PLAN-SOFT

Selo de Garantia





Fita Cassete



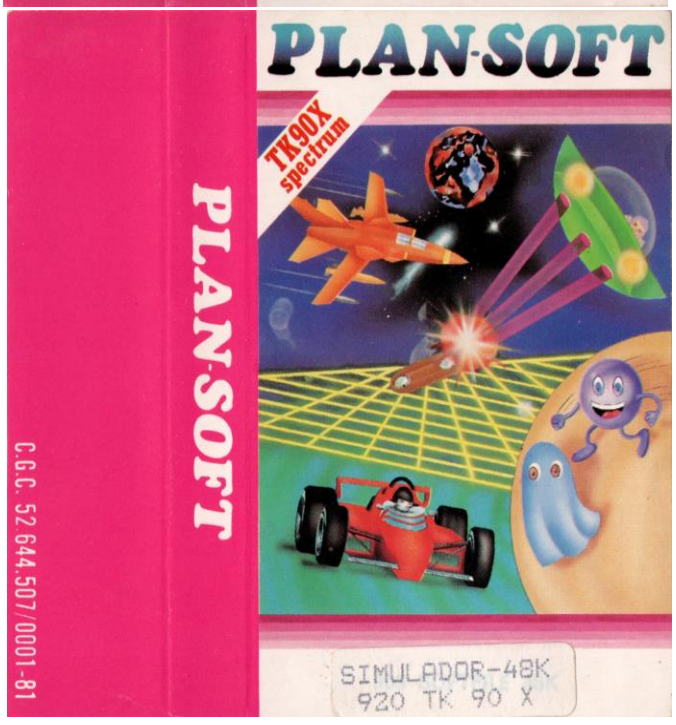






903 SOFTFILE 48K

Para instruções de carregamento e utilização, consulte o manual.



SIMULADOR-48K
920 TK 90 X

Para instruções de carregamento e utilização, consulte o manual.





Para KARATEKA -48K 924 TK 90 X e utilização, consulte o manual.



PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

• Knight Lore:

Você foi enfeitiçado por uma mago, este feitiço o transformará em monstro, etc. Você terá de apanhar 15 objetos e jogá-los no caldeirão para que o jogo termine. Estes objetos estão em algumas das mais de cem telas que compõem o jogo.

Comandos:

Q = Pular	A = Andar
X = Virar a esquerda	C = Virar a direita
Z = Pegar objetos	

• Manic Miner:

Comandos:

8 = Direita
0 = Pular
5 = Esquerda



PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

- **Psytron** - Comandos - Primeira fase:
  A = Inverte sentido de direção
  Q = Anda

Demais fases:
1 a 0 = Seleciona Display
A = Desce
S = Desativa Visão
D = Ativa Visão
Q = Sobe
F = Fornece Relatório
P = Direita
dentro do túnel
O = Esquerda
M = Tiro

O jogo Psytron tem vários níveis. Inicialmente o objetivo se restringe a eliminar os bichos que aparecem dentro do túnel. Nos níveis superiores você poderá destruir os objetivos na parte de cima da tela (naves, etc.). Para mudar de nível os índices deverão ser acima de 50%. Para facilitar isto para você, incluímos após o final, um programinha que após carregado lhe possibilitará passar para os próximos níveis sempre que queira. Para isto entre na opção de leitura de Score e deixe a fita seguir.

- **Kog** - Comandos:
  S = Subir
  N = Esquerda
  A = Pular
  X = Descer
  M = Direita

