KONG'S REVENGE

Kong ha vuelto a la ciudad. El gorila gigante está de nuevo en Manhatan sembrando el pánico. Ha regresado a la jungla de asfalto con ánimos de venganza. La última vez fue derrotado y ahora viene para enfrentarse otra vez a Mike en un duelo a muerte.

Kong ha secuestrado a la chica de Mike y la tiene encerrada en la azotea de un rascacielos en construcción. Mike debe salvar a su chica, aunque para ello deba enfrentarse a Kong y sus esbirros...

EL JUEGO

Par conseguir salvar a la chica, Mike debe llegar a la azotea del edificio y luchar con Kong. Antes de esto deberá eliminar a sus cinco esbirros. Estos son cinco gorilas más pequeños que hacen guardia en el camino de ascenso al edificio. La única manera de librarse de ellos es desmontar la plataforma en la que se encuentran para que caigan al vacío.

Los gorilas por su parte intentarán detenerte lanzando barriles de madera y metálicos. Los de madera se pueden destruir, pero los metálicos no. Además, el camino de subida está lleno de trampas y plataformas que impiden el paso. Para poder pasar deberán colocarse todos los interruptores en la posición correcta para que las plataformas dejen paso libre.

Una vez encontrado el camino de subida y tras

haber eliminado a los cinco esbirros, llega la hora de enfrentarse a Kong. Esta última fase discurre a lo largo de toda la azotea y tu arma será una ametralladora. Si disparas contra los barriles grandes de madera obtendrás nuevas energías, mientras que si disparas a los metálicos las perderás.

¡Acepta el desafío de Kong y lucha con él! Date prisa, ¡ya queda poco tiempo!...

TECLAS DE CONTROL

	Fase 1	Fase 2
Subir	Q	—
Bajar/agacharse	A	A
Izquierda	O	O
Derecha	P	P
Saltar	M	Q
Disparar	—	M
Golpear	A+M	—

El juego puede ser controlado también mediante un joystick y las teclas de control son redefinibles.

INSTRUCCIONES DE CARGA

El juego tiene seis fases distintas. Las cinco primeras están en una misma carga mientras que la última viene en una carga separada. Para jugar a esta última es necesario terminar previamente las cinco anteriores para obtener la clave de acceso (ésta es la palabra de

siete letras que aparece en pantalla al finalizar la quinta fase) que se pide al comienzo de la segunda carga. Para introducir la clave utiliza las teclas del 1 al 7 para cambiar las letras en cada una de las 7 líneas y pulsa ENTER cuando esté completa.

MSX

Teclear RUN "CAS:" seguido de RETURN.

Spectrum 48K

Teclear LOAD "" seguido de ENTER.

Spectrum +2, +3 y 128 cinta

Seleccionar la opción CARGADOR.

Amstrad CPC 464

Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128 cinta

Teclear | TAPE seguido de RETURN, y seguir las instrucciones del AMSTRAD CPC 464.

Spectrum 128 disco

Elegir la opción CARGADOR.

Amstrad disco

Teclear | CPM seguido de RETURN.

IBM PC y compatibles

Cambiar a la unidad en que se encuentre introducido el disco (por ejemplo la A:) y teclear KONG seguido de RETURN.

AUTORES

Programador: Angel Alda.
Diseño de la caja: Angel Luis Sánchez.
Producción: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Avda/ Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid. Tel. (91) 739 30 23. Fax (91) 201 58 62
Distribución: ERBE, S. A. C/ Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A. 1991. Prohibida la reproducción.



LA PIRATERIA ES DELITO