



**MEGA-CORP**

**FX DOBLE CARGA:**  
Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

**OBJETIVOS DE LA MISIÓN:**  
Como ejecutivo de una MEGA-CORP, debes guiar a tu agnie operativo hasta hacerse con el control de la situación en el planeta GEA-3.

Deberás, ayudando a los grupos rebeldes, derribar al gobierno, actualmente en manos de «La Federación».

Tu nave aterrizará en la extensión boscosa que rodea la base rebelde.

Cruza el lago, pasa el control policial y encuentra a tu enlace que se identificará por su condición de mercader de pieles, a partir de aquí sigue sus instrucciones.

La misión es arriesgada pero la recompensa es grande, si consigues que GEA-3 pase a poder imperial, la recompensa te hará inmensamente rico.

**COMANDOS:**

NORTE(N), SUR(S), ESTE(E), OESTE(O), ABRE, APRIETA, AYUDA, COGE, CURA, DEJA, DISPARA, ENTRA, EXAMINA, PULSA, SAL, LOAD, SAVE, REMA, BUCEA, SUBE, BAJA, MATA, TIRA, etc.

Comandos especiales:

I: Inventario; lista los objetos llevados por el personaje.  
R: Redescribe; da una corta descripción del lugar, de las salidas más obvias y de aquellos objetos presentes en el lugar.  
D: Detalla; ofrece una más extensa descripción del lugar (muy útil).

**SAVE:** Permite salvar en cinta la situación en que hayamos quedado al término de una sesión de juego.

**LOAD:** Permite, al iniciar un nuevo juego, volver a empezar a partir de donde quedamos la última vez, evitando el tener que volver a repetir todos los movimientos.

**FIN:** Acaba el juego, ofreciendo un informe de los puntos obtenidos, etc.

**EQUIPO DE DISEÑO:**  
PROGRAMA: Nicolás Lecuona  
GRAFICOS: Luis Franco  
PANTALLA DE PRESENTACION: Javier Cubedo  
ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

**SPE, AMS Y CBM**



**TERCERA CARGA:**  
QUINTA FASE: ¿Lograrás atravesar el planeta TERRA-1 y llevar a cabo tu misión con éxito? Que la suerte te acompañe.

**POWERS:**  
Los powers son objetos que flotan en el espacio y que te serán muy útiles si logras recogerlos. Según los vayas recogiendo obtendrás mayor velocidad, disparo de fuego, de misiles, un escudo protector o una vida.

**TECLAS DE CONTROL**  
Teclas redefinibles y Joystick compatible (INTERFACE KEMPSTON para SPECTRUM)

**EQUIPO DE DISEÑO**  
PROGRAMA: Antonio Ruiz  
GRAFICOS Y PANTALLA: Roberto Herrera  
MUSICA: Javier Cubedo  
PORTADA: Alfonso Azpíri

NOTA: Para COMMODORE no lleva FX TRIPLE CARGA.

**SPE, AMS, MSX Y CBM**

**PRIMERA CARGA**  
PRIMERA FASE: Combatirás sobre la superficie del planeta MEGANOVA contra las tropas del Imperio DROWHAR.

SEGUNDA FASE: Habrás de atravesar las columnas SHAN-MULOC.

SEGUNDA CARGA:  
TERCERA FASE: Te verás inmerso en el laberinto clónico de OTNIREBAL.

CUARTA FASE: Si logras salir con vida del planeta MEGANOVA serás repentinamente atacado por un navío interestelar.




**PHANTOMAS II**

Tu misión da miedo. Debes destruir al malvado CONDE DRACULA que asola la región. Es 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 5 llaves y las introduces en sus 5 cerrojos correspondientes habrás realizado una parte muy importante de tu misión.



**SGRIZAM**

**LA AVENTURA**  
Siglo XXV. Los guerreros del planeta Kindos han atacado la tierra, raptando a la princesa Dioxaphin y robando todas las riquezas del Palacio Imperial.

El gran Emperador Copenix II, Señor de los reinos Normax y Dinax, ha encomendado la misión de rescate a su fiel vasallo Mirдав que recibirá como recompensa por su éxito la mano de la princesa y la mitad de fabuloso tesoro como dote.

**AMS**




**WEST BANK**

**ARGUMENTO:**  
SOFT CITY HUELE A POLVORA.


Nacida con la fiebre del oro que barrió el Oeste, tienen entre sus más prestigiosos establecimientos al WEST BANK, institución que provoca los tiroteos más concurridos al sur de Dakota.

Todos anhelan las riquezas que se esconden tras los muros del banco. Tu sangre fría es el único amuleto que puede impedirlo.

**TECLAS DE CONTROL:**

<b>SPE</b>	<b>AMS</b>
O= IZQUIERDA	M= MUSICA ON/OFF
P= DERECHA	N= PAUSA
1= DISPAROS	1= CONTINUACION
2= DISPAROS	SHIFT A= ABORTAR
3= DISPAROS	1= DISPAROS
	2= DISPAROS
	3= DISPAROS

**SPE, AMS, MSX Y CBM**



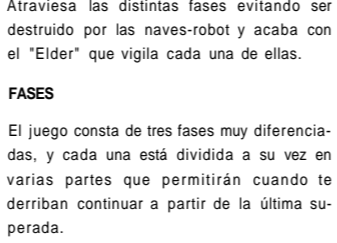

**TURBO GIRL**

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, la más bella mujer y teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejército Korg, ha sido elegida para cumplir una misión suicida:

Tres "Eider" (extraños seres cibernéticos) interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves-robot; ella debe destruirlos.

**OBJETIVO:**  
Atraviesa las distintas fases evitando ser destruido por las naves-robot y acaba con el "Eider" que vigila cada una de ellas.

**FASES**  
El juego consta de tres fases muy diferenciadas, y cada una está dividida a su vez en varias partes que permitirán cuando te derriban continuar a partir de la última superada.



**FREDDY HARDEST**

Láser: Ponte en posición de fuego agachante y pulsa la tecla de función.

**SEGUNDA CARGA**  
Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:

Cargarla de energía.  
Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordó nos lo indique.

La base tiene tres niveles más un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares, llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [N] y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

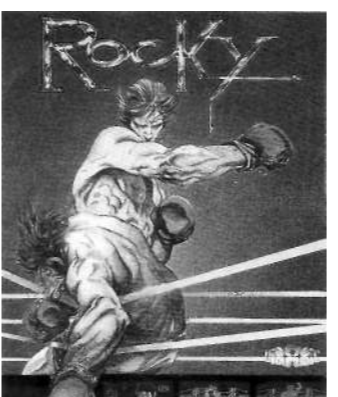
**ACCIONES FREDDY**  
Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.  
Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.

**DOBLE CARGA FX**

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

**PRIMERA CARGA**  
Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar.

**ACCIONES FREDDY**  
Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.  
Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.



**ROCKY**

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres ser Campeón del Mundo, tendrás que senarar tus nervios y enfrentarte con: CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO y FIGHTER BULL.

Si eres rápido podrás ganar muchas vidas y numerosos puntos, si eres lento probarás el sabor del polvo de Soft City.

**INSTRUCCIONES**  
Simulación tridimensional de un combate de boxeo, lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO, y FIGHTER BULL para alzarte con el título mundial.

En el juego apareces como el contrincante que da la espalda.



**COBRAS ARC**

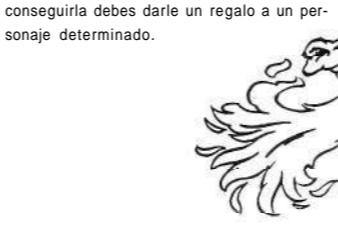
El objetivo del juego consiste en llegar al Templo Cobra y rescatar el Tesoro.

Para lo cual tienes que efectuar unos pasos obligatorios:

- Matar al príncipe Cobra.
- Matar al hechicero.

Cuando has acabado con los dos estás en situación de llegar al Templo cobra.

Para entrar en él necesitas la llave y para conseguirla debes darle un regalo a un personaje determinado.



**EQUIPO DE DISEÑO**  
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).

GRAFICOS: Luis Rodríguez.  
MUSICA: Javier Cubedo.  
PRODUCCION: Victor Ruiz.  
PORTADA: E. Ventura.

**SPE, AMS, MSX Y CBM**

**EQUIPO DE DISEÑO**  
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).

GRAFICOS: Luis Rodríguez.  
MUSICA: Javier Cubedo.  
PRODUCCION: Victor Ruiz.  
PORTADA: E. Ventura.

