

INTRODUCCION

Cuando nuestro amigo Freddy huyó de la base enemiga KALDAR, sus problemas no habían hecho sino comenzar.

Acosado por decenas de naves enemigas mucho más veloces que la suya, comprendió que su única posibilidad de escapatoria era llegar a una estación espacio-temporal y programar una secuencia aleatoria para no ser seguido...

"¡ Por las barbas de Cybotrón! Sus naves van mucho más deprisa, he de encontrar una estación de espacio-tiempo como sea. Según mis planos la más cercana se encuentra a cuarenta megámetros de aquí"

Freddy pisó a fondo su nave. Pero el enemigo cada vez estaba más cerca y sus descargas láser ya se podían sentir. Quedaba poco. Sólo 10 megámetros y lograría salvar el pellejo.

"¡Vamos, nave del demonio! ¿Es que no puedes correr más?"

Por primera vez Freddy afrontaba una situación peligrosa sin estar borracho. Era el momento de dejar la

nave y programar la secuencia. Los lasers enemigos le rozaban una y otra vez.

"Padre nuestro que estás en los...

Freddy estaba asustado. La fuerte resaca le impedía recordar cómo se programaba una secuencia de espacio-tiempo aleatoria.

Mientras, centenares de soldados enemigos salían de las naves en su busca disparando sin cesar. La muerte del mayor guaperas sideral estaba cercana...

De pronto, Freddy empieza a recordar. Teclea los números con rapidez. Posiblemente ya sea tarde pero tiene que intentarlo. Un escuadrón enemigo dispara y los lasers van directos al cuerpo de Freddy cuando...

¡Es imposible! ¡Ha funcionado! Freddy se encuentra viajando por el tiempo y el espacio.. ¿A dónde irá a parar nuestro héroe?

Año 1989. Manhattan Sur.

MISION

Freddy se encuentra en un mundo hostil y desconocido. Por no estar no está ni en su tiempo y debe regresar como sea.

Pero existe un grave problema. La banda más peligrosa de Manhattan, los Knifes, se ha apoderado de su máquina del tiempo. Es necesario encontrarla y para ello hay que atravesar la zona con mayor índice de delincuencia del planeta: MANHATTAN SUR.

ENEMIGOS Y PELIGROS



1.- CHINOK: Es el más débil de tus enemigos. Sólo daña por contacto.

2.- McSTICK: Se dedica a ir por las calles MANHATTAN con un palo. Golpéale todo lo que puedas, porque si te descuidas te abre la cabeza.





3.- KNIFES: Son los componentes de la banda más peligrosa de Manhattan Sur. Emplea todos los golpes que puedas para acabar con ellos pero recuerda una cosa: si no golpeas te darán un terrible navaja-zo.

4.- MOGOL: Será tu enemigo más resistente. Sólo podrás acabar con él acertándole cuatro patadas en vuelo. Irremediablemente recibirás golpes cuando pelees con él.



5.- MITSUBISHI: Te perseguirá con muy malas intenciones. Corre hacia una grúa para que, sin poder evitarlo, se choque contra las patas de esta.

6.- JOHNNY SAW: Aparecerá en el último tercio del juego. Va armado con una sierra lo que le hace extremadamente peligroso.



7.- RATAS: Habituales en el ambiente portuario, te considerarán un sabroso bocado. Aléjalas de una patada.



8.- BLADEMAN: Se encuentra protegiendo la máquina de tiempo. Conocido en estos ambientes como "el lanzacuchillas". Es el jefe de la banda y el último de tus enemigos, ten cuidado.

CONSEJOS DE McWIRIL

Ten siempre en cuenta que todos tus enemigos tienen un punto débil, y que tu única forma de culminar el juego es encontrárselo a todos.

Cuando te enfrentes a las ratas procura utilizar tu patada abajo.

La forma de acabar tanto con los Knifes como con McSTICK y con Johnny Saw es con cuatro patadas en vuelo o tres altas y ocho puñetazos.

Descansa después de cada lucha para recuperar tu energía.

CONTROLES

Joystick compatible y teclas redefinibles.

EQUIPO DE DISEÑO

IRON BYTE (URUGUAY):

JUAN ARIAS, CARLOS GALUCCI,
REOBERTO EIMER Y JUAN GASPAR

INSTRUCCIONES:

Mc WIRIL

PRODUCCION:

VICTOR RUIZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultaneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETUN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultaneamente
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

© **DINAMIC 1989**

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18., TORRE DE MADRID, 27-5 . 28008 MADRID.

A la vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.