

COMO SUPERAR LAS NUEVE PRUEBAS

Cuando superes una prueba se abrirá el agujero tapado y te permitirá acceder a un nivel superior.

Cuidado con los agujeros interrogantes, pues te conducirán a una prueba distinta.

- 0.- Debes colar la bola en los agujeros que te llevarán a la prueba correspondiente
- 1.- Tienes que romper todas las rocas para superar la prueba y acceder a otro nivel
- 2.- Tienes que ahuyentar los espíritus malignos de la selva
- 3.- Acertando las dianas podrás activar la energía de la serpiente de fuego
- 4.- Prueba tu suerte jugando a la ruleta
- 5.- Debes eliminar la plaga de pajarracos que provocan accidentes en la ciudad
- 6.- Juega una partida de baloncesto y gana al equipo contrario
- 7.- Hay una invasión de ratones que debes detener
- 8.- La rana de la laguna está hambrienta, dale de comer
- 9.- La sorpresa está servida

EQUIPO POSITIVE

Programa	Toni Freixanet
Rutinas Galácticas	Alien Chip
Gráficos	Dr. Pepe Samba
Música	Alberto Sampler
Ilustración	Ramón Boix
Grafismo	IND. DESING
Coordinación y	
Alucinación	Mago Darling

TECLAS DEFINIDAS

Mando Derecho	P
Mando Izquierdo	Q
Golpear Derecha	O
Golpear Izquierda	W
Lanzar Bola ..	ESPACIO
Interrumpir juego	G

CARGAR AMSTRAD

Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea
Pulsar PLAY en el cassette

KFR. scp garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a KFR.