

ACTION MASTERS

F-16



THE ROAD OUTRUN

Welltris



ITALY 1990

双截龍
DOUBLE DRAGON



ERBE

INSTRUCCIONES DE CARGA

IBM PC Y COMPATIBLE

- Comienza a utilizar el ordenador con el sistema operativo DOS.
- Instala la unidad de disco del ratón (si lo tienes).
- Introduce el disquete del juego en la unidad A:
 - ITALY90 para cargar el juego ITALY 1990.
 - WELLTRIS para cargar WELLTRIS.
 - SEGA para cargar TURBO OUT RUN.
 - F16 para cargar F16 COMBAT PILOT.
 - DRAGON para cargar DOUBLE DRAGON II.
- Y pulsa la tecla RETURN.
- Sigue las instrucciones de la pantalla para seleccionar tu tarjeta de gráficos.

Aviso especial para WELLTRIS: Esta elección valdrá para cualquier utilización futura, a menos que cambies el modo gráfico al poner en marcha WELLTRIS con uno de los siguientes comandos:

- WELLTRIS E (si tienes un procesador de pantalla EGA).
- WELLTRIS C (si tienes un procesador de pantalla CGA).
- WELLTRIS RC (para procesador de pantalla CGA inverso).
- WELLTRIS H (si tienes un procesador de pantalla Hercules).
- WELLTRIS RH (si tienes un procesador de pantalla Hercules inverso).
- WELLTRIS T (si tienes un procesador de pantalla Tandy).

Disco AMSTRAD CPC

- Enciende el ordenador.
- Introduce el disquete en la unidad de disco.
- Teclea RUN"DISK para los juegos ITALY 1990 y para TURBO RUN OUT.
- Teclea RUN"F16 para el juego F16.
- Teclea RUN"Disc" para el juego DOUBLE DRAGON II.
- Para el juego WELLTRIS teclea | CPM (para conseguir el signo | pulsa las teclas SHIFT y @ simultáneamente).
- A continuación pulsa la tecla ENTER.



WELLTRIS

INTRODUCCION

WELLTRIS: Otro desafío al mundo occidental del gran maestro Ruso Alexey Pajitnov, creador de TETRIS. Alexey Pajitnov, famoso matemático y miembro de la Academia Soviética de Ciencia, ha tenido el privilegio de programar y diseñar este juego en su propio ordenador personal, lo que es bastante raro en la Unión Soviética, Pajitnov espera poder viajar algún día al extranjero y conocer países como Japón, Estados Unidos, Europa Occidental...

Esperemos que el éxito internacional de sus juegos permita que sus sueños se hagan realidad.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **WELLTRIS** es manipular las piezas que caen por las paredes de un pozo. Cuando lleguen al fondo, deberán ser encajadas entre las otras piezas ya existentes.

Cuando los segmentos de las piezas del juego forman una línea (horizontal o vertical) en el fondo del pozo, la línea desaparecerá dejándote más espacio para ajustar otras piezas.

El juego continuará mientras sigan cayendo piezas y quede espacio en el fondo del pozo.

LAS PIEZAS DEL JUEGO

Las piezas del juego de **WELLTRIS** son formas geométricas hechas de segmentos cuadrados. Estas piezas pueden incluir dos, tres, cuatro o cinco segmentos. Las piezas de juego utilizadas dependen del Nivel de Dificultad seleccionado.

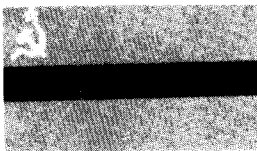
NIVELES DE DIFICULTAD

En este juego hay tres niveles de dificultad; selecciona el nivel deseado desde la Pantalla SETUP.

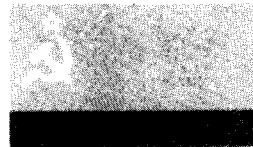
Primer Nivel: Las piezas están hechas de dos, tres o cuatro cuadrados.

Segundo Nivel: Las piezas están hechas solamente de cuatro cuadrados.

Tercer Nivel: Las piezas están hechas de dos, tres, cuatro y cinco cuadrados.



República: Armenia
Extensión: 11.500 metros cuadrados
Capital: Yerevan



República: Azerbaijan
Extensión: 33.400 metros cuadrados
Capital: Baku

PANTALLAS DE APERTURA

Cuando hayas cargado **WELLTRIS** verás la Pantalla de Título. Pulsa cualquier tecla para pasar a la Pantalla de Identificación.

PROTECCION

En algunas páginas de este Manual hay varias banderas e información sobre algunas de las Repúblicas de la Unión Soviética. Cuando te lo pida el ordenador, consulta el número de la página indicada y teclea las cuatro primeras letras de la(s) palabra(s) necesaria para contestar a esta pregunta.

Si tecleas las letras correctas, pasarás a la pantalla SET UP (AJUSTE).

El juego no funcionará si no tecleas las letras correctas.

PANTALLA DE AJUSTE (SETUP SCREEN)

Utiliza esta pantalla para ajustar el estilo de juego deseado. Puedes seleccionar el nivel de dificultad, la velocidad del juego, encender y apagar el sonido, activar el Modo Movimiento (consulta MANDATOS DEL JUEGO) o la función NEXT PIECE (pieza siguiente) (consulta PANTALLA DE JUEGO).

LA PANTALLA DE JUEGO

LEVEL (NIVEL)

Indica el nivel de dificultad de las piezas que caen al pozo. Cuanto mayor sea el nivel de dificultad más complejos serán los objetos.

SPEED (VELOCIDAD)

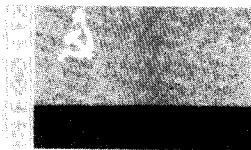
Velocidad con que caen las piezas al pozo. Los mismos dibujos aparecen para cada velocidad en cada nivel de dificultad. La velocidad aumenta automáticamente la cantidad de líneas que tienes que rellenar. Puedes ajustar la velocidad de caída pulsando la tecla Alt I. No puedes reducir la velocidad si no vuelves a empezar la partida. A mayor velocidad más puntos ganarás por colocar las piezas del juego en el fondo del pozo.

SCORE (PUNTUACION)

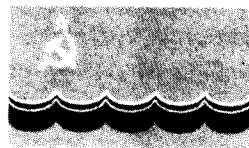
Tu puntuación de la partida en curso.

LINES (LINEAS)

Número de líneas que has conseguido quitar del fondo del pozo durante esta partida.



*República: Belorrusia
Extensión: 80.200 metros cuadrados
Capital: Minsk*



*República: Estonia
Extensión: 17.400 metros cuadrados
Capital: Tallinn*

NEXT (SIGUIENTE)

Esta opción muestra la forma que tiene la siguiente pieza que va a caer al pozo; sabrás con antelación cual es la siguiente forma que tienes que encajar. Esta información es muy útil, pero te quita puntos. Para encender o apagar esta opción pulsa Alt N.

MANDATOS DEL JUEGO

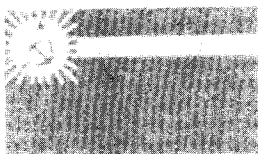
Las piezas del juego se mueven vía teclado. En algunos ordenadores es posible utilizar el teclado numérico que aparece en la mayoría de los IBM. Si tu teclado carece de este panel numérico utiliza las teclas correspondientes que se indican a continuación:

Girar	[5], [K]
Tirar	[Spacebar]
Pasar a DOS	[Alt] [Q]
Volver a empezar la partida	[Alt] [R]
Terminar partida actual	[Alt] [A]
Pausa	[Alt] [P]
Aumentar nivel de velocidad	[Alt] [I]
Ver siguiente pieza	[Alt] [N]
Encender/apagar sonidos	[Alt] [S]
Cambiar movimiento de la pieza	[Alt] [M]

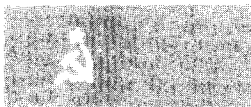
Este último mandato te permite modificar o reactivar el modo estándar de movimiento.

MODO ESTANDAR DE MOVIMIENTO (MODO POR DEFECTO)

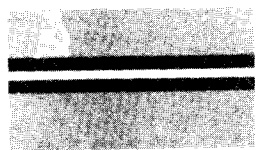
Se utiliza para cambiar las teclas de movimiento cuando te desplazas de la pared horizontal a la vertical.



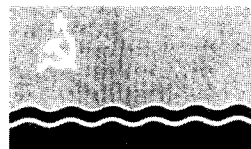
República: Georgia
 Extensión: 26.900 sq.mi.
 Capital: Tbilisi



República: Kazakhstan
 Extensión: 1.049.200 metros cuadrados
 Capital: Alma-Ata



República: Kirgiziya
 Extensión: 76.600
 Capital: Frunze



República: Latvia
 Extensión: 24.600 metros cuadrados
 Capital: Riga

A lo largo de las paredes superior e inferior:

Izquierda

Derecha



A lo largo de las paredes laterales:

Arriba

Abajo



AVISO: ¡Ten cuidado con las esquinas!

El cuadrado central de la pieza de juego (el cuadrado sobre el que gira) deberá estar en la nueva pared antes de cambiar las teclas. El cuadrado giratorio no es siempre tan obvio. Por eso, si una pieza de cuatro cuadrados tiene dos cuadrados, uno en cada pared, pero el segmento giratorio se encuentra sobre la pared anterior, continúa moviendo la tecla que estabas utilizando para moverlo. Cuando el segmento giratorio esté sobre la nueva pared, cambia de teclas.

MODO DE MOVIMIENTO EN SENTIDO DE LAS AGUJAS DE RELOJ/EN SENTIDO CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ

Este modo utiliza las mismas teclas para mover las piezas sin tener en cuenta qué pared está activada.

Las piezas del juego se pueden mover en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, dependiendo de la tecla que utilices.

En el sentido de las agujas del reloj

En sentido opuesto a las agujas del reloj



CUIDADO: En este modo los movimientos a izquierda y derecha no corresponden necesariamente con las direcciones izquierda y derecha (esto depende de la pared donde te encuentres).

Ejemplo: Si pulsas la tecla de flecha a la derecha, la pieza se moverá hacia la derecha si estás sobre la pared de la parte inferior, pero se moverá hacia la izquierda si están sobre la pared de la parte superior.

SUGERENCIAS

Si no interfieren entre ellas las piezas de WELLTRIS caen una por una sobre una de las líneas de la pared. Puedes moverlas horizontalmente mientras caen.

Cuando una de las piezas del juego llegue al fondo del pozo, no podrás controlar su dirección. Sin embargo, puedes girarla en el último momento para que se ajuste exactamente en el espacio donde quieres encajarla.

