

ALTERNATIVE WORLD GAMES

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

¿Por qué estar tan serio cuando puede ser tan divertido si te lo tomas de otra manera? En esta ingeniosa y divertidísima broma te troncharás de risa y además tendrás que demostrar tus habilidades en cruzar ríos, canales o en las carreras de sacos.

Participarás en las carreras de Nápoles, lanzamiento de bota en el Coliseum, escalaras por una pértiga en Verona y te subirás por las paredes en Venecia. Si después de todo esto aún te mantienes de pie, prueba llevar pilas de platos, cruzar ríos y participa en la pelea de almohadas.

Revive la esencia del espíritu competitivo en esta colección tan divertida de ALTERNATIVE WORLD GAMES.

COMO JUGAR

Cuando la pantalla de título esté cargada pulsa DISPARO. Después de cargar la pantalla de créditos pulsa otra vez DISPARO y aparecerá el menú de seleccionar país (COUNTRY SELECTION). Teclea tu nombre y pulsa RETURN; elige un país pulsando ARRIBA y ABAJO, selecciona la bandera deseada y pulsa DISPARO.

MENU: SELECCIONAR JUEGO (GAME SELECTION)

Verás una pantalla que incluye un aparato de vídeo y nueve monitores. Mueve el joystick arriba y abajo para cambiar los números de canal en el aparato de vídeo y después pulsa DISPARO. De esta manera encenderás cada uno de los monitores y aparecerán los juegos elegidos.

Si seleccionas el número 9, mueve el joystick a izquierda y derecha para elegir entre COMPETITION o PRACTICE. Pulsa DISPARO para cargar el primer juego que hayas elegido.

Cuando termine la sesión de práctica aparecerá en pantalla el mensaje TRY AGAIN (INTENTAR OTRA VEZ). Mueve el joystick arriba y abajo para elegir la opción deseada y pulsa DISPARO para seleccionarla.

JUEGO 1: CARRERA DE SACOS

Al principio del juego elige a tu adversario. Utiliza el joystick para destacar la opción deseada y selecciónala pulsando DISPARO. Utiliza IZQUIERDA/DERECHA para que tu jugador se mueva a lo largo de la pantalla —la coordinación es muy importante—. Si caes, pulsa ARRIBA para que tu jugador se levante del suelo y pulsa ARRIBA/ABAJO para franquear las bocas de alcantarillado que encontrarás en la carretera. Para saltar pulsa DISPARO.

JUEGO 2: APILAR PLATOS

Al principio del juego pulsa ARRIBA/ABAJO para aumentar o disminuir el número de platos y después pulsa DISPARO para empezar.

Pulsando ARRIBA aumenta la velocidad de tu jugador y pulsando ABAJO reduces su velocidad (¡cuidado, si lo mantienes demasiado tiempo presionado empezará a andar hacia atrás!).

Mueve el joystick a IZQUIERDA/DERECHA para que los brazos de tu jugador vayan hacia delante o hacia atrás, equilibrando de esta manera la pila de platos. Si pulsas DISPARO, caerá el plato que se encuentra arriba del todo.

JUEGO 3: LANZAMIENTO DE BOTA

Al principio del juego pulsa ARRIBA/ABAJO para seleccionar EMPTY BOOT (bota vacía) o BOOT FILLED WITH WATER (bota llena de agua). Cuando termines esta operación pulsa DISPARO para empezar.

Los movimientos a IZQUIERDA/DERECHA hacen girar la bota por el aire —la coordinación debe ser perfecta—. Aumenta gradualmente la velocidad de rotación, mientras controlas el indicador de velocidad. Cuando llegues a la velocidad máxima tira la bota lo antes posible, antes de que tu jugador pierda fuerza (más rápido si la bota está llena). Pulsa DISPARO para lanzar la bota.

JUEGO 4: SALTO SOBRE EL RIO

Pulsa DISPARO para que tu jugador empiece a correr. Tu velocidad depende del ángulo de la pértiga, que puedes cambiar pulsando ARRIBA/ABAJO. El mejor ángulo es el que está perfectamente nivelado, pero, ¡cuidado!, la pértiga es pesada y se cae fácilmente.

Si el ángulo es lo suficientemente bajo, tu jugador saltará desde el borde del agua. Si colocas la pértiga dentro del agua, pulsa DISPARO para liberar la pértiga y saltar al otro lado.

JUEGO 5: ESCALAR POR UNA PERTIGA

Al principio del juego selecciona a tu adversario, como ya lo hiciste en la carrera de sacos. Para que tu jugador suba a la pértiga sigue la secuencia ARRIBA-DISPARO-ABAJO(con el botón DISPARO mantenido), suelta el botón DISPARO; ARRIBA-DISPARO...

La velocidad de subida depende de la velocidad con que mueves el joystick. Si consigues llegar a la parte superior del palo, recoge la botella de champán y deslízate hacia abajo con cuidado, antes de que lo haga tu adversario. Pulsa varias veces DISPARO para bajar más lentamente o la botella de champán caerá.

