

# SPITTING IMAGE

## SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

### SALVA AL MUNDO

En los próximos siete años va a haber una guerra mundial. Una guerra tan grande que hasta los suizos se verán implicados. Una guerra tan terrible que los italianos ya se han rendido. De esta guerra surgirá un líder que dominará el mundo.

Tu misión consiste en vencer a este líder y salvar al mundo.

### EL JUEGO

1. Después de cargar el juego hay una pequeña introducción antes de encargarte la ardua tarea de salvar al mundo. Si no te interesa pulsa el disparador para continuar.

2. Luego viene la pantalla-mapa, que es muy importante. Usando el joystick selecciona el líder que menos te guste, éste será al que vas a pegar. Luego debes elegir el líder que le va a pegar, que será el que tú controles.

De ahí serás transportado al país de origen de uno de ellos.

3. Para vencer a tu adversario deberás ganar cinco peleas. Si fracasas, eres un desastre. El niño de la casa de al lado jugó mejor que tú y eso que sólo tiene el ordenador desde hace una semana, y seguramente hasta su madre te puede ganar y poner su nombre por encima del tuyo en la puntuación, lo cual sería bastante embarazoso si vienen tus amigos a casa y quieren jugar. Tendrías que decirles algo, como: "está estropeado", y ellos dirían: "pues no tiene pinta de estar estropeado"; entonces lo encenderían y verían el nombre de la madre del niño por encima del tuyo y tendrías que decir que es una broma, pero ellos no te creerían y le dirían a todo el mundo lo mal que juegas y entonces a tus padres les

daría tanta vergüenza que harían creer que están muertos para que a ti te metan en un orfanato donde no te vea nadie. Pero si sigues nuestros consejos, lo que tienes que hacer es tirar el juego y decir que no has jugado nunca.

4. Si a pesar de todo esto ganas las cinco peleas, te habrás cargado a uno de ellos. Volverás a la pantalla-mapa donde verás una calavera en el lugar del líder que te acabas de cargar. De ahí en adelante debes seguir escogiendo personajes y luchando con ellos. Mientras les ganes el juego continúa.

Ahora te estarás preguntando qué pasa cuando sólo te queda un líder. ¡Pues no te lo vamos a decir!

## DOS JUGADORES

Si quieres jugar con alguien, en la pantalla-mapa coloca el cursor sobre el icono 2 y pulsa el disparador.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Spectrum 48K

Cassette: LOAD"" y pulsa ENTER.

### Spectrum 128K/+2

Cassette: Usa la opción cargar cinta del menú.

### Spectrum +3

Cassette: Usa la opción cargar cinta del menú, asegurando que la disquetera está vacía.

Disco: Mete el disco en la unidad y usa la opción cargar del menú.

### Commodore 64/128

Cassette: Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP.

### Amstrad

Cassette: Pulsa simultáneamente CTRL y la tecla pequeña de ENTER.

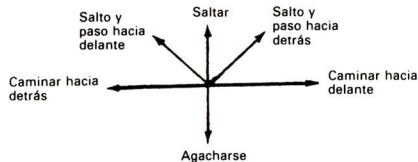
Disco: Mete el disco, teclea |CPM y pulsa ENTER (| se obtiene pulsando simultáneamente SHIFT y @).

## LA PELEA

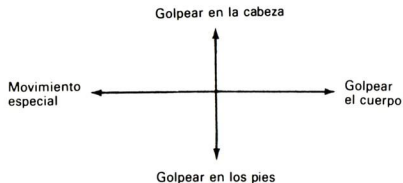
Esta es la parte más difícil, Ronnie no consiguió enterarse y Maggie tardó más de 10 segundos en entenderlo.

## CONTROLES JOYSTICK

### Sin pulsar el disparador



### Pulsando el disparador



## TECLADO

En las versiones de Spectrum y Amstrad se puede jugar con teclado en vez de joystick. Sigue las instrucciones de pantalla.

© Domark 1988

© Spitting Image Productions Ltd. 1988

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización  
expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

**ERBE SOFTWARE, S. A.**  
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid