

PSYCHO PIGS UXB

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Cuando suene el silbato empieza a lanzar bombas a tus contrincantes antes de que ellos puedan devolvértelas. Las bombas rebotan hacia ambos lados. ¡Cuidado con el rebote! Una vez lanzada empezará la cuenta atrás y cuando llegue a cero explotará. Algunas bombas se activan sin que hayan sido lanzadas. En ese caso intenta besar a las cerdas que aparecerán y desaparecerán súbitamente.

CASSETTE MSX 64K

Teclaea RUN\CAS y pulsa RETURN Pulsa PLAY en el cassette. Jugador 1 joystick en puerta 1. Jugador 2 joystick en puerta 2.

EL JUEGO

Pulsa DISPARO para lanzar Bombas.

- 1 Las bombas se activan cuando son lanzadas.
- 2 Para producir explosiones por inducción lanza bombas encendidas contra bombas inactivas.
- 3 Recoge y lanza bombas encendidas, mirando con atención la cuenta atrás indicada en las bombas.
- 4 Si una bomba golpea directamente a un enemigo, explotará sin tener en cuenta la indicación de cuenta atrás.

ITEMS A SER RECOGIDOS

TONICO



LANZAMIENTO MAS LARGO

BOLA DE ARROZ



CORRE MAS RAPIDO

HIPER BOMBA



MAS DESTRUCTIVA

BATATA



1000 PUNTOS

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

DISCO SPECTRUM +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Sigue las instrucciones de pantalla (ambos jugadores). Teclas definibles por el usuario.

CASSETTE AMSTRAD CPC

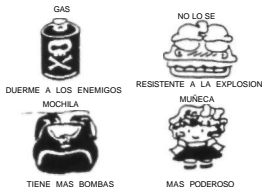
Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

El jugador 1 utiliza el joystick. El jugador 2 utiliza el teclado (teclas definibles por el usuario, sigue las instrucciones de pantalla).

DISCO AMSTRAD CPC

Teclaea RUN\DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

El jugador 1 utiliza el joystick. El jugador 2 utiliza el teclado (teclas definibles por el usuario, sigue las instrucciones de pantalla).



Las ilustraciones anteriores son sólo representativas y de carácter general

© 1988 JALECO LTD

TITANIC SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA - SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA - MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Tedeaa en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA - AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

mos la palanca con la que abrir las puertas encasquilladas y la dinamita.

Hay un único camino, entre las galerías del barco y los huecos del suelo, para llegar a la habitación de la caja fuerte. Debemos procurar no desviarnos del camino correcto porque cualquier error acabaría resultando fatal.

EL OXIGENO

El oxígeno es vital en esta aventura. Disponemos de un marcador en la parte interior izquierda que nos indica la cantidad que nos queda. Hay repartidas por el recorrido botellas de oxígeno, que deberemos utilizar cuando veamos que está próximo a acabarse el que llevamos en ese momento.

Las algas, los peces, las anémonas y los cables nos irán quitando oxígeno cada vez que nos acerquemos a ellos.

Es muy importante que seamos capaces de racionar el oxígeno, porque aunque hay suficiente para terminar el juego, si nos despistamos y los derrochamos, cogiendo por ejemplo botellas enteras cuando la nuestra está bastante llena, nos será imposible completar la misión.

LOS ARPONES

La única arma que tenemos para acabar con los enemigos submarinos es un arpón con el que podemos efectuar un máximo de diez disparos.

Al igual que ocurría con el oxígeno hay varios arpones repartidos por el mapa que podremos utilizar cuando queramos. Con él podemos eliminar a los peces y demás enemigos submarinos, exceptuando, claro está, las algas, anémonas y los otros personajes estáticos del juego.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Emilio Martínez.
GRAFICOS: Ricardo Cancho.
MUSICA: Gominolas.
PORTADA: Alfonso Azpiri.
SOFTWARE DE APOYO: J.M. Lazo.
GRABACION: CBS.
DISTRIBUIDOR: Erbe Software.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

DOBLE CARGA

Este juego está provisto de dos cargas, una por cada cara, para acceder a la segunda es necesario que hayas jugado previamente la primera o que conozcas la clave de acceso que al final de ésta hallarás en el programa.

El secreto del Titanic, a pesar de Todos los intentos por encontrarlo, seguía oculto bajo las frías aguas del Artico. El profesor Unne lo sabía, como también sabía que ningún hombre podría llegar a descender a la profundidad suficiente como para poder entrar en el interior del barco. Pero él había hallado la solución.

Como gran experto en investigación submarina había estado desarrollando una fórmula para confeccionar un traje de buzo de un material nuevo, capaz de resistir la presión a muy bajas profundidades y ahora su ayudante, el profesor Deepman, se disponía a probarlo, en su viaje al Titanic, un viaje alucinante, plagado de peligros y con la posibilidad de llegar a ver lo que hasta entonces había permanecido oculto a los ojos de todos los humanos.

El secreto del Titanic muy pronto iba a dejar de serlo.

LAS GRUTAS SUBMARINAS

Para llegar hasta el Titanic será necesario que antes atravesemos las grutas submarinas, un lugar poco recomendable lleno de tiburones, rayas, peces asesinos y algas capaces de dejarnos sin una burbuja de oxígeno en apenas unos segundos.

Sólo hay un camino para llegar a la salida de la gruta y a pocos metros de ella se halla el Titanic. Pero cuidado, algunos caminos no tienen salidas y otros pueden ser trampas mortales.

EL TITANIC

Si somos capaces de llegar hasta el Titanic el juego nos dará una clave con la que podremos acceder a la segunda fase. Esta se desarrolla en el interior del barco y al igual que la anterior está plagada de enemigos submarinos, peces espada, anémonas, medusas y los peligrosísimos pulpos.

Nuestro objetivo en esta fase es llegar a la habitación donde se encuentra la caja fuerte y una vez allí volaríamos con dinamita. Pero para conseguirlo es necesario que previamente encontremos

AYUDAS

Apréndete bien los lugares donde se encuentra el oxígeno, pero procura no coger una nueva botella hasta que esté prácticamente agotada la tuya.

Algunos enemigos submarinos suelen tender a esconderse en sitios donde te resultará muy difícil advertir su presencia. Observa muy detenidamente todos los lugares hacia donde te diriges y no te precipites en tus movimientos.

Hay algunas pantallas que son una trampa mortal, ten mucho cuidado por donde pasas.

Si ves que hay lugares a los que te resulta muy difícil acceder debido a la presencia de peces pequeños en la zona y dispones de armas suficientes, dispara sobre ellos, de lo contrario acabarán quitándote oxígeno y es más difícil encontrar éste que las cajas de munición.

Hay veces que te parecerá que has llegado a un callejón sin salida, estudia bien la situación y seguro que encuentras el lugar por donde pasar.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente Joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Fuego: SPACE.
Pausa: 0.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción «REDEFINIR TECLAS» que figura en el menú principal.