UTILIZACION DE LAS ESQUINAS

Una de las características de este juego es el uso de las esquinas del pozo para crear nuevas formas a partir de formas anteriores. Cuando una pieza es colocada sobre una esquina, sus segmentos irán en la dirección apropiada a la pared donde se encuentra esa sección hasta que un segmento golpee una pieza de obstrucción. Si las piezas de obstrucción están muy cerca de la esquina puede pasar que las piezas se superpongan unas encima de otras haciendo que una pieza más pequeña se salga de la pieza original.

FINAL DE JUEGO

PUNTUACION

Ganas puntos si colocas bien las piezas en el fondo del pozo. Para conseguirlo controla la pieza hasta

que llegue al fondo del pozo o alinéala cerca de la parte superior del pozo y lánzala pulsando Space bar. Cuanto más lejos lances la pieza, más puntos ganarás. Cuando rellenes una línea, el ordenador la quitará automáticamente (dejándote más sitio para que lances más piezas) y aumentará tu puntuación. Cuantas más líneas quites de una sola vez mayor será tu puntuación.

EL JUEGO TERMINA

El juego termina cuando sales de él voluntariamente, como se describió anteriormente, o si ya no puedes llevar más piezas al fondo del pozo. En este caso pierdes, aunque hayas ganado puntos. Puedes perder de dos maneras:

a) Las cuatro paredes están bloqueadas. Las piezas que se paran con una o más de sus secciones aún en la pared harán que esa pared quede bloqueada hasta que terminen de caer otras tres piezas.

Nota: No aparecerán piezas del juego en una pared bloqueada. Si las cuatro paredes se bloquean se termina el juego.

b) Una pared con piezas amontonadas hasta arriba. Si las piezas se paran en la pared y otras piezas se amontonan sobre esas piezas, y llegan a cubrir la altura completa de la pared, el juego se da por terminado.

Pantalla de puntuaciones máximas

En esta pantalla aparecen las diez mejores puntuaciones conseguidas con tu juego WELLTRIS. Si terminas una partida y tu puntuación es superior a una de las diez que aparecen, podrás introducir tu nombre y tu puntuación aparecerá entre las diez mejores. La puntuación de tu última partida aparece debajo de la lista.

ESTRATEGIAS

Utilizar todo el pozo: No te atasques mentalmente en una de las paredes del pozo. Utiliza las cuatro paredes, mantén en movimiento las piezas del juego y comprueba constantemente dónde van a caer. Recuerda que una pieza se desliza por la parte inferior hasta que golpea contra un obstáculo. Ten en cuenta los obstáculos más apropiados y dirígete hacia ellos.

Construir bloques de piezas del juego: Si manipulas bien las piezas puedes construir bloques de segmentos con huecos estratégicamente colocados de manera que muchas líneas puedan ser eliminadas de una sola vez cuando introduces una nueva pieza.

Deja espacio para piezas difíciles: Intenta dejar espacios en la parte inferior para poder colocar aquellas piezas de múltiples segmentos que no se pueden ajustar sobre los bloques que estás construyendo.

Encájalas contra tus bloques, dejando espacio para colocar otras piezas más normales en medio y convertirlos en bloques más manejables.

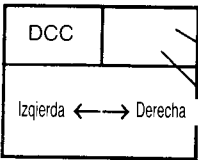
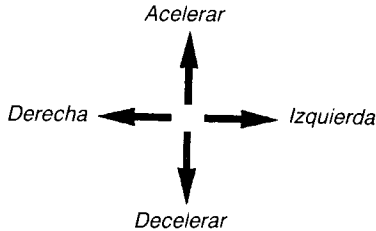


TURBO OUT RUN

Es una carrera de 16 etapas a través de los EE.UU., diseñada para emular el extraordinario éxito de OUT RUN, del cual se han vendido un millón de copias, pero esta vez con motor turbo. Los chicos buenos y los malos, un Porsche 959, la conducción de día y de noche, tormentas y tempestades son sólo algunos de los peligros con los que tendrás que enfrentarte. "Sin duda, el juego de carreras de coches del año".

CONTROLES DEL JOYSTICK

AMSTRAD

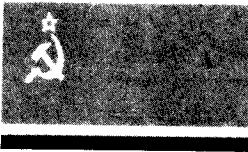


- MANUAL** Botón de disparo: Cambio de marcha
- Barra espaciadora Accionar el turbo
- AUTOMATICO** .. Botón de disparo/Barra espaciadora ... Accionar el turbo

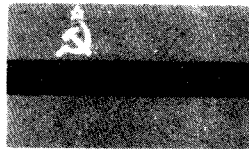
LAS TECLAS

AMSTRAD

- Q o U: Acelerar
- A, H o J Decelerar
- I o X Torcer hacia la izquierda
- O o C Torcer hacia la derecha
- Z o P Cambiar de marcha
- B, N, M, V o BARRA ESPACIADORA Accionar el turbo
- ENTER o RETURN Pausa



República: Lituania
 Extensión: 25.200 metros cuadrados
 Capital: Vilnius



República: Moldavia
 Extensión: 13.000 metros cuadrados
 Capital: Kishinyov

PC Y COMPATIBLES

PROCEDIMIENTO DE SEGURIDAD

Antes de que empieces a jugar, cuando te indiquen que introduces un código de paso, consulta la página 13. Ejemplo: "Introduce desde el teclado la palabra que encuentres en la página 2, línea 23 y cuenta dos palabras desde la izquierda", teclaea desde el teclado options (opciones).

PANTALLA DE CONFIGURACION

MODOS GRAFICOS (selecciona la tarjeta del gráfico). Si tienes una tarjeta EGA o un PS2 con MCGA, tienes que seleccionar el modo CGA para un juego más rápido.

