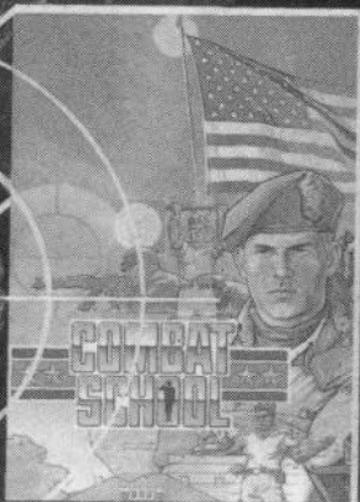


TOTAL

Target
RENEGADE



ERDF

ocean

NOTAS

PACK TOTAL SPECTRUM

PLATOON

NOTA PARA LOS USUARIOS DE 48K

Estáte atento a la carga del juego en tu ordenador. Cuando en el dibujo del juego aparezca el texto **LOADING**, pon el contador del cassette a 000, y cuando el programa te pida que rebobines a la cara B, no hagas caso y sí rebobina la cinta hasta que el contador marque **995** (5 números antes del 000).

TARGET RENEGADE

NOTA PARA LOS USUARIOS DE 48K

Cuando hayas cargado el programa principal, el ordenador estará preparado para cargar las distintas fases. En este momento pon el contador del cassette a 000, y cuando el programa te pida que rebobines la cara B, no hagas caso, rebobina hasta que el contador marque 000 de nuevo.

ARKANOID II (SPECTRUM)

Nota: Es incompatible con el **48K INVES**.

PACK TOTAL AMSTRAD

NOTA PARA USUARIOS DEL CPC464

Cuando cargue el programa principal (que cargará con borde de colorines) y aparezca una pantalla con el mensaje de **SEARCHING...**, poner el contador del cassette a 000. Si en el transcurso del juego aparece un mensaje como "Rewind tape to SIDE B", deberán rebobinar la misma cara de la cinta hasta que el contador esté de nuevo a 000.

TARGET RENEGADE SPECTRUM

CARGA

LOAD = ENTER

Nota Spectrum 48K

Este se carga en cinco partes (una parte por nivel). Cuando hayas completado un nivel, entonces sigue las instrucciones de la pantalla para cargar el siguiente.

Nota Spectrum 128K

Este se carga en cinco partes (una parte por nivel). Cuando hayas completado un nivel, entonces sigue las instrucciones de la pantalla para cargar el siguiente.

Nota Spectrum 128K

El juego completo se carga de una sola vez.

CONTROLES

El juego se puede controlar por joystick o teclado.

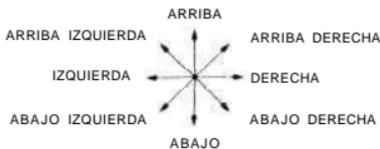
Juego: Kempston o Sinclair en Puertas 1 ó 2

Con el botón de fuego apretado (de cara a la derecha).



* Date cuenta de que estos movimientos son al revés cuando estás de cara a la derecha.

Sin el botón de fuego apretado:



Teclado: completamente redefinible

Jugador 1	Jugador 2
Izquierda: K	Izquierda: 6
Derecha: L	Derecha: 7
Arriba: Q	Arriba: 9
Abajo: A	Abajo: 8
Fuego: barra espaciadora	Fuego: 0

PULSA S para detener el juego.

Este juego tiene una acción de dos jugadores. Si selecciones esta opción significa que puedes ser ayudado por un compañero en tus intentos a través de los diferentes niveles. Sin embargo, cada sección por la que atraveses será cómo consecuencia más difícil, pero tendrás doble poder humano con el cual defenderte. Aprende a cooperar con tu pareja en vez de intentar vencer a los enemigos por separado.

EL JUEGO

Este juego tiene lugar en la sórdida ciudad de Scumbille. Tienes que atravesar cinco niveles, cada uno de los cuales es más difícil que el último. En cada escena te encontrarás con un tipo diferente de maleante que intentará subyugar en diferentes formas mortales, y al final de cada nivel hay una puerta de salida a la siguiente escena. Combinando puñetazos, patadas y usando las armas que se pueden encontrar por el suelo debes luchar para seguir tu camino hasta el enfrentamiento final con Mr. Big. Las armas se pueden obtener subyugando a un oponente que lleve un trébol o simplemente recogiendo un objeto del suelo.

Escena 1: Trampas en el Aparcamiento

Aquí, encontrarás una pandilla de motoristas que intentarán atrepearle o golpearte con sus armas. Los motoristas primero deben de ser tirados de sus motos, pero esto sólo los deja inconscientes por poco tiempo. También ten cuidado con los miembros de la pandilla y sus amigos, que se acercarán sigilosamente a ti cuando estés descuidado para intentar golpearte.

Escena 2: Sórdida Calle por la Noche

Te enfrentarás a las "mujeres de la noche" que intentarán pegarte, en la forma más impropia para una señora, con sus armas. Además, el "jefe" de las señoras estará cerca para asegurarse de que no sales victorioso. Armado con una pistola y con un número limitado de balas, intentará dispararte y tú no debes entrar en acción hasta que su munición se haya acabado, entonces le puedes atacar de hombre a hombre.

Escena 3: El Parque

Aquí, un número de indeseables "skin-heads" tratarán de hacerte puré. La única forma de poder pasar al siguiente nivel es dar auténticos puñetazos, patadas, etc.

Escena 4: El Centro Comercial

Los "Beasty Boys" están en la ciudad y algunas de sus fans más ardientes se han congregado en el centro comercial, están al tanto de que tu avance hacia Mr. Big casi ha llegado al final. Junto con sus caninos amigos intentarán asegurarse, de muchas formas, de que este es tu último nivel.

Escena 5: El Bar

Antes de que puedas enfrentarte a Mr. Big en su propio terreno, debes primero subyugar a sus viciosos guardaespaldas, que no se detendrán ante nada para asegurarse de que tú no amenazas a su líder. (Atención, una vez que consigas vencer a estos criminales, Mr. Big es la gran fuerza con la que tienes que ajustar cuentas.)

