

TOMY

BIZAK S.A. Camino Ibarsusi s/n 48004 Bilbao

Tel: (94) 4.12.19.21 Fax: (94) 4.73.06.09

©1991 EPOCH CO., LTD

EL CONFLICTO DEL COMERCIO[®] **BARCODE BATTLER**

HAN SIDO ROBADAS LAS "LLAVES SAGRADAS", HECHAS DE UNA PIEDRA LLAMADA "REGISTA", QUE CRISTALIZA EL TIEMPO.
TU MISION ES ENCONTRAR LAS "LLAVES SAGRADAS" Y VOLVER SU PODER MISTERIOSO CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL.



MANUAL DE INSTRUCCIONES.

TS-1

INDICE

1 BARCODE BATTLER - Introducción	p.1	8 Uso de los puntos de Supervivencia	p.6
2 Modos de juego	p.1	9 Conjunto de hechizos mágicos	p.6
3 La consola	p.2	10 Cómo luchar contra la computadora de la máquina (MODO "C1") ..	p.7
4 Colocación de las pilas	p.2	11 Cómo salvar y recuperar un juego	p.8
5 Cómo jugar dos jugadores (MODO "CO")	p.3	12 Cómo combatir los códigos de barras de los	
6 Cómo hacer tus propios códigos de barras ...	p.3	superenemigos incluidos en el juego (MODO "C2")	p.9
7 Historia del Conflicto del Comercio	p.5	13 JUEGO DE DEMONSTRACION	p.10

INTRODUCCION AL BARCODE BATTLER QUE ES BARCODE BATTLER?

BARCODE BATTLER es un fantástico juego que transforma los códigos de barras de cualquier producto en "GUERREROS" y "MAGOS". Al pasar el código de barras por el lector (scanner) consigues PUNTOS DE COMBATE: PUNTOS DE VIDA Y PODER DE ATAQUE Y DE DEFENSA.

Hay dos formas de jugar con el BARCODE BATTLER:

DOS JUGADORES:

MODO CO: Permite jugar a comparar la fuerza de tus códigos de barras y los de tu contrincante. Puedes hacer tu equipo de GUERREROS y MAGOS con los códigos de barras que consigas de cualquier producto o bien con los códigos de barras que ya se incluyen en el juego. El juego incluye cartas en blanco para que puedas crear tu propio equipo de héroes; basta con pegar un código de barras y nombrar y dibujar a tu GUERRERO o MAGO.

5 tarjetas en blanco

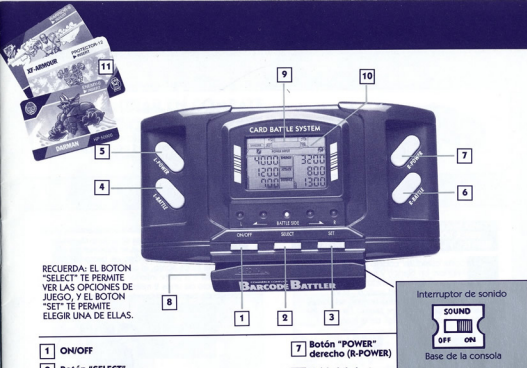


UN JUGADOR:

MODO C1: Te permite jugar contra los enemigos generados por la computadora del juego.

Puedes jugar con las tarjetas incluidas en el juego: Un GUERRERO + una tarjeta de ENERGÍA, o un MAGO + una tarjeta de ENERGÍA. Estas tarjetas hacen aumentar tu nivel: puntos de VIDA, PODER DE DEFENSA, PODER DE ATAQUE, SUPERVIVENCIA O ENERGÍA MÁGICA. Alternativamente, puedes jugar con las tarjetas que hayas creado tú mismo.

MODO C2: Permite jugar contra los enemigos de las tarjetas incluidas en el juego. Sin embargo, no podrás jugar al Modo C2 hasta que no hayas conseguido pasar el Modo C1, ya que sólo así habrás podido conseguir suficiente PODER para luchar contra enemigos de gran dificultad.



RECUERDA: EL BOTÓN "SELECT" TE PERMITE VER LAS OPCIONES DE JUEGO, Y EL BOTÓN "SET" TE PERMITE ELEGIR UNA DE ELLAS.

- 1 ON/OFF
- 2 Botón "SELECT"
- 3 Botón "SET"
- 4 Botón "BATTLE" izquierdo (L-BATTLE)
- 5 Botón "POWER" izquierdo (L-POWER)
- 6 Botón "BATTLE" derecho (R-BATTLE)
- 7 Botón "POWER" derecho (R-POWER)
- 8 Unidad de lectura del BARCODE BATTLER
- 9 Pantalla de juego
- 10 Indicador de batalla

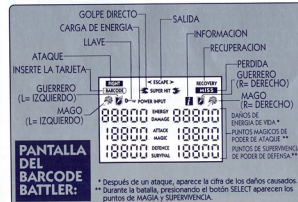
11 TIPO DE TARJETAS:

- ARMAS (WEAPON)
- PROTECCION (PROTECTION)
- VIDA:
- SUPERVIVENCIA (P-POINTS)
- MAGIA (M-POINTS)
- INFORMACION (NEWS)

FUNCION:

- Aumento de la energía de ataque.
- Aumento de la energía de defensa.
- Aumento de la energía de vida.
- Aumento de la energía de vida.
- Para lanzar hechizos.
- Para buscar llaves.

Algunas cartas no pueden ser utilizadas con ciertas combinaciones de GUERREROS y MAGOS sólo los MAGOS pueden lanzar hechizos y usar tarjetas mágicas.



1. Desliza la tapa de pilas de la base del BARCODE BATTLER.
2. Coloca 4 pilas R-6 en el compartimento de pilas tal como se indica en el diagrama.
3. Coloca la tapa de las pilas de nuevo en su posición.





En los envases de cientos de productos que utilizamos a diario se pueden encontrar códigos de barras que te permitan tener GUERREROS, MAGOS Y ARMAS de gran poder. BUSCALOS Y HAZ TUS PROPIAS TARJETAS. OJO! ALGUNOS CÓDIGOS DE BARRAS PUEDEN QUE NO CONTENGAN ABSOLUTAMENTE NADA. DEBERÁS PROBAR CIENTOS DE ELLOS HASTA QUE CONSIGAS ENCONTRAR LOS AUTENTICAMENTE PODEROSOS.

COMO HACER TUS PROPIAS TARJETAS PARA TENER LOS GUERREROS Y MAGOS MAS FUERTES Y LAS TARJETAS MAS PODEROSAS:

1 Corta cualquier código de barras impreso en blanco y negro, asegurándote que incluye los números, tal como se muestra en el gráfico. Si el código de barras es de una revista, no cortes la barra fina de uno de los lados. Esto podría confundir al scanner lector de la máquina.



(Siempre que utilices una tijera hazlo bajo supervisión de adultos)



3 No puedes saber el valor del código de barras hasta que lo pruebes. La tarjeta podrá ser un GUERRERO, un MAGO, una tarjeta de PODER (Las tarjetas de PODER pueden ser de ENERGÍA, de DEFENSA o ARMAS) o absolutamente nada. Si eres afortunado, el código de barras que hayas seleccionado puede contener poderes insospechados.

2 Usando cinta adhesiva transparente, pega el código de barras en alguna de las 6 tarjetas blancas que se incluyen en el juego. El número del código de barras debe colocarse boca abajo, el código de barras horizontal a la parte inferior de la tarjeta dejando un espacio de unos 2 milímetros entre la base del código de barras y el borde de la tarjeta.



COMO INTRODUCIR UNA TARJETA

Para introducir una tarjeta basta con deslizarla a través del lector de la máquina con la parte frontal de la tarjeta (El personaje) vista de frente, y deslizando la tarjeta de izquierda a derecha a través del scanner lector de códigos de barras.



Si aparece la lectura MISS en la pantalla del juego, prueba de nuevo hasta que esta palabra desaparezca de la pantalla. Desliza la tarjeta un poco más despacio o un poco más deprisa.



Mantén la tarjeta al nivel.

Algunas veces el lector reusará leer alguna tarjeta. Esto puede ocurrir porque estás dando a leer a la máquina un tipo de tarjeta que no sea la requerida por ésta (Por ejemplo un GUERRERO cuando la máquina ésta solicitando un MAGO) o porque el lector no puede leer el código de barras.

- Solo puedes introducir una tarjeta de PODER (POWER) cuando el símbolo de PODER aparezca intermitentemente en la pantalla. Lo mismo se puede aplicar para GUERREROS y para MAGOS.
- Asegurate de que tu código de barras está limpio y sin defectos.
- Es muy posible que no se puedan leer códigos de barras en color. Trata de fotocopiarlos en blanco y negro.

Algunas tarjetas temáticas no son compatibles con algunos luchadores. Por ejemplo, un elemento mágico no puede ser usado por un GUERRERO. En tal caso, prueba con otra tarjeta.

COMO ENTRAR EN COMBATE.



1 Presiona el botón ON/OFF del BARCODE BATTLER. Presiona el botón SELECT para ver las posibilidades de selección y presiona el botón SET para seleccionar la que desees.



3 Después, cada jugador debe introducir una tarjeta de PODER para su GUERRERO o para su MAGO. Si no quieres una tarjeta de PODER, presiona el botón SET. Decide siempre con habilidad qué tarjeta de PODER debes usar.

5 El jugador que consigue reducir la energía de VIDA de su oponente a CERO es el GANADOR.



2 Alternativamente, cada jugador debe introducir al lector una tarjeta. La computadora de la máquina decide si es un GUERRERO o un MAGO. Si no consigues ningún resultado, prueba con otra tarjeta.



4 Habiendo introducido todas las tarjetas, EL COMBATE PUEDE EMPEZAR. Cuando el piloto rojo indica que es tu turno de juego, presiona el botón BATTLE.

NOTA: La computadora del juego decide al azar quién debe empezar el COMBATE.

TRUCOS PARA RECORDAR:

Algunas tarjetas de PODER aumentan tu PODER DE ATAQUE mientras otras disminuyen el PODER DE DEFENSA de tu enemigo (o viceversa). Experimenta con las tarjetas que se incluyen en el juego (Fíjate en la tabla de la página 2) o con tus propias tarjetas y códigos de barras.

Si un jugador elige un MAGO, tiene muchos HECHIZOS MAGICOS a su disposición. Dependiendo del HECHIZO elegido, puede aumentar o disminuir el PODER DE ATAQUE o el PODER DE SUPERVIVENCIA del luchador propio o del enemigo. Lee la lista de la página 6 para conocer los HECHIZOS que tu MAGO puede conjurar.

Si la energía de VIDA de un jugador es baja, puede decidir utilizar su botón POWER (PODER) o utilizar sus tarjetas de SUPERVIVENCIA para recobrar energía (Lee la página 6). El tiempo que se tarde en conseguir una recuperación march muchas veces la diferencia entre la VICTORIA y la DERROTA.

PRUEBA UNA COMBINACION INTELIGENTE: En vez de introducir una tarjeta de PODER (POWER) puedes utilizar una tarjeta de GUERRERO o de MAGO. Dependiendo de la combinación que uses sus poderes pueden aumentar o disminuir. Experimenta con las tarjetas hasta que descubras cuales son las mejores combinaciones.

LA HISTORIA DEL CONFLICTO DEL COMERCIO

Fijate alguna vez, hacia el Sur, en una noche oscura y despejada, en una galaxia justo al Oeste de la Constelación de Orión. Adivinarás, con dificultad, un núcleo de estrellas pequeñas a muchos años luz de distancia: Es la Nebulosa Barcode. La nebulosa está compuesta por un conjunto de Mundos de Luz, cada uno habitado por un Clan diferente. Desde hace tanto tiempo como se recuerda, cada Clan se ha especializado en proveer de productos y servicios. Así, existe el Clan de la Comida Rápida o el Clan de los Dulces, por ejemplo.

Podría parecerse un mundo tranquilo y apacible, pero nada más lejos de la realidad. De hecho, todos los clanes vivían en armonía, compartiéndose los productos que otros necesitaban. Estos días de felicidad terminaron con la llegada del autoproclamado Gran Emperador, el más malvado déspota del Universo, quien había conseguido, por un golpe de suerte, descubrir el secreto de cómo viajar a través del tiempo. No contento con conquistar toda la Nebulosa presente, se propuso someter al pasado y al futuro. Y así comenzó la lucha del "Conflicto del Comercio" a través de las cuatro Eras del tiempo de la Nebulosa Barcode.

Este conflicto interestelar ha durado cientos de años terrestres, habiendo sido tan cruel, tan terrible, que ha transformado a los antaño apacibles habitantes en poderosos GUERREROS, luchadores MAGOS y MAGUINAS VOLADORAS mutantes. Algunos luchan con las fuerzas del mal, otros luchan por establecer la paz... pero todos ellos están dotados de increíbles poderes de lucha y armas de destrucción. Según avanza el conflicto, las fuerzas del bien de la Nebulosa Barcode van perdiendo estrepitosamente. En cada Mundo de Luz de cada Era, el Gran Emperador ha logrado establecer a cuatro temibles secuaces por un JEFE. Mientras tanto, suspendido en un vacío de espacio y tiempo, dirige a sus luchadores desde su Cuartel General, protegido por una Guardia Imperial compuesta por 10 monstruos de antimateria extraídos del universo negativo.

Sólo seis habitantes de la Nebulosa Barcode han escapado de la esclavitud. De esos seis, debes seleccionar dos luchadores -dos GUERREROS y un MAGO- cada uno con armas únicas y poderes mágicos. Para tener éxito en su desafío, deben viajar a través del tiempo y para ello conseguir unas "Llaves" especiales talladas en una extraña piedra llamada Regista. Si tus luchadores consiguen destruir a las fuerzas del mal en cada Era y obtienen 3 llaves de Regista, pueden viajar a la siguiente Era, ganando fuerza y poder en el viaje.

Sólo tras haber salido victoriosos de las cuatro Eras podrás conocer la contraseña secreta que permita a tu Guerrero y a tu Mago entrar en el Cuartel General del Gran Emperador y hacer frente a la última prueba: Luchar contra el Gran Emperador mismo y contra sus horrores y poderosos monstruos de antimateria.

No falles. El presente, el pasado y el futuro de la Nebulosa Barcode están en tus manos.

PLANO DEL COMBATE:

GUERREROS

MAGOS



JAW BREAKER



JAM BAM



MEGA BLASTER



BEAST FEAST



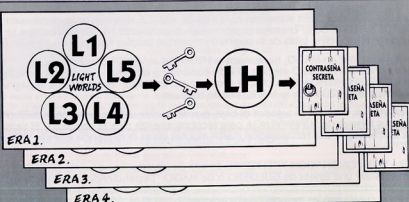
RAZOR FIST



COOL CANDY

Estos son tus SUPERHEROES. Elige un GUERRERO y un MAGO con los que comenzar el combate con los malvados ENEMIGOS de la Nebulosa Barcode.

ATENCIÓN: CADA COMBINACIÓN DE GUERRERO Y MAGO ES DIFERENTE.



ESTA ES TU MISIÓN!!

Cada ERA DE COMBATE (Señalado en la pantalla con una "E") aparece en la pantalla con 5 MUNDO DE LUZ (L1 a L5) y un CUARTEL GENERAL (H).

En cada MUNDO DE LUZ encontrarás 5 ENEMIGOS, secuaces del GRAN EMPERADOR, cada uno con diferentes PODERES y CAPACIDADES DE COMBATE. Algunos serán GUERREROS y otros serán MAGOS. 1 de los 5 será un JEFE... UN ENEMIGO DE PODER SUPERIOR!!

Cada vez que derrotes a un enemigo conseguirás mayores PODERES DE ATAQUE y DE DEFENSA. Si derrotas a un JEFE ENEMIGO conseguirás ADEMÁS energía de VIDA. Cuanto más grande y poderoso sea el JEFE ENEMIGO mayores PODERES puedes ganar.

Destruye al JEFE ENEMIGO y habrás conseguido acabar con todos los enemigos de MUNDO DE LUZ 2 al 5. Debes encontrarlos para poder abrir la puerta del CUARTEL GENERAL DEL GRAN EMPERADOR.

Las tres LLAVES DE REGISTA están escondidas en los secuaces que combates en los MUNDO DE LUZ 2 al 5. Debes encontrarlas para poder abrir la puerta del CUARTEL GENERAL DEL GRAN EMPERADOR.

Aunque hayas conseguido las TRES LLAVES, puede que no sea conveniente entrar en el CUARTEL GENERAL (H). Alternativamente puedes combatir y destruir a más enemigos para conseguir más PODERES para tu GUERRERO y para tu MAGO, de forma que estén mejor preparados para los COMBATES posteriores.

Si consigues TRIUNFAR en el CUARTEL GENERAL, conseguirás las CONTRASEÑA SECRETA (ANOTA!!). YA PUEDES PASAR LA SIGUIENTE ERA!

— TOMA NOTA DE LOS ENEMIGOS QUE DERROTAS Y DE LAS CONTRASEÑAS SECRETAS —

Hay 4 ERAS DE COMBATE. Tu VICTORIA en la CUARTA ERA significa que estás preparado para el DESAFÍO FINAL, EL MODO DE JUEGO C2.

COMO USAR LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA.

1. Presiona el botón SELECT para pasar la pantalla de COMBATE a pantallas de MAGIA y SUPERVIVENCIA. (Recuerda que los GUERREROS sólo tienen puntos de SUPERVIVENCIA).
2. Presiona SELECT hasta que aparezcan en la pantalla tus puntos de SUPERVIVENCIA, y presiona el botón SET.
3. Utilizando el botón SELECT elige el número de puntos de SUPERVIVENCIA que desees usar.
4. Presiona SET y recobrarás ENERGÍA DE VIDA.

* La cantidad de VIDA recuperada depende del número de puntos de SUPERVIVENCIA utilizados.

- * Se puede recuperar VIDA automáticamente pulsando el botón POWER (Al tiempo se reducirán los puntos de SUPERVIVENCIA).

* No se puede recuperar VIDA si no quedan puntos de SUPERVIVENCIA que utilizar (Aunque se puede recuperar VIDA utilizando puntos de MAGIA y un HECHIZO determinado).

NÚMERO DE PUNTOS DE SUPERVIVENCIA:	EFFECTO:
1	Recobrar un POCO de energía de VIDA
2	Recobrar BASTANTE energía de VIDA
3	Recobrar MUCHA energía de VIDA

SOLO PARA MAGOS!

E-COMO USAR LA MAGIA

1. Presiona SELECT para cambiar la pantalla de COMBATE a la pantalla de MAGIA y SUPERVIVENCIA.
2. Presiona el botón SELECT hasta que aparezcan los puntos de MAGIA intermitentes en la pantalla y presiona el botón SET.
3. Usa el botón SELECT para elegir el HECHIZO que quieras utilizar (Del 1 al 9).
4. Presiona SET para lanzar el HECHIZO seleccionado.

