

ALBUM DE PLATINO

PROFESSIONAL SNOOKER SIMULATOR

SPECTRUM

OPCIONES

Q	Girar taco hacia la derecha rápidamente.
W	Girar taco hacia la izquierda rápidamente.
E	Girar taco hacia la derecha lentamente.
SYMBOL SHIFT CURSORES (*)	Modificar la posición del efecto.
SPACE	Juega jugador 1.
ENTER	Juega jugador 2.
SHIFT A	Pides al contrario que juegue de nuevo.
SHIFT C	Conceder.
SHIFT N	Nueva partida.
SHIFT S	Salvar juego a cinta.
SHIFT L	Cargar juego de cinta.
R	Repetición de la ultima jugada.
SHIFT CURSORES	Mover la bola señalada.
SHIFT P	Modo de prácticas.
SHIFT R	Volver las bolas a la posición anterior.
CTRL R	Quitar la bola señalada.
G	Volver al modo de Juego.

(*) Las teclas 5, 6, 7, 8

EL JUEGO MODO DEMO

El juego DEMO trata de un concurso entre dos jugadores de primera clase, a la vez que sirve para demostrar todas las posibilidades del programa.

Este modo puede ser finalizado en cualquier momento (excepto cuando las bolas se encuentran en movimiento) pulsando cualquier tecla, volviendo al modo de JUEGO.

CONTROL DEL EFECTO

La bola grande situada en la esquina superior derecha representa la visión del jugador sobre la bola blanca, siendo el punto del centro el lugar donde golpeará el taco, pudiendo ser movido para modificar el efecto.

TIRAR

Los jugadores utilizan diferentes teclas para jugar para que el programa pueda saber quién está jugando. No está permitido jugar cuando no es el turno.

Para tirar, el jugador debe pulsar su tecla 2 veces, siendo la fuerza del disparo modificada por el tiempo que transcurra entre las 2 pulsaciones. Cuanto más rápidamente se pulsen las teclas, más fuerte será el disparo.

Cuando un jugador cometa una 'pifia', su oponente puede concederle una nueva oportunidad pulsando SHIFT A. Si se coloca el taco en una posición dirigida hacia una bola, ésta aparecerá en algún lugar detrás de la gran bola blanca de la parte superior de la pantalla.

Esta segunda bola aparecerá total o parcialmente tapada por la bola blanca, de manera que se tenga una mejor idea del tipo de jugada que se va a realizar. Al mover el taco, se moverá igualmente esta bola, según el movimiento se realice en la línea de tiro o hacia una bola nueva.

SEÑALAR UNA BOLA

Tras meter en el agujero una bola roja, el jugador debe señalar una bola de color. Para esto teclee el valor de la bola (7 para la negra, 6 para la rosa... 0 para la blanca).

Tras haber señalado una roja (pulsando el 1), una de ellas comenzará a parpadear: pulse N hasta que parpadee la deseada.

MODO DE PRÁCTICA

En esta opción se pueden realizar cosas no permitidas durante una partida, como colocar o quitar bolas. Se puede intentar de nuevo una jugada devolviendo las bolas a la posición anterior a realizar el tiro defectuoso.

Téngase en cuenta que se pueden colocar las bolas como se desee en modo de práctica y comenzar el juego desde esa posición en la opción de Game (juego). Sin embargo, la bola blanca debe ser jugada desde el semicírculo.

Para colocar o retirar una bola debe ser señalada primero.

LAS REGLAS DEL JUEGO DE SNOOKER

El SNOOKER es un juego de mesa para 2 jugadores. La idea es que los jugadores, por turno, metan en los agujeros las diferentes bolas golpeándolas con la bola blanca, que es dirigida por el taco del jugador.

El jugador que comienza la partida, debe golpear una bola roja con la bola blanca: si falla, mete la bola blanca, golpea alguna de las bolas de color o no golpea ninguna bola, ha cometido una 'pifia', se le otorga al jugador contrario el valor de esa bola (mínimo 4 puntos). Si ni realiza una 'pifia' ni mete ninguna de las bolas rojas, el turno pasa a su oponente pero, si mete una bola roja vuelve a jugar tras haber señalado una bola de color, con lo que aumentará la puntuación.

Si se mete en uno de los agujeros la bola de color, la siguiente bola señalada debe ser de color rojo siguiendo así hasta que no quede ninguna de ese color. Cualquier bola de color, no las rojas, que haya sido metida en un agujero, vuelve automáticamente a su posición específica en la mesa (siempre que queden bolas rojas).

Una vez metidas en los agujeros todas las bolas rojas, deben meterse las bolas de color según su puntuación, pero en orden decreciente.

La puntuación indicada por el valor del cartel "BREAK" muestra los puntos acumulados por el jugador que está en turno.

VALORES DE LAS BOLAS

ROJAS	1	AZUL	5
AMARILLA	2	ROSA	6
VERDE	3	NEGRA	7
MARRÓN	4		

TRANSMUTER

SPECTRUM

LA HISTORIA

Dentro de mucho, mucho tiempo, el sol - corazón del sistema solar - se convertirá en una masa vieja y sin luz. El hombre no tendrá otra opción que adentrarse en el subsuelo, buscando el calor del corazón del planeta para sobrevivir. Según avanzan las generaciones se profundiza más y más, dejando tras de sí en cada nivel un amplio arsenal de máquinas que defiendan la retaguardia. Finalmente, se creó una nave, y los últimos descendientes de la humanidad fueron capaces de abandonar el moribundo planeta y trasladarse a otros mundos. Sólo quedaron las máquinas de defensa, pero ahora ya no defendían a nadie.

Tu misión, como Comandante Tenz, uno de los nacidos en las nuevas colonias es regresar al frío planeta y penetrar para destruir todos los sistemas de defensa subterráneos. Debes hacer saltar la trampa que dejaron tus antepasados, para salvar a cualquier viajero que no esté alertado.

Tu nave pertenece a la nueva generación de 'agresión total'; lleva un cañón de fotones tipo estándar, pero hay algo raro en su interior, un Transmuter nuclear, que chupa la energía existente en los alrededores de la nave, por medio de tubos de titanio. Esta energía se introduce en el transmutador para poder ser convertida en formas preprogramadas.

Esta energía en bruto es muy abundante donde se produce la ruptura molecular, esto es: cualquier cosa que destruyes, tanques, naves, etc. produce energía que la nave puede recoger.

CONTROLES

Pulse cualquier tecla para la pantalla de opciones.

1. Teclado
2. Joystick Kempston
3. Joystick Sinclair
4. Definir teclas
5. Comenzar juego

CONTROLES DEL TECLADO

Las teclas iniciales son:

Z	Izquierda	J	Abajo
I	Arriba	X	Derecha
N	Seleccionar	M	Disparo

Una vez logrados suficientes puntos, se iluminará la opción Transmuter, por ejemplo SPEED (velocidad); si quieres utilizar esta opción, pulsa la tecla de selección o la tecla de SPACE si estás utilizando el Joystick.

GHOST HUNTERS

SPECTRUM

TU MISION

Debes penetrar en la mansión de La Pesadilla, encontrar y rescatar a tu hermano y... escapar con vida.

OPONENTES

Son muchos y de muchas clases. Algunos, como los que se arrastran, son residentes permanentes y nadie ha encontrado forma de destruirlos. Algunos tienen la base menos firme y aparecen de vez en cuando, pudiendo ser devueltos a su lugar de origen, por lo menos temporalmente, con un disparo de tu arma.

ARMAMENTO

Te encuentras equipado con el ultimo grito de arma antimateria, única arma efectiva contra las criaturas que te acosarán, cuya sola presencia parece restarte vida.

CONTROLES

El juego puede ser jugado por 1 o 2 personas, aunque no juegan entre ellas sino que controlan diferentes aspectos del mismo carácter.

	<u>Jugador 1</u>	<u>Jugador 2</u>
Izquierda	Z	B
Derecha	X	N
Abajo	A	M
Arriba	Q	K
Disparo	C	L

JUEGO PARA 1 JUGADOR

Usando los controles de dirección sin mantener pulsado el disparo, se dirige el movimiento del personaje; si se mantiene pulsado el DISPARO, se controla el punto de mira del arma.

JUEGO PARA 2 JUGADORES

El primer jugador controla los movimientos del protagonista, mientras el segundo controla la dirección del arma y dispara.

MAPA

Mientras se juega, pulsando 'P' aparecerá el mapa de la Mansión.

EL JUEGO

El profesor Twilight, propietario de la mansión, ofrece una gran recompensa a quien pueda derrotar a todas las almas, zombies y fantasmas que pululan por su mansión. Hace 3 días que tu hermano aceptó el desafío, no volviendo a tener noticias de él desde entonces. Tu deber es ir hasta la casa endemoniada y rescatarle si aún se encuentra con vida o perecer en el intento.

Se entra por la puerta delantera, debiendo atravesar todas las habitaciones hasta que le encuentres. Se te aparecerán muchas criaturas infernales, causando que el marcador de TERROR aumente, por lo que es muy importante que les destruyas rápidamente o que abandones la habitación.

Para recargar la energía pedida debes beber en los humeantes calderos de poción mágica que irás encontrando.

Verás muchos ascensores que debes utilizar para llegar a todas las habitaciones. Para ser activados, primero debes encontrar los objetos parpadeantes que disimulan los interruptores, encontrándose cerca de los ascensores que mueven.

SUPER ROBIN HOOD

SPECTRUM

BIENVENIDO A LA LEGENDARIA EPOCA DE ROBIN HOOD

El Sheriff de Nottingham tiene secuestrada a tu amada Marian, encerrándola en la Torre. Sólo la liberará en caso de que Robin Hood se entregue prisionero. Con su habitual galantería, Robín se dirige hacia el castillo de Nottingham atravesando el bosque de Sherwood para rescatar a su amor sin importarle los peligros que pueda encontrar. El juego comienza una vez que has entrado en el castillo, tras atravesar el foso, debiendo recorrer un camino plagado de defensores y animales peligrosos que tratarán de protegerlo. Sólo gracias a tus ágiles reflejos y acertadas maniobras podrás tener alguna oportunidad de rescatar a tu amada.

CONTROLES (Joystick o Teclado)

Para redefinir las teclas o utilizar las diferentes opciones, pulsa "O"

ACCION	JOYSTICK	TECLADO
Izquierda	Izquierda	A
Derecha	Derecha	X
Saltar o subir	Arriba	K
Agacharse o bajar	Abajo	N
Disparar flechas	Disparo	L

Necesitarás de toda tu habilidad y rápidos reflejos para sobrevivir en este peligroso castillo. Vigila a los defensores, que te dispararán proyectiles con sus arcos, pudiendo agacharte o saltar para esquivarlos, o incluso correr. Cada vez que te alcancen perderás puntos en el marcador 'Helth' (salud), que van desde 39 hasta 0, en cuyo caso habrás perecido. Durante el recorrido te encontrarás con tabletas que aumentarán tu vitalidad (si consigues alcanzarlas).

Debes recoger los corazones repartidos por el castillo, dirigiéndote luego hacia la Torre, para salvar a Marian. Sin embargo, para poder atravesar el castillo, debes encontrar las llaves que hacen funcionar los ascensores medievales, que te llevarán de una sección a otra del castillo.

BRAINACH

SPECTRUM

Después de que Brainach salió en la capsula, en dirección a la mina Stella en el planeta Nesbit, los tripulantes de la nave Rotar 1 empezaron a preocuparse. Aunque siempre hacían de rabiar a Brainach, todos le querían, pero sabían la peligrosa misión que había comenzado.

En su viaje a Nesbit, Brainach planeaba sus acciones. Estaba harto de sus amigos y de sus comentarios cínicos, decidiendo mostrarles de una vez lo inteligente que era. Recogería todo su equipo de minería para penetrar aún mas profundamente en la vieja mina para encontrar el deseado diamante Anatese. Así no volverán a tomarme el pelo, pensaba para sus adentros.

EL JUEGO

Sal de la nave y adéntrate en la mina, teniendo mucho cuidado con las plantas y las criaturas que tratarán de atacarte. En tu camino debes encontrar tu equipo de minería. Una vez lo hayas logrado, trata de encontrar el diamante Anatese, volviendo a la nave antes de que se te acabe el oxígeno.

TECLAS

Arriba	Q
Abajo	A
Izquierda	G
Derecha	H
Coger	U
Soltar	B
Disparo	X
Trepar	N

ESTRATEGIA

Hay varias piezas muy importantes de tu equipo que debes recoger y llevar individualmente hasta la nave. Hay también algunas cosas como la escalera, que te ayudarán mucho, pudiendo ser llevadas al mismo tiempo que el equipo.

Se requiere mucha práctica y habilidad para esquivar los extraños insectos mutantes que encontrarás, junto a otras muchas criaturas intentando detener tu avance.

WHITE HEAT

SPECTRUM

No podrá creer la suavidad del movimiento ni los gráficos que presenta este juego tipo arcade. Lleva al Spectrum y al jugador hasta sus límites.

