

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

Hace algún tiempo, en una galaxia muy, pero que muy alejada...

La galaxia está gobernada por un oscuro poder imperialista, a cuyo frente se encuentran el emperador Karapalo y su lugarteniente el Caballero Heavy Darth Water. Teniendo a la Fuerza de Jonson, en su reverso sucio, como aliada, pretenden someter a todos los mundos libre bajo su opresora tiranía.

Para luchar contra ellos se ha formado un grupo de valientes guerreros conocidos como los Rebeldes sin causa, al mando de la bella princesa Paca Holgazana.

Ahora las fuerzas imperialistas están a punto de finalizar su arma definitiva, la Estrella Pringosa, una gigantesca base espacial dotada de un terrorífico rayo machaca-planetas.

Pero un androide y un robot, C-2P2 y R-3D2, han robado sus planos y han huido, perseguidos por las hordas imperialistas, hasta el desértico planeta Tutuflex.

Sólo tú, Martin Luke Skywalker, puedes salvar la galaxia de la opresión imperialista. Confía en los buenos consejos del anciano Caballero Heavy Obi Juan Que-no-ve y **QUE LA FUERZA DE JONSON TE ACOMPAÑE.**

FX DOBLE CARGA

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

Al finalizar la primera parte te será dado a conocer el código de acceso a la segunda:

OBJETIVOS

En la primera parte has de encontrar a los robots y conseguir que te sigan, lo cual lograrás si les haces algún favor. Después debes salir de Tutuflex y dirigirte hacia el planeta Barumbadudumba, seguro que encontrarás algún piloto en el puerto espacial de Moscasalien.

En la segunda parte debes liberar a la princesa Paca de su encierro en algún lugar de la Estrella Pringosa. También debes procurar, por si fuera poco, destruir la Estrella Pringosa. Ten mucho cuidado porque estará a bordo el Caballero Heavy Darth Water.

COMO SE JUEGA

Debes indicarle al ordenador las acciones que quieres realizar, como Martín Luke Skywalker, en imperativo; por ejemplo: COGE PISTOLA, USA CACHIPORRA, etc.

COMANDOS

NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), COGE, DEJA, USA, VENDE, CONTRATA, AYUDA, HISPESPACIO, DESPEGA, CARGA, DA, GOLPEA, SAL, INTRODUCE, HELP, MODO GRAFICO, MODO TEXTO, etc.

COMANDOS ESPECIALES

PUNTOS: Te informa de como lo estás haciendo. El no va más del éxito es conseguir un 100%.

SAVE: Permite salvar en cinta la situación en que hayamos quedado al término de una sesión de juego.

LOAD: Permite cargar una situación grabada

y así poder empezar desde donde nos quedamos la última vez.

QUIT: Acaba el juego.

INVENTARIO: Lista los objetos que en ese momento llevas.

MIRA: Ofrece una descripción del lugar en el cual te encuentras, así como los objetos o personajes presentes.

ALGUNOS CONSEJOS

– Hazte un mapa, será de gran ayuda cuando el tiempo apremie.

– Si algo no te funciona, prueba con otras palabras parecidas. El vocabulario es muy amplio.

– A pesar de haber visto ya un lugar, en ocasiones descubrirás cosas importantes si te detienes un poco y pides una nueva descripción.

– Una vez convencidos los personajes, te seguirán fielmente a lo largo del juego; a menos que los trates mal.

– Cuando estés en dificultades, usa tu arma de Caballero Heavy, la cachiporra.

– Escucha al maestro en la fuerza de Jonson Obi Juan Que-no-vé, si sigues sus consejos finalizarás con éxito las dos partes.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA Y GRAFICOS:

RAFAEL HERNANDEZ STARK

PANTALLA DE CARGA: JAVIER CUBEDO

ILUSTRACION: RICARDO MACHUCA

PRODUCIDO POR: VICTOR RUIZ

Este programa está desarrollado con el
Graphic Adventure Creator de Incentive software.

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, lee 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, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

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

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

¡Animáte! envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

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

AMSTRAD CPC 664-6128

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