

# CLÁSICOS SPECTRUM

## DISEÑADOR DE JUEGOS

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### **Para ZX Spectrum +2**

Rebobine la cinta hasta el principio.

Elija *carg. cinta*

Pulse PLAY en el cassette (>).

#### **Para ZX Spectrum 16K o 48 K**

Escriba LOAD "" y presione ENTER y PLAY en el cassette.

**Importante:** Cuando en las instrucciones aparezca RETURN, en el ZX Spectrum + 2, nos referimos a INTRO y cuando nos referimos a SYMBOL SHIFT en el ZX Spectrum + 2 está sustituido por MAYUSCULAS.

### INTRODUCCION

Tendrá que ser una clase especial de juego para competir con la calidad que usted mismo puede crear usando este programa.

¿Creía usted que crear juegos excitantes era difícil y tedioso?

Ahora es fácil y divertido con el DISEÑADOR DE JUEGOS.

Tiene usted sus propias ideas en juegos alucinantes usando el DISEÑADOR DE JUEGOS.

¿Ha querido usted ser alguna vez "un diseñador de juegos"?

El DISEÑADOR DE JUEGOS pone el poder programador que usted necesita en las puntas de los dedos.

Juegos para toda su vida en un solo cassette. Diseñe sus propios alienígenas animados. Naves, misiles, explosiones. Juegos de gran calidad a través del uso de sprites a todo color. Ocho juegos incluidos. Con generación completa de sonido, puntuación, control de movimientos, opción de movimiento del fondo y diseño de oleadas de ataque:

- Formato de juego tipo "Invasores/Galaxians".
- Formato de juego tipo "Defender/Scramble".
- Formato de juego tipo "Asteroides".
- Formato de juego tipo "Beserk"

Una vez cargado el sistema, el menú principal del Diseñador de Juegos aparecerá en la pantalla, listando las opciones 1-8 como aparecen a continuación. Cualquiera de estas opciones puede seleccionarse presionando cualquier tecla del 1 al 8.

### MENU PRINCIPAL. LISTA DE OPCIONES

1. Jugar
2. Cambiar juego
3. Cambio Sprites
4. Configuración
5. Movimiento
6. Oleada de ataque

7. Cargar
8. Grabar

En cualquier momento tecleando (ENTER) se volverá al menú principal, aunque a veces es necesario presionar (ENTER) dos veces.

### **Opción 1. JUGAR**

Presionando la tecla 1, el juego de ejemplo preparado en ese momento incluido en el programa puede ser ejecutado (hay ocho ejemplos incluidos en el programa). Si desea cambiar las teclas de control del juego para colocarlas a su gusto, mantenga apretado (CAPS SHIFT) y apriete la tecla 1 para seleccionar esta opción. Recuerde hacer esto, si es necesario, cuando escriba su propio juego. El juego preparado para su ejecución puede cambiarse siguiendo las instrucciones de la opción 2. El juego puede ser alterado siguiendo los procedimientos indicados en las opciones 3, 4, 5 y 6. Los controles del teclado preprogramados son las teclas 6, 7, 8, 9 y 0, dependiendo del juego seleccionado.

Para volver al menú principal de jugar, simplemente presione ENTER.

### **Opción 2. SELECCIONAR UN NUEVO JUEGO**

Esta opción le permite seleccionar cualquiera de los juegos programados que se convertirá en el ejemplo, preparado para ser ejecutado. Tras presionar Opción 2, se le pedirá que elija entre los juegos 1-8 convirtiéndose el juego seleccionado en el ejemplo.

El programa volverá entonces al menú principal permitiéndole presionar la Opción 1, y el nuevo juego-ejemplo empezará entonces a funcionar. Alternativamente puede usted seleccionar las opciones 3, 4, 5 o 6 para editar el nuevo juego-ejemplo.

Los juegos preprogramados son los siguientes:

Ataque de las hamburguesas mutantes.

1. Cyborg.
2. Reflectron.
3. Turbo-araña.
4. Muchos tanques (Tanks a lot).
5. Halloween.
6. Splat.
7. Qbix.

### **Opción 3. ALTERAR LOS SPRITES**

Un "Sprite" es una colección de pixeles (puntos de alta resolución) que se mueven a través de la pantalla al unísono y proporcionan los caracteres móviles o fijos necesarios para el juego (invasores, naves espaciales o bases láser, figuras, explosiones, bombas, misiles, etc.).

La forma y color de cada sprite puede ser predefinida, proporcionando de esta manera contrastes entre diferentes tipos de sprites y diferentes oleadas de ataque.

Cuando la Opción 3 es seleccionada, aparecerá en la pantalla una tabla de los sprites programados. Cualquiera de ellos puede ser alterado para dejarlo según sus necesidades.

Las diferentes clases de sprites están agrupadas de la siguiente manera:

- |       |   |
|-------|---|
| 00-15 | Alienígenas, invasores.                 |
| 16-23 | Naves espaciales, bases-láser, etc.     |
| 24    | Misil de la Nave espacial o base-láser. |
| 25    | Misil o bomba para los alienígenas.     |
| 26    | Sprite de repuesto.                     |
| 27    | Escudo                                  |
| 28-31 | Secuencia de la explosión.              |

Debajo de la tabla aparecerá el siguiente mensaje: "Seleccione Sprite". Teclee el número (con dos dígitos siempre) del sprite que desea alterar. No necesita presionar (ENTER).

Ejemplo: para alterar el sprite del misil, presione (24). La pantalla cambiará entonces a modo de Editor de sprite. En la parte superior izquierda de la pantalla aparecerán las teclas de control. En la parte inferior izquierda aparecerá el sprite con el tamaño y color actuales, tal como aparecerá en la pantalla durante la ejecución del juego. En la derecha de la pantalla aparecerá el editor de píxeles del sprite.

Todos los sprites son grupos de 12 x 12 puntos. A un sprite se le da la forma llenando o borrando los puntos que lo componen usando los controles del teclado como se indica en la pantalla. Para llenar un punto vacío, seleccione sus coordenadas y para borrar un punto lleno, seleccione sus coordenadas.

EJEMPLO 1: Para llenar el espacio en las coordenadas (6,4), apriete la tecla de cursor abajo (8) hasta que el cursor esté en la cuarta fila; entonces presione (6).

EJEMPLO 2: Para borrar en 2 vertical, 10 horizontal, presione la tecla de cursor abajo (8) hasta que el cursor se sitúe en la segunda fila entonces teclee (9) para intercambiar los lados y después presione (3).

*NOTA: Cuando se presione (9) para intercambiar los lados, la secuencia de números encima de la pantalla del editor de sprites, será invertida. Por favor, experimente hasta que se acostumbre a los controles del editor de sprites.*

Para cambiar el color de un sprite, mantenga apretada la tecla (CAPS SHIFT) y entonces seleccione una tecla del 0 al 7. El dibujo del Sprite a tamaño normal situado en la esquina inferior izquierda cambiará para mostrar el color seleccionado, que está preparado para aparecer en el juego. El color del fondo puede también cambiarse, de la manera explicada en las notas de la Opción 4.

Cuando haya terminado de alterar el sprite y elegir su color, presione ENTER para volver a la tabla de sprites.

Puede ahora alterar cualquier otro sprite, seleccionando su número y siguiendo el mismo procedimiento.

Después de editarlo, el sprite siempre es devuelto a su número original en la tabla de sprites. Para realizar dibujos "animados" puede usted necesitar 2 o 4 sprites que sean idénticos, excepto en pequeños detalles. Para ahorrar tiempo puede usted crear el primero de la secuencia y "copiarlo" en otro número de la tabla de sprites, de tal forma que sólo tenga que hacer los pequeños cambios que diferencian a los dos sprites.

Para hacer esto, cuando la tabla de sprites esté en pantalla apriete (CAPS SHIFT) mientras teclea el número del sprite que desea "trasladar" o "copiar".

Aparecerá entonces el siguiente mensaje: "*Mover elSprite nn a*".

Deje de apretar el (CAPS SHIFT) y teclee el número de la localización donde desea copiar el sprite nn.

*Nota importante: Cuando redefina los sprites de misiles, el borde posterior (esto es, el de debajo o el de la izquierda) del cuadrículado del editor de sprites debe dejarse en blanco para evitar que el misil deje tras de él un rastro (a menos que desee usted que eso suceda).*

Para salir de la opción de alterar sprites, presione (ENTER) para volver al menú principal.

#### **Opción 4. CONFIGURACION**

Cuando se seleccione esta opción, aparecerá el siguiente menú de configuraciones:

- 1 Formato = 2
- 2 Fondo = 0
- 3 1 término = 6
- 4 Espaciales = 3
- 5 Sonido misil
- 6 Sonido bomba
- 7 Explosión N
- 8 Explosión A

Presionando una de las teclas (1-8) le permitirá cambiar la disposición de los efectos. Un cursor intermitente le mostrará qué número ha seleccionado. Una elección puede cancelarse presionando la tecla (ENTER).

## **Controles de configuración**

### **1. Formato del Juego.**

Este control cambia la dirección del movimiento de su nave espacial o base láser, el área de la pantalla en la que puede moverse, el tipo de teclas de control que se deben usar durante el juego y si se debe usar el teclado o un joystick.

Existen las siguientes opciones de formato del juego:

- 0 Tipo "Invasores"
- 1 Tipo "Asteroides"
- 2 Tipo "Scramble"
- 3 Tipo "Berserk"

Para usar joystick, suma un 4 a cualquiera de los valores anteriores:

Ejemplo: Invasores + joystick =  $0 + 4 = 4$

Scramble + joystick =  $5 + 4 = 9$

Aparecerá el siguiente mensaje cuando se seleccione la opción de formato de juego:

"TECLEE NUEVO VALOR (0-7)".

Presione entonces la tecla apropiada para seleccionar el nuevo formato de juego.

*NOTA: Está preparado para joystick Indescomp o Kempston.*

### **2. Fondo.**

Presione la tecla (2) para cambiar el color del fondo. Cuando aparezca el mensaje "TECLEE NUEVO VALOR (0-7)", apriete la tecla apropiada. Cuando se selecciona el nuevo color, tanto el BORDER como el PAPER cambiarán en consecuencia cuando el juego esté en marcha.

### **3. Primer Término.**

Presione la tecla (3) para cambiar el color del primer término. De nuevo aparecerá el mensaje "TECLEE NUEVO VALOR (0-7)". Cuando el nuevo color haya sido seleccionado, la información en la línea de puntuación y las estrellas cambiarán al color seleccionado cuando el juego sea ejecutado.

### **4. Fx (Efectos Especiales).**

Esta opción controla los siguientes efectos especiales:

Estrellas: Opcionales en la pantalla.

Inicial alienígenas: Controla si los alienígenas deben aparecer en grupo o individualmente.

Escudo: controla si la nave espacial o base- láser dispone de escudo.

Hay ocho opciones (0-7), como se listan en la tabla 1 al final del manual.

Para volver al menú de configuraciones desde cualquier opción 1-4, presione (ENTER).

### **5, 6, 7 y 8. Efectos de Sonido.**

Presione una tecla del 5 al 8 para cambiar alguno de los efectos del sonido:

- 5 Sonido del misil
- 6 Sonido de la bomba
- 7 Explosión de la nave
- 8 Explosión alienígena

Cuando una de esas teclas es presionada, aparecerá en pantalla el diagrama del editor de sonidos.

Cada sonido tiene 5 controles, cada uno de los cuales está representado por una clavija deslizante

gráfica. Cada clavija puede moverse arriba y abajo usando las teclas numéricas (0-9). Los controles son los siguientes:

FREQ            Controla la frecuencia general o el tono (1 = arriba, 2 = abajo).  
RAMP 1        Controla la rapidez con la que aumenta el tono (el tono superior) (2 = arriba, 4 = abajo).  
RAMP 2        Controla, la velocidad con la que disminuye el tono (el tono inferior) (5 = arriba, 6 = abajo).  
NIVEL         Controla la cantidad de cambio de tono causada por RAMP 1 y 2 (7 = arriba, 8 = abajo).  
TIEMPO        Controla la longitud del sonido (9 = arriba, 0 = abajo).

RAMP 1, RAMP 2 y NIVEL están fuera de función cuando las clavijas han sido colocadas abajo de sus rendijas.

Presione (SYMBOL SHIFT) para obtener el sonido que ha preparado. Probablemente encontrará que necesita experimentar y hacer pruebas para encontrar el sonido que desea.

Presione (ENTER) para volver desde efectos de sonido al menú principal.

### **Opción 5. MOVIMIENTO**

Presione (5) para seleccionar esta opción.

En la izquierda de la pantalla aparecen los ocho modelos programables de movimiento (0-7).

En la parte superior derecha está la tabla de número de dirección. En la parte inferior derecha está el indicador de modelo.

Cada modelo de movimiento está constituido por lo siguiente:

1. NU = número de modelo.
2. MODELO = una lista numérica que define las direcciones del movimiento.
3. SIGUIENTE (SIG) = Conecta un modelo con otro. Ejemplo: el modelo 1 puede ser conectado con el modelo 5 tecleando (5) como el valor del "SIGUIENTE" del modelo 1.

Para editar un modelo de movimiento, elija qué modelo desea alterar (0-7). Ejemplo: para editar el modelo 0, teclee (0) y un cursor intermitente aparecerá al principio de ese modelo, que será a la vez dibujado en el recuadro de trayectorias que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla.

Aparecerá entonces el mensaje "TECLEE MODELO 8 9". Presionando una tecla de dirección (0-7) como en la tabla de dirección puede usted entonces cambiar la dirección. El cursor se moverá entonces a la siguiente posición.

Para editar la función "SIGUIENTE" mueva el cursor a la columna de los valores del "SIGUIENTE". Puede usted repetir el siguiente modelo de movimiento, asignando al "SIGUIENTE" el mismo valor que el número de modelo en el que está usted.

Ejemplo: para repetir el modelo 0, defina el valor de su "SIGUIENTE" como 0.

Para construir un movimiento más complejo, una más modelos juntos.

Ejemplo: asigne al valor del "SIGUIENTE" del "MODELO" o el n° 4 y así sucesivamente.

### **CONTROLES DE TECLADO**

Presione (8) para mover el cursor a la izquierda.

Presione (9) para mover el cursor a la derecha.

Presione (ENTER) para terminar la edición.

### **Opción 6. OLEADAS DE ATAQUE**

Cuando se selecciona la opción 6 aparece en la pantalla la tabla de oleadas de ataque. Contiene ocho oleadas de ataque programables, numeradas del 0 al 7 de arriba a abajo en el lado izquierdo de la pantalla. Las columnas restantes, leyendo de izquierda a derecha, están operadas de la manera siguiente:

ANIM	Controla la animación y movimiento de los alienígenas. La animación se consigue alternando sprites ligeramente diferentes. (Ver tabla 2 al final de este manual).
PUNTUACION	Controla el número de puntos otorgados por cada alienígena destruido.
MOD	Controla el número de modelo de movimiento en el que los alienígenas comienzan su movimiento (Ver opción 5).
MAX	Controla el número máximo de alienígenas en cada oleada de ataque.
VEL	Controla la velocidad de los alienígenas, y si sueltan o no bombas (Ver tabla 3 al final de este manual).
SIGUIENTE	Controla qué oleada de ataque seguirá a la oleada de ataque actual.

Un juego empieza siempre en la oleada de ataque 0.

### CONTROLES DE TECLADO

Presione (CAPS SIFHT) y a continuación una de las teclas de cursor (5, 6, 7 u 8) para mover éste. El cursor saltará en la dirección indicada al siguiente número.

### TABLAS

Puede usted referirse a las tablas al final de este manual cuando altere oleadas de ataque.

Tabla 2	Animación (ANIM)
Tabla 3	Velocidad (SPVEL)
Tabla 4	Controlador de ataque, animación y sprites.

### Opción 7. CARGAR EL CASSETTE

Con esta opción puede usted cargar un juego que haya grabado previamente.

*NOTA: Es necesario siempre cargar el Diseñador de Juegos antes de poder cargar su propio juego.*

Utilice su cassette siguiendo las instrucciones del ordenador. Si aparece un mensaje de error, presione (ENTER) para volver al menú principal.

### Opción 8. GRABAR EN LA CASSETTE

Seleccione esta opción para grabar un juego escrito por usted, que podrá más tarde ser cargado usando la opción 7. Utilice su cassette siguiendo las instrucciones del ordenador.

## APENDICE

### Información Técnica

Para aquellos que puedan estar interesados:

Cada juego usa un buffer de 2K que está manipulado por los menús para disminuir la cantidad de controles requeridos por el módulo de ejecución. Así pues, los controles se restringen a aquellos que podrían causar que la máquina perdiese el control. Cuando el juego va a ser ejecutado, los datos son preprocesados a la forma conveniente y las partes relevantes son transferidas a los buffers del módulo de ejecución. Un sistema de misión dual es ejecutado durante el funcionamiento del juego, los gráficos y el sonido se llevan de forma ininterrumpida, mientras que las apariciones y el movimiento de estrellas son misiones secundarias.

Este programa fue desarrollado en un Spectrum de 48K standard, con un microdrive y con una versión ligeramente modificada del Ensamblador/Editor de gráficos.

Las únicas llamadas a la ROM son para las entradas y salidas de cassette, redireccionando la manipulación de errores para éstas. Todo lo demás referente a pantalla, teclado y entradas/ salidas de sonido se manejan directamente.

Cuatro de los juegos incluidos en el programa fueron diseñados por gente no experta en programación.

John Hollis

**TABLA 1.**

(Referida a los efectos especiales FX, opción 4.)

Valor	EFECTOS ESPECIALES FX		
0	Alienígenas aparecen individualmente	Sin estrellas	Disparando misiles
1	Alienígenas aparecen individualmente	Con estrellas	Disparando misiles
2	Alienígenas aparecen en bloques	Sin estrellas	Disparando misiles
3	Alienígenas aparecen en bloques	Con estrellas	Disparando misiles
4	Alienígenas aparecen individualmente	Sin estrellas	Activar escudo
5	Alienígenas aparecen individualmente	Con estrellas	Activar escudo
6	Alienígenas aparecen en bloques	Sin estrellas	Activar escudo
7	Alienígenas aparecen en bloques	Con estrellas	Activar escudo

**TABLA 2.**

(Referida a la opción 6.)

**TABLA DE ANIMACIÓN (ANIM)**

Valor	EFECTO
0	2 tipos de alienígenas no animados que siguen el mismo modelo de movimiento.
1	1 tipo de alienígena animado (2 etapas) que sigue el mismo modelo de movimiento.
2	2 tipos de alienígenas no animados que siguen dos modelos de movimientos diferentes.
3	1 tipo de alienígena animado (2 etapas) que sigue modelos de movimientos diferentes.
4	4 tipos de alienígenas no animados que siguen el mismo modelo de movimientos.
5	1 tipo de alienígena animado (4 etapas) que sigue el mismo modelo de movimiento.
6	1 tipo de alienígena animado (4 etapas) que sigue el mismo modelo de movimiento.
6	4 tipos de alienígenas no animados que siguen 4 modelos de movimientos diferentes.
7	1 tipo de alienígena animado (4 etapas) que sigue 4 modelos de movimientos diferentes.

*NOTA: Los alienígenas de 2 etapas están constituidos por 2 sprites. Los alienígenas de cuatro etapas están constituidos por 4 sprites. Ir a la tabla 4 para ver las restricciones que hay en el uso de los sprites y los modelos de movimiento que pueden ser utilizados.*

**Tabla 3.**

(Referida a la opción 6)

**TABLA DE VELOCIDADES**

Valor EFECTO

0	8 Alienígenas	Lento	Sin bombas
1	8 Alienígenas	Rápido	Sin bombas
2	4 Alienígenas turbo	Lento	Sin bombas
3	4 Alienígenas turbo	Rápido	Sin bombas
4	8 Alienígenas	Lento	Con bombas
5	8 Alienígenas	Rápido	Con bombas
6	4 Turbo Alienígenas	Lento	Con bombas
7	4 Turbo Alienígenas	Rápido	Con bombas

*NOTA: Los turbo alienígenas son más rápidos y molestos.*

**Tabla 4.** (Referida a la opción 6)

**NUMERO DE ANIMACION**

Núm. oleadas ataque	ANIM 0 ó 1		ANIM 2 ó 3		ANIM 4 ó 5		ANIM 6 ó 7		
	Sprites utilizados	Num.de modelo	Sprites utilizados	Núm.de modelo	Sprites utilizados	Núm.de modelo	Sprites utilizados	Núm.de modelo	
0	00 y 01	Cualquiera	00 y 01	0 y 1	00 y 02	01 y 03	Cualquiera	00 y 02	01 y 03
1	02 y 03	Cualquiera	02 y 03	0 y 1	00 y 02	01 y 03	Cualquiera	00 y 02	01 y 03
2	04 y 05	Cualquiera	04 y 05	2 y 3	04 y 06	05 y 07	Cualquiera	04 y 06	05 y 07
3	06 y 07	Cualquiera	06 y 07	2 y 3	04 y 06	06 y 07	Cualquiera	04 y 06	06 y 07
4	08 y 09	Cualquiera	08 y 09	4 y 5	08 y 10	09 y 11	Cualquiera	08 y 10	09 y 11
5	10 y 11	Cualquiera	10 y 11	4 y 5	08 y 10	09 y 11	Cualquiera	08 y 10	09 y 11
6	12 y 13	Cualquiera	12 y 13	6 y 7	12 y 14	13 y 15	Cualquiera	12 y 14	13 y 15
7	14 y 15	Cualquiera	14 y 15	6 y 7	12 y 14	13 y 15	Cualquiera	12 y 14	13 y 15



## OSO BOBO

### INSTRUCCIONES DE CARGA

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse PLAY en el cassette (>).

### EL JUEGO

Situado en un misterioso laberinto lleno de escaleras y enemigos, debes recoger todas las pilas para más tarde transportarlas con tu camión. En tu aventura encontrarás muchos enemigos, a los que puedes aniquilar colocando bombas (barra espaciadora) o tirando las pilas hacia el suelo.

Q	= Arriba
A	= Abajo
O	= Izquierda
P	= Derecha
Barra espaciadora	= Bombas

## COME-COCOS

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse PLAY en el cassette (>).

#### Para ZX Spectrum 16K o 48K

- Cargue el programa con: LOAD"GOBBLEMAN" CODE

El programa se encuentra grabado dos veces por cada lado de la cinta.

### EL JUEGO

Se encuentra en un laberinto custodiado por los terribles "COMECOCOS". Para sobrevivir y acumular puntos debe moverse por el laberinto tragándose los "dots blancos" que encontrará en su camino. Intente evitar a los guardianes del laberinto que tratarán de aniquilarle. En las esquinas encontrará los "SUPERDOTS" que, una vez comidos, le permitirán incrementar el tanteo y destruir a sus enemigos. Las teclas de movimiento aparecen en pantalla.

## MISILES

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*

- Pulse PLAY en el cassette (>).

### **Para ZX Spectrum 16K o 48 K**

- Escriba LOAD "" CODE o LOAD ""

## **EL JUEGO**

Sus ciudades están siendo bombardeadas continuamente por los invasores extraterrestres. Los misiles estén programados para destruir las ciudades y los silos que contienen sus proyectiles anti-misil. El enemigo llena el cielo de misiles destructores con la esperanza de que algunos consigan llegar a su objetivo. Tiene 3 silos, cada uno con su arsenal mortífero de misiles XENON. Cualquier objeto que se encuentre en el radio de acción de un misil de XENON será desmaterializado instantáneamente.

Tiene un número limitado de estos misiles, así es que planee su acción defensiva con cuidado. Después de cada ataque seguirá otro más difícil, pero su arsenal se rellena en cada nivel. Hay 10 niveles de dificultad.

### **Instrucciones de juego**

Puede amplificar el sonido del Spectrum conectando la salida Mic del ordenador a su grabador de cintas. Desconecte el cable Ear, quite la cinta y pulse PLAY. Si tiene suerte, el sonido se amplificará y sonará a través del cassette. Para destruir los misiles enemigos, aviones y bombas, sitúe la mirilla en posición y lance el misil XENON. Todo lo que se encuentre en el área de la explosión será destruido. Puede usar el teclado o también Joystick Kempston o Indescomp.

Los controles del teclado son:

5	izquierda
6	abajo
7	arriba
8	derecha
1	misil lanzado del silo 1
2	misil lanzado del silo 2
3	misil lanzado del silo 3

### **Control con el Joystick:**

Todos los misiles se lanzan desde el silo central que se reabastecerá continuamente de los silos laterales.

### **Puntuación**

Avión	40 puntos
Bomba	40 puntos
Misil	5 puntos
Bombas extra	cada 500 puntos

**XADOM**

**INSTRUCCIONES DE CARGA**

### Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse PLAY en el cassette (>).

### Para ZX Spectrum 16K o 48K

- Escriba LOAD "" y presione ENTER.

Las instrucciones de funcionamiento están dentro del programa.

## FRED

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija 48 BASIC en el menú.
- Teclee LOAD " " e INTRO.
- Pulse PLAY en el cassette (>).

#### Para ZX Spectrum 16K o 48K

Escriba LOAD "" y presione ENTER.

### CONTROLES

Hay tres opciones:

1. Joystick. Tipo Kempston. Asegúrese de que está conectado.
2. Teclado. Q=izquierda, W=derecha, R=arriba, E=abajo y T=fuego.
3. Definición de teclas. En el caso de presionar una tecla equivocada, terminar de meter las teclas y volver a esta opción.

### COLUMNA DE LA DERECHA

- A) Balas que quedan.
- B) Número de pantalla.
- C) Altura vertical en la tumba.
- D) El mapa (que aparece cuando Fred lo encuentra).
- E) Vida.
- F) Puntuación.
- G) Puntuación más alta.

### PUNTUACION

Disparo a un monstruo	200 puntos
Cada tesoro recogido	500 - 1.500 puntos
Salir de la tumba	5.000 puntos
Bonos para cada tesoro al salir	1.000 puntos

## EL JUEGO

Cuanto más tumbas explore Fred, el número de monstruos aumentará y serán más audaces y más rápidos.

- **Ratas:** Correrán a través del laberinto y sólo hay un modo de evitarlas y es saltando en el momento oportuno.
- **Gotas de ácido:** Proceden de las mezclas de descomposición de los antiguos magos egipcios. ¡Cuidado!, es necesario pasar por debajo sin ser tocado por ellas.
- **Fantasmas:** Pueden ir a través de las paredes. Cambian de color cuando se les dispara.
- **Camaleones:** Pueden ser pasados trepando la cuerda por el lado opuesto, pero ellos también pueden cambiar de sitio.
- **Momias:** Caerán a través de las cuerdas. Pueden tele transportarse cuando han parado de bajar o cuando son heridas por bala.
- **Vampiros:** Le persiguen a través de la tumba. Pueden estar parados o volando a gran velocidad. Un certero disparo puede acabar con ellos.
- **Esqueletos:** Estos le persiguen con gran calma. Un disparo los detiene.

## VIDA

Fred tiene una vida de quince resistencias, reduciéndose una a una cada vez que Fred tropieza con un monstruo.

Dos resistencias extras son dadas a Fred cuando éste bebe la mágica fragancia de Nefertiti o cuando Fred consigue salir.

## ARMAS

Fred cuenta con una pistola y seis balas, que puede recargar sobre la marcha. La pistola no puede usarse cuando Fred trepa.

## TESOROS

Varían de valor. Son cogidos por Fred cuando éste pasa por encima de ellos. Dan bonos a la salida.

## MAPA

Un mapa aparecerá cuando Fred lo encuentre y en ese momento se encontrará en el centro de la tumba.

## PANTALLA

Hay seis pantallas, aumentándose en dificultad. Tras éstas, existen dos posibles caminos a seguir, uno consiste en volver a la pantalla número 1, mientras que el otro permite redefinir la tumba. El número de monstruos es definido con dos caracteres, por ejemplo 99, etc.

# PINTOR

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse PLAY en el cassette (>).

### **Para ZX Spectrum 16K o 48K**

Escriba LOAD "" y teclee ENTER.

### **DESCRIPCION DEL JUEGO**

El PINTOR es un juego cómico que exige habilidad y estrategia. Pepe, el pequeño pintor, debe pintar una gran superficie. Desgraciadamente su bote de pintura no tiene una capacidad de pintura para rellenar. Si pinta, molesta a los gusanos de la madera que salen de su escondite y comenzarán a perseguirle. Afortunadamente, los gusanos sólo pueden andar por las zonas que ya están pintadas. Por eso Pepe deberá pintar con cuidado para aislar a los gusanos y seguir pudiendo ir a por la pintura.

Cuando Pepe termine el primer área, se le dará otra, pero esta vez los gusanos serán más listos. Todo el programa de código máquina hace uso de los gráficos de alta resolución y de efectos sonoros estupendos. Además, se incluye un marcador de puntuación y de máxima puntuación. Para cargar el programa, teclea LOAD "" y pulsa ENTER.

### **CONTROLES**

Q Arriba

Z Abajo

I Izquierda

P Derecha

También puedes usar el joystick de Indescomp o Kempston.

### **PUNTUACION**

10 puntos por paso llevando pintura. Tiene 3 vidas y obtiene una vida más cada vez que complete una pantalla.

## **RAPTORES DE LA GALAXIA**

### **INSTRUCCIONES DE CARGA**

**(Para ZX Spectrum +2)**

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse PLAY en el cassette (>).

**Para ZX Spectrum 16K o 48K**

Escriba LOAD "" y pulse ENTER.

### **DESCRIPCION DEL JUEGO**

Sus satélites están siendo atacados por feroces pájaros mecánicos. Incluso su potente láser no los destruirá de un disparo.

Le lanzarán cápsulas que contienen autómatas que le atacarán por la derecha y por la izquierda. Los humanoides raptados sólo podrán ser rescatados si derriba al pájaro mientras lleva al humanoide entre sus garras.

Puede controlarlo con Joystick Indescomp y para disparar a los lados pulse fuego, desplazando el mando hacia el lado correspondiente.

Con teclado utilice:

Z Izquierda  
X Derecha  
V Fuego  
Z+V Fuego izquierda  
X+V Fuego derecha  
H Parar el juego  
Space Fin del juego

Si le raptan todos los humanoides, pierde una vida.

Para introducir el nombre, utilice el mando del joystick y Fuego para introducir el nombre; o Z, X, C y V con ENTER para introducir el nombre.