El nivel 1 te enfrentará con 3 ataques de enemigos inteligentes. Cada nivel y cada enemigo necesita un tipo de estrategia diferente si quieres lograr llegar al siguiente. Con un numero ilimitado de enemigos en 72 ataques diferentes, éste no es un juego para los débiles de corazón o para los que no tienen habilidad con el gatillo.

ESTE ES UN JUEGO PARA LOS FANÁTICOS DEL ARCADE - TE DESAFÍO

Con 72 niveles es uno de los juegos más avanzados.

Cada uno de los enemigos se comporta de una manera diferente, debiendo tener en cuenta sus características cuando trates de destruir cada una de las bandadas. Cuanto antes les dispares, más puntos lograrás pero si no le alcanzas, este enemigo se mutará en otro más peligroso aún.

Verás que están a punto de mutarse porque se ponen de color rojo. Algunos de ellos esquivarán tus misiles mientras que otros se lanzarán en picado contra tu nave.

Se logra una nave extra cada 10.000 puntos.

Si logras pasar del nivel 52 te puedes considerar un AS, porque ese es el nivel máximo alcanzado por el programador.

CONTROLES

<u>JOYSTICK</u>	<u>TECLADO</u>	<u>ACCION</u>
IZQUIERDA	A	Izquierda
DERECHA	X	Derecha
DISPARO	M	Disparo

STAR RUNNER

SPECTRUM

Has sido seleccionado para representar a la Tierra en los Juegos Olímpicos del año 2087, para la Carrera de las Estrellas. Esta carrera esta lejanamente basada en la maratón, debiendo correr una gran distancia. Encontrarás multitud de obstáculos que dificultaran tu recorrido. Incluso puede que se te acabe el tiempo. En vez de lograr una distancia determinada, debes lograr la máxima puntuación posible corriendo todo lo que puedas.

La carrera tiene lugar en una gran plataforma flotante en el espacio. Debido a la microgravedad en que te encuentras, cuentas con unas zapatillas magnéticas que te mantienen sujeto a la superficie metálica de la plataforma. Cuando saltas, las zapatillas entran en funcionamiento para devolverte a la superficie.

Verás que algunas zonas presentan una gran resistencia, por lo que deben evitarse en lo posible.

Debes evitar a toda costa las zonas de fuego y las cintas tele transportadoras, pero intenta recoger los relojes, ya que te proporcionarán tiempo extra.

Recuerda - Como súbdito de la Tierra, debes dar lo mejor de ti; buena suerte.

CONTROLES

Puede utilizarse el joystick o teclado, con las siguientes teclas:

S	- Izquierda
X	- Derecha
H	- Detenerse
J	- Saltar

BMX SIMULATOR

SPECTRUM

Con una perspectiva a vista de pájaro, increíble simulación, rampa de salida, saltos, fosos con agua, todo lo que habías soñado realizar con tu bici deportiva.

Se incluye opción para 2 jugadores, recorridos, cada vez más complicados y difíciles para probar las habilidades de los mejores corredores.

Richard Darling, el programador, ha logrado otro éxito más al ser el primero en incluir la opción REPLAY; cuando se produzca una llegada muy igualada, sabrás quién ha ganado con la repetición y, por sí fuera poco, con la tecla 'S' lograrás la cámara lenta.

CONTROLES

Disparo'ON'	Acelerar
Disparo'OFF'	Frenar
Izquierda	Izquierda
Derecha	Derecha

REPETICION

Para utilizar esta opción, pulsar 'A' al final del recorrido y si se desea, mantener pulsada 'S' para la opción de 'cámara lenta'

PISTAS

El modo Demo se mueve automáticamente.

Pulse 'N' para cambiar el número de recorridos en el Campeonato. Para calificarse para el siguiente recorrido, debe terminarse el anterior dentro de los límites de tiempo.

Pulse 'S' para comenzar la carrera, oyendo las palabras 'Riders Ready', 'Pedals Ready', 'Go': apriete el acelerador en ese mismo momento, ya que los segundos son vitales, no los desperdicie. Corra como si de verdad se encontrara a los mandos de una bicicleta BMX. Los peraltes le ayudarán a girar, los baches le frenarán. Las elevaciones y las diferentes superficies le afectarán como si fueran reales.

En la parte inferior de la pantalla se muestran el número vueltas recorridas y el tiempo transcurrido para los 2 jugadores.

El tiempo límite se muestra en la parte central de la línea inferior de la pantalla.