

Ladeanweisung:
SHIFT/RUN STOP gleichzeitig drücken.

SNODGITS
Seltsame Dinge geschehen im Schloß des Lord Snodger. Gegenstände verschwinden auf unerklärliche Weise, wie vom Erdboden verschluckt. Man glaubt allgemein, daß die gewitzten kleinen Snodgits am Werk sind.

Die berühmteste Detektive der Welt beschaffen sich mit dem Fall, doch Sie glauben, es besser machen zu können.

Versuchen Sie, die Schuldigen zu finden, indem Sie die Wünsche der Schloßherrschaften erfüllen. Versuchen Sie all Ihren Spürsinn an, wenn die Kriminalität des Jahrhunderts aufzuklären.

DAS SPIEL
Sie erfahren von einem Snodgit, welche Personen Gegenstand haben möchte. Als Butler müssen Sie den Gegenstand finden und ihn der Person bringen.

Als Hilfsmittel haben Sie unten in der Bildschirmmitte einen Plan des Stockwerks. Auf dem Plan sind Mauern als weiße Linien gezeichnet. Gegenstände als weiße Punkte mit dem Namen "Treppen" oder "Mauern". Die Punkte an der Mauer, Ihre Position als violette Schreibmarke und die Position der Person/des Gegenstandes, die bzw. den Sie aufsuchen müssen, als grüne Schreibmarke. Wenn alle grüne Schreibmarke zu sehen ist, müssen Sie nach oben oder nach unten gehen. Der gewünschte Gegenstand kann auch von einer anderen Person getragen werden.

Wenn Sie den Gegenstand gefunden haben, berühren Sie ihn und tauschen Sie ihn gegen den Gegenstand aus, den Sie tragen. Wenn Sie den Gegenstand haben, suchen Sie die Person, die ihn wünscht und bringen Sie ihn ihr.

In der Tabelle werden Tips gegeben. Verdächtige ausgeschatet und Schuldige identifiziert.

Einen Tip erhält man, wenn man einen Gegenstand abliebert oder einen Snodgit "snodgt" (wenn man sich umdreht und einen Snodgit auf nur einen Schritt Entfernung gegenübersteht, hat man ihn "snodgt").

Die Tabelle besteht aus zwei Blöcken 3 x 4. Der rechte Block enthält Gegenstände, der linke Verdächtige. Jede Reihe Gegenstände entspricht einer Reihe von Verdächtigten. Bestimmen Sie den Schuldigen durch Gesck und Logik. Sie haben drei Chancen, das Geheimnis zu lüften. Falls es Ihnen nicht gelingt, wird Ihnen die Antwort gegeben, und ein neues Problem wird gestellt.

Wenn Sie glauben, den Schuldigen gefunden zu haben, bringen Sie die Schreibmarke auf den Verdächtigen und drücken Sie "Feuer". Wenn Ihre Annahme richtig ist, wird der Schuldige in die Schuldigenbox überführt, und Sie gehen zurück zum Hauptspiel.

Wenn Sie einen Schuldigen gefunden haben, müssen Sie sich an einer Detektiv wenden.

Wenn Sie ein Snodgit gefunden haben, gehen Sie zu einem schwierigeren Spiel über. Wenn Sie ein Snodgit anschießen, verlieren Sie ein Leben auf dem Snodgemeter (oder Zähler), auf dem "Bogenmeter" (unterer Zähler) verlieren Sie ein Leben, wenn Sie gegen eine Mauer laufen, von einer Mauer heruntergeraten versuchen, gegen ein Mobelstück laufen, einen Person anschießen, die einen Gegenstand gefordert hat, den Sie nicht tragen oder einen Detektiv berühren, wenn niemand in der Schuldigenbox ist.

Um von der Tabelle zum Spiel zurückzukehren, bringt man die blinkende Schreibmarke auf den zweiten Pfeil des Bildschirm-Anzeiger und drückt "Feuer".

STEUERUNG	
Richtungssteuerung	
Joystick nach oben	= Bewegung nach oben rechts
Joystick nach unten	= Bewegung nach unten links
Joystick nach links	= Bewegung nach oben links
Joystick nach rechts	= Bewegung nach unten rechts
Rotationssteuerung	
Joystick nach oben	= Gehen
Joystick nach unten	= Gehen
Joystick nach links	= 90° gegen Uhrzeigersinn drehen
Joystick nach rechts	= 90° Uhrzeigersinn drehen
Sonstige Steuerung	
Feuer	= Ansicht um 90° gegen Uhrzeigersinn drehen
F1	= Spielpausa
F2	= Wertspeichern nach Pause
F3	= Spiel abbrechen
F7	= Richtungssteuerung wählen
F8	= Rotationssteuerung wählen
L	= Waus wählen
J	= Zurück zum Teildbildschirm

FLIEGENDE FEDERN
Schnelle, herabstürzenden Vögel mit dem Gewehr abschießen, um zu verhindern, daß Sie Ihre Fische fangen und davontagen.

Mit dem Joystick oder den Tasten bringen Sie das Kreuz auf Ihr Schußziel. Mit der Feuerstaste oder der Leertaste wird der Schuß abgefeuert.

Bei den Schwierigkeitsnivea 1-4 platziert man einfach das Kreuz und feuert. Doch bei den Stufen 4-8 ist es etwas schwieriger. Man feuert den Schuß mit der Feuer – oder der Leertaste, hält sie jedoch nieder, bis der Schuß über dem Ziel ist und läßt dann los.

Eine Ente sagt Ihnen Bescheid, wenn Sie einen zusätzlichen Fisch bekommen.

RESTORE	STEUERUNG
F1 – Unterbrechen	J – Aufwärts
F3 – Wertspeichern	L – Abwärts
F7 – Ton ein/aus	A – Links
	D – Rechts

Durch Drücken von H auf dem Teildbildschirm wird die Gesamtpunktzahl angezeigt. Um umzuschalten, drückt man RETURN.

BOING
In diesem Spiel hat Len, der Programmierer, die nicht ganz einfache Aufgabe, alle ihm von einem anderen Unternehmen zugehenden Tabellen einzuholen.

Das Geld ist über viele Bildschirmre verstreut, und er hat nur ein Leben, um so viel wie möglich einzusammeln. Bei seiner Suche kann er große Höhen mit Fallschirmen überwinden, doch muß er sich vor den seltsamen Wesen, die den Erdboden, an sich nehmen.

STEUERUNG	RETURN – Spiel abbrechen
A – Links	oder Joystick F2
L – Rechts	
SHIFT – Springen	

Instruzioni de caricamento:
Premiere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

SNODGITS
Nella villa di Lord Snodger stanno accadendo cose strane. Gli oggetti sembrano svanire nel nulla e tutti danno la colpa agli Snodgits, quelle graziose creature sempre sul punto di combinare qualcosa.

I più famosi detective del mondo sono convenuti per risolvere il mistero, ma senz'altro tu puoi fare di meglio.

Dovrai cercare di individuare i sospetti mentre servi i signori.

Per cui, occhi aperti, annusa il terreno, occhiere dritte e fruga in ogni angolo, se vuoi risolvere il crimine del secolo.

IL GIOCO
Quando uno degli Snodgit ti dice che qualcosa vuole un certo oggetto, tu quale maggiormente, devi trovare questo oggetto o portarglielo.

Per aiutarti, sullo schermo in basso c'è una pianta della casa, in cui i muri sono visualizzati come linee bianche, gli oggetti come puntini bianchi nel mezzo della stanza, le scale come puntini bianchi accanto ai muri. La tua posizione è segnata da un cursore rosso cremisi e quella della persona oggetto che devi trovare, da un cursore verde. Se non c'è il cursore verde, significa che devi salire o scendere le scale. L'oggetto che cerchi non è ancora entrato in un'altra persona.

Trovato l'oggetto, vacci sopra e scambialo con uno che sta portando.

Ottenuto l'oggetto cercato, trova la persona che lo voleva, vacy incognito e consegnalo.

La tavola delle indicazioni e il posto dove trovi gli indizi, dove vengono eliminati i sospetti e dove si identifica il colpevole.

Per ottenere un indizio o cosa due modi consegnando un oggetto senza intoppo, o sistemando uno Snodger. (Se ti giri per fronteggiare uno Snodgit che ti segue di vicino, lo sistemi per bene.)

La tavola delle indicazioni si compone di due caselle 3 x 4. Quella di destra contiene vari oggetti, quella di sinistra vari sospetti. Ogni fila di sospetti è collegata ad una fila corrispondente di oggetti. Cerca di scoprire il colpevole usando la tua abilità e la logica. Puoi fare tre tentativi per risolvere il mistero. Se fallisci, viene data la soluzione e si imposta un nuovo problema.

Quando hai deciso su chi è il colpevole, muovilo i cursori sul sospettato e premi FUOCO. Se hai visto giusto, il colpevole viene trasferito nella apposita casella e tu torni al gioco.

Un'altra cosa. Quando trovi il colpevole, devi contattare un detective.

Quando hai trovato i tre colpevoli, procedi a un gioco ancora più difficile. Ricorda che se urti uno snodgit, perdi una vita sullo snodgemeter (quello in alto), mentre perdi una vita sul bodigemeter (quello in basso) quando vai a sbattere contro un muro, contro un mobile, a quando vai incontro a una persona senza avere l'oggetto che ti aveva chiesto, oppure se vai addosso ad un detective quando non c'è nessuno nella casella di colpevoli.

Per tornare al gioco dalla tavola degli indizi, muovilo il cursore lampeggiante fino a che non si trova sulla freccia bianca sul indicatore dell'angolo di visione, poi premi FUOCO.

CONTROLLI	
Controlli Direzionali	
Joystick Su – Muovi in Alto a Destra	Joystick Sinistra – Muovi in Alto a Sinistra
Joystick Giu – Muovi in Basso	Joystick Destra – Muovi in Basso a Destra
Controlli Rotazione	
Joystick Su – Cammina	Joystick Sinistra – Gira di 90 in senso Antiorario
Joystick Giu – Cammina	Joystick Destra – Gira di 90 in senso Orario

Altri Controlli	
Fuoco – Ruota la visuale di 90 in senso Antiorario	D – Seleziona i controlli Direzionali
F1 – Pausa	R – Seleziona i controlli di Rotazione
F3 – Riprendere dopo la pausa	L – Seleziona la Casa
F7 – Abbassando il gioco	J – Torna alla veduta titolo

PIUME VOLANTI
Tu devi sparare agli uccelli con la tua miraire il colpo perso, per impedire che piombino sui tuoi pesci e se il primo va.

Posiziona la crocetta dove vuoi piazzare il colpo poi, per sparare usa la J al bottonne di fuoco sul joystick, o la barra spaziatrice sulla tastiera.

Al livello di abilità 1-4, basta solo posizionare la crocetta e sparare. Ai livelli 4-8, la cosa è un pochino più difficile. Spari sempre nello stesso modo, ma devi tenere premuto fino a che il colpo non ha bersaglio voluto; allora lascia andare.

Quando ottieni un pesce premio, appare un anatra.

TASTI	
J – Su	F1 – Blocca l'azione
L – Giu	F3 – Riprendere
A – Sinistra	F7 – Sonoro accesso/pento
D – Destra	
Restore – Abortisce	

Per vedere la visuale di punteggio elevato, premere "H" dalla veduta titolo. Per uscire, premere RETURN.

BOING
In questo gioco, Len il programmatore ha il difficile compito di riscuotere tutti i diritti dovuti da una Casa di Software.

Questi sono disposti su molte vedute e lui dispone solo di una vita per riscuotere più che può. Durante la sua ricerca dei soldi, il nostro amico può raccogliere dei paracadute da usare nei "lanci lunghi", ma dovrà evitare le strane creature che vivono nel posto.

TASTI	
A – Sinistra	Return – Abortisce il gioco
S – Destra	Oppure Joystick nella Porta 2
Shift – Saltare	

'SCHNECKERICH'
Ladeanweisungen:
SHIFT/RUN STOP gleichzeitig drücken, dann PLAY.

Stellen Sie sich die Szene vor: Freitagen, 23 Uhr.

Schneckerich und seine Freundin freuen sich auf einen gemütlichen Fernsehabend und sind im Begriff, den Freitag-Reportagen "Kaiser Hades begegnet den Melboiden mit den Talschnecken aus Ost-London". Episode 37, zu genehies, also eine reiche mechanische Hand aus dem Nichts erscheint und ihre Geliebte vor ihren Augen wegschnappt. Aus Entsetzen wird Aktion und die feste Entschlossenheit, sie zu finden und zu retten – koste es, was es wolle.

Sie finden heraus, daß es sich um ein fremdes, von eigentlichen Kreaturen durchstruftes Land handelt (ein Unrein, nicht Glasgow). Dort sind es Schnecken, Schildkröten, Schlangen, Kröten mit Beinen und Schale auf Spiralen (Hallo Jette).

In diesem Reich müssen Sie Herzen suchen, durch die Ihre Freundin befreit werden kann. Die Zahl der vor den jeweiligen Bildschirm erforderlichen Herzen richtet sich nach dem Schwierigkeitsgrad. Doch Vorsicht vor den Bomben! Bevor sie explodieren, findet ein Countdown von 9 bis 0 statt, doch können Sie die Bomben entschärfen, indem Sie sich ganz einfach darauf stürzen.

Sie denken vielleicht, das alles sei ein bißchen viel verlangt von einem einfachen Schneckerich – doch schließlich sind Sie ja mit T.N.T.S. (Tri-Nitro-Toluen-Schlem) bewaffnet, der das Getier bei Berührung vernichtet. Also dann los – Ihre Aufgabe liegt vor Ihnen.

Übrigens, selbst wenn es scheint, daß Sie Ihre Geliebte gefunden haben, passen Sie auf – der Schein kann trügen!

Steuering:
Joystick Port 2.

LUMACONE
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Premiere i tasti SHIFT/RUN STOP e poi premere PLAY.

