

MAD GAMES PRESENTA:

Flash Gordon

EL OBJETIVO DEL JUEGO

¡Venticuatro horas para salvar el Mundo!. El malvado Ming apunta a la Tierra con sus misiles destructores de planetas. Para evitar que él destruya la vida tal como la conocemos, tú has de tomar el papel del superhéroe Flash Gordon y frustrar su cobarde plan.

Ming debe morir si la Tierra quiere sobrevivir. El lleva consigo los controles de los misiles y sólo destruyendo éstos puedes esperar un triunfo. El principio de tu misión no ha ido bien. Tu nave ha chocado en medio de la Jungla del planeta de Ming y, en vez de un sencillo combate de naves y una buena dosis de bombardeo orbital, para resolver el problema tendrás que hacerlo de la manera difícil.

Si puedes encontrar la Caverna del Príncipe Barin, él puede que te ayude. Por lo menos te proporcionará un medio de transporte para alcanzar a Ming. Primero tendrás que ganarte su respeto, y eso no será fácil. Después de todo no se sobrevive en el Mundo de Ming recogiendo Flores y ositos de peluche.

Asumiendo que hayas resuelto todo lo anterior, el reto final será interceptar a Ming y a sus robots guardianes y hacerlos desaparecer antes que puedan disparar los misiles. Los guardianes pueden volar, están fuertemente armados y, decididamente, no son miembros del Club de Fans de Flash Gordon. Sus planes contigo son cortos pero espectaculares.

Uno de los principales problemas es que no dispones de mucho tiempo. En venticuatro horas la Tierra será humo si no le puedes hacer algo malo a Ming. Cada segundo cuenta...

COMO JUGAR

Debido a la enormidad de tu tarea, el juego se carga es tres partes. Sigue las instrucciones de carga cuidadosamente para seguir tu camino en el argumento del juego. No se pueden cargar las secuencias posteriores sin haber completado las anteriores. Las tres secuencias son:

1) Jungla: Camino por entre la maleza hacia las Cavernas de Barin. Hay barrancos que saltar, munición que recoger, esqueletos de gorilas y otras cosas asquerosas que evitar o destruir. Lo mismo que cuando trabajas donde estés, marcha en soledad.

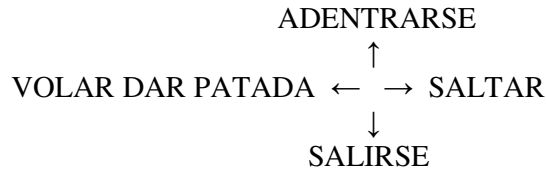
2) Barin: Para ganar el respeto del Príncipe tendrás que derrotarle en un pequeño y ¿amistoso? combate cuerpo a cuerpo. Si le vences se te darán instrucciones y una Cohete-Cicleta para atrapar a Ming.

3) Persecución en Cohete-Cicleta: Convenientemente acomodado en la máquina de Barin, tienes que perseguir a Ming utilizando los instrumentos de abordaje, cuidándote de la guardia, de un campo de minas y de las Puertas de Energía en tu camino. Si consigues acercarte lo suficiente tendrás la oportunidad de poner fin a Ming el Implacable.

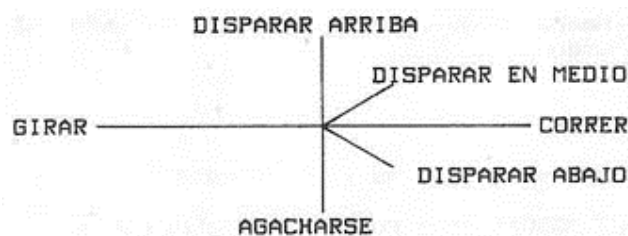
CONTROLES Y CONSEJOS

1) En la Jungla (Ver Fig. 2 de la portada): Debajo de la Jungla, a la derecha, está el reloj que te recuerda el tiempo que te queda para completar tu trabajo. Cada vez que recibas un golpe el reloj correrá una cierta cantidad de tiempo, dependiendo de lo importante que haya sido.

