

IMPOSSABALL

SPECTRUM y AMSTRAD

Versión Spectrum: Compatible con Spectrum 48K, Spectrum Plus, Spectrum 128, Spectrum +2.

CARGA

Spectrum: En el 128 y el +2 seleccionar Modo 48K. Si usas un Interface 2 de Sinclair, o el Spectrum +2, pon el joystick en el portal 2. En todo caso, carga con LOAD "ENTER".

Amstrad: CTRL + ENTER.

CONTROLES

Se puede jugar con cualquiera de las opciones de teclado, o con joystick. Selecciona la que prefieras pulsando el botón o tecla de disparo apropiada una vez cargado el juego. La versión para Spectrum distingue automáticamente el tipo de interface usado.

TECLADO Opción 1	TECLADO Opción 2	JOYSTICK	ACCION
X	M	Disparo	Salto
Q	O	Izquierda	Izquierda
W	P	Derecha	Derecha
P	Q	Arriba	Entrar en pantalla
L	S	Abajo	Salir de pantalla
ENTER o RETURN			PAUSA (pulsar disparo para reanudar)
BREAK o ESC			Volver al principio de partida

EL JUEGO

Es una carrera contra el reloj donde tienes que ir botando la pelota desde la línea de salida hasta la meta, aplastando los cilindros y evitando los pinchos, campos de plasma y rayos de fuego que intentarán pillarte. La primera vez que te estrelles contra un aro mágico, ganarás una vida, pero la segunda vez perderás una. Tienes cuatro vidas al principio de la partida. Cada 5.000 puntos puedes conseguir una vida extra.

Programado por John Phillips.

© 1987 Hewson Consultants.