

# TECHNOCOP

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Spectrum 48K

Tecllea LOAD y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

### Spectrum 128K/+2

Utiliza TAPE LOADER.

### Spectrum +3

Disco: Utiliza DISK LOADER.

### Cassette Amstrad CPC

Inserta el cassette en la unidad. Pulsa simultáneamente CONTROL (CTRL) y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y después cualquier tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

### Disco Amstrad CPC

Inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Tecllea RUN/DISK y pulsa ENTER. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Después de cargar sigue las instrucciones de pantalla. Cuando suene la melodía de la pantalla de presentación puedes dejar que termine y seguir automáticamente con la carga o pulsar SPACE BAR y entrar directamente a la operación de carga.

### Cassette Commodore 64/128

1. Instala tu ordenador y cónexa el joystick en la puerta 2.

2. Introduce el cassette en la unidad. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

3. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón DISPARO para empezar la partida.

4. Sigue las instrucciones de pantalla.

## ESENCENARIO

Una peligrosa aventura para acabar con el crimen organizado...

Tú eres Technocop, miembro de una de las fuerzas más elitistas de lucha contra el crimen. Tu misión consiste en capturar, a toda costa, a peligrosos criminales que paralizarán la ciudad si no consigues detenerlos.

Antes de empezar recibirás el equipo más moderno de lucha contra el crimen. Puedes utilizar un reloj pulsera-ordenador, un radar de alta potencia, un arma/red y una pistola magnum del 88. Además conducirás el vehículo de alta velocidad más moderno de la fuerza: el VMAX, interceptor turbo gemelo.

Tu misión consiste en acabar con las sinistras operaciones de una banda internacional del crimen organizado, conocida como D.O.A. (Death On Arrival). Cuando vayas por las autopistas presta atención y ten mucho cuidado porque los coches de choque de la D.O.A. intentarán acabar contigo. Destruyelos utilizando el armamento del VMAX. Vigila el radar localizador de criminales, que te dirá si se va a cometer algún crimen y te dará tiempo suficiente para llegar a la escena y detener al malvado criminal. Marcha rápidamente para conseguirlo, pero no pierdas el control y evita ser golpeado por los coches de ataque de la D.O.A.

Una vez allí tu ordenador de pulsera mostrará la fotografía de uno de los criminales más buscados de la D.O.A. Cuando abandones el coche deberás entrar en el edificio donde por última vez fue visto el sospechoso y detenerle, vivo o muerto, siguiendo las instrucciones de tu ordenador de lucha contra el crimen.

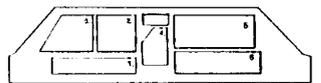
Sigue las indicaciones de tu radar-localizador y de tu ordenador de pulsera para encontrar al asesino dentro del destruido y laberíntico edificio. Ten cuidado con los agujeros del suelo, pero sobre todo ten cuidado con los "matones" de la D.O.A., que merodean por todas partes y cuyo único objetivo es acabar contigo.

Cuando termines con éxito tu misión regresa al VMAX y espera nuevas órdenes.

## CONTROLES

### Consola del VMAX

Consulta la consola del VMAX que aparece a continuación (versión Atari ST). En otras versiones del TECHNOCOP, los instrumentos de la consola pueden ocupar otras posiciones.



1. Tacómetro
2. Cuantakilómetros
3. Indicador de puntuación
4. Indicador de marchas
5. Ordenador del crimen
6. Indicador del % operativo

**Tacómetro:** Revoluciones por minuto (RPM) de tu VMAX.

**Cuantakilómetros:** Velocidad máxima de 150 millas por hora.

**Status de puntuación:** Muestra el total de puntos acumulados.

**Indicador de marchas:** Para saber en qué marcha estás (de un total de 5) (todas las versiones, excepto C64/128). Cuando chocas contra algún objeto automáticamente pasas a primera.

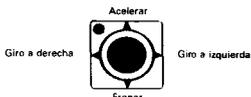
**Ordenador del crimen:** Te da información sobre las características del sospechoso y muestra el tiempo que te queda para llegar a la escena del crimen. También aparecerán mensajes que te ordenarán eliminar o detener con vida al asesino.

**Indicador del % operativo:** Indica el nivel de daños que ha sufrido tu VMAX. No debes que bajar demasiado; si llega a 0 tu VMAX está totalmente averiado y la partida termina.

## CONDUciendo EL VMAX

### Controles del VMAX

Joystick.



DISPARO: Disparar arma.

## EN LA CARRETERA

Cuando estés en la autopista ten en cuenta dos cosas: corres contra el tiempo y todos los coches son tus enemigos. Utiliza las siguientes estrategias:

— Los vehículos de la D.O.A. aparecerán en todas partes para golpearte y bloquearte. Utiliza el rifle o si eres un as del volante, golpéalos y tiralos fuera de la carretera. Ganarás puntos si utilizas cualquiera de estas dos técnicas (ver puntuación).

— Después de varias misiones ten mucho cuidado con un superpunk que saltará desde un camión a la capota de tu coche e intentará desmontar el motor. Quiétate de encima con unos cuantos virajes.

— ¡Mantén el control! Cuidado con las curvas que pueden hacer que el VMAX patine y se estrelle contra los árboles o las vallas de la carretera. Si te estrellas, el VMAX resultará dañado, disminuirá su velocidad y, por tanto, tus posibilidades de llegar a tiempo a la escena del crimen.

## ARMAMENTO DEL VMAX

Empiezas tu misión con un cañón de 20 mm, colocado en uno de los laterales del VMAX. Durante la partida recibirás armamento extra si llegas a tiempo y cumples con éxito las distintas etapas de tu misión. En pantalla irán apareciendo mensajes que te informarán de tu estado actual. Dispones del siguiente armamento:

**Cañón:** Utilízalo para destruir cualquier cosa que se ponga en tu camino.

**Arteses hidráulicos laterales:** Utiliza estas potentes ruedas de choque para golpear y tirar de la carretera a los coches D.O.A.

**Cañón de alta potencia:** Destruye con este potente cañón a los conductores más obstinados de la D.O.A.

**Bombas nucleares:** Deja limpia la carretera! Utiliza los NUXE para aniquilar simultáneamente el resto de los vehículos.

En las versiones CBM 64/128, Amiga y ST pulsa SPACEBAR para disparar. En IBM y compatibles pulsa B para disparar. Tienes un máximo de cinco bombas por partida.

## UN CRIMEN EN MARCHA

Para llegar a tiempo a la escena del crimen:

1. Mientras estés en la carretera el ordenador del crimen te informará del tiempo que te queda para llegar a la escena del crimen.

2. Cuando escuches un sonido "beep" mira a la pantalla de tu ordenador de pulsera. Aparecerá un código policial e información sobre el lugar donde se está produciendo el crimen. Los siguientes mensajes te enseñarán una foto del asesino y recibirás órdenes de capturar o eliminarlo.

3. El ordenador del crimen te dirá si has llegado a tiempo a la escena del crimen. Si no llegas a tiempo, pierdes la oportunidad de ser promocionado o de mejorar el VMAX con armamento más sofisticado. No obstante, si quieres seguir con la partida y buscar al criminal, entra en la escena del crimen y gana puntos destruyendo a los "matones" de la D.O.A., recuperando objetos robados y cumpliendo con las órdenes recibidas. Para recuperar objetos robados colócate cerca del material robado, agáchate y después ponte de pie. Cuando el objeto robado desaparezca de pantalla significa que es tuyo.

4. Cuando recibas órdenes de tu ordenador del crimen, el VMAX saldrá automáticamente de la carretera y tú saldrás del coche.

## PERSIGUIENDO Y DESTRUYENDO A LOS MATONES

Cuando salgas del VMAX vete directamente hacia el interior del edificio y busca al asesino. En el exterior del edificio quizá tengas que eliminar a algunos "matones" o saltar sobre los obstáculos que se encuentren en tu camino.

(En la versión IBM entras directamente al edificio. Mira tu reloj de pulsera-ordenador y espera sus órdenes.)

## CONSOLA DE MANDATOS

Tu reloj de pulsera incluye una consola de mandatos como la que aparece en la siguiente ilustración (versión Atari ST). En otras versiones de Technocop, los mandatos quizá se encuentren en otras posiciones.



1. Ordenador del crimen
2. Ordenador de vida
3. Indicador de salud
4. Radar
5. Reloj del crimen
6. Indicador de fuerza
7. Status y puntuación
8. Indicador ARMA/RED.

Recuerda que el reloj del crimen te indica el tiempo que te queda para llegar a la escena del crimen y consulta el radar-localizador para encontrar a los criminales.

**Ordenador del crimen:** Aparece información sobre el criminal y su foto.

**Contador de vida:** Los botones iluminados indican las vidas que te quedan (máximo de 5).

**Indicador de salud:** Muestra el efecto de los ataques de la D.O.A. sobre tu cuerpo. (Solo en las versiones ST y Amiga). La barra roja retrocede a medida que te acercas a perder una vida.

**Radar:** Se activa en el momento en que entras al edificio. El radar te indica dónde se encuentra el criminal. Cuando captures o elimines al criminal, el radar te ayudará a encontrar la salida. Sigue el indicador rojo en cualquiera de las direcciones del compás.

**Reloj del crimen:** Muestra el tiempo que tienes para terminar con éxito tu misión.

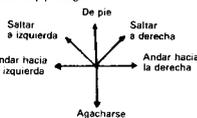
**Indicador de fuerza:** Indica tu gasto de energía durante movimientos que exigen mucha fuerza (solo en las versiones ST y Amiga). Cada vez que saltas, la aguja cae.

**Status de puntuación:** Indica tu puntuación actual (consulta la sección de puntuación).

**Indicadores ARMA/RED:** Según las órdenes recibidas puedes eliminar al criminal con tu pistola magnum 88 o capturarlo vivo utilizando la red. Pulsa SPACE BAR para cambiar entre estas dos opciones (en la versión IBM pulsa G para seleccionar ARMA [GUN] y N para seleccionar la RED [NET]). En las versiones ST y Amiga tienes tantas redes como quieras. En las versiones CBM 64/128 e IBM PC sólo dispones de 15 redes por misión.

## AUTODEFENSA DEL TECHNOCOP

Cómo moverte y protegerte:



Botón DISPARO: Disparar arma o red.

## CONTROLES DEL ASCENSOR

Colócate enfrente del ascensor y entra cuando se abra la puerta.

Entra en el ascensor moviendo el joystick hacia ARRIBA o pulsando la tecla curv ARRIBA. Indica la dirección en la que deseas ir pulsando las teclas curv ARRIBA y ABAJO o moviendo el joystick ARRIBA y ABAJO. El ascensor no se moverá hasta que tú lo ordenes. Sigue controlando el ascensor si quieres que vaya piso por piso. Para salir del ascensor pulsa las teclas curv IZQUIERDA o DERECHA o mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA.

## SUGERENCIAS

### Estrategias de supervivencia

Cuando estés en la carretera acelera en las curvas moviendo el joystick diagonalmente hacia ARRIBA. Cuando salgas del VMAX no tendrás mucho tiempo para encontrar al criminal. Para ahorrar tiempo utiliza cualquiera de estas tácticas:

— Cada cierto tiempo salta sobre los "matones" de la D.O.A. en lugar de dispararles. (En la versión CBM 64/128 intenta aplastarlos saltando sobre ellos). Sin embargo, no saltes demasiadas veces seguidas porque te cansarás rápidamente y disminuirá tu tiempo de reacción cuando te enfrentes a los ataques del enemigo.

— Para ahorrar tiempo en misiones más difíciles memoriza o localiza las posiciones de los ascensores y de las paredes.

— Busca los artículos robados o las personas secuestradas cuando hayas encontrado al criminal.

— Si crees que es seguro, salta al piso inferior por uno de los agujeros del suelo y llegarás antes que si coges el ascensor.

Cuando estés dentro del ascensor vigila el radar. Cuando la barra se para en la zona media del radar, para el ascensor y así. Recuerda que, aunque el radar te indique en qué dirección ir, tú tienes que imaginar cuál sería la ruta más directa. Cuando encuentres al asesino no le dejes escapar, abre fuego y dispara tu red.

A medida que cumples con éxito las diferentes etapas de tu misión aumenta el ritmo y la dureza de los ataques. Utiliza las redes. Cuando te ataquen varios "matones" al mismo tiempo, agáchate y disparales. Si la acción se vuelve demasiado peligrosa, escóndete en un ascensor para pensar y planear tu estrategia.

Aunque tu misión sea la de capturar vivo al criminal puedes utilizar tu pistola para defenderte mejor contra los ataques de los "matones" de la D.O.A. y no te acerques al sospechoso cambiar a red. Solamente puedes disparar la red cuando te encuentres de pie.

## VALORACION DE TU ACCION

Si llegas a la escena del crimen y capturas o eliminas al criminal dentro del tiempo límite, ganas una vida, promoción y puntos. La promoción sigue esta progresión:

1. Grunt (escafalan más bajo).
2. Rookie (Novato).
3. Flat Foot (Pie plano).
4. Patrol Man (Hombres patrulla).
5. Cop (Policia).
6. Officer (Oficial).
7. Sergeant (Sargento).
8. Enforcer (Refuerzo).
9. Commander (Comandante).
10. Top Cop (Jefe de Policia).
11. Chief (Jefe).
12. Technocop.

Después coge el ascensor y vete a la planta baja. Sal del edificio y marcha hacia el VMAX. ¡Ten cuidado! porque los "matones" de la D.O.A. siguen merodeando por el edificio. Una vez dentro del VMAX regresarás automáticamente a la autopista. Acelera el motor y prepárate para la siguiente misión.

## PUNTUACION

— 5.000 puntos: Dañar a civiles inocentes.

500 puntos: Eliminar a un "matón" de la D.O.A.

1.000 puntos: Por cada coche que destruyes o mandas a la cuneta.

2.000 puntos: Por cada camión que destruyes o mandas a la cuneta.

1.000 puntos: Cuando recuperas los artículos robados o a las víctimas secuestradas.

50.000 puntos (por misión): Llegas a tiempo a la escena del crimen.

25.000 puntos (por misión, promoción rechazada): Misión terminada incorrectamente (por ejemplo, matar a un criminal cuando has recibido el orden de capturarlo vivo).

50.000 puntos (por misión, ganas promoción): Terminas a tiempo y con éxito tu misión.

50.000 puntos (por misión, promoción rechazada): Éxito en la misión, pero fuera de tiempo.

100.000 puntos: Llegas a todos los edificios a tiempo.

NOTA: Las motos sólo aparecen en las versiones Atari ST y Amiga.

Cuando termine la partida tu rango y puntuación será salvada automáticamente. Cuando aparezca la tabla de puntuación introduce tus iniciales junto a tu puntuación (no está disponible en las versiones CBM 64/128).

## CARACTERISTICAS ADICIONALES

### Encender/apagar música

CBM 64/128: Utiliza el control del volumen de tu monitor.

### Pausa durante la partida

CBM 64/128: Pulsa RUN/STOP. Pulsáala de nuevo para volver a la partida.

# MICKEY MOUSE

## INSTRUCCIONES PARA LA CARGA

CBM 64/128

Cassette: Insertar la cassette en su unidad. Pulsar simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Pulsar PLAY en la unidad de la cassette. El programa se cargará y pasará automáticamente.

Disco: Insertar el disco en el conductor. Tecliar LOAD \*\*\*\*\* 8.1 y pulsar RETURN. El programa se cargará y pasará automáticamente.

SPECTRUM 48K

Tecliar LOAD \*\*\*\*\* y pulsar ENTER. Pulsar PLAY en la grabadora de la cassette. El programa se cargará y pasará automáticamente.

SPECTRUM 128K/+2

Usar el CARGADOR DE CINTA de forma normal.

SPECTRUM 128K/+3

Disco: Usar el CARGADOR DE CINTA de forma normal.

AMSTRAD

Cassette: Insertar la cassette en su unidad. Pulsar CONTROL (CTRL) y las teclas minúsculas ENTER simultáneamente. Pulsar PLAY en la unidad de la cassette y después cualquier tecla. El programa se cargará y pasará automáticamente.

Disco: Insertar el disco en el conductor con el lado de la etiqueta hacia arriba. Tecliar CPM y pulsar ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

Insertar el disco 1. Poner el ordenador en marcha. Seguir las instrucciones de la pantalla.

## ESCENARIO

Las perversas brujas del Norte, Sur, Este y Oeste han robado la varita mágica de Merlin y se han dado al muy horrible Rey de los Ogros. ¡Haciendo uso del poder de la varita entre todos gobernarán Disneylandia! El Rey de los Ogros ha utilizado la varita para que la tierra quede bajo los efectos del sueño, rompiéndola después en cuatro partes a fin de que cada bruja guarde una parte.

Las decrépitas brujas se han trasladado a las cuatro torres más altas del castillo de Disney, echando a todos los sofolientes personales de Disney. Cada una usa la parte de la varita que guarda, junto con agua encantada que le robaron a Merlin, a fin de llenar el castillo de monstruos espantosos. Este agua es la clave para la salvación de Disneylandia. Merlin tenía escondida una botella de agua y se la dio a Mickey Mouse para que la utilizara defendiéndose mientras él recuperara la varita. El agua debe usarse con parquedad o se agotará.

Mickey empieza la búsqueda de la varita por la base de cada una de las cuatro torres. ¡El único modo de seguir es subiéndolo! En su camino hacia la parte superior, Mickey se encontrará con los horribles guardianes de las brujas. Rociando a algunos monstruos con la pistola de agua encantada, les convertirá en botellas de pólvora o premios mágicos especiales. Sin embargo, algunos monstruos solamente responden a un golpecito inteso en la cabeza con el mazo de goma de Mickey, si bien sucede con frecuencia que éste haga que se dividan ¡en dos monstruos más pequeños! Si Mickey choca con un malvado pierde algo más de su preciosa agua, pero puede rellenarse recogiendo las botellas de pólvora.

Cuando Mickey llega a la parte superior de la torre encontrará que la bruja le arroja bolas de fuego. Si puede reducirla a un montón de huesos tirándole poder, puede conseguir la parte de la varita en su poder. Una vez recuperadas las cuatro partes, Mickey tendrá que enfrentarse con el diabólico, horrible Rey de los Ogros volante. Rociándole 15 veces con la pistola, le derrotará, pero eso no es fácil. Si Mickey no tiene éxito la primera vez puede intentarlo e intentarlo de nuevo. Si fracasa a la tercera, el juego se ha acabado, y Mickey ¡habrá de volver a la base de la torre primeral!

## EL CASTILLO

Las cuatro torres progresivamente van siendo más altas y más difíciles. Cada planta de la torre consiste en una inmensa sala circular con dos balcones. Mickey debe tener cuidado especial con los balcones por dos razones: en primer lugar, puede caerse, y, segundo, dispone de menos espacio para evitar a los monstruos. El caerse del balcón deja a Mickey sin sentido durante algún tiempo, mientras que los monstruos pueden vaciar su suministro de agua.

Por toda la torre hay puertas que conducen a salas laterales. Mientras que los fantasmas pueden atravesar las paredes, algunos monstruos necesitan usarlas. Todas las puertas deberán ser condenadas antes de que a Mickey se le permita salir a las almenas para enfrentarse con la bruja. A fin de condenar una puerta, Mickey deberá encontrar una llave y entrar en la habitación. En el interior habrá uno de los cuatro juegos secundarios y, si éste se completa satisfactoriamente, se le dará martillo, clavos y alambres tables y clavará la puerta dejándola cerrada mientras sale (los juegos secundarios se describen seguidamente).

## LOS MALVADOS

Los siguientes monstruos aparecen en todas las versiones del juego. ¡Algunas versiones tienen monstruos extra!

EL OGRRO: Este gigante y verrugoso patán puede verse afectado exclusivamente por una ligera zurrón con el mazo. Cuando se le golpea, a menudo se divide en dos pequeños ogros.



EL FANTASMA: Este fantasma endiablo no siente el mazo, pero le tiene miedo a la pistola de agua.



EL ESQUELETO: Una colección escalofriante de huesos.



HEDLEY:

Rociar esta cabeza fantasmal.



LA BRUJA: La bruja perversa encontrada en la parte superior de cada torre (solamente en las versiones ST y Amiga).



EL REY DE LOS OGRROS: ¡Uff! ¡Qué figura tan repulsiva!

## ARMAS

En la torre principal Mickey puede elegir entre dos armas: una pistola de agua llena de agua encantada y un imenso mazo de caucho. El panel de control refleja cuál de ellas usa en el momento.

RECUERDA: Los monstruos enormes que se ven afectados por el mazo con frecuencia se parten en dos más pequeños.

## PREMIOS

Cuando se rocia o se zurra a un malvado, desaparecerá dejando detrás un premio. Mickey solamente debe pasar por encima de los premios para recogerlos. Debieran recogerse rápidamente o desaparecerán.

## AGUA

Esta botella contiene el agua encantada que había producido al monstruo. Recógela para agregarla al suministro de la pistola de agua de Mickey.

## LLAVE

Se necesitan las llaves para abrir las puertas y entrar en las salas laterales. Son esenciales para la investigación de Mickey.

## BOMBA

Cuando se recoge ésta, todos los monstruos en pantalla en ese momento se convierten en humo.

## CABEZA DE PAJARO

¡Este artículo de magia permite que Mickey vuele! Bueno, para ser sinceros, le evita las caídas. Mientras dure este premio, Mickey puede lanzarse del balcón y andar en el aire por las inmediaciones.

## COLA

El tarro de cola pegará a todos los monstruos en el sitio durante un cierto rato.

## ESCUDO

El escudo evita que los monstruos vacíen el agua encantada de Mickey.

## REPULSION

La recogida de este premio hace que los monstruos huyan de Mickey.

## LENTITUD

Los monstruos reducen su velocidad a la mitad cuando se recoge este premio.

## TRUENOS

Con este premio Mickey se mueve a doble velocidad que la normal. Hay que tener cuidado, ya que esto puede dificultar las cosas en un apuro.

## EL PANEL

A la izquierda del panel hay un cuadro que muestra la mano de Mickey asiendo el mazo o la pistola de agua. LA BARRA DE ESPACIO CAMBIA DEL UNO A LA OTRA.

Al lado se encuentra la puntuación de Mickey, seguida de...

El contador del agua. Este muestra el agua que hay en la pistola de agua. Si la pistola se vacía, ¡el juego se ha terminado!

A la derecha del panel hay un cuadro de la torre. La pequeña línea próxima al mismo indica dónde te encuentras.

## LOS JUEGOS SECUNDARIOS

En cada uno de estos juegos Mickey tiene tres vidas, que quedan reflejadas como tres recuadros rojos al borde de la pantalla.

## EL LABERINTO DE CHARGOS

Mickey tiene que evitar o disparar a los monstruos creados por los grifos que gotean. Para completar la sala debe encontrar y coger un martillo, clavos y madera. Todo ello podrá encontrarse en el suelo y le permitirá condenar la puerta. Asimismo en el laberinto hay un corazón que le da a Mickey una vida de premio. Una calavera le quitará a Mickey una vida. La unidad de fuerza permite que Mickey haga estallar los monstruos acotáticos sin que él sufra daños. La unidad de fuerza hace que Mickey titile hasta que su efecto se agote. El muelle hace que los mazos reboten de las paredes del laberinto. Una vez que el martillo, clavos y madera se han recogido, Mickey puede salir del laberinto a través del orificio del suelo.

## LA MAQUINA DE BURBUJAS

Mickey se encuentra en una plataforma que se mueve al azar, a derecha e izquierda. Debajo de él, a la izquierda, hay un tubo de cristal lleno de agua encantada. Esta lentamente se filtra a una tubería que se extiende a lo largo del fondo de la pantalla. A intervalos regulares a lo largo de dicha tubería hay boquillas que producen burbujas. Mickey debe disparar a las burbujas, lanzando su martillo hasta que toda el agua ha salido de la tubería. Si una burbuja llega a la plataforma, la desgasta un poco. Finalmente, las burbujas harán un agujero en la plataforma, que Mickey tendrá que saltarlo. Un riesgo extra es el de los fantasmas flotantes, que paulatinamente siguen los movimientos de Mickey. El contacto prolongado con él le costará a Mickey una vida. Se deshará del mismo golpeándole con el mazo, pero pronto aparecerá otro.

## LA SALA DE BOMBAS

Una larga tubería serpentea desde la parte superior derecha de la pantalla hasta el fondo donde aparece Mickey. En varios puntos a lo largo de esta tubería hay orificios con corchos dentro. En la parte superior derecha hay un gran monstruo operando una bomba que crea pequeños monstruos. Estos pequeños monstruos patrullan la tubería y pueden sacar los corchos que Mickey ha introducido. El mazo se ocupará de ellos. Para completar esta pantalla Mickey debe pasar el campo de fuerza que protege al gran monstruo. El campo de fuerza se reducirá cuando se introduzcan algunos de los corchos. Los corchos que Mickey necesita colocar son diferentes cada vez. Para crearle a Mickey más problemas el goteo del agua procedente de los corchos origina un fantasma flotante cuando toca el suelo. Ello dejará a Mickey sin sentido o le restará una vida.

## LOS GRIFOS QUE GOTEAN

Hay cuatro grifos que gotean, que necesitan ser cerrados en un orden específico. Las manillas de los grifos giran o centellean para indicar cuál debería cerrarse el primero. El fantasma flotante se encuentra aquí de nuevo y vaga alrededor de la pantalla. Si toca a Mickey, éste perderá el sentido o perderá vida. Plataformas móviles ayudan a que Mickey se desplace de grifo a grifo, pero debe tener cuidado de que no le aplasten entre una plataforma y el suelo o techo.

## CONTROLANDO A MICKEY

SPECTRUM

Además del Joystick Kempston o Sinclair pueden usarse las teclas siguientes:

Q: arriba; A: abajo; RETURN: fuego; K: izquierda; R: derecha; SPACE: palanca entre martillo y pistola de agua; P: pausa.

AMSTRAD

Además de un joystick pueden utilizarse las teclas siguientes:

Q: arriba; A: abajo; RETURN: fuego; K: izquierda; L: derecha; SPACE: palanca entre martillo y pistola; P: pausa.

CBM 64

Usar un joystick en la puerta 2 y las teclas siguientes:

SPACE: como palanca entre martillo y pistola de agua; RUN/STOP: pausa.

ATARI ST

Usar un joystick en la puerta 1 y las teclas siguientes:

SPACE: como palanca entre martillo y pistola de agua; P: pausa; S: palanca música/efectos sonidos.

## MICKEY MOUSE. CONSEJOS Y AVISOS

1. Si se agota el agua intenta usar el martillo.
2. No dispares con demasiada rapidez. Cada tiro fallido desperdicia agua.
3. No puedes hacerte daño mientras estás en una escalera.
4. La recogida de CUALQUIER premio proporciona más agua.
5. No puedes llevar más de dos llaves.
6. Es más seguro luchar en una gran plataforma que en un balcón.
7. Es difícil luchar cuando estás en el dintel de una puerta.
8. El Laberinto de los Chargos está compuesto de 16 salas contiguas. Intenta conseguir un modelo de busqueda que cubra cada sala una sola vez y te devuelva a la salida.
9. En la Sala de las Burbujas trata de moverte en la misma dirección que la plataforma. Ello te permite actuar con más rapidez; asimismo avanzarán en la misma dirección que el fantasma flotante.
10. Cuando encuentres al Rey de los Ogros tómalos con calma.

© The Walt Disney Company.

Gremlin Graphics Software Limited, 1988.