

HEAD OVER HEELS

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

CARGA

CTRL + ENTER.

CONTROLES

El sistema de menús

Usa cualquier tecla que no sea ENTER o SHIFT para mover el cursor. Usa ENTER para confirmar tu elección. En el menú de teclas, vuelve al menú principal pulsando SHIFT.

Menú Principal

- PLAY THE GAME:** Esto comenzará una nueva partida, o si hay una partida en marcha, te permitirá volver a ella después de una pausa.
- SELECT THE KEYS:** Te permite seleccionar tu joystick y tus teclas preferidas.
- ADJUST THE SOUND:** Ajusta el sonido a tres niveles distintos.
- CONTROL SENSITIVITY:** Permite seleccionar la sensibilidad del teclado o del joystick.

Menú de Teclas

Es importante usar bien este menú. Sigue las instrucciones en la pantalla con cuidado:

- Pon el cursor al lado del control del cual quieres cambiar las teclas.
- Pulsa RETURN (borras todas las teclas anteriormente seleccionadas).
- Pulsa todas las teclas que necesites (se irán marcando según las vayas pulsando. Si quieres usar la tecla RETURN, púlsala en primer lugar. Si te confundes en este punto, sigue hasta el paso 4 y luego vuelve al 2.

4. Cuando hayas seleccionado todas las teclas deseadas, pulsa RETURN.

5. Si quieres cambiar más teclas, vuelve al Paso 1. Si no, pulsa SHIFT para volver al menú inicial.

Menú de Sonido

Hay tres niveles claramente distintos, que son en realidad bandas sonoras distintas más que cambios de volumen. Uno puede elegir entre:

- Todos los sonidos y música del juego.
- Sólo sonidos útiles.
- Silencio.

Menú de Control de Sensibilidad

Esto permite aprender a controlar el juego, variando principalmente la manera de interpretar el movimiento diagonal. El valor por defecto es de **BAJA** sensibilidad, que es la que se recomienda para los principiantes. Los controles preestablecidos son:

Flecha izquierda: IZQUIERDA (joystick izquierda).

Flecha derecha: IZQUIERDA (joystick derecha).

Flecha abajo: IZQUIERDA (joystick abajo).

Flecha arriba: IZQUIERDA (joystick arriba).

SALTO: Espacio o COPY (joystick = botón de disparo).

LLEVAR: Espacio, f, FENTER, f3, f2, f1, f0.

DISPARO: f6, f5, f4.

CAMBIO: f9, f8, f7.

La tecla ESC no se puede usar para otra cosa que no sea la pausa (HOLD). Una vez que hayas pulsado ESC, podrás seguir de nuevo, o anular la partida.

Espacio queda definido como Salto y como Llevar. Esto permite hacer ambas cosas con una sola pulsación de tecla. A veces esto resulta imprescindible, por lo que se recomienda dejar alguna tecla que cumpla esta doble función.

LA HISTORIA

El imperio BLACKTOOTH, en los confines del universo, está rígidamente controlado por sus líderes, y en período de expansión militarista. Desde el planeta Freedom han enviado a un espía para ver si puede crear malestar en la población de las colonias de Blacktooth para que se rebele contra sus opresores, encontrando las coronas que se perdieron cuando la invasión de los conquistadores. El espía de Freedom es una extraña criatura que se compone de dos animales simbióticos que se han juntado para operar tanto por separado o conjuntamente, Head sobre Heels.

Head y Heels han sido capturados e internados en el castillo principal de Blacktooth. En sus celdas hay equipo de gimnasia, incluyendo una escalera que Head debe aprender a escalar. Debes sacarles a ambos de la cárcel y llevarlos al mercado para que vuelvan a juntarse. Una vez juntos, tienen que ir hasta la Sede de Moonbase, donde tendrás que decidir si vuelven a Freedom o si van a una de las colonias a buscar las coronas perdidas. Si logran liberar a cualquiera de los planetas de la opresión que sufren, serías un gran héroe. Si llegaran incluso a encontrar las cuatro coronas, la población de Blacktooth quizás se alzara también contra sus líderes, lo cual sería ya una enorme proeza (pero casi seguro mortal para ti).

