

HUMAN KILLING MACHINE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD "" y ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y luego PLAY en el cassette.

CONTROLES

CBM 64/128:

Jugador 1: puerta 2; jugador 2: puerta 1.

Spectrum 48/128K

Jugador 1: Joystick 2 Kempston o Sinclair.

Jugador 2: Joystick 1 Sinclair.

Amstrad CPC:

Q: Arriba.

A: Abajo.

P: Derecha.

O: Izquierda.

@: Disparo.

S: Opción joystick.

El jugador controla el juego de la siguiente manera:

| <u>Joystick</u> | <u>Resultado</u> |
|--------------------|--------------------------------------|
| ABAJO | Agacharse |
| ABAJO & DERECHA | Agacharse e inclinarse hacia delante |
| ABAJO & IZQUIERDA | Agacharse e inclinarse hacia atrás |
| DERECHA | Avanzar |
| IZQUIERDA | Retirarse, apartarse |
| ARRIBA | Salto |
| ARRIBA & IZQUIERDA | Salto mortal hacia atrás |
| ARRIBA & DERECHA | Salto mortal hacia delante |

El jugador da patadas y puñetazos pulsando y soltando el botón DISPARO con los siguientes efectos:

| | |
|--------------------|---------------------------|
| ABAJO & DERECHA | Agacharse y patada |
| ABAJO | Agacharse y puñetazo |
| ABAJO & IZQUIERDA | Patada con giro, agachado |
| DERECHA | Patada |
| NEUTRAL | Puñetazo |
| IZQUIERDA | Patada con giro |
| ARRIBA & DERECHA | Patada al aire |
| ARRIBA | Puñetazo al aire |
| ARRIBA & IZQUIERDA | Patada al aire con giro |

Nota: Cuanto menor sea el tiempo que está el botón DISPARO presionado, más fuerte será la patada.

La dirección del joystick puede ser modificada mientras saltas, aumentando así la variedad de movimientos.

© U. S. Gold

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo
De este programa sin la autorización expresa escrita de
ERBE Software S. A.

Distribuido en España por **ERBE Software S. A.**
Núñez Morgado, 11 – 28036 – Madrid