

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 **MEGA-TERMINATOR** de combate había evolucionado en los últimos ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a **GREMLA** y se unió a las tropas de la 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 ZH07**».

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 la muerte segura.

Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a **KAIKAS** (cangrus 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 un 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

REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Snatcho.

GRAFICOS: Snatcho.

PORTADA: Luis Royo.

PHANTOMAS

Phantomas viene de muy lejos, de la galaxia Andrómeda, se le programó exclusivamente para robar y saquear.

En la piel de Phantomas tu reto es encontrar un tesoro escondido en la mansión de un millonario.

Para hacer esto primero has de viajar al planeta clónico Tierra-Gamma y encontrar la mansión, utilizando vehículos espaciales, aviones y helicópteros.

Una vez en la mansión tienes que evitar las trampas, enemigos y peligros ocultos. Luego pasas al mundo subterráneo, donde hay cosas extrañas encerradas en las criptas... ¡¡BUENA SUERTE!!!

TECLAS DE CONTROL

CAPS = SALTO LARGO

Z = SALTO ALTO

O = IZQUIERDA

P = DERECHA

SYMBOL = REINICIO

ENTER = PARAR

JOYSTICK, COMPATIBLE.

PHANTOMAS 2

Tu misión da miedo. Debes destruir al malvado **CONDE DRACULA** que asola la región. El escenario de tu pesadilla es el Castillo de ese malévolo personaje.

A lo largo de 95 horripilantes habitaciones te verás asediado por los esclavos de **DRACULA**, intenta evitar que te atrapen y consigue la mayor cantidad de alimento. Si reúnes las 5 llaves y las introduces en sus 5 cerrajos correspondientes habrás realizado una parte muy importante de tu misión.

Para conseguir cada llave debes encontrar un determinado objeto y fijarlo al «generador de pedales», si así lo haces podrás saltar el enorme foso.

La segunda parte de tu misión consiste en abrir las 6 contraventanas mágicas pulsando los interruptores adecuados.

Finalmente busca el martillo y la estaca y comina veloz a la parte superior del castillo para coger la cruz.

En este instante serás teletransportado al espacio para librar la confrontación final en la que podrás utilizar el arma láser y la mochila autopropulsada.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Emilio Salgueiro.

GRAFICOS: Santiago Morgia y Snatcho.

DISEÑO ARTISTICO: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL

CURSORES = MOVIMIENTOS

SPACE = DISPARO

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 un 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 ETAPA:

Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atravesas 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 ETAPA:

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: Victor Ruiz.

GRAFICOS: Victor Ruiz y Santiago Morgia.

MUSICA: Manuel Cubedo.

PORTADA: Alfonso Azpiri.

CAMELOT WARRIORS

Si osas franquear la puerta del misterio, olvida todo lo que conoces, porque te internarás en un viaje sin retorno. Mundos pasados y futuros, magia negra, trampas ocultas.

Aprieta la espada con tus puños y nunca, nunca eches la mirada atrás.

LOS CUATRO MUNDOS

En esta aventura te enfrentas a cuatro mundos distintos:

— **EL BOSQUE:** Escenario natural en el que te esperan numerosos enemigos. Consigue que el hechizo del druida te transforme en un «viscoso batráceo».

— **EL LAGO:** Peces asesinos, medusas eléctricas y un ambiente de terror te provocarán un shock mental.

— **LAS GRUTAS:** Sumergido bajo tierra, con dificultad para respirar un aire tan enrarecido, buscarás una salida hacia la superficie.

— **EL CASTILLO DE CAMELOT:** Finalmente entrarás al Castillo donde se halla la clave que resuelve todo el misterio.

Estos cuatro mundos están comunicados entre sí, deberás encontrar las zonas fronteras para pasar de uno a otro.

LOS PERSONAJES

AZNAHT: El druida amo del bosque.

KINDO: Hermano de Neptuno y rey del lago.

AZORNIC: El poderoso dragón, señor de las grutas.

ARTURO: Rey de Camelot.

