

SNOOPY



SNOOPY - EL FANTASTICO JUEGO DE ORDENADOR

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM+2

1. Emplea la opción Cargador.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS: ",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea el nombre del programa y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

CONTOLES:

ST y AMIGA:

Diseñado sólo para joystick. Sin embargo, puedes activar y desactivar la música que suena durante el juego pulsando F2 en el teclado. F1 detendrá la partida. Puedes volver a empezar el juego desde el principio pulsando F10 en cualquier momento. Utiliza la BARRA ESPACIADORA para entrar en la pantalla. Sólo puedes moverte al medio de la pantalla cuando veas un camino.

Spectrum, Amstrad y C64 MSX

Diseñado para joystick o teclado. La tecla "O" mueve a Snoopy a la izquierda y "P" a la derecha. "Q" le permite saltar y pulsando "S" podrás coger cosas. Con "C" puedes utilizar un objeto o saber algo referente a él si estás cerca del mismo cuando pulsas la tecla. Pulsa "M" para moverte en la pantalla. Sólo puedes moverte al medio de la pantalla cuando veas un camino.

PARA JUGAR:

Lino ha perdido su manta. ¡El mundo se ha terminado para él! Sin embargo, Lino está intentando ser paciente, y Snoopy se ha ofrecido a ayudarlo a buscarla. En el juego tú controlas a Snoopy y lo que hace para encontrar la manta perdida. También puedes controlar a Snoopy en sus movimientos normales a izquierda y derecha utilizando el joystick. Empujando el joystick hacia arriba Snoopy saltará, y hacia abajo recogerá el objeto que tenga más cercano. Si quieres que Snoopy intente utilizar el objeto que lleva pulsa el botón de fuego del joystick. Si pulsas el botón de fuego cuando Snoopy no lleva ningún objeto, pero está cerca de uno, entonces te hablará sobre él. Tendrás que utilizar toda la ingenuidad de que dispongas para encontrar la manta de Lino. Muchas de las cosas que veas tendrán más de un uso, por lo que tendrás que experimentar para descubrir las soluciones. De hecho, para asegurar que este sea uno de los juegos más desafiantes al que jamás hayas jugado, ¡hemos ocultado la manta en al menos dos sitios! Así que si resuelves el misterio una vez, todavía tendrás al menos una solución más que descubrir. Este juego tiene un límite de tiempo de unos 45 minutos "reales". El juego empieza a las 10 de la mañana. También puedes ver tu puntuación dirigiéndote al marcador del campo de juego (itendrás que buscarlo!) o recogiendo el portafolios (Snoopy te dirá tu puntuación). Si quieres probar a dar un objeto a uno de los personajes, tendrás que dejarlo caer muy cerca del personaje en cuestión.

¡Buena suerte!



© 1989 The EDGE
Personajes Peanuts © 1958, 1965
United Features Syndicate Inc.
Distribuido por Drosoft, S.A.
C/ Fco. Remiro, 5 - 28028 Madrid
Telf.: (91) 2463802

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.