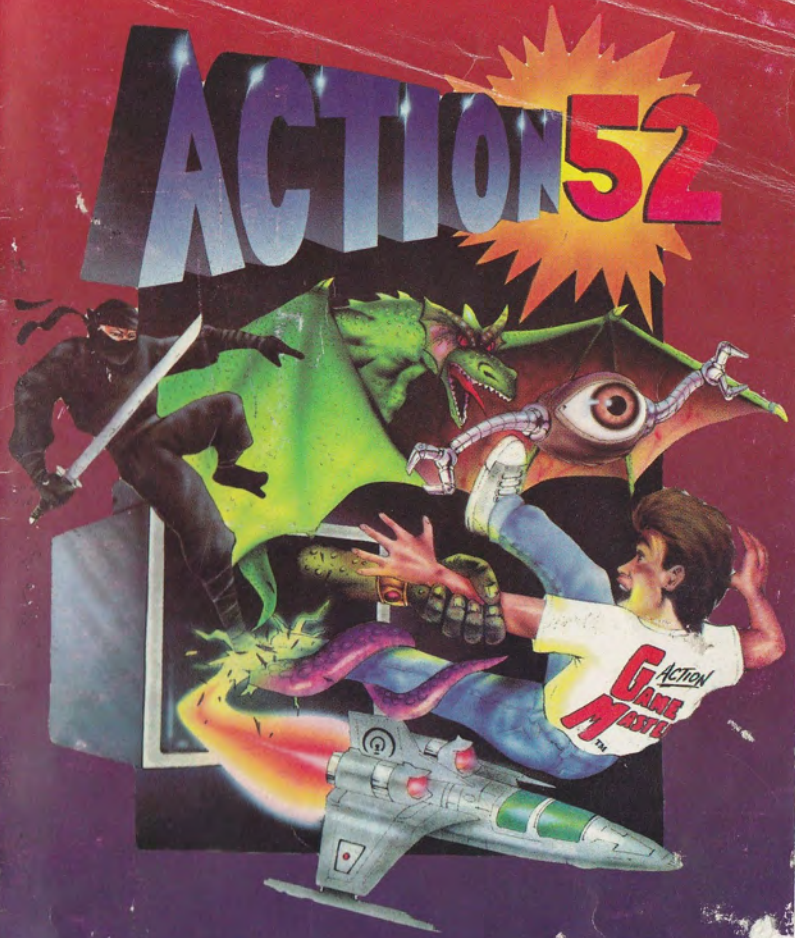
ACTION 52

Active
Enterprises, LTD.

ACTION 52



INSTRUCTION MANUAL



INSTRUCTION MANUAL

©COPYRIGHT 1993
ACTIVE ENTERPRISES LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

LIMITED 90 DAY WARRANTY

Active Enterprises Ltd. Warrants to the original purchaser (user) of this cartridge that this "Action 52" game cartridge is without defects. This warranty is good for 90 days from the date of purchase. Active Enterprises Ltd. will exchange or repair, at its option, any cartridge that is defective during this warranty period.

HOW TO RECEIVE WARRANTY

Return defective items to Active Enterprises directly. Send to:

ACTIVE ENTERPRISES LTD.
P.O. BOX N-9298
NASSAU, BAHAMAS

Defective cartridges should not be delivered to the retailer. When cartridge is shipped it must be sent Postage Paid and accompanied by proof of purchase. This Warranty is not applicable to normal wear and tear, negligence, tampering, unreasonable use, or mistreatment. Active Enterprises will not be responsible for incidental or consequential damages that are caused as a result of possession, use or malfunction of the product.

WARRANTY LIMITATIONS

No other representation or claims of any nature shall be binding on, or to Active Enterprises.

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy, and if not installed or used properly, that is, in strict accordance with the manufacturers instructions, may cause interference to television and radio reception. It has been type tested and found to comply with the limits for Class "B" computing devices in accordance with the specifications in Subpart 3 of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.

©COPYRIGHT 1993
ACTIVE ENTERPRISES LIMITED
ALL RIGHTS RESERVED

STARTING UP

IMPORTANT **It is NOT necessary to press the RESET button in order to leave a game before it is actually finished. Pressing the START (Pause) Button, then the "C" button at any time, during any game, will bring you back to the open- ing menu where you can then choose a different game.**

ALWAYS BE SURE THE POWER SWITCH IS **OFF** WHEN INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

1: Insert the "ACTION 52" cartridge into the game console.
2: Turn the Power switch ON. In the first "Copyright" screen you will see the following game rating codes:

YELLOW	=	EXPERT
PURPLE	=	INTERMEDIATE
GREEN	=	BEGINNER
BLUE	=	2 PLAYER GAME
WHITE	=	SPECIAL

You will then see "ACTION 52" opening screen with bouncing letters.
3: Press the "START" button to go to the Main Menu.
4: Use the "D" Button to move up, down or sideways in the menu. The menu consists of 6 columns which will scroll automatically as you move the "D" button left or right.
5: When the color on the game you want to select is highlited press the "Start" button to begin the game you have selected.

AS EACH GAME MAKES USE OF DIFFERENT CONTROLLER BUTTONS, THE EFFECTS AND USE OF THE VARIOUS BUTTONS AS SHOWN BELOW ARE EXPLAINED IN THE DETAILS OF EACH GAME IN THIS MANUAL.



GAME LIST and RATINGS

RATINGS: **E**= Expert, **I**= Intermediate, **B**= Beginner, **T**= 2 Player

GAME	RATING	GAME	RATING
1: Go-Bonkers	E	27: Dauntless	I
2: Darksyne	E	28: Force One	I
3: Dyno-Tennis	T	29: Spidey	I
4: Ooze	E	30: Appleseed	I
5: Star Ball	E	31: Skater	I
6: Sidewinder	E	32: Sunday Driver	I
7: Daytona	E	33: Star-Evil	I
8: 15 Puzzle	E	34: Air Command	I
9: Sketch	E	35: Shoot Out	I
10: Star Duel	T	36: Bombs Away	I
11: Haunted Hills	E	37: Speedboat	B
12: Alfredo	E	38: Dedant	B
13: Cheetahmen	E	39: G-Force Fighter	B
14: Skirmish	T	40: Man At Arms	B
15: Depth Charge	E	41: Norman	B
16: Minds Eye	E	42: Armor Battle	T
17: Alien Attack	E	43: Magic Bean	B
18: Billy Bob	E	44: Apache	B
19: Sharks	I	45: Paratrooper	B
20: Knockout	T	46: Sky Avenger	B
21: Intruder	I	47: SharpShooter	B
22: Echo	I	48: Meteor	B
23: Freeway	I	49: Black Hole	B
24: Mouse Trap	I	50: The Boss	B
25: Ninja	I	51: First Video Game	T
26: Slalom	I	52: Action 52 Challenge	Special
****BONUS SPECIAL**		53: Music Demo	Special
		54: Randomizer	Special

NOTE:
ALL TWO-PLAYER GAMES MUST HAVE TWO CONTROLLERS PLUGGED INTO THE CONSOLE

GAME #1 GO BONKERS RATING:E LEVELS: 9

OBJECT:
To clear each level of colored bricks.

OBJECTS	DESCRIPTION
	**Paint Brush Brick:** Changes ball to color of brush. Indestructible. Can be used at will.
	**Green Dot Brick:** Indestructible until all other bricks are gone. Last stage to finish level.
	**Black Cross Brick:** Kills you instantly.
	**Cross-Hatch Brick:** Indestructible. These exist only to block your way through the game.
	**Key Brick:** Opens Locks. Only one can be picked-up at a time when ball is yellow. Good on only one level.
	**Lock Brick:** Opens when ball is yellow and if you have a key.
	**Arrow Brick:** Reverses directional control of "D" in moving the ball. To change, hit arrow brick again.
	**Red Ball Brick:** Gives you an extra life
	**Question Mark Brick:** Acts like Red Ball Brick 50% & like Arrow Brick 50%. Take a chance?

