

CHICAGO'S 30



5 NOVEDADES
ANUNCIADAS EN TV.

ERBET 88

COLISEUM



TITANIC



PSYCHO PIG UXB



OPERATION WOLF



SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



CHICAGO'S 30 SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Tras los felices veinte las cosas cambiaron bastante para los habitantes de la populosa ciudad de Chicago, que se convirtió de la noche a la mañana en el paraíso de gansters, traficantes y los personajes más variopintos especializados en trabajar al margen de la ley.

Chicago era una ciudad sin ley con tiroteos diarios en cada esquina, enfrentamientos entre bandas rivales y sobre todo con un incesante tráfico de bebidas alcohólicas, prohibidas por el gobierno, un negocio que en poco tiempo se había convertido en el más floreciente de la época.

Pero en medio de todo este caos aún había hombres que todavía creían que era posible instaurar nuevamente la ley y el orden. Uno de estos hombres era el detective Eliot, un personaje muy popular en la ciudad de Chicago, temido y respetado incluso en los bajos fondos.

LA MISIÓN

Tú eres el detective Eliot y tu misión es la de asestar uno de los más duros golpes al mundo del hampa con el fin de debilitar sus principales estructuras de poder en la ciudad de Chicago. Para ello el objetivo es claro, necesitas acabar con el tráfico de alcohol, para cortar de golpe la principal fuente de ingresos de las organizaciones mafiosas.

La tarea no es nada fácil, porque la ciudad está infectada de gansters al servicio de Al Capone dispuestos a dispararte detrás de cada esquina, desde sus coches, agazapados tras una caja o incluso desde cualquier ventana de la ciudad. Y por si fuera poco en esta misión estarás completamente solo, ya que se trata de una operación especial de la policía de Chicago, de cuyo secreto dependerá en todo momento el éxito de la misma.

Para conseguirlo es necesario que atravesemos toda la ciudad hasta llegar al almacén clandestino donde se realiza el tráfico ilegal de bebidas.

LAS CUATRO FASES

Para completar el juego tendremos que ir atravesando de forma sucesiva cuatro fases claramente diferenciadas, la del puerto, la de las afueras de la ciudad, la ciudad y finalmente el almacén clandestino.

LOS ENEMIGOS

Hay varios tipos de enemigos cada uno de ellos con una forma muy peculiar de actuar. Es importante que los conozcas antes de que te enfrentes a ellos.

Los que van andando y salen de las alcantarillas te disparan siempre en línea recta, pero eso sí, a dos alturas distintas, según disparen de pie o arrodillados. Para acabar con ellos cuando salgan de las alcantarillas o cuando se arrodillen es necesario que te tumbes en el suelo y los dispires desde esa posición.

Los más peligrosos de todos son los que están en las ventanas, tras las cajas y sobre las azoteas que unen los edificios. Son muy difíciles de localizar, te disparan hacia abajo en diagonal o línea recta y además pueden lanzarte granadas, que explo-

tan al contacto con el suelo con un efecto destructivo que dura algunos segundos.

EL COCHE

En las fases 2 y 3 (las dos de la ciudad) aparecemos al principio de ellas montados en un coche. Este resultará decisivo a la hora de completar el juego, ya que nos proporciona una coraza bastante segura contra el fuego enemigo. Mientras permanecemos en el interior no podemos ser alcanzados por sus balas. Sin embargo, hay que tener mucho cuidado, su duración es limitada y sólo podemos incrementarla si nos asomamos por la ventanilla y continuamos disparando sobre nuestros enemigos. Además los gansters de las ventanas pueden arrojarnos granadas que destruirán el vehículo, aunque sin restarnos ninguna vida.

Los gansters también disponen de un vehículo que aparecerá en la segunda y tercera fases, muy peligroso porque desde él nos pueden disparar. Sólo podremos destruirlo utilizando nuestras granadas.

NUESTRO PERSONAJE

Uno de los aspectos más significativos de nuestro personaje es la gran movilidad de que dispone. Puede subir, bajar, andar en dos direcciones, saltar y disparar de pie hacia los dos lados, hacia arriba y en las dos diagonales. Y para eliminar a los enemigos que aparecen en los niveles inferiores puede utilizar granadas, lo mismo que para acabar con el coche. Esto último quizá resulte algo más complicado porque tendremos que acertarle tres veces para terminar definitivamente con él. Lo más inteligente en este caso es soltar la granada en el suelo de modo que coincida con la trayectoria del vehículo, ya que ésta tiene, como dijimos ante-

riormente una duración de impacto posterior a la explosión inicial.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente Joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas.

