

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

EL JUEGO

Tienes que ser un superdetective, encontrar la grabación oculta y volver con el mensaje. Tendrás que ser listo y rápido. Hay «titis», balas y alcohol en esta película.

La acción se desarrolla en Nueva York en los años 30. El detective privado Jack Marlow tiene una peligrosa misión: penetrar en las oficinas del gángster Bugs Malloy, localizar una cinta grabada y volver a su despacho para escuchar la cinta. Tú eres Jack Marlow.

Es imposible encontrar la oficina del gángster sin ayuda, y cuanto más te acerques, más te intentarán impedir el paso.

En este mundo hostil necesitarás una amiga que te guíe: será Tanya. Cuando la encuentres, tus problemas pueden haber terminado —salvo que te encuentres con su malvada hermana Vanya, que trabaja para Bugs. Ella te llevará por caminos equivocados hasta que te maten. (Las dos hermanas son idénticas; tendrás que fiarte de tu instinto para saber cuál es la que tienes delante).

En tu camino encontrarás varios objetos: pistolas, bombas, botellas, etc. Deberás usar estos objetos con cuidado si quieres tener éxito. Es posible hablar con los demás personajes en el juego y hacerles preguntas para obtener valiosas informaciones. Esto se consigue por medio de «bocadillos»: escribes tus preguntas con el teclado. Cuando llegues a las puertas que estén protegidas, necesitarás una contraseña para seguir adelante. Aquí te será Tanya muy útil, ya que ella sabe la contraseña. Sin ella no podrás llegar a la oficina de Bugs y encontrar la caja fuerte donde se halla escondida la cinta grabada.

CONTROLES

Puedes usar el teclado o joystick. El teclado no es redefinible. Una vez cargado el programa, pulsa la tecla O para ver las opciones. Para seleccionar la opción elegida, pulsa Enter. Si no te gusta la opción en pantalla, pulsa la C para pasar a la opción siguiente, y así hasta que hayas terminado de elegir todas tus opciones. La opción IQ: esta opción te permite decidir si tu personaje se mueve automáticamente alrededor de objetos inamovibles (IQ "ON"), o si quieres tener un control absoluto de tu personaje (IQ "OFF"). Opción Direccional/Rotacional: esto te permite seleccionar el modo en que funcionan los mandos. Puede ser Direccional, donde tu movimiento Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo se refiere al movimiento de tu personaje en la pantalla. Si es Rotacional, Arriba y Abajo moverán a tu personaje hacia adelante y atrás, y Derecha Izquierda la girarán en una dirección u otra.

Pulsa cualquier tecla para comenzar el juego.

TECLADO

IZQUIERDA: Caps Shift DERECHA: Z
ARRIBA: De la Q a la P ABAJO: De la A hasta Enter.
FUEGO (Disparo): 0

PANTALLA Y Puntuación

La pantalla te indicará al final de la partida cuántas habitaciones has completado como porcentaje del total, y una puntuación global según las tareas que hayas terminado.

En la parte inferior de la pantalla hay una serie de dibujos que te permite cambiar de modalidad y elegir la acción que quieras llevar a cabo. Encima del dibujo «Inventario» verás los objetos que llevas encima.

Los dibujos, de izquierda a derecha, representan:

INVENTARIO - SOLTAR - COGER - DISPARAR - ANDAR
HABLAR - GOLPEAR - TIRAR - PAUSA - ANULAR

Para mover el cursor rectangular, pulsa el botón de disparo, mueve el cursor hasta donde quieras y vuelve a pulsar el botón de disparo.

Para pausar el juego, lleva el cursor hasta la H y pulsa el botón de disparo.

Para volver a jugar, vuelve a pulsar el botón. Para anular la partida, ponte encima de la A y pulsa el botón dos veces.

Para usar un artículo que tienes encima, vete al dibujo del Inventario y mueve la flecha hasta el artículo que desees.

SUGERENCIAS

— Hazte un mapa del juego; te será útil para volver atrás o si te encuentras la chica que no es.

— Si la chica te pide algo («Dame un whisky» «Get me a whisky»), dáselo o no te ayudará más. Hazlo buscando la botella y depositándola en la habitación en la cual se encuentra la chica.

— No dejes que le hagan daño a la chica: debes protegerla a toda costa, ya que es la clave del éxito.

— Deberás encontrar la manera de superar las dificultades del juego. Por ejemplo, puedes llegar a una bolsa que está encima de un armario empujándola con algún otro objeto que llevas encima.

— Si todo resulta inútil, prueba el soborno: en esta película vale casi todo.

NOTA ADICIONAL

Dada la complejidad del juego, ha sido imposible su traducción en pantalla al español. Por lo tanto, creemos que puede ser útil la traducción de las frases que los protagonistas pueden decirte. Son las siguientes:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1. Haven't we met before. | ¿No nos conocemos ya? |
| 2. Was it French. | ¿Era francés? |
| 3. Need a doctor. | Necesita un médico. |
| 4. You need a rest. | Necesita un descanso. |
| 5. Are you crazy. | ¿Estás loco? |
| 6. Are you drunk or what? | ¿Estás borracho o qué? |
| 7. OK. | Vale. |
| 8. Home sweet home. | Hogar, dulce hogar. |
| 9. This is beyond me. | Esto no lo entiendo. |
| 10. Smart guy, ah. | ¡Tío listo! |
| 11. What? | ¿Qué? |
| 12. All right. | Vale. |
| 13. What are you talking about? | ¿De qué hablas? |
| 14. Talking to me. | ¡Hablándome. |
| 15. God bless you. | Dios te bendiga. |
| 16. Don't be silly. | No seas tonto. |
| 17. Ah! | ¡Ah! |
| 18. Password is «last». | La contraseña es «último». |
| 19. Password is «doctor». | La contraseña es «doctor». |
| 20. Tell me about it. | Cuéntamelo. |
| 21. Nice try. | Buen intento. |
| 22. You are doing a great job. | Lo estás haciendo muy bien. |
| 23. Don't go that way. | No vayas por ahí. |
| 24. Don't worry. | No te preocupes. |
| 25. Be cool. | ¡Tranquilo! |
| 26. OK. | Vale. |
| 27. Its all right. | Está bien. |
| 28. Leave me alone. | Déjame solo. |
| 29. I hate you. | Te odio. |
| 30. I'll kill you! | ¡Te mataré! |
| 31. Give me the money. | Dame el dinero. |
| 32. Who do you think you are? | ¿Quién te crees que eres? |
| 33. Password is «Puzzle». | La contraseña es «Puzzle». |
| 34. Kill, kill, kill. | Mata, mata, mata. |
| 35. Do you think I'm crazy? | ¿Piensas que estoy loco? |
| 36. I don't know, I'm married. | No lo sé; estoy casado. |
| 37. That is part of puzzle. | Eso es parte del puzzle. |
| 38. What do you expect me to say? | ¿Qué quieres que te diga? |
| 39. Sorry. | Lo siento. |
| 40. Try praying. | Intente rezar. |
| 41. Try the second door! | Intenta la segunda puerta. |
| 42. That will do. | Ya está bien. |
| 43. You will need a password. | Necesitarás una contraseña. |
| 44. See you later. | Hasta luego. |
| 45. Hello! | ¡Hola! |
| 46. Good day. | Buenos días. |
| 47. How do you do. | Qué tal. |
| 48. I bet you can't. | ¡A que no puedes! |
| 49. Really. | No me digas. |
| 50. Find the gun. | Busca la pistola. |
| 51. Eliminate him. | Elimínale. |
| 52. Eliminate them. | Elimínalos. |
| 53. Leave the bag here. | Deja la bolsa aquí. |
| 54. Give him a whisky. | Dale un whisky. |
| 55. Kill them all. | Mátalos a todos. |
| 56. Give him the money. | Dale el dinero. |
| 57. What is. | Qué es. |
| 58. What do you mean. | ¿Qué quieres decir. |

Para aquellos de vosotros que no poseáis conocimiento alguno del inglés, aquí os damos varias frases que pueden ser importantes para tu personaje en algún momento del juego (no olvides escribirlas en inglés):

HELP	Socorro
WHAT IS THE PASSWORD?	¿Cuál es la contraseña?
WHICH WAY DO I GO?	¿Por dónde voy?
WHAT DO I DO NEXT?	¿Qué hago ahora?
HOW MUCH MONEY DO YOU WANT?	¿Cuánto dinero quieres?

