

GREAT GURIANOS

AIRWOLF 2

COBRA

3DC

CATABALL

OFFICIALLY LICENSED
COPYRIGHT 1984
TAITO

**3 NEW GAMES
FOR THE PRICE OF 1**

TRIO

HIT PAK

AMSTRAD DISK 61851359

Great Gurianos
Airwolf 2
3DC

GREAT GURIANOS

AIRWOLF 2

3DC

CATABALL



CATABALL

ESCENARIO E INTRODUCCION

Cataball es una extraña bestia, un cruce entre una oruga y una saltarina bola.

Su propósito en la vida es escalar. El objetivo último, por supuesto, es la paz y la serenidad del espacio.

Pero la vida para la desafortunada CATABALL empieza en los escondidos valles de un planeta diferente a la tierra.

Nivel por nivel, a través de desiertos, mares y por encima de las nubes, tu debes buscar el definitivo lugar de descanso. ¡Arriba! ¡Arriba! y ¡Adelante!.

CARGA

Commodore 64/128: Shift y Run/Stop.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Bota alrededor de arriesgados paisajes e intenta recoger 10 globos, los cuales te permitirán subir al próximo nivel.

Hay varios habitantes a encontrar en cada nivel, algunos pueden ser aplastados y ganarás puntos extra, mientras otros tratan de detener tu avance.

También hay objetos alrededor de las pantallas que dan puntos extra.

CONTROLES

Joystick en Port 2
Acelerar: Izquierda
Decelerar: Derecha
Saltar: Fuego
Pausa: Space
Continuar: Fuego

GREAT GURIANOS

ESCENARIO E INTRODUCCION

En cada sección del juego hay espadas voladoras. Golpea 4 de ellas y tu espada se volverá roja. Esta será la "super espada", la cual, si presionas "espada arriba", "en medio" o "abajo" mientras estás peleando con un guerrero, te dará total invencibilidad. Uno de los objetos voladores es una bola. Golpéala con tu espada y responderá tu armadura.

Otro de los objetos voladores es un escudo, golpéale con tu espada y fortalecerá tu escudo.

CONTROLES

Spectrum y Amstrad:

Escudo arriba: Joystick o tecla redefinible.

Escudo abajo: Joystick o tecla redefinible.

Espada arriba: Tecla redefinible.

Espada en medio: Tecla redefinible.

Espada abajo: Tecla redefinible.

Izquierda: Joystick o tecla redefinible.

Derecha: Joystick o tecla redefinible.

Tu eres un gran Guriano que estás embarcado en la más peligrosa aventura de tu vida.

El viaje será peligroso, ya que tienes que luchar con los más fieros y asesinos guerreros.

Armado con una espada afiladísima, una armadura de titanio y un escudo de cromo-carbón, solo tu valor y tus reacciones te darán la oportunidad de seguir vivo y lograr tu meta.

CARGA

Spectrum: Load " "

Commodore 64/128: Shift y Run/Stop.

Amstrad: Cassette: Run " "

Amstrad Disco: Run " G.T.G. "

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Presionando las teclas de espada arriba, abajo y en medio juntas, puedes obtener un "escudo protector" que te defenderá de los objetos voladores.

Esto solo será por un corto periodo de tiempo y solo puedes tener uno por vida.

CONTROLES

Escudo arriba: Joystick adelante
Escudo abajo: Joystick atrás
Izquierda: Joystick izquierda
Derecha: Joystick derecha
Espada arriba: F1
Espada abajo: F3
Repetir último movimiento: Botón de Fuego
Sonido: RUN/STOP
Cancelar: Q

COMMODORE 64/128

Moviendo rápidamente el joystick arriba y abajo se produce un gran escudo que da completa protección contra los objetos voladores. Esto es solo por un corto espacio de tiempo y solo tienes uno por vida. Uno de los objetos voladores es un cristal azul, golpéale y reforzará tu armadura.

Otro de los objetos voladores es una espada, golpea tres de ellas y recibirás un bonus.

AIRWOLF 2

ESCENARIO E INTRODUCCION

Stringfellow Hawke con su nuevo helicóptero AIRWOLF 2 ha sido designado para una nueva misión: destruir una nave alien que amenaza a la civilización.

Recolectando y usando un nuevo y sofisticado armamento debes evitar los muchos peligros que acechan a lo largo de la ruta y, lo más importante, destruir la nave.

CARGA

Spectrum: Load " "
Commodore 64/128: Shift y Run/Stop.
Amstrad: Cassette: Run " "
Amstrad Disco: Run " AIR 2

INSTRUCCIONES

El armamento extra se gana recogiendo los pulsos encontrados en la ruta. Conseguirás más armamento sofisticado cuantos más pulsos recojas.

Spectrum, Commodore y Amstrad:
Arriba: Joystick o tecla redefinible.
Abajo: Joystick o tecla redefinible.
Izquierda: Joystick o tecla redefinible.
Derecha: Joystick o tecla redefinible.
Fuego: Botón de fuego o tecla redefinible.

Commodore: Joystick en Port 2
Seleccionar armamento:
Spectrum: Space
Commodore: Space
Amstrad: Copy

Sonido
Spectrum: 2
Amstrad: ESC

Suspender el juego:
Spectrum: H
Amstrad: 1

Reemprender el juego:
Spectrum: S
Amstrad: 2

3DC

Varado en el mar tienes que encontrar y reconstruir partes del submarino que te llevará a salvo. Ten cuidado con los peligros de las profundidades y recuerda el viejo dicho: "Una anguila es un amigo por vida". Solo el más rápido, ágil e inteligente de los marineros evitará el horrible destino de la cámara cerrada de Davy Jones.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: Load " "
Amstrad: Cassette: Run " "
Amstrad Disco: Run " 3DC "

INSTRUCCIONES DE JUEGO

El objeto de 3DC es recorrer el mundo submarino recogiendo y manipulando los muchos objetos abandonados y tratar de construir un submarino.

Pueden ser transportados seis objetos a la vez, que pueden ser recogidos o soltados presionando las teclas "1-6". Presionando "W" se te mostrará el status que te dará tu localización actual, se mostrarán también las partes del submarino, dándote un inventario y pistas mientras estás viendo el status puedes usar los objetos. Esto se hace moviendo el cursor sobre el objeto que deseas usar y presionando "V" para usarlo.

Puedes dejar el status moviendo el cursor hacia la esquina superior derecha. En la parte superior de la pantalla de juego hay dos barras. La superior te muestra el nivel de oxígeno y la inferior la de nitrógeno. Próximo a estas barras se te muestra cuantos tanques de oxígeno tienes. El nivel de nitrógeno se incrementa cuando saltas, si lo haces demasiado alto puedes morir.

CONSEJOS

Ten cuidado con el pulpo. Cada vez que te golpea te quita un tanque de oxígeno.

Puede ser detenido si llevas un cierto objeto, pero esto crea otro problema ya que arroja tinta a cualquier parte. La anguila Eric puede entrar en sitios más pequeños que tú.

CONTROLES HOMBRE

(Spectrum y Amstrad)

Adelante: Joystick o tecla redefinible.

Salto: Joystick o tecla redefinible.

Izquierda: Joystick o tecla redefinible.

Derecha: Joystick o tecla redefinible.

Coger/soltar: 1-6

Usa: U

Status: W

Pausa: Recoger y usar la radio.

CONTROLES ANGUILA

Spectrum

Adelante: Enter

Salto: P

Izquierda: M

Derecha: Symbol Shift

Amstrad

Adelante: Cursor abajo

Salto: Cursor arriba

Izquierda: Cursor izquierda

Derecha: Cursor derecha

