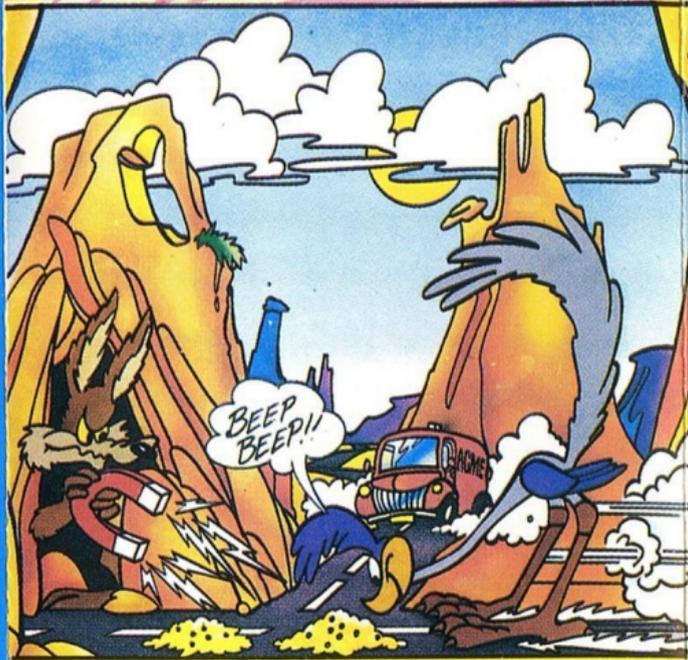


A M S T R A D

CORRE CAMINOS



EL CORRECAMINOS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsando SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

Los controles son por joystick (movimientos habituales) y por teclado (redefinible en Spectrum y Amstrad).

EL JUEGO

Hay que escapar de Wile E. Coyote, evitando los múltiples obstáculos que encontrarás en tu camino. Obtén todos los puntos que puedas mientras recorres los muchos niveles disponibles.

Semillas: Mantente alejado del Coyote comiendo todas las semillas que puedas encontrar. Ojo, que si te alcanzan pierdes una vida. Si no logras coger cinco semillas seguidas tendrás una lipotimia y perderás asimismo una vida. Si comes semillas que contienen trocitos de hierro, el

AMSTRAD

CORRECAMINOS

Spectrum

ATARI
 GAMES



FREE
 Software

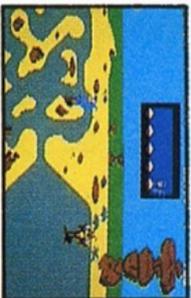
Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.

Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un juego todo acción y emoción.

Corre a través de los desiertos, las autopistas o el Cañón del Colorado, siguiendo el rastro del alpiste, que tanto te gusta. Pero... ¡ojo con el Coyote! Seguro que

utilizará todos sus trucos: trucos para capturar y poder

comer su plato favorito... "Correcaminos con patatas fritas"



Coyote te puede frenar usando su imán. Consigues puntos por cada semilla comida.

Minas: Las minas explotan si pasan por encima el Correcaminos o el Coyote. Se consiguen puntos extra por saltar por encima de las minas, o hacer que el Coyote pase por encima de ellas. Perderás una vida si el Correcaminos pisa una mina.

Limonada: Si uno u otro personaje pasan por encima de una limonada, se pararán a beberla. Tendrás bonificación si te bebes toda la limonada al final de un nivel.

Camiones: Evita todos los camiones; si logras que al Coyote le atropellen, consigues puntos de bonificación. Perderás una vida si te atropellan a ti.

Lengua: Arriésgate y deja que el Coyote se te acerque. Luego sal corriendo y sácale la lengua al Coyote para conseguir más puntos.

Piedras: Evita todas las piedras o perderás una vida. Si el Coyote es alcanzado por una piedra consigues más puntos.

Grietas: Salta por encima de las grietas, porque si caes dentro perderás una vida. Si cae el Coyote, más puntos para ti.

Pintura invisible: Cuando el Correcaminos pasa por encima de la pintura invisible se hará invisible y, por tanto, será más difícil que le pillen. Pero si es el Coyote que se convierte en invisible, será más difícil evitarle.

EL COYOTE: Evita la dinamita que te tirará cuando vuela en su Jet-Pac. Evítale cuando pasa montado en su cohete. Evítale cuando viene saltando sobre su palo. Evítale cuando viene corriendo detrás de ti. Evítale cuando está sobre su patinete. Es decir: ¡¡evítale siempre!!

Atajos: Te permiten volver al último nivel en el que jugaste en la partida anterior.

© 1985 Warner Bros.

Usado por Atari Games Corp. bajo licencia.

Licenciado a U. S. Gold Ltd.

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



NOTA IMPORTANTE PARA AMSTRAD CASSETTE

Cuando la cara A haya cargado, dale la vuelta al cassette y rebobínalo. Pulsa \emptyset para cargar el nivel 1. Deja la tecla PLAY apretada. Los primeros cuatro niveles cargan secuencialmente, cuando los hayas terminado, o hayas perdido todas las vidas en alguno de ellos, vuelve a rebobinar y a pulsar \emptyset en el ordenador.