

KIREL

Un juego de Arcade que contiene 70 pantallas de extensión de memoria.

Puedes encontrar la red de transporte, arrebatar los suministros de energía y desconectar las bombas antes de que estalles -o seas absorbido en el olvido-.

Puedes evitar los terrores indefinibles, conquistar obstáculos invisibles y barreras inamovibles.

¡Todo esto esta en KIREL!

NOTA.- Este programa contiene un modo de entrenamiento para que puedas practicar tus movimientos antes de empezar.

ACCION

Desconectar el número de bombas necesarias para hacer que aparezca la señal de salida y pasar a la próxima pantalla antes de que se termine el tiempo o la energía.

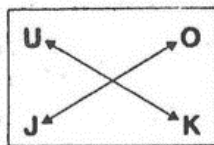
PUNTUACION

Los puntos son adjudicados únicamente por la velocidad de terminación de cada pantalla.

CONTROLES

Movimientos horizontales -o transportadores cuando estén disponibles-. Son controlados con teclado o joystick. Haz tu elección cuando se te pregunte ¹al comenzar el juego presionando el número pertinente.

TECLAS: teclado o cursor.



JOYSTICK: Sinclair o Kempston.

O o Botón de Fuego: Coger o soltar.

1: Vista rotativa - 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.

2: Vista rotativa - 180 grados

3: Vista rotativa - 90 grados en sentido contrario.

SPACE: Parar el juego y encontrar a KIREL.

S: Comenzar el juego -empieza un nuevo juego-.

T: Modo de entrenamiento.

VT: Cancelar el juego.

CARGA

Load"" ENTER

COMIENZO

Cuando el programa está cargado aparecerá una demostración de los movimientos de KIREL. Presiona S y serás preguntado para elegir controles -teclado o joystick-. Presiona cualquier tecla para comenzar.

JUEGO

KIREL puede escalar arriba o abajo un solo bloque a la vez, por tanto tienes que recoger bloques y depositarlos para construir escaleras, remover obstrucciones, hacer agujeros, etc..

NOTA.- No puede coger bloques desde el nivel base ni poner bloques en el nivel superior. Sólo puede transportar un bloque cada vez.



Recuerda: KIREL no puede mover pirámides, el bloque que lleva la señal de salida o las estructuras de bloques.

ENTER: Volver al juego.

B: Construir un puente en la dirección en que esté mirando KIREL -si es posible-.

D: Transporte vertical hacia abajo -si es posible-.

E: Transporte vertical hacia arriba -si es posible-.

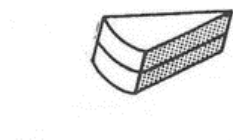
H: Parar el juego mientras piensas.

P: Modo de juego.

Al final del juego tu puntuación será mostrada.

Presiona S para un nuevo juego.

OBJETOS PARA RECOGER



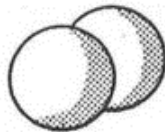
TARTA.- Si KIREL tiene una o más tartas en su almacén, podrá matar monstruos si se mueve sobre ellos -una tarta por cada uno-.



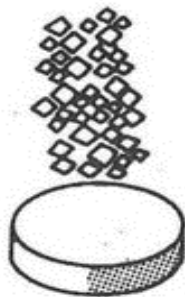
FLECHA.- KIREL recoge flechas moviéndose sobre ellas. Con cada una gana un puente extra en su almacén.



DULCES.- KIREL come dulces y terrones de azúcar para reponer energía.



BOLAS.- KIREL recoge bolas para ganar tiempo.



TRANSPORTADORES Y REDES

Facilitan un rápido transporte a KIREL de un sitio a otro. Un tipo es automático, el otro usa tu control de movimiento horizontal y las teclas E y D (arriba y abajo).



SALIDA

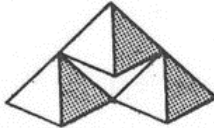
Esta es la señal que te mostrará el camino a la próxima pantalla.

Muévete sobre ella y el juego se parará mientras tu puntuación es calculada y la próxima pantalla preparada.

OBJETOS PARA EVITAR



MONSTRUOS.- Estos saltan sobre KIREL y le restan energía. Solo pueden ser matados si KIREL se mueve sobre ellos cuando tiene alguna tarta en su almacén.



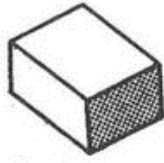
PIRAMIDES.- ¡Son impasibles!

MUROS INVISIBLES.- ¡Conocerás uno cuando lo encuentres!

OBJETOS A BUSCAR



BOMBAS.- A ser explotadas -cuando las encuentres- moviendo sobre ellas.



CUBOS.- Provechoso objeto que destruye estructuras de bloques, muros y pirámides.



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141
28046 – MADRID

Imprime: "Offset LA RIVA S. A." Alonso Núñez, 18. 28039 Madrid (España)