

# 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