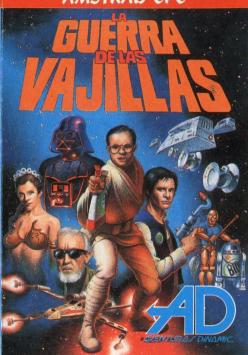
# LA GUERRA DE LAS VAJILL [EATRES ABMENTATE CONE EMPENDOR KANANCO], DESHANAS AL [HEAVY DATIN MATER: JESTAS DECIDIO AL HUNTE A LAS FUERZAS REBLIDES PRAN LASTRELLA MINGOSE, SE SANS IESTE STUJUEGO. IA GUERAN DE LAS VI INCORPORA ADEMAS RI DOBLE CARGA, DOS MOGRAMAS EN UNO.

AMSTRAD CPC

880012



# AMSTRAD CPC



### LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

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

La galaxía 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 Holaazana.

Ahora las fuerzas imperialistas están a punto de finalizar su arma definitiva, la Estrella Pringosa, una gigantesca base espacial dotada de un terrorifico 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 JON-SON 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, AYU-DA, HISPERESPACIO, DESPEGA, CARGA, DA. GOLPEA, SAL, INTRODUCE, HELP, MODO GRA-FICO, 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 personaies 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 sequirán 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-ve, 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.