Q	Arriba o saltar.
A	Abajo.
O	Izquierda.
P	Derecha.
H	Pausa.

Si mantenemos pulsada la tecla N (disparo) y pulsamos a continuación cualquiera de estas teclas dispararemos en direcciones distintas:

N-Q:	Disparo hacia arriba.
N-Q-P:	Disparo diagonal derecha.
N-Q-D:	Disparo diagonal izquierda.
N-P:	Disparo a la derecha.
N-A:	Disparo a la izquierda.
N-Q-A:	Lanzar granada.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: J. Manuel Muñoz.
GRAFICOS: Roberto Potenciano.
MUSICA: Gominolas.
PORTADA: Alfonso Azpiri.
SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.
GRABACION: CBS.

DISTRIBUIDOR: Erbe Software.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

INSTRUCCIONES DE CARGA - SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarlo con un volumen distinto.

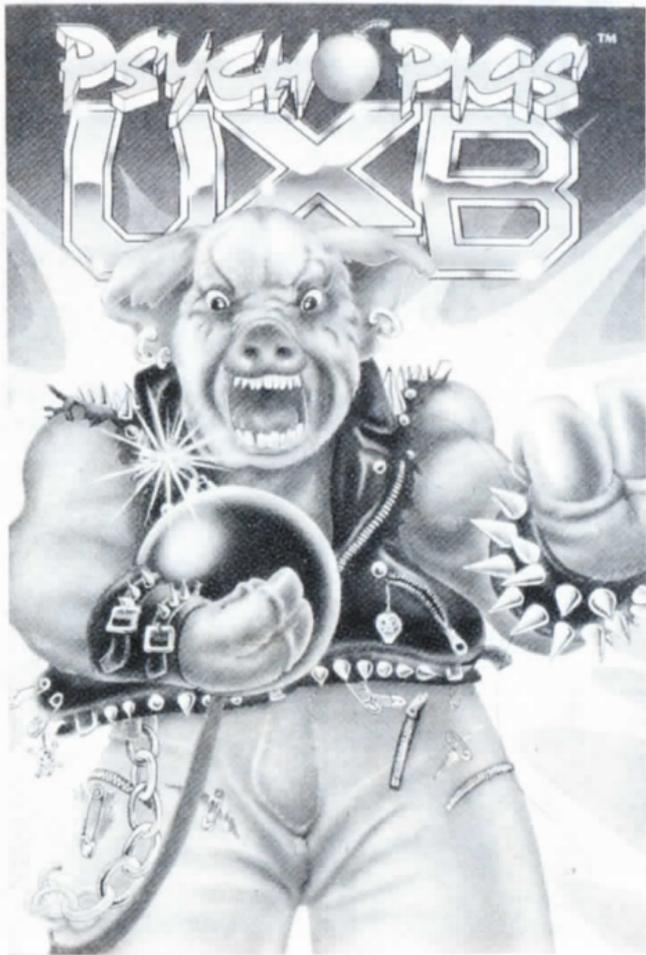
INSTRUCCIONES PARA CARGA - MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES PARA CARGA - AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

© TOPO 1988.



PSYCHO PIGS UXB

SPECTRUM, AMSTRAD,
MSX

Quando suene el silbato empieza a lanzar bombas a tus contrincantes antes de que ellos puedan devolvertelas. Las bombas rebotan hacia ambos lados. ¡Cuidado con el rebote! Una vez lanzada empezará la cuenta atrás y cuando llegue a cero explotará. Algunas bombas se activan sin que hayan sido lanzadas. En ese caso intenta besar a las cerdas que aparecerán y desaparecerán súbitamente.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

DISCO SPECTRUM +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Sigue las instrucciones de pantalla (ambos jugadores). Teclas definibles por el usuario.

CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

El jugador 1 utiliza el joystick. El jugador 2 utiliza el teclado (teclas definibles por el usuario, sigue las instrucciones de pantalla).

DISCO AMSTRAD CPC

Tecllea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

El jugador 1 utiliza el joystick. El jugador 2 utiliza el teclado (teclas definibles por el usuario, sigue las instrucciones de pantalla).

