

PREMIER



INSTRUCTIONS



A NLEITUNGEN



I STRUZIONI



INSTRUCTIONS



INSTRUCCIONES

RANGE

# JETSONS<sup>®</sup>

The  
Computer  
Game

## INDEX

### ENGLISH

Game Hints .....	1-2
Additional Notes .....	2
Loading Instructions & Controls .....	3

### GERMAN

Tips und Hinweise .....	4-5
Zusätzliche Anmerkungen .....	5
Ladeanweisungen und Kontrollen .....	6

### ITALIAN

Suggerimenti di Gioco .....	7-8
Note Supplementari .....	8
Istruzioni di Caricamento e Controlli .....	9

### FRENCH

Conseils de Jeu .....	10-11
Notes Supplémentaires .....	11
Instructions de Chargement et Contrôles .....	12

### SPANISH

Consejos para Jugar .....	13-14
Notas Adicionales .....	14
Instrucciones para Cargar y Controles .....	15

PROGRAMMING, GAME DESIGN & GRAPHICS BY 221B & PAL DEVELOPMENTS

INLAY DESIGN & PRINT BY MARKETING ADVERTISING DESIGN

© 1992 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.

© PROGRAM PAL DEVELOPMENTS 1992 Published under license by Hi-TEC Software Ltd.

All rights reserved. No part of this software or printed material may be reproduced in any way, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise without prior permission in writing from Hi-TEC software Ltd, except by reviewers, who may quote brief passages to be printed in a magazine or newspaper.

# **JETSONS**<sup>®</sup> *The Computer Game*

## **GAME HINTS**

Here are a few clues and hints to help you complete The JETSONS.

### **Level 1: George Jetson**

You must help George Jetson get out of the factory without Mr Spacely knowing. There are three objects which you must collect in order to get past various obstacles. Each object can only be used correctly in a certain place.

#### **Race Section:**

You must fly your jetcar to the next location as fast as possible. Take care! because along the way are speed restriction zones. Go through these at full speed and you will be stopped by the traffic police and fined. Also watch out for black holes. These appear as 'whirlpools'. Should you fall into one of these then you will be taken back to a specific place. This can be to your advantage.

### **Level 2: Jane Jetson**

Jane is at home waiting for George when a cat-burglar breaks into the Jetsons' home. The cat-burglar has re-programmed household objects to hinder you as you try to clear the house and find George. There are three objects which you must find in order to complete the level, including Electronimo - the robot dog.

#### **Race Section:**

You must now fly from the Jetsons house to the fun pad to collect Judy Jetson.

### **Level 3: Judy Jetson**

Judy is at the fun pad where her favourite pop star Jet Screamer is playing. You must collect all six hearts to win a kiss from Jet Screamer and complete the level.

#### **Race Section:**

You must now fly to the school to collect the last member of the family, Elroy.

#### **Level 4 : Elroy Jetson**

**Elroy has had to stop behind at school because one of his electronic projects has gone wrong. You must find the way from the Headmasters study to the school exit. As school has finished for the day many of the doors are locked. There are a number of keys scattered around but only certain keys open certain doors. Should you touch any of the teachers, you will be sent back to the Headmasters study.**

#### **Race Section:**

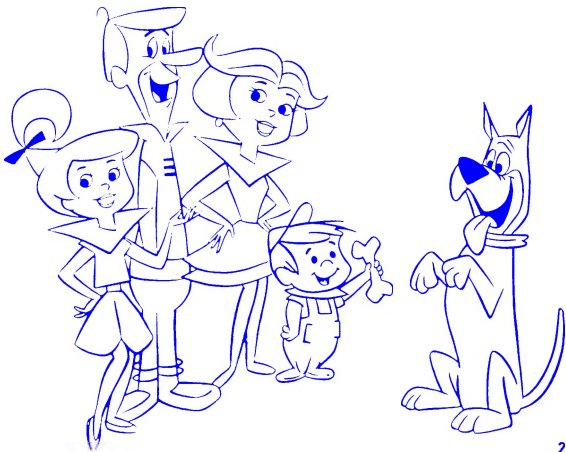
**You are now on the final leg of the journey. Fly from Elroys school to the beach at Las Venus.**

#### **ADDITIONAL NOTES:**

**As well as collecting all the members of the family (Jane, Judy & Elroy), there are two other members of the family you must find. The places where these character are is not at first obvious. Our only tips to you are;**

- 1) Press all buttons you may find, their use may not be apparent, but they all do something!**
- 2) You can interact with one or two background objects. We will leave you to discover which!**

**Good Luck George.**



## LOADING INSTRUCTIONS

### IBM PC & COMPATIBLES

Boot the machine into MSDOS. Insert the disk and type: JETSONS <Return>

Typing: JETSONS ? <Return> will display information on running THE JETSONS on different specification machines.

### AMIGA & ATARI ST

Insert the disk in the disk drive then reset the computer.

CBM64 (Tape): Press SHIFT & RUN/STOP KEYS TOGETHER  
CBM64 (Disk): Type LOAD "\*" ,8,1  
SPECTRUM: Type LOAD "" Then press ENTER  
AMSTRAD (Tape): 464 - Press CTRL & Small ENTER keys together  
6128 - Type ITAPE (ENTER)  
Press CTRL & Small ENTER keys together  
AMSTRAD (Disk): ICPM (ENTER)

## CONTROLS/KEYS

### IBM PC & Compatibles

Keys:		Additional Keys:	
Z	Left	P	Pause
X	Right	R	Resume
O	Up	F2	Music On/Off
K	Down	F10	Exit to DOS

SPACE Press button/Activate (Turbo when in the Jet Car)

Or use joystick.

