

FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregado a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo.

Tras una de sus últimas «Fiestecitas» y puesto a los mandos de su nave en no muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogerza a jugar contra los meteoritos.

Evidentemente su diversión no podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Ternat donde se halla la base enemiga de KALDAR.

Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite no le iban a recibir muy amigablemente.

Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que aunque no pudiera parecerlo es uno de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:



1. OVOIDOS: Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.



2. ROBOTS VIGIA: Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu laser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.



3. HORMIGOIDES: Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica.



4. KOPTOS: Derivación genética de los AKAELO-NES de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.



5. SNAKKERS: Son una tribu mutante de serpientes que tienen su habitat en los pozos de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.

Además tendrás que ir atravesando las fosas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.

Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.

Laser: Ponte en posición de fuego agachandote y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:

Cargarla de energía.

Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordaje nos lo indique.

La base tiene tres niveles mas un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [∇] y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despegas y... Ten un buen viaje de regreso a casa.

!!! BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE



1-MICROSONDAS: Vigilan todas las niveles de la base en busca de posibles intrusos.



2-GABARDA-ROBOTS: No te fies parecen humanos, pero son asesinos frios como el acero.



3-MORADORES: Son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Solo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás.

Puñetazo: Tecla de función y adelante.

Patada: Directamente tecla de función.

Laser: Agachate y tecla de función.

Ascensores: Paneles de suelo más oscuros, sitúate sobre ellos y pulsa arriba o abajo.

Cadenas y argollas: Salta para agarrarte a ellas. Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo.

Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos.

Teclar ordenadores: Pulsa arriba cuando estés a su lado.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: EMILIO SÁLGUEIRO

GRÁFICOS: LUIS RODRIGUEZ

PANTALLA: JAVIER CUBEDO

MÚSICA: JAVIER Y MANUEL CUBEDO

ILUSTRACION: ENRIQUE VENTURA

GARANTÍA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier forma y garantía de fábrica, cualquier fallo o error, la garantía tendrá la fuerza que el producto quede descubierto y se agoten las existencias. Este programa está fabricado en España y en miles de unidades de calidad técnica. Por favor, al comprar este programa, asegúrese de que el producto es auténtico. Devuélvalo directamente a: DINAMIC S.A. DE ESPAÑA, 15 - TORRE DE MADRID, 28 - 28008 MADRID. A vuelta de correo se enviará una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

Una buena copia programada en C64, compatible y gratis. Anular, en la medida de una garantía y mejorar nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN EXPRESA ESCRITA DE DINAMIC S.A. DE ESPAÑA. S.O. 2.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL S.O. 2.

TECLAS PREDEFINIDAS

Tecla de función: SPACE (Disparo en el joystick)

Arriba/Salto: Q

Abajo/Agacharse: A

Izquierda: O

Derecha: P

CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles. Joystick compatible).

ARRIBA/SALTO

IZQUIERDA DERECHA

ABAJO/AGACHARSE

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ENRIQUE VENTURA POR SU INESTIMABLE COLABORACION

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 DISCO

1. Enciende la unidad de disco.
2. Enciende el Amstrad.
3. Introduce el disco en la unidad.
4. Teclas / CPM y pulsa RETURN. (La / se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664, 6128

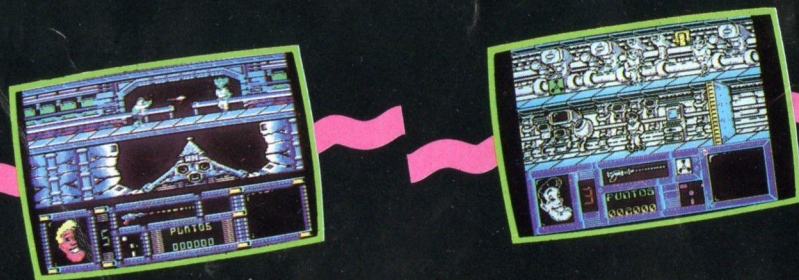
1. Enciende el Amstrad.
2. Sigue las instrucciones del CPC 464 a partir del punto 3.

FREDDY HARDEST



Adéntrate en el Multiscrolling
de la Luna de Ternat
enfrentándote a las 5 especies
de animales hostiles y 3 de androides
asesinos.

Apodérate de una nave, cargada
de energía, conecta el Hiperespacio
y consigue escapar con vida.



FX doble carga

Freddy Hardest incorpora FX DOBLE CARGA, dos programas
en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble
de gráficos y máxima adictividad. Te sorprenderá.

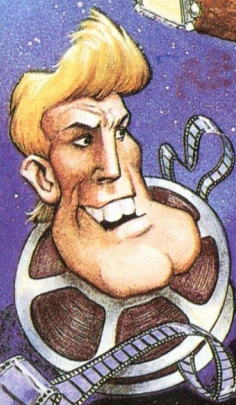
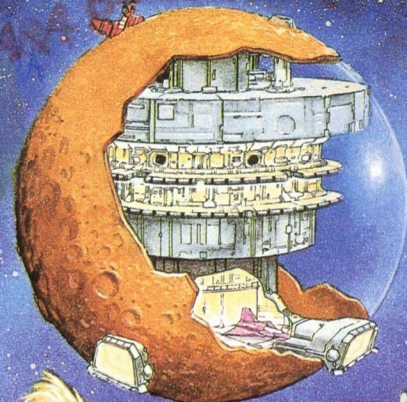
AMSTRAD
CPC

DSK
870008

FREDDY HARDEST

AMSTRAD CPC - disco

FREDDY HARDEST



FREDDY

FX

DYNAMIC