ELECCION DE LAS TECLAS: Utiliza esta opción para especificar tu propia elección de las teclas de activación del turbo y del cambio de marchas.

MECANISMO DE CONTROL: Selecciona el modo de control mediante teclado, joystick o ratón. Si quieres volver a configurar esta opción más tarde, pulsa C cuando aparezca la pantalla del título. Si has elegido el joystick, tienes que proceder a la calibración del joystick antes de confirmar esta pantalla.

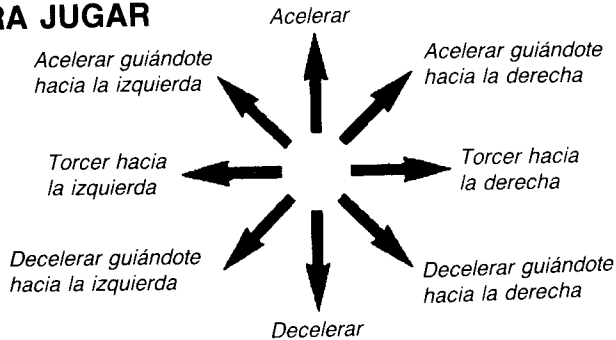
SENSIBILIDAD: Selecciona alta sensibilidad para realizar una conducción más sensible.

SELECCION DEL METODO DE CAMBIO DE MARCHAS: Selecciona cambio manual o automático.

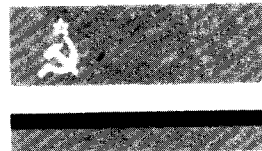
SONIDO: Selecciona Adlib o Sound Blaster si tienes una tarjeta de sonido. Selecciona **Sound Off** para quitar el sonido del todo.

COMANDOS PARA JUGAR

Con el joystick



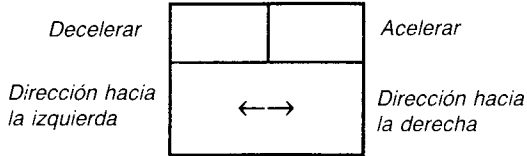
República: Unión de República Socialistas Soviéticas
 Extensión: 6.592.800 metros cuadrados
 Capital: Moscú



República: Tadjikistan
 Extensión: 55.250 metros cuadrados
 Capital: Dushanbe

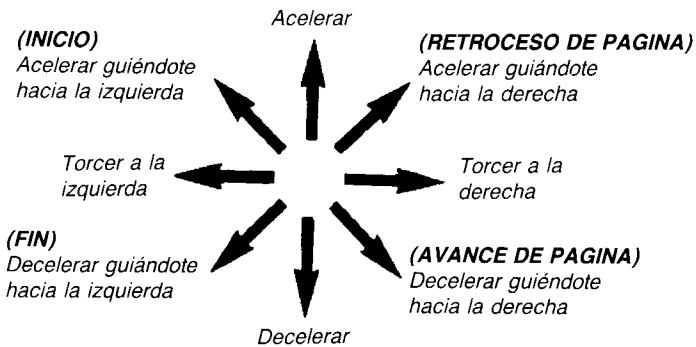
- Centrando el joystick consigues ir en punto muerto y decelerar.
- Para el cambio de marchas manual pulsa el BOTON 2 (tienes que decelerar antes de que reduzcas de marcha) o pulsa F9 para aumentar de marcha y pulsa F10 para reducir.
- Para el cambio de marchas automático, mediante el BOTON 2 se accede a la pantalla de datos.
- Pulsa el BOTON 1 o la barra espaciadora para accionar el turbo.

Con el ratón



- Si no pulsas ningún botón, consigues ir en punto muerto y decelerar.
- Para una transmisión manual pulsa F9 para aumentar de marcha y pulsa F10 para reducir.
- Pulsa dos botones o la barra espaciadora para activar el turbo.
- Si utilizas un ratón con tres botones, pulsa el botón central para activar el turbo.

Mediante el teclado



República: Turkmenistan
 Extensión: 188.500 metros cuadrados
 Capital: Ashkhabad



República: Ucrania
 Extensión: 233.100 metros cuadrados
 Capital: Kiev

- Si no pulsas ninguna tecla, consigues ir en punto muerto y decelerar.
- Para una transmisión manual pulsa F9 para aumentar de marcha y pulsa F10 para reducir.
- Pulsa la barra espaciadora para activar el turbo.

Comandos de las teclas

- F1** = Pausa en el juego/Reanudar el juego.
F2 = Encendido y apagado del sonido.
F3 = Permite el acceso a las transmisiones manual y automática.
F4 = Permite el acceso a las sensibilidades alta y baja.
ESC = Comienza un juego nuevo. Pulsa ESCAPE de nuevo para volver al DOS.
Tab = Permite el acceso a la pantalla de datos.
S = Salva un juego (sólo para el almacenamiento de las partes automáticas).

INSTRUMENTOS

- TIEMPO** = Muestra el tiempo que queda para jugar. El reloj comienza a contar desde el momento que aceleras.
- PUNTUACION** = Muestra el número total de puntos acumulados.
- INDICADOR DE PROBLEMAS CON LOS NEUMATICOS** = Cuando esta luz se pone roja, estás en peligro de volcar.
- TACOMETRO** = Muestra las rpm \times 1.000 en curso.
- VELOCIMETRO** = Muestra las millas por hora en curso.
- INDICADOR DE LA TEMPERATURA** = Muestra la temperatura del motor.
- INDICADOR DE LA POSICION DE LAS RUEDAS** = Muestra la dificultad y la dirección en la cual estás dirigiendo las ruedas.