TIPS FOR PLAYING "GO BONKERS"

1: The ball will move up and down on its own. You can control the ball horizontally with the D Pad controls. You can only knock out bricks that are the same color as your ball.

2: Your ball begins each time with the color green. You should knock out all green bricks before the ball changes color, because there is no way to convert it back to green except to die.

3: As you progress the levels become more difficult and the ball will move faster. You will begin to encounter **Black Enemy Balls.** *If you hit them you will die.*

4: As you progress the levels will begin to get larger than the physical screen, however, the screen will scroll to follow the movements of your ball in these cases.

5: Each level has a time limit. However, you are not penalized if you take longer, but you will earn bonus points for every second you finish under the limit. To save time try hitting "vertical" bricks from the side.

GAME #2 DARKSYNE RATING:E LEVELS: 9

Object: To Destroy All Enemy Installations On Each Planet.
You are in command of mankind's most advanced starship, the "Darksyne". You mission is to destroy enemy outposts on each planet, one planet at a time.

TIPS FOR PLAYING "DARKSYNE"

1: Maneuver by using thrusters. Avoid contact with enemy missiles and running into canyon walls. Use thrusters sparingly for they use fuel.
2: Use the shield to be protected from harm. Be careful, you have limited fuel and shield usage burns a lot of fuel.
3: Pick up extra fuel tanks and bonuses hidden on various planets. To pick one up, activate your shield over it.
4: Some planets have strong gravity, constantly pulling you in one direction.

CONTROLS

D-Button: Turns ship left and right. **C-Button:** Fires the disrupter.
B-Button: Fires Thrusters. **A-Button:** Activates Shield

GAME #3 DYNO-TENNIS RATING:T SETS: 9

A TWO PLAYER GAME

Sports in the Dinosaur era and 2 Dinosaurs are relaxing with a game of tennis. The main difference in their game is they use a different ball. It's a caveman! See if you can beat your opponent in 9 sets.

CONTROLS

D-Button: Makes your Dinosaur run left and right.
C-Button: Hits the Ball (Caveman).

GAME #4 OOZE RATING: E LEVELS: 4

The Ooze boy is stuck in the Ooze cave. The only way out is to collect ALL of the keys on each level without getting caught by the evil enemies patrolling the cave. If he doesn't get ALL of the keys on each level he cannot advance to the next level of the cave and must go back to be sure he's collected ALL of the keys.

CONTROLS

D-Button: Move left and right. Press down & crawl.
C-Button: Fires pistol. **B-Button:** Jump

GAME #5 STAR BALL RATING:E LEVELS: 9

Interstellar Pin Ball. Use flippers to keep the ball from going off the screen. Score Bonus points by collecting coins and apples with the ball. Destroy enemies by running over them. Advance to next level by collecting all bonuses and destroying all of the enemies you can.

CONTROLS

D-Button(left): Activates Left Flippers.
C-Button: Activates Right Flippers **A-Button:** Launches Ball

GAME #6 SIDEWINDER RATING:E LEVELS: 9

In a test flight while flying a new and advanced tactical fighter, you find yourself being attacked by enemy planes who want to destroy you. Being only a test flight your missiles were not loaded. You have only your 50mm cannons, and superior maneuverability to get yourself out of this mess. Destroy enemy planes by lining them up in your sights and firing your cannons. Watch out for enemy missiles. You can see them from a distance and there will be a warning, but they are only dangerous when they are the same size as your aircraft.

CONTROLS

D-Button: Moves your aircraft up, down, left and right.
C-Button: Fires your cannons.

GAME #7 DAYTONA RATING:E LEVELS: 9

Object: The goal in "Daytona" is to win as many races as possible, thereby increasing your cash winnings, and win the ultimate race, the "Daytona".
Entrance: You start the game with $ 3,700. You will be charged an entrance fee to enter each race, and the fee goes up as you progress to other races. If you run out of money, the game is over.

TIPS FOR PLAYING "DAYTONA"

1: Lower your race times by avoiding other cars and slow down for sharp turns to keep your car on the road.
2: If you run into a tree or another car, your car is stopped, and you must accelerate to speed again. This costs time.
3: Payment will be deducted for any damage to your car. So drive carefully.

CONTROLS

D-Button: Turns car left and right. **C-Button:** Gas Pedal.
B-Button: Brake Pedal **A-Button:** Changes Gears.

GAME #8 15 PUZZLE RATING: E LEVELS: 9

The object is to get all of the scrambled numbers in order. The order must start with numbers 1, 2, 3 & 4 on the top level. Numbers 5, 6, 7 & 8 second row. 9, 10, 11 & 12 on third row and 13, 14 & 15 on the bottom.

CONTROLS

D-Button: Chooses Number **C-Button**: Moves number

GAME #9 SKETCH RATING:E LEVELS: 9

Let the artist in you come alive! Use the different colors and pen sizes to invent almost any design! Can you draw your favorite cartoon character? Can you find the way to make cool flashing colors?

CONTROLS

D-Button: Move up, down, left & right. **B-Button:** Change pen size.
A-Button: Change pen color. **C-Button:** Hold down to draw

GAME #10 STAR DUEL RATING:E LEVELS: 9

A TWO PLAYER game, the goal, to defeat your opponent before he defeats you. Maneuver by using **thrusters**. Use your **shield** to protect you from harm. However the use of thrusters and shield burns a lot of fuel of which you have a limited amount. Should you run out of fuel your opponent will be able to easily destroy you. Also, beware of the gravitational pull constantly pulling you in one direction.

CONTROLS

D-Button: Turns ship left and right. **C-Button:** Fires disrupter
B-Button: Fires Thrusters **A-Button:** Activates Shield

GAME #11 HAUNTED HILLS RATING: E LEVELS: 4

Tommy Tow is lost in the haunted hills. He must find his way out but there are many enemies who would like to keep him here forever. With his torch weapon he can defeat them. On the way he must collect ALL of the hidden diamonds. If he misses even one of the diamonds somewhere along the way he will remain where he is and will not be permitted to get out of each area. If you should reach the end of the level and cannot advance to the next level you have missed a diamond somewhere and must go back to find it. Remember, if you don't collect ALL of the diamonds you will not be allowed to advance to the next level. Beware the skeleton of DEATH for he is the only enemy who is invincible. When you see him, avoid him because you cannot destroy him.

CONTROLS

D-Button: Moves Tommy left and right.
C-Button: Tommy hits with his torch. **B-Button:** Jump

GAME #12 ALFREDO & THE FETTUCINNI'S RATING:E LEVELS: 9

The fettucinni's and pasta's are trying to escape the wrath of the sausages and meatballs. These crazy noodles along with their cousins the spaghetti's and linguini's are trying to jump out of the cooking pot with the meatballs and sausages in "hot" pursuit. You must come to the aid of these poor pasta's and help Alfredo save them in the battle against this revolt. Remember, all of the meatballs and sausages are the bad guys, you must avoid them before they get you and only catch the pasta's.

CONTROLS

D-Button: Moves Alfredo left and right.

GAME #13 CHEETAHMEN RATING:E LEVELS: 4

Use Aries, Apollo and Hercules to find the stolen cheetah cubs which have been hidden behind the shrubs on the branches of the jungle trees. When fighting the enemies Hercules punches, Apollo shoots a crossbow and Aries uses his clubs. If you should miss one of the cubs you will not be able to continue to the next level.