CASSETTE MSX 64K

Teclea RUN"CAS: y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. Jugador 1: joystick en puerta 1. Jugador 2: joystick en puerta 2.

EL JUEGO

Pulsa DISPARO para lanzar bombas.

1. Las bombas se activan cuando son lanzadas.
2. Para producir explosiones por inducción lanza bombas encendidas contra bombas inactivas.
3. Recoge y lanza bombas encendidas, mirando con atención la "cuenta atrás" indicada en las bombas.
4. Si una bomba golpea directamente a un enemigo, explotará sin tener en cuenta la indicación de cuenta atrás.

ITEMS A SER RECOGIDOS

TONICO



HIPER BOMBA



LANZAMIENTO MAS LARGO

BOLA DE ARROZ



CORRE MAS RAPIDO

MAS DESTRUCTIVA

BATATA



1.000 PUNTOS

GAS



DUERME A LOS ENEMIGOS

MOCHILA



TIENE MAS BOMBAS

NO LO SE



RESISTENTE A LA EXPLOSION

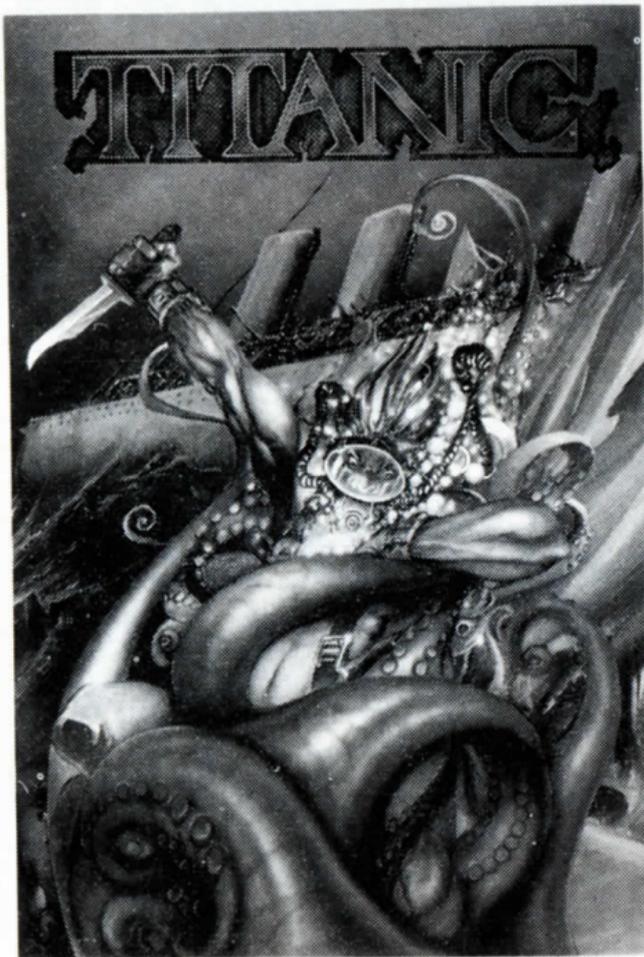
MUÑECA



MAS PODEROSO

Las ilustraciones anteriores son sólo representativas y de carácter general.

© 1988 JALECO LTD.



TITANIC SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA - SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla
con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA - MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Tecllea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla
ENTER.

Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla
con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA - AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla
con un volumen distinto.

El secreto del Titanic, a pesar de todos los intentos por encontrarlo, seguía oculto bajo las frías aguas del Artico. El profesor Urine lo sabía, como también sabía que ningún hombre podría llegar a descender a la profundidad suficiente como para poder entrar en el interior del barco. Pero él había hallado la solución.

Como gran experto en investigación submarina había estado desarrollando una fórmula para confeccionar un traje de buzo de un material nuevo, capaz de resistir la presión a muy bajas profundidades y ahora su ayudante, el profesor Deepman, se disponía a probarlo, en su viaje al Titanic, un viaje alucinante, plagado de peligros y con la posibilidad de llegar a ver lo que hasta entonces había permanecido oculto a los ojos de todos los humanos.

El secreto del Titanic muy pronto iba a dejar de serlo.

