

AMAZON WOMEN

SPECTRUM

Un avión se estrella en las profundidades de la jungla amazónica. Sólo sobreviven una mujer (Lady Wilde) y su hija. Cuando se despierta después del accidente Lady Wilde busca a su hija entre los restos del aparato, pero no la encuentra. Dándose cuenta de que alguien se ha llevado a su hija, se adentra en la jungla para buscarla y rescatarla. No se podía imaginar las terribles experiencias que le esperaban, al enfrentarse con la LEYENDA DE LAS AMAZONAS.

CARGA

Escribe LOAD"" y pulsa ENTER. Cuando se termina la carga, empezará el juego automáticamente, con la presentación del menú siguiente:

PRESS

1. KEYBOARD
2. KEMPSTON JOYSTICK
3. SINCLAIR JOYSTICK

Una vez elegido, bien el teclado (pulsa el 1), bien un joystick con interface Kempston (pulsa el 2), o con interface Sinclair (pulsa el 3), la primera pantalla aparecerá y te indicará PRESS 'S' to START (pulsa la tecla S para comenzar).

AMAZONAS: Estas mujeres están presentes en todas las zonas. Tienen una inteligencia flotante, dentro de unos límites que dependen del número de la zona en curso.

Hay tres tipos de armas: palos, espadas y hachas. No verás las espadas hasta la zona cuatro, ni las hachas hasta la zona ocho.

Una vez que hayas matado a una Amazona, puedes coger su arma. Para hacerlo, agáchate usando la tecla correspondiente, hasta que tu arma esté aproximadamente encima de la suya, y estando en esa posición, pulsa la tecla de retroceso.

Tendrás 10 puntos por cada golpe que aterrice en una Amazona y 10 multiplicado por la inteligencia si la matas.

PICADORES: Los picadores aparecen en la zona dos y siguientes y se pueden evitar así:

La primera pica se tirará hacia el jugador (IZQUIERDA), al aparecer totalmente la planta en la pantalla principal. La pica irá alta o baja, y tendrás que saltar o agacharte, según el caso. La segunda pica te la tirarán por detrás (DERECHA), al llegar el jugador al borde izquierdo de la zona de juego. El jugador debe seguir andando, y justo antes de que le llegue la pica, dar un salto adelante. Esto es válido tanto para tiros altos como bajos, pero hay que practicar. Tendrás 500 puntos por cada pica que evites.

FLECHAS: Hay flechas en todas las zonas. Aparecen entre las peleas con las amazonas, pero no si estás cerca de un dragón o de un picador. Se lanzan desde la derecha o la izquierda, y pueden ser bajas o altas. Debes saltar o agacharte, según el caso.

PUNTUACION:

100 puntos por evitar una flecha.

200 puntos si una flecha da en una Amazona.

DRAGONES: Sólo aparecen en la zona siete y superiores. Surgen de pequeños montículos al acercarte. No intentes pasar de largo, ya que si lo tocas, morirás instantáneamente, incluso si el dragón se estuviera muriendo. Estando en posición agachada, no estás en peligro, y además puedes atacar al dragón. Ten cuidado al atacarle, ya que si te caza con su llamarada, perderás mucha fuerza. También puedes darle un golpe en la cabeza, que causa más daño pero es más peligroso. Una punzada frontal no le hará efecto alguno. Cuando muere el dragón o el jugador, el dragón desaparece hacia su guarida. Mientras luchas con el dragón, el indicador de fuerza de las amazonas mide la fuerza del dragón.

PUNTOS: 1.000 puntos por matar un dragón.

TERMINAR: Hay tres maneras de terminar la partida:

1. PULSA 'Q' para terminar en cualquier momento (y volver a empezar).
2. Perdiendo todas tus vidas.
3. Llegando al final de la zona 10.

VIDAS: Empiezas con cuatro vidas, tres en pantalla y una en reserva. Las vidas que te quedan se ven en el número en el dibujo con la flecha hacia arriba, que muestra tu posición en el radar.

Cuando un jugador pierde su última vida, vuelve el juego hasta el principio y te indica que pulses 'S' para empezar.

ZONA DIEZ: Una vez que el jugador pasa por el ídolo al final de la zona diez, el programa pasa al control del ordenador. La mujer va andando hacia el centro, y se agacha. Aparece un corazón y hay una corta pausa. El programa vuelve entonces al principio.

TIEMPO: El contador empieza a rebajar desde los cuatro minutos. Si no se pasa a una nueva zona antes de que el contador llegue a cero, se pierde una vida. Si pasas la zona y te queda tiempo, entonces este tiempo se multiplica por diez y se añade a tu puntuación. El contador vuelve a los cuatro minutos al llegar a cero, o al llegar a una nueva zona.

RESUMEN DE PUNTUACIONES

	<i>Puntos</i>
Golpear a una Amazona.	10
Matar a una Amazona.	10 X la inteligencia.
Evitar una flecha.	100
Una flecha golpea una Amazona... .	200
Evitar una pica.	500
Matar un dragón.	1.000
Completar una zona.	10 X tiempo restan- te en segundos.

CONTROLES POR TECLADO

<i>Tecla</i>	<i>Joystick</i>	<i>Efecto</i>
Z	IZQUIERDA	RETROCEDER
X	DERECHA	AVANZAR
M	ABAJO	AGACHARSE
K	ARRIBA	SALTO
X y L	DERECHA + DISPARO	ATAQUE FRONTAL
M y L	ABAJO + DISPARO	CORTE
K y L	ARRIBA + DISPARO	GOLPE SECO
X y K	DERECHA y ARRIBA	SALTO ADELANTE
M y Z	ABAJO e IZQUIERDA	CAMBIO DE ARMAS
H	PAUSA	
S	COMENZAR JUEGO (O DESPUES DE UNA PAUSA)	
Q	ABANDONAR PARTIDA	

DIBUJOS DE RADAR

JUGADOR: Flecha hacia arriba con número de vidas.

AMAZONA: Flecha hacia arriba.

PICADOR: Coco con picas.

FLECHA: Flecha que muestra altura y dirección.

Publicado por U. S. GOLD ESPAÑA, Santa Engracia, 17, Madrid, bajo licencia de Silvertine, Inc. de California, U.S.A.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de U. S. GOLD, S. A.

U. S. GOLD, S. A.

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid