

SPECTRUM · 48 · 128 · PLUS · 2A · 2B

AMSTRAD · SCHNEIDER · 464 · 472 · 664 · 6128

AMS-SPC
CT202401

HEROES ★ RESCUE

HEROES ★ RESCUE



HEROES ★ RESCUE

LA HISTORIA

Esta no es la típica historia. No debemos rescatar a una preciosa princesa encerrada en un gran castillo. Es un cambio de guion, todo lo contrario. En este caso somos Fryo, un famoso personaje de dibujos animados y nuestra misión consiste en rescatar héroes de cómics y dibujos animados de nuestra infancia atrapados entre rejillas.



Somos Fryo, un famoso personaje de dibujos animados con una única misión: rescatar héroes de cómics y dibujos animados de nuestra infancia que han sido atrapados y encerrados entre rejillas sin ningún tipo de compasión.





EL JUEGO

En **HEROES RESCUE** dispones de tres vidas para completar los 13 niveles que completan el juego repletos de acción plataforma.

Durante la partida, podrás recoger objetos en forma de joyas para aumentar tu puntuación. También encontrarás algún corazón que te premiará con una vida extra.

CONSEJOS

Calcula muy bien la medida de tus saltos. Detente un momento en cada nivel y estudia los movimientos de tus enemigos, así podrás esquivarlos mejor.

ENEMIGOS

En la mayoría de juegos de plataformas hay enemigos, y éste no es una excepción. Deberás esquivar todo tipo de personajes con tu única arma: ¡saltar! Deberás descubrirlos por tu mismo, algunos te sorprenderán. Ten cuidado, algunos bloques del mapa te pueden engañar y no ser lo que parecen, podrías caer en trampas o, directamente, sobre un enemigo.



CONTROLES

Esta edición incluye las diferentes versiones y cargas del juego:

CARA A

HEROES RESCUE · AMSTRAD KEY VERSION

Juegas con teclas

HEROES RESCUE · AMSTRAD STICK VERSION

Juegas con joystick

CARA B

HEROES RESCUE · ZX SPECTRUM

Joystick o teclas (OPQ)



Versión original 13 / 08 / 2016
La presente edición Diciembre 2024

HEROES RESCUE

©2016/2024 Javy Fernández

defectodigital@gmail.com

www.defectodigital.com

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 - 472

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pula 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. Tecllea **TAPE** y pulsa **RETURN**. (La **I** se consigue presionando **SHIFT (MAYS)** y **@** simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

SPECTRUM 48K. +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecllea **LOAD ""** y pulsa **ENTER (INTRO)**.
5. Presiona **PLAY** en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción **CARGADOR** y pulsa **ENTER (INTRO)**.
2. El programa se cargará automáticamente.