LAS GRUTAS SUBMARINAS

Para llegar hasta el Titanic será necesario que antes atravesemos las grutas submarinas, un lugar poco recomendable lleno de tiburones, rayas, peces asesinos y algas capaces de dejarnos sin una burbuja de oxígeno en apenas unos segundos.

Sólo hay un camino para llegar a la salida de la gruta y a pocos metros de ella se halla el Titanic. Pero cuidado, algunos caminos no tienen salidas y otros pueden ser trampas mortales.

EL TITANIC

Si somos capaces de llegar hasta el Titanic el juego nos dará una clave con la que podremos acceder a la segunda fase. Esta se desarrolla en el interior del barco y al igual que la anterior está plagada de enemigos submarinos, peces espada, anémonas, medusas y los peligrosísimos pulpos.

Nuestro objetivo en esta fase es llegar a la habitación donde se encuentra la caja fuerte y una vez allí volarla con dinamita. Pero para conseguirlo es necesario que previamente encontremos

mos la palanca con la que abrir las puertas encasquilladas y la dinamita.

Hay un único camino, entre las galerías del barco y los huecos del suelo, para llegar a la habitación de la caja fuerte. Debemos procurar no desviarnos del camino correcto porque cualquier error acabaría resultando fatal.

EL OXIGENO

El oxígeno es vital en esta aventura. Disponemos de un marcador en la parte inferior izquierda que nos indica la cantidad que nos queda. Hay repartidas por el recorrido botellas de oxígeno, que deberemos utilizar cuando veamos que está próximo a acabarse el que llevamos en ese momento.

Las algas, los peces, las anémonas y los cables nos irán quitando oxígeno cada vez que nos acerquemos a ellos.

Es muy importante que seamos capaces de racionar el oxígeno, porque aunque hay suficiente para terminar el juego, si nos despistamos y los derrochamos, cogiendo por ejemplo botellas enteras cuando la nuestra está bastante llena, nos será imposible completar la misión.

LOS ARPONES

La única arma que tenemos para acabar con los enemigos submarinos es un arpón con el que podemos efectuar un máximo de diez disparos.

Al igual que ocurría con el oxígeno hay varios arpones repartidos por el mapa que podremos utilizar cuando lo queramos. Con él podemos eliminar a los peces y demás enemigos submarinos, exceptuando, claro está, las algas, anémonas y los otros personajes estáticos del juego.

AYUDAS

Apréndete bien los lugares donde se encuentra el oxígeno, pero procura no coger una nueva botella hasta que esté prácticamente agotada la tuya.

Algunos enemigos submarinos suelen tender a esconderse en sitios donde te resultará muy difícil advertir su presencia. Observa muy detenidamente todos los lugares hacia donde te diriges y no te precipites en tus movimientos.

Hay algunas pantallas que son una trampa mortal, ten mucho cuidado por donde pasas.

Si ves que hay lugares a los que te resulta muy difícil acceder debido a la presencia de peces pequeños en la zona y dispones de armas suficientes, dispara sobre ellos, de lo contrario acabarán quitándote oxígeno y es más difícil encontrar éste que las cajas de munición.

Hay veces que te parecerá que has llegado a un callejón sin salida, estudia bien la situación y seguro que encuentras el lugar por donde pasar.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente Joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Fuego: SPACE.
Pausa: 0.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción «REDEFINIR TECLAS» que figura en el menú principal.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Emilio Martínez.
GRAFICOS: Ricardo Cancho.
MUSICA: Gominolas.
PORTADA: Alfonso Azpiri.
SOFTWARE DE APOYO: J. M. Lazo.
GRABACION: CBS.
DISTRIBUIDOR: Erbe Software.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

DOBLE CARGA

Este juego está provisto de dos cargas, una por cada cara, para acceder a la segunda es necesario que hayas jugado previamente la primera o que conozcas la clave de acceso que al final de ésta hallarás en el programa.

© TOPO 1988.



OPERATION WOLF

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

CONTROL CENTRAL DEL LOBO SOLITARIO...
LANZAMIENTO EN PARACAIDAS EN EL TERRITORIO
ENEMIGO... LOCALIZACION DEL CAMPO
DE CONCENTRACION ENEMIGO... LIBERACION
DE LOS PRISIONEROS ENCERRADOS EN EL...
REPETIR...

Abrete camino a través de la jungla llena de soldados hostiles, destruye cualquier instalación enemiga y libera todas las aldeas que encuentres, sin comida, sin agua, sin hacha de protección, casi sin munición suficiente y sin saber si vas a poder regresar... ¡Sólo para voluntarios!

