

STAR BOWLS

Todos en el manicomio sabían que Bowls no estaba tan loco como parecía. Años atrás, su heroísmo había salvado a la nación de un desastre nuclear. Sin embargo, a causa de aquella frenética aventura, su salud mental había quedado un tanto deteriorada.

Una mañana, dos tipos vestidos con trajes de las Fuerzas Especiales llegaron a la clínica portando una orden para llevarse consigo a Bowls. El desastre se había producido de nuevo, pero esta vez su misión no tendría la Tierra como destino...

EL JUEGO

En el juego asumes el papel de Bowls y tu misión es conseguir la información necesaria para que los ordenadores terrestres puedan arreglar el fallo de la central situada en la colonia exterior. Dicha información se encuentra en un disquette.

Bowls también debe encontrar el uranio que ha provocado el escape y llevárselo a la Tierra. Cuando tenga estos objetos deberá llamar a su base con una radio alimentada por baterías que se encuentran en la central, y luego ir al lugar de encuentro donde será recogido y devuelto a la Tierra.

Bowls ha sido equipado por las Fuerzas Especiales con un láser de respuesta en alto régimen para defenderse de sus enemigos. También dispone de un jet con impulsores antigraavedad para poderse desplazar libremente por el aire en algunas pantallas. El indicador del marcador te dirá cuándo se puede utilizar el jet, en función de la radiación existente en cada escenario.

El acceso a algunas zonas de la Central Nuclear es imposible a menos que se utilicen ascensores o que Bowls vaya colgado de alguna grúa. Para utilizar estas últimas deberá haber recogido previamente la Llave de Tuercas.

En el complejo de la Central Nuclear hay dispersas algunas dosis de Pastillas Supersalto, que ayudarán a Bowls a franquear los obstáculos más difíciles. También se encuentran Yelmos protectores que proporcionan inmunidad momentánea a nuestro héroe y alguna que otra vida extra para hacer las cosas un poco más sencillas.

CONTROLES

Salto: Q.

Entrar/Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Disparo: Espacio.

Jet/Andar: J.

1

El teclado es redefinible y se puede jugar con joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN"CAS:" seguido de RETURN.

SPECTRUM 48 y PLUS: Teclear LOAD"" seguido de ENTER.

SPECTRUM 128: Seleccionar la opción cargador.

AMSTRAD CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

AMSTRAD CPC 664 y 6128: Teclear | TAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones de Amstrad CPC 464.

SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción cargador.

AMSTRAD DISCO: Teclear | CPM seguido de RETURN.

PC COMPATIBLES: Pasar a la unidad donde se haya introducido el disco (por ejemplo, la A:) y teclear STAR seguido de ENTER.

REALIZACION

Equipo de trabajo: DIABOLIC SOFTWARE.

Autores: Carlos Doral Pérez y Mario de Luis García.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A., 1991. Prohibida la reproducción.