

# FROSTBYTE

## SPECTRUM

### CARGA

LOAD "" Y ENTER

### EL JUEGO

Controlas a un pequeño personaje que se mueve rodando sobre sí mismo, que se llama Hickey. Hickey sabe usar tres objetos para poder moverse mejor durante la partida. Estos objetos tienen forma de caramelos de diamante, que Hickey puede comer. Vienen en tres colores, cada uno con un efecto:

1. Rojo: Te permite moverte más rápido.
2. Azul: Te permite saltar más alto.
3. Verde: Te permite caer más lejos.

No puedes usar un caramelo hasta que no lo hayas recogido y pulsado la tecla correspondiente a USAR. El efecto generado durará hasta que recojas otro objeto, o uses otro objeto.

Durante al juego, habrá veces que necesites saltar más alto o caer más lejos incluso de lo que te permita el caramelo correspondiente. En ese caso, encontrarás colchones sobre los que rebotar y caer.

En la pantalla verás en una ventanilla el Objeto que llevas; en la segunda, tu situación, y en la tercera, las vidas que te quedan.

### CONTROLES

Teclas:

O: Izquierda.

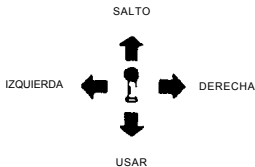
P: Derecha.

Q: Salto.

E: Usar.

M: Disparo.

Joystick:



Adelante: Salto

Atrás: Usar.

Botón disparo:

Disparo.

Izquierda: Izquierda.

Derecha: Derecha.

Para volver al comienzo del juego, pulsar CAPS SHIFT y SPACE simultáneamente.

### VARIOS

En la parte inferior de la pantalla hay un indicador del «Twang» que queda en este nivel. Este es el tiempo que queda hasta que el Kreezer capturado sea comido. Si se acaba el tiempo, se termina el juego. Muchos de los monstruos son muy peligrosos y morirás si los tocas. Tienes cinco vidas al principio del juego, pero tendrás varias oportunidades de conseguir más a lo largo del juego.

© 1986 MIKROGEN

