

EL DIABOLICO SARGENTO GARCIA HA RAPTO A UNA BELLA DAMA Y LA MANTIENE ENCARCELADA EN SU FORTALEZA. COMO EL ZORRO HEROE ENMASCARADO TU MISION ES ENCONTRARLA Y RESCATARLA DE SU MAZMORRA. LOS GUARDIAS INTENTARAN IMPEDIRTELO. ¡PREPARATE PARA LA BATALLA! . SUBIRAS POR ESCALERAS, EXPLORARAS OSCUROS PASILLOS, SALTARAS DE TEJADO EN TEJADO Y Lucharas con tu espada INVENCIBLE.



U. S. GOLD

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

COMMODORE

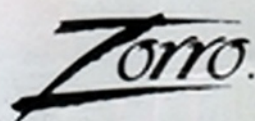
COMMODORE



Zorro



(ver instrucciones al dorso)



Commodore

EQUIPO

Es necesario un joystick para poder jugar con ZORRO.

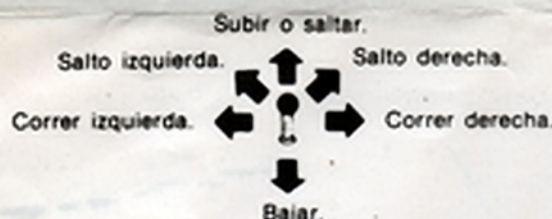
CARGA

Pulsa SHIFT y RUN/STOP.

- Empieza el juego pulsando F7 o el botón de disparo.
- Salte del juego y vuelve a la pantalla inicial pulsando F1.
- Vuelve a comenzar la partida pulsando F7.

CONTROLES

Mueve el joystick como sigue para controlar a ZORRO.



JOYSTICK PARA ZURDOS

Pulsa la L. Gira joystick un cuarto de vuelta a la derecha. Una L aparecerá en la izquierda superior derecha de la pantalla como confirmación de la modalidad. Para volver a la modalidad normal, pulsa la R y gira el joystick un cuarto de vuelta a contra-reloj.

En una lucha con espada, empuja el joystick hacia el Guardia para empujarle fuera de la pantalla, o hacia una repisa.

Para derrotar a un Guardia, pulsa el botón del joystick cuando ambas espadas están en posición baja (formando una V).

Pausa el juego pulsando el espaciador (SPACE). Vuelve a pulsarlo para volver a seguir jugando.

Recoge y suelta objetos pulsando el botón de disparo.

Música: Se enciende y apaga pulsando la tecla S.

La información en la parte superior de la pantalla muestra tu puntuación, la máxima puntuación, los Puntos Extra ("Bonus") y el número de ZORROS en reserva (empieza con 4).

PUNTUACION

Matar Guardia.....5
Coger objeto de la Consigna del Hotel.....200
Coger Bolsa de Dinero, y otras cosas....."Bonus" actual

Puntos Extra: El juego empieza con 2.200 puntos extra. A mayor tiempo que ZORRO tarde en completar una tarea, menos puntos extra aparecerán en el contador Bonus (aunque nunca serán menos de 1.000). Después de la primera tarea, el contador se pondrá en 9.900 para comenzar cada nueva tarea.

SUGERENCIAS

- ZORRO sólo puede llevar un objeto a la vez (salvo el pañuelo, que va en un bolsillo).
- Cuando ZORRO recoge algo, su espada se guarda; no la suelta.
- Mira a ver de vez en cuando en el Hotel por si hubiera cosas nuevas.
- Hay hasta seis maneras distintas de salir de una pantalla.
- Es buena idea hacer un mapa para seguir el progreso de ZORRO. Pon en el mapa los objetos que ha encontrado y donde los encontró.

Programado por James Garon

Gráficos: Kelly Day

Diseño: J. Garon, K. Day, J. Ludin, R. Langston, T. Shakespeare

Documentos: K. Tremblay

© 1985 DATASOFT

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de U.S.GOLD



U. S. GOLD

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid