

WHOPPER CHASE

Cara A: 1. SPECTRUM.

2. AMSTRAD.

Cara B: 1. MSX.

2. COMMODORE.

En cada cara hay almacenadas dos versiones del juego, y las de AMSTRAD Y COMMODORE son las que están en segundo lugar. Si eres usuario de uno de estos dos ordenadores, la primera vez que vayas a cargar el juego rebobina la cinta y pon a cero el contador de tu cassette. Después de que hayas tecleado las instrucciones de carga que correspondan a tu ordenador pon el cassette en marcha y anota el valor del contador de cinta cuando empiece a cargarse tu versión. De ese modo la próxima vez podrás cargar el juego directamente.

EL JUEGO

Año 2025: El incesante progreso tecnológico y los esfuerzos de BURGER KING por mejorar continuamente la calidad de sus productos han permitido la creación de una nueva superhamburguesa inteligente. A partir de ahora ya no serán los clientes los que hayan de desplazarse hasta los establecimientos para zamparse a las WHOPPERS, sino que serán estas últimas las que recorran los caminos para llegar hasta sus clientes. Para ello habrán de aprender a defenderse de los gamberros y hambrientos ciudadanos. Con este fin la nueva SUPERWHOPPER, adiestrada en todos los secretos de las artes marciales, va a demostrar sus aptitudes en un polígono especial de entrenamiento. Allí habrá de luchar contra enemigos que intentarán comérsela y contra agentes de la competencia que tratarán de adulterar sus ingredientes.

La Superhamburguesa habrá de abrirse paso a través de un mar de enemigos y llegar hasta su legítimo cliente. El cual, para complicar más las cosas, le exigirá el logotipo de BURGER KING antes de aceptar comérsela. Afortunadamente conseguir dicho sello no es difícil puesto que nos irá cayendo del cielo en paracaídas. Un trozo por cada millón de enemigos destruidos. Nuestra WHOPPER está dispuesta para la lucha. ¿Conseguirás que siga siendo la mejor...?

CARGA DEL JUEGO

- SPECTRUM tecla LOAD "" y pulsar ENTER.
- AMSTRAD pulsa CTRL y ENTER simultáneamente.
- MSX tecla RUN " CAS: y pulsa RETURN.
- COMMODORE pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con teclado o con joystick, excepto en la versión COMMODORE que solamente se utiliza el joystick. En la versión SPECTRUM hay que utilizar un interface tipo KEMPSTON y en la versión MSX hay que colocarlo en el PUERTO 2.

	SPECTRUM	AMSTRAD	MSX
IZQUIERDA	O	O	O
DERECHA	P	P	P
SALTO	Q	Q	Q
DISPARO	M	SPACE	SPACE
MUSICA ON/OFF		ESC	