Figurala la scena. E venerdì sera, verso le 11. Lumacone è la sua bella si accorgono a guardare il film del orrore del venerdì sera l'Imperatore Hades contro i Melboidi dalla Facca Schifosa della Londra orientale. 37 a Funista (Ripetuta), quando dal nulla scatta una enorme mano meccanica che afferra la tua amata e la rapisce proprio sotto i tuoi occhi.

Lo stupore iniziale si tramuta rapidamente in rabbia, e tu giuri di salvarla a tutti i costi.

Adesso hai scoperto che è stata portata in una strana terra dove vagano creature mostruose (No non è Glasgow, papà!) Tra queste creature ci sono Lumacos, Tartarugh, Serpenti, Bolle con le gambe e Pecore a Molle (Cia Bellezza!)

Il tuo compito è di raccogliere i cuori che ti permettono la liberazione della tua bella. Il numero di questi, occorrente a controllare ciascuna veduta, varia a seconda del livello in cui ti trovi, inoltre, devi stare attento alle bombe. Queste contano alla rovescia da 9 a 0 prima di esplodere, ma possono essere disinnescate semplicemente andandoci addosso.

Adesso pensati che tutto questo è un po troppo per un povero Lumacone, ma tu sei armato di T.N.T.S. (Spurgo al Tri-Nitro-Toluene!) che distrugge qualunque creatura al semplice contatto.

Eccoti qua. La tua missione ti aspetta.

E ricorda, anche se ti sembra di aver trovato la tua amata, non tutto è sempre quello che sembra!!!

TASTI
Joystick Port 2.

WALLY – DAS KANN JEDER SEIN
Wally ist wieder da – diesmal mit Familie – im ersten großen Abenteuer mit Schaulplatz – und Rollenwechsel. Nicht nur Wally ist voll beweglich, sondern auch Wilma, Herbert, Tom, Dick und Harry.

Zweck des Spiels ist es, die Kombination für das Safe zu finden und dann der Truppe ihren Lohn zu zahlen. Die Kombination besteht aus mehreren Teilen, die an Teile der Kombination ausgetauscht werden, sondern auch sind die zum Zusammentragen der Kombination erforderlichen richtigen Gegenstände zu verwenden.

Die Schaulplatte sind zahlreich und vielseitig, u.a. Spielballen mit tollen Schalen, die man alle mitmachen muß, um sien Ziel zu erreichen.

Jede Person hat besondere Fähigkeiten, und Sie müssen entscheiden, welche Person welche Aufgabe ausführen soll.

Bei Spielbeginn befindet sich die ganze Truppe auf dem Stadtplatz am Brunne. Wally tritt unter Ihrer Kontrolle, und die anderen kommen sich um ihre eigene Sache. Da Wally nicht alles selbst tun kann, müssen Sie den anderen verschiedene Aufgaben zuweisen (außer Herbert, er ist villig unkontrollierbar). Dies geschieht, indem man die entsprechende Personenauswahl drückt.

Während die Person auf dem Bildschirm ist, während eine Person nicht unter Ihrer Kontrolle ist, kann sie andere Dinge tun – was Ihnen nützt oder hinderlich sien kann.

Wenn Sie bei Ihrem Gang durch die Stadt den Bildschirmarr erreichen, geht's weiter zur nächsten Szene. Einige Bildschirmre haben nicht nur am linken und rechten Rand Ausgänge, sondern auch an anderen Stellen, z.B. in Form einer Türe oder einer Straße. Um an diesen Orten den Bildschirm zu verlassen, müssen Sie EXIT Taste drücken, wenn Sie an der entsprechenden Stelle sind.

Es gibt zwar eine schnellere Art, durch die Stadt zu kommen, aber diese ist riskanter als zu Fuß zu gehen.

Alle Teile der Safe-Kombination müssen in der richtigen Reihenfolge mit Safe gebracht werden. Um einen Gegenstand aufzuheben, braucht sich die Person nur dafür zu stellen, und der neue Gegenstand wird gegen jene, der die Person bereits trägt, ausgetauscht. Beide Gegenstände erscheinen oben auf dem Bildschirm.

Das viele Umherlaufen ist recht anstrengend, und die Leute müssen essen und trinken, um bei Kräften zu bleiben. Wally ist so ziemlich alles, aber die anderen können schon ein bißchen widerlicher sein.

Jede Person hat einen besonderen Beitrag zu leisten. Wally ist Maurer, als können Sie ihn zum Zementmischen u.s.w. einsetzen.

Wilma, Wallys Frau, konnte Z.B. die Einkäufe machen. Herbert, Wallys und Wilmas ganzer Stolz, tut gar nichts, außer im Wege zu sein.

Tom, der Punker, ist Mechaniker, Dick ist Klempner und Harry Elektriker.

Um bestimmte Gegenstände zu bekommen, müssen Sie verschiedene Spiele und Aufgaben vollenden.

In manchen Szenen wechselt die Steuerung dem Spiel entsprechend.

Alle Tasten sind neu belegbar.

Ladeanweisung:
SHIFT & RUN/STOP drücken

SIAMO TUTTI WALLY
Wally è tornato, con tutta la famiglia, in questa inedita Avventura da Sala Giochi Multi Ruolo. Che non è solo Wally ad essere completamente animato, ma anche Wilma, Herbert, Tom, Dick e Harry.

Lo scopo del gioco è di trovare la combinazione della cassaforte e pagare quindi la banda. La combinazione è sparpagliata in frammenti in diverse ubicazioni.

Non solo occorre identificare tutti le parti della combinazione, ma bisogna anche usare gli oggetti usati per raccogliercia in giro. Le ubicazioni sono diverse, e conferenzano della paze sequenze da sala giochi che devono essere compilate, per poter finire l'avventura.

Ogni personaggio è dotato di abilità specifiche, e tocca al giocatore decidere quale usare in un dato compito.

Il gioco ha inizio con tutta la banda nella Piazza della Città, vicino alla fontana.

Tu hai il controllo di Wally, per cui al resto della banda può andarsene per i fatti suoi. Poiché Wally non può fare tutto da solo, dovrai delegare tu il personaggio adatto ad un dato compito (eccetto Herbert, che è del tutto incontrollabile). Questo lo si ottiene premendo l'appropriato tasto di scelta del personaggio (Character Select), quando appare sullo schermo. Quando un personaggio è fuori del tuo controllo, egli può compiere altre azioni che possono essere di aiuto oppure di ostacolo.

Se, camminando per la città, arrivi al bordo dello schermo, proseguirai fin alla prossima ubicazione. Tuttavia, alcune vedute sono dotate di uscite diverse da quelle ai lati destro o sinistro; per esempio, una porta o una strada. Per uscire da queste, basta premere il tasto di uscita mentre ti trovi sulla posizione.

Ci sono altri modi più veloci per attraversare la città, ma comportano più rischi che andare a piedi.

Per completare il gioco, occorre portare alla cassaforte tutte le parti della combinazione in ordine corretto.