PUNTUACION Y STATUS

El panel en la parte inferior de la pantalla, te muestra el nivel en el que estás, la puntuación que tienes, el número de vidas que te quedan y la cantidad de tiempo que tienes todavía. Los ojos muestran los crecientes daños que vas acumulando a través del juego.

Empiezas el juego con tres vidas, puedes ganar una vida extra a los 50.000 puntos y a partir de ahí otra vida por cada 100.000 puntos más que consigas. Dependiendo del tipo de movimiento con éxito que hagas, puedes conseguir entre 200 y 2.000 puntos.

SUGERENCIAS

- Usa las armas siempre que te sea posible, no sólo tienen un gran efecto sino que además te darán mejores puntos de bonificación.
- El jefe de la sección 2 tiene una pistola que es verdaderamente mortal. No intentes vencerle mientras que esté disparándole, sino que mejor espera a que su provisión de balas se haya acabado y entonces atácale.
- Elimina a tus enemigos antes de avanzar.

© 1988 IMAGINE SOFTWARE.

TARGET RENEGADE AMSTRAD

¡El ha vuelto: malvado, violento y sediento de venganza! Matt, tu hermano, ha sido atrapado cuando estaba investigando los infames negocios de «Mr. Big». El jefe de la cuadrilla le ha castigado con su habitual y espantoso estilo, y ahora tu corazón late violentamente mientras consideras las alternativas. «Ojo por ojo», la frase machaca tu subconsciente: el plan está establecido. Entrás en acción y sigues tu camino a través de los diferentes niveles hacia tu confrontación final. Los tipos de oponentes que te encontrarás en los diferentes niveles varían mucho, de forma que debes estudiar una estrategia si quieres tener éxito. Los objetos corrientes se pueden usar como armas, ¡pero no los pierdas porque los pueden usar contra ti!

Tu objetivo es simplemente, sobrevivir a través de las cinco etapas, hasta tu enfrentamiento con Mr. Big. La venganza puede ser tuya, ¡si sobrevives!

CARGA

CPC 464

Pon la cinta rebobinada en el cassette, tecléa RUN* y después pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla. Si hay una unidad de disco adosada, entonces tecléa | TAPE, y pulsa la tecla ENTER. Entonces tecléa RUN* y pulsa la tecla ENTER. (El símbolo | se obtiene sujetando SHIFT y pulsando la tecla @.)

CPC 664 y 6128

Conecta un aparato de cassette adecuado y asegúrate que las conexiones adecuadas están hechas tal como se definen en el Libro de Instrucciones del Usuario. Pon la cinta rebobinada en el cassette y tecléa | TAPE, entonces pulsa la tecla ENTER. Tecléa entonces RUN* y pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla.

NOTA AMSTRAD 64K: Este es un juego de multicarga, sigue las instrucciones de la pantalla.

NOTA AMSTRAD CPC 6128 y 464: Cuando el programa vaya a cargar las fases, poner el contador del cassette a cero.

CONTROLES

El juego tiene una opción de dos jugadores y se puede controlar por joystick o por teclado.

El jugador 1 puede usar joystick seleccionando la opción de redefinir teclado y moviendo el joystick en la dirección adecuada.

De igual forma el jugador 2 puede usar joystick o teclado.

JOYSTICK - Puerta 1 o Puerta 2

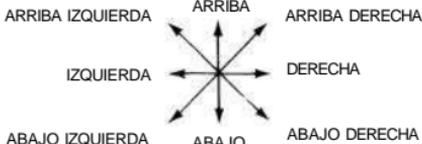
Con el botón de fuego apretado (mirando hacia la derecha)



FUEGO - PUÑETAZO/RODILLAZO/USAR ARMA/ RECOGER ARMA

* Por favor, date cuenta de que estos movimientos son al revés cuando estás de cara a la derecha.

Sin el botón de fuego apretado



Controles - completamente redefinibles

JUGADOR 1

Izquierda: K.

Derecha: L.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Fuego: BARRA ESPACIADORA.

Pulsar ESC para parar el juego.

JUGADOR 2

Joystick en Puerta 2.

Si se selecciona la opción de dos jugadores, esto significa que puedes ser ayudado por un compañero en tus intentos a través de los niveles. Sin embargo, cada sección por la que pases será consecuentemente más difícil, pero tendrás doble poder humano con el que defenderte. Intenta cooperar con tu compañero en vez de simplemente intentar vencer a los oponentes por separado.

EL JUEGO

Este juego tiene lugar en la sórdida y escondida ciudad de Scumbille. Tienes que atravesar cinco niveles, cada uno de los cuales es más difícil que el último. En cada escena te encontrarás con un tipo especial de maleante que intentará subyugarte en diferentes formas mortales, y al final de cada nivel hay una puerta de salida a la siguiente escena.

Combinando puñetazos, patadas y usando las armas que se pueden encontrar por el suelo debes luchar para seguir tu camino hasta el enfrentamiento final con Mr. Big. Las armas se pueden obtener subyugando a un oponente que lleve un garrote o simplemente recogiendo un objeto del suelo.

Escena 1 - Trampas en el aparcamiento

Aquí encontrarás una pandilla de motoristas que intentarán aporrearte o golpearte con sus armas. Los motoristas primero deben de ser tirados de sus motos, pero esto sólo los deja inconscientes por poco tiempo. También ten cuidado con los miembros de la pandilla y sus amigos, que se acercarán sigilosamente a ti cuando estés descuidado para intentar golpearte.

Escena 2 - Calle sórdida por la noche

Te enfrentarás a las «mujeres de la noche» que intentarán pegarte con sus armas en la forma más impropia para una señora. Además, el «jefe» de las señoras estará cerca para asegurarse de que no sales victorioso. Armado con una pistola y con un número limitado de balas, intentará dispararte y tú no debes entrar en acción hasta que su munición se haya acabado, entonces le puedes atacar de hombre a hombre.

Escena 3 - El parque

Aquí, un número de indeseables «skin-heads» tratarán de hacerte puré. La única forma de poder pasar al siguiente nivel es dar auténticos puñetazos, patadas, etc.

