



El Amo del Mundo ha tirado los trozos de plano por las tuberías del sistema de ventilación con el propósito de dispersarlos al máximo. Así que siempre podrás localizarlos cerca de las bocas de ventilación de cada nivel.

En el juego aparecen muchos trozos de plano, pero no tendrás que recogerlos todos, puesto que poseen un sistema especial de información que permite la recomposición del plano entero con sólo la interacción de algunos trozos debidamente decodificados y sin importar el orden en que han sido recogidos. Los trozos de color VERDE constituyen un 2% del total del plano, así que necesitarás decodificar 50 para reconstruirlo entero. Pero existen los trozos matriz de color ROJO que equivalen a 5 de los normales.

Recomendamos recorrer los ocho niveles con el fin de recoger los trozos en el menor tiempo posible.

TELETRANSPORTADORES

Cuando entres en un teletransportador PULSA ABAJO y en el marcador aparecerán alternativamente los números de los distintos niveles, PULSA ABAJO PARA SELECCIONAR EL DESEADO, pero ten cuidado, porque necesitarás buenos reflejos para acertar el número.

ENERGIA

Es posible recuperar energía conectando la F.E.B. a la única máquina de la base capaz de recargarla, PARA RECARGAR ENERGIA, SITUATE A LA IZQUIERDA DE LA MAQUINA Y PULSA ABAJO.

TROZOS DE PLANO

Para recoger un trozo de plano, PULSA LA TECLA ABAJO, pero tienes que estar alerta, porque se pondrá en marcha el Múltiple Game.

BOOMERANG COMPACT DISC

Una vez disparada esta potente arma, seguirá manteniendo su movimiento de vaivén hasta que vuelvas a recogerla.

MULTIPLE GAME

Coge la Tabla de Códigos que incluimos en las instrucciones desplegadas.

Una vez estés jugando y recojas un trozo de plano electrónico, en el display del marcador aparecerá el código que deberás analizar. El juego se detendrá durante 15 segundos para que puedas buscar el código correcto que permite interaccionar el trozo de plano. Si no consigues encontrarlo durante ese tiempo, el trozo de plano se desactivará. Cuando recojas un trozo, sigue estas instrucciones:

-En el display del marcador aparecerá un código.

-Busca en la columna vertical de la izquierda de la tabla la casilla con la combinación correcta de las cuatro letras.

-Seguidamente busca en la línea horizontal situada arriba de la tabla el número que figura entre las letras del código que aparece en el display.

-Localiza la casilla de la tabla que corresponde a la intersección de las dos casillas y el número que aparece en ella es el que debes teclear en el ordenador

EJEMPLO PRACTICO:

En el display aparece el código **AZ 33NG**

1. -Busca en la columna vertical de la izquierda las letras **AZ-NG**.
2. -Busca en la línea superior horizontal el número **33**.
3. -Localiza la casilla de la tabla que corresponde a la intersección de las dos anteriores.
3. -Verás que el número que aparece en la misma es el **36**.
4. -Teclea este número antes de que se agote el tiempo y ya habrás finalizado la operación.

Comprueba si eres capaz de encontrar los siguientes códigos (los números entre paréntesis son la respuesta correcta); si no lo consigues, vuelve a leer con atención las instrucciones antes de empezar a jugar.

MAMBO

Mambo, el más intrépido agente secreto de la galaxia ha de cumplir una arriesgada misión: penetrar en una base enemiga repleta de guardianes locos que no dudan en disparar al menor movimiento y disparar unos misiles que constituyen un grave peligro para la humanidad si permanecen en manos de sus desalmados enemigos.

PLAN DE OPERACIONES

Una vez dentro del campamento, la primera acción consistirá en acorralar a los cuatro capitanes, arrebatándoles a cada uno de ellos su tarjeta codificada. Simultáneamente, es necesario encontrar dos conmutadores de seguridad: uno abre la puerta de la base subterránea y el otro permite el acceso a la sala de controles. Por último, se trata de llegar hasta dicha sala y activar los misiles con las tarjetas. Ya sólo nos queda salir con vida de la base utilizando la puerta que queda en la última pantalla de la derecha.

ELEMENTOS DEL JUEGO

QUITARGUN SHOOTER: Es la potente arma de Mambo que funciona por acumulación de iones del espectro ultravioleta. Pulsando la tecla "ARRIBA" proporciona un escudo energético protector.

CAPTANES: Cada capitán posee una de las cuatro tarjetas codificadas que activan los misiles. Son inmunes a los disparos, pero pulsando las teclas "IZQUIERDA" o "DERECHA" y "DISPARO" simultáneamente, conseguirás lanzar un potente golpe con tu arma que inutilizará al sujeto y podrás apoderarte de su tarjeta. Atacando del mismo modo a un soldado que lleve munición extra, lograrás recargar la tuya.

