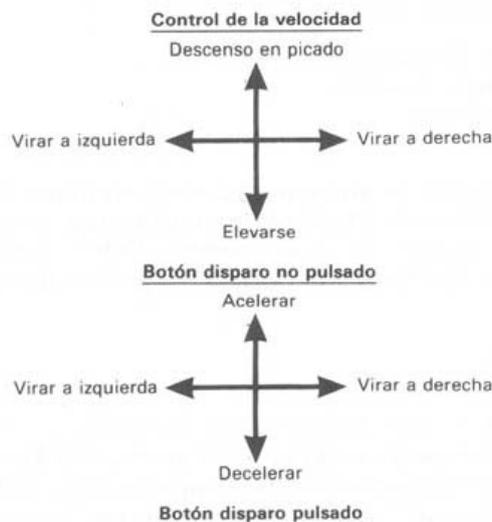
1. Ciudad Skyscraper.
2. Montaña/desierto.
3. Delta del río.
4. Refinería.

En cada etapa te enfrentarás a los ejércitos de tierra y aire que defenderán a toda costa una de sus superfortalezas. Destruyela cueste lo que cueste. Sólo cuando hayas destruido la última de sus fortalezas podrás descansar.

## EL JUEGO

Empiezas la partida con cinco helicópteros de reserva (dos helicópteros de reserva en la versión C64). La partida termina cuando todos tus helicópteros son destruidos o cuando consigas hacerte con la última fortaleza. Cada 20.000 puntos ganas un nuevo helicóptero (100.000 puntos en C64). Te enfrentas al enemigo desde un punto de vista horizontal y vertical. El avanzado sistema de armamento de Thunder Blade incluye una cadena de cañones de fuego rápido, que utiliza para ataques aéreos como, por ejemplo, contra aviones o helicópteros enemigos. Los objetivos enemigos de tierra y mar pueden ser destruidos con misiles dirigidos aire a tierra. Recuerda que los misiles no están preparados para fuego rápido y cuando los utilices cuida tu coordinación y precisión. Los cañones y los misiles pueden disparar todos los objetivos. Para acertar a tu objetivo (en tierra o mar) colócate en línea con el aparato y pulsa el botón DISPARO.

## CONTROLES DEL JOYSTICK

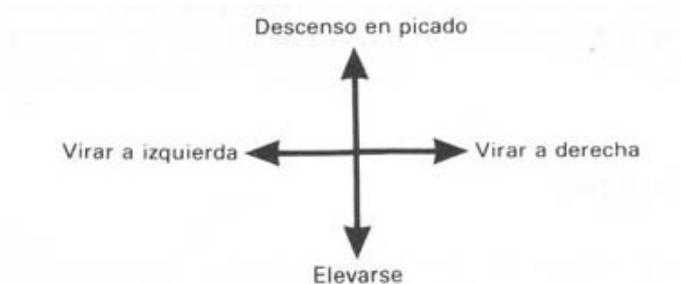


## CONTROLES DEL TECLADO

	<u>C64</u>	<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>	
Velocidad joystick	F7			
Velocidad teclado	F1			
Pausa	Space	H	H	
Continuar música	M			
Sonido FX	S			
Arriba		Q	Q	
Abajo		A	A	
Izquierda		O	O	
Derecha		Space/	Space/	
Disparo		Shift/		Shift/

## CONTROL DE LA VELOCIDAD DEL TECLADO

	<u>C64</u>	<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>
Acelerar	F1	E	E
Desacelerar	F3	D	D



**Nota para usuarios de Spectrum/Amstrad:** Una vez seleccionado el joystick puedes elegir entre controlar la velocidad vía joystick o a través del teclado.

## PUNTUACION

Ganas puntos cuando destruyes a las siguientes naves enemigas:

1. AH-6NS. Helicóptero de ataque Halcón-Gorrión.
2. Tipo 74. Tanque Tigre Bengalí.
3. F-14 Jet. Caza.
4. A4U-N2. Avión Caza Corsario.
5. ASH-07. Crucero de Torpedos Barracuda.
6. Fortaleza Móvil de la Etapa 1: SRS-78A1. Pájaro Negro.
7. Fortaleza Móvil de la Etapa 2: Avión de transporte de tropas.
8. Fortaleza de la Etapa 3: BA-001. Buque de invasión Mermaster.
9. Fortaleza de Mando de la Etapa 1.

La Fortaleza de Mando es el centro base de los rebeldes y destruyéndola, tu país quedará liberado.

Su identidad es casi desconocida, ya que ninguno de los que la ha visto ha vivido para contarlo.

Ganas puntos al final de cada nivel. El número de puntos depende de la cantidad de naves que hayas destruido. También ganas puntos por tiempo.