Per raccogliere un oggetto, basta metterci addosso. Questo verrà a scambiarsi con uno che stai già portando. I due oggetti sono indicati sullo schermo in alto. Tutto questo contiene è faticoso, per cui i personaggi devono mangiare e bere per tenersi su. Wally non è troppo schizzinoso, mangia di tutto, ma il resto della banda potrebbe essere più selettivo.

Ogni personaggio ha un ruolo da coprire.

Wally, di mestiere è muratore e tuttora, per cui può usare per mescolare il cemento, ecc.

Wilma è la moglie di Wally, e potrebbe quindi fare la spesa.

Herbert, orgoglio e delizia di Wally e Wilma, non fa niente, a parte stare sempre tra i piedi.

Tom, il Punk, fa il meccanico; Dick è lo stagnino ed Harry è l'elettricista.

Ti accorgi che, per ottenere determinati oggetti, occorre completare le diverse sequenze da sala giochi. In alcune di queste, i controlli vengono alterati per adeguarsi al gioco.

Tutti i controlli sono ridefinibili.

Instruzioni di Caricamento:
Premiere SHIFT e RUN/STOP.

RIK IL GALOPPINO –
ISTUZIONI DI CARICAMENTO
Premiere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP e poi premere PLAY.

Tu sei Rik, il galoppino del famosissimo gruppo pop ALTERNATIVE ROCK. Per mantenere il gruppo in testa alle classifiche di popollamento, come loro galoppino devi occuparti di portare tutta l'attrezzatura nella sala e regolare i livelli del sonoro, prima che abbia inizio l'esibizione.

1 STADIO. Hai 200 miglia da fare, prima di arrivare al posto della prossima esibizione. Hai solo 6 ore per arrivare, mettere su l'attrezzatura e controllare il sonoro. Cerca di arrivare prima che puoi, evitando il traffico. Sei i scontri con qualunque cosa, perdi tempo prezioso per le riparazioni del furgone.

2 STADIO. Adesso sei arrivato e devi portare l'attrezzatura dal furgone all'interno della sala. Dato che amplificatori e casse sono piuttosto pesanti, non li puoi tirare a lungo. Cerca di muoverti più rapidamente che puoi, prima di esaurire la resistenza e facendo cadere le pesanti (e costose) attrezzature.

3 STADIO. Finalmente l'attrezzatura è a posto e tutto quello che rimane da fare è di regolare la potenza di emissione. Se è troppo bassa, nessuno sente niente. Se è troppo alta, saltano le valvole. Tieni il livello sul rosso e, appena raggiunto il livello ottimale, il prossimo canale viene selezionato automaticamente. Quando tutti e quattro i canali sono stati regolati, puoi sederti, rilassarti e ammirare il famoso gruppo 'Alternative Rock' mette si esibisce dal vivo.

Completi I tre stadi, dovrai trasportare tutta l'attrezzatura alla prossima destinazione, con meno tempo a disposizione per finire!

TASTI
Joystick in Porta 2.

RIK, DER ROADIE
Ladeanweisungen:
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, dann PLAY.

Sie sind Rik, Roadie der weltberühmten Popgruppe 'Alternative Rock'. Ihr Beitrag zur großen Beliebtheit der Gruppe besteht darin, daß die Ausrüstung sicher zum Konzertort befördert, in den Saal bringen und sich um die Lautstärkeregelung kümmern.

1. Stufe
Zum nächsten Konzertort sind es 200 Meilen. Sie haben 6 Stunden, um dorthin zu gelangen, die Ausrüstung aufzustellen und die Lautstärkeregelung durchzuführen. Faren Sie so schnell wie möglich dorthin, meiden sie jedoch die entgegenkommenden Fahrzeuge! Unfälle kosten Zeit, da der Wagen repariert werden muß!

2. Stufe
Vor dem Konzertsaal angekommen, müssen Sie die Ausrüstung vom Wagen in den Saal tragen. Da Verstärker und Lautsprecher sehr schwer sind, können Sie sie nicht lange halten. Laufen Sie so schnell wie Sie können, bevor Ihr Ausdauer nachläßt und Sie die schweren (und teuren) Geräte fallen lassen.

3. Stufe
Schließlich stellen alle Geräte an ihrem Platz, und Ihre letzte Aufgabe ist, die Lautstärke zu regeln. Wenn sie zu niedrig eingestellt ist, hort das Publikum nichts. Wenn sie zu stark ist, gehen die Scheitern durch. Die Lautstärke muß im roten Skalenbereich bleiben; sobald die optimale Einstellung erreicht ist, geht's automatisch zum nächsten Taktort. Wenn alle 4 Kanäle eingestellt sind, können Sie sich zurückziehen, sich entspannen und Ihre Gruppe 'live' auf der Bühne einleiten.

Wenn alle 3 Stufen beendet sind, müssen Sie alle Geräte zum nächsten Konzert transportieren – aber diesmal haben Sie weniger Zeit!

Steuering:
Joystick Port 2.

SPECTRUM

SOTANO DE GANGAS

OPCIONES

Al comienzo de cada juego cuenta con la selección siguiente:

- 1) Teclado según definición del menú o redefinido.
- 2) Palanca: Kempston/Cursor/Sinclair.
- 3) Puntación alta.
- 4) Comienzo del juego.

Al pulsar (4) verá una tarjeta Excess Card en blanco que debe firmar mediante el teclado. Puls entonces ENTER dos veces.

Yendo a contra una ganga tiene la opción de comprar o no.

U = Si, quisiera comprarlo.
N = No, no quiero comprarlo.

Puede hacer pausas en cualquier momento, pulsando 'fuego', en que la cuenta queda fijada. Para volver a empezar pulse ENTER.

Preparen sus bolsas, amigos, que esta a punto de empezar el saldo mas loco del mundo. Nuestro héroe, 'Money', no puede resistir la tentación de ir de compras, usando su tarjeta 'Excess Card', 'sobre todo si hay gangas'. Per ejemplo, acaba de enterarse de un nuevo sorteo de gangas en los almacenes de famindual, Harndes. Ahora puede hacerse con gangas todo el año y comprar regalos de cumpleaños para sus compañeros 'Cash' y 'Credit'.

Vd. tiene que ayudarle según va por el sótano, comprando cosas a lo caro. Cuide de gastar hasta el 5% del límite de su crédito, sin sobrepasarlo. De peligrar esto puede canjear artículos por gangas mas baratas, después que haya comprado cinco artículos.

Según va puede encontrarse con algunos de los amigos de Money y ganarse una vida extra, pero, cuidado, también tiene enemigos, disfrazados de gangas, que quieren terminar la juego y el juego. Debería estar atento también a las cuatro cifras de la combinación de la caja, anotandolas sobre la pizarra. Las necesitará para pagar la cuenta. Una vez descubiertas las cuatro cifras debe buscar la cuenta de saldo. Si la encuentra aparecerá un cuadro nuevo mostrando la disposición del tesoro de la caja registrada.

Aunque es difícil tiene que acertar la combinación correcta. La presentación detallada en cuanto lo consiga. Sin embargo, puede conseguirlo solo si se encuentra dentro del cinco por ciento del límite de su crédito y termina antes de la caducidad de la tarjeta, al fin del año.

Buena suerte, pues, y a ver si es capaz de conseguir lo que se propone. ¡Feliz caza de gangas!

Instrucciones de carga:
Escriba LOAD "" y pulse ENTER.

TODO EL MUNDO ES UN WALLY (TOTO)

Wally ha vuelto, esta vez con su familia, es su primera aventura en Galería de Juegos. No solo Wally sino también Wilma, Herbert, Tom, Dick y Harry aparecen con pleno movimiento.

El objeto del juego es hallar la combinación de la caja fuerte y pagar el salario de la pizarra. La combinación esta dividida y las piezas pueden hallarse en varios sitios. No solo se precisa identificar las piezas sino que, además, hay que usar los objetos apropiados para recoger dichas piezas. Los sitios son muchos y variados y contienen estrafalarios juegos que hay que completar para dar la cuenta a la aventura.

Cada persona tiene habilidades particulares y el jugador selecciona cual ejecute una tarea dada.

Al comienzo del juego la pandilla completa está al lado de la fuente, en la plaza. Vd. le controla a Wally. El resto se le da solo a lo suyo. Como Wally es un niño, Vd. tiene que escoger a un jefe de los otros (excepto a Herbert, que es imposible de controlar) para ejecutar las varias tareas.

Esto se consigue pulsando la tecla de selección de personaje, mientras se encuentran en la pantalla. Los personajes que no están bajo su control de Vd. pueden estar haciendo cosas que pueden serle de ayuda o de estorbo.

Si en sus andaduras por el pueblo llega al borde del cuadro puntual en la situación que sigue. No obstante, algunos cuadros tienen otros salidas, aparte de las de los extremos izquierdo y derecho, y una puerta o una carretera. Para salir por estos puntos debe darle a la tecla de salida, cuando se encuentra en la posición apropiada. Hay otro modo, mas rapido, para atravesar el pueblo, pero es mas peligroso que yendo a pie.

Para completar el juego hay que llevar a la caja fuerte, en le orden correcto, todas las piezas que forman la combinación.

Por hacer un objeto pongase delante del mismo. Entonces se cambiara por otro llevado antes. Los dos objetos llevados aparecen en la parte superior de la pantalla.

Todo este ajerejo despierta el hambre y los personajes deben comer y beber, para continuar. A Wally le gusta todo, pero el resto de la pandilla pueden ser melindrosos.

Cada personaje tiene un papel a representar.

El oficio de Wally es la construcción y trabajos generales, así pues lo deberían emplear para mezclar cemento, etc.

Wilma es al mujer de Wally, y poria hacer la compra.

Herbert, de quien Wally y Wilma se sientan tan orgullosos, no hace más que estorbar.

Tom, el 'punk', es meancio; Dick es plomero y Harry electricista.

Verá que debe completar los variados juegos de galería para conseguir ciertos objetos. En algunas de dichas sesiones los mandos cambian para acomodarse al juego.

Se pueden volver a definir todos los mandos.

Instrucciones de Carga:
Escriba LOAD "" y pulse luego ENTER.

RIK, EL 'TECNICO'

Instrucciones de carga:
Escriba LOAD "" y pulse ENTER.

Tu eres Rik, 'tecnico' del famoso grupo 'pop' ALTERNATIVE ROCK. A fin de mantener la popularidad del grupo, tu como técnico del mismo, tienes que procurar todo el equipo, llevarlo a la sala y ajustar los niveles de sonidad antes del concierto.

FASE 1. Tienes que viajar 200 millas al lugar de la próxima movida. Tienes solo 6 horas para ir, montar el equipo y verificar los niveles de sonido. Vende lo antes posible, evitando el trafico que viene en dirección contraria. De dar control algo te pierdes el tiempo de reparación de tu furgoneta.

TECLAS:				
O	Izda.		A	Acclera
P	Dcha.		Q	Frena

FASE 2. Ya has llegado. Tienes que llevar el equipo de la furgoneta a la sala. Los amplificadores y altavoces pesan mucho, por lo que no puedes sujetarlos demasiado. Muevete lo mas rapido posible, antes de que te agotes y se te caiga el pesado (y caro) equipo.

TECLAS:				
O	Mueve pie izqdo.			
P	Mueve pie dcho.			

FASE 3. Ya esta instalado el equipo y solo falta a ajustar el nivel de potencia. Si es demasiado bajo la gente no puede oír el grupo. De ser demasiado alto se funden los plomos. Ten los niveles en rojo y, en cuanto se consigue el nivel optimo, se selecciona automáticamente el nivel del sonido siguiente.

Una vez ajustados los cuatro canales te sientas comodo, te relajas y miras al espectador en escena del grupo 'Alternative Rock', famoso en el mundo entero.

TECLAS:				
O	Sube la potencia			
?	Baja la potencia			

Una vez ajustadas las tres fases tienes que transportar el equipo a la

AMSTRAD

LIMACE

Instruccions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite c de ENTER puis sur PLAY et une clé quelconque.

Imaginez la scène. C'est vendredi soir, il est onze heures. Limace et sa petite amie s'installent devant la télé pour regarder le film d'épouvante du vendredi soir, "L'empereur Hadès rencontre les Melboides aux têtes de yak de l'est de Londres, épisode 37 (Retour à ...) quand, soudain, une main mécanique gigantesque descend et kidnape votre bien-aimée sous vos yeux.

Vous passez du choc à l'action, et vous jurez, collez que colle, de la saiver.

Vous découvrez qu'il y a conduit dans un pays étrange habité par des créatures monstrueuses (non pas Glasgow, idiot!) Parmi ces créatures il y a des escargots, des tortues, des serpents, des boules sur pattes et des moutons sur ressorts (saut Jeff!).

Vous devez collecter les coeurs qui garantiront la libération de votre petite amie. Le nombre doit vous avoir besoin pour remplir chaque écran varie selon le niveau de difficulté.

Attention aux bombes, elles n'explodent qu'après un compte à rebours (de 9 à 0), mais vous pouvez les déamorcer simplement en vous précipitant dessus.

Vous pensez peut-être que c'est trop demander à une fille limace, mais vous êtes aimé de BTNT (bave au tri-tro-noël) qui expose au monde entier avec les créatures. Wally, l'aventure vous attend. Et il n'oubliez pas, même si vous croyez avoir trouvé votre bien-aimée, mellef-vous des apparences!!!

Clé:				
O	gauche	Q		sauter
P	droite	S		pause/repairir
Barre d'espace	feu			

Compatible avec joystick.

BABOSA

Instruccions de carga:

Pulsa CTRL+ENTER luego PLAY y cualquier tecla.

Imaginez la escena: Viernes, 11 de la noche. Babosa y su novia se sientan a ver la película de horror "El Emperador Hadés se encuentra con los Melboids "Cara de yak" del este de Londres; entrega 37 (repetida), cuando aparece una enorme mano mecánica y se lleva a tu amada delante de tus propios ojos. Del asombró pasas rápidamente a la resolución y juras salvala, cueste lo que cueste.