República: Uzbekistan
Extensión: 172.700 metros cuadrados
Capital: Tashkent

- PANTALLA DE DATOS:** Pulsa TAB o el botón 2 del joystick en automático para circular a través de una pantalla digital que muestra los signos vitales de tu coche.
- ETAPA:** Muestra el tiempo total transcurrido desde el comienzo del juego.
- MPH:** Muestra las millas por hora en curso.
- RPM:** Muestra las revoluciones por minuto \times 1.000 en curso.
- TEMPERATURA DE LOS NEUMATICOS:** Muestra la temperatura en grados Fahrenheit.
- TEMPERATURA EXTERIOR:** Muestra la temperatura exterior en grados Fahrenheit.
- MPG:** Muestra las millas por galón.

Lista de palabras de protección

Página	Línea	Posición*	Palabra	Página	Línea	Posición*	Palabra
2	5	5	weather	5	2	2	manual
2	5	6	conditions	5	2	3	transmissions
2	5	9	between	5	2	4	press
2	19	1	highlight	5	2	7	shift
2	19	3	option	5	4	4	button
2	19	9	enter	5	4	5	mouse
2	19	11	move	5	4	7	both
2	23	1	configuration	5	6	1	centering
2	23	2	options	5	6	4	allows
3	3	1	desired	5	6	7	coast
3	3	10	toggle	6	4	1	saved
3	3	11	through	6	4	4	exit
3	3	13	list	6	4	6	DOS
3	3	19	toggle	6	4	10	only
3	5	4	configure	6	7	2	load
3	5	5	control	6	7	4	saved
3	5	9	keyboard	6	7	5	game
3	5	10	driving	6	7	7	turbo
3	23	1	installing	6	11	1	moment
3	23	2	turbo	6	11	3	accelerate
4	1	1	ropoat	7	1	1	wheel
4	1	4	step	7	1	2	position
4	1	7	disk	7	1	3	indicator
4	1	9	have	7	1	10	direction
4	7	2	higher	7	16	2	replace
4	7	3	density	7	16	4	battered
4	7	6	eliminate	7	20	1	subheat
4	7	8	swapping	11	17	2	driver
4	14	1	pressing	11	17	1	precision
4	14	4	allows				

* Posición de la palabra, partiendo de la izquierda.

ITALIA 1990

PC AMSTRAD

PLACAJES

Hay dos maneras en las que tu jugador puede hacer un placaje:

PLACAJE NORMAL

Si tu jugador intenta hacer un placaje mirando hacia el jugador que está en posesión del balón, podrá coger el balón según su habilidad como jugador. Sin embargo, tu jugador nunca podrá hacer un placaje desde detrás.

PLACAJE RESBALANDO

Si tu jugador no tiene el balón, pulsa "disparo" para iniciar un "placaje resbalando". Esto hace que el jugador resbale en la dirección hacia donde está mirando (mientras resbala no podrá ser controlado). Si tras resbalar tu jugador queda cerca del jugador que está en poder del balón, cogerá o no el balón según su habilidad. Sin embargo, si tu jugador resbala y queda a espaldas del contrario, seguramente cometerá una falta.

PORTEROS

Si tu portero está bajo "control", se moverá de la misma manera que los otros jugadores. Sin embargo, si tu equipo no está en posesión del balón y el jugador que está más cerca del balón es del bando contrario, entonces mueve el joystick y pulsa el mismo tiempo el botón disparo para que tu portero se tire al suelo e intente parar y coger el balón.

MOVIMIENTOS ESTANDAR

Los distintos movimientos estándar (por ejemplo, saque de centro, saque de banda, saque de esquina, saque de puerta, lanzamiento libre y penalty) que se producen durante un partido se controlan de forma parecida, concretamente la dirección y velocidad del balón lanzado por el jugador. En todos los casos, el partido queda interrumpido mientras el botón disparo es pulsado y soltado.

NOTA PARA LOS USUARIOS

1. Saques de puerta y de esquina (córners): Aparecen como secuencias animadas en las que el jugador corre hacia el balón y le da una patada cuando el botón disparo es presionado. La dirección y tiempo durante el cual el botón disparo es presionado determinará la dirección y velocidad del balón.
2. Penalties: Aparecen en una pantalla gráfica separada y son vistos desde el punto de vista del jugador que está lanzando el penalty. Como ante, la dirección del joystick determina la zona de la portería hacia donde el balón irá dirigido o hacia donde el portero se lanzará para pararlo. Pulsa el botón disparo para que el jugador dé una patada al balón o para que el portero se tire al suelo.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

CONTROL DEL JUGADOR

Sea cual sea el equipo, el jugador al que controlas aparece de la siguiente manera:

AMSTRAD PC: Una gran flecha del mismo color del equipo aparece debajo del jugador que está siendo controlado.

Sigues controlando al jugador "iluminado" hasta que éste deja de moverse. A partir de ese momento se activará el jugador del mismo equipo que está más cerca del balón.

CONTROL DEL BALON

El balón se mueve libremente alrededor del terreno de juego cuando recibe una patada, pero en cuanto se encuentre cerca de algún jugador éste será "atrapado" automáticamente.

El balón se coloca entonces en una posición que depende de la dirección del jugador.

