

## CARGA DEL PROGRAMA

AMSTRAD DISCO: Pulsar **■** CPM y ENTER.

AMSTRAD CINTA: CTRL + ENTER.

MSX DISCO: Resetear ordenador.

MSX CINTA: BLOAD «CAS», R.

SPECTRUM +3: Cargar.

SPECTRUM +2: LOAD + \*.

El juego tiene tres partes:

**PRIMERA:** Se trata de una introducción, se puede evitar verla completa pulsando (ESPACIO).

**SEGUNDA:** Es el programa en sí.

**TERCERA:** Esta sólo podrás cargarla si has conseguido llegar al final del juego. Así pues, cuando termines de cargar el juego, no rebobines la cinta y cuando llegues al final (lo notarás cuando veas que el juego se para y el cassette se pone en marcha), vuelve a introducir la cinta y pulsa (PLAY).

## MANEJO DEL TECLADO

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:

**AVANZAR:** (Cursor arriba), (Joystic arriba) (A).

**GIRO DERECHA:** (Cursor dcha.), (Joystic dcha.) (X).

**GIRO IZQUIERDA:** (Cursor izqda.), (Joystic izqda.) (L).

Su novicio puede ser manejado, aunque todo dentro de la pantalla en la que se encuentra Guillermo, con cualquiera de las siguientes teclas:

— (Cursor abajo), (Disparo joystic) (Z).

Mientras se pulse alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá a la misma dirección a la que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.

Para coger objetos, basta con colocarse en frente de éstos. Guillermo puede coger 6 objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar (espacio) o bien (joystic abajo), dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.

— TECLA DE PAUSA: — AMSTRAD: (DEL), (BORR) / SPECTRUM: Ⓞ, MSX STOP

## GRABACION DE SITUACIONES

### AMSTRAD DISCO

Se pueden grabar las situaciones pulsando CTRL y simultáneamente una de las 10 teclas de función (F0-F9). Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con MAYS (SHIFT) más la tecla de función correspondiente.

Si se desea grabar en disco, hay que pulsar CTRL + TAB. Aparecerá un cursor en la pantalla y a continuación, pulsaremos S para confirmar o N para anular.

**MUY IMPORTANTE:** Sólo es posible grabar situaciones en el disco original del juego y tener grabadas en el disco sólo 30 situaciones diferentes (10 por cada cara del disco).

Al pulsar CTRL + F9, lo que en realidad se graba es un DEMO, es decir, todo lo que se juega a partir de entonces queda grabado en la memoria y se puede ver pulsando: MAYS + F9. Para salir del DEMO hay que pulsar dos veces seguidas la tecla de pausa.

El DEMO, lo mismo que las situaciones, se graban primero en la memoria, por lo que se perderán al desenchufar el ordenador, a menos que se hubiera grabado en el disco.

### AMSTRAD CINTA:

Es posible grabar en cualquier momento la situación del juego.

Sacar la cinta original del juego e introducir una cinta virgen.

Al pulsar CTRL + TAB, el motor del cassette se pone en marcha y aparece en la pantalla un cursor parpadeante. A continuación, debemos preparar el cassette pulsando PLAY y RECORD para grabar, o simplemente PLAY para cargar una situación. Después pulsaremos L (LOAD) para cargar o S (SAVE) para grabar. Si se pulsa (ESC), no hará nada.

### SPECTRUM +3 y SPECTRUM +2:

Se pueden grabar las situaciones pulsando SIMB y simultáneamente una de las teclas 1 al 9. Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas son: MAYUSCULAS + tecla 1 al 9 correspondiente.

Sólo es posible grabar 18 situaciones (9 por cada cara en disco).

Para grabar pulsar SIMB + INTRO, aparece un cursor en pantalla y pulsaremos S para grabar, L para cargar o N para anular. Ver preparación de AMSTRAD CINTA.

Al pulsar SIMB + 9, se graba un DEMO, todo lo que se graba desde entonces queda en la memoria y se puede ver pulsando MAYUSCULAS +9. Para salir del DEMO, pulsar dos veces la tecla PAUSA.

### MSX DISCO Y CINTA:

Similar al SPECTRUM, cambiando:

SIMB CTRL

MAYUSCULAS SHIFT

(1-9) F1 (Sólo se puede grabar una situación en memoria)

INTRO TAB

**IMPORTANTE:** Cuando se grabe en cinta, hacerlo siempre en una cinta virgen, nunca en la del juego original.