CONTROLS

D-Button: Moves left, right and climb up ladders & vines.
C-Button: Punch, hit or fire crossbow. **B-Button:** Jump

GAME #14 SKIRMISH RATING:E LEVELS: 9

A TWO PLAYER GAME

Object: Each player controls an army with its objective; to get one of its pieces onto the enemies headquarters.
Use the "D" button to select a battle scenario. The terrain's are:

Brown = Mountains **Blue** = Water
Green = Plains **Red** = Nuclear Fallout

Press "START" when the scenario you want is displayed.

TIPS FOR PLAYING "SKIRMISH"

1: Each player takes turns placing their pieces on the playing field.
2: Pieces may be placed anywhere on your side of the board, but some pieces cannot be placed on certain terrain (ie:planes on water)
3: Protect your headquarters by placing pieces around it. When ALL pieces are placed, the game begins.
4: Each piece has a different range. Certain pieces cannot move over certain terrain. Only pieces which can fly can move over their own pieces and water. Nothing can move over nuclear fallout.
5: When a piece is moved onto a square occupied by an enemy piece the screen becomes an enlarged view of the square, and the two pieces fight for control, by attacking each other until one is destroyed.
6: Each piece has different strengths and weakness'. For example, a tank moves slowly but is armored & does great damage when it hits the opposing piece. ***Only planes or helicopters can fly over trees.***
7: Game is over when one player moves a piece to enemy headquarters

CONTROLS

D-Button:Moves selection cursor,or current piece left,right,down & up
C-Button: Picks up / puts down pieces. Fires weapon in combat.
B-Button: Puts piece back where it was, allowing selection of another

GAME #15 DEPTH CHARGE RATING:E LEVELS: 9

You are the captain of an ASW cruiser. Unfriendly submarines inhabit the waters below!! Take no chances; drop mines on all submarines and avoid their deadly missiles.

CONTROLS

D-button: Moves cruiser left and right.
B-button: Releases mines.

GAME #16 MINDS EYE — RATING:E LEVELS: 9

Object: To uncover all squares that do not have bombs under them.

TIPS FOR PLAYING "MINDS EYE"

1: To figure out where the bombs are, use the numbers that appear in uncovered squares. Each number represents the number of bombs adjacent to the square horizontally, vertically or diagonally. If there is no number in a square then no bombs are adjacent to that square.
2: To remember squares with bombs, place markers on them.
3: Each level is started allowing you a number of "guesses". This tells you what lies under a square without the risk of dying. Guesses are useful at the beginning of levels when no squares are uncovered, or where numbers showing isn't enough information to proceed.

CONTROLS

D-Button: Moves selector up, down, left and right.
C-Button: Uncovers selected square
B-Button: Marks/Unmarks selected square **A-Button**: Use guess

GAME #17 ALIEN ATTACK — RATING:E LEVELS: 9

You must defeat the aliens who are attempting to take over your world. Move fast and shoot straight or they will get you.

CONTROLS

D-Button: Moves you up, down, left and right.
C-Button: Fires your laser pistol.

GAME #18 BILLY BOB — RATING:E LEVELS: 9

Try to shoot the bad guys before they shoot you. You only have limited bullets, so be sure to shoot fast but shoot straight. If you run out of bullets your gun will not fire and they'll get you.

CONTROLS

D-button: Moves gunsight up, down, left and right.
C-Button: Fires the pistol.

GAME #19 SHARKS — RATING: I LEVELS: 9

During a scuba dive into uncharted waters, you suddenly find you have entered shark infested area. It is either kill or be killed!! Beware, you can only fire one spear at a time.

CONTROLS

D-Button: Moves the diver left and right.
C-Button: Fires spears.

GAME #20 KNOCKOUT — RATING:T ROUNDS: 9

A TWO PLAYER GAME

Punch fast and hard to defeat your opponent. Jumping will help you get away if he traps you.May the best man win this nine round match.

CONTROLS

D-Button: Moves your boxer left and right.
C-Button: Punch **B-Button:** Jump

GAME #21 INTRUDER — RATING:I LEVELS: 9

You are trapped in a maze of electrified walls. Escape from this trap is even more difficult because of hunter robots who want to get you. Can you eliminate these robots and find your way out?

CONTROLS

D-Buttons: Moves you up, down, left and right.
C-Button: Fires electrical spikes.

GAME #22 ECHO — RATING: I LEVELS: 9

Object: To repeat the exact sequences which will be played automatically by the console.

In "Echo" upon pressing the start button the game will automatically play a sequence of lights. Using your "D" button you must pick the light sequence just played, one light at a time. Upon picking the first light you then press the A, B or C button to enter your selection of that light. Each level will get harder with the sequences being faster and longer.

CONTROLS

D-Button: Moves lights left and right.
A, B, C-Buttons: Enters selected light.

GAME #23 FREEWAY — RATING:I LEVELS: 9

Spike's family moved to a new home, but they left some things behind; all of Spike's toys!! Help Spike travel safely back and forth across the freeway and carry his bones, balls, and frisbees to his new home. Spike can only carry one object at a time.

CONTROLS

D-Button: Moves Spike up, down, left and right.

GAME #24 MOUSE TRAP — RATING:E LEVELS: 9

Marty the mouse has found mouse paradise! Someone has left pieces of cheese all over the floor. Help Marty collect all of the cheese before his enemies, the cats, can get him.

CONTROLS

D-Button: Moves Marty up, down, left and right.

GAME #25 NINJA — RATING: I LEVELS: 9

This is the ultimate test of your specialized Ninja training. Can you escape from the evil temple of the enemy Warlord? Hundreds of his minions stand between you and freedom!

CONTROLS

D-Buttons: Move the Ninja left and right.
C-Button: Hurls deadly Ninja stars.
B-Button: Executes an incredible Ninja leap.

GAME #26 SLALOM

RATING: I
LEVELS: 9

Challenge yourself on the slopes of Aspen! Try to ski down these steep hills without hitting any trees.

CONTROLS

D-Buttons: Moves the skier up, down, left and right.

GAME #27 DAUNTLESS

RATING:I
LEVELS: 9

You're a World War II fighter pilot on your way to a hazardous mission. Shoot down enemy fighters if you can see them through the clouds. Avoid mid-air collisions and enemy fire!!!

CONTROLS

D-Buttons: Moves your plane up, down, left and right.
C-Button: Fires your machine gun.

GAME #28 FORCE ONE

RATING: I
LEVELS: 9

You are part of the interplanetary space force called "Force One". Your mission is to destroy the enemy attackers who are trying to destroy the earth. The enemy fires at you from both front and rear, so beware.

CONTROLS

D-Button: Makes your space ship go up, down and forward.
C-Button: Fires laser cannons.

GAME #29 SPIDEY

RATING: I
LEVELS: 9

Spidey is being attacked by of insects who are trying to steal his food. He must eat all of the flies before the other insects get him

CONTROLS

D-Buttons: Moves Spidey up, down, left and right.

GAME #30 APPLESEED

RATING:I
LEVELS: 9

Something strange is happening in the apple orchard. All of the apples are falling. You must help the farmer catch the apples in his basket. Be careful,the green ones will put you out of the game

CONTROLS

D-button: Moves the farmer left and right.

GAME #31 STREET SKATER

RATING:I
LEVELS: 9

Skate boarding is a favorite sport in beach areas. Try to impress people waving as you collect the portable radios. Don't collide with the beach balls or small animals or it will make you crash.

CONTROLS

D-Buttons: Moves the skater up, down, left and right.
C-Button: Makes the skater jump over objects.

GAME #32 SUNDAY DRIVER

RATING: I
LEVELS: 9

It's a Sunday afternoon and you're driving on the highway. The traffic is heavy and there are some crazy drivers out today. Be careful not to crash into the other cars or trucks.

CONTROLS

D-Button: Moves your car left and right.

GAME #33 STAR EVIL

RATING:I
LEVELS: 9

Pilot a sleek starship through twisted man-made caverns. Your only hope is to shoot down all of the enemies and especially to avoid the cavern walls. Can you survive to reach the cavern's end??

