

Jet-Boot Jack

Jet-Boot Jack, un amante del footing de la era espacial, recoge notas musicales a su paso por la Planta Impresora de Discos. Lamentablemente, los gremlins y los insectos tratan de frustrar su objetivo: ¡reunir la colección musical más grande del mundo! Para eliminarlos debe correr por encima de sus cabezas y saltarles encima hasta que caigan muertos. En su búsqueda de satisfacción musical, Jack necesita combustible para sus Botas Propulsoras, y, lo obtiene colisionando con las bolsas de vinyl —la energía se transforma rápidamente en propulsor—. Ahora comience a jugar y vea a lo que Jet-Boot Jack tiene que enfrentarse en la primera aventura, con diez pantallas, emprendida por nuestro intrépido héroe del futuro.

Amsoft

PRODUCIDO POR
indescamp

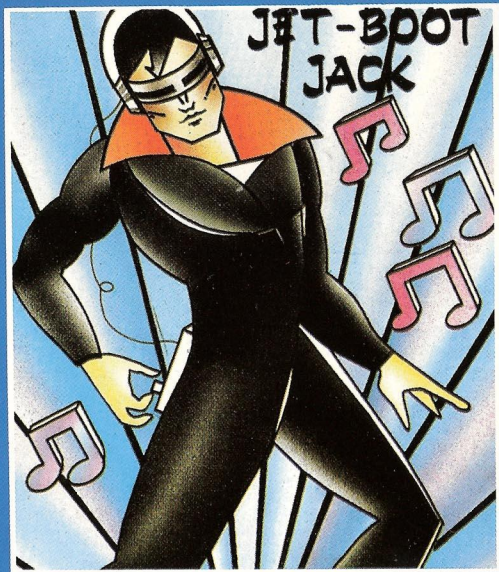
Impreso por GRAFISANZ, S. L. - Duque, 63 - Tel. 676 41 01 - Torrejón

Jet-Boot Jack

Amsoft

Amsoft

Jet-Boot Jack



AMSTRAD

AMC-144

JET-BOOT JACK

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Inicialice el ordenador pulsando las teclas CTRL, SHIFT y ESC simultáneamente y en este orden.

CASSETTE:

- Escriba !tape y pulse RETURN (sólo con CPC 664).
- Coloque la cinta en el cassette.
- Rebobínela y pulse STOP/EJECT una vez.
- Pulse las teclas CTRL y ENTER (pequeña) simultáneamente, accione la tecla PLAY, y después pulse cualquier tecla. Este programa tarda 6,5 min. en cargarse.

DISCO:

- Escriba RUN "PRIZE" y pulse RETURN.

TECLADO

Tecla Z = mueve a la izquierda.

X = mueve a la derecha.

/ = hace saltar a Jack en el mismo sitio.

] = activa (si Jack está en un ascensor o tobogán, esta tecla controla su movimiento).

Barra espaciadora = controla el factor máximo de saltos, por ejemplo, le permite pasar por alto las primeras pantallas que haya completado, para que pueda recomenzar en la misma pantalla en la que está cuando juegue la próxima vez. Cuando haya terminado la pantalla 10, la siguiente pantalla será siempre la n.º 1 independientemente del factor de salto. También le permite hacer una pausa en el juego.

ENTER = hace comenzar el juego. Le permite a Jack bajar la cabeza cuando el techo es muy bajo o se acerquen insectos, etc., después de un momento se erguirá automáticamente.

ESC = le llevará de vuelta a la página de op-

ciones durante la demostración y mientras juega.

S = selecciona los niveles de habilidad, determina el número de gremlins e insectos, el número de recambios disponibles de cada bolsa de vinyl, la cantidad inicial de combustible y el factor de multiplicación de puntos.

J = para elegir operación con joystick.

K = para elegir operación con teclado.

JOYSTICK

Izquierda y derecha = mueve a Jack correspondientemente.

hacia abajo = le hace saltar en el mismo sitio. No puede usarse mientras está en un ascensor o en un tobogán.

hacia arriba = si Jack está en un ascensor o tobogán, tirando del joystick hacia arriba le permite controlar su movimiento.

botón de disparo = hace que Jack baje la cabeza cuando el techo es muy bajo o se acerquen insectos, etc., después de un momento se erguirá automáticamente.

NIVELES DE HABILIDAD

Nivel P: Modo de práctica. No hay insectos, 5 recambios por bolsa y una bonificación de 100 por cada bolsa no usada.

Nivel 1: Dos insectos por pantalla, 5 recambios por bolsa y factor de multiplicación 100.

Nivel 2: Cuatro insectos por pantalla, 5 recambios por bolsa y factor de multiplicación 200.

Nivel 3: Seis insectos por pantalla, 4 recambios por bolsa y factor de multiplicación 300.

Nivel 4: Ocho insectos por pantalla, 4 recam-

bios por bolsa y factor de multiplicación 400.

Nivel 5: Diez insectos por pantalla, 4 recambios por bolsa y factor de multiplicación 500.

PUNTUACION

Cada nota musical recogida: 75 puntos. A los insectos y gremilins se les mata al saltarles encima, dando una puntuación aleatoria entre 100 y 350 puntos.

Bonificación por terminación de una pantalla: entre $\times 100$ y $\times 500$.

Número de bolsas que queden \times factor de multiplicación. Cada pantalla se termina al recoger todas las notas.

COMBUSTIBLE

Cada bolsa contiene un número fijo de recam-

bios —si sus reservas son altas, pase por debajo de las bolsas para ganar puntos.

ADVERTENCIA:

Las sirenas sonarán cuando el nivel de combustible sea bajo y cuando Jack permanezca inmóvil durante mucho tiempo.

VIDAS ADICIONALES

Le será otorgadas cuando la puntuación alcance 10.000, 30.000, 50.000 y 80.000.

Insectos, Gremlins y Sators: permanecen en una posición pero, ascienden y descienden a intervalos regulares. Sólo puede matarlos cuando estén en posición elevada.

Patrulleros: se desplazan lateralmente.

Flappers: se mueven debajo de los soportes de

los toboganes y no pueden ser muertos —muy peligrosos—.

Jet-Boot Jack puede subir y bajar de los ascensores y toboganes sólo cuando estén estacionarios.