Tu enteras de que la han llevado a un extraño mundo donde vagan seres monstruosos, tales como caracoles, tortugas, serpientes, pelotillas con patas y ovejás que andan sobre muelles.

Tu tarea es recoger los corazones que garantizarán la salvación de tu novia. El número necesario para completar cada pantalla varía según el nivel en que te encuentres.

Tienes que estar atento también a las bombas, que explotan tras le cuenta de 9 a 0 o, pero puedes neutralizarlas con solo dar contra ellas.

Tu vez pierdes que todo esto es demasiado para una miserable babosa, pero vas armado con dinamita mortífera que destruye los bichos por contacto. Adelante, pues, tu misión te espera.

Y recuerda, Aun cuando parece que has hallado a tu amada, no todo es lo que parece!

TECLAS:				
O	IZDA	Q		SALTO
P	DECHA	S		PAUSA/SIGUE
ESPACIADOR	JUEGO			

Compatible con joystick.

RIK LE ROUTARD

Instruccions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite d de ENTER puis sur PLAY et une clé quelconque.

Vous êtes Rik, le routard du groupe "Alternative Rock" célèbre dans le monde entier. Pour qu'ils continuent à jouer de leur populaire, leur routard, devez apporter tout leur équipement sur les lieux de leur concert.

ETAPE 1

Vous avez 200 miles à faire pour arriver sur les lieux du prochain concert. Vous n'avez que 6 heures pour faire le trajet, installer l'équipement et régler la sono. Conduisez aussi vite que possible, mais évitez les voitures qui roulent dans l'autre sens! Tout accident vous fera perdre du temps pendant que vous ferez reparer la camionnette.

Clé:				
O	à gauche	Q		accélérer
P	à droite	A		freiner

ETAPE 2

Maintenant que vous êtes sur les lieux du concert, vous devez transporter l'équipement de la camionnette jusqu'à dans la salle. Contre les amplificateurs et les haut-parleurs sont très lourds, vous ne pouvez pas les porter pendant longtemps. Allez aussi vite que possible avant que vos forces ne vous abandonnent, et que vous ne laissiez tomber ce très lourd (et coûteux) équipement.

Clé:				
O	avancer le pied gauche			
P	avancer le pied droit			

ETAPE 3

Enfin tout est installé et il ne reste qu'à régler les différents volume de la sono: trop bas, le public ne peut pas entendre le groupe, trop fort, les fusibles sautent. Maintenez-les dans la zone rouge, et si vous que le volume optimal sera atteint, le canal suivant se sélectionnera automatiquement. Quand les quatre canaux seront réglés, alors appuyez-vous, détendez-vous et regardez votre très célèbre groupe "Alternative Rock" donner leur concert.

Clé:				
O	Augmenter le volume			
P	Diminuer le volume			
Q	Quand vous aurez les trois étapes, vous devez transporter l'équipement dans la ville suivante, en moins de temps qu'avant.			

Rik, el 'técnico'

Instruccions de carga:

Pulsa CTRL+ENTER pequeña, luego PLAY y cualquier tecla.

Tu eres Rik, 'técnico' del famoso grupo 'pop' ALTERNATIVE ROCK. A fin de mantener la popularidad del grupo, tu, como técnico del mismo, tienes que procurar todo el equipo, llevarlo a la sala y ajustar los niveles de sonido antes del concierto.

FASE 1. Tienes que viajar 200 miles al lugar de la proxima movida. Tienes solo 6 horas para ir, montar el equipo y verificar los niveles de sonido. Ve a la antes posible, evitando el trafico que viene en direction contraria. De dar contra algo te pierdes el tiempo de reparación de tu furgoneta.

TECLAS:				
O	IZda	Q		Acclera
P	DEcha	A		Frena

FASE 2. Ya has llegado. Tienes que llevar el equipo de la furgoneta a la sala. Los amplificadores y altavoces pesan mucho, por lo que no puedes sujetarlos mucho tiempo. Muévete lo más rápido posible, antes de que te agotes y se te caiga el pesado (y caro) equipo.

TECLAS:				
O	Mueve pie izdo.			
P	Mueve pie dcho.			

FASE 3. Ya esta instalado el equipo y solo falta ajustar el nivel de potencia. Si es demasiado bajo la gente no puede oir al grupo. De ser demasiado alto se funden los plomos. Ten los niveles en rojo y, en cuanto se consigue el nivel optimo, se selecciona automaticamente el nivel del sonido siguiente. Una vez ajustados los cuatro canales te sientas cómodo, te relajas y miras la actuación en escena del grupo 'Alternative Rock', famoso en el mundo entero.

TECLAS:				
O	Sube la potencia			
P	Baja la potencia			
Q	Una vez ajustadas las tres fases tienes que transportar el equipo a la siguiente movida. ¡Con menos tiempo para ejecutar tu tarea!			

TODO EL MUNDO ES UN WALLY (TONT0)

Wally ha vuelto, esta vez con su familia, en su primera aventura en Galaria de Juegos. No solo Wally sino tambien Wilma, Herbert, Tom, Dick y Harry aparecen con pleno movimiento.

El objeto del juego es hallar la combinacion de la caja fuerte y pagar el salario de la pandilla. La combinacion esta dividida y las piezas pueden hallarse en varios sitios. No solo se precisa identificar las piezas sino que, ademas, hay que usar los objetos apropiados para recoger dichas piezas. Los sitios son muchos y variados y contienen estrafalarios juegos que hay que completar para dar cima a la aventura.

Cada personaje tiene habilidades particulares y el jugador selecciona cual ejecuta una tarea dada.

Al comienzo del juego la pandilla completa esta al lado de la fuente, en la plaza. Vd. le controla a Wally. El resto se van cada uno a lo suyo. Como Wally es un inútil, Vd. tiene que escoger a uno de los otros (excepto a Herbert, que es imposible de controlar) para ejecutar las varias tareas.

Esto se consigue pulsando la tecla de seleccion de peronaje, mientras se encuentran en la pantalla. Los personajes que no estan bajo su control de Vd. pueden estar haciendo cosas que pueden ser de ayuda o de estorbo.

Si en sus andaduras por el pueblo llega al borde del cuadro continuará en la situacion que sigue.

No obstante, algunos cuadros tienen otras salidas, aparte de las de los extremos izquierdo y derecho, p.e. una puerta o una carretera. Para salir por estos puntos debe darle a la tecla de salud, cuando se encuentra en posición apropiada. Hay otro modo, más rápido, para atravesar el pueblo, pero es más peligroso que yendo a pie.

Para completar el juego hay que llevar a la caja fuerte, en le orden correcto, todas las piezas que forman la combinacion.

Para coger un objeto póngase delante del mismo. Entonces se cambiara por otro llevado antes. Los dos objetos llevados aparecen en la parte superior de la pantalla.

Todo este ajerejo despierta el hambre y los personajes deben comer y beber, para continuar. A Wally le gusta todo, pero el resto de la pandilla pueden ser melindrosos.

Cada personaje tiene un papel a representar.

El oficio de Wally es la construccíon y trabajos generales, así pues lo deberían emplear para mezclar cemento, etc.

Wilma es al mujer de Wally, y ponía hace la compra.

Herbert, de quien Wally y Wilma se sientan tan orgullosos, no hace más que estorbar.

Tom, el 'punk', es meánico; Dick es plomero y Harry electricista.

Verá que debe completar los variados juegos de galaria para conseguir ciertos objetos. En algunas de dichas secuencias los mandos cambian para acomodarse al juego.

Se pueden volver a definir todos los mandos.

Instrucciones de carga:
Pulsa CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

WALLY C'EST TOUT LE MONDE

Revoilà Wally! Cette fois avec sa famille dans la toute première aventure multibot et multi-décor!

Wally n'est pas le seul à être entièrement animé, il y a aussi Wilma, Herbert, Tom, Dick et Harry. L'objet du jeu est de trouver la combinaison du coffre-fort et puis de payer les gages à la bande. La combinaison est répartie entre plusieurs endroits clés, et il faut non seulement identifier les

combinaisons mais aussi utiliser les objets dont vous avez besoin pour avoir la combinaison.

Le endroits, que sont nombreux et très vases, comprennent des séquences tout à fait dingues qu'il faut finir pour terminer l'aventure.

Les personnages sont doués chacun à sa façon, et c'est au joueur de les sélectionner en fonction des tâches particulières.

Lorsque le jeu commence, voilà toute la bande près de la fontaine sur la place. Vous, comme Wally, aussi les autres membres de la bande s'en vont s'occuper de leurs affaires. Comme Wally n'est pas capable de tout faire tout seul, il vous faut sélectionner l'un des autres personnages pour accomplir les différentes tâches. (Il ne faut pas que ce soit Herbert, lui est tout à fait indiscipliné.)

Vous faites votre sélection en appuyant sur la touche "Sélection Personnage" appropriée pendant que les personnages sont affichés sur l'écran.

Pendant les moments où un personnage n'est pas soumis à vos ordres, il ou elle peut être en train d'accomplir d'autres tâches pour vous aider soit pour vous embêter.

Si vous arrivez au bord de l'écran pendant que vous vous promenez en ville, vous continuerez jusqu'au prochain endroit clé. Cependant, quelques-uns des écrans ont des sorties autre qu'à l'extrême gauche ou droite, p.e. une porte ou un chemin. Pour sortir par ces points-là, il faut appuyer sur la touche Sortie au moment de vous y trouver.

Il existe un autre moyen de traverser la ville, mais celui-ci comporte plus de risques.

Pour achever le jeu, il faut que tous les éléments de la combinaison du coffre-fort soient ramenés au coffre-fort dans l'ordre correct.

Vous n'avez qu'à vous promener devant un objet que vous voulez ramener. Celui-ci sera alors échangé contre un autre déjà ramassé. Le deux objets portés sont affichés en haut de l'écran.

Tout ça, c'est du travail ... et il faut que les personnages s'arrêtent pour manger et boire quelque chose pour reprendre des forces. Wally, lui ne fait pas de caprices à cet égard, mais il se peut que les autres soient plus difficiles.

Chaque personnage a un rôle à jouer:

Wally est maçon et homme à tout faire: vous devez donc l'utiliser pour faire du ciment, etc. ...

Wilma, c'est la femme de Wally, donc elle ferait peut-être les courses.

Herbert, la fierte de Wally et Wilma, s'amuse tout simplement à embêter les gens.

Tom, le punk, est mécanicien. Dick est plombier. Et Harry fait l'électricien. Vous trouverez nécessaire de terminer les différentes séquences afin d'obtenir certains objets.

Dans quelques séquences, le commandes changeront en fonction de jeu.

Toutes les commandes sont redéfinissables.

Instruccions de chargement:

Appuyez simultanément sur CTRL+ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Instruccions de chargement:

Appuyez sur CTRL et la petite c de ENTER et ensuite sur PLAY.

Des choses bizarres se préparent au manoir de Lord Snodger. Des objets disparaissent. Tout le monde accuse les Snodgits, ces créatures rusées que semblent toujours être en train de comploter quelque chose. Les détectives les plus connus du monde sont là pour résoudre ce mystère, mais vous pensez que vous pouvez faire mieux. Essayez de découvrir les suspects tout en servant ce beau monde.

Alors ouvrez bien les yeux, les oreilles, savez vite et surtout ne laissez échapper aucun détail pour résoudre le crime du siècle.

COMMENT JOUER

Un des Snodgits vous dira quelqu'un désire un objet.

Vous, le valet, devez trouver l'objet et le lui amener.

Vous pourriez aller à l'un plan de l'étage où vous êtes au milieu de la partie inférieure de l'écran. Sur le plan les murs sont représentés par des lignes blanches, les objets par un point blanc au milieu de la pièce, les escaliers par un point blanc contre un mur, votre position par un curseur rouge et celle de la personne l'objet que vous devez rejoindre par un curseur vert.

S'il n'y a pas de curseur vert, vous devez soit monter soit descendre d'un étage. L'objet que vous voulez se trouve peut-être sur quelque'un d'autre.

Une fois que vous avez trouvé l'objet, dirigez-vous vers lui pour l'échanger contre l'objet que vous avez.

Quand vous êtes en possession de l'objet trouvez la personne qui le réclame, allez à sa rencontre et donnez-le lui.

Le tableau des indices vous donne les indices, élimine les suspects et identifie les coupables.

Il y a deux manières d'obtenir un indice: soit en vivant un objet soit en 'snodginit' (un Snodgit (si vous vous tournez pour faire face à un Snodgit allez à un pas de vous, vous l'avez 'snodgit').

Le tableau des indices consiste en 2 rectangles de 3 cases sur 4. Le rectangle de droite contient différents objets, celui de gauche différents suspects. Chaque rangée de suspects se rapporte à la rangée correspondante d'objets.

Avec de la logique et de l'adresse, découvrez le coupable. Vous avez droit à 3 essais pour résoudre le mystère. Si vous échouez, on vous donne la bonne réponse et on vous pose un nouveau problème.

Quand vous êtes sur de coupable, déplacez le curseur jusqu'à suspect et appuyez sur 'feu'. Si vous avez raison, le coupable sera amené au banc des accusés et vous continuerez le jeu.

Une fois que vous avez un coupable, vous devez contacter un détective.

Quand vous aurez trouvé les 3 coupables, vous passerez à un niveau de difficulté supérieur. Vous perdez une vie sur le snodgometre (compteur de haut) quand vous vous cognez contre un Snodgit. Vous perdez une vie sur le bodgometre (compteur du bas) quand vous vous heurtez à un mur, quand vous essayez de vous écarter d'un mur, quand vous vous heurtez à un meuble, quand vous tombez sur une personne qui vous a demandé un objet et que vous ne l'avez pas, ou si vous rentrez dans un détective quand il n'y a personne au banc des accusés.

Pour revenir au jeu après le tableau des indices, déplacez le curseur clignotant jusqu'à ce qu'il coincide avec la flèche blanche sur l'indicateur d'angle de vue et appuyez sur 'feu'.

COMMANDES

COMMANDES DE DIRECTION

Joystick vers le haut/1 Aller en haut à droite

Joystick vers le bas/2 Aller en bas à gauche

Joystick à gauche/9 Aller en haut à gauche

Joystick à droite/8 Aller en bas à droite

COMMANDES DE ROTATION

Joystick vers le haut/1 Marcher

Joystick vers le bas/2 Marcher

Joystick à gauche/9 Tourner de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Joystick à droite/8 Tourner de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre

ou Utilisez les clés du curseur avec COPY au lieu de 'feu'.

AUTRES COMMANDES

SHIFT C Changer l'angle de vue de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

SHIFT P Faire une pause

SHIFT C Recommencer après pause

SHIFT ESC Abandonner le jeu

D Sélectionner les commandes de direction

L Sélectionner les commandes de rotation

S Sélectionner la maison - NOTEZ: les données pour chaque maison sont enregistrées sur la cassette après le programme dans l'ordre suivant:

1) Le Manoir Mystérieux (Standard)

2) Le Château Whodunnit

3) La Maison Solvington

4) Le Château Snodgery

5) Les Tours Thornton

Pour revenir à l'affichage initial

LA GRANDE TOUR

L'entrepreneur en bâtiments Bob a une grève sur les bras. Vous contrôlez Bob qui a l'immense tâche de faire tout le tour du chantier et de le peindre en même temps.

Il doit dresser chaque échafaudage avant de pouvoir continuer. Les ouvriers grévistes vont essayer d'arrêter Bob. Ils vont le poursuivre, alors évitez-les de le attrapper. Les grévistes ne sont pas aussi forts que vous le croyez, ils connaissent bien les lieux.

Bob peut les faire ralentir en laissant de la colle sur leur chemin, ou alors il peut sauter d'un niveau à un autre pour les éviter. Mais, attention, ne le faites pas sauter n'importe où!

Clé:

Utilisez les clés du curseur ou le joystick pour déplacer Bob ou pour changer le nombre d'échafaudages.

Pour commencer le jeu, utilisez l'importance quelle ce qu'appuyez sur 'feu'.

Pour faire tomber de la colle, utilisez la barre d'espace.

Pour courir/sauter de l'échafaudage, appuyez sur 'feu' ou SHIFT.



P	Faire une pause; de quelconque pour recommencer
A	Abandonner le jeu
F	Accélérer le jeu
S	Ralentir le jeu
H	Affichage des scores élevés (seulement sur l'écran au début du jeu)

PENTOMANIA

Pentomania est une sorte de puzzle au cours duquel vous, le joueur, devez placer sur les cases blanches des pentominos de couleur (dominos avec deux côtés).

Vous pouvez utiliser la même case si vous êtes seul et puisque les niveaux de jeu les plus élevés (à partir du niveau 9) exigent que l'on utilise toutes les pièces, vous devez étudier chacune de vos démarches très minutieusement.

Quand vous placez une pièce, appuyez sur la clé n. 3 pour la localiser: déplacez le curseur clignotant en appuyant sur les clés du curseur jusqu'à ce que vous soyez sur la case blanche et amenez-le sur la partie de la case qui correspond au petit carré clignotant du pentomino.

Quand vous aurez choisi la position définitive du pentomino, appuyez sur la barre d'espace pour l'y placer.

Clés:				
1	Sélectionner le pentomino (A-L)			
2	Faire pivoter le pentomino			
R	= rotation de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre			
M	= Reflection (gauche – droite)			
3	Localiser le pentomino			
	= en haut			
	= en bas			
	◆ = à gauche			
	◆ = à droite			
4	Faire disparaître le pentomino (A-L)			
5	Abandonner le jeu			

Instrucciones de carga:

Pulsa CTRL y la ENTER pequeña, luego PLAY.

En la mansion de Lord Snodger ocurren cosas raras: parecen que se desvanecen objetos. Todo el mundo culpa a los snodgits, esos criaturas maldas que parecen estar siempre haciendo alianza de las suyas.

Alli estan los más famosos detectives del mundo, para resolver el misterio, pero tu crees que puedes hacerlo mejor que ellos. A ver si puedes dar con los sospechosos mientras atencas a las necesidades de la gente bien.

Así, pues, ten los ojos abiertos, el olfato atento, los oídos contra las paredes y no descuides nada para revolver el crimen del siglo.

EL JUEGO

Un snodgit te dirá que alguien quiere un objeto. Tú, como mayordomo, tienes que encontrarlo y entregarlo a ellos. En la parte central inferior de la pantalla aparece un plano del piso, que te puede ser útil. En el plano las paredes se indican por líneas blancas; los objetos por un punto blanco en el centro de la habitación; las escaleras por un punto blanco contra una pared; tu posición por un cursor magenta y la posición de objeto/persona que quieres alcanzar, por un cursor verde. Si no hay cursor verde tal vez tengas que subir/bajar escaleras.

El objeto que tú quieres puede ser llevado por otra persona. Cuando encuentres el objeto vete hacia él, para canjearlo por el que tú llevas.

Cuando tengas el objeto requerido, busca a la persona que lo quiere, vete hacia dicha persona y entregale el objeto.

En la tabla de pistas se dan pistas, se eliminan sospechosos y se identifican culpables. Dos formas de identificar una pista son: a) El éxito en la entrega de un objeto, y b) El dar contra un snodgit (Si te vuelves hacia un snodgit situado a un paso, lo has conseguido).

La tabla de pistas tiene dos secciones de 3 x 4. La derecha contiene varios objetos, la izquierda varios sospechosos. Cada línea de sospechosos está relacionada con la correspondiente alinea de objetos.

Usa tu pericia y lógica para descubrir al culpable. Cuantas con tres intentos para resolver el misterio. De fallar se te da la respuesta y se te presenta un nuevo problema.

Cuando sepas quien es el culpable lleva el cursor hacia el y pulsa 'fuego'. Si estabas en el cierto el culpable pasa a la caja de los resos y tu vuelves al juego principal. Una vez que estás a un culpable tienes que hacerle a un culpable.

Una vez hallados tres culpables pasa a un juego más difícil. Si das contra un snodgit pierdes una vida en el contador superior. También pierdes una vida en el contador inferior cuando das contra una pared, tratas de caminar fuera de la pared, das contra un mueble, contra una persona que ha pedido un objeto que tú no llevas, o das contra un detective, cuando no hay nadie en el cuadro de los culpables.

Para volver de la tabla de pistas al juego muével el cursor destellante hasta que se encuentre sobre la flecha blanca del indicador del ángulo de vision, y pulsa 'fuego'.

MANDOS

MANDOS DIRECCIONALES:

Joystick arriba/1 Movimiento arriba, decha.

Joystick abajo/2 Movimiento abajo, izda.

Joystick a la izquierda/9 Movimiento arriba, izda.

Joystick a la derecha/8 Movimiento abajo, decha.

Mandos giratorios:

Joystick arriba/1 Camina

Joystick abajo/2 Camina

O usa las teclas del cursor con COPY para 'fuego'.

OTROS MANDOS

SHIFT F Giro la vista 90° a izquierdas.