EL JUEGO

En el mundo de Camelot han entrado 4 elementos del siglo XX.

LA VOZ DE OTRO MUNDO, EL ESPEJO DE LA SABIDURIA, EL ELIXIR DE LA VIDA, EL FUEGO QUE NO QUEMA.

Distinguirlos te será fácil, debes cogerlos y presentarlos a los guardianes de cada mundo, ellos se encargan de su destrucción.

Vencer a todos los enemigos no es tarea sencilla, pero cuentas para ello con una espada que elimina a algunos animales y un potente salto que evita seas atacado por otros. Por tanto: Espera, calcula y piensa antes de actuar.

EL MISTERIO FINAL

Después de tanta lucha y peligros al llegar al final de **CAMELOT WARRIORS**, se

halla el secreto de un mágico misterio que explica todo el juego.

Presenciar la solución a tanto enigma es sólo privilegio para los más hábiles. ¿Serás tú uno de los afortunados?

TECLAS DE CONTROL

Q = Saltar

O = Izquierda

P = Derecha

SIMBOL = Espada

JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO

CODIGO: Victor Ruiz.

GRAFICOS: Snatcho, Santiago Morgia, Victor Ruiz y Luis Rodríguez.

ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

NONAMED

ARGUMENTO

Erase que se era una época pasada donde los hombres para demostrar su valor y conseguir ser nombrados Caballeros del Rey, debían someterse a las más duras pruebas.

En un valle olvidado de la Baja Sajonia existía un pueblo de guerreros y campesinos que rendía pleitesía a su anciano y venerable monarca, el rey **ABDUL HO-NEICKAM GARGOY**.

Los jóvenes aspirantes a Caballeros de su Majestad eran seleccionados en todas las comarcas y villas, de entre aquellas que destacaban en el manejo del arco, la lucha a cuerpo o la espada.

Sin embargo, el más duro de los sacrificios quedaba reservado sólo a unos pocos elegidos.

Uno por uno eran sometidos al rito final, el rito del Castillo sin nombre. Consistía la prueba en ser encerrado en el Castillo sin nombre, intentar sobrevivir al mundo de pesadilla que existía dentro de sus muros y escapar con vida de él para lo que la cuestión fundamental era encontrar la puerta.

Muchos jóvenes aspirantes a Caballeros intentaron el reto, pero la gran mayoría nunca consiguieron sobrevivir y fueron convertidos en ogros, bajo los poderosos hechizos que el malvado mago **NILREM** reservaba a los perdedores.

PELIGROS Y DIFICULTADES

El Castillo sin nombre era una antigua propiedad del tenebroso conde **ALUCARD** y estaba habitado por una serie de curiosos personajes.

En primer lugar hay que mencionar al mago **NILREM**, antiguo druida del valle, especializado en todas las artes de Magia Blanca y Magia Negra, conocedor de todos los libros de hechizos y maleficios y fabricante sutil de una suerte innumerable de pocimas.

NILREM tiene hechizados a todos los aspirantes a Caballero que no han conseguido encontrar la puerta de salida a los que ha convertido en ogros.

Para conseguir escapar del Castillo sin nombre deberás entregar algo al Mago que, en agradecimiento, te pagará con un conjuro.

Otra de las claves del éxito tiene relación con los jardines interiores del Castillo en donde se encuentra la Fuente Sagrada, su agua te dará mucha fuerza y hará más vigorosos tus saltos.

Las capacidades físicas del protagonista son variadas, puede correr para escapar de sus perseguidores, golpearles a base de patadas, trepar por cuerdas y agacharse para no ser herido por los enemigos aéreos.

TECLAS DE CONTROL

Q = Arriba A = Abajo O = Derecha P = Izquierda M = Patada

TECLAS REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Ignacio Abril.

GRAFICOS: Tomás Ledo y Javier Cubedo.

MUSICA: Manuel Cubedo.

PORTADA: Alfonso Azpiri.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatálogo y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea 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, 27-5

28008 MADRID

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

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 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 POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.