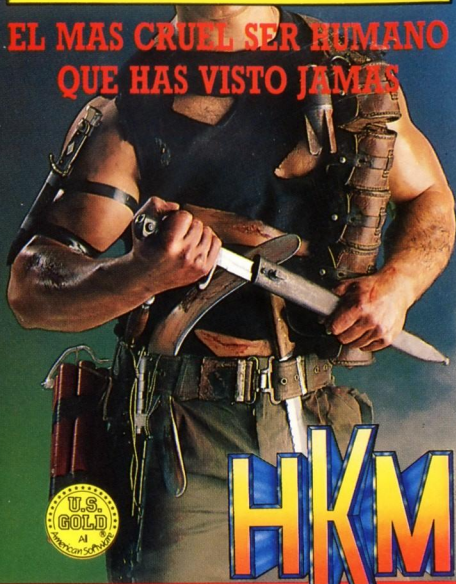


A M S T R A D

EL MAS CRUEL SER HUMANO
QUE HAS VISTO JAMAS



AMSTRAD
AM 507

HKM



HUMAN KILLING MACHINE

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD "" y ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

CONTROLES

CBM 64/128

Jugador 1: puerta 2; jugador 2: puerta 1.

Spectrum 48/128K

Jugador 1: Joystick 2 Kempston o Sinclair.

Jugador 2: Joystick 1 Sinclair.

Amstrad CPC

Q: Arriba.

A: Abajo.

P: Derecha.

O: Izquierda.

@: Disparo.

S: Opción joystick.

El jugador controla el juego de la siguiente manera:

Joystick	Resultado
ABAJO	Agacharse.
ABAJO & DERECHA	Agacharse e inclinarse hacia delante.
ABAJO & IZQUIERDA	Agacharse e inclinarse hacia atrás.
DERECHA	Avanzar.
IZQUIERDA	Retirarse, apartarse.
ARRIBA	Salto.
ARRIBA & IZQUIERDA	Salto mortal hacia atrás.
ARRIBA & DERECHA	Salto mortal hacia delante.

El jugador da patadas y puñetazos pulsando y soltando el botón DISPARO con los siguientes efectos:

ABAJO & DERECHA	Agacharse y patada.
ABAJO	Agacharse y puñetazo.
ABAJO & IZQUIERDA	Patada con giro, agachado.
DERECHA	Patada.
NEUTRAL	Puñetazo.
IZQUIERDA	Patada con giro.
ARRIBA & DERECHA	Patada al aire.
ARRIBA	Puñetazo al aire.
ARRIBA & IZQUIERDA	Patada al aire con giro.

Nota: Cuanto menor sea el tiempo que está el botón DISPARO presionado, más fuerte será la patada.

La dirección del joystick puede ser modificada mientras saltas, aumentando así la variedad de movimientos.

© U. S. Gold

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

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