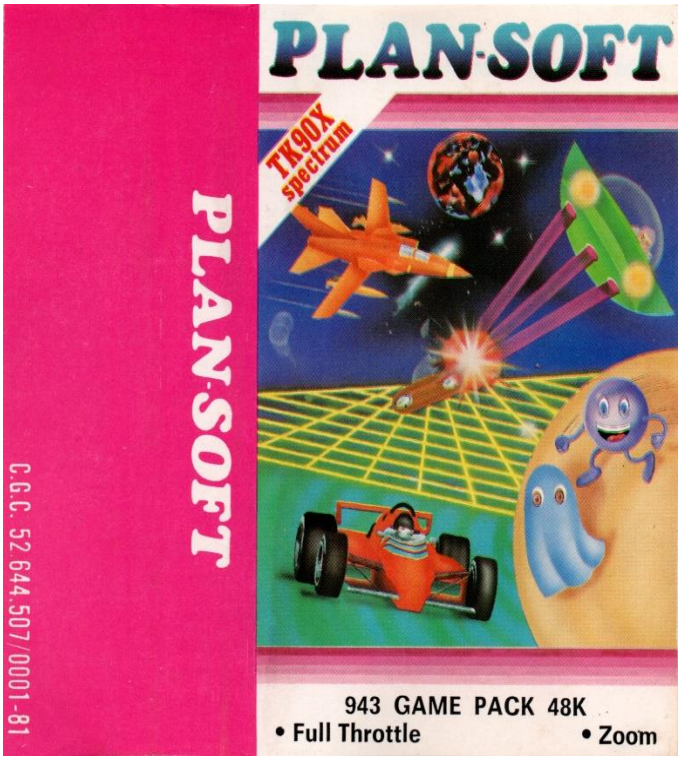


PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

- **Penetrador** - Comandos:
  Q = Subir
  P = Acelerar
  A = Descer
  O = Brecar
  Demais teclas Atiram

Comandos p/ definição das cenas do jogo:
O, P = Cursor p/ Esquerda/Direita
Q, A = Cursor p/ Cima/Baixo
B = Desenhar parte inferior do caminho
T = Desenhar parte superior do caminho
C = Resumo dos comandos
S = Gravar cena criada em fita
L = Carregar cena criada da fita
V = Verificar gravação
N = Remove Radar ou Missel na posição do cursor
M = Repor Missel ou Radar.

- **Chequered Flag** - Comandos:
  0 = Acelera
  M/N = Mudar Marchas
  A = Esterçar à esquerda Rápido
  F = Esterçar à direita Rápido
  H+T = Abortar
  I = Breca
  S = Esterçar à esquerda
  D = Esterçar à direita
  H = Pausa



PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

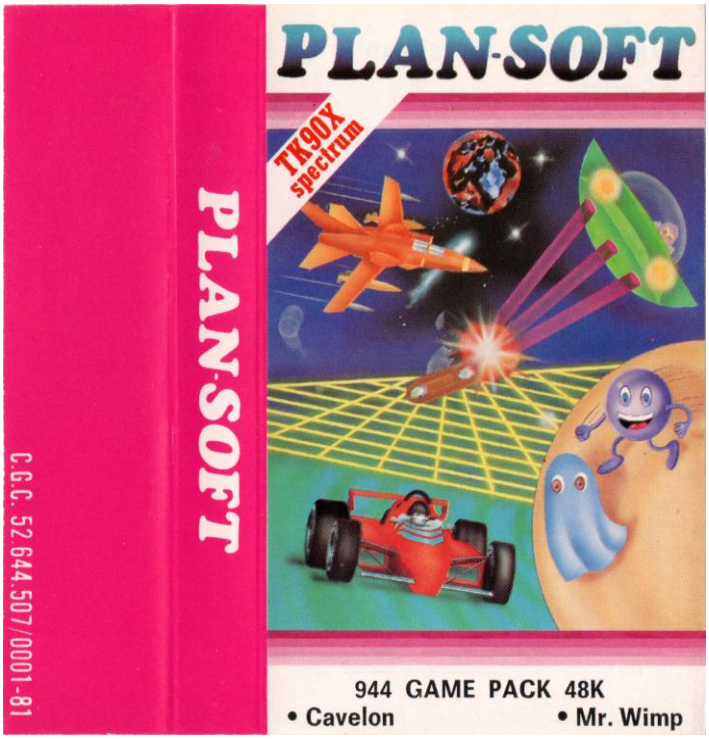
- **Full Throttle:**

Comandos:
1 = Esquerda
9 = Acelera
R = Retorna ao menu
0 = Direita
M = Breca

- **Zoom:**

Objetivo:
Seu objetivo é proteger o máximo de refugiados.

