

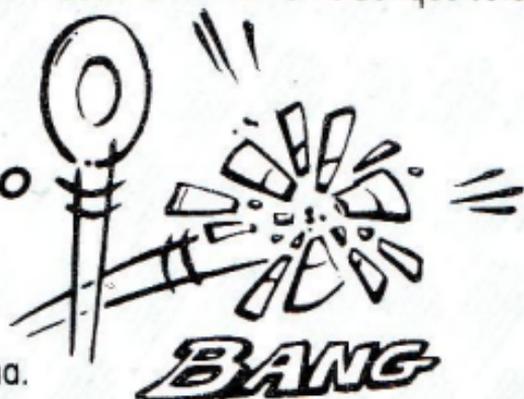
MENU

Desde el principio puedes seleccionar cualquiera de las dos partes que tiene el juego por medio del disparo. También si lo deseais podeis jugar dos personas simultáneamente aunque sólo en la segunda parte.

PARTES DEL JUEGO

PRIMERA PARTE:

Tiro al plato y a la diana.



Surgirán platos hasta un número total de 12, de los cuales habrás de acertar 6 si quieres pasar a las dianas. Dispones de 3 disparos para cada dos platos por lo que tu efectividad ha de producirse de una forma regular. Una vez hayas destruido 6 o más platos comenzarán a aparecer dianas hasta un total de 7. Tu objetivo es alcanzar al menos a 3 de ellas. Aquí solo dispondrás de un disparo para cada diana que surja. Si consigues tu objetivo final, la fase se reinicia aunque el grado de dificultad aumentará.

SEGUNDA PARTE

La defensa del asado.



Encontrarás en la pantalla un jugoso pollo que será atacado sin piedad por arañas que, silenciosas, bajan por su tela. También por voraces avispas que surgen de todas partes. Tu misión consiste en defender el ave de tan brutales ataques con tu superpistola.

Cuando un insecto se pose en el pollo absorberá su sustancia con increíble voracidad.

El juego habrá terminado cuando el animal haya sido completamente devorado y no tengas ante ti más que un manojito de huesos.

Cada vez los insectos serán más numerosos y más voraces, no dejes que sacien su apetito a tu costa.

Si optais por jugar dos a la vez vuestra misión será la misma aunque podréis repartiros el trabajo. Vigilad bien y no perdais de vista a la temible tarántula que, aunque os dará más puntos, devorará el pollo con mucha mayor velocidad.

Recuerda que las dos partes son independientes. NO es necesario que termines la primera para acceder a la segunda.



LECTURA DEL MARCADOR

Durante la primera parte en la zona izquierda del marcador podrás encontrar los puntos que llevas. Debajo de esto el número de platos que van saliendo. En la zona de la derecha aparecerá el número de platos que vas acertando debajo de lo cual verás las dianas que aparecen (en blanco) y las que consigues derribar (en rojo).

Durante la fase de las dianas el indicador de número de platos mostrará el tiempo que tardas en hacer blanco: Cuanto menos tiempo más puntos. En el centro podrás ver un indicador digital de la trayectoria del plato.



Durante la segunda parte en el marcador simplemente verás los puntos que vas consiguiendo y si sois dos jugadores tendréis un marcador para cada uno.

Si un insecto recibe dos disparos simultáneamente el ordenador asignará los puntos a ambos jugadores.

ENEMIGOS



Como podrás suponer en la primera parte tus enemigos, si se les puede considerar como tales, son inocentes platos y dianas.

Pero tus enemigos de la segunda parte ya no son tan inocentes:

1. CHIKENN FORDDINER, que así se llama la temible avispa que pulula incesantemente cerca de nuestra preciada cena. Su voracidad es desconocida si quieres comprobarlo déjala pasar, aunque sinceramente no es recomendable.

2. ITING ESPAIDER es el nombre de la tarántula que una y otra vez verás acechar nuestro pollo. No le des el más mínimo respiro ya que en sólo unos segundos será capaz de comerse el pollo entero. Nunca la infravalores: es si cabe, más brutal que nuestra amiga Chikenn.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Pedro Sudón
GRAFICOS: J. Cubedo y J. Azpiri
ILUSTRACION: VEINTINUEVE UNO
PRODUCIDO POR: Victor Ruiz

NOTA: Ajusta los mandos de contraste y brillo de tu televisor o monitor hasta que el funcionamiento de tu pistola sea óptimo. (El negro del fondo de la pantalla debe ser negro absolutamente. El resto de los colores brillantes.)
La luz ambiental no debe reflejarse sobre la pantalla



GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo y defectos de fabricación, gratis, con el coste de envío. Si el producto no funciona correctamente, será reparado o sustituido por uno nuevo de igual precio. Este programa está financiado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si, por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DYNAMIC PZA. DE ESPAÑA, 19. TORRE DE MADRID, 27.5
28002 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una casette y recibas nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIOFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL LOGICAL SOFT. S. A. DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT. S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K. +
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. Teclée 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 el volumen

SPECTRUM + 2

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K. + (Ten en cuenta que en el + 2 está ya ajustado el volumen)

GENERAL

29

UNO S.A.