

HOW TO BE A HERO

Seguro que tú siempre has pensado de ti mismo que eres bastante valiente, bravo y heroico. Bueno, este juego puede, justamente, revelar esos aspectos escondidos de cobardía de tu carácter que ni tú sospechabas.

Te enfrentas a tres diferentes problemas, y cómo reacciones en cada uno de ellos mostrará cuánto de héroe tienes realmente.

La idea general en cada uno de estos, llamémosles test, es meramente salir de ellos vivo y tú conseguirás puntos al hacerlo. Pero éste no es el único objetivo del juego.

LA TUMBA EGIPCIA

Como un intrépido explorador has encontrado la entrada a una antigua tumba egipcia. Vagabundeas maravillándote de todos los tesoros que te rodean, antes de darte cuenta de que de alguna forma has logrado encerrarte dentro.

¡A encontrar una salida! Hay siete tipos de puerta que pueden ser abiertos únicamente encontrando la llave correspondiente. Pero este es solamente un problema menor. El museo para el que trabajas quiere que recojas las veinticuatro piezas de una antigua lápida que están esparcidas por toda la tumba, junto con alimentos dejados por exploradores anteriores y otros tesoros.

Por supuesto, puedes concentrarte en salir de la tumba, pero puedes parecer un poco cobarde si vuelves con las manos vacías.

La decisión es tuya. ¡Ah!, y por cierto, hay algunas desagradables criaturas acechándote en la tumba.

LA ESTACION ESPACIAL

Eres un superviviente solitario en el espacio, atrapado en una nave que ha perdido el rumbo, y que se está sumergiendo en el espacio profundo. Todavía eres capaz de moverte por la nave pasando a través de los puntos de seguridad, si tienes el pase de seguridad adecuado. La salida fácil para los más cobardes, de entre otras, es dirigirse directamente hacia el vehículo de escape, pero si quieres mostrar el héroe que realmente eres puedes intentar dominar la nave y devolverla a su curso recogiendo los veinticuatro trozos del panel de circuitos que está esparcido por la nave, junto con otros artículos de interés y suministros frescos que aumentarán tu puntuación.

DESPUES DEL HOLOCAUSTO

Tu última tarea como oficial del ejército es buscar un documento secreto dentro de un complejo de mutantes. El complejo está en las ruinas de una ciudad y el documento ha sido roto en veinticuatro trozos, esparcidos por los restos de los edificios. Guárdate de los mutantes que pueden estar acechando en los edificios, puede que tengas que matarlos en cuanto los veas, pero volver sin el documento puede significar una corte marcial, ¡Por lo menos!

Para permitirte pasar a través de los edificios necesitas las llaves, adecuadas, pero, ¡Sé valiente!, y si descubres alimentos frescos aumentará tu puntuación.

EL JUEGO

En los tres escenarios puedes disparar a los desagradables bichos que te rodean. La tecla de pausa te permite cargar y salvar tu posición actual. Las llaves que recoges en tus viajes se muestran en la parte superior derecha, la comida en la mitad de la parte derecha, y los veinticuatro trozos de cada artículo que tienes que reunir en la parte inferior derecha.

CONTROLES

J — Elección del Joystick Kempston.

R — Redefinición de Teclas.

En el modo "Pausa" L para cargar y S para salir.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Teclea LOAD " " y ENTER.

DRO SOFT

Fundadores, 3 - Bajo

28028 - MADRID

Teléfs. (91) 255 45 00 / 09

2MT046

THE GAME

So you've always thought of yourself as being fairly courageous, bravo, heroic even? Well, this game could just reveal! those hidden cowardly aspects of your character which even you didn't know about ...

Three different predicaments face you and how you reach in each one will show just how much of a hero you really are. The general idea in each of those, well lets call them tests, is merely to get out alive and you will receive a score for doing just that, but that is not the only aim of the game.

THE EGYPTIAN TOMB

As the intrepid explorer you have found a way into an ancient Egyptian Tomb. You wander around marvelling at all the treasures surrounding you before realising that you have somehow managed to lock yourself in. Now to find a way out! There are seven types of doors which can only be opened by finding the keys that correspond, but that is just a minor problem! The museum you work for want you to called together the 24 pieces of the ancient tablet which are scattered around the tomb along with food left behind by previous explorers and other treasures. Of course you can just concentrate on getting out of the tomb, but if would look a bit cowardly if you return empty handed. The decision is yours, and by the way there are also some nasty creatures lurking in the tomb!

THE SPACE STATION

You are a lone surviving space man trapped in a ship which has gone off course and is hurtling into space You are still able to get around the ship by passing through the security doors - if you have the right security pass that is. The easy way out, for the more cowardly amongst us, is to head straight for the escape craft, but if you want to show what a hero you really are then you can attempt to fix the ship and get it back on course by collecting the 24 pieces of circuit board which are scattered around the ship along with other items of interest and fresh supplies which add to your score.

AFTER THE HOLOCAUST

Your last role is as an army officer on a mission into a mutant compound to retrieve a vital document. The compound is a ruined city, and the document has been torn into 24 pieces and scattered throughout what remains of the buildings. Keep an eye out for the mutants who may be lurking in the buildings, you may have to shoot on sight, but to return without the document would mean a court martial at the very least! To enable you to pass between the buildings you will need the appropriate keys, but be bravo, and if you discover the fresh supplies of food as well you can add to your score.

GAMEPLAY

In all three scenarios you can shoot the nastier that are about. The pause key allows you to load and save your current position. The keys you collect on your travels are displayed at the top right, the food at the middle right and the 24 pieces of each item you have to bring back at the bottom right.

CONTROLS

J Selects Kempston Joystick

R Allows you to redefine keys

In pause mode "S" to save. "L" to load

LOADING INSTRUCTIONS

Type LOAD " " and press ENTER

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1987

Made in Great Britain

Design: Words & Pictures Ltd. London