



Atrévete a superar las nueve pruebas audaces y arriesgadas, liberando al mago DARLING de su encantamiento. Así podrás salvar al planeta Tierra.

AMSTRAD

atd

32001

ENCHANTED

FASE

I



ENCHANTED



POSITIVE
AMSTRAD

ENCHANTED

En el año 1522 había un mago muy enrollado, DARLING, con una mente abierta a todo avance y progreso.

Era moderno como tú, y se lo pasaba pipa con sus manuscritos, sin molestar a nadie. Un día descubrió en un gordo libraco que el planeta Tierra sería destruido en el siglo XXI a causa del maleficio del malvado WILLCHUNGUS, siempre hay alguien dispuesto a incordiar.

DARLING hace una invocación a las fuerzas galácticas y se dispone a viajar en su NAVE-BOLA. Fatídica suerte correrá nuestro amigo, pues el malvado WILLCHUNGUS está al acecho.

Mediante las artes del encantamiento consigue trasladar la NAVE-BOLA al interior de un PINBALL; sí, las maquinitas que tanto nos gustan y divierten.

Ha llegado el momento de intervenir. Nosotros somos terrícolas y, por solidaridad, ayudaremos al mago en aprietos.

Coge los mandos del PINBALL y ayuda a DARLING a salir de la tortuosa partida, audaz y arriesgada, y así salvar al planeta Tierra. En tu control y pericia está la clave de la victoria. Falta poco más de una década para el siglo XXI, si no lo consigues... ¡SOCORROOOOOOOOOOOOOOOOOOO!

AMSTRAD -FASE I

NOMBRE

EDAD

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

TELEFONO

UN ATARI ESTA EN JUEGO

Rellena el cuestionario al dorso, recórtalo y envíanoslo. Sorteamos un ATARI 520 ST con monitor en COLOR entre todas las tarjetas que nos llegen antes del día 14 de julio de 1989.

SUERTE

KFR - Apartado de correos
31007 BARCELONA

1.- Que ordenador te
gustaría tener

2.- Que tipo de juego prefieres
(marca una sola opción)
AVENTURAS ☐
ARCADE ☐

3.- Donde sueles comprar los juegos
EN GRANDES ALMACENES ☐
EN TIENDAS ☐
POR CORREO ☐

4.- Cuantos juegos sueles comprar en
un mes de 1 a 3 ☐
de 3 a 6 ☐
más de 6 ☐

5.- Que valoras más de un juego
(marca una sola opción)
ADICION ☐
GRAFICOS ☐
ORIGINALIDAD ☐

6.- Como conociste este juego
EN REVISTAS ☐
POR UN AMIGO ☐
EN LA TIENDA ☐

7.- Puntua este juego del 1 al 10
ADICION —
GRAFICOS —
MUSICA —
ORIGINALIDAD —

COMO SUPERAR LAS NUEVE PRUEBAS

Cuando superes una prueba se abrirá el
agujero tapado y te permitirá acceder a
un nivel superior.
Cuidado con los agujeros interrogantes,
pues te conducirán a una prueba distinta.

0.- Debes colar la bola en los agujeros
que te llevarán a la prueba
correspondiente

1.- Tienes que romper todas las rocas
para superar la prueba y acceder a
otro nivel

2.- Tienes que ahuyentar los espíritus
malignos de la selva

3.- Acertando las dianas podrás activar
la energía de la serpiente de fuego

4.- Prueba tu suerte jugando a la ruleta

5.- Debes eliminar la plaga de pajarracos
que provocan accidentes en la ciudad

6.- Juega una partida de baloncesto
y gana al equipo contrario

7.- Hay una invasión de ratones que
debes detener

8.- La rana de la laguna está hambrienta,
dale de comer

9.- La sorpresa está servida

EQUIPO POSITIVE

Programa Toni Freixanet
Rutinas Galácticas Alien Chip
Gráficos Dr. Pepe Samba
Música Alberto Sampler
Ilustración Ramón Boix
Grafismo IND. DESING
Coordinación y
Alucinación Mago Darling


TECLAS DEFINIDAS

Mando Derecho P
Mando Izquierdo Q
Golpear Derecha O
Golpear Izquierda W
Lanzar Bola .. ESPACIO
Interrumpir juego G

CARGAR AMSTRAD
Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea
Pulsar PLAY en el cassette

KFR. scp garantiza todos sus productos de cualquier fallo
o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea
con atención las instrucciones de carga. Si por algún moti-
vo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que
el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a KFR.

*Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de
este programa sin autorización expresa escrita de KFR. scp.*

Copyright 1989 KFR 

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.

Dirección KFR - Ronda de San Pedro 23

Teléfono: 318 05 48 Barcelona

B 8771 89