

PACK MONSTRUO

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 todas 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: Víctor Ruiz.

Gráficos: Víctor Ruiz y Santiago Morga.

Música: Manuel Cubedo.

Portada: Alfonso Azpiri.

DUSTIN

ARGUMENTO:

Año 1989.

La cárcel de alta seguridad de WAD-RAS tiene un preso muy especial, se trata de KID SAGUF, más conocido como DUSTIN, el ladrón de joyas y obras de arte más famoso de su tiempo, que finalmente y tras largas persecuciones de la policía ha sido capturado.

Toda la preocupación de sus guardianes está volcada en evitar que DUSTIN pueda escapar.

Por esta razón todo el centro penitenciario ha sido rediseñado para que nada escape al control de su Director; sin embargo, KID SAGUF ha estado durante meses cavilando, analizando horarios, memorizando el funcionamiento interno del centro y ya tiene su plan para conseguir de nuevo las portadas de todos los periódicos.

Para no olvidar ningún detalle, ha escrito su desarrollo completo en un cuaderno al que hemos tenido acceso y del que aquí os revelamos su información más interesante.

EL PLAN DE FUGA:

DUSTIN sabe que para salir de la cárcel necesita varios objetos, y también ha analizado a los personajes que conviven con él en prisión, llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

1. Existen dos tipos de personajes:
 - POLICIAS.
 - OTROS PRESOS, COCINERO Y MAGO DEL BOSQUE.

Los primeros no intercambian objetos por las buenas, de manera que para conseguir lo que ellos tienen no queda otro remedio que quitárselo en una pelea.

El segundo grupo está compuesto por personas que te entregan objetos si se los cambias por:

-TABACO, WHISKY O DINERO.

2. Existen tres cosas muy interesantes para poder finalizar la misión:
 - HUESO.
 - ANTIDOTO.
 - ESTATUA.
3. Para defenderte de los policías existen dos grupos de armas, unos que tienen los mismos polis, otros que ponen los presos.

POLICIAS:

 - PISTOLA, PORRA, CHALECO ANTIBALAS.

PRESOS:

 - MARTILLO, CARTUCHO TNT, MECHERO.
4. Sólo puedes escapar cuando esté la luz de alarma verde.

Sólo puedes llevar 8 objetos simultáneamente.

Si te capturan te devuelven a la celda y te decomisan las armas, pero no los objetos.

La cárcel está dividida en dos barracones separados por un patio, no puedes pasar al barracón donde se encuentra la salida a no ser que tengas ganzúas.

Al escapar tienes que dirigirte a un sitio donde se encuentra una barca, atravesando el bosque y entregando al Mago la estatua.

El tiempo comienza a las 9 horas y sólo tienes hasta las 12 para escapar.

LLAVES y TARJETA son herramientas muy útiles para el éxito de la misión.

5. Los sistemas de lucha están basados en la utilización de iconos. Puedes pelear a puñetazos, tiros, porrazos, martillazos, etc.

LIVINGSTONE SUPONGO

HISTORIA:

David Livingstone, famoso misionero y explorador inglés, marchó en 1841 a África con una misión sanitaria, trabajando durante varios años en Bechualandia.

Tras su regreso a Inglaterra en 1866 vuelve a África para aclarar las relaciones entre las cuencas del Zambeze y el Nilo con el deseo de hallar las fuentes de este río.

En 1871 tras varios años sin noticias de Livingstone el diario New York Herald envía a Henry Morton Stanley en su búsqueda. Para lo cual desembarca en Bagamoyo, en la costa oriental de África junto a Zanzíbar, desde donde habrá de remontar el río Zambeze hasta el poblado de los Ujiji, donde se supone que debe encontrarlo.

Stanley conocedor del África sabe que va a enfrentarse con múltiples peligros (animales salvajes, innumerables obstáculos naturales, tribus antropófagos), y ha de atravesar el templo sagrado de los Ujiji al que habrá de llevar las cinco piedras sagradas de la tribu por lo que en su equipaje ha incluido un machete, un bumerán, granadas y su inseparable pértiga.

EL JUEGO:

Para intentar encontrar a Livingstone cuentas con tres armas arrojadas con las que matar a tus enemigos, cada una de las cuales tiene un movimiento distinto, el cuchillo tiene un movimiento horizontal con caída por gravedad, el bumerán tiene su movimiento clásico y las granadas tienen un movimiento parabólico. También cuentas con una pértiga con la que podrás saltar montañas y abismos.

Habrás de tener cuidado con tus niveles de nutrición e hidratación, pues si estos bajan más de la cuenta...

CONTROLES:

Movimiento con joystick o teclas.

Teclas:

O	Izquierda
P	Derecha
Q	Salta
A	Se agacha
SPC	Fuerza

Opciones:

1	Selecciona bumerán
2	Selecciona cuchillo
3	Selecciona granadas
4	Selecciona pértiga
SHIFT	Pausa
G	Retorna al menú

HIGHWAY ENCOUNTER

ARGUMENTO:

Los Aliens han invadido la Tierra.

Sólo hay una autopista libre para viajar, antes de que ellos consigan su meta final, la dominación total del mundo.

Tu misión, detener su avance.

Y finalmente destruir la fortaleza alien, llamada «Zona Cero».

Bajo tu control tienes cinco «Vortons», y el «Lasotrón», el más avanzado sistema de armamento jamás conocido, el cual debe coger en la «Zona Cero» para completar tu misión.

Falla y verás las terribles consecuencias.

El futuro de la Tierra está en tus manos.

Por eso prepárate para la batalla... Prepárate para HIGHWAY ENCOUNTER.

TECLAS DE CONTROL:

I	ACELERAR
Q	FRENAR
O	IZQUIERDA
P	DERECHA
SPACE	DISPARO
H	PAUSA
A	ABORTAR JUEGO
G	ABORTAR JUEGO

JOYSTICK COMPATIBLE.

DISPOSICION DE LOS JUEGOS:

CINTA A:

CARA 1: ARMY MOVES 1 + ARMY MOVES 2. Cuando cargue ARMY MOVES 1, parar el cassette. A continuación encontrarás ARMY MOVES 2.

CARA 2: DUSTIN.

CINTA B:

CARA 1: LIVINGSTONE SUPONGO.

CARA 2: HIGHWAY ENCOUNTER.

Instrucciones de carga

SPECTRUM 48K. +

1. Conecta la salida EAR del Spectrum con la salida EAR del cassette.
2. Rebonina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a $\frac{3}{4}$ del máximo.
4. Teclea LOAD "" y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPETRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.

2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que el + 2 está ya ajustado el volumen).

GARANTÍA

DINAMIC garantiza sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza la fecha en la que este producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más exigentes niveles de calidad técnica. Por tanto, 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, 18 TORRE DE MADRID 29 1
28008 MADRID

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

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Anímate. Envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN,
TRANSMISIÓN, ALQUILER O PRÉSTAMO
DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN
EXPRESA ESCRITA DE MACRODIGITAL SOFT S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MIDRODIGITAL SOFT S. A.