

ENCHANTED

En el año 1522 había un mago muy enrollado, DARLING, con una mente abierta a todo avance y progreso.

Era moderno como tú, y se lo pasaba pipa con sus manuscritos, sin molestar a nadie. Un día descubrió en un gordo libracó que el planeta Tierra sería destruído en el siglo XXI a causa del maleficio del malvado WILLCHUNGUS, siempre hay alguien dispuesto a incordiar.

DARLING hace una invocación a las fuerzas galácticas y se dispone a viajar en su NAVEBOLA. Fatídica suerte correrá nuestro amigo, pues el malvado WILLCHUNGUS está al acecho.

Mediante las artes del encantamiento consigue trasladar la NAVE-BOLA al interior de un PINBALL; sí, las maquinitas que tanto nos gustan y divierten.

Ha llegado el momento de intervenir. Nosotros somos terrícolas y, por solidaridad, ayudaremos al mago en aprietos.

Coge los mandos del PINBALL y ayuda a DARLING a salir de la tortuosa partida, audaz y arriesgada, y así salvar al planeta Tierra. En tu control y pericia está la clave de la victoria.

Falta poco más de una década para el siglo XXI, si no lo consigues...

¡SOCORROOOOOOOOOOOOOOOOOOO!

SPECTRUM-FASE I

NOMBRE

EDAD.....

DIRECCION.....

POBLACION.....

PROVINCIA.....

TELEFONO.....

UN ATARI ESTA EN JUEGO

Rellena el cuestionario al dorso, recórtalo y envíanoslo. Sorteamos un ATARI 520 ST con monitor en COLOR entre todas las tarjetas que nos llegen antes del día 14 de julio de 1989.

SUERTE

KFR - Apartado de correos
31007 BARCELONA

- 1.- Que ordenador te gustaría tener
- 2.- Que tipo de juego prefieres (marca una sola opción)
AVENTURAS
ARCADE
- 3.- Donde sueles comprar los juegos
EN GRANDES ALMANECES
EN TIENDRAS
POR CORREO
- 4.- Cuantos juegos sueles comprar en un mes
de 1 a 3
de 3 a 6

más de 6

5.- Que valoras más de un juego (marca una sola opción)

ADICCION
GRAFICOS
ORIGINALIDAD

6.- Como conociste este juego

EN REVISTAS
POR UN AMIGO
EN LA TIENDA

7.- Puntua este juego del 1 al 10

ADICCION _
GRAFICOS _
MUSICA _
ORIGINALIDAD _

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 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 SPECTRUM 48K

Teclear LOAD" " y pulsar ENTER

Pulsar PLAY en el cassette

CARGAR SPECTRUM +2

Usar la opción - cargar cinta

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 KRF.

IMPRIME I.G. 2001, S.A. - CTRA DE CORNELLA, 144 - 08950 ESPLUGUES DE LLOBREGAT - BARCELONA

Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de KFR. scp.

Copyright 1989 KFR

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.

Dirección KFR - Ronda de San Pedro 23

Teléfono: 318 05 48 Barcelona

B 8771 89