JUEGO 6: SUBIR POR LAS PAREDES

Pulsa ARRIBA y tu jugador empezará a correr. Para aumentar su velocidad pulsa varias veces ARRIBA. Pulsa ABAJO cuando quieras ir más despacio.

El loro que lleva el sombrero se parará tres veces en el aire antes de dejarlo caer. Para coger el sombrero comprueba que estás justo debajo cuando suelte el sombrero y pulsa DISPARO.

Cuando te acerques a la pared pulsa DISPARO y después ARRIBA para correr por la pared. Cuando llegues al punto más alto pulsa DISPARO y el sombrero se quedará pegado a la pared. Mueve el joystick hacia la IZQUIERDA y después hacia la DERECHA para aterrizar con seguridad. Sólo tendrás éxito si consigues dejar el sombrero en la pared (automáticamente).

JUEGO 7: PELEA DE ALMOHADAS

Al comienzo del juego selecciona a tu adversario, como ya lo hiciste en la carrera de sacos. Golpéale con la almohada varias veces e intenta que caiga al agua.

Para ambos jugadores:

ABAJO: Te defiendes de los golpes que te da tu contrincante más cercano.

ARRIBA: Te defiendes de los golpes que te da tu contrincante más alejado.

DISPARO & ARRIBA: Golpeas hacia donde está la persona más cercana.

DISPARO & ABAJO: Golpeas hacia donde está la persona más alejada.

Para el jugador de la izquierda:

DERECHA: Te defiendes de un golpe que viene desde arriba.

DISPARO & DERECHA: Golpeas desde arriba.

Para el jugador situado a la derecha:

IZQUIERDA: Te defiendes de un golpe que viene desde arriba.

DISPARO & IZQUIERDA: Golpeas desde arriba.

El jugador que cae en el agua pierde la partida.

JUEGO 8: SALTADOR-POGO

Salta por la pista reventando los globos que encuentres en tu camino. Sólo tienes 9 minutos y 59 segundos hasta que aparezca el mensaje OUT OF TIME (fuera de tiempo); por tanto, no te entretengas.

Mueve el joystick hacia ARRIBA para saltar en la dirección en que te encuentras. Muévelo hacia ABAJO y saltarás en la dirección contraria, utiliza IZQUIERDA/DERECHA para cambiar direcciones.

Utiliza el botón DISPARO para ponerte de pie después de caer o para saltar más alto.

ATARI ST: Muévelo en las cuatro direcciones habituales con el joystick. Pulsando simultáneamente DISPARO y ARRIBA o ABAJO aumentas o rebajas la fuerza del rebote, de la energía y te permite ponerte de pie después de una caída.

CONTROLES

Spectrum

En la pantalla del menú selecciona:

1. Joystick interface 2/+2.
2. Joystick cursor.
3. Joystick kempston.
4. Teclado.
5. Pulsa el número de tecla apropiado para el jugador 1 y para el jugador 2.

Los controles del teclado son:

Spectrum

Un solo jugador

Arriba	Q
Abajo	A
Izquierda	O
Derecha	P
Disparo	SYM SHIFT

Dos jugadores

	Jugador a la	izda.	Jugador a la	dcha.
Arriba	Q		P	
Abajo	A		L	

Izquierda	S	J
Derecha	D	K
Disparo	Z	SYM SHIFT

Amstrad

En la pantalla del menú selecciona entre TECLADO, JOYSTICK o ambos.

Los controles del teclado son:

	Jugador 1	Jugador 2
Arriba	Q	F8
Abajo	A	F2
Izquierda	R	F4
Derecha	T	F6
Disparo	SPACE	SHIFT

Comodore

Todos los movimientos se controlan por joystick. Si pulsas Q durante la modalidad de práctica, saldrás de la prueba en curso y se cargará la siguiente.

Atari ST

Todos los movimientos se controlan por joystick. Pulsa ESPACIO para cambiar entre música y efectos sonoros. Pulsa ESCAPE durante la modalidad de práctica y saldrás de la prueba en curso y se cargará la siguiente.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K: Teclea LOAD** y pulsa ENTER.

SPECTRUM 128K/+2: Utiliza TAPE LOADER como lo haces normalmente.

SPECTRUM +3: Utiliza DISK LOADER como lo haces normalmente.

CINTA AMSTRAD: Pulsa simultáneamente CTRL y tecla pequeña ENTER.

DISCO AMSTRAD: Teclea JCPM y pulsa RETURN.

COMMODORE: SHIFT + RUN/STOP.

ATARI: Apaga el ordenador. Mete el disco 1, enciende el ordenador y el juego se cargará automáticamente.

NOTA: Este es un juego multicarga. Por favor, recuerda parar la cinta después de cargar cada una de las secciones. Las pruebas de 5 a 8 se encuentran en la cara B de la cinta. Anota la posición en que se encuentra cada prueba para encontrarla más fácilmente.

© GREMLIN, 1988