

POP UP

ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC, IBM PC Y COMPATIBLES

I. INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST y STE

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco en la unidad.
- El programa se cargará y funcionará automáticamente.

IBM PC y compatibles

- Enciende el ordenador y carga el sistema DOS.
- Inserta el disco de juego en la unidad A.
- Teclea TATOU y luego pulsa la tecla RETURN.

Amiga

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco en la unidad.
- El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad CPC (versión disco)

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco de juego.
- Teclea RUN "POP UP" y después pulsa la tecla INTRO.

II. LA HISTORIA

¡Participa en esta gran aventura!

Desde la Gran Explosión a la era del futuro salta de una época a otra gracias a tu extraordinaria energía... De esta manera cruzarás cinco períodos: la Gran Explosión, la Prehistoria, la Edad Media, el Siglo XX y finalmente el Futuro. Este viaje a través del tiempo está lleno de sorpresas (sorpresas buenas y malas) así como de numerosos peligros y obstáculos.

III. OBJETIVO DEL JUEGO

Cada época está representada por un grupo de pantallas. Salta de una plataforma a otra e intenta conseguir el máximo de herramientas y comida para encontrar la salida que te llevará a la siguiente pantalla. Además recoge el mayor número de puntos posibles.

Utiliza las gotas de agua para apagar los fuegos, la llave para abrir el camino bloqueado por palos, el martillo para destruir las paredes... Todas estas herramientas son de gran ayuda. ¡No las malgastes inútilmente!

IV. COMIENZO DEL JUEGO

Opciones de comienzo.

Para seleccionarlas coloca el cursor sobre la opción deseada y confirma tu selección pulsando la tecla RETURN.

2

2 jugadores

1

1 jugador



Editor



Juego

EXIT

Final

Si seleccionas la opción Game (Juego) (Joystick), entrarás directamente a la primera pantalla; pulsa Space Bar para activar la bola que aparece en pantalla.

V. INDICACIONES QUE APARECEN EN LA PARTE DERECHA DE LA PANTALLA

Puntuación del jugador 1	—————	0000000	
Puntos de vida del jugador 1	—————	00	
Gotas de agua del jugador 1	—————	03:  :05	Gotas de agua del jugador 2
Teclas del jugador 1	—————	03:  :05	Teclas del jugador 2
Martillos del jugador 1	—————	03:  :05	Martillos del jugador 2
Número de pantalla	—————	03:  :33	Número de pantalla
		05	Puntos de vida del jugador 2
		0026122	Puntuación del jugador 2

VI. LOS MANDATOS

1. Los movimientos

	JOYSTICK	TECLADO
Movimiento a la derecha	Derecha	Tecla →
Movimiento a la izquierda.	Izquierda	Tecla ←
Salto	Botón disparo	Space bar
Frenar el salto	Abajo	Tecla ↓

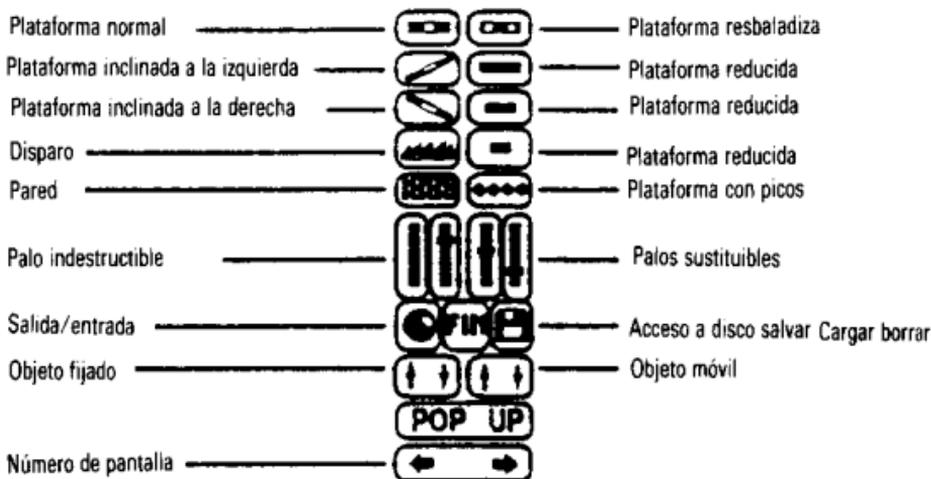
Nota: Para saltar y girar en el aire pulsa el botón disparo o Space Bar y mueve el joystick a izquierda y derecha cuando te encuentres a la altura deseada.

2. Las funciones

- Tecla S Suicidio
- Tecla P Pausa
- Tecla D Descubrimiento
- Tecla H Alta velocidad (en PC)
- Tecla L Baja velocidad (en PC)
- Tecla ESC Volver a la pantalla de opciones

VII. EL EDITOR

El editor te permite crear tus propias pantallas. Gracias a esta utilidad las combinaciones del juego son infinitas. Para salvar tus pantallas, creadas con el editor, ten preparado un disco en blanco debidamente formateado.



MANIPULACIONES

Coger un objeto: Coloca el cursor (cruz) sobre el objeto deseado utilizando las teclas cursor (el ratón en ATARI). Confirma tu selección pulsando la tecla Space Bar.

Colocar un objeto: Coloca el objeto deseado utilizando las teclas cursor (ratón en ATARI). Confirma tu selección pulsando la tecla Space Bar.

Borrar/Reemplazar: Pulsa la tecla SPACE para volver a la zona que incluye los objetos.

Selección de pantalla: Coloca la cruz sobre las flechas y pulsa la tecla Space Bar hasta que aparezca el número de la pantalla deseada.

¡Cuidado! Si seleccionas una pantalla y regresas al juego, jugarás en la pantalla seleccionada.

© Infogrames, 1990