

CLÁSICOS DEL SPECTRUM

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 estén 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.