Cuando el jugador esté en posesión del balón, éste permanecerá junto a él hasta que sea lanzado o hasta que pase a otro jugador.

PATEANDO EL BALON

Si tu jugador está en posesión del balón, podrá darle una patada manteniendo presionado el botón disparo y soltándolo cuando desee lanzar el balón. El tiempo durante el cual el botón disparo es presionado junto con el nivel de potencia del jugador determina la velocidad del balón. El botón disparo sólo puede ser presionado durante un cierto tiempo, pasado éste el balón será lanzado automáticamente. También puedes "dar efecto" al balón cambiando inmediatamente la dirección de tu jugador después de dar una patada.

Nota: Las patadas más potentes harán que el balón "vuele" por encima del terreno de juego.

DIRECCION DEL BALON

Si el balón está cerca de tu jugador, pero sigue por el aire, podrás "dirigirlo" pulsando y soltando el botón disparo. Sin embargo, el mantener presionado el botón disparo no tiene efectos sobre la velocidad del balón.

CONTROLES DEL TECLADO

	Amstrad*	—IBM PC*
Jugador hacia la parte superior del campo	Q	Q
Jugador hacia la parte inferior del campo	A	A
Jugador hacia la izquierda	O	O
Jugador hacia la derecha	P	P
Patada/placaje resbalando/dirección	SPACE	SPACE
Cambio entre modo mantener/pausa	SHIFT+H	SHIFT+H
Terminar partida	SHIFT+T	SHIFT+T

* Las teclas de dirección y disparo son definibles por el usuario.

La versión IBM puede utilizar los joystick Standard Analogue o Amstrad Digital.
Puertas del ratón/joystick.

CREDITOS

© U.S. Gold

DOUBLE DRAGON II

LA HISTORIA CONTINUA...

Al final de Double Dragon I las calles de la ciudad se convirtieron en un lugar mucho más seguro con los Black Warriors (los guerreros negros), los cuales estaban permanentemente inactivos. O así pensó todo el mundo... Pero Linda se ha escapado... Conducida por un poderoso deseo de venganza, ha pasado años perfeccionando sus poderes como Undhai o de su poción mágica, hasta el punto de ser capaz de resucitar los restos mortales de su maestro Willy... Billy y Jimmy pensaron que podrían vivir en paz, pero ahora la pesadilla continúa. Una vez más, los guerreros Shadow (sombra) han secuestrado a Marian, la novia de Billy, y han sembrado el terror por toda la ciudad. Billy y su hermano están firmemente decididos a salvarla a toda costa...

La misión va a ser difícil, ya que después de secuestrar a Marian, Willy la asesinó y encerró sus restos en un campo mágico conjurado por Linda... En esta ocasión, los Dragon Twins (los gemelos-dragón) tienen que triunfar en su enfrentamiento con todos los Shadow Warriors y Willy, con el fin de penetrar en el campo mágico que ampara los restos de Marian y, de este modo, devolverla a la vida.

COMO JUGAR

Pelea, pelea y seguir peleando es la única manera de rescatar a Marian.

Las posibilidades de éxito de la misión son mucho más altas si los gemelos entran en combate de lado a lado.

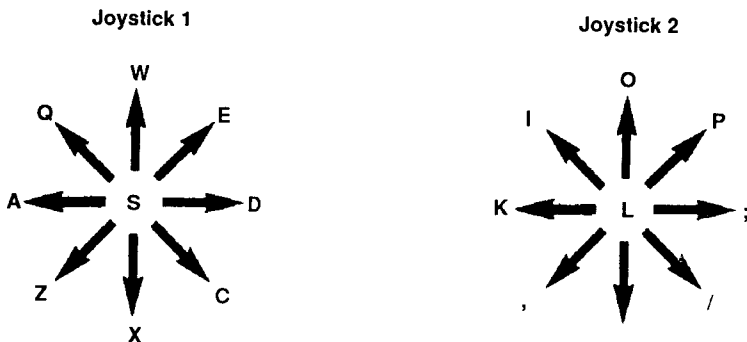
Se tiene que completar cada apartado del juego antes de que se acabe el tiempo.

LOS MANDOS

IBM PC

Pulsa 1 para comenzar una partida de un sólo jugador o el botón 1 de disparo del joystick.

Pulsa 2 para comenzar una partida de dos jugadores o el botón 2 de disparo del joystick.



Botón de disparo = Puñetazo

Desde el teclado, disparo 1 = S

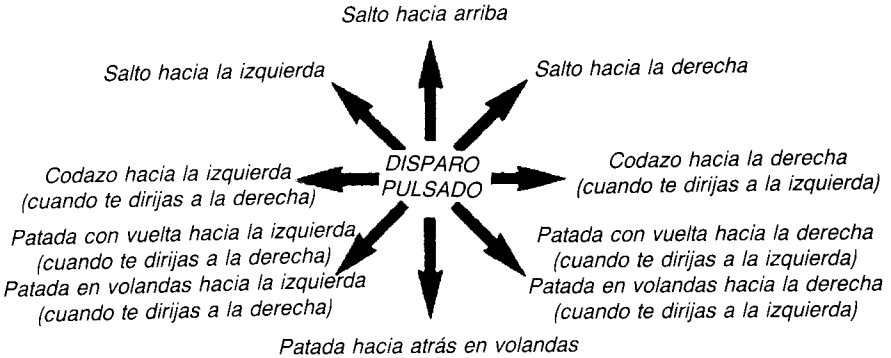
Desde el teclado, disparo 2 × 0 (cero en el mando de los números)

LOS MOVIMIENTOS

Movimiento direccional hacia arriba = movimiento hacia arriba, hacia la izquierda = andar hacia la izquierda, etc.

