

PHILIPS



MSX

10

Programas

Serie Oro

Philips New Media Systems



PHILIPS



MSX

10

Programas

Serie Oro

Philips New Media Systems



Philips New Media Systems

10

Programas

Serie Oro

MSX

PHILIPS



MSX



Programas
Serie Oro

Philips New Media Systems 

Derechos reservados:

COMPULOGICAL S.A.

ZANAC

Zanac. Unidad de Combate. Encargada del desarraigo de elementos revolucionarios. Misión presente: limpiar Planeta Clairr.

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

Comandos: Los movimientos del joystick equivalen a las teclas del cursor.

Izquierda = izquierda

Derecha = derecha

Arriba = arriba

Abajo = abajo

Barra espacio = arma standard + disparar arma especial

<SHIFT> = disparar arma standard

<Z> = disparar arma especial

<STOP> = pausa

Misión

El tiempo está corriendo. Zanac: elimina todas las bases rebeldes. Destruye el cuartel general. Destruye unidades de combate enemigas.

Pantalla

1. Objeto terrestre
2. Punto de arma
3. Arma especial
4. Objeto-misterio

Armamento

Número de sistemas de armas en el área de combate: 9. Junta armas especiales (=FIRE) destruyendo depósitos de armas, reconocibles por el número digital (0 hasta 7) arriba a la izquierda en este objeto. Un punto de arma colorado se alumbra. Coge este punto, y el sistema de armas comienza a funcionar automáticamente. El número máximo de armas que puedes usar al mismo tiempo es 5.

Armas especiales

- FIRE 0 = arma standard
- FIRE 1 = una detonación muy grande, pero los proyectiles se mueven lentos.
- FIRE 2 = protección antiaérea. Impotente contra objetos terrestres.
- FIRE 3 = campo de energía girando alrededor de Zanax. Destruye unidades de combate enemigas y proyectiles.
- FIRE 4 = igual a 3, pero solamente es protección frontal.
- FIRE 5 = campo de energía controlado con el joystick. Se mueve más lento que Zanax.
- FIRE 6 = destruye todo en la pantalla después de hacer impacto en un objeto enemigo. Uso: 15 veces.
- FIRE 7 = proyectil con velocidad máxima.
- E.E. = destruye todo en la pantalla. A veces aparecen después de la destrucción de un objeto misterio.

Base rebelde

Dispara varias veces a las cúpulas de artillería abiertas, hasta que todas las cúpulas estén destruidas. La base también será destruida.

HYPE

Nadie te había empujado a traspasar el límite fronterizo de la última zona conocida de la nebulosa. Ahora, en una pequeña nave de reconocimiento, no podías preguntarte otra cosa que no fuera cómo escapar de aquellas hordas de extraños artefactos que amenazaban con desintegrarte en cualquier momento.

No puedes permitirte un solo error, o cualquiera de ellos te hará estallar entre una nube de partículas microscópicas.

Teclas de manejo:

Barra espaciadora para empezar.

Teclas del cursor para mover.

Barra espaciadora para disparar.

BREAK IN

Hay momentos que todos soñamos con riquezas libres de impuestos. Joyas que no hace falta pagar, tarjetas de crédito anónimas, resplandecientes lingotes de oro, y todo gratis. ¡Realiza este sueño! ¡Break In! Derriba esas paredes, piedra por piedra. Libérate de la rutina diaria, Break In... ¡Házte rico!

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

Comandos: Los movimientos del joystick equivalen a las teclas de movimiento del cursor.

Izquierda = izquierda
Derecha = derecha
Arriba = arriba
Abajo = abajo

Botón de fuego/espaciador = tirar/soltar.

El juego

Con los ojos sigues la bola con que puedes destruir el banco. Si aciertas tocar la llave, arriba en tu pantalla se abre la puerta hacia la habitación siguiente del banco. En cambio, cuando la pelota choca con la bola de alarma, verás que Private Eye te perseguirá sin compasión. Afortunadamente te puedes mover por toda la pantalla. Fíjate bien que la alarma sigue funcionando cuando sales de la habitación.

Cada banco tiene tres habitaciones y una caja fuerte. En ésta se encuentra el botín. Por cada piedra que tiras abajo ganas puntos. Cuando logras tirar la tarjeta de crédito sus puntos se convierten en dinero.

Sólo al derribar todas las piedras del banco, pasas al banco siguiente. ¡También cuando todavía no hayas sacado todo el botín de la caja fuerte!

La pequeña pelota para sacar puntos adicionales se cambia de color al tirarse por las habitaciones. Cada color te da ciertos puntos y además te equipa con una función más: un macillo para tirar, un macillo alargado, un macillo pegajoso, tres bolas Break o una vida más.

Break In te hace rico, ¡pero te costará grandes esfuerzos!

PROTECTOR

"Protector" es el seudónimo de un duro poli oriental, asignado temporalmente al Departamento de Narcóticos del sur del Bronx, NYPD. Allí encontró a Lola, una famosa diseñadora de moda. Cuando ésta fue secuestrada por una banda de traficantes internacional, Protector se dio cuenta rápidamente de que tendría que regresar a Hong Kong...

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

Controles

izquierda	= izquierda
derecha	= derecha
arriba	= levantarse/saltar
abajo	= soltar/agarrar/agacharse
<GRAPH>	= puñetazo
<SPACE>	= patada
arriba+ <SPACE>	= patada en el aire
abajo+ <SPACE>	= barrido con pierna

El juego

"Protector", el duro policía, es conocido y temido en las calles de Hong Kong por su perfecto control de las artes marciales orientales. Actualmente asignado al Departamento de Narcóticos en el sur del Bronx, Nueva York. ¡No es su día de suerte! Su única amiga en los Estados Unidos, Lola, una famosa diseñadora de moda, ha sido secuestrada por la banda de traficantes de droga del famoso Doctor Sung, un viejo conocido de Protector, aunque no su amigo. Protector comprende que tendrá que regresar a Hong Kong, al laboratorio de heroína más importante del Doctor Sung. Pero también regresa para viejos enemigos, quienes seguramente recordarán a Protector. Mr. Ko, Kim Kwondoka y David Ho, por nombrar sólo unos pocos. Protector sabe que puede atraparlos. Defendiéndose con patadas y puñetazos, esquivando balas... pero deprisa, porque su amada Lola está allí...

SPRINTER

Sprinter es un simulador de una máquina de tren que consta de 2 vagones, pudiendo ampliar este número hasta 4. Como maquinista del tren, tu objetivo es hacer el mayor recorrido posible, parando en las estaciones y respetando las señales.

La velocidad máxima de la máquina es de 125 Km/h, la aceleración máxima de 1 m/s^2 , y la distancia mínima de frenado es de 2 a 2,5 Km. Los motores trabajan con una tensión de 1500 V y desarrollan una potencia de 165 kW en cada uno de sus 8 ejes. La máquina dispone de un sistema de frenado doble, uno mecánico y otro electrodinámico.

Características

Sprinter tiene unas características especiales, que le diferencian del resto de las máquinas:

- 1 Avanzar y frenar por medio de una palanca.
- 2 La regulación de velocidad es automática por medio de determinados botones.
- 3 Control de las puertas desde la cabina.

Palanca de Arranque/Parada

Esta palanca sube y baja con las teclas del cursor, pudiendo estar en una de las 4 posiciones siguientes:

- 1 Hacia adelante: arranque una vez selecciona la velocidad. Los frenos están desactivados y la luz de freno está apagada. El amperímetro indica que los motores se ponen en funcionamiento. Una vez en marcha el tren puede variarse la velocidad.
- 2 Posición neutral: se desactivan los motores y se puede seleccionar otra velocidad.
- 3 Hacia atrás: frenado. Los motores se desactivan y el indicador de presión señala que los frenos están actuando.
- 4 Hacia atrás a tope: igual que el punto anterior, siendo el frenado más brusco.

Teclas de manejo:

Joystick/Teclas de cursor

Adelante/Atrás: Palanca de arranque/parada
Izquierda/Derecha: Selección de velocidad
Botón de acción: Cerrar puertas

En el centro del panel hay 8 botones que sirven para elegir la velocidad. Las teclas con las que se acciona son las siguientes:

4 = 40 Km/h	9 = 90 Km/h
6 = 60 Km/h	0 = 100 Km/h.
7 = 70 Km/h	1 = 110 Km/h.
8 = 80 Km/h	2 = 120 Km/h.

(Cuando se vaya a seleccionar un número para la velocidad, la palanca de arranque/parada no debe estar en posición de frenado).

Las puertas se abren con la tecla "O" y se cierran con la "D".

Control automático del tren

A lo largo de la vía existen controladores automáticos de velocidad, cuyo significado es el siguiente:

Verde	= 120 km/h
Verde + 8	= 80 km/h
Verde + 6	= 60 km/h
Amarillo + 8	= Frenado hasta 80 km/h
Amarillo + 6	= Frenado hasta 60 km/h
Amarillo	= Frenado hasta 40 km/h

Al pasar por un controlador que señale una velocidad menor a la que tenemos, sonará un timbre de aviso para que reduzcamos la velocidad; al disminuir sonará un nuevo timbre indicando velocidad adecuada. Si no lo hacemos así, el controlador provocará un frenado de emergencia.

Si la velocidad es menor de 40 km/h y la palanca de arranque/parada está en posición neutral, sonará un zumbido de aviso. En este momento habrá que pulsar la tecla "Q" o el tren se parará por completo.

En cada estación habrá que detenerse lo más cerca posible de la señal de parada.

STAR FIGHTER

¡Tu primer viaje más allá de la Galaxia! Puedes tener total confianza en tu nave espacial. Estás muy nervioso. Te han seleccionado para formar parte del Programa de Intercambio Militar con nuestros aliados Jedh-Nen. Puede que nos ayuden a combatir al gran número de estaciones espaciales enemigas que se aproximan cada vez más a nuestros lugares de aprovisionamiento.

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN> .

Controles

Utiliza las teclas del cursor o el joystick para controlar la nave, para disparar sobre el objetivo (ver Meteoritos), para hallar la posición idónea (Mapa Galáctico), las cifras (el Código Secreto) y la dirección (Cuadrícula):

Izquierda = izquierda	Derecha = derecha
Arriba = arriba	Abajo = abajo

Para disparar pulsa la barra espaciadora o el botón de acción.

La Acción

El mapa galáctico: Elige una buena posición para encontrar tu camino en el espacio aéreo y pulsa el joystick para "dirigir". La figura en forma de diamante representa una estación de servicio y los cuadrados representan estaciones espaciales enemigas.

Dirección: Fija la vista por encima del computador estático de navegación para hallar la posición idónea. Si no lo consigues, comenzarás a viajar en círculos.

Repostar: Si llegas a una estación de servicio, te relevará un piloto automático y podrás descansar.

Los Meteoritos: Dispara rayos láser (con el joystick o la barra espaciadora). Se deben utilizar las teclas del cursor o el joystick para disparar sobre el blanco. Si el meteorito toca tu nave, tu escudo de protección se hará más débil; y si éste deja de funcionar y no es reemplazado, significará la destrucción de tu nave y el fin de tu misión.

Aviones de combate: Destruye los aviones de combate Urmuth de la misma forma que has destruido los meteoritos. Ten cuidado: ¡ellos también disparan!

El código secreto: Descifra la combinación de números para descubrir el código. Pulsa las teclas de cursor o desplaza el joystick arriba o abajo para incrementar o disminuir las cifras, y hacia la derecha o hacia la izquierda para situarte en el número siguiente. Si el nivel CRO es elevado, estás próximo al código correcto. cuando el número se convierte a cero, uno de los tres saboteadores se perderá. Si se pierden todos los miembros, la búsqueda habrá terminado. Aviso: cuanto más rápido seas en descifrar el código, mucho antes lo percibirás en la retícula.

Retícula: La entrada de la central eléctrica está cubierta de minas. Debes atravesar estos campos utilizando un pequeño número de bolitas que se encuentran en una esquina del pasadizo.

Toma una bolita que se encuentra dentro de un rectángulo hueco y desplázala hacia el cuadrado rojo (los cuadrados rojos son seguros). Si el cuadrado se vuelve rojo no habrá ningún peligro, si no actuarán los campos de minas.

El reactor central: Disparando puedes hacer un orificio que sea lo bastante grande como para poder disparar sobre el punto débil del reactor. Esto parece ser fácil, pero no lo es. El reactor está muy bien protegido; evita cualquier cosa que sea sospechosa.

La fuga: Traza un camino a través de la estación que está a punto de derrumbarse. Esquiva los objetos que caen, los electroidos y las llamas. Inicia la búsqueda del interruptor que abre las puertas e intenta huir.

CHIMA CHIMA

Si las miradas matasen... Chima Chima. Estaba alerta, sin embargo la raptaron. Y ahora Chima está furioso. Tanto que de su ojo salen rayos de fuego.

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

Comandos: Los movimientos del joystick equivalen a las teclas de movimiento del cursor.

Izquierda = izquierda
Derecha = derecha
Arriba = arriba
Abajo = abajo

Botón de fuego/espaciador = lanzar bola de fuego. Conduce ésta con las teclas cursores/el joystick. Pulsa una vez más el botón de fuego/espaciador = para hacer explotar la bola de fuego.

El juego

Seres sórdidos han secuestrado a la amiga de Private Eye Chima. Busca en todas las esquinas y agujeros, pero lo único que encuentra son más monstruos. Ojo por ojo, piensa Chima y lanza una bola de fuego. Un relámpago deslumbrante les caza. Cuando calcina tres a la vez aparece su coche que le permite continuar la búsqueda. De otro modo tendrá que enfrentarse a una veintena de ogros. Chima no teme a nada porque su ojo aún tiene mucho fuego.

DAWN PATROL

Segunda Guerra Mundial. El ejército nazi y las tropas italianas ocupan grandes extensiones del continente europeo, mientras que en el área mediterránea la lucha continúa encarnizadamente. Tú eres el capitán del submarino británico Beowulf, y combates contra las fuerzas navales de Alemania y de Italia unidas.

Instrucciones de carga

Cassette: RUN"CAS:" <RETURN>

Controles

Las teclas del cursor se corresponden con los movimientos del joystick.

Izquierda = mueve el mando a la izquierda
Derecha = mueve el mando a la derecha
Arriba = mueve el mando hacia arriba (a la superficie)
Abajo = mueve el mando hacia abajo (inmersión)

Cuando velocidad = 0, sólo puedes sumergirte o emerger a la superficie utilizando los tanques que regulan la presión.

Motores

Primero se selecciona el motor y después la velocidad.

<E> = motor eléctrico
<D> = motor diesel
<STOP> = parada de todos los motores

Velocidad

<CTRL> = aumentar la velocidad
<SHIFT> = disminuir la velocidad

Presión

- <INS> = llenar los tanques de reserva
- = vaciar los tanques de reserva
- <HOME> = detiene el llenado/vaciado de los tanques

Imágenes sobre pantalla

- <F1> = sala de máquinas: indicadores de presión y carburante
- <F2> = sala de torpedos
- <F3> = mapa
- <F4> = informe de daños
- <F5> = libro de a bordo

Suministro

- <O> = pone en marcha/detiene el tanque de oxígeno (en la superficie)
- <F> = pone en marcha/detiene el tanque de carburante (solamente en puertos)

Periscopio

- <SPACE> + arriba = periscopio arriba
- <SPACE> + abajo = periscopio abajo
- <SPACE> + derecha = girar el periscopio a la derecha
- <SPACE> + izquierda = girar el periscopio a la izquierda
- <SPACE> debe mantenerse presionada mientras se pulsa "arriba, abajo,..."

Torpedos

- <L> + 1, 2, ..., 6 = cargar el lanza-torpedos 1, 2, ..., 6
(1-4 = proa, 5-6 = popa)
- <SPACE> + 1, 2, ..., 6 = disparar el lanza-torpedos 1, 2, ..., 6
(1-4 = proa, 5-6 = popa)
- <SPACE> / <L> debe mantenerse presionada mientras se pulsa "1, 2, ..., 6"

Beowulf tiene dos formas de propulsión: Diesel (velocidad hasta 19 nudos) y eléctrica (8 nudos). Cuando estés en la superficie, utiliza los motores diesel para propulsar al submarino y recargar las baterías. Emplea los motores eléctricos para viajar bajo el agua. Puedes permanecer sumergido entre 6 y 24 horas; esto depende de tus reservas de baterías. Tu submarino tiene 21 pulgadas de lanza-torpedos, cuatro en proa y dos en popa, conteniendo 16 torpedos en total. Los torpedos pueden recorrer una distancia de 5.000 yardas con una velocidad de 45 nudos. La distancia idónea es de 1.200 yardas.

Puertos sin peligro

Dentro de la zona de combate sólo hay tres puertos donde estarás seguro: Malta, la base central de los submarinos y los baluartes británicos, Alejandría (Egipto) y Gibraltar (España). Sus posiciones son:

Malta	:	Longitud 14°38' EL; Latitud 35°15' NL
Alejandría	:	Longitud 30°00' EL; Latitud 30°30' NL
Gibraltar	:	Longitud 05°00' WL; Latitud 36°22' NL

Acude a estos puertos para obtener nuevas provisiones, oxígeno, carburante y municiones, y llevar a cabo reparaciones ocasionales.

CHEXDER

Nadie hubiese pensado jamás que un cyborg llamado Chexder, de la serie más antigua de los cyborgs multifunción, lograría algo así. Ahora eso no importa y tu único empeño ha de ser escapar del infierno que te rodea. Deberás avanzar sin descanso entre el complejo laberinto y sus extraños habitantes, aprovisionándote de los núcleos de plasma que encuentres a tu paso y evitando las superficies de distorsión que absorben tu energía.

Por suerte, tú fuiste el único Cyborg de tu serie en que se experimentó la implantación de mecanismos de defensa y escape inteligentes. Sólo has de activar mentalmente el disparador y el rayo de alta frecuencia se dirigirá automáticamente al enemigo más cercano hasta vaporizarlo en el éter.

De igual modo, mediante el convertidor de forma, podrás pasar por los estrechos pasillos del laberinto con toda facilidad.

Teclas de manejo:

- Teclas de cursor: movimiento.
- Abajo: cambio de forma.
- STOP: detener el juego.

STAR WARS

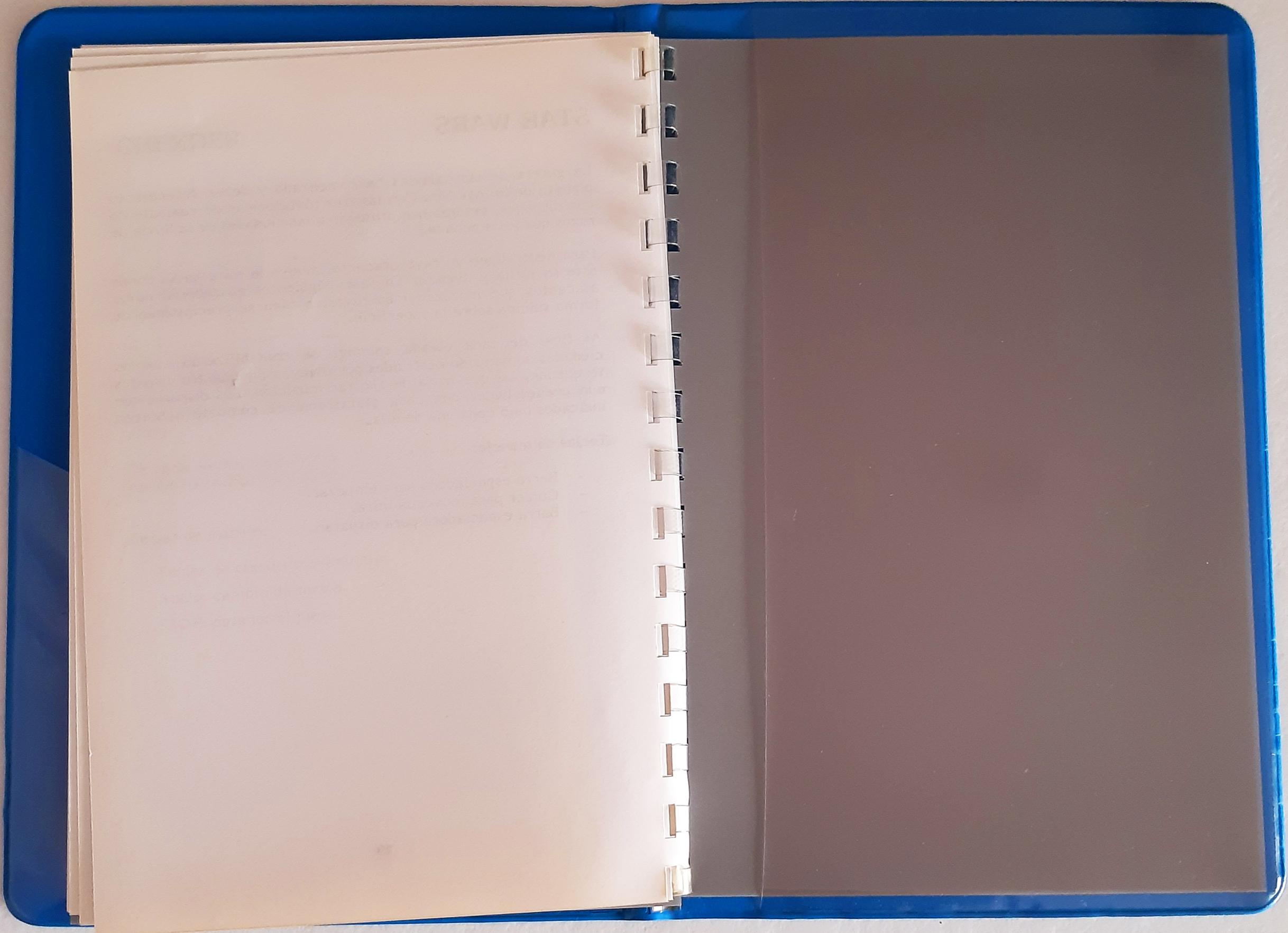
La guerra de las galaxias ha comenzado y debes defender tu planeta de la invasión. Con las tres plataformas de combate de que dispones, tendrás que proteger a las ciudades de la lluvia de rayos que les amenaza.

Para neutralizar un rayo atacante, mueve la mira hacia donde éste se dirija y dispara. En fases siguientes aparecerán naves atacantes que lanzarán más rayos, o bien se precipitarán de forma suicida sobre la superficie.

Al final de cada oleada enemiga se contabilizarán cuántas ciudades no han sido destruidas por el invasor y cuántos disparos te quedan, así que trata de ahorrar munición. Los disparos que aún puedes hacer con cada plataforma de combate aparecen indicados bajo cada una de ellas:

Teclas de manejo:

- Barra espaciadora para empezar.
- Cursor para mover la mira.
- Barra espaciadora para disparar.



10 PROGRAMAS

- ZANAC
- HYPE
- BREAK IN
- PROTECTOR
- SPRINTER
- STAR FIGHTER
- CHIMA CHIMA
- DAWN PATROL
- CHEXDER
- STAR WARS

Philips New Media Systems 

10

Programas

Serie Oro

MSX

73122031

PHILIPS



NO →
SI →

000000