

A M S T R A D

DUCK OUT!



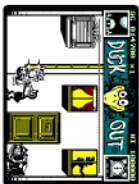
DUCK OUT!

Encerrado en la cocina de un restaurante te espera el más horrendo de los fines a manos de un sanguinario cocinero; pero aún hay algo más importante: dentro de unas pocas horas tienes en el estanque del parque una cita con la patita de tus sueños, que no puedes perderte. Armado sólo con una cacerola te dispones a acudir a esa cita sea como sea, y de paso, salvar el pellejo. Es una carrera contra el tiempo donde deberás enfrentarte a peligros que jamás pato alguno se atrevió a imaginar. Sólo un pato entre un millón podría conseguirlo y llegar hasta el final, y ese debes ser tú.

AMSTRAD
CT201904

DUCK OUT

ONG
SOFT

MATRA
COMPUTER
AUTOMATIONS
ONG
SOFT

En la cocina de un restaurante te espera el más horrendo de los fines a manos de un sanguinario cocinero; pero aún hay algo más importante: dentro de unas pocas horas tienes una cita con la patita de tus sueños. Te dispones a acudir a esa cita sea como sea. Es una carrera contra el tiempo donde deberás enfrentarte a peligros que jamás pato alguno se atrevió a imaginar.

En tu periplo hasta el estanque donde te espera tu chuni, pasarás por tres escenarios:

LA COCINA: Debes atravesarla y llegar hasta la puerta trasera que está a punto de cerrarse. En esta fase te enfrentarás a los malvados cocineros y a sus gatos, a las ratas hambrientas y a cuchillos, tenedores y pasteles que te lanzarán por todas partes.

LA CIUDAD: Camino inevitable hacia el parque al que debes llegar antes de que cierre sus puertas. En la ciudad lucharás con vagabundos hambrientos, perros feroces, gatos callejeros, ratas y murciélagos que revolotean por las calles.

EL PARQUE: Antes de llegar al estanque debes cruzar el parque que puede ser un lugar muy peligroso por la noche, te verás acosado por gamberros, lagartos y tábanos, además de los perros, gatos, ratas y murciélagos que siguen persigiéndote, y debes darte prisa, la hora de tu cita se acerca y no puedes llegar tarde.



Para empezar a jugar primero has de elegir el modo de control que aparece en pantalla,



1.- Joystick compatible.

2.- Tclado. que por defecto es:

Q - Saltar

A - Agacharse

P - Derecha

O - Izquierda

SPACE - Golpear

BACKSPACE - Pausa

3.- Redefine teclas siguiendo las instrucciones de pantalla.



César Nicolás González
27 Diciembre 2017

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 - 472

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas **CONTROL** e **INTRO** del teclado numérico simultáneamente, luego **ENTER (INTRO)** y **PLAY** en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecléo **ITAPE** y pulsa **RETURN**. (La **I** se consigue presionando **SHIFT (MAYS)** y **@** simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

CRÉDITOS

Programa, reloques e ilustración de portada
César Nicolás González

Banda sonora musical
Daniel Canales

Programa original
Fernando de la Villa

Gráficos originales
Ignacio Ferreras

Diseño versión física
SMT&AR