

## CONTROLES

QWERT: Diagonal superior-izquierda

YUIOP: Diagonal superior-derecha

ASDFG: Diagonal inferior-izquierda

HJKL - enter: Diagonal inferior-derecha

Fila de Abajo - Recoger, Dejar, Silbar.

Los JOYSTICKS soportados son Kempston, Interface 2 y Cursor; en todos los casos, el Botón de Fuego tiene las funciones de Recoger, Dejar y Silbar.

AMSTRAD: Para DETENER el juego: Pulsa 0 en el bloque numérico.

SPECTRUM: Para DETENER el juego: Pulsa 0 en el bloque numérico.

¿Podrá nuestro héroe evitar los peligros que le amenazan y alcanzar el Estado Activo?

El objetivo principal es la exterminación de un organismo, diseñado en un principio para cuidar del Folly y mantenerlo limpio (la ingestión de Basura y Unidades Janitor no es realmente peligrosa pero sí es extremadamente irritante). Por otro lado, las criaturas que protegen el lugar son muy peligrosas y atacarán en cualquier oportunidad que se les presente.

El nivel de energía de SWEEOV puede controlarse según la expresión de la cara de la gran esfera; el Ganso del Ergio Dorado proporcionará energía extra si se le asusta por detrás.

El Pulso Selector muestra la posición que debe ocupar un objeto que haya sido recogido o dejado.

El marcador es muy complejo, pero recuerda que para SWEEOV lo importante es alcanzar el Estado Activo total, y eliminar todos los demás organismos.

## 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 con 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 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.

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.