Escena 4 - El centro comercial

Los «Beasty Boys» están en la ciudad y algunas de sus fans más ardientes se han congregado en el centro comercial, están al tanto de que tu avance hacia Mr. Big casi ha llegado al final. Junto con sus caninos amigos intentarán asegurarse, de muchas formas, de que éste es tu último nivel.

Escena 5 - El bar

Antes de que puedas enfrentarte a Mr. Big en su propio terreno, debes primero subyugar a sus viciosos guardaespaldas, que no se detendrán ante nada para asegurarse de que tú no amenazas a su líder. (Atención, una vez que consigas vencer a estos criminales, Mr. Big es la gran fuerza con la que tienes que ajustar cuentas.)

PUNTUACION Y STATUS

El panel en la parte inferior de la pantalla muestra a ambos jugadores la puntuación, el nivel de energía, el número de vidas que quedan y la cantidad de tiempo que queda. Empiezas el juego con tres vidas, puedes ganar una vida extra a los 50.000 puntos y a partir de ahí otra vida por cada 100.000 puntos más que consigas. Puedes conseguir entre 100 y 1.000 puntos, dependiendo del tipo de movimiento con éxito que hagas.

SUGERENCIAS

- Usa las armas siempre que te sea posible, no sólo tiene un gran efecto, sino que además te darán mejores puntos de bonificación.
- El jefe de la sección 2 tiene una pistola que es verdaderamente mortal. No intentes vencerle mientras que esté disparándote, sino que mejor espera a que su provisión de balas se haya acabado y entonces atácale.
- Elimina a tus enemigos antes de avanzar.

© IMAGINE 1988.

TARGET RENEGADE COMMODORE

¡El ha vuelto: malvado, violento y sediento de venganza!

Matt, tu hermano, ha sido atrapado cuándo estaba investigando los infames negocios de "Mr. Big". El jefe de la cuadrilla le ha castigado con su habitual y espantoso estilo, y ahora tu corazón late violentamente mientras consideras las alternativas. "Ojo por ojo", la frase machaca tu subconsciente: el plan está establecido. Entrás en acción y sigues tu camino a través de los diferentes niveles hacia tu confrontación final. Los tipos de oponentes que te encontrarás en los diferentes niveles varían mucho, de forma que debes estudiar una estrategia si quieres tener éxito. Los objetos corrientes se pueden usar como armas, ¡pero no los pierdas porque los pueden usar contra ti!

Tu objetivo es simplemente sobrevivir a través de las cinco etapas, hasta tu enfrentamiento con Mr. Big. La venganza puede ser tuya, ¡si sobrevives!

CARGA

Pon la cinta en el cassette de tu Commodore con la parte impresa hacia arriba, y asegúrate de que está rebobinada desde el principio. Asegúrate de que todos los cables están conectados. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Sigue las instrucciones de la —PULSA PLAY EN EL CASSETE. Este programa se cargará entonces automáticamente. Para la carga del C128 teclaea GO 64 (RETURN) y sigue entonces las instrucciones del C64.

Nota: Este juego se carga en dos partes; los niveles del 1 al 3 están incorporados en la primera carga, y debes completar el tercer nivel antes de que puedas acceder a la segunda carga, que contiene los niveles 4 y 5. Sigue en todo momento las instrucciones de la pantalla.

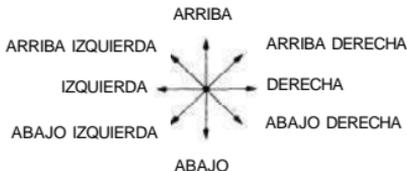
CONTROLES

El juego se controla por joystick en la Puerta 1.

Con el botón de fuego apretado:



Sin los botones de fuego apretados:



Pulsa la tecla commodore para parar el juego.

EL JUEGO

Este juego tiene lugar en la sórdida ciudad de Scumbille. Tienes que atravesar cinco niveles, cada uno de los cuales es más difícil que el último. En cada escena te encontrarás con un tipo diferente de maleante que intentará subyugar en diferentes formas mortales, y al final de cada nivel hay una puerta de salida a la siguiente escena. Combinando puñetazos, patadas y usando las armas que se pueden encontrar por el suelo debes luchar para seguir tu camino hasta el enfrentamiento final con Mr. Big. Las armas se pueden obtener subyugando a un oponente que lleve un trébol o simplemente recogiendo un objeto del suelo.

Escena 1: Trampas en el Aparcamiento

Aquí, encontrarás una pandilla de motoristas que intentarán atropellarte o golpearte con sus armas. Los motoristas primero deben de ser tirados de sus motos, pero esto sólo los deja inconscientes por poco tiempo. También ten cuidado con los miembros de la pandilla y sus amigos, que se acercarán sigilosamente a ti cuando estés descuidado para intentar golpearte.

Escena 2: Sórdida Calle por la Noche

Te enfrentarás a las "mujeres de la noche" que intentarán pegarte, en la forma más impropia para una señora, con sus armas. Además, el "jefe" de las señoras estará cerca para asegurarse de que no sales victorioso. Armado con una pistola y con un número limitado de balas, intentará dispararte y tú no debes entrar en acción hasta que su munición se haya acabado, entonces le puedes atacar de hombre a hombre.

Escena 3: El Parque

Aquí, un número de indeseables "skin-heads" tratarán de hacerte puré. La única forma de poder pasar al siguiente nivel es dar auténticos puñetazos, patadas, etc.

Escena 4: El Centro Comercial

Los "Beasty Boys" están en la ciudad y algunas de sus fans más ardientes se han congregado en el centro comercial, están al tanto de que tu avance hacia Mr. Big casi ha llegado al final. Junto con sus caninos amigos intentarán asegurarse, de muchas formas, de que este es tu último nivel.

Escena 5: El Bar

Antes de que puedas enfrentarte a Mr. Big en su propio terreno, debes primero subyugar a sus viciosos guardaespaldas, que no se detendrán ante nada para asegurarse de que tú no amenesas a su líder. (Atención, una vez que consigas vencer a estos criminales, Mr. Big es la gran fuerza con la que tienes que ajustar cuentas.)

PUNTUACION Y STATUS

El panel en la parte inferior de la pantalla, te muestra el nivel en el que estás, la puntuación que tienes, el número de vidas que te quedan y la cantidad de tiempo que tienes todavía. Los ojos muestran los crecientes daños que vas aguantando a través del juego.

