

# SIR BOB

## INSTRUCCIONES DE CARGA

- Rebobina la cinta totalmente, si es necesario.
- Amstrad 464 y similares. Teclea RUN"" y pulsa ENTER.
- Amstrad 664 y similares. Teclea ITAPE, cuando aparezca el mensaje OK, teclea RUN"" y pulsa ENTER.
- Amstrad PCW-8256 y siguientes. Este programa no puede ser ejecutado en este tipo de aparatos.
- Pulsa PLAY en tu cassette, seguido de cualquier tecla.
- El programa tardará unos minutos en cargarse.

## RESUMEN DEL JUEGO

Nuestro amigo, Sir Bob, es un caballero de la mesa ovalada. Su doncella, la dulce Alda, ha sido encerrada por el malvado Merlón en el castillo de Nunca Jamás.

Tu misión consiste en rescatar a Alda de las manos de Merlón.

Pero sus sicarios han puesto muchos obstáculos en el camino para que tu misión se haga imposible, desde pinchos que suben y bajan, hasta grietas y falsos suelos, pasando por bombas y, por supuesto, terribles guardianes que intentarán acabar contigo.

A medida que superas los obstáculos, debes tocar la campana para avisar a Alda que te acercas a ella.

## CONTROLES

Z - Izquierda; X - Derecha; Espacio - Salto

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

NOTAS: Como medida de seguridad, el programa está grabado una vez en cada cara de la cinta.  
Es importante comprobar que la cabeza lectora del cassette esté limpia y el azimuth correctamente ajustado.



AMSTRAD

CPC 464/664

*Sir  
Bob*

*Sir  
Bob*

AMSTRAD  
464/664

Distribuido por MONSER, S.A.

C/ Argos, 9

28037 MADRID

Tel. 742 72 12/96

