

SPLAT, por Incentive

Guíe a nuestro intrépido amigo Ziggi por el mapa Splat, al que se ha visto transportado de súbito.

Su única esperanza es alcanzar la telepuerta en la planta 8 y conseguir transporte a casa. Tal vez parezca cosa fácil, pero puede estar en un error.

Mientras trata de llegar a la telepuerta debe evitar ahogarse (¡no sabe nadar!) y quedar espetado en chin-chetas que algún descuidado ha dejado tiradas.

Lo único bueno del mapa Splat es que Ziggy puede darse a su pasatiempo preferido: ¡comer!

Hay mucha hierba esparcida alrededor del mapa Splat, pero cuidado con el 'material inestable' que, claro, no es nada seguro.

Para completar una planta tiene que sobrevivir por cierto tiempo. Así, pues, no se deje aplastar.

Además el mapa se mueve al azar y Vd. tiene que evitar las paredes de ladrillo que le rodean. Si toca la pared..., ya sabe: ¡QUEDARA APLASTADO!

Teclado:

Spectrum	Amstrad	Commodore	Función
7/ ↑	Cursor arriba	A	Arriba
6/ ↓	Cursor abajo	Z	Abajo
5/ ←	Cursor izq.	←	Izq.
8/ →	Cursor der.	→	Derecha
ENTER	Espacio	F1 - F7	Pausa
2	D	2	Redefinir teclas
3	—	—	Kempston interface
4	—	—	AGF interface
—	I	—	Instrucciones
—	Del	—	Cambio color
—	—	3	Joystick Port 2

Carga:

Spectrum: LOAD ""

Commodore: SHIF y RUN/STOP

Amstrad: CTRL y ENTER