Empiezas el juego con tres vidas, puedes ganar una vida extra a los 50.000 puntos y a partir de ahí otra vida por cada 100.000 puntos más que consigas. Dependiendo del tipo de movimiento con éxito que hagas, puedes conseguir entre 200 y 2.000 puntos.

SUGERENCIAS

- Usa las armas siempre que te sea posible, no sólo tienen un gran efecto sino que además te darán mejores puntos de bonificación.
- El jefe de la sección 2 tiene una pistola que es verdaderamente mortal. No intentes vencerle mientras que esté disparándote, sino que mejor espera a que su proyección de balas se haya acabado y entonces atácale.
- Elimina a tus enemigos antes de avanzar.

© 1988 IMAGINE SOFTWARE



COMBAT SCHOOL

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE

CARGA

Spectrum: La cinta lleva la versión para 48k en la cara 1, y otra versión para 128k en la cara 2. En la versión 48k, la cinta carga el programa en varias veces. Hay que estar muy atento a la pantalla mientras carga la primera parte y vigilar hasta que salga el mensaje «STOP TAPE. Reset tape counter to 0000». En ese momento, para la cinta, pon el contador de tu cassette a 0. Vuelve a poner la cinta en marcha y se cargará el primer nivel. Si pierdes tus vidas en el primer nivel, el juego volverá al principio y podrás jugar de nuevo sin manipular la cinta para nada. Sin embargo, si pasas del primer nivel y te mueres tendrás que volver la cinta atrás hasta 0000, y cargar el juego desde allí (es decir, volver al comienzo del primer nivel).

Amstrad: CTRL + ENTER. El programa se cargará a trozos, según vayas jugando.

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

EL JUEGO

Acabas de alistarte en el Cuerpo de Marines, el más duro de los que existen en USA. Te enfrentarás a toda una serie de pruebas que te serán muy difíciles de superar. Tu objetivo es acabar el campamento, pero lo vas a tener muy duro.

Incluso si lo consigues hay más aún. Lo más seguro es que te envíen a cumplir una misión que pondrá a prueba todo lo que acabas de aprender. ¿Podrás conseguirlo?

CONTROLES

Amstrad: Joystick para uno o dos jugadores, o por teclado.

Teclas: Arriba = Q; Abajo = A; Izquierda = O; Derecha = P; Disparo = Espaciador.

Para «agitar» en las pruebas de: carrera de obstáculos, pulso y flexiones usa las teclas Q, W, O y P para aumentar la velocidad. Para la carrera del hombre de hierro, sólo puedes usar la Q y la W para «agitar», ya que la O y la P se usan para mover a izquierda y derecha.

Spectrum: Usa teclado (redefinible), o Joystick (Kempston, Sinclair o Cursor).

Commodore: Sólo Joystick. El jugador 1 en el Portal 1, el segundo en el Portal 2. Para seleccionar una partida para un solo jugador pulsa Disparo en el Joystick enchufado en el Portal 1. Para dos jugadores pulsar el botón del segundo Joystick.

Controles para distintas pruebas

Carrera de obstáculos: Agita el Joystick a derecha o izquierda para conseguir y mantener velocidad. Pulsa Disparo para saltar sobre los muros y para subir a la escalera horizontal, y luego sigue agitando.

Campo de tiro 1: Usa arriba, abajo, izquierda, derecha para controlar el cursor y Disparo para disparar el arma.

Carrera de Hombre de Hierro: Agita el Joystick arriba y abajo para conseguir y mantener velocidad, y muévelo a derecha e izquierda para mover en esas direcciones. Pulsa Disparo para saltar sobre los obstáculos.

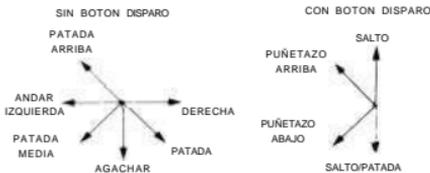
Campo de tiro 2: Mueve a derecha e izquierda para mover a tu hombre, y Disparo para disparar tu arma.

Pulso: Agita a derecha e izquierda para conseguir velocidad y potencia. **NOTA PARA AMSTRAD SOLAMENTE:** En modalidad de dos jugadores, si no se usan Joysticks el jugador 1 debe usar O y P y el 2 debe usar Z y X para controlar a sus hombres en esta prueba.

Campo de tiro 3: Igual que los anteriores.

Combate con el instructor:

Commodore:



Spectrum y Amstrad: Los movimientos habituales del Joystick para moverse a derecha e izquierda. Para saltar, hacia arriba. Para dar patadas o puñetazos pulsa Disparo.

Flexiones: Agita el Joystick a derecha e izquierda.

La Misión:



LAS PRUEBAS

Carrera de obstáculos: Esta prueba pone tus músculos a prueba. Agita el Joystick para conseguir mucha velocidad para saltar por encima de las vallas. Hacia el final de la prueba verás una escalera horizontal. Salta sobre ella y agita a toda velocidad para pasar por la escalera. Vas contra reloj y debes completar el recorrido dentro del tiempo. Sin embargo, el tiempo que te sobra será recompensado con puntos extra.

Campo de tiro 1: Aparecen varios blancos al azar durante esta prueba, y debes mover el cursor y disparar al mayor número de ellos posible. Tienes que dar en un número mínimo de blancos. Si te pasas del mínimo conseguirás bonificaciones.

Carrera del Hombre de Hierro: De lo más difícilito de

este campo de entrenamiento. Debes conseguir y mantener una velocidad máxima mientras evitas obstáculos como rocas y minas. Puedes saltar, pero cuidado con atravesar sobre algo que te haga tropezar y perder tiempo. Una vez hayas pasado por la zona de tierra, tienes que pasar un crecido río a nado, encontrar una canoa, y remar hasta la otra orilla, evitando los troncos que flotan en el agua. Cuando llegues allí debes hacer un sprint hasta la meta antes de que se te acabe el tiempo.

Campo de tiro 2: A diferencia del otro, aquí puedes practicar con una metralleta entre las manos. Aparecerán tanques robot desde la parte superior de la pantalla y debes destruir todos los que puedas. Hay un mínimo que cubrir, y puntos extra por pasarse.

Pulso: Necesitas de tus máximos poderes de agitación de Joystick. En una partida de un jugador irás contra el ordenador. Si sois dos, claro está, vais el uno contra el otro. Esta prueba, si la pierdes, no significará tu expulsión.

Campo de tiro 3: Parecido al primer campo, pero debes evitar dar en los blancos de color rojo. Si dieras por error en alguno, tu cursor se quedará inmovilizado hasta que aparezcan más blancos. Es bastante difícil esta prueba, y tienes poco tiempo para hacerla.

Combate con el instructor: La peor prueba de todas. Tienes que derrotar al instructor con todas tus habilidades de combate marcial. Tanto tú como tu instructor podéis recibir un número limitado de golpes y sobrevivir. Por tanto, debes eludir a tu contrincante al máximo, o no podrás jurar bandera. Recuerda que tu instructor tiene muchísima más experiencia que tú.

Flexiones: Si es por muy poco que no logras clasificarte en cualquiera de las seis pruebas anteriores, hay posibilidad de repescarte con las flexiones para conseguir poder pasar a la prueba siguiente. Habrá un número determinado que tendrás que hacer en un tiempo limitado. Aquí también el agitado del Joystick es muy importante. Si logras conseguirlo te dejarán ir a la prueba siguiente. Si no, tendrás que volver al principio de la primera prueba y empezar desde el principio.

La Misión: Si logras jurar bandera te enviarán en una misión de rescate de un rehén en una Embajada americana. Los detalles son secretos, pero se sabe que el enemigo está fuertemente armado y debe ser derrotado con mucho valor.

PUNTUACION

Tu puntuación es acumulativa, y de ella depende tu rango al final. Si no logras terminar, no recibirás rango alguno.

SUGERENCIAS

- Aprende a conocer tus limitaciones. Si tu nivel de energía muestra que vas a toda velocidad, es absurdo hacer más esfuerzo, ya que no sirve de nada.
- Intenta recolectar el mayor tiempo extra que puedas, ya que afectará a las pruebas siguientes.
- Hay muchas estrategias distintas para combatir con el instructor, pero una de las más efectivas es saltar hacia él, darle un golpe rápido, y volver a saltar hacia atrás.
- No tienes necesariamente que ganar el pulso. Esta prueba te da tiempo extra.
- Si logras llegar a la misión final ten en cuenta que no es una prueba contra reloj; a veces conviene esperar agazapado hasta el momento oportuno.

ARKANOID II SPECTRUM

CARGA

1. Pon la cinta en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

2. Asegúrate de que el enchufe MIC está desconectado y que los mandos del volumen y el tono están situados en los niveles apropiados.

3. Si el ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum + entonces cárgalo como sigue.

Tecllea LOAD** (ENTER). (Fíjate en que no hay espacio entre las comillas.) La * se obtiene pulsando al mismo tiempo las teclas SYMBOL SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema intenta ajustar los mandos del volumen y el tono y consulta el capítulo 6 del manual del Spectrum.

5. Si el ordenador es un Spectrum 128K, entonces sigue las instrucciones de la pantalla o de el manual que lo acompaña.

Nota: La versión Spectrum 48K está en el lado etiquetado de la cinta y la del Spectrum 128K en la parte sin etiquetar de la cinta.

CONTROLES

El juego se controla por joystick Sinclair en puerta 2 o por teclado.

Joystick

IZQUIERDA ← → DERECHA
DISPARO - DISPARO

Teclado

IZQUIERDA: CAP SHIFT, Z, X, C, V,
DERECHA: SYMBOL SHIFT, BARRA ESPACIADORA, B, N, M.

DISPARO: ENTER, L, K, J, M, G, F, D, S, A.

PUNTUACION Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 60 y 140 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 100 puntos y si coges una cápsula tendrás 1.000 puntos. Se concede una vida extra a los 50.000 puntos y cogiendo una cápsula "P".

ARKANOID AMSTRAD

CARGA

CPC 464

Pon la cinta rebobinada en el cassette y tecllea RUN* y entonces pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones cuando aparezcan en la pantalla. Si hay una unidad de disco vinculada entonces tecllea | TAPE y pulsa entonces la tecla ENTER. (El símbolo se obtiene manteniendo apretado shift y pulsando la tecla @).

CPC 664 y 6128

Conecta el cassette adecuado, asegurándote de que los cables correctos están conectados tal como se indica en el Folleto de Instrucciones del Usuario. Pon la cinta rebobinada en el cassette y tecllea | TAPE, entonces pulsa la tecla ENTER. Tecllea entonces "RUN", pulsa la tecla ENTER y sigue las instrucciones cuando aparezcan en la pantalla.

CONTROLES

El juego se puede controlar por joystick o por teclado.

Joystick

IZQUIERDA ← → DERECHA
DISPARO- DISPARO

Teclado

DERECHA: X o >.
IZQUIERDA: Z o <.
DISPARO: BARRA ESPACIADORA.

PUNTUACION Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 50 y 100 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 100 puntos y si coges una cápsula tendrás 1000 puntos. Se concede una vida extra a los 50.000 puntos y cogiendo una cápsula "P".

ARKANOID II COMMODORE 64,128

CARGA

Pulsa SHIFT y RUN/STOP, luego PLAY en el reproductor. Para cargar el C128 teclaea GO 64 (RETURN) y entonces sigue las instrucciones del C64.

CONTROLES

El juego se puede controlar por joystick o por ratón en la puerta 1 del teclado.

Joystick, ratón 1351 o neo ratones

IZQUIERDA ← → DERECHA
DISPARO-DISPARO

Teclado

DERECHA: B.
IZQUIERDA: V.
DISPARO: SHIFT.

PUNTUACION Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra, la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 30 y 120 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 200 puntos, y si coges una cápsula tendrás 1.000 puntos. Se concede una vida extra a los 50.000 puntos y cogiendo una cápsula "P".

ARKANOID DISCO AMSTRAD

CARGA

Mete el disco programa en la unidad con la cara A mirando hacia arriba. Teclaea | DISC y pulsa ENTER para asegurarte de que la máquina puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclaea RUN|DISC y pulsa ENTER y el juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

El juego se puede controlar por joystick o teclado.

Joystick

IZQUIERDA ← → DERECHA
DISPARO-DISPARO

Teclado

DERECHA: X o >.
IZQUIERDA: Z o <.
DISPARO: BARRA ESPACIADORA.

PUNTUACIÓN Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 30 y 100 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 100 puntos y si coges una cápsula tendrás 1000 puntos. Se concede una vida extra a los 1000 puntos y cogiendo una cápsula "P".

© Imagine.

ARKANOID SPECTRUM+3

CARGA

Monta el sistema y conéctalo como se describe en tu manual de instrucciones. Mete el disco y pulsa ENTER para elegir la opción 'LOADER'. Este programa se cargará entonces automáticamente.

CONTROLES

El juego se controla por joystick Sinclair en puerta 2 o por teclado.

Joystick

IZQUIERDA ← → DERECHA
DISPARO- DISPARO

Teclado

IZQUIERDA: CAPS SHIFT, Z, X, C, V.
DERECHA: SYMBOL SHIFT, BARRA ESPACIADORA, B, N, M.
DISPARO: ENTER, L, K, J, M, G, F, D, S, A.

PUNTUACION Y STATUS

La puntuación en la pantalla muestra, la puntuación en el momento, la puntuación más alta, el número de vidas que quedan y el nivel alcanzado.

Los puntos adjudicados son entre 60 y 140 por destruir un ladrillo, dependiendo del color. Alcanzar a los alienígenas son 200 puntos. Se concede una vida extra a los 50.000 puntos y cogiendo una cápsula "P".

PLATOON

Eres un joven recluta y formas parte de un pelotón de cinco soldados dentro de territorio enemigo. Sin preparación y teniendo que hacer frente a numerosos retos, no sólo debes sobrevivir a los sufrimientos físicos, sino también conservar tu juicio entre los horrores e injusticias de la guerra.

A lo largo del juego deberás superar diferentes dificultades en diferentes medios y finalmente sobrevivir con tu moral y tu juicio intactos. Esta experiencia se divide en 6 partes y en cada una aparecerán problemas aun más difíciles. Habrá víctimas, como en cualquier guerra, y la primera víctima de este joven soldado va a ser su inocencia.

AMSTRAD

Cassette

CPC 464

Mete la cinta rebobinada en el cassette, pulsa CTRL + ENTER y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclaea TAPE + ENTER, después RUN + ENTER.

CPC 664 y 6128

Mete la cinta rebobinada en el cassette y teclaea TAPE + ENTER. Después pulsa CTRL + ENTER y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Nota sólo para 64K

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aldea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria, y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección (para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

NOTA: 128K carga el juego completo sólo desde la cara A.

Disco

Mete el disco en la unidad y pulsa CPM + RETURN. El juego se cargará automáticamente. Recuerda dejar el disco en la unidad ya que el programa se va cargando a medida que avanza el juego.

Controles

Tanto el teclado como las opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO son totalmente redefinibles. La tecla de lanzamiento de granadas es redefinible tanto en las opciones joystick como en las del teclado. Sólo en las etapas 1 y 2 se puede redefinir la tecla que llama al panel de status.

COMMODORE

Cassette

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Sigue la orden que aparece en pantalla - PULSA PLAY EN EL CASSETTE (PRESS PLAY ON TAPE). El programa se cargará automáticamente. Para la carga C128 pulsa GO64 (RETURN), después sigue las instrucciones C64.

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aldea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección (para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

Disco

Selecciona Modo 64. Mete el disco en la unidad y pulsa LOAD 8.1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de presentación y el programa se cargará automáticamente.

El juego se carga por partes y es necesario completar una de ellas para pasar a la siguiente. Deja el disco en la unidad y sigue las instrucciones que aparecen en las pantallas de aviso.

Controles

Típicas opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO en el Portal 2. Para el lanzamiento de granadas se utiliza la BARRA ESPACIADORA.

M: Música sí.

0: Música no (sólo efectos sonoros).

RUN/STOP: Finalizar juego.

SPECTRUM

Cassette

LOAD "" ENTER.

Nota sólo para 48K

Debido a la gran cantidad de códigos incluidos en Platoon, el juego se carga en tres partes que se jugarán una detrás de otra.

(Solamente podrás cargar la sección siguiente cuando hayas completado la sección actual.)

Las secciones del juego son:

Carga 1: Jungla 1 y Aldea.

Carga 2: Red de Túneles y Bunker.

Carga 3: Jungla 2 y Trinchera.

La cara A de la cinta de cassette contiene datos comunes que se cargan dentro de la memoria y después sucesivamente entran las cargas 1, 2 y 3. Si pierdes (en las secciones 2 ó 3) y tienes que volver a empezar, no es necesario que vuelvas a cargar estos datos comunes. Pon la cara B y carga la primera sección. (Para hacer esto rebobina la cara B y cárgala por secciones como ya hiciste anteriormente). (Esta información también se encuentra en las pantallas de aviso que deberás seguir en todo momento.)

Spectrum + 3

Mete el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente.

Controles

Joysticks: Kempston, Sinclair y Cursor.

Típicas opciones joystick ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO.

NOTA: La tecla de lanzamiento de granadas es redefinible tanto en las opciones joystick como en las del teclado. Sólo en las etapas 1 y 2 se puede redefinir la tecla que llama al panel de status.

JUNGLA Y ALDEA

Debes guiar a tu pelotón a través de la densa jungla vietnamita y llegar hasta la aldea. Una vez allí, buscarás en las cabinas objetos que te sean útiles y finalmente descubrirás una trampa que te llevará a una red de túneles subterráneos.

En la jungla existen muchos peligros como por ejemplo patrullas armadas, trampas de cables, asesinos que disparan desde los árboles y expertos franco-tiradores que esperan escondidos. Durante tu marcha busca una caja de explosivos que ha sido dejada por otro pelotón, recógela antes de llegar al puente ya que éste deberá ser destruido para evitar que una gran patrulla os persiga (ésta puede aniquilarlos totalmente...).

Para destruir el puente debes tener el TNT antes mencionado; cuando cruces el puente el explosivo será colocado automáticamente.

Recoge y utiliza las provisiones de víveres, municiones y medicinas dejadas por el enemigo. Repártelas equitativamente entre los soldados de tu pelotón.

Objetivos:

1. Encontrar los explosivos.
2. Encontrar el puente.
3. Colocar los explosivos en el puente.
4. Encontrar la aldea.
5. Buscar una linterna y un mapa en las cabañas.
6. Encontrar la trampilla.

CONTROLES

Con tu joystick controlas a un solo hombre.

ARRIBA: SALTO/ANDAR ARRIBA/ENTRAR A LA CABAÑA/EXAMINAR EL OBJETO.

IZQUIERDA: ANDAR IZQUIERDA.

DERECHA: ANDAR DERECHA.

ABAJO: AGACHAR/ANDAR ABAJO/DEJAR LA CABAÑA.

DISPARO: DISPARA.

ESPACIADOR: LANZAR GRANADA.

NOTA: Cuando pulsas ARRIBA con tu joystick, el que saltas o andas hacia arriba dependerá de si hay o no una salida por encima de ti. La misma norma se aplica cuando utilizas ABAJO. La opción de EXAMINAR OBJETO solo es posible cuando te encuentres dentro de la cabaña y frente al objeto requerido.

PARA COMMODORE: Las teclas de F1 y F7 llaman al PANEL DE STATUS que te permitirá conocer el estado de tu pelotón y transferir el control a otro soldado si así fuera necesario. Esto se hace pulsando con tu joystick ARRIBA, ABAJO y DISPARO.

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cual es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que uno de tus soldados es herido y cuando se dispara contra un vietnamita desarmado. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo y el juego finaliza. La moral aumenta cuando se consiguen víveres y medicinas.

Golpes

Cada vez que uno de los componentes del pelotón sea herido, éste se apuntará un golpe. Cuando tenga cuatro golpes morirá y en el panel de status aparecerá como «caído en acción». El juego finalizará cuando todos los integrantes del pelotón estén muertos.

Municiones

Numero de granadas abandonadas.

Cartuchos de munición abandonados.

Estas pueden aumentar cuando se recoge munición dejada en los alrededores.

Puntuación

Aumenta matando a soldados enemigos, recogiendo objetos útiles y destruyendo el puente o cualquiera de las trampas. Al finalizar esta sección, el conseguir una gran bonificación dependerá del numero de soldados activos que queden en el pelotón.

SUGERENCIAS

- Ten cuidado con los enemigos que saltan desde los árboles o salen desde las trampillas, junto a tus pies —una granada bien colocada destruirá al último.
- Cuando un soldado de tu pelotón este gravemente herido (por ejemplo, 2 o más heridas), transfíerele el control a otro soldado para asegurar en lo máximo posible la supervivencia del pelotón.
- Cuando estés a punto de recoger víveres y medicinas, pasa el control a los que tengan más necesidad de ellas.
- Planea esta sección y podrás completarla.

RED DE TÚNELES

Dejando al resto del pelotón en la aldea, te ofreces como voluntario para bajar por la trampilla y encuentras toda una red de túneles subterráneos. Dispones de una linterna y de un mapa que te permitirán encontrar el camino, como se muestra en el lateral derecho de la pantalla. Tu posición quedará indicada por una flecha que apunta hacia la dirección en que te orientas.

Ten cuidado: los túneles están llenos de guerrilleros que dispararán al verte. Normalmente aparecen cerca de las esquinas, pero algunos de ellos tienen la mala costumbre de nadar a través de las aguas del túnel y de surgir repentinamente frente a ti. ¡el cuchillo que llevan no esta ahí por motivos de decoración! En el túnel hay varias habitaciones en las que encontrarás artículos valiosos, como por ejemplo cajas de la Cruz Roja (que curarán uno de tus GOLPES) y munición. Es importantísimo que encuentres dos cajas de bengalas y una brújula, ya que las vas a necesitar en la sección siguiente (Cuando entres en una habitación posiblemente te tengas que enfrentar a un guerrillero o incluso puede ser que una de las cajas tenga trampa.)

CONTROLES

Con el joystick controlas tus movimientos y la mira del fusil.

Hay tres modos de control:

ARRIBA: (A) Mover hacia delante/(B&C) Mover la mira hacia abajo.

IZQUIERDA: (A) Girar izquierda/(B&C) Mover la mira a izquierda.

DERECHA: (A) Girar derecha/(B&C) Mover la mira a derecha.

ABAJO: (B&C) Mover la mira hacia abajo.

DISPARO: (A&B) Disparar (C) Examinar objeto.

CONTROL MODO A

Movimiento a través de los túneles. Cuando aparece un soldado enemigo el control cambia al Modo B.

CONTROL MODO B

Movimiento de la mira del fusil en los túneles. Muévelo en dirección a un blanco y pulsa DISPARO. Si te hieren el control volverá al Modo A.

CONTROL MODO C

Cuando entres en una habitación mueve la mira y pulsa DISPARO para examinar los objetos. Si se necesitan serán recogidos automáticamente. Para dejar la habitación pulsa DISPARO con la mira sobre el icono de salida (botón a la derecha).

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cuál es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que seas herido. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo. La moral aumenta cuando se consiguen víveres y medicinas.

Golpes

Cada vez que resultes herido, te apuntarás un GOLPE. Cuando tengas 4 GOLPES morirás y el juego finalizará.

Munición

Cartuchos de munición abandonados.

Puntuación

Aumenta cada vez que ganas en un enfrentamiento contra el Viet-Cong, cuando recoges objetos útiles y cuando encuentras la salida.

SUGERENCIAS

- En esta sección no hay aldeanos, por lo que todos los personajes que aparecen son enemigos.
- Busca en todas las habitaciones y recuerda dónde se encuentran las cajas con trampa.