No. REQUERIDOS	HECHIZOS MÁGICOS	EFFECTOS/USOS
F1 0	Se consiguen algunos puntos mágicos del enemigo	
F2 2	Se incrementa el PODER DE ATAQUE	
F3 2	Incrementa aún más el PODER DE ATAQUE	
F4 4	Se recupera energía de VIDA	
F5 3	Se recupera más energía de VIDA	
F6 5	Disminuye el PODER DE DEFENSA del enemigo	
F7 4	Disminuye el PODER DE DEFENSA del enemigo	
F8 6	Aumenta nuestro PODER DE DEFENSA	
F9 3	Aumenta nuestro PODER DE DEFENSA	
	Evita que el enemigo utilice puntos de SUPERVIVENCIA para aumentar el PODER. Sólo se necesita usar UNA VEZ por COMBATE	

NOTA: Si tratas de usar tus puntos de SUPERVIVENCIA mientras estás bajo el HECHIZO P9, se considera una FALTA y el juego SE TERMINA.

B- COMO COMBATIR CONTRA LA COMPUTADORA.

1. Presiona el botón ON/OFF para encender el BARCODE BATTLER. Presiona el botón SELECT hasta que aparezca la selección C1. Presiona entonces el botón SET.



2. Pasa por el lector tu tarjeta de GUERRERO y tu tarjeta de MAGO. Algunos emparejamientos de GUERREROS y MAGOS pueden proporcionarte un gran poder. Trata de conseguirlos! Presiona el botón SET para comenzar.



3. Comenzarás automáticamente a luchar en la ERA 1. Presiona SELECT para seleccionar un MUNDO DE LUZ (DEL L1 AL L5) en el que quieras jugar. Presiona SET para que aparezca tu ENEMIGO. Si tu enemigo es demasiado fuerte, trata de escapar con el botón "R-POWER".



4. Usa el botón SELECT para elegir cual de tus luchadores (El GUERRERO o el MAGO) ataca primero. Presiona SET para confirmar la selección.



5. Pasa una tarjeta de PODER por el lector para comenzar la batalla o, si no deseas la tarjeta de PODER, presiona SET. Verás que algunas tarjetas de PODER permiten un sólo uso durante el combate (normalmente las más poderosas), mientras otras duran más. La única forma de descubrir cómo se comporta cada tarjeta es probar y...equivocarse. La computadora selecciona al azar si tú o tu enemigo atacarás primero, y los indica con el piloto de luz rojo. La computadora ataca automáticamente.

6. El combate es exactamente igual que en el MODO DE JUEGO CO.

7. Presiona el botón SELECT cada vez que hayas destruido un ENEMIGO para mostrar la pantalla de MAGIA y SUPERVIVENCIA. Esto te permitirá recobrar la ENERGIA DE VIDA perdida. (Comprueba la tabla de la página 6: "Cómo usar los puntos de SUPERVIVENCIA").

8. Cada vez que destruyes un ENEMIGO, sus puntos de MAGIA y/o SUPERVIVENCIA son transferidos a tu luchador, que gana así PODER. Para ello, debes presionar el botón SET después de haber recobrado tu ENERGIA DE VIDA.

9. Cuando tus dos luchadores son derrotados el juego se termina, y es momento de comenzar otra vez!



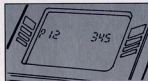
TRUCOS QUE DEBES RECORDAR

1. Comienza luchando con enemigos débiles para ir aumentando la fuerza de tu GUERRERO y de tu MAGO. Usa la GUIA DE CONTROL DE ENEMIGOS, en las partes trasera de este folleto, para medir la fuerza de un enemigo antes de comenzar el COMBATE. En general, cuanto más alto es el número de identificación de un enemigo, mayor es su fuerza. HH es el más fuerte. En una hoja de papel aparte, toma nota de los enemigos que hayas destruido. Es una buena referencia. Además, ¿por qué algunos ataques tuyos son más poderosos que otros?

¿Tendrás que ver con el tiempo que tardas en atacar?



2. En cada ERA DE COMBATE, busca las TRES LLAVES escondidas en los MUNDOS DE LUZ 1 a 5. Cada LLAVE estará en manos de un enemigo. Para conseguir saber dónde están las llaves puedes confiar en la suerte o bien puedes utilizar una tarjeta de INFORMACION -lo mismo que si usaras una tarjeta de PODER-. La tarjeta de información revelará el NÚMERO del ENEMIGO que posee la LLAVE y el MUNDO en que se encuentra. Tendrás que destruir a ese enemigo para poder conseguir la LLAVE.



