



## PAPERBOY

### EL CHICO DE LOS PERIODICOS

Súbete en tu vieja bicicleta, ponte la gorra e imagínate por las calles de un suburbio americano. Tus habilidades con la bici y un brazo fuerte con el que lanzar los periódicos te ayudarán a aguantar tus siete días de acción continua. Evita los coches, los obreros, borrachos y máquinas de cortar césped porque intentarán obstruir tu trabajo. Ganarás puntos cuando entregues los periódicos a tus clientes, pero puedes conseguir otro tipo de puntos rompiendo las ventanas de los no suscriptores. Es una tarea difícil, pero tu jefe piensa que la práctica te hará perfecto y generosamente te ofrece una pista de prácticas donde ganar valiosos puntos extra. Prepárate para la carrera de tu vida.

#### INSTRUCCIONES DEL JUEGO

##### Spectrum

Acelerar: Q.
Frenar: A.
Girar a izquierda: O.
Girar a derecha: P.
Lanzar el periódico: N.

##### Amstrad Schneider

Acelerar: Definible por el usuario.
Frenar: Definible por el usuario.
Girar a la izquierda: Definible por el usuario.
Girar a derecha: Definible por el usuario.
Lanzar el periódico: Definible por el usuario.

##### Commodore 16 64/+4/128

Joystick en la puerta 2.

## ENDURO RACER

### CARRERA DE RESISTENCIA

##### INSTRUCCIONES

**Commodore C64**: Cuando Enduro Racer haya sido cargado te encontrarás entre la pantalla de título y la tabla de alta puntuación.

Para empezar el juego pulsa la barra Space o el botón Disparo. Para redefinir las teclas de Control mantén presionado R.

**Definir teclas**: Esta opción te permite elegir qué teclas controlarán tu bicicleta. Los controles por defecto son los siguientes:

##### Controles

KEY: EFFECT.
Q: Aumentar aceleración.
A: Sobre una rueda.
O: Giro a la izquierda.
P: Giro a la derecha.
Space: Frenos.
H Run/Stop: Pausa del juego.
F7: Reajustar juego.

**Amstrad**: Una vez que Enduro Racer haya sido cargado pulsa cualquier tecla para visualizar la pantalla de menú:

##### START GAME

##### ONE PLAYER

Para seleccionar una de estas dos opciones pulsa la tecla Space o el botón de Disparo.

**Empezar el juego-Start Game**: Si está iluminado pulsa Space y empezará el juego. Si utilizas el Joystick pulsa el botón Disparo para empezar el juego.

**Un jugador-One player**: Si está iluminado y pulsas la barra Space cambiará entre los modos ONE PLAYER y TWO PLAYER. Si eliges el modo TWO PLAYER, en la parte inferior de la pantalla aparecerá '1UP' mientras el jugador 1 esté jugando y '2UP' cuando sea el turno del jugador 2. El control pasará al otro jugador cuando uno de ellos se estrelle o cuando agote el tiempo.

##### Controles

KEY: EFFECT.
Q: Aumentar aceleración.
A: Sobre una rueda.
O: Giro a la izquierda.
P: Giro a la derecha.
Tecla Space: Frenar.
H: Pausa en el juego.
F7: Reajustar juego.

**Spectrum**: Una vez que Enduro Racer haya sido cargado pulsa cualquier tecla para visualizar la pantalla de menú.

START GAME (empezar juego).

ONE PLAYER (un jugador).

CHANGE CONTROL MODE (modo cambio de control).

DEFINE KEYS (definir teclas).

Estas opciones te permiten ajustar el tipo de juego que desees. Una de estas opciones se encenderá. Puedes cambiarla pulsando cualquier tecla (excepto la tecla Space).

Para seleccionar una de estas opciones pulsa la tecla Space o el botón Disparo.

**Empezar el juego (Start Game)**: Si esta opción está iluminada pulsa Space y el juego comenzará. Si utilizas el Joystick pulsa el botón disparo.

**Un jugador (One Player)**: Si está iluminada y pulsas la barra Space cambiará entre los modos ONE PLAYER y TWO PLAYER. Si eliges el modo TWO PLAYER en la parte inferior de la pantalla aparecerá '1UP' cuando el jugador 1 esté jugando y '2UP' cuando sea el turno del jugador 2. El control pasará al otro jugador cuando uno de ellos se estrelle o agote el tiempo.

**Modo cambio de control (Change Control Mode)**: Esta opción te permite seleccionar qué tipo de Joystick o teclado controlará tu bicicleta. Si pulsas la barra Space aparecerá la lista siguiente:

KEYBOARD-TECLADO.

KEMPSTON.

SINCLAIR LEFT.

SINCLAIR RIGHT.

CURSOR.