EL BUNKER

Fuera de la red de túneles te encontrarás en una trinchera. Ya es de noche, estás cansado, dudas del terreno y de la posición del enemigo. Decides descansar en la trinchera hasta que llegue alguna orden del Cuartel

General. Desafortunadamente un grupo de guerrilleros sospecha dónde te encuentras y no dudarán en atacarte. Tú tienes un arma y bengalas con las que puedes iluminar el cielo y ver la silueta del enemigo en el horizonte. Pero las provisiones se agotan y las bengalas sólo iluminan durante un tiempo limitado. Asegúrate que disparas a cada hombre que ves, ya que cada fogonazo de tu fusil delatará tu posición y cualquiera que quede con vida podrá fácilmente localizarte y matarte.

CONTROLES

El joystick mueve la mira del fusil. Para lanzar una bengala coloca la mira del fusil sobre la bengala (botón a la derecha) y pulsa DISPARO.

ARRIBA: MOVER MIRA ARRIBA.

ABAJO: MOVER MIRA ABAJO.

IZQUIERDA: MOVER MIRA A IZQUIERDA.

DERECHA: MOVER MIRA A DERECHA.

DISPARO: DISPARA.

STATUS Y PUNTUACION

Moral

Indica cuál es el estado de ánimo de tu pelotón. La moral disminuye cada vez que resultas herido. Cuando la moral está a cero se considera que el pelotón es inactivo y el juego finaliza.

Golpes

Cada vez que resultes herido te apuntarás un GOLPE. Cuando tengas 4 GOLPES morirás y finalizará el juego.

Municiones

Cartuchos de municiones abandonados.

Número de bengalas abandonadas.

Puntuación

Tu puntuación aumenta disparando a los atacantes.

SUGERENCIAS

- Dispara inmediatamente a los atacantes.
- Conserva las municiones y las bengalas, lanza las bengalas regularmente y mata a los enemigos apuntándolos con precisión y utilizando ráfagas cortas de fuego: no lances grandes ráfagas de fuego impredecibles.

LA JUNGLA

Habiendo sobrevivido sin dormir a una noche angustiosa, marchas en busca del Sargento Elias —tu jefe de pelotón—. Te encuentras con el Sargento Barnes, quien te dice que Elias está muerto, caído en combate. Pero poco después, desde la distancia, descubres que Elias está vivo y en ese momento tu ánimo e inocencia quedan aún más destrozados. Piensas en el Sargento Barnes y llegas a la conclusión que él es indirectamente responsable de la muerte de Elias por no haberle ayudado.

Antes de poder aclarar tus ideas oyes un ruido y te acercas a la radio: es un mensaje del General. Han planeado un ataque aéreo para las 10:00 horas. Eso significa que en dos minutos esa zona de la jungla, densamente ocupada por guerrilleros va a ser bombardeada con Napalm. Aún tienes tiempo de llegar a una zona segura y protegerte del ataque aéreo. Te han dado indicaciones para que con la brújula llegues a un área segura. Vete hacia ella inmediatamente.

DESARROLLO DEL JUEGO

La brújula (parte superior derecha) indica en qué dirección vas, siempre dirigiéndote hacia el norte. Cada una de las pantallas muestra en qué zona de la jungla te encuentras. Corre hacia la parte superior de cada zona, evita el fuego del Viet-Cong, los franco-tiradores y otros peligros, como por ejemplo alambres de espino y minas semi-enterradas. Hay varias rutas a través de la jungla: solamente algunas te permitirán que llegues a tiempo a tu destino.

CONTROLES

Utiliza el joystick y consigue que tu hombre salve los obstáculos y el fuego enemigo. Gira a derecha o izquierda en la parte superior de cada zona.

IZQUIERDA: MOVER A IZQUIERDA

DERECHA: MOVER A DERECHA

ARRIBA: MOVER LA PANTALLA HACIA ARRIBA

ABAJO: VOLVER A LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA

DISPARO: DISPARA

SUGERENCIAS

- Descubre cuál es la ruta más rápida y utilízala siempre. No dejes de moverte, ya que el fuego del enemigo va directamente contra ti.
- Para llegar a tiempo, deberás pasar muy rápidamente por algunas pantallas. Otras, más difíciles, sólo serán superadas cuando el camino este libre de enemigos.

LA TRINCHERA

Tras haber llegado a una zona segura descubres al Sargento Barnes dentro de una trinchera. El se ha dado cuenta de tus sospechas con respecto al Sargento Elias y decide que éste es un buen momento para eliminarte sin dejar rastros, sin dejar evidencias. Desde la trinchera te dispara con su ametralladora y te lanza granadas. Teniendo en cuenta el inminente ataque aéreo y guiado por tus deseos de venganza, decides que sólo hay una forma de actuar. Debes conseguir que el Sargento Barnes salga de su bunker. La situación del Sargento Barnes hace ineficaz el uso de la ametralladora por lo que decides atacar frontalmente utilizando las granadas. Necesitarás conseguir cinco tiros directos a la trinchera. Al comienzo de esta pantalla encontraras una caja de granadas que deberás recoger inmediatamente.

CONTROLES

IZQUIERDA: MOVER A IZQUIERDA

DERECHA: MOVER A DERECHA

ARRIBA: MOVER LA PANTALLA HACIA ARRIBA

ABAJO: VOLVER A LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA

DISPARO: LANZAR GRANADAS

STATUS Y PUNTUACION

Tu puntuación aumenta cada vez que alcanzas la trinchera de Barnes y cuando consigas destruirlo ¡si es que aguantas tanto!

SUGERENCIAS

- No dejes de moverte por las razones que ya hemos explicado.
- Recoge tus granadas inmediatamente.

ATARI ST

Carga

Enciende el ordenador y unidad de disco e introduce el disco. El programa cargará automáticamente: sigue las instrucciones de la pantalla.

NOTA: Si se tienen dos unidades de disco, introducir el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la B.

Controles generales

Opciones normales para Joystick: ARRIBA (UP), ABAJO (DOWN), IZQUIERDA (LEFT), DERECHA (RIGHT) y DISPARO (FIRE). Pulsa la BARRA ESPACIADORA para lanzar granadas.

UNDO: Abortar.

F10: Alternar música/efectos sonoros.

ALT: Menú (sección 1°).

TAB: Pausa en el juego.