

INSTRUCCIONES PARA LA CARGA Y EJECUCION DE LOS PROGRAMAS

Introduzca LOAD "Nombre del programa" o LOAD "" y pulse la tecla ENTER. A continuación pulse PLAY en su casete. El programa comenzará a cargarse. Una vez terminada ésta el programa se ejecutará automáticamente.

Si tuvieren alguna duda, en cuanto al manejo de los programas se refiere, pueden remitirse al fascículo donde apareció.

Cara A

* Motora (MOTOR/MOTORA) / Fascículo Nº 29

Motora es un juego lleno de una acción trepidante que pone a prueba los reflejos del jugador, tal como si éste fuese el arriesgado piloto de un fuera-borda.

Los controles de la lancha motora son los siguientes:

Izquierda: 1; Derecha: 2; Freno: 0; Acelerador: cualquier otra tecla.

Si os consideráis buenos pilotos, acelerad, y si llegáis a un punto donde ya no se puede acelerar más, oid el pitido del Spectrum.

* Damas chinas (LADY JUMP) / Fascículo Nº 30

Después de introducir nuestros datos "personales" comienza la partida... ¿qué nos de-

parará la suerte? Tenemos que conseguir colocar nuestras fichas en las posiciones de partida de nuestro contrincante. Los movimientos que podemos realizar son: "1" hacia la izquierda; "2" hacia la derecha; "3" salto de una ficha. El salto puede realizarse hacia la izquierda o hacia la derecha pulsando de nuevo "1" o "2".

Debemos tener en cuenta que las fichas no pueden retroceder y además, para colmo de males, no podemos "comer".

* La Presa (LA PRESA) / Fascículo Nº 31

Te ha sido encomendada la misión de defender una presa. Sí, como suena, una presa. ¡No! No es una presa de caza, es una presa de agua. Esta se ve amenazada por unos incontrolados y si lo consiguen la ciudad de Runlandia acabará de existir para siempre. Para que esto no ocurra, disponemos de un cañón que disparará si pulsamos la tecla "1". ¡Adelante! La defensa depende de ti.

* Las cuatro en raya (4RAYA) / Fascículo Nº 32

Dos jugadores, dos grupos de fichas cada uno de distinto color, y un tablero de juego es todo lo que necesitamos para jugar. Para vencer, cualquiera de los dos jugadores deben alinear cuatro fichas de su color en línea recta, bien sea en sentido horizontal, vertical o diagonal. El turno es alternado, y debemos indicar al ordenador qué columna es la elegida.