Si utilizas Joystick seleccionar Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right o Cursor. Elige la opción apropiada. Pulsa cualquier tecla para desplazarte a través de la lista y la tecla Space para seleccionar una de las opciones.

**Definir teclas (Define Keys)**: Esta opción te permite elegir qué teclas controlarán tu bicicleta. Los controles por defecto son los siguientes:

##### Controles

KEY: EFFECT.
Q: Aumenta la aceleración.
A: Sobre una rueda.
O: Giro a la izquierda.
P: Giro a la derecha.
Tecla Space: Frenos.
H: Pausa en el juego.
R: Reajustar juego.

**Joystick**: Spectrum, Amstrad. C64. Si utilizas el Joystick los controles son:

	Aceleración	
Izquierda		Derecha
	Sobre una rueda	
Botón disparo:	Frenos.	

##### VISUALIZACION EN PANTALLA

En la parte superior de la pantalla aparecerá:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 km/h

TOP: Indica la puntuación máxima.
TIME: Indica el tiempo que queda (en segundos) para completar la etapa actual.
SCORE: Indica cual es tu puntuación.
STAGE: Indica en cual de las cinco etapas te encuentras.
SPEED: Indica tu velocidad en kilómetros por hora.

##### SUGERENCIAS

- Evita a otros ciclistas, rocas, árboles, agua, etc.
- No te salgas de la carretera (en la etapa 3 hay agua a ambos lados de la carretera) si quieres mantener tu velocidad máxima.
- Cuando saltes los baches perderás velocidad a no ser que te pongas sobre una rueda antes de llegar al bache. Puedes también rodear los baches, aunque esto disminuirá tu velocidad.
- Hay cinco etapas que te llevarán a cinco diferentes tipos de terreno.

##### TERMINACION DEL JUEGO Y PUNTACION MAXIMA

Al terminar el juego, en la pantalla aparecerá:

	STAGE	RECORD	PLAYER
	1	0 47 27	0 50 27
	2	0 55 00	62
	3	0 59 99	
	4	0 59 99	
	5	0 59 99	
TOTAL		4 42 24	0 50 27

La columna RECORD indica el número de la etapa y el tiempo más rápido de esta etapa.

La columna PLAYER indica sus tiempos en las etapas realizadas. Al final de la última etapa que puedas terminar aparecerá un porcentaje que indica hasta dónde has llegado en esa etapa.

Si llegas a la tabla de máxima puntuación podrás introducir tu nombre utilizando el teclado o Joystick. Mueve el cursor ARRIBA, ABAJO, A IZQUIERDA o A DERECHA utilizando los siguientes controles:

ARRIBA: ACELERACION.

ABAJO: SOBRE UNA RUEDA.

IZQUIERDA: IZQUIERDA.

DERECHA: DERECHA.

Para seleccionar la letra que está iluminada en ese momento utiliza DISPARO o SPACE. Selecciona ED cuando hayas terminado de escribir tu nombre.



## ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

### ESCAPA DEL CASTILLO DE SINGE

##### INTRODUCCION

En nuestra anterior aventura, Dirk el Atrevido rescató a la ella princesa Daphne y la devolvió a su padre el rey Aethelfred...

Todos los habitantes del reino se alegraron por la vuelta de la princesa y por la paz que se había conseguido. Sin embargo, Dirk decide volver a la Guarida del Dragón y buscar la fortuna que se encuentra escondida en los dominios del Rey Lagarto.

Ha corrido el rumor de que existe una olla con monedas de oro, un gran tesoro. Sin embargo, hay algunos inconvenientes... Al Rey Lagarto no le gustan las visitas y ha encantado la olla de oro con un hechizo mágico.

Si Dirk consigue hacerse con el oro tendrá que enfrentarse también a numerosos peligros y a los Monstruos de Barro. Si consigue vencerlos obtendrá la libertad y la mano de la bella Daphne.

Participa en esta aventura...

##### CAVERNAS DEL RIO YE

Maniobra tu frágil nave a través del río subterráneo que fluye por debajo del reino de Singe. Te encontrarás con increíbles cascadas, remolinos de agua y piedras parcialmente sumergidas. Ten cuidado porque están ahí para acabar contigo.

Dirígete hacia los destellos (hacia el destello medio que aparece en el centro de la pantalla) para no chocar y quedar hecho añicos en las cavernas del río Ye.

##### PASADIZO DE CANTOS RODADOS

Gigantescas fuerzas han sido puestas en movimiento... Te encontrarás en un estrecho pasadizo y serás perseguido por una enorme piedra. Pare-des empinadas y resbaladizas impedirán que escapes. Salta y busca una salida. Cuidado con las bolas y agujeros e intenta no ser atrapado por la gran piedra que desciende a lo largo del pasadizo.

##### HABITACION DEL TRONO

En la Habitación del Trono, el astuto Rey Lagarto ha preparado algunas trampas para recibir a cualquier imprudente que se aventure a entrar en este maldito lugar. Ten cuidado no vayas a quedar chamuscado por bolas de electricidad o por una mano abrasadora. Un solo toque significa la muerte inmediata.

##### MAZMORRAS DEL REINO DEL LAGARTO

Con la muerte del Dragón, el poder y las riquezas cayeron en manos de seres inferiores. Una de estas criaturas es el desagradable Rey Lagarto que se ha apoderado de la mayoría de las riquezas del Dragón. Tu espada ha quedado encajada y metida en la gran olla de oro... ¡cuidado!, esta trampa ha sido diseñada para llevarte a las garras del rey Lagarto. Misteriosas líneas de fuerza te arrinconan o frenan tus movimientos en los dominios del Rey Lagarto. Ten mucho cuidado cuando en este horripilante lugar tengas que buscar tu espada y el oro.

Cuando hayas recuperado la espada y cogido todo el oro que quieras, destruye al rey y escapa por la salida más próxima.



##### EL MAGICO CABALLO ALADO

Misteriosamente, la estatua de un caballo alado salta a la vida. De pronto te encontrarás galopando a gran velocidad a través de largos corredores olvidados. Bolas de fuego y piedra te persiguen. Evítalas, ya que si no minarán la fuerza que necesitas para guiar a esta bestia mística. Si chocas contra una de las paredes quedarás aplastado por la gran velocidad a la que estás viajando.

##### MAZMORRAS DEL DESTINO

Entras en una habitación de aspecto inocente, la puerta se cierra de golpe y repentinamente la habitación se llena de peligros. Los rayos de fuego prenden el suelo que te rodea, las salidas obvias son trampas mortíferas y aparecerán criaturas malévolas que intentarán destruirte.



##### MOSAICO MISTICO

Encuentra una salida en este peligroso y terrible lugar. Aparecerán y desaparecerán varios cuadros, pero sólo existe una ruta y una puerta segura por donde escapar. Un paso en falso y caerás en un pozo oscuro. ¡Cuidado!, un gigantesco murciélago volará muy cerca de ti. Destruyelo con un rápido movimiento de tu espada porque si no te verás obligado a descender a ese tenebroso pozo.



##### MONSTRUOS DE BARRO

Para poder escapar busca una botella que se encuentra en uno de los extremos de esta peligrosa cueva. Locos monstruos, nacidos de las profundidades de la tierra, intentarán desesperadamente atraparte y no dejarte escapar. Elige cuidadosamente tu camino, busca alguna manera de cruzar el acantilado, salta el cañón y escapa.



##### PUNTUACION

Dirk ganará muchos puntos cuando agarre valerosamente los obstáculos que se encuentran delante de él. También ganará puntos cuando venza a los numerosos adversarios que están decididos a destruirle o cuando evite las peligrosas trampas preparadas para coger a cualquier intrépido aventurero que ose entrar en la Guarida del Lagarto.



##### PUNTOS DIRK

Ganarás puntos Dirk (vidas extra) cuando hayas pasado las mazmorras del Rey Lagarto y un Dirk más por cada pantalla que completes después de ésa (hasta un máximo de 5 Dirks). ¡Intenta conseguirlas porque las vas a necesitar!



##### CONTROLES

##### Spectrum

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Mover espada/saltar: Fila inferior.

DRAGON'S LAIR\* puede ser controlado via Joysticks Kempston, Protek, Interface I y Ram Turbo interfaces.

##### Amstrad Schneider

Puedes controlar simultáneamente el juego a través del Joystick o teclado.

Teclado	Joystick		
Z	Izquierda	Mover a izquierda	
X	Derecha	Mover a derecha	
K	Arriba	Mover arriba	
M	Abajo	Mover abajo	
L	Disparo	Sacar espada/Saltar	

Comprueba que el orden de pantallas de tu versión ESCAPE FROM SINGES CASTLE es el siguiente:

- Mosaico Místico.
- Cavernas del río Ye.
- Callejón de Cantos Rodados.
- Habitación del Trono.
- Mazmorras del Rey Lagarto.
- El mágico Caballo Alado.
- Mazmorras del Destino.
- Monstruos de Barro.

##### Commodore C64

Sólo Joystick

Si pulsas el botón del Joystick durante la pantalla de rejuvenecimiento o cuando te encuentras en cualquiera de las Cavernas del río Ye entrarás directamente en el juego.

##### TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK

En la Mazmorra del Destino y en la Habitación del Trono, el Joystick sólo aceptará la acción correcta en el momento correcto. Si actúas correctamente fuera de tiempo, la orden será ignorada.

Si mueves el Joystick anticipando un movimiento, éste será ignorado y perderás una vida. Por tanto, ten cuidado, porque en estas dos habitaciones la coordinación es el factor más importante.