## SUGERENCIAS

En cada etapa, el enemigo ataca siguiendo ciertos patrones. Si los identificas sabrás dónde colocarte, hacia dónde disparar y cuándo. Destruye a todos los enemigos que puedas si quieres ganar puntos y helicópteros.

No todos los enemigos te atacarán, pero no confíes demasiado y si los ves moverse o te parecen peligrosos, dispáralos.

## ESPECIFICACIONES

### Status:

- Avanzando helicóptero de ataque.

### Rendimiento:

- Velocidad máxima: 202 nudos (a 6.402 kg.).
- Velocidad máxima de crucero: 163 nudos.
- Rango: 601 km. (consumo interno de combustible).
- Duración del combustible: 3 horas, 12 minutos.
- Tasa vertical de despegue: 1.500 pies/minuto.
- Altitud máxima: 6.000 m.

#### **Armamentos:**

- Cañones de fuego rápido de 30 mm., 1.500 cartuchos.
- Misiles dirigidos aire a tierra (ilimitados por partida) muy apropiados contra tanques.

#### **Protección:**

- Asiento del piloto blindado.
- Tanques de gasolina resistentes a cualquier colisión.
- Cadena de armas plegable en el caso de colisión.

#### **Dimensiones:**

- Rotor principal: 1,5 m.
- Rotor de cola: 2,9 m.
- Longitud del fuselaje: 15,2 m.
- Altura total: 3 m.

#### **Motores:**

- Dos U.S.G. motores turbo cada uno, con 1.700 shp a nivel del mar.

### **INSTRUCCIONES DE CARGA**

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

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

**128k:** utiliza la opción LOADER y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.

**Disco Spectrum +3:** Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

**Cassette Amstrad CPC:** Pulsa CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

**Disco Amstrad CPC:** Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

#### **Intrucciones de carga: MSX**

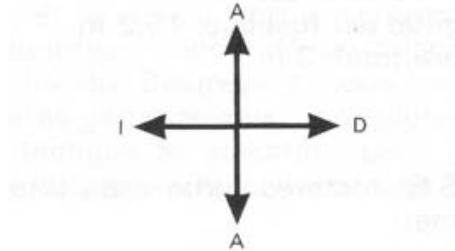
RUN"CAS:

### **CONTROLES**

#### **Teclado**

O: Izquierda.  
P: Derecha.  
Q: Arriba.  
A: Abajo.  
Acelerar: SPACE + Q.  
Decelerador: SPACE + A  
Disparo: SPACE.

## JOYSTICK



NOTA: El juego está grabado en la cara A (programa principal) y las 8 fases en la cara B

© US GOLD

## VIGILANTE

**SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**

### CARGA

#### **Spectrum 48/128, +2**

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

#### **Spectrum +3**

Inserta el disco, enciende el ordenador y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Compatible con los joystick Kempston y Sinclair.

#### **Cassette Amstrad CPC**

18

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

#### **Disco Amstrad CPC**

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

#### **Cassette CBM 64/128**

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP a la vez. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.  
Sólo joystick.

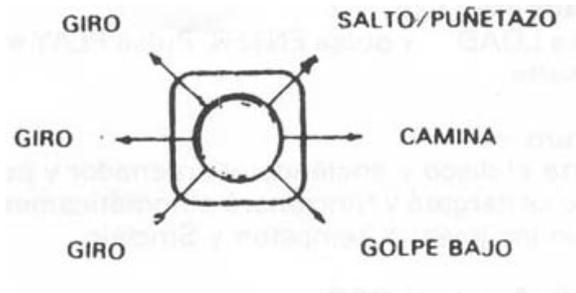
## CONTROLES

### Teclas (Spectrum, Amstrad)

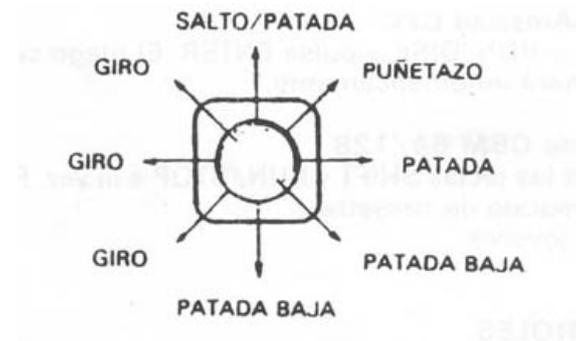
Q: Arriba; A; Abajo; O: Izquierda; P: Derecha, y M: Disparo.

### Joystick (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Sin presionar el botón de disparo



Presionando el botón de disparo



## BARBARIAN II

MSX

### PRÓLOGO

Al final de Barbarian, éste denotó a los guerreros de Drax y liberó a la princesa Mariana de su terrible encantamiento.

19

### ELECCION DE PERSONAJE

Puedes elegir entre ser Barbarían o princesa Mariana. Al principio del juego aparecerán los dos personajes. Elige a tu guerrero moviendo el joystick a izquierda o derecha y pulsando el disparador.

