

• Atari ST y Amiga

Inserta tu disco en el lector. Si el programa comprende varios discos, inserta el disco 1. Conecta el ordenador y el programa se carga automáticamente.

B.2 PASAR EL TEST DE PROTECCION

El test tiene lugar en una pantalla donde figura un "jackpot" junto a un teclado con teclas coloreadas y numeradas.

Para lanzar el "jackpot" pulsa sobre una tecla cualquiera. Se presenta entonces un código compuesto de una letra y de un número de tres cifras. Por ejemplo: C127.

Toma tu carta de colores y comprueba el color de la casilla indicada por esas coordenadas. Ejemplo: verde.

Sobre EL TECLADO NUMERICO DE TU ORDENADOR presiona la tecla que tiene la cifra correspondiente a dicho color más la tecla ENTER para confirmar tu elección.

La tecla SOS resume estas instrucciones sucesivamente en francés, inglés, alemán, español o italiano. Para leerlas presiona la barra ESPACIO.

B.3 SI TIENES UN DOS 4.0 O SUPERIOR (PC y compatibles solamente)

Tienes que crear un "disco sistema".

Método primero

1. Antes de cualquier utilización inserta tu disco 1 en el lector A (o B) después de haber puesto en servicio el ordenador. En la pantalla tendrás A:\> (o B:\>). Teclea INSTALL A: (o INSTALL B:). Dale validez presionando la tecla ENTER o RETURN. Después sigue las instrucciones en pantalla.
2. Cuando la operación ha terminado, reinicializa tu ordenador con este nuevo "disco sistema" (dejarlo en el lector externo) y presiona simultáneamente las tres teclas: ALT,

• PUNTUACION Y BONUS

El score aumenta si el jugador da golpes a su adversario y disminuye si los recibe. Además, al final de un nivel se añade un bonus que es proporcionalmente más alto cuanto más tiempo quede por jugar.

• ENERGIA

Cada uno, el jugador y su adversario, tiene una barra que simboliza su energía. Pierden energía saltando, dando golpes al vacío y recibiendo golpes. Ganan energía realizando movimientos de reposo y descanso. Si un combatiente recibe un golpe cuando su barra de energía está agotada, muere.

• TIEMPO

Cada combate tiene lugar en un tiempo limitado. Más allá, el jugador está "out of time" (fuera de tiempo) y el combate está perdido. Por contra, si termina el combate antes de finalizar el tiempo concedido, se beneficia de un bonus.

• JOKER MONSTRUO

En tres ocasiones en el juego, el jugador puede transformarse en un sorprendente monstruo. Esto sucede por un tiempo limitado.

• PUNTUACION (SCORE)

Al final de cada combate se inscribe una puntuación en la parte superior de la pantalla. Se acumula de un combate a otro. Tan pronto como el jugador ha perdido tiene acceso a un cuadro donde su puntuación se compara con las mejores puntuaciones posibles.

PRINCIPIOS DEL JUEGO - JUEGO CON 2 JUGADORES

Tecleando 2 en el teclado (no con el teclado numérico) se accede al modo 2 jugadores. Los jugadores ya no tienen la

CTRL y DEL (o SUPPR), o volver a encender el ordenador.

3. Quitar el "disco sistema" del lector externo. Ahora puedes utilizar tu juego conforme a la puesta en marcha.

Método segundo

1. Antes de cualquier utilización inserta un disco virgen en el lector A (o B) después de haber puesto en servicio el ordenador. Formatéalo a partir del disco duro (C:\>) o partir de tu lector externo (A:\> o B:\>) tecleando FORMAT A:/S (o FORMAT B:/S). Dale validez presionando la tecla ENTER o RETURN y sigue después las instrucciones en pantalla.
2. Cuando la operación ha terminado, reinicializa tu PC con este nuevo "disco sistema" (dejarlo en el lector externo), presionando simultáneamente las tres teclas: ALT, CTRL y DEL (o SUPPR), o volver a encender el ordenador.
3. Quitar el "disco sistema" del lector externo. Ahora puedes utilizar tu juego conforme a la puesta en marcha.

PARA TODA UTILIZACION ULTERIOR, SOBRE DISCO BLANDO O SOBRE DISCO DURO, INICIALIZA EN LO SUCESIVO TU PC CON OTRO NUEVO "DISCO SISTEMA".

NOTA: Si después de haber inicializado tu PC con tu nuevo "disco sistema" tu teclado se encuentra mal configurado, consulta el folleto de utilización de tu ordenador.

B.4 INSTALACION SOBRE DISCO DURO (PC y compatible)

Crear un repertorio específico (ej.: JEU) con el fin de copiar ahí todos los ficheros que figuran en tus discos:

1. En la pantalla tienes C:\>. Teclea MD JEU y validar.
2. Teclea después CD JEU y validar. Estás en el repertorio titulado JEU. Sobre la pantalla tienes C:\JEU>.
3. Copia ahora el contenido de tu disco en ese directorio. Para ello inserta un primer disco en tu lector externo (A o B) y teclea COPY A:*.* (o copy B:*.*) y validar.

posibilidad de transformarse en monstruos ni hacer una puntuación.

¡Que gane el mejor!

COMANDOS

	ESC = Salida del juego		ENTER= Entrada al juego	
	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 1 o JUGADOR 2	
			JUGADOR 1: JOYSTICK 1	JUGADOR 2: JOYSTICK 2
	MOVIMIENTOS	TECLADO NUMERICO	TECLADO	
Avance	Flecha media 4 ó 6	Tecla Q o D	Empujar hacia el adversario	
Retroceso	Flecha media 6 ó 4	Tecla D o Q	Empujar lejos del adversario	
Giro derecha	Flecha abajo derecha ó 3	Tecla C	Empujar hacia abajo derecha	
Giro izquierda	Flecha abajo izquierda ó 1	Tecla W	Empujar hacia abajo izquierda	
Salto derecha	Flecha arriba derecha ó 9	Tecla E	Empujar hacia arriba derecha	
Salto izquierda	Flecha arriba izquierda ó 7	Tecla A	Empujar hacia arriba izquierda	
Comodin monstruo	Flecha arriba o 8	No opción	Empujar hacia arriba	
Reposo	Flecha abajo o 2	Tecla X	Empujar hacia abajo	
		JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 1 o JUGADOR 2
	TECLADO NUMERICO	TECLADO	JUGADOR 1: JOYSTICK+BOTON DE FUEGO	JUGADOR 2: JOYSTICK+BOTON DE FUEGO
COMBATE	+TECLA SHIFT DERECHA	+TECLA CONTROL		
Ataque alto	Flecha alta 7 ó 9 Sentido de la marcha	Tecla A o E Sentido de la marcha	Empujar diagonal arriba Sentido de la marcha	
Ataque medio	Flecha media 4 ó 6 Sentido de la marcha	Tecla Q o D Sentido de la marcha	Empujar en el sentido de la marcha	
Ataque bajo	Flecha baja 1 ó 3 Sentido de la marcha	Tecla W o C Sentido de la marcha	Empujar diagonal abajo Sentido de la marcha	
Esquiva alta	Flecha alta 7 ó 9 Sentido opuesto a la marcha	Tecla E o A Sentido opuesto a la marcha	Empujar diagonal alto Sentido opuesto a la marcha	
Esquiva media	Flecha media 4 ó 6 Sentido opuesto a la marcha	Tecla D o Q Sentido opuesto a la marcha	Empujar en el sentido opuesto a la marcha	
Esquiva baja	Flecha baja 1 ó 3 Sentido opuesto a la marcha	Tecla C o W Sentido opuesto a la marcha	Empujar diagonal bajo Sentido opuesto a la marcha	

4. Terminada la copia, si tienes varios discos del mismo juego, recomienza la operación después de haber cambiado de disco.
5. Lanza el juego tecleando GO.

En el momento de una próxima utilización, repite las operaciones 2 y 5.

EL INTERFACE SONORO INTERSOUND MDO

Con el INTERSOUND MDO, interface sonoro para los compatibles PC no portátiles, la calidad de los sonidos obtenidos es comparable a los ordenadores más señalados en este campo. Podrás encontrar este interface en tu tienda habitual o bien pidiéndolo a SYSTEM 4. En caso de problemas de uso, contáctanos.