MINA PEGAJOSA: Es un modelo especial de mina repartidas por el campamento. Si la pisas te quedarás pegado a ella y tendrás que desactivarla. Utiliza el siguiente plan: Pulsa dos veces la tecla "ABAJO", espera a que el cuadrado del rotor esté en el centro y pulsa "DISPARO". Si aciertos se desactivará y, si no, explotará quitándote energía.

CONMUTADORES DE SEGURIDAD: Hay dos conmutadores. Uno permite el acceso a la base subterránea y otro franquea el paso a la sala de controles. Para activarlos, pulsa dos veces la tecla "ABAJO"

SALA DE CONTROLES: Dispones de muy poco tiempo para colocar las tarjetas en su debida ranura. Utiliza las teclas "IZQUIERDA" y "DERECHA" para seleccionar el interruptor, "ARRIBA" y "ABAJO" para el color de la tarjeta y "DISPARO" para introducirla

TECLAS DEFINIDAS

IZQUIERDA.....O DERECHA.....P ARRIBA.....Q ABAJO.....A
DISPARO.....ESPACIO PAUSA.....H ABORTAR...H+INTRO

RULER OF THE WORLD

INTRODUCCION

Año 1992, en algún lugar de Norteamérica. *Robur el Conquistador*, un genio inventor víctima de una grave locura de poder, ha construido el "ESPANTO", un ingenio mecánico que es capaz de correr como un coche a gran velocidad, volar como un avión, navegar como un barco y convertirse en submarino. Está dotado con un poderoso armamento y su creador pretende convertirse en AMO DEL MUNDO al precio que sea.

INSTRUCCIONES

La base de *Robur el Conquistador* esta distribuida en ocho niveles distintos, a los que se puede acceder utilizando los teletransportadores que encontrarás en tu camino.

Tienes la difícil misión de reconstruir el plano electrónico del Espanto, para lo cual tendrás que decodificar los diferentes trozos perdidos por toda la base.

TABLA DE JUEGO

	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54
VR-VR	24	39	45	21	42	54	12	24	21	42	54	24	45	21	54
VR-AZ	12	48	48	45	42	51	36	48	33	45	42	42	54	18	24
VR-RJ	39	12	36	18	30	36	54	21	15	27	45	36	42	51	51
VR-NG	48	30	15	51	51	21	39	18	54	33	21	21	36	15	15
AZ-VR	27	27	21	48	18	18	27	51	42	18	18	51	30	54	18
AZ-AZ	42	54	12	12	45	12	15	15	24	45	27	30	39	12	33
AZ-RJ	33	15	30	27	21	27	51	33	12	24	15	18	27	48	21
AZ-NG	54	24	18	39	24	24	30	36	48	39	24	39	48	21	39
RJ-VR	51	18	33	33	54	39	18	54	39	30	36	48	36	27	36
RJ-AZ	36	36	54	36	15	42	48	30	30	12	33	54	18	36	30
RJ-RJ	27	45	27	42	12	30	15	36	18	15	45	45	21	24	54
RJ-NG	15	51	51	51	33	33	51	39	27	21	39	21	15	33	42
NG-VR	12	33	24	54	27	27	45	33	33	48	42	42	12	30	12
NG-AZ	30	15	42	45	24	12	30	12	51	54	12	15	48	30	15
NG-RJ	18	30	18	24	36	15	33	42	45	36	24	45	33	51	27
NG-NG	21	42	39	21	39	48	24	27	48	39	48	39	51	45	48

CONTROLES

O : IZQUIERDA
P : DERECHA
Q : SALTAR
A : AGACHARSE
ENTER : FUEGO 1 (Boomerang Compact Disc)
ESPACIO : FUEGO 2 (Rayo Neutron-Laser)
AGACHARSE+FUEGO 2 = BAJAR

JOYSTICK : Con esta opción, la tecla de disparo del joystick corresponde a FUEGO 2 y con la tecla ESPACIO del teclado obtendrás FUEGO 1

KUNG FU WARRIOR

En un oscuro lugar del lejano oriente donde los poderes del mal brotan desde el mismísimo infierno como un volcán que escupe lava y cenizas sobre los frágiles destellos de vida de una semilla a punto de germinar, nació y creció bajo el abominable influjo de las Tinieblas el Ser más terrorífico que criatura humana haya conocido sobre la faz de la Tierra, el propio hijo del diablo cuya intención es acabar con cualquier indicio de dignidad humana y ejercer un despótico reinado de terror, su nombre es Chu Ngo, "El Diablo Amarillo".

DUMMIES

Al iniciar el juego tendrás que practicar con los famosos Wooden Dummies. Estos "Hombres de Madera" son originarios del templo de Shaolin y se utilizan para entrenar en ausencia de un oponente vivo.

Los dummies (o Jong en cantonés) son los siguientes:

CHING JONG para el puño MUI FA DO JONG para el sable MUI FA GWAN JONG para la lanza

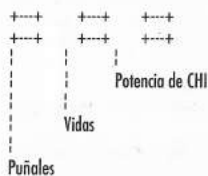
Tendrás un tiempo limitado para practicar con cada dummy. Si no deseas practicar, podrás salir de la pantalla pulsando la tecla ENTER.

ESCENARIO

La acción transcurre en el abandonado templo de Shaolin, actualmente usurpado por los secuaces del malvado Chu Ngo para entrenar. El templo está constituido por una estructura laberíntica donde en cada estancia se practica un tipo de lucha determinada. Hay muchos caminos para llegar al final, pero dependerá de nuestra destreza y habilidad que sea corto o interminable.

MARCADOR

En la parte izquierda del marcador hay tres cuadrados con unos iconos que simbolizan lo siguiente:



Encima de cada icono están los números que indican la cantidad que posees.

Cuando estés luchando, podrás acceder a las ayudas de los iconos pulsando la tecla ENTER y después la tecla DISPARO, cuando el icono esté encendido. Hay que estar alerta y tener buenos reflejos.

Cada una de estas opciones se puede obtener a cambio de determinado número de PUNTOS, de manera que deberás procurar mantener en buen estado el marcador.

- Puñales: podrás usarlos pulsando las teclas ARRIBA para lanzarlos adelante y ABAJO para lanzarlos atrás.

- Vidas: obtendrás una vida extra al seleccionar esta opción.

- Potencia de CHI: este icono te proporcionará más potencia cuando propines un golpe a tu adversario.

CONTROLES

ARRIBA Q ABAJO A IZQUIERDA O DERECHA P DISPARO ESPACIO ABORTAR H

Selecciona los distintos golpes combinando estas teclas.

CONTROLES

IZQUIERDA.....O DERECHA.....P ACELERAR.....Q
FRENAR.....A LEVANTAR RUEDA.....SPACE DISPARAR.....SPACE+P
CONSULTAR MAPA.....SPACE (CON LA MOTO PARADA) SELECCIONAR.....IZQ. o DER. y SPACE

MOUNTAIN BIKE RACER

INTRODUCCION

Falta poco para el campeonato mundial de Mountain Bikes y tu osadía te permite participar en esta dura prueba a través de 8 países con la esperanza de clasificarte y quizás, si entrenas fuerte, podrás incluso llegar en primera posición y ganar el campeonato.

EL JUEGO

Deberás competir en 10 circuitos distintos e intentar clasificarte entre los cinco primeros. Si llevas demasiada diferencia de tiempo con el último corredor de la general, serás descalificado inmediatamente. Antes de empezar cada prueba, tendrás la oportunidad de escoger la mountain bike más adecuada al circuito, por lo cual es aconsejable estudiar las características del mismo.

También sería conveniente efectuar una vuelta de reconocimiento al circuito para comprobar la dificultad del mismo, el tiempo que has tardado y el tiempo de tus oponentes. Si consideras que tu record no es suficiente, podrás entrenar hasta conocerte bien todo el recorrido.

En la pista encontrarás numerosos obstáculos que deberás esquivar si no quieres que un dolorosa caída te retrase.

MARCHAS

Pon especial atención al cambio de marchas, porque un inadecuado uso del mismo te provocará mayor cansancio. Utilízalo de la siguiente forma:

1ª marcha para subidas 2ª marcha para rectas 3ª marcha para bajadas

Fíjate sólo en el indicador que está más a la izquierda, porque el de la derecha funciona automáticamente.

AYUDAS

Durante la carrera te encontrarás una serie de personajes y varias fuentes situados en el borde de la pista. Si te detienes ante ellos, es posible que te proporcionen ayudas para aliviar tu cansancio, pero actúa con cautela, porque quizás te encuentres con alguna sorpresa.

CONTROLES

TECLAS PREDEFINIDAS (JOYSTICK Y TECLAS REDEFINIBLES)

ACELERAR.....ARRIBA.....Q
FRENAR.....ABAJO.....A
IZQUIERDA.....IZQUIERDA.....O
DERECHA.....DERECHA.....P
SELECCIONAR.....FUEGO.....SPACE
CAMBIO MARCHAS.....ARRIBA o ABAJO + FUEGO

MARCADOR

IZQUIERDA: Icono de cansancio CENTRO: Indicadores marchas DERECHA: Indicador tiempo

AFRICAN TRAIL SIMULATOR

INTRODUCCION

La inmensidad del desierto le aguarda. Miles de kilómetros por una tierra árida y vacía, casi sin vida. Las inclemencias del tiempo, el terreno difícil y desconocido, un enemigo implacable al acecho y la gran soledad serán sus compañeros. Poco se imaginaba JOHN HELMET que ésta prueba resultaría tan increíblemente dura cuando aceptó el reto de correr el AFRICAN TRAIL, pero ahora ya es demasiado tarde.

MOTOS

Seleccionando la opción correspondiente del menú, podrás escoger la moto TRAIL que desees para participar en la prueba. No te será posible cambiar de moto durante la carrera, por lo que deberás poner especial atención a la hora de escogerla. Tu contrincante corre con un prototipo de 650 c.c., pero debes tener en cuenta que el tiempo máximo para completar la prueba es proporcional al cubaje de la moto de tal manera que, aunque parezca que estás en desventaja, cuanto más pequeño sea el cubaje de tu moto, más fácil te resultará ganar.

CONTRINCANTES

Antes de iniciar la competición tendrás oportunidad de escoger a tu contrincante, gracias a la magnanimidad de los organizadores de la prueba. Tienes cinco opciones posibles, pero debes reflexionar, porque la dificultad del juego dependerá del personaje que elijas.

EQUIPO

Al iniciar cada una de las diversas etapas de la competición podrás escoger tres de entre los cinco objetos que se te ofrecen como equipo para llevar durante el recorrido. Ve con cuidado y estudia las características de cada etapa, con el fin de seleccionar el equipo correcto. La falta de un objeto en el momento indicado te puede llevar a un fatal desenlace.

- **BOTIQUIN:** Muy útil para cuando el cansancio y las caídas han debilitado tu cuerpo hasta el extremo de que otra caída te resultará mortal.
- **MAPA:** Necesario para determinar la ruta a seguir y llegar al fin de etapa deseado.
- **FUEL EXTRA:** Imprescindible en los tramos especialmente largos en los que el fuel de tu depósito es insuficiente. Pon especial atención en este aspecto, porque quedarte sin gasolina significa perder la carrera.
- **BRUJULA ELECTRONICA:** La necesitarás en las etapas de desierto en las que no hay pista que seguir. Perderte en la inmensidad del desierto supondrá igualmente la pérdida de la prueba.
- **PISTOLA DE SEÑALIZACION:** Probablemente será inútil usarla cuando te hayas extraviado, pero te resultará muy eficaz para repeler una posible agresión de tu peligroso contrincante.

MARCADOR

El marcador esta dividido en tres partes:

IZQUIERDA: Controles de la moto. CENTRO: Scanner aereo de la pista. DERECHA: Pantalla de mensajes del ordenador de a bordo

EL JUEGO

Antes de empezar la carrera será mejor que practiques para que tu dominio de la máquina sea correcto. Escoge la moto, el contrincante y el equipo que prefieras, y no olvides cambiar el equipo antes de empezar una nueva etapa. Tu objetivo es terminar el largo recorrido en el tiempo que te irá indicando el ordenador de a bordo. Tu contrincante circula por una ruta distinta a la tuya, por lo que le verás muy poco. Estate alerta en estas ocasiones. Antes de que la moto salte utiliza adecuadamente la tecla de LEVANTAR RUEDA para evitar caídas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Tecllea LOAD " " y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM +2, +3

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Selecciona la opción cargador y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM DISCO

- Inserta el disco
- Selecciona la opción cargador
- Pulsa ENTER

AMSTRAD CPC

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Pulsa CONTROL y ENTER simultáneamente
- Pulsa PLAY en el cassette

AMSTRAD DISCO

- Inserta el disco
- Tecllea RUN "DISCO"
- Pulsa ENTER

MSX

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Tecllea RUN " CAS :
- Pulsa PLAY en el cassette

MSX DISCO

- Inserta el disco
- Tecllea RUN "DISCO"
- Pulsa ENTER

PC

- Inserta el disco
- Tecllea DISCO
- Pulsa ENTER

KEFER S.C.P. GARANTIZA TODOS SUS PRODUCTOS CONTRA CUALQUIER FALLO O DEFECTO DE FABRICACIÓN, GRABACIÓN O CARGA.

POR FAVOR, LEA CON ATENCIÓN LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

SÍ POR ALGÚN MOTIVO TIENE DIFICULTAD EN HACER FUNCIONAR EL PROGRAMA, Y CREE QUE EL PRODUCTO ES DEFECTUOSO, DEVUÉLVALO DIRECTAMENTE A KEFER.

QUEDA PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, TRANSMISIÓN O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN EXPRESA AUTORIZACIÓN DE KEFER S.C.P.

POSITIVE ES UNA MARCA REGISTRADA DE KEFER S.C.P

D.L. B-7137-91.