Disparo = puñetazo, látigo, lanzar un cuchillo, caja o granada, etc.

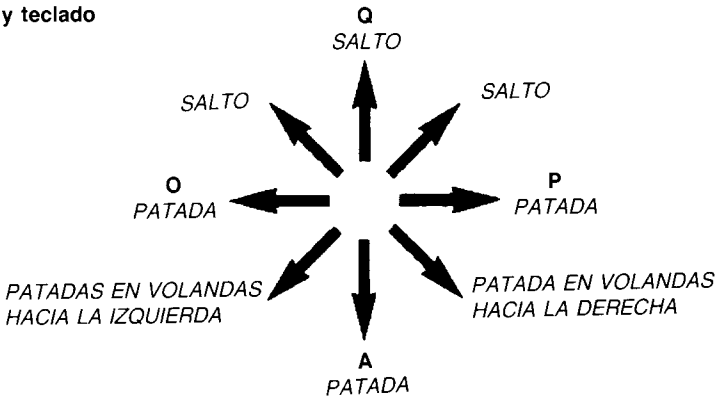
MOVIMIENTOS ESPECIALES



Patada de torbellino: Salto hacia arriba utilizando Abajo y Disparo, luego alterna las teclas Izquierda y Derecha.

DISCO - AMSTRAD CPC

Joystick y teclado



DISPARO solo (Botón de disparo o barra espaciadora) = Puñetazo

© 1989 AMERICAN TECHNOS INC.
 Todos los derechos reservados
 © 1989 VIRGIN MASTERTRONIC LTD.

PILOTO DE COMBATE DEL F-16

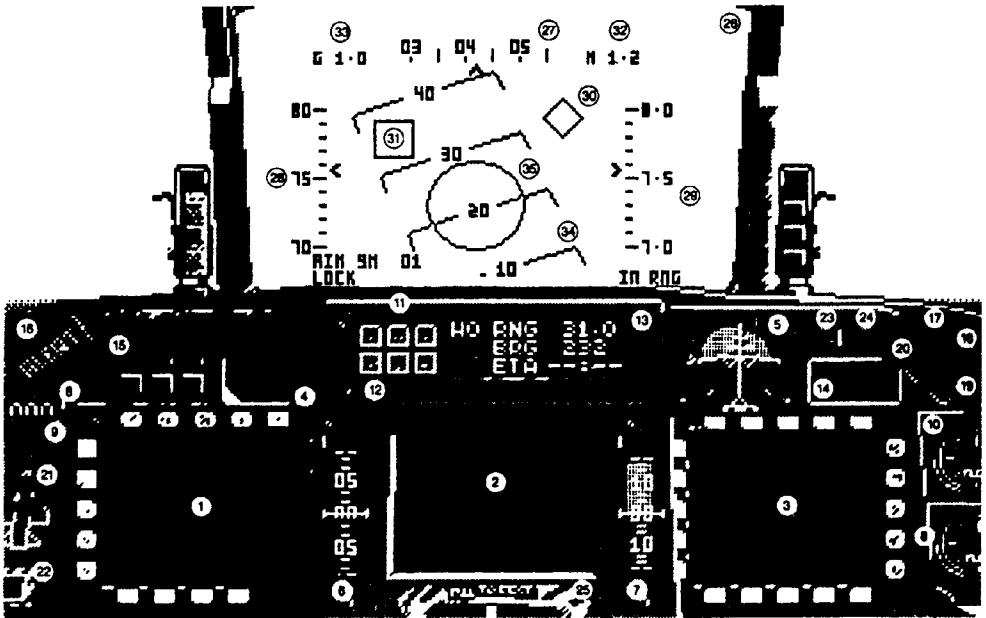
PROCEDIMIENTO DE SEGURIDAD

Para despegar, el programa te pedirá que teclees una palabra del Manual de Vuelo del F-16, por ejemplo: PG82 PARA 4 WRD 8. Abre el manual en la página 82, cuenta cuatro párrafos hacia abajo. Sobre esa línea cuenta ocho palabras y verás la palabra "wing" (ala). Responde tecleando "wing" (ala) y después pulsa la tecla Return. Ahora, ya puedes arrancar los motores.

