ZOMBI

AMSTRAD, AMSTRAD DISCO

CARGAR EL JUEGO

Amstrad cinta: Teclea CTRL + ENTER
Amstrad disco: RUN "ZOMBI"

INICIO DEL JUEGO

Buscar gasolina.

Atención: Otro equipo juega al mismo tiempo que tú, no tiene ningún problema de gasolina, pero tiene hambre. Su nombre: Les Hells Angels.

Explicación de las diferentes figuras



DESPLAZARSE

Una rosa de los vientos tridimensional aparece, es suficiente con que des a una tecla tantas veces como necesites para elegir tu dirección + dar "FIRE o COPY" (AMS-AMS D).



SUBIR A UN VEHICULO

Válido para los camiones y el helicóptero.



DESCENDER DE UN VEHICULO



COGER

Un cursor aparece en la pantalla. Debes desplazarlo hacia el objeto, asegurarlo con "COPY" (AMS-AMS D).



OBJETOS DE MANO

Usa las teclas direccionales para ver tus objetivos, luego "FIRE" para cogerlos.



DEJAR

Teclas direccionales: CURSOR + "COPY" (AMS-AMS D).



UTILIZAR

Sólo se puede usar un objeto cada vez.



ACTIVAR

Un cursor aparece permitiéndote señalar el objeto a activar.



COMER/BEBER



DORMIR

Solamente en una cama.
Nota: El sueño de un personaje dura 8 horas (juego).



DESPERTAR

Permite despertar a los jugadores dormidos en la cama. Señalar con el cursor la cama.



ABRIR

Con los cursores (ventanas, objetos).
Con la rosa de los vientos (puertas).
Dar a "F" para alternar los mandos (AMS-AMS D).



CERRAR

Acción inversa a la anterior.



CAMBIAR DE PERSONAJE



PAUSA

Utiliza cualquier tecla para continuar el juego.



DEJAR EL JUEGO



SALVAR TU PARTIDA



CARGAR

Cargar una partida previamente salvada.

ESCOGES COMBATIR

Existen dos tipos de combate:

1) Cuerpo a cuerpo: Comienza después de ocho segundos (reales) de tu llegada al lugar.

2) Distancia: Coger el arma en la mano + figura "UTILIZAR".

UTILIZACION TECLAS DEL TECLADO

Esc: Permite anular una acción ya empezada.

Copy: Tecla de tiro con un arma de fuego. Asegurar las figuras (acciones).

Z y X: Para utilizar alternativamente durante un combate cuerpo a cuerpo.

F: Inversión de acciones "CERRAR" y "ABRIR".

Coloca Numlock y Capslock.

Para todas las acciones de movimiento utiliza las teclas 2, 4, 6 y 8 del teclado numérico.

Nota: Se puede, también, utilizar un joystick.

Para el modelo cassette

Barra espacio: Cartel reloj.

ALGUNOS TRUCOS Y ARTIMAÑAS...

1. Algunos objetos pueden servir de armas blancas.
2. Silvia no puede utilizar ni el fusil ni algunas armas blancas.
3. Cada acción posible tiene repercusiones en la continuación del juego, incluso si ellas no aparecen claramente.
4. Si tienes dificultades con el ordenador, intenta como último recurso la instrucción "BYE".
5. El juego maneja directamente algunos parámetros. Ej.: La presencia de muertos en un lugar donde se encuentre tu personaje puede ocasionarle una baja en sus puntos de salud.

IRIS
ARTES GRAFICAS