Comandos:
X,V,N=Esquerda Z,C,B,M=Direita
A,D,G,J,L=Baixo Q,E,T,U,O=Cima
S,F,H,K=Mísseis W,F,H,K=Metralhadora



PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

• Cavelon:

Comandos:

S = Sobe X = Desce
M = Direita N = Esquerda
A = Atira T = Som
Simbol Shift = Pedra Mágica

• Mr. Wimp

S = Sobe X = Desce
M = Direita N = Esquerda
A = Pimenta



949 GAME PACK 48K

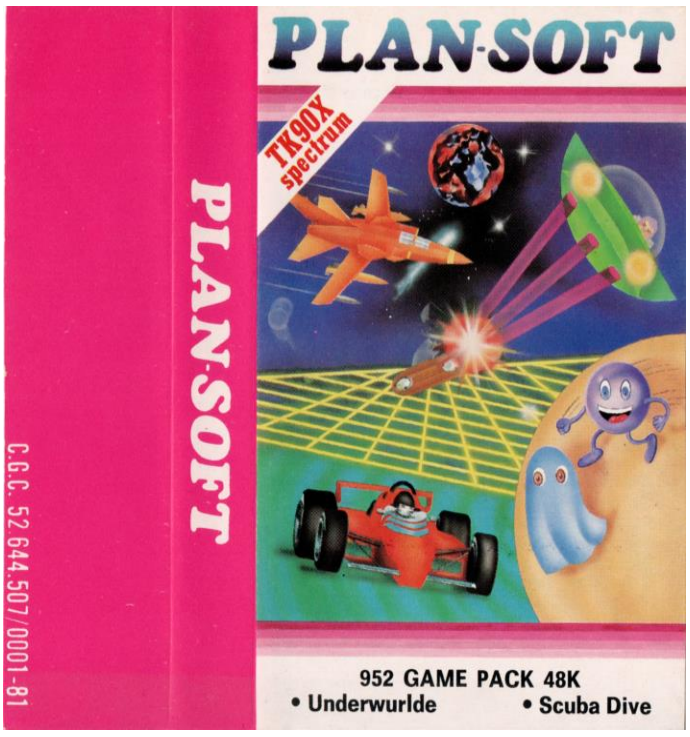
• Atic Atac **• Ad Astra**

• Atic Atac:

O objetivo é sair do castelo, e para isso é preciso encontrar as três partes da chave (amarela) que estão espalhadas nas várias salas. As chaves pequenas (amarela, verde, vermelha e azul) servem para abrir as portas da cor correspondente. Alguns objetos afastam os principais monstros (vampiro, Frankenstein, etc.). O mago passa pelas estantes, o servo pelos barris e o cavaleiro pelos relógios. Um frango assado indica a quantidade de energia. Comandos: Teclado: Q, W, E, R, T — Cursor: 5, 6, 7, 8, 0 — Interface Kempston. A tecla z serve para pegar-trocar-largar objetos em todos os casos.

• Ad Astra

Destrua os invasores usando os canhões laser de sua nave F1. No início de cada fase você deverá desviar-se dos asteróides. Comandos: Opção 3 — (keyboard) Q, A, Z, X, CAPS — Opção 4 — (kempston) utiliza interface kempston — Opção 5 — (Sinclair#1) 1, 2, 3, 4, 5 — Opção 6 — (Sinclair#2) 6, 7, 8, 9, 0 (ou joystick).