CONTROLES DEL PILOTO DEL F-16

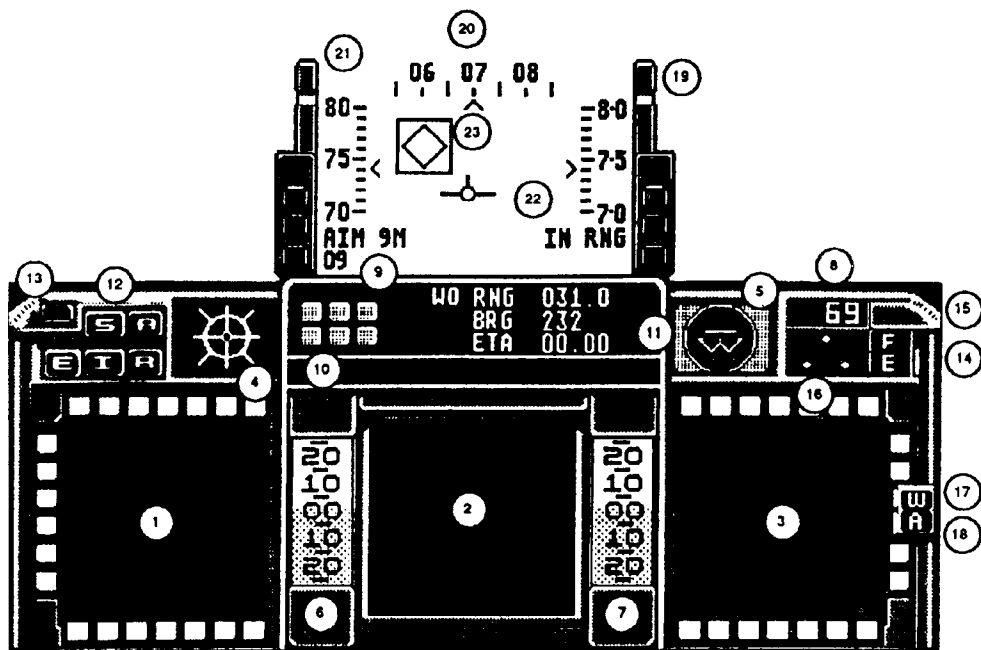
	AMSTRAD	PC
CONTROLES		
Virar derecha	→*	6(joystick derecha)*
Virar izquierda	←*	4(joystick izqda.)*
Inclinar arriba	↑*	2(joystick atrás)*
Inclinar abajo	↓*	8(joystick adelante)*
Timón izquierda	Z	Insert
Timón derecha	X	Delete
Centrar controles		5
Acelerar	Q	+
Decelerar	A	-
Abrir a tope acelerador		+ y Shift
Cerrar a tope acelerador		- y Shift
Tren de aterrizaje	U	U
Frenos aerodinámicos	B	Espacio atrás
Frenos sobre rueda	B	B
Vaciado de los tanques combustible	K+Shift	J y F
Vaciado completo	J+Shift	J y A
Eyección		Ctrl E
	*Teclas o joystick	*Joystick o ratón
PANTALLAS		
MFD izquierda	D	F1
MFD central	D	F2
MFD derecha	D	F3
Seleccionar objetivo	S	F9
Designar objetivo		F10
Encender/apagar barras inclinación		K
Encender/apagar HUD	H	H
Modo Aterrizaje		W
Modo Combate		D
Ataque al suelo		E
Modo sistemas		

	AMSTRAD	PC
ARMAS		
Seleccionar armas	W	Tab
Metralleta	C	C
Bengalas	F	F
Seleccionar objetivo		Space*
Disparar armas	Space*	Space*
OTROS CONTROLES		
Pausa/continuar	P	P
Terminar		Ctrl Esc
UFCP		
Seleccionar modo	M	F5
Seleccionar canal	N	F6
Piloto automático	L	F7
Encender/apagar pod carlinga	R	
COMANDOS		
Transmitir señal llamada		T
Pedir GCA		G
VISTA CABINA PILOTO		
Delante		Home
Izquierda	End	
Derecha	PgDn	
Atrás	PgUp	
		& Shift para mantener vista
MENUS		
Seleccionar		Home
Cancelar		PgUp



- | | | |
|---|--------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. MFD izquierda | 13. Enlace datos CNI | 25. Palanca eyección |
| 2. MFD central | 14. Panel de entrada de datos | 26. Pantalla cabecera (HUD) |
| 3. MFD derecha | 15. Panel alarma amenaza | 27. Escala rumbo |
| 4. Receptor de alarma de radar | 16. Luz Master Precaución | 28. Velocidad aerodinámica indicada |
| 5. Indicador director altitud | 17. Luz de fallo del motor | 29. Altitud |
| 6. Indicador ángulo de ataque | 18. Luz alarma de fuego | 30. Diamante apuntado |
| 7. Indicador velocidad vertical | 19. Luz alarma bajo en combustible | 31. Designador objetivo |
| 8. Indicador rpm del motor | 20. Vaciar tanques externos en vuelo | 32. Número mach |
| 9. Indicador Rebeat | 21. Luces del tren de aterrizaje | 33. Fuerza g. |
| 10. Indicador de combustible | 22. Luz vaciado | 34. Barras inclinación |
| 11. Panel de control delantero superior | 23. Luz frenos de rueda | 35. Retícula alcance |
| 12. Comunicaciones UHF | 24. Luz frenos aerodinámicos | |

VISTA DELANTERA DE LA CABINA DEL PILOTO



- | | |
|---|--|
| 1. MFD izquierda | 13. Luz Master Precaución |
| 2. MFD central | 14. Luz de fallo del motor |
| 3. MFD derecha | 15. Luz alarma de fuego |
| 4. Receptor de alarma de radar | 16. Luces del tren de aterrizaje |
| 5. Indicador del dispositivo de inclinación | 17. Luz frenos de rueda |
| 6. Indicador ángulo de ataque | 18. Luz frenos aerodinámicos |
| 7. Indicador velocidad vertical | 19. Pantalla cabecera (HUD) |
| 8. Indicador rpm del motor | 20. Escala rumbo |
| 9. Panel de control delantero superior | 21. Velocidad aerodinámica indicada |
| 10. Comunicaciones UHF | 22. Altitud |
| 11. Enlace datos CNI | 23. Diamante apuntado y designador de objetivo |
| 12. Panel alarma amenaza | |

PANEL DE INSTRUMENTOS DE LA CABINA DEL PILOTO EN AMSTRAD

