

GAME OVER

ARGUMENTO:

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de TERMINATORS a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de ALFA CENTAURI.

Todo el poder de GREMLA descansaba en la fidelidad casi religiosa de su lugarteniente ARKOS; sin embargo, la inteligencia de este MEGATERMINATOR de combate había evolucionado en los últimos ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a GREMLA y se unió a las tropas de infantería sideral, que capitaneaba el general de estrella azul MC KILLER.

La aventura comienza...

Arkos conoce muy bien el poder de combate de los TERMINATORS de GREMLA.

Arkos es una máquina perfecta para destruirlos.

Arkos sólo tiene una orden en su cerebro electrónico: ejecutar la misión.

ENEMIGOS Y PERSONAJES

Los planetas dominados por el poder de GREMLA se encuentran vigilados por un complejo centro de seguridad dirigido por el SISTEMA DE INTELIGENCIA SIDERAL, «NEXUS ZH073».

Ningún detalle escapa a su control.

Ninguna formación de turbo-cazas puede pasar inadvertida a su radar de partículas.

Nada es desconocido para NEXUS ZH07.

Si la presencia de NEXUS es determinante, no lo son menos la multitud de TERMINATORS que pululan por los planetas de GREMLA.

Todos ellos son máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción.

Durante el transcurso de su misión, ARKOS se enfrentará a muchos de ellos, y sólo su rapidez de reflejos podrá evitarle una muerte segura.

Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a KAIKAS (cangures mutantes), ORCOS (feroces monstruos del planeta DEDRON), LEISERS-FREISERS (androides autónomos de localización, van provistos de cámara telescópica y cañón de turbo-láser), GARKLAS CLONICOS (especialistas en seguir rastros por el pantano), etc.

Todo el mundo repleto de peligros.

Toda una aventura para valientes.

Todo un reto sólo para héroes.

FASES DEL JUEGO:

GAME OVER tiene dos fases distintas de juego, que corresponden a dos mundos diferentes.

PLANETA-CARCEL:

Totalmente informatizado, produce materias primas para el Imperio de GREMLA y está habitado por robots de trabajo y TERMINATORS de seguridad.

PLANETA-PALACIO IMPERIAL:

Desde aquí decide el destino de sus súbditos y el orden de sus conquistas.

La destrucción de este Palacio es tu meta final; para llegar hasta él tienes que atravesar toda la jungla pantanosa que lo rodea.

TECLAS DE CONTROL

P =	Derecha
O =	Izquierda
Q =	Subir, saltar y trepar por escaleras
A =	Bajar, agacharse
Space =	Disparar
Copy =	Lanzar bombas

TECLAS REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	Snatcho
GRAFICOS:	Snatcho
MUSICA:	Manuel Cubedo
PORTADA:	Luis Royo

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos.

Imagina que, además, tienes que enfrentarte a Fernando Martín, a un auténtico número uno, que no va a perdonarte.

Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro, debes averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversario.

El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Fernando Martín Basket Master es una prueba clara de que también el baloncesto puede desarrollar la mente.

OPCIONES

1.- UN JUGADOR:

Deberás jugar contra la máquina que simula el juego de Fernando Martín.

2.- DOS JUGADORES:

Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.

3.- NIVEL:

Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego: NOVATO, AMATEUR y NBA, en este último es sumamente complejo.

4.- CAMBIAR NOMBRES:

Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo que vayas a jugar.

5.- OPCIONES DE CONTROL:

Si vas a jugar contra Fernando Martín selecciona sólo los controles para jugador 1.

En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.

Al definir teclas pueden darse combinaciones que provoquen interacciones.

La opción teclado predefinida evita este problema.

TECLAS DE CONTROL:

SPECTRUM:

	Campo izquierdo	Campo derecho
ARRIBA	1	O
ABAJO	Q	O
IZQUIERDA	S	H
DERECHA	D	J
TECLA DE FUNCION	Z	M

REINICIAR SIMBOL X ENTER X O

PARAR: 6

PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

El marcador consta de los siguientes indicadores:

- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Contador de personales: indica el número de personales cometidos.
- Indicador de proximidad de balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con él.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Area de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1.- AVANCE Y DIRECCION:

Las teclas de control hacen avanzar el jugador en la dirección deseada.

Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección del avance.

Si el jugador lleva balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida y a continuación y sin soltar esta, pulsar la tecla de función.

Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

2.- TIRO:

Cuando nos encontremos en posesión del balón podemos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma:

Pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará; con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo de tiro adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc.).

3.- MATES:

Para realizar un mate debemos estar en el área justa debajo de la canasta.

Al pulsar la tecla de Función el jugador se elevará hasta machacar la bola contra el aro.

Durante el ascenso podremos controlar libremente cualquiera de los 8 tipos de mates que queremos efectuar utilizando para ello las teclas de control.

4.- ROBO DE BALON:

Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.

5.- REBOTE:

Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1.- CUBRIR EL BALON:

Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posición.

2.- DRIBBLING:

El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego «driblar» al contrario y ganar la posición de tiro.

3.- CUBRIR EL AREA:

Fernando Martín tiene su punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.

4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON:

Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martín, acércate, salta y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5.- DISTANCIA DE TIRO:

Está en relación directa con la efectividad, arriesgate a tirar más allá de la línea de 6.25.

6.- CANSANCIO Y ENERGIA:

Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentras débil. Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES:

El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.

PERSONALES: Se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mares, cuando el contrario defiende su área.

En defensa debes evitar el robo del balón cuando el contrario la está cubriendo, nunca entres por detrás.

REPETICIONES:

Siempre que se efectúe un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.

DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DEL JUEGO:

El partido consta de dos periodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso.

En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.

El juego puede finalizar por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que le impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO:

Código:	Paco Martín.
Análisis y desarrollo de algoritmos:	Victor Ruiz, Florentino Pertejo. Paco Martín.
Graficos:	Julio Martín.
Música:	Manuel Cubedo.
Ilustración portada:	Angel Luis González.
Instrucciones:	Maria Fernández.
Estudio de grabación:	BOCSA.
Productor ejecutivo:	Jesús Alonso Galla.
Director de programación:	Victor Ruiz.
Producido por:	Pablo Ruiz.
Agradecimiento a:	Fernando Martín, Gigantes.

Este programa está dedicado a la paciencia de los incondicionales de DINAMIC SOFTWARE, sin cuyo inestimable apoyo, «FERNANDO MARTIN BASKET MASTER», nunca hubiera sido posible.

ARMY MOVES

ARGUMENTO:

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales.

Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción.

Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para una singular misión.

Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos.

DERDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:

PRIMERA CARGA

Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA CARGA

Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todos las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE CONTROL REDEFINIBLES.

JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO:

Programa:	Victor Ruiz.
Graficos:	Victor Ruiz y Santiago Morga.
Música:	Manuel Cubedo.
Portada:	Alfonso Azpíri.

DON QUIJOTE

«En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero...»

INTRODUCCION

La Mancha, España, abril de 1605...

Eres don Alonso Quijano, un hidalgo manchego del siglo XVI, cuya debilidad son las novelas de caballerías. Todo va más o menos bien por tu casa, hasta que un día tu locura alcanza el punto culminante: decides coger las armas y salir a correr aventuras por la Mancha. ¡Vaya ideas extrañas que tiene el hidalgo! Te consigues un escudero, Sancho Panza, que, aunque no es gran cosa, te ayudará en los momentos

difíciles. A partir de este momento entrarás en las más increíbles aventuras que te puedas imaginar. Ventas, colinas, bosques y posadas serán testigos de tus más locas ideas tales como atacar molinos o enfrentarte a fieros leones.

Tu objetivo final es conseguir los amores de Dulcinea del Toboso, tu dama. Aunque existe un primer objetivo, que es armarte caballero, para poder así comenzar tus desventuras.

¿COMO SE JUEGA AL QUIJOTE?

Don Quijote de la Mancha es una aventura gráfica conversacional que a causa de su complejidad está dividida en dos partes. Tú debes acabar la primera parte para conseguir un código que te permitirá jugar en la segunda parte.

Esta aventura consta de un complejo sistema de reconocimiento de frases, y aunque la estructura básica que debes teclear es VERBO×NOMBRE, también aceptará y entenderá frases separadas por signos de puntuación y frases que incluyan artículos, preposiciones y adverbios. He aquí una muestra de lo que Don Quijote es capaz de entender:

- EXAMINAR LAS ESTANTERIAS, COGER EL LIBRO DE CABALLERIAS, ABRIR LA PUERTA.
- BAJAR LA ESCALERA RAPIDAMENTE.
- LUCHAR CONTRA EL MOLINO DE VIENTO.
- ATACAR AL LEON CON LA ESPADA.

Los adverbios servirán para especificar la manera como desees que una acción sea efectuada.

Otros comandos que te serán de utilidad son:

GRABAR: Graba tu posición actual a disco o cinta. Los poseedores de Amstrad 6128, 664, podrán grabar su posición actual en disco. Los poseedores de Spectrum, Commodore y Amstrad 464 se tendrán que limitar a grabar en cinta. Al teclear esta opción, el ordenador te hará unas preguntas.

CARGAR: Carga una posición, previamente grabada. Funciona como el comando GRABAR.

MODO: Te permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto. Escogiendo la primera opción, la aventura mostrará junto al texto el respectivo gráfico. La segunda opción únicamente mostrará textos.

M o MIRAR: Con esta opción, el ordenador redibinará la localización en que te encuentras.

I o INVENTARIO: Esta instrucción te dará un listado de los objetos que llevas contigo.

ACABAR: Reiniciar la aventura.

AYUDA: En algunos casos puede ser de utilidad.

Y antes de acabar, recordarte que no eres un superhéroe y necesitas, como todos los mortales, alimentarte. Si no efectúas esta acción regularmente, es probable que no te aguantas mucho tiempo en pie.

Para moverte por el juego, recuerda que has de teclear la dirección que quieres ir o una abreviación. IR SUR o SUR o S.

Para las personas que entran en el mundo de las aventuras con Don Quijote, aquí tienen una lista de verbos útiles: EXAMINAR, LUCHAR, ABRIR, COGER, DEJAR, PONER, COMER, DORMIR y muchos más que no te decimos para que vayas probando tú mismo.

Y FINALMENTE...

Recuerda que una aventura no se acaba en un día. Poco a poco irás descubriendo nuevas cosas que te ayudarán a solucionar el juego. Pero si al mes de tener el Quijote no has conseguido salir de las primeras pantallas, te recomendamos juegos con una aventura más simple, como por ejemplo Arquimedes XXI.

Don Quijote ha sido elaborado teniendo en cuenta el relato de Cervantes, aunque sin seguirlo al pie de la letra. Por esta razón te recomendamos que leas la magnífica novela del Manco de Lepanto, o mires en la televisión la serie de dibujos animados que sobre este libro se ha hecho.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Egroj.
GRAFICOS: Pablo y Egroj.
DISEÑO ARTISTICO: Angel Luis.

Este programa ha sido desarrollado con G.A.C.

© 1987 ROMAGOSA.

Todos los derechos reservados.

Artículo autorizado por ROMAGOSA INTERNACIONAL MERCHANDISING, S. A.

Torre de Madrid, Plaza de España, Madrid, España.

© 1987 MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Reservados todos los derechos de propiedad intelectual del presente programa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Conecta el Spectrum +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción CARGADOR.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo o defecto de fabricación, calidad o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede desatado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC PZA. DE ESPAÑA, 16 TORRE DE MADRID, 28-1
28008 MADRID

A título de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animado, envíalo tu trabajo en una casette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,

ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION

EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.