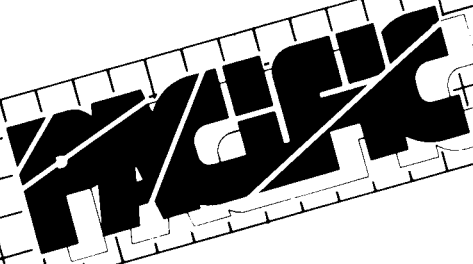


AMSTRAD

CPC 464/664/6128



The word "WAR" is rendered in a large, bold, black, blocky font. It is set against a white background with a black grid pattern. The grid is tilted at an angle, matching the perspective of the text. The letters are filled with solid black, and there are some white lines and shapes that appear to be part of the font's design or the grid's interaction with it.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ERE
ERE INFORMATIQUE



**Autores: P. Taupin
J.P. Biscay**

Acaba Vd. de adquirir un programa WAR GAMES y le felicitamos por ello.

Con el fin de preservar la calidad de éste producto, nos permitimos aconsejarle lo siguiente:

- Guarde la cassette o el diskette en un estuche después de utilizarlo.
- No coloque el diskette o la cassette en la proximidad de fuentes de calor demasiado intenso, ni de campos magnéticos como altavoces o aparatos de televisión.
- Limpie regularmente las cabezas de su magnetofón con la ayuda de un algodón embebido de alcohol de 90° o de un producto especializado.
- Evite desconectar su ordenador con el diskette del programa introducido.



CARGA DEL PROGRAMA

Cassette: Pulsar CTRL y dos veces la tecla ENTER. Después pulsar la tecla PLAY del magnetófono.

Diskette: Teclar RUN "ERE y pulsar ENTER.

En ambos casos, después de aparecer la pantalla de presentación, pulsar la barra espaciadora.

Como un intrépido explorador sediento de aventuras y deseos de fortuna, comprueba por última vez la estanqueidad de su escafandra antes de sumergirse a las grandes profundidades. A más de 1000 mts por debajo de sus pies yacen los formidables restos del Tesoro de los Atlantes, pueblo hundido hace milenios y cuya alma maldita produce encantamientos en los aventureros. La inmensidad del universo que os aguarda apenas hace titubear vuestra audacia: con el ceño fruncido por la concentración y el puño cerrado sobre la culata de su fusil submarino, comienza a descender.

SUS RESERVAS:

A la izquierda el oxígeno. A la derecha las 3 vidas. En la espalda del personaje, una barra amarilla simboliza las 8 últimas balas de su arma.

LA FAUNA:

Todos los animales son venenosos (y por tanto mortales).



LOS OBJETOS:

- **Sextantes:** Indican su posición. Para utilizarlo debe señalarlo y pulsar el disparador del joystick. Aparecerá una carta en la cual figura su posición (punto parpadeando) y la del jugador 2 (punto fijo de color rojo).
- **La botella del aire:** Le recarga de oxígeno. Para utilizarla debe ponerse debajo y subir ligeramente (algunas botellas de aire están fuera de servicio).
- **Las puertas:** Esconden las galerías en las cuales encontrará municiones (16 balas) y una lámpara mágica (3 vidas). ¡Atención a las trampas!
- **Las minas:** Están con la única finalidad de destruirle si las toca. Puede hacerlas estallar tirando por encima.
- **El tonel:** Le sirve para taladrar la roca cuando el acceso es imposible. Puede desplazarle empujándole o tirando de él. Una sola bala alojada en el tonel desencadenará su explosión con un retardo. Aléjese rápidamente...
- **El reverberador:** Le señala que ha tocado un blanco.

UNETE A LA ELITE

Asegurar la edición y la difusión internacional del mejor software español, es nuestra razón de ser. Tus programas y tus ideas pueden ser los best-sellers de mañana. Autores de software, uníos a la élite: llamar a David Cervigón al teléfono (91) 445 31 25.

Hasta Pronto