952 GAME PACK 48K

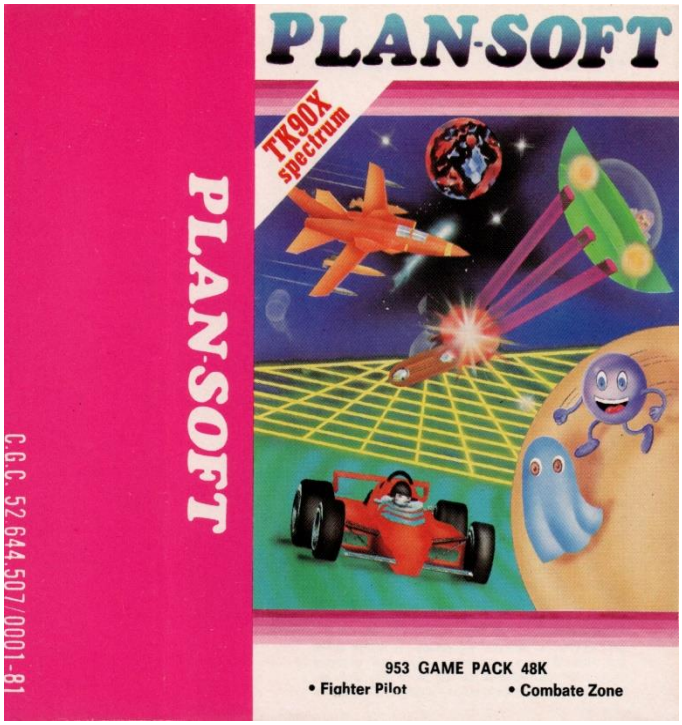
• Underwurlde **• Scuba Dive**

• Underwurlde:

Seu objetivo é sair da enorme casa e seus subterrâneos. Alguns animais obstruem o caminho. Eles podem ser mortos somente se estivermos carregando a arma apropriada. Controles: Teclado (Q, W, E, R, T) — Joystick Kempston — Joystick Sinclair (interface 2) — (6, 7, 8, 9, 0) — Teclas do cursor (5, 6, 7, 8, 0) — Em todos os casos estão ativas as teclas: V — solta a corda; B — pega/larga/troca objetos; ENTER — paralisa o jogo.

• Scuba Dive:

Recolha as pérolas e os tesouros do fundo do mar, mas cuidado com os peixes e polvos gigantes. Teclas redefiníveis (opção k): gira para direita, esquerda, acelera, pára. L — load tabela de recodes S — save tabela.



953 GAME PACK 48K

• Fighter Pilot **• Combate Zone**

• Fighter Pilot:

Após escolher o que deseja fazer (aterrissagem, prática de combate, combate, vôo cego, etc.) você estará no avião (F15): Os controles são os seguintes:

O — aumenta a potência do motor
A — diminui a potência do motor
S — estende os flaps
W — retrai os flaps
U — recolhe/baixa trem de pouso
5, 6, 7, 8 — profundor e aleirons
CAPS e Z — leme de direção
O — tiro (quando em combate)
C — muda o modo de normal para combate e vice-versa.

No modo NORMAL, o ponto piscante na bússola (extrema esquerda) indica a direção do rádio-farol sintonizado (indicado com seu número). No modo COMBATE, indica a direção do avião inimigo. O modo COMBATE é identificado pela presença da mira no campo visual.

Entre os indicadores de altitude e combustível (FUEL) está o ILS. Ele é utilizado durante a aproximação para o pouso, procurando manter seu cursor no centro das escalas. Teclando SYMBOL SHIFT ele se transformará no computador de bordo, com as seguintes funções: no modo NORMAL, indica a distância existente entre o avião e o rádio farol sintonizado; no modo COMBATE, indica a altitude do avião inimigo.

N — sintoniza outro rádio farol

Se você usar joystick, selecione "Sinclair" na opção 8 ou "Kempston" se você dispuser dessa interface. O joystick AGF utiliza as teclas do cursor (5, 6, 7, 8, 0).

• Combat Zone:

Seu objetivo é destruir os tanques e naves inimigos atirando com seu tanque. Se você encostar numa pirâmide terá que sair de perto dela, pois ela lhe dificultará os movimentos. Teclas 6, 7, 8, 9 e 0.



PARA CARREGAR DIGITE LOAD""

• Jet Pac:

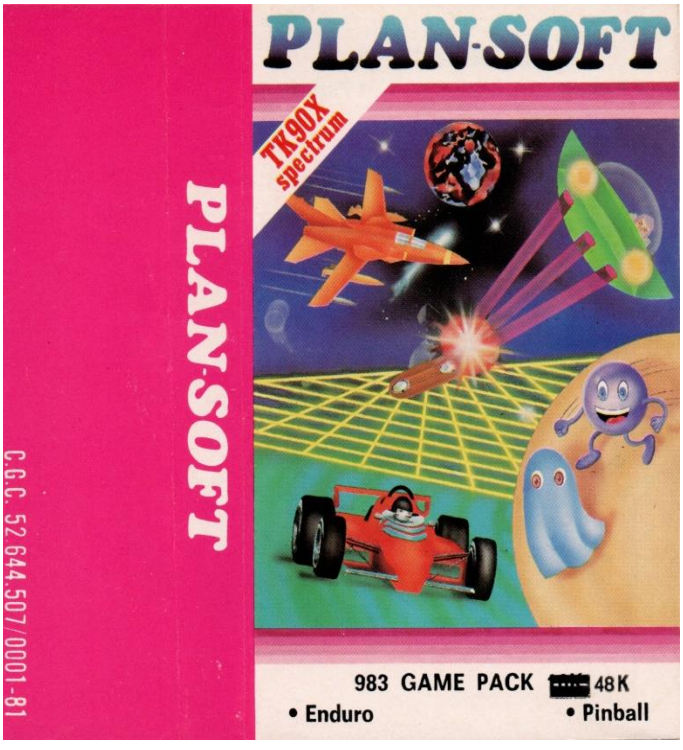
Comandos:

Z = Esquerda
X = Direita
P = Foguete
Enter = Tiro

• Seiddab Attack:

Comandos:

5 = Esquerda
0 = Atira
8 = Direita



983 GAME PACK 16K

• Enduro **• Pinball**

• Enduro:

Instruções contidas no próprio programa.

• Pinball:

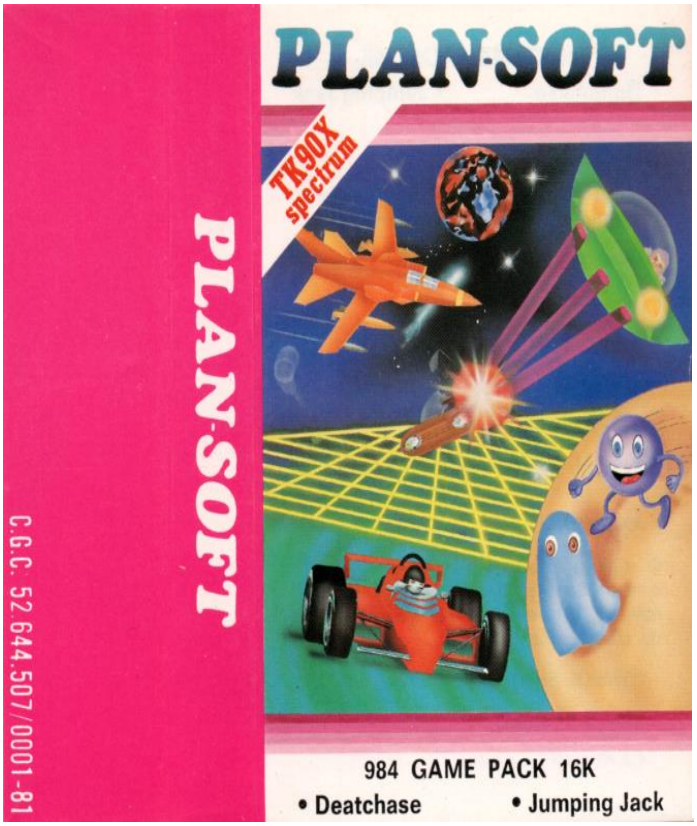
O — Lança a bolinha. A força de lançamento depende do tempo que esta tecla foi pressionada.

Q, W, E, R, T, — Controlam flippers esquerdos.

Y, U, I, O, P — Controlam flippers direitos.

M — Pausa

C — Continua



984 GAME PACK 16K

• Deatchase **• Jumping Jack**

• Deathchase:

Destrua as outras motos, perseguindo-as. Destrua também o tanque e o helicóptero.

Controles:

1 — esquerda

0 — direita

8 — breque

9 — acelerador

B, N, M, SYMBOL SHIFT — tiro.

• Jumping Jack:

O objetivo é levar o personagem Jack até o topo da tela, saltando pelos buracos móveis. Perde-se uma vida quando ele cai no chão, na base da tela.

SYMBOL SHIFT — esquerda

SPACE — direita

CAPS SHIFT — salto



