

FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregado a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo.

Tras una de sus últimas «Fiestecitas» y puesto a los mandos de su nave en no muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogorza a jugar contra los meteoritos.

Evidentemente su diversión no podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Ternat donde se halla la base enemiga de KALDAR.

Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite no le iban a recibir muy amigablemente.

Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que aunque no pudiera parecerlo es uno de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:



- 1.- OVOIDOIS: Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.



- 2.- ROBOTS VIGIA: Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu laser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.



- 3.- HORMIGOIDES: Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica.



4. **KOPTOS:** Derivación genética de los **AKAELONES** de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.



5. **SNACKERS:** Son una tribu mutante de serpientes que tienen su habitat en los pozos de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.

Además tendrás que ir atravesando las fosas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.

Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.

Laser: Ponte en posición de fuego agachandote y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:

Cargarla de energía.

Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordaje nos lo indique.

La base tiene tres niveles más un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: **ROJA**, código RO, **VERDE**, código VE, **AZUL**, código AZ y **BLANCA**, código BL.

Existen 16 terminales del computador central **MICRODIGITAL BN 2003** desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [\mathcal{N}] y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despegas y... Ten un buen viaje de regreso a casa.

!!! BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE



1-**MICROSONDAS:** Vigilan todas los niveles de la base en busca de posibles intrusos.



2-**GABARDA-ROBOTS:** No te fies parecen humanos, pero son asesinos fríos como el acero.



3-**MORADORES:** Son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Solo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás.

Puñetazo: Tecla de función y adelante.

Patada: Directamente tecla de función.

Laser: Agachate y tecla de función.

Ascensores: Paneles de suelo mas oscuros, sitúate sobre ellos y pulsa arriba o abajo.

Cadenas y argollas: Salta para agarrarte a ellas.

Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo.

Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos.

Teclar ordenadores: Pulsa arriba cuando estás a su lado.

CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles.

Joystick compatible).

ARRIBA/SALTO



IZQUIERDA

DERECHA

ABAJO/AGACHARSE

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: EMILIO SALGUEIRO

GRAFICOS: LUIS RODRIGUEZ

PANTALLA: JAVIER CUBEDO

MUSICA:

JAVIER Y MANUEL CUBEDO

ILUSTRACION: ENRIQUE VENTURA

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ENRIQUE VENTURA POR SU INESTIMABLE COLABORACION.

GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo o defecto de fabricación "gratuito" o a cargo. La garantía "in situ" en el taller de su producto puede desactivarse si se agotan las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a lo más elevado niveles de calidad técnica. Por favor, sea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultades en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a: **DYNAMIC PZA DE ESPAÑA, 16 TORRE DE MADRID, 28011**

A vue la de correo e inventarios y/o nueva cop a totalmente gratis

PROGRAMADORES

¿Has hecho algun programa? ¿Eres diseñador grafico? Animado envia tu trabajo en una cassette y recibiras nuestra respuesta

COPYRIGHT 1987 DYNAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION PREVIA POR ESCRITO DE MICRODIGITAL SOFT, S.A. DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K. + SPECTRUM con la salida EAR del cassette

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.

4. Tecla LOAD y pulsa ENTER (INTRO).

5. Presiona PLAY en el cassette.

6. El programa se cargará automáticamente.

7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Seleccióna con el cursor la opción 4B BASIC y pulsa INTRO.

2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K. + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).