

Dirige al técnico de mantenimiento Merton durante una noche a través de la fábrica de juguetes Gizmoe. Los juguetes se han amotinado. Los balones se llenan hasta los topes. Abre sus válvulas, pero ten cuidado con la gorda Hilda. Realmente no quieres conocerla, pero tendrás que hacerlo.

Consejos de Mark Turmel

"Escucha, es importante que recuerdes que tú controlas a Merton mientras está en el aire. Además, la pantalla es como "circular", es decir, que cuando salgas por la izquierda volverás a entrar por la derecha. Ten cuidado de no caer en las manos de los juguetes o de Hilda cuando te muevas por la fábrica.

El juego

VIDAS EXTRA: Empiezas a jugar con cuatro vidas y por cada 10.000 puntos conseguidos ganarás una vida extra. El juego finalizará cuando te quedes sin vidas.

INDICADOR: Una fila de balones (situada en la parte superior izquierda de la pantalla) te indica los balones con los que te las tienes que ver en esa fase.

VÁLVULAS: Los balones se llenan en las válvulas. Si no hay balones libera juguetes. Estos avanzan hacia el nivel inferior donde sallan sobre alguna de las dos casetas de entrada, reapareciendo como balones en una válvula abierta.

De las 6 válvulas que aparecen, todas salvo las dos de arriba pueden cerrarse. Hilda la gorda las vuelve a conectar, así que debes estar alerta. Si las cuatro válvulas quedan cerradas cuando finalice una "hora", conseguirás 4.000 puntos extra. Todas las válvulas que aparezcan durante el CONTROL DE SEGURIDAD deberán cerrarse. Cuántas más cierres en el menor tiempo posible mayor será tu bonificación.

PLATAFORMAS DE PISTONES: Están emparejadas y se sitúan a lo largo de los pasillos. Si te colocas sobre una elevadora, ésta hará que aparezcas arriba. Si un juguete es atrapado en una de éstas, al llegar arriba se queda atontado por un instante y puede ser tocado sin tener que saltar sobre él.

Si Merton o Hilda la gorda quedan atrapados en una Plataforma, desaparecen por la parte superior de la pantalla. Merton pierde entonces una vida, o gana 500 puntos por "empujar" fuera de la pantalla a Hilda.

Para reinicializar el juego que acabas de terminar pulsa CAPS SHIFT y ENTER. Para volver a los menús de control, presiona SYMBOL SHIFT y ENTER.

CONTROLES: Joystick o Teclado. Cuando emplees el teclado, las teclas de control son: O/IZQUIERDA. P/DERECHA. Z/SALTO.

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, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa ¡as 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 casele esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casele.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

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

¡Entra a formar parte de nuestro Club de Software!

Envíanos una postal con tus datos: nombre... edad... dirección... localidad... código postal... teléfono..., especificando la marca y modelo, de tu ordenador y recibirás toda la información acerca de nuestros juegos.

© Mastertronic Limited 1988

Distribuido por Drosoft, S.A. C/ Francisco Remiro, 5
28028 - Madrid Telf.: (91) 246 38 02