

JUMP

MM 27 "KILLER" es un nuevo modelo de robot dedicado exclusivamente a las labores de desinsectación. Su destino actual está en el sector 16 del complejo industrial Kuxtzt.

En la empresa Nuke Research, S. A., se ha producido una pequeña fuga de radiación, que aparentemente no ha tenido efectos negativos sobre la zona. Efectivamente, entre los trabajadores del complejo no se ha producido ninguna reacción extraña al escape de radiación, pero lo que no se ha descubierto todavía es que los insectos expuestos han sufrido una inesperada mutación: ¡LOS INSECTOS HAN AUMENTADO 1.000 VECES SU TAMAÑO! Ahora "Killer" es el primero en enterarse, y al mismo tiempo el único capaz de evitar la inminente invasión de los insectos.

EL JUEGO

A lo largo de las numerosas fases deberás guiar a "Killer" para que elimine a un número determinado de insectos (indicado en el cuadro inferior del marcador), antes de que seas invadido por otro número de insectos (indicado en el cuadro superior del marcador). Un insecto consigue invadir la zona cuando sale de pantalla por la parte superior.

Contra estos bichos gigantes, los insecticidas normales no tienen efecto. El único método que le resta a "Killer" para deshacerse de ellos es aplastarlos con lo

que encuentre, y lo mejor para ello son las piedras. Las únicas piedras que hay son el propio suelo por el que pasea "Killer". Para desprenderlas lo que hay que hacer es saltar encima de ellas: 3 veces si hay 3 baldosas debajo de la posición del robot, 2 si quedan 2 baldosas y 1 si sólo queda 1 baldosa en el lugar donde se salta. Las piedras al caer eliminan el insecto al que golpean y desaparecen (hay insectos que necesitan dos o incluso tres impactos para ser eliminados). Se debe tener cuidado de no malgastar las piedras, ya que son limitadas y podrían llegar a terminarse. Por esta razón, hay que prestar especial cuidado a una mina que recorre la pantalla horizontalmente, y que aparece en algunas pantallas. Si las piedras al caer chocan con la mina desaparecerán sin haber golpeado a los insectos.

Además de las piedras "killer" cuenta con algunas armas de gran ayuda que irán apareciendo progresivamente en el juego. Estas armas se seleccionan con la tecla de "bajar".

Las armas son:

- Reponer baldosas: Permiten colocar una baldosa en un lugar donde no hay ninguna (que ya ha quedado vacío en la fila superior) e incluso reforzarla para que su impacto tenga mayor efecto (útil para eliminar a los insectos que necesitan más de un golpe para morir).
- Rayo hipnótico: Sirve para eliminar a los insectos que han superado la barrera de piedras y se encuentran a la altura de los ojos.

- Escudo protector: Lo mismo que el rayo, pero para insectos que estén a la altura de las piernas.
- Boomerang: Es un arma arrojadiza que describe un círculo y vuelve a la posición de "killer" eliminando todo lo que encuentra a su paso.

Todas las armas tienen un número limitado de usos, por lo que conviene dosificarlas. El arma seleccionada aparece en el cuadrado grande del extremo inferior del marcador. En el cuadro que se encuentra junto a éste aparece el número de usos restante para cada arma.

Al morir los insectos aparece su alma ascendiendo. Algunas de ellas son almas malas y otras almas buenas. Si "killer" choca con las almas malas se irá enfadando progresivamente hasta llegar a un punto en que se alterarán sus controles. Si choca con las buenas se recuperará de su enfado.

En las pantallas en las que aparece una araña gigante el objetivo es golpearla en la cabeza con las piedras el número de impactos indicados en el marcador.

CONTROLES

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Disparo: Espacio.
Las teclas de control son redefinibles.

INSTRUCCIONES DE CARGA

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

SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción CARGADOR.

AMSTRAD DISCO: Teclear I CPM seguido de RETURN.

PC COMPATIBLES: Pasar a la unidad donde se haya introducido el disco (por ejemplo la A:) y teclear JUMP seguido de ENTER.

AUTORES

Gráficos y Programa: Luis Angel Alda.
Diseño de la Portada: 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. Calle 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.

Depósito Legal: M-13956-1992.