CONTROLS

D-Buttons: Moves your fighter left, right, up, and down.
C-Button: Fires your lasers.

GAME #34 AIR COMMAND

RATING:I
LEVELS: 9

You're a WWII pilot over enemy territory tying to get home. You must either avoid the enemy aircraft who are trying to shoot you down or shoot them first. Get them before they get you.

CONTROLS

D-Button: Moves your bomber left and right.
C-Button: Fires your cannons.

GAME #35 SHOOT OUT

RATING:I
LEVELS: 9

Your hand holds a 44 Colt revolver. You have a limited time and limited ammunition. Try to shoot-out the many passing targets as they whiz by.

CONTROLS

D-Button: Moves your pistol up, down, left and right.
C-Button: Fires the pistol.

GAME #36 BOMBS AWAY

RATING:I
LEVELS: 9

You are a soldier deep in enemy territory, and have been separated from the rest of your unit. You must now run for your life. Run fast as you can and avoid the barrage of bombs aimed at you.

CONTROLS

D-Buttons: Lets you run faster or slower.
C-Button: Jumps

GAME #37 SPEEDBOAT

RATING:B
LEVELS: 9

You are in a speeding boat racing against the clock to make it to the end of the course. Be careful to avoid the various obstacles that you will encounter.

CONTROLS

D-Button: Moves the boat up, down, left and right.

GAME #38 DEDANT
RATING:B LEVELS: 9

Insects are trying to invade the ant hole. Help the ant defend his home by hurling sandstones at the oncoming invaders. Avoid the giant spiders, your sandstones cannot hurt them.

CONTROLS

D-button: Moves the ant up, down, left and right.
C-button: Fires the sandstones.

GAME #39 G-FORCE FIGHTER
RATING:B LEVELS: 9

You have succeeded in stealing the only prototype of the enemy's new starship! You must now return home with your prize, but legions of enemy fighters are poised to stop you.

CONTROLS

D-buttons: Moves starship up, down, left and right.
C-button: Fires your rifles.

GAME #40 MAN AT ARMS
RATING:B LEVELS: 9

You're the last knight of the Round Table. Enemy forces are attacking and it's your duty to prevent them from scaling the walls.

CONTROLS

D-Buttons: Moves the knight left and right.
C-Button: Fires your crossbow.

GAME #41 NORMAN
RATING:B LEVELS: 9

You're in the middle of Desert Storm and the enemy tanks are everywhere. You must shoot the other tanks before they get you. Try to shoot Hosain as he walks by for extra points.

CONTROLS

D-button: Moves your tank up, down, left and right.
C-button: Fires your cannons.

GAME #42 ARMOR BATTLE
RATING: T LEVELS: 9

A Two Player game, where your tank must shoot and destroy your opponents tank. Watch the weather conditions carefully, the wind will have a tendency to alter the trajectory of the shells you fire.

CONTROLS

D-Button: Moves your tank up, down, left and right.
C-Button: Fires your tank cannons.

GAME #43 MAGIC BEAN
RATING: B LEVELS: 9

Jack has planted the magic beans and now the stalk has grown. He must get to the giants castle at the top, but he must avoid all of the things the giant is throwing down at him to knock him off the stalk.

CONTROLS

D-Button: Moves Jack up, down, left and right.

GAME #44 APACHE CHOPPER
RATING:B LEVELS: 9

You command the Apache gunship, traveling through a narrow canyon at low level! Destroy any enemy planes tanks, and helicopters you see. Watch out for hills and avoid the canyon walls.

CONTROLS

D-Button: Moves the helicopter up, down, left and right.
C-Button: Fires the Apache's powerful Vulcan cannon.

GAME #45 PARATROOPER
RATING:B LEVELS: 9

You must find parts of the super computer while behind enemy lines. Find these parts and make it through the lines. Avoid discovery by terminating enemy operatives before they can interrogate you!

CONTROLS

D-Button: Moves the paratrooper up, down, left and right.
C-Button: Fires your rifle.

GAME #46 SKY AVENGER
RATING:B LEVELS: 9

Your helicopter is on a reconnaissance mission. Destroy all enemy planes and helicopters. Your ground troops are waiting for you.

CONTROLS

D-Buttons: Moves the helicopter up, down, left and right.
C-Button: Fires your machine guns.

GAME #47 SHARP SHOOTER
RATING:B LEVELS: 9

You are in a carnival shooting gallery gone crazy. The targets are marching down trying to get you. Shoot them before they come down all the way and destroy you.

CONTROLS

D-Button: Moves the character left and right.
C-Button: Fires both left and right guns.

GAME #48 METEOR
RATING:B LEVELS: 9

A lunar city faces doom from a meteor shower. The only thing that can save the city from the meteors is your tiny space ship. Eliminate all of the meteors, and return to a home city you have saved.

CONTROLS

D-Buttons: Moves your ship up, down, left and right.
C-Button: Fires meteor destroying fireballs.

GAME #49 BLACK HOLE
RATING:B LEVELS: 9

Caught in the gravitational vortex of a black hole deep in space, your ship is suddenly attacked by alien ships. Their plan is to stop you from leaving so they can learn your secrets.

CONTROLS

D-Button: Moves your ship up, down, left and right.
C-Button: Fires your laser cannons.

GAME #50 THE BOSS RATING:B LEVELS: 9

The Lizard gang is loose. The gang has bags of money hidden everywhere in the hideout. Help the boss collect all of the money bags before the other bad guys in the gang can get him.

CONTROLS

D-Button: Moves the boss up, down, left and right.
C-Button: Fires The Boss's Gun.

GAME #51 1st VIDEO GAME RATING:T LEVELS: 9

A TWO PLAYER GAME

For those who have never seen or played the game that started the whole video game craze; here it is, the original "Pong" type game, the predecessor of all video games.

CONTROLS

D-Button: Moves your paddle up, down

GAME #52 ACTION 52 CHALLENGE RATING: LEVELS: 9

Find out how good a video game player you really are. This game randomly picks the most difficult level from each of the 46 single player games in the "Action 52" cartridge. We dare you to complete the 46 levels this game contains.

CONTROLS

D-Button: All controls work according to the random game chosen
C-Button: " " " " " "
A-Button: " " " " " "
B-Button: " " " " " "

MUSIC DEMO

This awesome **BONUS** demo allows you to hear and try all of the different songs, music and sound-effects that are used in the various "Action 52" games.

CONTROLS

D-Buttons: Changes the song or effect number.
A-Button: Selects songs.
B-Button: Selects sound effects

RANDOMIZER

Another "Bonus" selection of the "Action 52" game cartridge. By choosing "Randomizer" the computer will randomly select various games on the cartridge for you to play.
No controls are listed here because whatever game the computer randomly selects will use the same controls for that particular game as previously listed in this manual.

ESPAÑOL

GARANTIA LIMITADA A NOVENTA (90) DIAS

Active Enterprises Ltd. garantiza al comprador original (él que usa) que el cartucho de juegos "âction 52" no tiene ningún defecto. Esta garantía es válida por 90 días desde el día de su compra. Active Enterprises Ltd. reemplazará o reparará a su discreción cualquier cartucho defectuoso durante el período de vigencia de esta garantía.

COMO RECIBIR LA GARANTIA

Devuelva el articulo defectivos o directamente a:

ACTIVE ENTERPRISES LTD.
P.O. BOX N-9298
NASSAU, BAHAMAS

No devuelva el cartucho de juegos defectuoso directamente al detallista o donde lo compró. Usted será responsable por el franqueo del cartucho defectuoso. Adjunto al mismo envié el comprobante de compras. Esta garantía no se aplica al uso, o mal uso, negligencia, mal trato o rotura del cartucho de juegos. Active Enterprises no se responsabiliza de daños causados como resultado del uso, posesión o mal funcionamiento de dicho producto.

LIMITACIONES DE LA GARANTIA

No ningún otro tipo de reclamación deberá ser hecha a Active Enterprises.

EN ACUERDO A LAS REGULACIONES DEL FCC

Este equipo usa la frecuencia de la radio. Si no se instala o se usa adecuadamente siguiendo las indicaciones del fabricante puede causar interferencia a la recepción radial o televisada. Ha sido probado y obedece a los limites de las regulaciones de los equipos computarizados por la Clase B y está de acuerdo siguiendo las especificaciones de la Sección 3 de la Parte 15 de las regulaciones del FCC, las cuales están diseñadas a proveer protección razonable en contra de cualquier interferencia en la instalación residencial. Sin embargo, esto no garantiza que la interferencia no pueda ocurrir en una instalación en particular.

©COPYRIGHT 1993
ACTIVE ENTERPRISES LIMITED
DIRECHOS RESERVADOS Y EXCLUSIVOS

CÓMO COMENZAR

NOTA IMPORTANTE No es necesario presionar el botón de "RE-SET" para parar o interrumpir un juego antes que el mismo sea completado. Presione el botón de "START" (Pausa), luego presione el botón "C" en cualquier momento, durante cualquier juego Éste le mostrará el menú de juegos a seleccionar.

SIEMPRE ESTE SEGURO DE APAGAR EL INTERRUPTOR **OFF** CUANDO INTRODUCE O REMUEVE EL CARTUCHO DE JUEGOS.

1: Introduzca el cartucho de juegos en la consola.
2: Enciende el interruptor. Lo primera que aparece en la pantalla "Copyright" y usted verá la siguiente clasificación de juegos:

AMARILLO	=	EXPERT
VIOLETA	=	INTERMEDIATE
VERDE	=	BEGINNER
AZUL	=	2 PLAYER GAME
BLANCO	=	SPECIAL

Luego usted verá en la pantalla las letras de "ACTION 52" brincando.
3: Presione el botón "START" que le mostrará el menú principal.
4: Use el Botón "D" para mover el menú hacia arriba, abajo y hacia los lados. El menú consiste de seis (6) columnas que aparecerán en la pantalla a la vez que usted mueve el botón "D" hacia la izquierda o derecha.
5: Cuando el color del juego que usted desea seleccionar se hace más intenso apriete el botón "START" para comenzar su juego.

EN CADA JUEGO SE USA DIFERENTES BOTONES DE CONTROL. LOS EFECTOS Y USOS DE LOS DIVERSOS BOTONES SEÑALADOS EN LA FIGURA INFERIOR SON EXPLICADOS DETALLADAMENTE EN EL MANUAL POR CADA JUEGO.



LISTA DE JUEGOS
y
CLASIFICACIÓN

Clasificación: E= Experto, I= Intermedio, B= Novato, T= 2 Jugadores

JUEGO	CLASIFICACIÓN	JUEGO	CLASIFICACIÓN
1: Go-Bonkers	E	27: Dauntless	I
2: Darksyne	E	28: Force One	I
3: Dyno-Tennis	T	29: Spidey	I
4: Ooze	E	30: Appleseed	I
5: Star Ball	E	31: Skater	I
6: Sidewinder	E	32: Sunday D er	I
7: Daytona	E	33: Star-Evi'	I
8: 15 Puzzle	E	34: Air Command	I
9: Sketch	E	35: Shoot Out	I
10: Star Duel	T	36: Bombs Away	I
11: Haunted Hills	E	37: Speedboat	B
12: Alfredo	E	38: Dedant	B
13: Cheetahmen	E	39: G-Force Fighter	B
14: Skirmish	T	40: Man At Arms	B
15: Depth Charge	E	41: Norman	B
16: Minds Eye	E	42: Armor Battle	T
17: Alien Attack	E	43: Magic Bean	B
18: Billy Bob	E	44: Apache	B
19: Sharks	I	45: Paratrooper	B
20: Knockout	T	46: Sky Avenger	B
21: Intruder	I	47: SharpShooter	B
22: Echo	I	48: Meteor	B
23: Freeway	I	49: Black Hole	B
24: Mouse Trap	I	50: The Boss	B
25: Ninja	I	51: First Video Game	T
26: Slalom	I	52: Action 52 Challenge	Special
****BONUS SPECIAL**		53: Music Demo	Special
		54: Randomizer	Special

NOTA:
TODOS LOS JUEGOS DE DOS JUGADORES DEBERÁN TENER CONECTADO A LA CONSOLA DOS CONTROLES

JUEGO #1 GO BONKERS CLASIFICACIÓN:E NIVELES: 9

OBJETIVO

Eliminar cada nivel de los ladrillos de colores.

OBJETOS **DESCRIPCIÓN**



Pintura Brocha Ladrillo: Cambia la pelota al color de la brocha. Es indestructible. Pueda ser usada a su voluntad



Punto Verde Ladrillo: Es indestructible hasta que todas los otros ladrillos se eliminen. Ultima etapa para terminar el nivel.



Cruz Negra Ladrillo: Lo mato instantanéamente.



Ladrillo Entre Cruzado: Indestructible. Aparecen sólo para bloquear su camino en el juego.



Llave Ladrillo: Abre la cerradura. Sólo puede recoger una a la vez cuando la pelota es amarillo.



Cerradura Ladrillo: Abre cuando la pelota es amarilla y si usted tiene la llave.



Flecha Ladrillo: Invierte la dirección del control "D" al movimiento de la pelota. Para cambiarlo dele a la flecha ladrillo nuevamente.



Pelota Roja Ladrillo: Le da una vida adicional.



Signo de Interrogación: Se desempeña del tiempo 50% como la pelota roja y la otra mitad (50%) se desempeña como la Flecha Ladrillo. Tómese el riesgo.

SUGERENCIAS PARA JUGAR "GO BONKERS"

1: La pelota se moverá por si misma hacia arriba y hacia abajo. Usted puede controlor la pelota horizontalmente con los controles D. Sólo pueda tumbar los ladrillos que son del mismo color que la pelota.

2: La pelota comienza con el color verde. Usted puede tumbar todos los ladrillos verdes si la pelota cambia de color, porque no hay manera de cambiar la a verde excepto muriendo.

3: Según usted aumentará y la pelota se moverá más rápido. Usted comenzará el enfrentamiento con las Pelotas Negras Enemigas. Si usted les da usted morirá.

4: Según usted progrese los niveles serán más grandes que la pantalla física, sin embargo, la pantalla seguirá los movimientos de la pelota en estos casos.

5: Cada nivel tiene su tiempo límite. No será penalizado si el nivel le tomará más tiempo, pero ganará puntos extras por cada segundo que usted termine antes de su tiempo limite.

JUEGO #2 DARKSYNE — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Objetivo: Destruir todas las instalaciones enemigas en cada planeta. Usted está al mundo de la nave espacial más avanzada de la humanidad, Darksyne. Su misión es destruir todas los puestos enemigos en cada planeta, una a la vez.

SUGERENCIAS PARA JUGAR "DARKSYNE"

1: Maniobre usando las dagas. Evite el contacto con los proyectiles enemigos y corra hacia las paredes del cañón. Use las dagas centellantes por a el uso de combustible.
2: Use el escudo para protegerse de cualquier daño. Sea cuidadoso, usted tiene el combustible limitado y el uso del escudo quema el combustible con mayor rapidez.
3: Recoja los tanques de combustible extra y escóndalos en varios planetas. Recoja uno de ellos, y active su escudo sobre él.
4: Algunos planetas tienen una gravidad más poderosa y constantemente lo halan hacia ellos.