3. Sólo si consigues encontrar las TRES LLAVES puedes entrar en el CUARTEL GENERAL 6. Tras destruir al JEFE (HH), puedes pasar al siguiente NIVEL DE COMBATE. Cuando destruyes al último JEFE en la ERA DE COMBATE 4, el MODO DE JUEGO C1 termina, y puedes pasar al MODO DE JUEGO C2.

4. Borra la pantalla presionando el botón L-POWER y verás aparecer una CONTRASEÑA SECRETA. ¡APUNTALA de inmediato!

5. Incluso si uno de tus luchadores fuera destruido, puedes continuar combatiendo contra el mismo enemigo con el GUERRERO o MAGO restante presionado SET.

6. Según vayas avanzando a través de los MUNDOS DE LUZ, salva el juego de forma que si tienes un error y resultados destruido puedas volver a comenzar desde el último MUNDO DE LUZ conseguido en vez de tener que volver a empezar desde el principio.

7. Los luchadores se pueden cambiar cuando no están combatiendo. Presiona el botón L-POWER y la pantalla cambia de forma que puedes introducir nuevos luchadores. Para cambiar un solo luchador, presiona SET de forma que aparezca en la pantalla un solo luchador. Si cambias los luchadores, el siguiente combate empezará desde el principio, cambiando también la Fuerza de los diferentes MUNDOS DE LUZ y variando la posición de las LLAVES.

8. Si tu GUERRERO o tu MAGO son destruidos, Puede el luchador superviviente hacer que el otro recobre la vida? Lucha con un MAGO y presiona el botón L-POWER cuando lo hayas destruido. ¡Te sorprenderás!

- COMO SALVAR UN JUEGO:

Antes o después de un combate, presiona R-BATTLE. Las palabras

"SAVE END" aparecen en la pantalla. YA ESTÁ! Una vez salvado el juego, presiona set para continuar o SELECT si quieres cambiar el MODO DE JUEGO. Es recomendable salvar después de cada combate.

- Y COMO RETOMAR UN JUEGO:

En el punto en que normalmente habrías cargado las tarjetas de tus luchadores, presiona el botón R-BATTLE. Tras una breve pausa, las palabras "LOAD END" aparecen en la pantalla. Presiona el botón SET y los datos salvados aparecen en la pantalla. Presiona SET de nuevo para comenzar el COMBATE salvado.

- COMO ABANDONAR EL COMBATE:

1. Para escapar de un COMBATE, presiona L-POWER (Alguna vez no te lo permitirá).

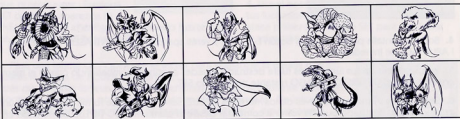
2. Para escapar de un MUNDO presiona R-POWER cuando un ENEMIGO aparece. Esta acción es muy útil cuando el ENEMIGO -por ejemplo un JEFE- es demasiado fuerte como para combatir contra él. Es mejor luchar primero contra enemigos más débiles para acumular PODER para luchar contra los fuertes.

LA HISTORIA CONTINUA...

Vas a enfrentarte al DESAFIO FINAL. Tu GUERRERO y tu MAGO han destruido a 120 ENEMIGOS y han viajado a través de las 4 ERAS DEL TIEMPO. Ahora debes enfrentarte por fin con los 10 horribles y ponderosos MONSTRUOS DE ANTIMATERIA, uno de los cuales es el mismísimo GRAN EMPERADOR!. Descúbrello, destrúyelo y habrás tenido éxito en la difícil misión de llevar de nuevo la paz a la Nebulosa Barcode.

MAPA DE JUEGO.

Estos son los 10 MONSTRUOS DE ANTIMATERIA que debes combatir en tu DESAFIO FINAL!



Debes jugar en el Modo C2 con los mismos SUPERHEROES con los que conseguiste derrotar a tus ENEMIGOS en el Modo C1.

COMO COMBATIR Si vienes de combatir en un nivel del MODO DE JUEGO C1, ve directamente al paso 3.



1 Presiona el botón ON/OFF, selecciona con el botón SELECT y pulsa SET.



2 Introduce las tarjetas de tus GUERREROS y de tus MAGOS. Presiona SET y a continuación L-POWER.



3 Introduce la CONTRASEÑA SECRETA de la ERA 4 presionando el botón SELECT para seleccionar un número y SET para introducirlo. Repite esta operación hasta que hayas introducido el CODIGO SECRETO.

Atención: Si cometes un error al seleccionar uno de los números, puedes borrarlo con el botón L-POWER.

ATENCIÓN: Debes combatir con los mismos luchadores (GUERRERO y MAGO) con los que conseguiste superar el Modo 1; si no, la contraseña secreta no funcionará.



