

LUCKY LUKE (NITROGLICERINA)

Una aventura de Lucky Luke.

Nitroglicerina es un programa de aventuras y acción en cinco episodios, basado en el libro con el mismo nombre.

EPISODIO 1. INTRODUCCION

A lo largo de este episodio Lucky Luke hace una inspección de la ciudad. Acaba de ser llamado por el Presidente de la Central Pacific.

Comandos: Tecla de ENTER o RETURN: entrar en local.

Teclas de CURSOR: movimiento.

EPISODIO 2. PELEA EN LA CIUDAD

Al final del episodio anterior parte el convoy. Antes de unirse a ellos tiene Lucky Luke el deber de eliminar a una banda de forajidos que están haciendo un complot en la ciudad. Este episodio muestra en 2 pantallas consecutivas a Lucky Luke de espaldas, colocado frente a sus adversarios.

Es misión del jugador manejar a Lucky Luke y colocarlo enfrente de los bandidos que van apareciendo y disparar antes que ellos.

Es posible evitar los disparos, esquivandolos, alejandote lo más posible del que dispara.

Cada vez que Lucky Luke acierta un disparo aparece en la parte inferior de la pantalla un ataúd. Cada vez que le den a nuestro héroe pierde una vida -escenificado por medio de pequeños personajes en la parte inferior-.

Para pasar a la pantalla siguiente teneis que haber acumulado 20 disparos en el blanco -20 ataúdes en la pantalla-.

Atención: Al final de la partida aparece el resultado. Este depende del acierto de tus disparos, contra más veces falleis, menor será el resultado. Si quereis mejorar vuestra puntería podeis comenzar de nuevo.

Comandos: Teclas de cursor, o teclas K,L,E,D, o Joystick: desplazamiento izquierda-derecha.

Barra de espacio/botón de fuego: disparo.

EPISODIO 3.

AVALANCHA DE TIERRA SOBRE LA VIA

Lucky Luke acaba de unirse al convoy al que se le ha cerrado el camino, ya que un enorme peñasco ha obstruido la vía.

Perseguido por la desgracia, también ha desaparecido la nitroglicerina que sin lugar a dudas por los bandidos a los que se ha visto rondar por las cercanías, los terribles hermanos Dalton.

Lucky Luke debe encontrar primero la Nitroglicerina y colocarla debajo del peñasco para volarlo y dejar libre la vía del tren.

Hay que tener cuidado con los indios y sus totems, ya que poseen un extraño poder.

Debes eliminar a los Dalton, para ello debes localizar tu arma y la munición, pero no la malgastes.

Al final de la partida, si la puntuación, que depende del tiempo transcurrido, no ha sido suficiente, podéis volver a comenzar desde el principio.

Objetos que encontrareis: Cuerda, pistola, cartuchos, pipa de la paz. Atención a como los utilizarán y no olvidéis localizar las balancas.

Comandos: Teclas de cursor, teclas KLED -movimiento.

Para ascender escoger el lado apropiado de la cuerda.

Barra de espacio/botón de fuego - coger disparar.

EPISODIO 4. EN LA ESTACION

A lo largo de este episodio Lucky Luke se encuentra en uno de los vagones delanteros para situar las vías del tren correctamente y arreglar el lío de vías que ha dejado tras

de sí el descuidado convoy. Lucky Luke comienza en la parte de abajo, a la izquierda de la pantalla y tiene que conseguir llegar a la parte superior derecha.

Atención: cada movimiento ocasiona un cambio de posición que no necesariamente se deja ver en pantalla.

El tiempo apremia, ¡Daos prisa!

Comandos: Para activar un movimiento de mano, poneos en su lado derecho.

Cursor oteclas K,L,E,D o Joystick -movimiento arriba/abajo.
Enter, cursor, Barra de espacio o botón de fuego -cambio.

EPISODIO 5. LA LLEGADA DE LOS INDIOS

El final está próximo, depende de tí.

Los comandos son idénticos a los del primer episodio.
¡MUCHA SUERTE!

INSTRUCCIONES

Amstrad CPC 6128: ICPM y luego LOADER.

Atari ST: Conectar primero el diskette con el 1^{er} programa (LOADER). Pulsar luego sobre segundo programa: LOADER.PRГ, cambiar entonces el diskette cuando aparezca la orden en la pantalla.

Conmodore 64: Teclear LOAD " " LOADER ", 8 y ENTER/RETURN, luego RUN y ENTER/RETURN.

Conmodore 128: Poner en función Conmodore 64 (tecleando GO 64) y luego RUN y ENTER.

Compatible PC: Conectar el diskette «LOADER» y teclear «LOADER» y luego ENTER/RETURN. Aparecerá la selección donde podreis elegir según la representación gráfica.

En caso de un error, o si utilizáis el juego en un ordenador con definición gráfica diferente, se borra la anterior referencia.

Para esto teneis que encender el ordenador y teclear del carte. inf y después ENTER/RETURN.

Utilizar el software como os ha sido descrito.
Cambiar luego el disco cuando aparezcan las instrucciones de pantalla.

Para un mejor contraste en los gráficos se aconseja elegir la opción C, esto sirve cuando se tiene una pantalla en opción monocromo u opción color.

Cuando se tecléa F1 en el menú principal, se puede volver al principio de un juego nuevo.