**SPE, AMS, MSX Y CBM**

**TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM**  
1-5= ATAQUE IZQUIERDO  
Q-T= DEFENSA IZQUIERDA  
SPACE= PARAR EL JUEGO  
CAPS SHIFT= REANUDARLO  
6-0= ATAQUE DERECHO  
I-P= DEFENSA DERECHA

**JOYSTICK, COMPATIBLE (INTERFACE, KEMPSTON PARA SPECTRUM)**

Para vencer a tu oponente, debes tumbarle tres veces haciendo disminuir su indicador de fuerza a cero, éste aparece en la parte inferior de la pantalla junto con las fichas técnicas.



**PROCURA PERMANECER EL MENOR TIEMPO POSIBLE EN EL MAR, PORQUE SE DESATAN MUCHAS TORMENTAS PELIGROSAS.**

Para acabar con los dragones necesitas utilizar la espada.

**LOS PERSONAJES:**  
El mundo Cobra es un mundo mágico, poblado por toda clase de seres. En tu camino hacia el templo te encontrarás a 6 personajes:

SERVAX: El enano verde.  
SIVLIX: El enano púrpura.  
WAMBEL: El señor de las lluvias.  
GRAUDLER: El filósofo.  
DRAGORA: La hechicera.  
GURKA: El bárbaro.

Unos son amigables y dispuestos a la ayuda, otros malvados, que intentarán que no consigas tu propósito.

**MANEJO DE ICONOS:**  
Mueve la flecha de selección con los cursores o con el Joystick y para seleccionar pulsa SPACE o DISPARO.

**MSX**



**EQUIPO DE DISEÑO**  
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).

GRAFICOS: Luis Rodríguez.  
MUSICA: Javier Cubedo.  
PRODUCCION: Victor Ruiz.  
PORTADA: E. Ventura.

**SPE, AMS, MSX Y CBM**



**CAPITAN SEVILLA**

Mariano López, transportista de embutidos, sufre los efectos de una explosión nuclear. Inconsciente queda tendido en la catrada junto a sus embutidos y los restos del camión, que se esparcen por toda la zona del siniestro. Horas más tarde se despierta, hambriento, e ingiere una de sus salchichas afectadas por la radiación.

**FX DOBLE CARGA**  
El juego consta de dos partes, cada una grabada en una cara de la cinta. Para jugar a la segunda habrás de concluir la primera y obtener así el código de acceso.

**PRIMERA CARGA**  
En la primera parte del juego te encontrarás en la ciudad con sus edificios, obras, parques, etc. Tu misión consiste en localizar el cohete, que te permitirá viajar al planeta escenario de la segunda parte.

**SEGUNDA CARGA**

Escoge el que necesites por medio del botón de selección.

Además de estos tres superpoderes hay otros tres que no necesitan ser previamente seleccionados en el recuadro:  
VUELO SIN MOTOR: Aprieta el botón de salto y al mismo tiempo el de acción repetidamente.  
SUPERSALTO: Podrás dar unos brinco increíbles. No dudes en usarlo. ES MUY UTIL.  
SUPERFUERZA: Al contacto con un enemigo no perderás una vida, sino POWER, que aparece en la pantalla con forma de morcilla gigante.

**CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES**  
Cuando en una pantalla encuentres dos ordenadores procura que en sus respectivos monitores aparezca el planeta TIERRA, te será muy útil.

En la pantalla que encuentres a BRAVE BULL, el sanginario toro, habrás de emplear tu superpoderío para sacarlo de la IMAGEN. Obtendrás una morcilla.

No desperdicies morcillas a lo loco. Mientras puedas mantenerte como Mariano y llegarás mucho más lejos.

Ten paciencia y no intentes acabar el juego en un día. Es difícil y requiere mucha dedicación.



**ABU SIMBEL PROFANATION**

**INTRODUCCION:**  
JOHNNY JONES, héroe del SAIMAZOON y del BABALIBA, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la trilogía, en la que, "Guideo por su amor al peligro, se sumerge de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

**ARGUMENTO**  
Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de RAMSES II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades superiores. JOHNNY se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

**EQUIPO DE DISEÑO**  
PROGRAMA: Emilio Salgueiro (SPE, AMS), Pedro Sudón (MSX), Fernando Jiménez (C 64).

GRAFICOS: Luis Rodríguez.  
MUSICA: Javier Cubedo.  
PRODUCCION: Victor Ruiz.  
PORTADA: E. Ventura.

