

MOONWALKER

EL JUEGO

Nivel 1

Los estudios cinematográficos están divididos en cuatro zonas donde se encuentran las siete partes de un disfraz de conejo que deben ser recogidas por Michael para huir de sus fans. Si tu ordenador es un Commodore 64, Atari ST, Amiga o IBM PC tendrás que recoger las siete partes del disfraz en orden. Vigila el radar para saber dónde se encuentran. Evita a toda costa a Granny y a su nieto, a los cowboys, a los hermanos Biff y a los turistas japoneses que intentarán robar uno de tus codiciados discos de platino. Una vez recogido el disfraz de conejo y los cuatro ítems especiales, deberás encontrar la motocicleta para escapar a Michaelsville.

Nivel 2: Michaelsville

Por desgracia, Mr. Big te ha descubierto y se lo ha dicho a tus fans. Mr. Big ha bloqueado las calles dividiendo la ciudad en dos partes. Mientras corres a bordo de tu motocicleta recoge esferas luminosas para transformar tu motocicleta en un reluciente coche de carreras Stratus capaz de saltar las barreras. Este efecto dura sólo 10 segundos, por lo que selecciona tu camino con mucho cuidado. Si fallas al hacerlo, necesitarás otro grupo de esferas. Mientras cruzas las calles puedes destruir los cargamentos de droga de Mr. Big pasando sobre ellos. Ocasionalmente también puedes pasar sobre un Trooper para evitar que se coloque por delante de ir. Si llegas lo suficientemente lejos, estarás a un paso de la libertad, si los hermanos Biff no te atrapan primero.

Nivel 3: Club 30

¿Piensas que estás a salvo en el Club 30? No por mucho tiempo, porque Mr. Big ha descubierto tu escondite y está dispuesto a invadirlo rápidamente. Aparecerán Troopers en las ventanas y puertas, pero ten cuidado, porque los niños también aparecen en esas posiciones. Mientras tanto tendrás que encontrar un arma y munición para poder destruir a los hombres de Mr. Big. Actúa con rapidez y lleva a los niños a un lugar seguro.

Nivel 4: La arena

Mr. Big ha secuestrado a Katy como una forma de atraerte a su guarida. Los Troopers y Storm Troopers se unen para acabar contigo utilizando sus poderosas armas láser. Destruye a cada uno de tus enemigos a medida que aparecen en escena, pero ten cuidado con el poderoso cañón de plasma que Mr. Big ha instalado. Déstruyelo antes de que te destruya a ti. ¿Sobrevivirás y conseguirás llevar a los niños a un lugar seguro?

Controles: Vía joystick o teclado. Teclas redefinibles por el usuario. Cualquier otro fichero de ejecución no funciona.

CAMBIO DE DISCOS

Durante la partida deja siempre un disco en la unidad. Si el programa busca un fichero y no hay ningún disco en la unidad, utiliza la opción revisar (Retry) del mensaje de error para que continúe la partida.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y después pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla. Para el 128K juega en el modo 64K.

Disco CBM 64/128

Teclea LOAD"*,8.1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Para el 128K juega en el modo 64 K.

Cassette Spectrum

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3

Inserta la cara A del disco. El juego cargará y activará la secuencia de introducción. Pulsa DISPARO para cargar el primer nivel. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Amstrad

Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Amstrad

Teclea RUN'DISK y pulsa ENTER. El juego cargará y activará la secuencia de introducción. Pulsa el botón DISPARO para cargar el primer nivel. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Atari ST

Inserta el disco 1, enciende el ordenador y el juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amiga CBM

Enciende el ordenador, inserta el disco 1 y el juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla. Si utilizas dos unidades de disco, inserta el disco 2 en la unidad externa.

IBM PC y compatibles

Carga el sistema DOS. Inserta el disco 1 en la unidad y ante el aviso A> teclea MW seguido por una letra para determinar qué tipo de tarjeta gráfica vas a utilizar, por ejemplo

EGA - MW E

CGA - MW C

TGA - MW T

GRANDES EXITOS DE MICHAEL JACKSON DISCOGRAFIA

SINGLES

1972	Got to be There
1972	Rockin' Robin
1972	Ain't No Sunshine
1972	Ben
1975	One Day in Your Life
1979	Don't Stop 'til yon Get Enough
1979	Off the Wall
1980	Rock With You
1980	She's Out of My Life

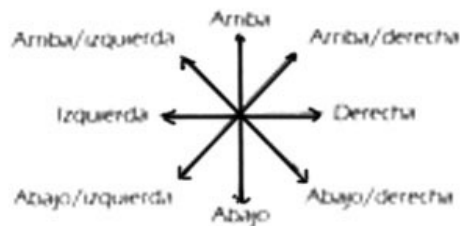
1981	One Day in Your Life
1983	Billie Jean
1983	Beat It
1983	Wanna be Startin' Something
1983	Thriller
1984	PYT (Pretty Young Thing)
1984	Farewell My Summer Love
1987	Bad
1987	The Way You Make Me Feel
1988	Man in the Mirror
1988	Dirty Diana
1988	Another Part of Me
1988	Smooth Criminal
1989	Leave Me Alone
1989	Liberian Girl

ALBUMS

1978	The Wiz (Soundtrack with 6 Michael Jackson Tracks)
1979	Off the Wall
1981	One Day in Your Life
1982	Thriller
1984	Farewell My Summer Love
1987	Bad
1988	The Michael Jackson Mix

CONTROLES

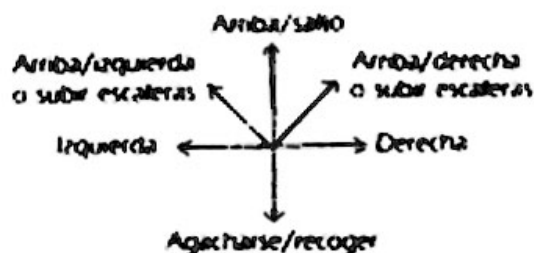
Niveles 1 y 2



NOTA Nivel 1 sólo botón disparo = correr/andar

Nivel 3

MOVIMIENTO



OPCIONES DE DISPARO (botón disparo presionado)

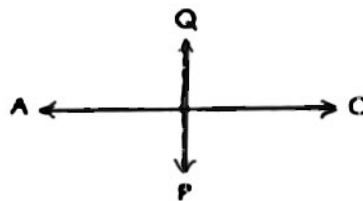


HWT Mueve diagonalmente para salvar munición.

Nivel 4



CONTROLES DEL TECLADO



Space Bar Disparo (Nivel 1 = RUN)

Los usuarios de 16 BITS (Atari ST/Amiga/PC) también pueden utilizar las teclas cursor y el teclado numérico

Usuarios de 8 BITS 1.- Comprobar que el indicador NUMBER LOCK está activado 2.- Cambiar a paleta CGA

TECLAS COMUNES A TODOS LOS ORDENADORES

M Encender/apagar música.

H: Encender pausa.

© 1989 Triumph Internacional Inc.

© 1989 Keypunch Software Inc.