Debajo está tu cargador mostrándote cuántos disparos te quedan. A la izquierda hay una guía de cómo las áreas encajan (tendrás que trabajar en esto tú mismo). Intenta permanecer en pie lo suficiente para hacer un mapa de los alrededores. En los cruces te podrás mover adentro y afuera de la pantalla pulsando el botón de fuego y moviendo el control en la dirección que quieres ir. Los otros controles son:



Con Fuego Pulsado



Con Fuego SIN Pulsar

Las direcciones son relativas al sentido de movimiento del jugador, por ejemplo: los controles se invierten cuando el jugador se dá la vuelta.

El hacerse un mapa es realmente vital para tener éxito en esta primera fase del juego. Las marcas del terreno no se repiten así que toma buena nota de ellas. Las flechas son inútiles, señalan la dirección en que está la caverna de Barin.

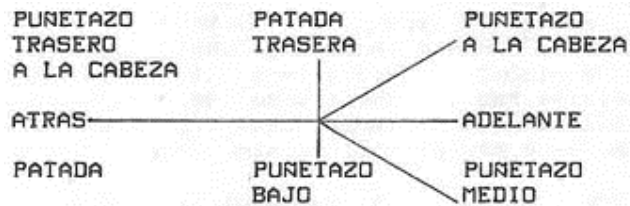
No todo lo que intenta atacarte tiene que ser destruido, algunas cosas pueden ser esquivadas, saltadas o pateadas. Si vas disparando sobre todo lo que se mueve tendrás que hacer muy buen uso de tus municiones que sólo pueden ser usadas una vez,

2) Combatiendo Contra Barin (Ver fig. 3 de la portada): Debajo de las dos figuras que combaten hay un estado del juego, mostrado como una competición de Socratira. Indica lo cerca que está Barin o Flash (a la izquierda) de la victoria.

La victoria se consigue golpeando a Barin más veces que él, suena simple pero inténtalo. Hay un cierto número de movimientos disponibles controlados por:



Botón de Fuego Pulsando



Botón de Fuego SIN Pulsar

Otra vez las direcciones son relativas al sentido del jugador y se invierten cuando gira.

Lo mejor, el pelear por ráfagas retrocediendo si Barin empieza a ganarte, no será fácil pero no hay manera de conseguir una victoria rápida. Aprende los movimientos y usa combinaciones de éstos para confundir. Cuanto más dure el combate mejor será para tí, Barin empezará a cansarse y será menos ágil. Se cauto al principio, intenta perder cuanto menos terreno como sea posible mientras Barin esté fuerte.

3) En la Cohete-Cicleta: En el panel de control se indica la dirección de la Puerta de Energía (línea superior). Muévete de izquierda a derecha para centrar el indicador. Las graduaciones bajo los lados de la pantalla muestran la fuerza de tu escudo. Cuanto más netas mejor. Cuando destellen las dos luces cuadradas Ming está a tu alcance. ¡Dispara!.

El joystick control controla tus movimientos y el disparo. De izquierda a derecha mueve la Cohete-Cicleta. Arriba y abajo controla los disparos, para alcanzar la velocidad máxima hay que deshacerse de un cierto número de guardianes. Cada uno que pasa se hace más difícil el siguiente.

Una vez que hayas conseguido velocidad, orientate hacia las Puertas de Energía para obtener un buen nivel de energía. Este ha sido tristemente vaciado por los robots guardianes bombardeándote.

Aparece una pequeña dificultad más en la forma de un Minicampo. Ming está tras él. Todo lo que tienes que hacer es dirigirte a través de él sin golpearte con nada. Cada contacto te rebaja la energía. Si desafías al triunfo de la adversidad y todo eso, podrás echar un vistazo sobre Ming destellando sobre su Cohete-Cicleta. Trátalo con cuidado porque dispara hacia atrás de una manera particularmente eficiente.

¿Hecho todo?. Bien - Has salvado el Mundo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Las habituales de tu Ordenador:

COMMODORE 64 - Pulsa SHIFT y RUN/STOP
 SPECTRUM - Pulsa LOAD"" y ENTER
 AMSTRAD - Pulsa CTRL y ENTER pequeña
 M.S.X. - Teclea LOAD" CAS: y pulsa RETURN



DRO SOFT

Fudadores, 3 - Bajo
28028 - MADRID
Teléf. (91) 255 45 00 / 09

1MT035