

GHOSTLY GRANGE

Una historia de fantasmas que le helará la sangre. Al volver a casa, tras una sesión de experiencias hirripilantes, en algunas de sus querencias preferidas, Phil, el fantasma, nota alguna novedad: su residencia, Poltergeist Place, ha sido invadida por intrusos. No sólo tiene que echarlos sino que tiene que ordenar la casa después. Pero no hay ni la más remota posibilidad de que pueda hacerlo, a menos que Vd. le eche una mano. Así, pues, Métase en el asunto ahora!

Su propósito es ayudarle a Phil a deshacerse de los intrusos. Para ello tiene que ayudarle a recoger todas las latas vacías alrededor de la casa y en el jardín, pues sólo esto les hará irse a los juerguistas. Desafortunadamente, cuantas más latas recoge más le pesan y más erráticos se vuelven los movimientos de Phil. Sólo a base de lo más fantasmagórico y mucho rechinar de cadenas se podrá conseguir el objetivo.

MANDOS

Teclas Q a T	mueven a Phil, arriba
Teclas A a G	Detienen los movimientos de Phil
Teclas Z a M	Alternan decha, e izda.

Tecla 1, pausa en el juego.

(Se vuelve a empezar pulsando cualquier otra tecla de acción).

Dando a CAPS SHIFT y BREAK a la vez el juego vuelve al comienzo.

BRAINSTORM

JUEGO

Un día, Robin Banks viajaba por el Universo, cargándose aliens y yendo a lo suyo en general, cuando se ve tragado por el Túnel Retorcedor del Profesor Brainstorm. Ahora se encuentra en el castillo del Profesor cercado por Clones hambrientos. Su única esperanza de salvación está en escaparse del castillo, pero primero hay que encontrar armas especiales para combatir los espantosos Guardianes de la Torre.

PALANCA

Puede ser Kempston, Sinclair 2 o Cursor.
Para recoger o dejar caer objetos tire de la palanca hacia abajo.

TECLADO

Empuje-Q Izda-O Drcha-P Recoger/dejar caer-A
Laser-culaquier tecla de la hilera inferior.

REPARACION DE DANOS

Pulsar teclas 1-A ó H-L.

PAUSA

Dar a ENTER para hacer una pausa, y darle de nuevo para volver a empezar.

CANCELACION DEL JUEGO

Para cancelar el juego dar primero a ENTER y luego a BREAK. Con esto se vuelve el cuadro de opción.

PENTOMANIA

pentomanía es un juego rompecabezas en el que Vd., el jugador, debe cubrir diversas formas blancas con pentomios (dominós con más lados).

Puede usar cada forma sólo una vez y como los niveles más altos (9 y más) requieren todas las piezas para completarlos, debe planear muy cuidadosamente cada jugada.

Al mover un pentomino pulse 3 para localizarlo, esto es, lleve el cursor destellante, mediante la tecla correspondiente, a la forma blanca y colóquelo donde corresponda con el cuadrado destellante del pentomino. La colocación se efectúa pulsando SPACE.

TECLAS

- 1 Selecciona el pentomino (A-L)
- 2 Gira el pentomino.
R = 90° a derechas.
M = Imagen refleja (izda. dcha.)
- 3 Coloca el pentomino
↑ = Arriba
↓ = Abajo
← = Izda.
→ = Decha.

Instrucciones de carga:

Escribir LOAD " " y pulsar ENTER.