4 Introduce en el lector la tarjeta del ENEMIGO con el que hayas decidido luchar.



5 Introduce en el lector una tarjeta de PODER para comenzar el COMBATE. Presiona SET si no quieres introducir una tarjeta de PODER.

Atención: La computadora del juego selecciona al azar si tú o tu enemigo tendrás que comenzar el combate. Un piloto de luz rojo indica cual de los dos comienza el COMBATE. La computadora (tu ENEMIGO) ataca automáticamente.

JUEGO DE DEMOSTRACION

Si has leído el texto hasta aquí, debes tener una idea bastante completa de como jugar con el BARCODE BATTLER. Si todavía tienes dudas, lee la siguiente demostración de como sería un juego con el MODO DE JUEGO C1.

ENCENDIDO: Presiona el botón ON/OFF.

Una vez que aparezca la pantalla, aparecerán en la parte derecha de la pantalla las letras C-0. Esto te permite seleccionar un MODO DE JUEGO: C0 (Dos jugadores); C1 (Juego contra la computadora del juego); y C2 (Juego contra un enemigo seleccionado por ti; luchas contra la computadora del juego).

Presiona SELECT una vez. La pantalla mostrará C1.

Presiona SET para confirmar que quieres jugar contra el luchador campeón de la computadora. La pantalla muestra anota el símbolo del GUERRERO en la parte izquierda -intermitente-, y el símbolo del MAGO en la parte derecha. Ambos son tus luchadores.

Es momento de elegir un GUERRERO. Coje la tarjeta del GUERRERO - 8 "MEGA BLASTER" y, con el dibujo de la figura del GUERRERO mirando hacia ti, pasa la tarjeta por el lector de códigos de barras, de izquierda a derecha, suavemente y no demasiado rápido. Si haces esto correctamente, el ESCUDO DEL GUERRERO dejará de estar intermitente y tres filas de números aparecerán en la parte izquierda de la pantalla. El símbolo del MAGO aparecerá entonces intermitente en la pantalla.



Si esto no ocurre la palabra "MISS" aparecerá brevemente en la parte superior derecha de la pantalla. La tarjeta no ha sido "leída" adecuadamente, por lo que deberás pasarla de nuevo por el lector hasta que la pantalla cambie.

Ahora, elige tu MAGO - en este caso, el MAGO 1 "BEAST FEAST", y pasa la tarjeta a través del lector de códigos de barras. Como puedes ver en la parte inferior izquierda de la tarjeta y en las líneas superiores de la pantalla, el MAGO 1 tiene 5000 puntos menos que el GUERRERO que has seleccionado.



Esta es la explicación de las cifras que aparecen en pantalla.

ENERGIA DE VIDA DISPONIBLE:

(DURANTE LOS COMBATES APARECE TAMBIEN, EN CIFRA INTERMITENTE, LA PERDIDA DE ENERGIA QUE SE PRODUCE)3900.....3400

PODER DE ATAQUE:

(CUANDO PRESIONAS EL BOTON SELECT DURANTE EL COMBATE, APARECEN TAMBIEN, EN ESTA POSICION, LOS PUNTOS MAGICOS1100.....900

PODER DE DEFENSA:

(CUANDO PRESIONAS EL BOTON SELECT DURANTE EL COMBATE, APARECEN TAMBIEN, EN ESTA POSICION, PUNTOS DE SUPERVIVENCIA1000.....1200

Presiona el botón SET. Aparecerán las letras E-1 (Nombre de la ERA 1 en la que combatirás) en la parte izquierda de la pantalla y L-1 (El número del MUNDO DE LUZ) en la parte derecha. Presiona SET de nuevo para poder jugar en el MUNDO DE LUZ L-1.

Ya sabes contra quién combatirás: Tu ENEMIGO es el situado en la parte derecha de la pantalla. Debes elegir cuál de los dos debe combatir el primero, el GUERRERO o el MAGO. Elige ahora el MAGO. Es más conveniente luchar GUERRERO contra GUERRERO y MAGO contra MAGO.

Presiona el botón SELECT hasta que aparezca en pantalla el luchador que desees y presiona entonces el botón SET.

Y todavía puedes hacer una opción más: Qué tarjeta de PODER será la que mejor ayudará a tu héroe?

Selecciona la tarjeta que indica "LIFE 10"- LIFE CRYSTALS (Aumentará tu energía de VIDA) y pásala por el lector de códigos de barras.



Por cierto, si una tarjeta es rechazada continuamente por el lector del juego (Apareciendo en la pantalla la palabra "MISS"), selecciona otra tarjeta. Algunas tarjetas de PODER no funcionan con alguno de los GUERREROS o con alguno de los MAGOS. Comprueba la guía de personajes para informarte sobre las tarjetas de PODER (En la página 13).

Una vez que la tarjeta de PODER ha sido leída por el lector de códigos de barras correctamente, la computadora decide quién comienza el juego: Un piloto de luz roja aparece en el lado izquierdo (L) o en el lado derecho (R). NO PUEDES HACER NADA HASTA QUE LA LUZ ROJA SE ENCIENDE EN EL LADO IZQUIERDO. (L). Si se enciende primeramente el lado derecho (R), serás atacado primero. Espera al ataque de la computadora para ver que daños te produce (simplemente mirando las cifras). En este juego podéis atacaros alternativamente.

Cuando la luz se enciende en la parte izquierda (L), pulsa el botón L-BATTLE. Es simplemente una forma de atacar directamente a tu oponente. Las luces se pondrán intermitentes y la pantalla mostrará temporalmente el daño que has provocado al nivel de ENERGIA DE VIDA de tu ENEMIGO. Cuanto más grande sea tu PODER DE ATAQUE y más pequeño el PODER DEFENSA de tu oponente, más daños provocarás a tu ENEMIGO.

Deja que tu oponente responda y entonces, cuando sea tu turno, PUEDES RECOBRAR ENERGIA DE VIDA USANDO PUNTOS DE SUPERVIVENCIA!

ATENCIÓN: Si has tenido suficiente mala suerte como para enfrentarte a un oponente demasiado fuerte -cosa que algunas veces pasa en este nivel- probablemente te hayan destruido. Apaga el juego y comienza de nuevo.

Pulsa el botón SELECT y, leyendo desde arriba hasta abajo, verás tu NIVEL DE ENERGIA DE VIDA en la pantalla, seguido por los PUNTOS MAGICOS disponibles y finalmente, por los PUNTOS DE SUPERVIVENCIA. La cifra de PUNTOS DE SUPERVIVENCIA estará intermitente. Si no es así, presiona el botón SELECT hasta que aparezca intermitente.

A continuación, pulsa el botón SET y verás, en la parte derecha de la pantalla, un cuadro punteado en la parte contraria al total de PUNTOS DE SUPERVIVENCIA. Presiona SELECT hasta que se seleccione el total de PUNTOS DE SUPERVIVENCIA que desees. Presiona SELECT hasta que se muestren dos o tres. Presiona SELECT y verás como la ENERGÍA DE VIDA sube inesperadamente... aunque sea sólo para caer drásticamente tras el siguiente ataque de tu oponente (A no ser que él falle).

REVIS LA GUÍA DE LA PAGINA 6 PARA COMPROBAR QUE SE PUEDE HACER CON LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA.

RECUERDA: Los puntos de SUPERVIVENCIA no duran para siempre: Usalos con precaución.

Es tu turno de nuevo. Esta vez vamos a probar un poco de MAGIA. Presiona el botón SELECT para ver en pantalla los puntos de MAGIA y SUPERVIVENCIA y presiona de nuevo el botón SELECT hasta que aparezca intermitente el total de PUNTOS MAGICOS en la línea central. Presiona el botón SET y aparecerá el cuadro punteado en la derecha contraria a los PUNTOS MAGICOS.

Presiona el botón SELECT y aparecerán en la pantalla las letras "F0". Si tienes suficientes PUNTOS MAGICOS, tendrás 10 opciones. Comprueba en la guía para decidir qué HECHIZO MAGICO quieres usar. Una vez que lo hayas decidido, presiona SELECT hasta que tu numero F seleccionado aparezca. Entonces, presiona SET y LANZA TU HECHIZO!!

Ahora que conoces las bases, es hora de que experimentes por tí mismo. Si continúas en el MODO DE JUEGO 1, descubrirás que consigues puntos cada vez que derrotas a un ENEMIGO y presionas el botón SET. Esta es la razón por la que combates primero contra los más débiles: PARA CONSEGUIR MAS FUERZA!!

Si tu primer luchador es derrotado, pulsa el botón SET al final de la batalla si quieres volver a combatir contra el ENEMIGO que acaba de destruirte (a menudo una buena idea ya que el oponente estará debilitado tras el COMBATE), o presiona el botón SELECT para seleccionar otro nivel y otro oponente.

Presiona SELECT para cambiar de MUNDO y SET para combatir contra el mismo ENEMIGO.

Ya puedes continuar el juego :i Busca la TRES LLAVES para poder llegar al CUARTEL GENERAL y pasar al siguiente NIVEL DE COMBATE!

USA ESTA GUÍA PARA COMPROBAR QUE TARJETAS DE PODER PUEDEN AYUDAR A TUS LUCHADORES:

TIPO DE TARJETA	LUCHADOR	MAGO
Armas	Dependiendo de GUERRERO (Pero normalmente funcionan)	No
Protección	Dependiendo de Guerrero (Pero normalmente funcionan)	No
Energía de vida	Dependiendo del GUERRERO (Pero normalmente funcionan)	Si
Información	Si	Si
Supervivencia	Si	Si
Magia	No	Si