CONTROLES

D-Botón: Vira la izquierda y la direcha **C-Botón:** Dispara el "disruptor"
B-Botón: Dispara las dagas **A-Botón:** Activa el escudo

JUEGO #3 DYNO-TENNIS — CLASIFICACION:T NIVELES: 9

JUEGO DE DOS JUGADORES

Dos dinosaurios en un juego de ténis. La diferencia grande que ellos usan una pelota cavernícola! Mire a ver si usted logra derrotar su oponente en nueve encuentros.

CONTROLES

D-Botón: Vira la izquierda y la direcha.
C-Botón: Tire la Pelota (Cavernícola)

JUEGO #4 OOZE — CLASIFICACION:E NIVELES: 4

El niño Ooze está atascado en la caverna de Ooze. La única manera de salir de ella es encontrar TODAS las llaves en cada nivel sin ser capturado por el enemigo maléfico que patrulla la caverna.

CONTROLES

D-Botón: Mueve la izquierda y la direcha. Oprima abajo y gatea
C-Botón: Dispara la pistola **B-Botón:** Brinca

JUEGO #5 STAR BALL — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Use la palancas para mantener la pelota en la pantalla. Para anotar puntos extras recoja monedas y manzanas con la pelota. Destruya a sus enemigos corriendo sobre ellos. Avance al próximo colectando todas las bonificaciones y destruyendo todos los enemigos que pueda.

CONTROLES

D-Botón(Izquierda): Activa las palancas de la izquierda.
C-Botón: Activa las palancas de la derecha
A-Botón: Lanza la pelota

JUEGO #6 SIDEWINDER — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

En un vuelo de prueba en un nuevo y avanzado avión de tácticas, usted se encuentra atacando a aviones enemigos que lo quieren destruir. Siendo sólo un vuelo de prueba sus proyectiles no están cargados. Usted sólo tiene cañones de 50mm, y su ejecución de maniobra es superior. Los mismos lo ayudarán a salir de este lío. Destruya los aviones enemigos aliniándolos a su vista y disparándoles sus cañones. Tenga cuidado con los proyectiles de su enemigo. Usted los puede ver a distancia y habrá una advertencia. Sólo serán peligrosos cuandos estos sean del mismo tamaño de su nave.

CONTROLES

D-Botón: Mueva hacia arriba y abajo y hacia la izquierda y la direcha
C-Botón: Dispara sus canónes.

JUEGO #7 DAYTONA — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Objetivo: La meta es ganar todas carreras posibles, así aumentará sus ganancias monetarios y ganará la carrera final, "Daytona".
Entrada: Comenzará el juego con $3,700. Se le cobrará una cuota de entrada para participar en cada carrera. La cuota subirá según usted progrese en las otras carreras. Si se le acaba el dinero, el juego se acaba

SUGERENCIAS PARA JUGAR "DAYTONA"

1: Minimice su tiempo en las carreras. Evita otros automóviles y baje la velocidad al coger las curvas cerradas así mantendrá su auto en la carretera.
2: Si usted choca con un árbol votro automóvil su automóvil parará y usted deberá acelerar muevamente. Esto cuesta tiempo.
3: Cualquier daño a su carro le será deducido por lo tanto maneje cuidadosamente.

CONTROLES

D-Botón: Vira hacia la izquierda y la direcha **C-Botón:** Pedal para acelerar
B-Botón: Pedal de frenos **A-Botón:** Palanca de cambios

JUEGO #8 15 PUZZLE — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

El objetivo es poner todo los números en orden. El orden numérico comienza con los números 1, 2, 3 y 4 en el nivel de arriba. Los números 5, 6, 7 y 8 van en la segunda línea. Lo números 9, 10, 11 y 12 van en la tercera línea y los números 13,14 y 15 van en la línea de abajo.

CONTROLES

D-Botón: Escoge el número **C-Botón:** Mueve el número

JUEGO #9 SKETCH — CLASIFICACION:E

Use diferentes colores y tamaños de plumas para crear cualquier diseño. ¿Puede usted dibujar su caricatura favorita? ¿Puede usted encontrar la forma de hacer colores llamativos?

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia arriba y abajo y hacia la izquierda y derecha
B-Button: Cambia el color.
A-Botón: Cambia el tamaño. **C-Button:** Aguante hacia abajo para dibujar

JUEGO #10 STAR DUEL

CLASIFICACION:T
NIVELES: 9

Juego de dos jugadores. El objetivo es derrotar a su oponente antes que él lo derrota a usted. Maniobre usando las dagas. Use su escudo para protégerse de cualquier peligro. El uso de las dagas y el escudo quemo demasiado combustible por lo tanto utilicélos con cautela. Si se queda sin combustible su oponente lo destruirá fácilimente. Tenga cuidada también con la fuerza de gravidad la cual lo hala constantemente en una dirección.

CONTROLES

D-Botón: Mueva hacia arriba y abajo y hacia la izquierda y la derecha
C-Botón: Dispara el "disrupter"
B-Botón: Dispara las dagas **A-Botón:** Activa el escudo

GAME #11 HAUNTED HILLS

CLASIFICACION:E
NIVELES: 4

Tommy Tow está perdido en los montes encantados. Él debe encontrar la manera de salir de ellos, pero hay muchos enemigos que, desean mantenerlo ahí para siempre, pero con su arma- antorcha, el puede derrotarlos. Si él falla sólo uno de los diamantes através de su travesía él permanecerá en ese lugar y no se le permitirá salir de esa área. Si usted llega al final de un nivel y no puede avanzar al próximo es porque olvido un diamante por algún sitio. Debe virar a buscarlo. Recuerde, si usted **no** recoge todos los diamantes no podrá avanzar al próximo nivel. Tenga cuidado, con el esqueleto de la MUERTE. Él es el único enemigo que es invencible. Si lo ve, evítelo porque usted no lo puede destruir.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a Tommy hacia la izquierda y la derecha
C-Botón: Tommy golpea con su antorcha
B-Botón: Brinca

GAME #12 ALFREDO & THE FETTUCINNI'S

CLASIFICACION:E
NIVELES: 9

El fettucinni's y la pastas tratan de escapar de la ira de las salchichas y de las bolas de carne. los fídeos locos conjuntamente con sus primos los spaghetti's y los linguini's tratan de salirse del caldero donde están con las salchichas y las bolas de carne en una persecución "caliente". Usted debe amparar a la "pobre" pasta y ayudar Alfredo a salvarlos de la batalla en contra de esta revuelta. Recuerde, todas las salchichas y las bolas de carne son malas, de evitarlos antes que ellos lo agarren a usted y la pasta's.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a Alfredo hacia la izquierda y la derecha

JUEGO #13 CHEETAHMEN

CLASIFICACION:E
NIVELES: 4

Utilice a Aries, Apolo y a Hércules para encontrar a los cachorros chitas. Estos se encuentran escondidos debajo de unos arbustos en las ramas de unos árboles en la selva. Al pelear con los enemigos, Hércules les golpea, Apolo dispara la ballesta, y Aries pega con sus garras. Si pierde o falla uno de los cachorros no podrá avanzar al próximo nivel.

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda y la derecha, sube escaleras y enredaderas
C-Botón: Golpea, pega, o dispara la ballesta **B-Botón:** Brinca

JUEGO #14 SKIRMISH

CLASIFICACION:T
NIVELES: 9

JUEGO DE DOS JUGADORES

Objetivo: Cada jugador controla un ejército con unas misiones específicas; deben llevar una de sus piezas al cuartel general de los enemigos
Use el botón "D" para seleccionar el escenario de batalla. Las terrenos son:

Castaño = Montañas **Azul** = Agua
Verde = Llanos **Roja** = refugio nuclear

Presione "START" luego que el terreno elegido aparezca en la pantalla

SUGERENCIAS PARA JUGAR "SKIRMISH"

1: Cada jugador espera su turno para poner sus piezas en el campo de juego.
2: Las piezas pueden ser colocadas en cualquier sitio del tablero de juego, pero algunas piezas como los aviones no puedo ser colocadas en ciertos terrenos.
3: Proteja sus cuarteles generales colocando las piezas alrededor de él. Cuando todas las piezas han sido colocadas el juego comienza.
4: Cada pieza tiene diferentes rangos. Ciertas piezas no pueden moverse sobre ciertos terrenos. Solamente las piezas que pueden volar pueden ser movidas sobre sus propias piezas y el agua. Nada puede ser movido sobre el refugio nuclear.
5: Cuando una pieza es movida a un cuadrado ocupado por una pieza enemiga la pantalla agranda el cuadrado, y las dos piezas pelean por su control, atacándose hasta que una destruya a la otra.
6: Cada pieza tiene diferentes fortalezas y fallos. Por ejemplo, el tanque se mueve lentamente, pero está armado y hace un daño desolador cuando golpea una pieza enemigo. ***Sólo los aviones o helicópteros pueden volar sobre los árboles.***
7: El juego se acaba cuando un jugador mueve una pieza a los cuarteles oficiales del enemigo.

CONTROLES

D-Botón: Mueva el selector hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Sube o baja las piezas. Dispara las armas en combate
B-Botón: Pone las piezas donde se encontraban permitiendo la selección de otra pieza.

JUEGO #15 DEPTH CHARGE

CLASIFICACION:E
NIVELES: 9

Usted es el capitán del crucero ASW. ;Submarinos poco amigables habitan las aguas! No corra riesgos; dispare minas a todos los submarinos y evite su proyectiles letales.

CONTROLES

D-botón: Mueve el crucero hacia la izquierda y la derecha.
B-botón: Dispara o suelta las minas

JUEGO #16 MINDS EYE — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Objetivo: Descubrir todos los cuadrados que no tengan bombas debajo de ellos.

SUGERENCIAS PARA JUGAR "MINDS EYE"

1: Resuelva o calcule donde se encuentran las bombas. Use los números que aparecen en los cuadrados al descubierto. Cada número de las bombas colindantes al cuadrado horizontal, vertical, o diagonal. Si no hay número en el cuadrado entonces no hay bombas colindantes al mismo.

2: Recuerde donde se encuentran los cuadrados con bombas y pongáles una señal o marca.

3: Cada nivel comienza permitiéndole escoger un número de suposiciones. Esta le deja saber que hay debajo del cuadrado sin el riesgo de morir. Estas suposiciones son de ayuda al comienzo de cada nivel cuando los cuadrados no están cubierto, o los números no muestran suficiente información para proceder.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el selector hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Descubre el cuadrado seleccionado
B-Botón: Marca/no marca el cuadrado **A-Botón:** Usa la suposiciónd o adivinanza

JUEGO #17 ALIEN ATTACK — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Usted debe derrotar al forastero en su intento de adueñarse de su mundo. Muevase rápido y dispare en línea recta o ellos lo agarrarán a usted.

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara su pistola láser

JUEGO #18 BILLY BOB — CLASIFICACION:E NIVELES: 9

Intente de matar a los malos antes que ellos lo maten a usted.Solamente tiene una cantidad limitada de balas. Dispara rápido y en línea directa

CONTROLS

D-Botón: Mueve el alcance de su pistola hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara la pistola

JUEGO #19 SHARKS — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

De pronto usted se encuentra que está en un área infectada por tiburones mientras bucea en aguas no registrados. ;Tiene sólo una salida matar o que lo maten! Recuerde sólo puede disparar un arpón a la vez.

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara el arpón

JUEGO #20 KNOCKOUT — CLASIFICACION: T NIVELES: 9

JUEGO DE DOS JUGADORES

Golpée rápido y fuerte y derrotará a su oponente. Brincar lo ayudará a usted azafarse de su oponente en caso que él lo cogiése. Sólo el mejor hombre ganará las nueves entradas.

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda y la derecha
C-Botón: Golpée **B-Botón:** Brinca

JUEGO #21 INTRUDER — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

Usted se encuentra atrapado en un laberinto con paredes electrificadas. Escapar de la trampa es muy difícil porque hay unos robots cazadores que quieren capturarlo. ¿Puede usted eliminar estos robots y encontrar la salida del laberinto?

CONTROLES

D-Botón: Lo mueve hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara unos clavos largos electrificados

JUEGO #22 ECHO — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

Objetivo: Repita exactamente las secuencias que serán jugadas automáticamente por la consola.

Al usted presionar el botón de comenzar "START". Presione el botón y usted podrá jugar la secuencia de luz acabada de jugar automáticamente. Recuerde, jugar una luz a la vez. Al seleccionar la primera luz presione los botones A, B o C para entrar en su selección. Los secuencias se moverán mas rápidas y serán más largas y difíciles al usted avanzar en los niveles.

CONTROLES

D-Botón: Mueve las luces hacia la izquierda y la derecha
A, B, C-Botones: Entra a la luz seleccionada

JUEGO #23 FREEWAY — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

La familia de Spike se ha mudada a una nueva casa, pero dejaron algunas casa en la otra casa; todos los juguetes de Spike. Ayude a Spike a ir y a venir a salvo através del expreso cargando sus huesos, pelotas y "frisbees" a su nueva casa. Spike sólo puede llevar un juguete a la vez.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a Spike hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #24 MOUSE TRAP — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

Marty, el ratón, ha encontrada el paraíso para ratones. Alguien ha dejado pedazos de queso en el piso. Marty recogerá todos los pedazos de queso antes que sus enemigos, los gatos lo capturen.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a Marty hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #25 NINJA — CLASIFICACION: I NIVELES: 9

Esta será la última y mejor prueba para su especializado y entrenado Ninja. ¿Puede usted escapar del templo del mal en el mundo de Warlord? Centenares de miñonas se interponen entre usted y su libertad.

CONTROLES

D-Botón: Mueve al Ninja hacia la izquierda y la derecha
C-Botón: Lanza estrellas Ninjas mortíferas
B-Botón: Ejecuta un increíble salto Ninja

JUEGO #26 SLALOM
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Rete su propia persona en las montañas de Aspen. Trate de esquiar monte abajo en las empinadas montañas sin darle a ningún árbol.

CONTROLES

D-Botón: Mueve al esquiador hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #27 DAUNTLESS
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Usted es piloto de la segunda Guerra Mundial II. Está en camino de una misión muy peligrosa. Elimine al enemigo que vea através de las nubes. ;Evite chocar en el aire y el fuego de sus enemigos!

CONTROLES

D-Botón: Mueve su avión hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara su ametralladora

JUEGO #28 FORCE ONE
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Usted es parte de una fuerza espacial interplanetaria llamada "Force One". Su misión es destruir al enemigo los cuales están tratando destruir la tierra. Tenga cuidado con el enemigo; lo mismo le puede disparar por a frente que por la espalda.

CONTROLES

D-Botón: Mueve su nave espacial hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara cañones láser.

JUEGO #29 SPIDEY
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Spidey ha sido atacado por unos insectos los cuales quieren robarle su comida. Él debe comerse todas sus moscas antes que los otros.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a Spidey hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #30 APPLESEED
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Algo extraño ha ocurrido en el huerto de las manzanas. Todas se están cayendo. Usted puede ayudar al agricultor a poner todas las manzanas dentro de la cesta. Tenga cuidado, las manzanas lo pueden sacar del juego.

CONTROLES

D-Botón: Mueve al agricultor hacia la izquierda, y la derecha

JUEGO #31 STREET SKATER
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

La patineta es el juego favorito en las playas. Impresione a la gente mientras los esquiva y colecta los radios portátiles. No choque con los pelotas de playa o los animales pequeños si no estallará.

CONTROLES

D-Botón: Mueve al patinador hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Hace al patinador saltar los objetos

JUEGO #32 SUNDAY DRIVER
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Es domingo por la tarde y usted maneja en el expreso. El tránsito esta congestionado y hay algunas conductores manejando descuidadamente. Tenga cuidado que no vaya a chocar con algún carro o camión

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda, y la derecha

JUEGO #33 STAR EVIL
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Un piloto en una nave espacial resplandeciente va através de uras cavernas torcidas hechas por el hombre. Su única esperanza es matar a todas los enemigos. Debe evitar especialmente las paredes de las cavernas.

CONTROLES

D-Botón: Mueve su pistola hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara sus lásers.

JUEGO #34 AIR COMMAND
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Usted es piloto en la segunda guerra mundial (WWII). Vuela sobre territorio enemigo para regresar a su casa. Debe evitar a toda costa los naves enemigas las cuales tratan de derribarlo. Debe usted derribarlos primero.

CONTROLES

D-Botón: Mueve hacia la izquierda, y la derecha
C-Botòn: Dispara sus cañones.

JUEGO #35 SHOOT OUT
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Usted tiene en la mano un-revólver. Usted tiene amuniciones y tiempo limitado. Trate de tumbar cuantos blancos pueda según ellos zumbar al pasar.

CONTROLES

D-Botón: Mueve su pistola hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara la pistola

JUEGO #36 BOMBS AWAY
CLASIFICACION: I
NIVELES: 9

Usted es un soldado dentro del territorio enemigo. Usted está solo y ha sido separado de su batallón. Usted debe salvarse. Corra lo más rápido que pueda. Evite las bombas de fuego las cuales están dirigidas a usted.

CONTROLES

D-Botón: Le permiten correr lento o rápido.
C-Botón: Brinca

JUEGO #37 SPEEDBOAT
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted está en una competencia de botes de carreras. Compite contra el reloj para llegar al final de la competencia. Evite ciertos obstáculos que se encontrará en su camino.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el bote hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGA #38 DEDANT
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Los insectos tratan de invadir el hormiguero. Ayuda a las hormigas a defender su hogar. Lance piedras de arena a los invasores. Evite las arañas gigantescas, sus piedras de arena no la hacen daño.

CONTROLES

D-botón: Mueve la hormiga hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-botón: Dispara las piedras de arena.

JUEGO #39 G-FORCE FIGHTER
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

;Usted ha robado la única nave espacial enemiga existente! Usted debe regresar a su casa con su premio, pero legiones de guerreros enemigas harán todo lo posible por detenerlo.

CONTROLES

D-botón: Mueve la nave espacial hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-botón: Dispara sus rifles

JUEGO #40 MAN AT ARMS
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted es el último caballero de la Mesa Redonda. Fuerzas enemigas lo atacan. Su deber es evitar que el enemigo, suba las paredes.

CONTROLES

D-botón: Mueve el caballero hacia la izquierda, y la derecha
C-botón: Dispara la ballesta

JUEGO #41 NORMAN
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted está en el mismo centro de "Desert Storm" y los tanques enemigos están por dondequiera. Usted le debe disparar primero antes que ellos le disparen a usted. Trate de matar a Hosain mientra él camina. Así ganará puntos extras.

CONTROLES

D-botón: Mueve su tanque hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-botón: Dispara sus cañones

JUEGO #42 ARMOR BATTLE
CLASIFICACION: T
NIVELES: 9

Juego para dos jugadores donde su tanque debe destruir al tanque de su oponente. Vigile las condiciones del tiempo. El viento podrá alterar la trayectoria de las granadas que usted dispara.

CONTROLES

D-botón: Mueve su tanque hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-botón: Dispara sus cañones

JUEGO #43 MAGIC BEAN
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Jack plantó un frijol mágico, y la planta ha crecido. Él debe llegar a la cima de la planta donde se encuentra el castillo de los gigantes. Jack debe evadir todas las cosas que el gigante le tira para sacárselo del medio.

CONTROLS

D-botón: Mueve a Jack hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #44 APACHE CHOPPER
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted está al mando de la nave guerrera Apache. Viaja através de un desfiladero estrecho. Destruya cualquier avión-tanque, y helicóptero que vea. Tenga cuidado y evite las paredes del desfiladero.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el helicóptero hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara el canón de Apache Vulcan.

JUEGO #45 PARATROOPER
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted es un agente en territorio hostil. No tiene ningún tipo de ayuda. Sólo usted podrá atrevesar las líneas enemigas. Evite ser descubierto e interrogado por los operativos destructivas del enemigo.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el paracaidista hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara la rifle.

JUEGO #46 SKY AVENGER
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Su helicóptero está en una misión de reconocimiento. Destruya todos los aviones y helicópteros enemigos. Sus tropas de tierra esperan por usted.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el helicóptero hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo

JUEGO #47 SHARP SHOOTER
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted está en un carnaval de galerías de tiro y se han vuelto locos. Los blancos marchan hacia abajo tratando de alcanzarlo. Elimínelos antes que ellos lo destruyan a usted.

CONTROLES

D-Botón: Mueve el personaje hacia la izquierda, derecha,
C-Botón: Dispara armas hacia la izquierda, derecha,

JUEGO #48 METEOR
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Las caras de la ciudad lunar están condenadas a una lluvia de meteoros. Lo único que puede salvar la ciudad de los meteoros es una pequeña nave espacial. Elimine todos los meteoros, y regresará a su pueblo ha salvo.

CONTROLES

D-Botón: Mueve su nave hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara meteoros destruyendo bolas de fuego.

JUEGO #49 BLACK HOLE
CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Usted está atrapado en un torbellino gravitacional del hueco negro en la profundidad del espacio, de pronto su nave es atacada por naves forasteras. El plan de los forasteros es pararlo y así conocer sus secretos.

CONTROLES

D-Botón: Mueve su nave hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara cañones láser.

JUEGO #50 THE BOSS

CLASIFICACION: B
NIVELES: 9

Una pandilla de lagartos están libres. La pandilla tiene bolsas de dinero ocultas en un escondite. Ayuda a su jefe a colectar todas las bolsas de dinero antes que los pandilleros lo capturen.

CONTROLES

D-Botón: Mueve a su jefe hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo
C-Botón: Dispara el arma de su jefe.

JUEGO #51 1st VIDEO GAME

CLASIFICACION: T
NIVELES: 9

JUEGO PARA DOS JUGADORES

Es una buena manera de comenzar la locura en el mundo de juegos de video. El "Pong" es el predecesor de todos los juegos de video.

CONTROLES

D-Botón: Mueve la palanca hacia arriba y abajo

JUEGO #52 ACTION 52 CHALLENGE

NIVELES: 46

Descubra el magnífico jugador que usted es de juegos de videos. Seleccione al azar el nivel de dificultad entre la variedad de cuarenta-seis (46) juegos en el cartucho de juegos "Action 52". Lo retamos que complete los 46 niveles que contiene este juego.

CONTROLES

Todos los controles trabajan de acuerdo al juego que usted ha seleccionado al azar.

MUSIC DEMO

Este fantástico BONUS de demostración le permite escuchar todos las diferentes canciones, músicas, y efectos de sonidas usados en los diversos juegos de "Action 52".

CONTROLES

D-Botón: Cambia la canción o el número del efecto
A-Botón: Selecciona la canción
B-Botón: Selecciona los efectos de sonido

RANDOMIZER

Otro BONUS del cartucho de juegos de "Action 52". La computadora seleccionará al azar varios juegos dentro del cartucho de juegos para que usted lo juegue.
Dependiendo el juego que la computadora le seleccione serán los controles a usar.