

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CASSETTE

Inserta el cassette por la cara A. Teclea CAT y oprime ENTER.

De esta manera podrás cargar directamente la fase que desees.

Contenido del cassette:

JUEGO	CARA
Cantina	A
Patatas	A
Cama elástica	B
El tendido eléctrico	B
La celda	B

### AMSTRAD DISCO:

Teclea CPM y oprime ENTER.

Aparecerá en pantalla un menú. Selecciona la parte que desees jugar. Puedes elegir la opción con el joystick ó las teclas del cursor, una vez elegida la opción oprime Fuego ó Barra de Espacio.

Verás aparecer una línea de puntos.

Introduce el nombre del jugador (seis letras). La tecla DEL permite corregir una línea. Oprime la tecla ENTER para dar validez al nombre. Pueden jugar un máximo de 5 jugadores.

Tecla:

P	—	Pausa
ESC	—	Retorno al menú
D	—	Demo

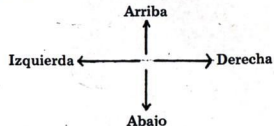
## JUEGOS

### CANTINA

Bobo está sirviendo la mesa de cuatro prisioneros.

Debes de servir la comida cuando ellos te lo pidan, si no los satisfaces se pueden volver muy agresivos.

### MOVIMIENTO



Servir la sopa: Fuego ó Barra de Espacio.

Coger la cacerola: Fuego/Espacio

De cuando en cuando Bobo debe coger una cacerola llena.

### PELANDO PATATAS

Bobo debe de pelar patatas lo más rápidamente posible.

### MOVIMIENTO

Coger Patata: Joystick abajo

Pelar Patata: Joystick Izquierda, derecha

Soltarla: Fuego ó Espacio

Las patatas mal peladas volverán al montón.

### LA CAMA ELASTICA

Los prisioneros deciden ensayar su evasión. Saltan por la ventana y Bobo debe de hacerlos (con la cama elastica) saltar por encima del muro hacia el exterior de la prisión

### MOVIMIENTO

Izquierda ← ————— → Derecha

### TENDIDO ELECTRICO

Bobo consigue escapar de prisión. Corre entre el tendido eléctrico, de un lado a otro para evitar las descargas eléctricas.

### MOVIMIENTO

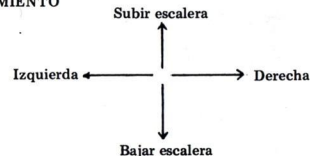
← Izquierda  
→ Derecha

¡Atención! esta fase es muy rápida.

### LA CELDA

Como el día ha sido duro, Bobo está agotado y solo quiere descansar, pero sus otros compañeros de celda no le dejan dormir a causa de los ronquidos. Para que dejen de roncar debes de moverlos suavemente.

### MOVIMIENTO



Mover un compañero: Fuego ó espacio

Acostarse: Fuego ó espacio

Una vez que cesen de roncar sus compañeros, Bobo debe de volver a su litera y descansar.

# STIR CRAZY

*Featuring*

# BOBO



A Bobo no le gusta la comida de la prisión, por lo que ha decidido escaparse. Ayúdale a sortear todos los obstáculos y evita que, una vez en la calle, vuelvan a atraparte. Un consejo: no te va a resultar nada fácil.



ZAFIRO

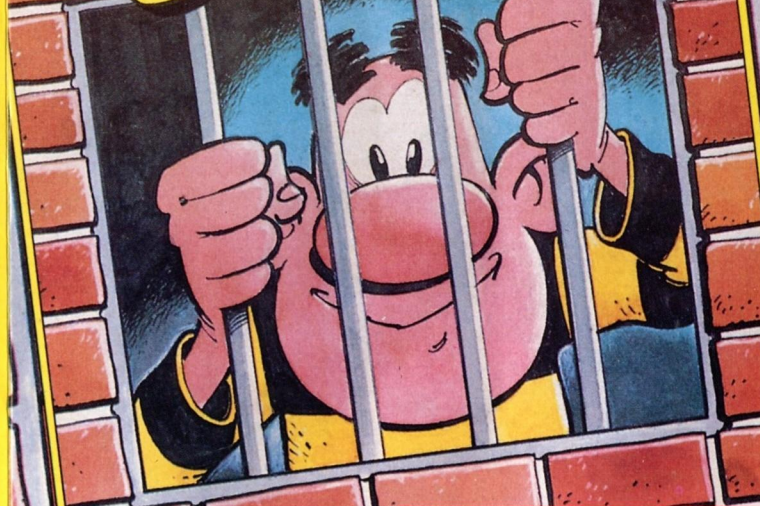


Stir Crazy Featuring BOBO

# STIR CRAZY

*Featuring*

# BOBO



INFOGRAAMES



AMSTRAD

60130683