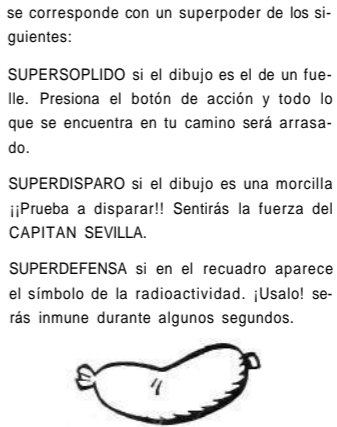
**SPE, AMS, MSX Y CBM**



**ACCIONES DEL CAPITAN SEVILLA:**  
¡¡¡SUPERPODERES!!!

Antes de enumerar tus superpoderes debes saber cómo hacer uso de ellos. En la pantalla verás un recuadro, llamado de selección y en él un dibujo determinado. Cada dibujo se corresponde con un superpoder de los siguientes:

SUPERSOPLIDO si el dibujo es el de un fuelle. Presiona el botón de acción y todo lo que se encuentra en tu camino será arrasado.  
SUPERDISPARO si el dibujo es una morcilla ¡¡Pruoba a disparar!! Sentirás la fuerza del CAPITAN SEVILLA.  
SUPERDEFENSA si en el recuadro aparece el símbolo de la radioactividad. ¡Usarlo! será inmune durante algunos segundos.



**JOYSTICKS:**  
→ DERECHA  
← IZQUIERDA  
↑ SALTO LARGO  
↓ APRETANDO EL DISPARO: SALTO CORTO

**EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD**  
CODIGO: Paco Martín.  
GRAFICOS: Luis Rodríguez y Víctor Ruiz.  
ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

**EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM**  
CODIGO: Victor Ruiz.  
GRAFICOS: Snatcho, Santiago Morga y Victor Ruiz.  
ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

**TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD Y SPECTRUM**  
O= Izquierda.  
P= Derecha.  
Q= Salto largo.  
A= Salto corto.  
KEMPSTON, COMPATIBLE.



**TECLAS DE CONTROL PARA MSX**  
CURSORES:  
→ DERECHA  
← IZQUIERDA  
↑ SALTO LARGO  
↓SPACE: SALTO CORTO  
M: MUSICA ON/OFF



**CONTOLES**  
Teclas redefinibles. JOYSTICK compatible. (Interface Kempston para Spectrum).


**EQUIPO DE DISEÑO:**  
SPECTRUM, AMSTRAD y MSX  
DIRECTOR: Alvaro Mateos  
GRAFICOS: Angel Tirado, José Ramón Pérez, Manuel Gasco, Rafael García  
MUSICA: David Brioso  
CÓDIGO M: Alvaro Mateos, Angel Maceda, Manuel Guillén, Francisco Gómez, Francisco Rodríguez, David Brioso

**SPE, AMS Y MSX**

**EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX**  
PROGRAMADORES: Gervasio Marcos Treceño, Elias Camina Rodríguez.  
MUSICA: Manuel Cubedo Fort.  
ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

**SPE, AMS Y MSX**



**CONTOLES**  
Teclas redefinibles. JOYSTICK compatible. (Interface Kempston para Spectrum).

**EQUIPO DE DISEÑO:**  
SPECTRUM, AMSTRAD y MSX  
DIRECTOR: Alvaro Mateos  
GRAFICOS: Angel Tirado, José Ramón Pérez, Manuel Gasco, Rafael García  
MUSICA: David Brioso  
CÓDIGO M: Alvaro Mateos, Angel Maceda, Manuel Guillén, Francisco Gómez, Francisco Rodríguez, David Brioso

**SPE, AMS Y MSX**




**EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX**  
PROGRAMADORES: Gervasio Marcos Treceño, Elias Camina Rodríguez.  
MUSICA: Manuel Cubedo Fort.  
ILUSTRACION: Alfonso Azpíri.

**SPE, AMS Y MSX**



