

# CAPERUZA

Para cargar este programa, es necesario utilizar ambas caras de la cinta. Para ello, proceder del siguiente modo:

- Introducir la cinta por la cara A, rebobinar si es necesario.
- Pulsar las teclas indicadas en INSTRUCCIONES DE CARGA.
- Esperar que cargue toda la cara A (aprox. 5 minutos).
- Dar la vuelta a la cinta por la cara B.
- Pulsar de nuevo PLAY en el cassette, y esperar que termine de cargar.

## EL JUEGO

Caperuza vivía en el bosque, un día su madre la envió a casa de su abuelita, que estaba enferma, para llevarle una cesta con tortitas y miel...

Tú debes ayudarla en su camino por el bosque a recoger los objetos que hay en él.

Pero debes tener mucho cuidado, ya que el lobo estará persiguiéndote constantemente, y cada vez que te toque, perderás energía.

Cuando recojas todas las viandas, pasarás de nivel y el lobo irá más rápido.

¡Buena suerte, y que llegues sano y salvo a casa de la abuelita!

## CONTROLES

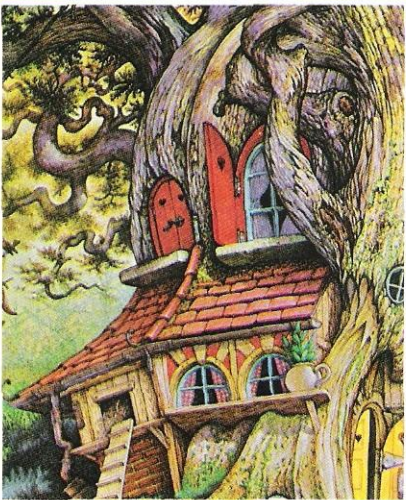
Z - Izquierda; X - Derecha; Barra spac. - Subir (Al dejar de pulsarla, se baja)

## INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad 464 y similares. Tecla RUN"" y pulsa ENTER.  
Amstrad 664 y similares. Tecla TAPE, cuando aparezca el mensaje OK, tecla RUN"" y pulsa ENTER.  
Amstrad PCW-8256 y siguientes. Este programa no puede ser ejecutado en este tipo de aparatos.

Imprime: INDUGRAF MADRID, S.A. - Alcorcón (Madrid)

# CAPERUZA



Amstrad

CAPERUZA

AMSTRAD  
464/664



MONSER, S.A.  
Argos, 9  
28037 MADRID  
Tlf. (91) 742 72 12.96