

A M S T R A D

AMSTRAD  
AMC - 613

HOPPINGMAD



# HOPPINGMAD



elite

## HOPPIN' MAD SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

### ESCENARIO E INTRODUCCION

La tensión conectada para llevar la ventaja

Tu oponente juega primero. El es habilidoso. Evita cualquier cosa que pueda costarle una «vida». A medida que engulle y revienta casi todas las manzanas y globos que hay en el camino, no deja escapar de su camino una brillante puntuación.

El está contento. Tú no.

Ahora es tu turno. En el bosque escapas de las mandíbulas de oleadas y oleadas de plantas comedoras de bolas, esquivando abejas y pájaros, por encima de las alambradas, por debajo de la bola que se eleva. ¡Perfecto!

Pero la orilla del mar no es un picnic —aterrizas directamente en una lagartija—. ¡Pop! Una vida perdida. Y estás bajo en puntuación. Saltando te aproximas a los cactus, y aproximarte es un globo seguido muy de cerca por un grajo. Te puedes deslizar a salvo por encima de los cactus o saltar a por los balones —con riesgo de muerte en las garras de los pájaros.



Salta alrededor de los peligrosos paisajes e intenta coger los globos que te permitirán subir flotando hacia distintos niveles.

Tres bolas, quedan tres vidas. Piérdelas y no habrá vuelta atrás. Pero tú necesitas esos puntos...

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Commodore 64/128

Cassette: Pulsa SHIFT y RUN/STOP.

Disco: LOAD "\*" , 8, 1.

### Spectrum

48K Cassette: LOAD "".

128K Cassette: Usa el cargador.

+3 Disco: Usa el cargador.

### Amstrad-Schneider

Cassette: Pulsa CTRL + ENTER.

Disco: RUN " ELITE.

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

Salta alrededor de los peligrosos paisajes e intenta coger 10 globos, los cuales te permitirán subir flotando hasta el siguiente nivel. Hay varios habitantes que se encuentran en cada nivel; puedes aplastar algunos y ganar puntos de bonificación mientras otros están fuera para entorpecer tus progresos. También hay objetos en el suelo alrededor de las pantallas que te dan puntos de bonificación.

## CONTROLES

Acelerar: Izquierda.

Reducir: Derecha.

Saltar: Fuego.

### Commodore

Usar el Joystick en puerta 2.

Empezar: Fuego.

Pausa: RUN/STOP.

Volver a empezar: Barra espaciadora.

Abandonar: RUN/STOP + Q.

### Spectrum

Teclado redefinible.

Empezar: S.

En modo Joystick:

Pausa: H.

Volver a empezar: S.

### Amstrad/Schneider

Teclado redefinible:

Empezar: S.

En modo Joystick:

Pulsa: H.

Volver a empezar: S.