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

PUESTA EN MARCHA

A. PUESTA EN MARCHA RAPIDA

Si estás familiarizado con tu ordenador, la puesta en marcha rápida te será suficiente para empezar. Si necesitas explicaciones en profundidad, consulta la sección B, referente a la puesta en marcha detallada, que contiene instrucciones paso a paso para la inicialización e instalación de tu juego en el disco duro.

IMPORTANTE

El programa viene acompañado de una carta de colores que sirve de protección contra la piratería. Identifícala escribiendo sobre ella el título del programa y consérvala con cuidado de no extraviarla. Será necesaria para cada puesta en marcha del programa.

Duplica tu programa. Utilizando la copia evitas el riesgo de deteriorar el original.

En el momento de su utilización no proteger los discos contra escritura.

Atari ST y Amiga

1. Inserta el disco 1.
2. Conecta el ordenador o reinicialízalo. El programa se carga automáticamente.
3. Pasa el test de protección (carta de colores).

IBM PC y compatibles

1. Pon en marcha tu ordenador o reinicialízalo.
2. Inserta el disco 1.
3. Teclea GO y ENTER o RETURN.
4. Indica tu tarjeta gráfica.
5. Indica el tipo de ratón que tienes.

NO EXIT

OBJETIVO DEL JUEGO

No Exit es un juego de combate. El objetivo es, claro está, ganar a tu adversario. Para ello el jugador dispone de tres ataques: alto, medio y bajo, y de tres esquivas correspondientes. También puede hacer giros, saltar o descansar haciendo algunos movimientos de flexibilidad. El jugador se enfrenta a su adversario automáticamente.

PRINCIPIOS DEL JUEGO - JUEGO CON 1 JUGADOR

Tecleando 1 en el teclado (no con teclado numérico) se accede al modo 1 jugador. El jugador se enfrenta al ordenador.

• OPCIONES INICIALES

Con las flechas, el jugador puede regular ciertos parámetros.

• FUERZA/EFICACIA (STRENGHT/EFFICIENCY)

Según el reglamento, los golpes que da el personaje son más potentes, pero requieren una gran precisión para golpear al adversario. O, en caso contrario, los golpes son más débiles, pero llegan con más facilidad.

• RAPIDEZ/RESISTENCIA (VIVACITY/RESISTANCE)

Según las reglas, el jugador tiene esquivas más rápidas y más eficaces, pero se fatiga más saltando. O, por el contrario, se fatiga con menos rapidez, pero debe hacer sus esquivas con rapidez para que sean eficaces.

• NIVELES DE DIFICULTAD

El juego comprende seis niveles de dificultad creciente. Un nivel se termina con la destrucción del adversario.

6. Indica el tipo de sonido que deseas.
7. Pasa el test de protección.

B. PUESTA EN MARCHA DETALLADA

B.1 ARRANCAR

• IBM PC y compatibles

Estando el ordenador inicializado inserta el disco de juego en el lector A. Si el programa comprende varios discos, inserta el disco 1. Teclea GO y después presiona la tecla ENTER o RETURN.

Aparece una pantalla precisando la mejor carta gráfica que puedes utilizar y el ratón que posees. Si estás de acuerdo con esta elección, teclea Y (para SI) y si quieres modificar la elección, teclea N (para NO).

Si tecleas N se te proponen dos menús:

- Uno presentando diferentes tarjetas gráficas: Haz tu elección siguiendo el equipo de tu ordenador (tarjeta Hércules, CGA, EGA, VGA...) y tecleando la letra correspondiente, como indica la pantalla.
- Otro relativo al tipo de ratón (del tipo Microsoft o no). Responde tecleando la letra correspondiente.

Sobre PC utiliza el teclado únicamente.

Después se te ofrece una tercera opción (la primera si has tecleado Y). Se refiere al sonido. Atención: la elección "sonido con Intersound MDO" sólo es posible si tienes este interface (ver presentación de Intersound MDO al final de este manual).

ATENCION: Si tienes una versión de MSDOS 4.0 o superior, tienes que inicializar el ordenador con un disco sistema que tienes que crear previamente. (Ver punto B.3.)