EGYPTUS: Hace muchos años una nave de Blacktooth se perdió en el hiperespacio y llegó a un planeta desconocido. La tripulación encontró allí a una civilización que parecía pasarse el tiempo envolviendo a los muertos en vendajes y metiéndolos en una especie de pirámide de piedra. Cuando volvieron a casa, al emperador se le antojó tanto aquello, que hizo reconstruir una de las capitales de los planetas capturados a la imagen de aquel lejano lugar.

PENITENTIARY (el planeta cárcel): Hay millones de personas aquí encerradas, en un planeta muy montañoso donde hay que saber escalar.

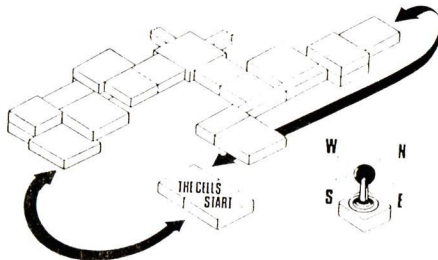
SAFARI: Un planeta muy densamente cubierto de plantas, donde se caza mucho. Ten cuidado con las trampas puestas por los nativos de las junglas.

MUNDO DE LOS LIBROS: Al emperador le encanta leer, por lo que ha dedicado todo un planeta a biblioteca de libros sobre el ¡Oeste! Sólo lo pueden leer los funcionarios del imperio, ya que la censura es férrea.

BLACKTOOTH: Este planeta tiene una gran luna con tres estaciones espaciales sobre ella. La más grande de ellas es el centro de teletransporte hacia los demás planetas del imperio. Habiendo enviado una nave a buscar de nuevo al mundo de las pirámides, los tripulantes se han encontrado todo cambiado, encontrando castillos en vez de pirámides, armaduras metálicas en vez de vendajes y nativos que intentaban matarles con lanzas. El emperador actual, para no ser menos que su antepasado, ha construido también un castillo que usa como su casa. Alrededor del castillo hay un mercado y, más allá, una sierra impenetrable. La única manera de salir de allí es por teletransporte hasta una de las tres estaciones lunares.

SUGERENCIA PARA EL CONTROL

El dibujo indica la orientación ideal del joystick y la situación de las 20 primeras salas del juego a partir del comienzo, marcado con START.





HEAD: Esta criatura es el socio simbiótico de Heels, y normalmente se encuentra encima del otro. Es descendiente de animales voladores y tiene aún unas alas que le permiten llegar hasta dos veces su propia altura y guiarse por el aire.



HEELS: Con el tiempo le han desaparecido los brazos, pero tiene unas piernas muy fuertes. Puede saltar su propia altura y correr muy deprisa.



PECES REENCARNANTES: El animal más raro del universo. Le gusta ser comido. Además, cuando le comes, su prodigiosa memoria recuerda todo sobre ti, de manera que si mueres (habiendo comido este pescado), volverás a la vida en el mismísimo sitio donde lo comiste, y con su sabor en la boca. Ten cuidado de que el pez viva aun antes de que lo comas; si estuviera muerto, puede matarte con solo probarlo.



CONEJOS BLANCOS: Estos conejitos aumentan tus poderes. En la parte inferior de la pantalla verás cuáles son los poderes que están momentáneamente aumentados. Si Head está junto con Heels cuando recojan una píldora de Vida o de Hierro, ambos tendrán más poderes. Hay cuatro tipos:

1. Dos vidas extras.
2. Píldoras de Hierro (que te hacen invulnerable) (dibujo escudo).
3. Salto más alto (sólo para Heels) (dibujo muelle).
4. Ir más deprisa (sólo para Head) (dibujo relámpago).

Si Heels coge el relámpago, o Head el muelle, se gastarán inútilmente.



TROMPETA: Puede usarse para disparar donuts a los monstruos que te atacan. Les dejará inmóviles mientras se limpian la cara. Sólo puede ser usado por Head y necesita una bandeja llena de donuts.



DONUTS: Las bandejas de donuts son pocas, por lo que no conviene gastarlos inútilmente. Sólo Head puede recoger donuts. El número de ellos que queda se ve en el indicador, en la parte inferior izquierda de la pantalla.



BOLSO: Se usa para llevar pequeños objetos. Es esencial que Heels lo encuentre rápidamente, ya que sin él lo lleva muy mal. El objeto dentro del bolso se mostrará justo debajo del dibujo, en la parte derecha inferior de la pantalla. Para recoger un objeto, ponte encima de él y pulsa la tecla LLEVAR. No se puede soltar objetos en una puerta.



CORONAS: Encuentra una corona, y causa una revolución. Al comienzo del juego verás una pantalla con los cinco planetas con una corona encima de cada uno. Al ir recogiendo coronas, aparecerá esa primera pantalla con la corona recogida en un color muy brillante.



TELETRANSPORTE: Si te pones encima de uno, se activará, sonando una alarma de aviso. Si pulsas la tecla de salto, saldrás transportado a otro sitio. Ojo, que no todos los teletransportes son de ida y vuelta.



MUELLES: Si saltas desde un muelle, saltarás más alto.



INTERRUPTORES: Enciende y apaga cosas con el interruptor. CUIDADO. Si logras apagar a un monstruo, lo detendrás, pero seguirá siendo mortal tocarlo.



RODILLOS: Los rodillos te ayudan a avanzar. Si quieres ir en la dirección contraria, ¡tendrás que ir a saltos!



HUSH PUPPIES: Extrañas criaturas que no se despiertan nunca. ¡Pueden usarse hasta como mesas, o ladrillos para construir edificios! Durante siglos, Head y sus antepasados los confundían con Heels, haciéndoles tanto daño que se defienden desapareciendo de la escena cada vez que atisban a Head.

EL GUARDIAN DEL EMPERADOR: Este guardián bloquea la entrada de la sala del Emperador, y sólo los muy valientes pueden esquivarle. No le gustan los donuts.

LLAVE DE INTERCAMBIO

Si Head está sentado sobre Heels, el pulsar la llave de intercambio hará los cambios siguientes:

1. Heels.
2. Head y Heels.
3. Head.
4. Head y Heels.

Si no están el uno encima del otro, entonces será:

1. Head.
2. Heels.

En todo momento el personaje cuyo dibujo está iluminado es el que controlas.

Cuando Head y Heels están juntos, sus habilidades se juntan.

Los cambios son imposibles en el marco de una puerta.

SUGERENCIAS

1. Los principiantes deben intentar escapar de Blacktooth y volver a Freedom.

Sólo los más expertos podrán intentar liberar algún que otro planeta.

2. Cuando consigas tener a Head y a Heels en una misma habitación, practica juntarlos por medio de la llave de intercambio. Se iluminarán ambos dibujos si lo has hecho correctamente.

3. Recuerda que Head y Heels forman un equipo. No debes juntarlos necesariamente porque se encuentren en la misma habitación, incluso hay cosas que tendrán que resolver por separado.

4. Asegúrate que Head aprende a subir escaleras, es vital para él.

5. Tanto el bolso de Heel como la trompeta de Head deben recogerse a comienzos del juego para tener la más mínima posibilidad de acabarlo.

6. Si están ambos en una misma habitación, pueden saltar más alto si lo hacen desde la espalda del otro.

7. Encuentra un sitio seguro y mira a ver cuánto se puede asomar por el borde de un ladrillo sin caerse. Esto te permitirá hacer los saltos un poco más largos. Ambos saltarán un poco más si lo hacen corriendo.

8. Aprende a diferenciar los saltos de ambos.

9. Aparte del trozo de mapa que te hemos dibujado ya, hazte un mapa del resto.

10. No malgastes los donuts, que son difíciles de encontrar.

11. Pantallas tales como la de los planetas o las puntuaciones finales se anulan pulsando cualquier tecla.

12. No te lías: sólo Heels puede llevar cosas, y sólo Head puede disparar.

13. Para saber si hay una habitación encima de ti, amontona todos los objetos que puedas y salta desde encima del montón. Si hay un muelle en la habitación, ponlo encima del montón y salta desde él.

14. Si hay una habitación que no entiendes, salta y vuelve a entrar, observando con cuidado los movimientos que puedas detectar al entrar.

15. Si quieres pausar el juego sin que el mensaje de pausa salga en pantalla, mantén PAUSA pulsado.

A M S T R A D



ERRE
Software

ocean

AMSTRAD

HEAD OVER HEELS

ERRE
Software

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

... Un juego que no puedes perderte.