### NIVELES

Debes luchar por superar tres niveles -las tierras devastadas, las cavernas y los calabozos- antes de llegar al cuarto nivel -el santuario interno de Drax-. Estos niveles deben ser jugados en el orden correcto.

Cada uno de los tres primeros niveles es un laberinto de unas 28 pantallas. A la vista de cada pantalla se puede andar hacia la izquierda, la derecha, o entrar en puertas o cavernas en la parte trasera de la pantalla.

La dirección en la que caminas, vista en el mapa, cambia continuamente y, por tanto, se te ha provisto de un compás (en el cual la espada siempre apunta hacia el Norte), que está en la parte de abajo de la pantalla.

Al llegar a la salida hacia el siguiente nivel se encenderá el LEVEL DISPLAY para avisarte. No es aconsejable pasar al siguiente nivel sin recoger antes todos los objetos mágicos que hay (ver más abajo).

## **MONSTRUOS**

En cada uno de los tres niveles debes luchar con seis tipos distintos de monstruos, alguno de los cuales puedes matar con un solo golpe certero.

Estos son:

- Las tierras devastadas: monstruosanzios, hombres Neandertal, simios, pollos mutantes, acuchilladores, flotadores.
- Las cavernas: carnívoros, guarda orc, cangrejos, cosas resbalosas, troll cavernarios y aguijones.
- El calabozo: cosas de fosas, masters del calabozo, grubs gigantes, ojos, gobblers, orclets.

Si sobrevives hasta el santuario de Drax, deberás enfrentarte a un ídolo viviente, el demonio y, finalmente, al temido ¡Drax!

## **OBJETOS MAGICOS**

En cada uno de los tres primeros niveles hay dos objetos mágicos que deberás recoger con el fin de sobrevivir.

- El hacha aumenta tu fuerza.
- El globo te defiende de la muerte provocada por la magia de Drax.
- La poción aumenta tu resistencia.
- La llave abre algunas puertas.
- El escudo te defiende de la muerte inmediata a causa del fuego de Drax.
- La joya inhabilita al ídolo viviente cuando llegas a él.

## **ENERGIA Y VIDAS**

Tu energía se muestra en una barra en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando se agota pierdes una vida.

Empiezas el juego con cinco vidas. Durante el juego puedes conseguir más vidas cogiendo todas las calaveras que veas. Estas tienen fuerza de vida de los guerreros que pasaron antes que tú.

La energía del monstruo con el que te estás enfrentando se muestra en una barra en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando se agota, el monstruo se destruye.

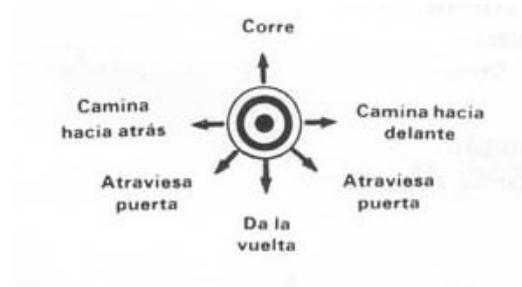
## **PUNTUACION**

Cuanto más difícil sea el movimiento de lucha más puntúa y más daño hace.

## **MOVIMIENTOS DE JOYSTICK**

Estos son tus movimientos del joystick:

## SIN PULSAR EL DISPARADOR



## PULSANDO EL DISPARADOR



Para saltar por encima de agujeros o fosas tendrás que dar un salto corriendo. Si no saltas lo suficientemente lejos, te encontrarás vacilante al otro lado, ¡moviendo rápidamente el joystick de izquierda a derecha quizá puedes salvarte!

## INSTRUCCIONES DE CARGA

**MSX:** RUN"CAS:

## CONTROLES

### Teclado

O: Izquierda.

P: Derecha.

Q: Correr.

A: Dar la vuelta.

SPC: Disparo.

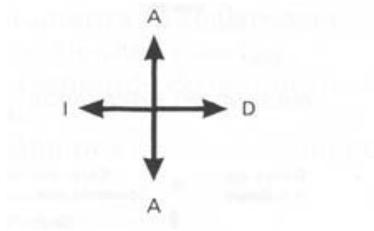
Q + SPC: Salto.

N: Entrar.

SHIFT: Pausa.

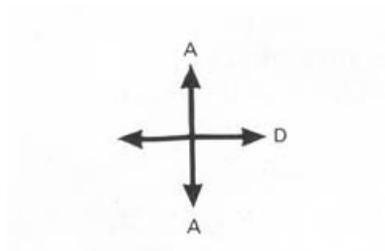
SHIFT + SPC: Abortar.

## Joystick



Disparo: Disparo.  
E: Acelerador.  
D: Decelerar.

## Cursor



© PALACE SOFTWARE, 1988.