GAME DESIGN CHARACTERISATION BY DISKE AND MARIO
© 1986 IMAGINE SOFTWARE (1984) LIMITED
PRODUCED BY: D. C. WARD

ARKANOID SPECTRUM

CARGA

LOAD "DISK" + ENTER

EL JUEGO

Se desconoce en qué época tiene lugar esta historia. Al ser destruida la nave nodriza «ARKANOID», un módulo «Vaus» logró escapar, pero se quedó atrapado en el vacío... Tú controlas Vaus, y deberás penetrar en 32 niveles antes de poder enfrentarte al «Cambiador de Dimensiones», a quien deberás destruir para cambiar el tiempo y hacer posible la resurrección del «Arkanoïd».

CONTROLES

Se puede usar teclado o joystick, con los siguientes controles:

Teclado: B hasta SPACE, Derecha — CAPS SHIFT hasta V, Izquierda — A hasta L, Disparo.
Joystick:

IZQUIERDA ← → DERECHA

COMO JUGAR

Controlas la nave Vaus, que se mueve a derecha o izquierda. Debes dirigir un rayo que poco a poco irá destruyendo los muros que te confrontan. Según el color del ladrillo, puede ser necesario más de un disparo para destruir el ladrillo; algunos ladrillos son totalmente indestructibles. Los alienígenas que aparecen en pantalla para obstruirte pueden ser eliminados por tu nave, o por tu rayo de energía.

Ciertos ladrillos tienen escondidos en ellos unas cápsulas de energía, que se liberan cuando el ladrillo queda destruido. Cada una de estas cápsulas tiene una letra distinta pintada en su borde, y que quiere decir lo siguiente:

- S: Frena la velocidad de tu rayo, facilitando su movimiento.
- C: Te permite coger el rayo, moverlo a donde tú quieras y dispararlo.
- E: Amplia tu nave, dándote más capacidad para hacer rebotar el rayo.
- D: Disgrega el rayo en tres partes, triplicando tu potencia de disparo.
- L: Arma tu nave con un láser, permitiéndote disparar a los ladrillos y a los alienígenas.
- B: Rompe una sección de pared, dándote una ruta alternativa para escapar.
- P: Te da una vida extra.

PUNTUACION

En pantalla verás la puntuación actual, la máxima, las vidas que quedan y los niveles alcanzados. Obtienes entre 50 y 120 puntos por ladrillo destruido. Cada cápsula recogida son 1.000 puntos. Matar a un alienígena son 120 puntos.

SUGERENCIAS

- La cápsula D es muy útil si tu rayo se queda bloqueado detrás de un muro.
- El láser sirve sobre todo para destruir ladrillos que necesitan varios disparos.
- Usando el mismísimo borde de tu nave causará un reflejo del rayo muy útil para hacer que entre en sitios con poca maniobrabilidad.

© 1987 Ocean Software.

© 1986 Taito Corp.

NIGHTMARE RALLY SPECTRUM

CARGA

LOAD "DISK" + ENTER

CONTROLES

Pulsa cualquier tecla para que aparezca el menú principal en pantalla, si no estuviera ya. Usa la opción 1 para cambiar entre uno y dos jugadores. La opción 2 te da acceso al editor de controles. La opción 3 alterna entre el cambio de marchas automático y el manual. La opción 0 comienza la partida.

En el editor de controles, la opción 1 selecciona el tipo de joystick. La opción 2 define las teclas, incluyendo la tecla para la pausa. La opción 0 te permite volver al menú.

Para controlar el coche, empuja el joystick hacia adelante, o pulsa la tecla Arriba, para acelerar, y tira del joystick o pulsa Abajo para frenar.

Para cambiar las marchas hacia una más alta, pulsa el botón de disparo y tira hacia arriba, y pulsa disparo y tira hacia abajo para reducir una marcha.

En cambio automático, tendrás que hacer lo mismo para salir del punto muerto, poniendo la marcha delante o detrás según el caso. Si pararas totalmente, el selector vuelve al punto muerto, y tendrías que volver a seleccionar una dirección de marcha.

Cuando estás en marcha atrás, el frenado y aceleración están invertidos: tira para acelerar y empuja para frenar.

Usa la tecla HALT para parar el juego. Para volver a seguir, pulsa cualquier tecla. Para anular una partida en curso, pulsa BREAK, o CAPS SHIFT y el ESPACIADOR.

La pantalla se divide en dos partes: la que ocupa las dos terceras partes superiores muestra la vista hacia adelante desde el parabrisas, y la parte inferior muestra el cuadro de mandos. Los dos diales grandes en el cuadro son el indicador de velocidad a la izquierda y el cuentavueeltas a la derecha. A la derecha de estos dos hay dos diales más pequeños que muestran la temperatura del motor y el nivel de combustible. Debajo, están el indicador de distancia, el cronómetro (que indica el tiempo que queda hasta completar la etapa en curso) y el selector de marchas.

Entre los dos diales grandes están dos flechas, que se pondrán rojas para indicar la dirección adecuada para esquivar las banderas, y debajo de las flechas hay cuatro luces indicadoras que avisan de falta de combustible, temperatura de motor demasiado alta, sobre-revolución del motor y patinado de las ruedas. La temperatura del motor sube al pasar de las 7000 r.p.m., y si sube demasiado, los frenos se activan automáticamente para reducir dichas revoluciones. La sobre-revolución ocurre al cambiar a una marcha inadecuada a la velocidad del vehículo.

Si golpeas ciertos obstáculos, o pasas por los banderines por el lado equivocado, cambiará el color de tu coche. Si pasas del rojo, ese coche ya no vale! También perderás un coche si se te termina el combustible, o el tiempo. Los coches que te quedan se pueden ver en la parte inferior de la pantalla.

Antes de empezar cada etapa, aparece una página de información que contiene la distancia de la etapa en millas, un valor de frenado (a mayor valor, mejor podrás frenar) y la velocidad por encima de la cual el coche patinará si eres demasiado violento en tu conducción. Por ejemplo, en las etapas nevadas, los frenos serán menos eficaces, y patinarás a menor velocidad. También hay una puntuación mínima que hay que conseguir para poder pasar a la etapa siguiente. Si no llegas a esa puntuación, tendrás que volver a correr la etapa. Sabrás que no has conseguido la puntuación mínima porque el ordenador emitirá un pitido y a puntuación aparecerá en amarillo.

EL JUEGO

Debes hacer cada etapa en el menor tiempo posible. Elige el camino que te permita evitar obstáculos que frenen tu recorrido. No obstante, puede ser beneficioso salirte un poquito de tu ruta para recoger objetos, puntos extra o bonificaciones. El golpear objetos normalmente no te daña el coche, pero perderás mucho tiempo dando marcha atrás para salir del atolladero. Sin embargo, si te das contra un árbol, o un arbusto, o pasas por el lado equivocado de las banderitas, irás cambiando de color. Tienes que pasar por la IZQUIERDA de las banderas AZULES, y a la DERECHA de las ROJAS. Si tienes alguna duda, vigila las flechas. Si pasas por un río a más de 20 millas por hora, perderás dos colores. ¡Intenta saltarlo! Pequeños golpes repetidos causarán desgaste de los neumáticos, hasta que un total de seis golpes reventará un neumático, haciendo mucho más complicado el correcto manejo del coche. El pasar por los símbolos puede no tener efecto alguno, o uno de tres efectos:

- a) Turbo: Da mayor aceleración y mayor velocidad máxima.
- b) Hiperespacio: Pasar a varios destinos; por ejemplo, al comienzo de la etapa en curso, o de otra etapa.
- c) Superturno: Te permite viajar a altísimas velocidades y te confiere inmunidad a los golpes (cosa necesaria para las etapas muy largas).

Además, hay dos objetos mágicos: el Iris Parpadeante y el Dolmen.

PUNTUACION

La puntuación de la etapa actual se ve a la izquierda del cuadro de mandos. Debajo de esa cifra se ven los puntos de bonificación (si los hay) o si no, la puntuación total de todas las etapas hasta ese momento.

Cada banderita correctamente esquivada	100 puntos
Cono derrribado	500 puntos
Depósito de combustible cruzado	10.000 puntos
Arbol u Obelisco cruzados en el aire	10.000 puntos
Efecto del Dolmen	????? puntos
Saltar sobre una colina	1.000 puntos
Voltereta sobre una colina	2.000 puntos

Al terminar cada etapa:

1.000 puntos por cada color que queda y 50 puntos por segundo de tiempo que queda en el contador. Cada 20.000 puntos, un coche extra.

SUGERENCIAS

- Si hay niebla, y por tanto no ves bien, usa las flechas para guiarte en la zona de los banderines.
- Si cambias a la primera marcha mientras aceleras el motor a tope, podrás acelerar más.
- Si cambias a una marcha inferior, podrás frenar en una distancia menor.
- Si patinas, reduce la velocidad, pon el volante recto y ¡sigue con más cuidado!

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 cósmico 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

INSTRUCCIONES DE CARGA

LOAD "DISK" + ENTER