Se te dará una ametralladora y se te lanzará en paracaídas en territorio enemigo. Tus municiones consisten en 5 proyectiles teledirigidos y 5 cargadores, cada uno con 75 balas. El arma puede dar disparos simples o en ráfaga, aunque tienes que hacer una pausa para cambiar los cargadores. La cantidad de munición que te queda se te mostrará en la pantalla. Puedes llevar un máximo de 5 proyectiles teledirigidos y el número que quieras de cargadores. Si eres alcanzado por el fuego enemigo tus condiciones físicas se deteriorarán, aunque puedes recuperarte dando a las botellas marcadas con una "P".

Cuando estés en territorio enemigo, destruye todas las instalaciones y a cualquier hostil que te encuentres, pero no hieras a ningún ciudadano ni prisionero. Encontrarás que algunos árboles y animales esconden munición extra y botellas "P". Esto lo descubrirás cuando dispares sobre ellos. Tu destino final es el campo aéreo. Si llegas allí mete a los prisioneros en el avión y despeja las resistencias del terreno. Una vez en el aire, cuidado con los disparos enemigos.

Resumen de supervivencia:

[Cargador]: Disparándolo recibes un cargador extra de munición.

[Granadas.]: Disparándola recibes un proyectil teledirigido extra, hasta un máximo de 5.

[FREE.]: Disparando consigues una velocidad de disparo mayor en un cargador.

[P]: Disparando esto mejoras tus condiciones físicas.

Los misiles enemigos pueden ser derribados antes de que te hieran.

Los vehículos pueden ser destruidos por balas, pero deben ser alcanzados varias veces.

Este es un nuevo concepto apasionante en los juegos de ordenador, en el que el enemigo te dispara desde la pantalla. Rifle en mano debes atravesar el terreno enemigo, liberando a tus compatriotas prisioneros en un campo de concentración.

SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco y cassette 128K: El juego completo se carga de una sola vez.

Cassette 48K: Se carga el juego principal y luego cada nivel se carga cuando se requiere. Sigue las instrucciones en pantalla.

Cara A: Spectrum 48K (LOAD****).

Cara B: Spectrum 128K (opción cargador).

INSTRUCCIONES DE CONTROL

Teclado redefinible. También acepta joystick Sinclair, Cursor y Kempston.

Las claves normales son:

Arriba: K.

Abajo: M.

Izquierda: Z.

Derecha: X.

Fuego: L.

STATUS Y PUNTUACION

El panel de status muestra la puntuación, el número de cargadores que quedan, el número de balas por cargador, el número de granadas, el nivel de lesión. También muestra en cada nivel el número de enemigos que necesitas matar para completar el nivel y el número de rehenes rescatados.

Se conceden puntos por matar enemigos. La puntuación varía según el tipo de enemigo. Se puntúa también el completar el nivel.

Cuando el nivel de lesión se ha completado, el jugador está muerto. Hay una opción para continuar.

La lesión del jugador aumenta si disparas contra los ciudadanos.

SUGERENCIAS

- No dispares constantemente. Reserva las balas.
- Reserva las granadas para grupos grandes de enemigos.
- Dispara primero a los enemigos que ocasionan los mayores daños.

AMSTRAD, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad: CTRL + ENTER.

MSX: BLOAD "CAS:", R.

Este juego se carga en varias veces. Sigue las instrucciones en pantalla.

Cara A: Programa principal.

Cara B: Fases del juego.

INSTRUCCIONES DE CONTROL

El teclado es redefinible y se puede emplear el joystick utilizando la opción de claves definidas. Las claves normales son:

Arriba: Q.

Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Fuego: Espacio.

STATUS Y PUNTUACION

El panel de status muestra la puntuación, el número de cargadores que quedan, número de balas, número de granadas, nivel de lesión. También se muestra en cada nivel el número de enemigos que tienes que matar para completar el nivel y el número de rehenes capturados.

Se conceden puntos por matar enemigos, variando según el tipo de enemigo. También se conceden puntos por completar el nivel.

Cuando el nivel de lesión es completado, el jugador está muerto. Hay una opción para continuar.

La lesión del jugador aumenta si disparas contra los ciudadanos.

SUGERENCIAS

- No dispares constantemente. Reserva las balas.
- Reserva las granadas para grupos grandes de enemigos.
- Dispara primero sobre los enemigos que ocasionen mayor daño.

© 1988 OCEAN SOFTWARE LIMITED

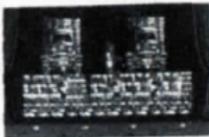
Licencia de © Taito Corp., 1988. Versión programada por Ocean Software Limited.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

TITANIC



CHICAGO'S 30



Más acción de la que nadie ha tenido nunca. Este videojuego te convertirá en mercenario, serás un auténtico soldado de fortuna. Con la misión de rescatar a unos rehenes políticos de un campo de concentración. Sangre fría, concentración y aprovechar bien la munición son las tres obsesiones que no pueden abandonarte ni un segundo. Jungla, minas, cuarteles, helicópteros, carros de combate, la II Guerra Mundial parecerá una toma de hábitos en Astorga. Al lado de este juego Te atreves... pues Traed más madera... es la guerra.

COLISEVM

Este es, sin duda, el juego más vistoso, en todos los sentidos, de la historia del software. En la mítica Roma Imperial avivará la emoción de una carrera de cuadrigas, complicada con los estruendos y luchas contra otros competidores, que se atacarán con espadas, hachas, redes y tridentes. Tendrán que conducir tu cuadruga pulcra por llegar a la meta y, lo que es más difícil, con habilidad para llegar al primero. En el circo romano SUGATOR, TE SALTAM!

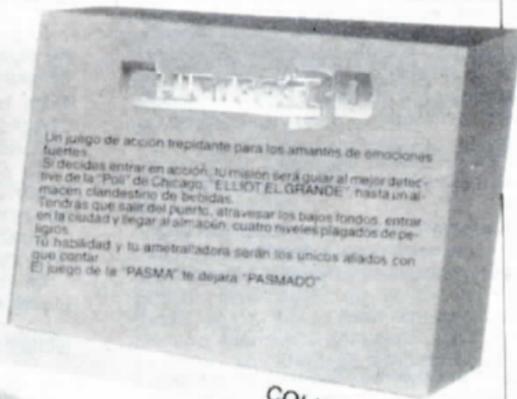
COLISEUM



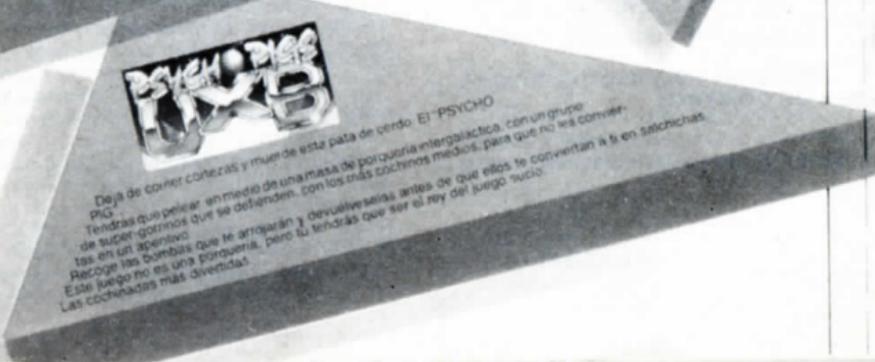
PSYCHO PIG UXB



OPERATION WOLF



Un juego de acción trepidante para los amantes de emociones fuertes. Si decides entrar en acción, tu misión será guiar al mejor detective de la "Poli" de Chicago, "ELLIOT EL GRANDE", hasta un almacén clandestino de bebidas. Tendrás que salir del puerto, atravesar los bajos fondos, entrar en la ciudad y llegar al almacén, cuatro niveles plagados de peligros. Tu habilidad y tu ametralladora serán los únicos aliados con que contar. El juego de la "PASMA" te dejará "PASMADO".



Deja de correr corceles y muere de esta pata de cerdo. El "PSYCHO PIG" Tendrás que pelear en medio de una masa de porquería intergaláctica, con un grupo de super-gorriños que se defienden con los más cochinos medios, para que no los conviertas en un apéndice. Recoge las bombas que te arrojarán y devuelvelas antes de que ellos te conviertan a él en salchichas. Este juego no es una porquería, pero tú tendrás que ser el rey del juego sucio. Las cochinas más divertidas.