Minimum System Requirements: 512K Memory CGA Video Card 360K 5 1/4" Disk Drive

THE JETSONS is compatible with: CGA, EGA & VGA video cards

Adlib & Soundblaster sound cards

If neither of the above sound cards are fitted, the game defaults to the internal beeper.

### AMIGA & ATARI ST

Joystick only

Additional keys:

P	Pause
R	Resume Game
F10	50/60Hz toggle (For PAL/NTSC)

### CBM 64 (TAPE & DISK) & AMSTRAD (TAPE & DISK)

Keys:	
Z	Left
X	Right
O	Up
K	Down
SPACE	Press Button/Activate (Turbo when in Jet Car)
P	Pause
R	Resume

Or use Joystick

### SPECTRUM

Keys:	
Z	Left
X	Right
O	Up
K	Down
SPACE	Press button/Activate (Turbo when in Jet Car)
P	Pause
R	Resume Game

Or use Sinclair or Kempston compatible Joystick interfaces.

# JETSONS<sup>®</sup>

The  
Computer  
Game

## TIPS UND HINWEISE

Hier sind ein paar Tips und Hinweise, die Ihnen helfen, mit den JETSONS fertigzuwerden.

### Niveau 1: George Jetson

Sie müssen George Jetson helfen, aus der Fabrik herauszukommen, ohne daß Mr. Spacely es merkt. Es gibt dort drei Gegenstände, die sie aufsammeln müssen, um verschiedene Hindernisse zu überwinden. Jeder Gegenstand kann nur an einem bestimmten Ort richtig benutzt werden.

#### Renn-Sektion:

Sie müssen Ihren Jetcar so schnell wie möglich zum nächsten Bestimmungsort fliegen. Seien Sie vorsichtig! Auf dem Weg gibt es Geschwindigkeitsbeschränkungen. Wenn Sie da mit voller Pulle durchfahren, werden Sie von der Verkehrspolizei gestoppt und bekommen ein Strafmandat. Passen Sie auch auf schwarze Löcher auf. Diese erscheinen als 'Strudel'. Fallen Sie in eins davon hinein, werden Sie zu einem spezifischen Platz zurückbefördert. Dies kann für Sie von Vorteil sein.

### Niveau 2: Jane Jetson

Jane sitzt zu Hause und wartet auf George, als ein Katzeinbrecher in das Heim der Jetsons einbricht. Der Katzeinbrecher hat Hausgeräte unprogrammiert, so daß sie Sie behindern, wenn Sie das Haus aufzuräumen und George zu finden versuchen. Es gibt drei Dinge die Sie finden müssen, um dieses niveau zu beenden, unter anderem Electronimo - den Roboterhund.

#### Renn-Sektion

Sie müssen nun vom Heim der Jetsons zum Vergnügungspark fliegen, um Judy Jetson abzuholen.

### Niveau 3: Judy Jetson

Judy ist im Vergnügungspark, wo ihr Lieblings-Popstar Jet Screamer spielt. Sie müssen alle sechs Herzen aufsammeln, um einen Kuß von Jet Screamer zu bekommen und das niveau zu beenden.

#### Renn-Sektion

Sie müssen nun zur Schule fliegen, um das letzte Familienmitglied, Elroy, abzuholen.

#### Niveau 4: Elroy Jetson

Elroy mußte länger in der Schule bleiben, weil eins seiner Elektronik-Projekte schiefgegangen war. Sie müssen den Weg vom Büro des Schulleiters zum Ausgang der Schule finden. Da die Schule für den Rest des Tages aus ist, sind viele der Türen verschlossen. Eine Anzahl von Schlüsseln öffnet bestimmte Türen. Sollten Sie irgendeinen der Lehrer berühren, werden Sie zum Büro des Schulleiters zurückgeschickt.

#### Renn-Sektion

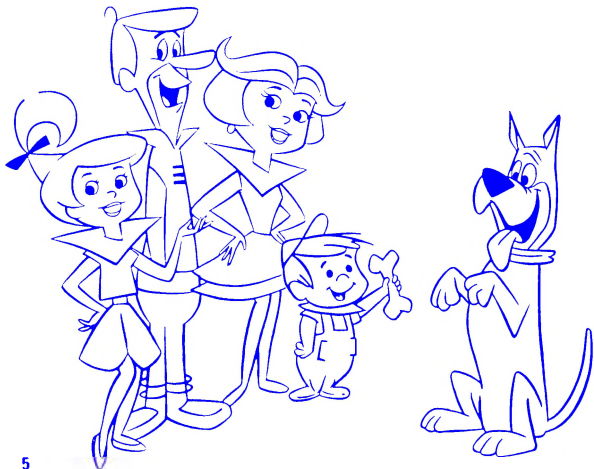
Sie sind nun auf der letzten Etappe Ihrer Reise. Fliegen Sie von Elroy's Schule zum Strand von Las Venus.

#### ZUSÄTZLICHE ANMERKUNGEN

Sie müssen alle Familienmitglieder (Jane, Judy, & Elroy) aufsammeln, doch es gibt noch zwei weitere Mitglieder der Familie, die sie finden müssen. Wo sie sich befinden ist nicht von vornherein klar. Unsere einzigen Tips sind:

- 1) Drücken Sie alle Knöpfe, die Sie finden können, wozu sie gut sind, ist vielleicht nicht klar, doch alle tun irgendwas!
- 2) Sie können mit ein oder zwei Dingen im Hintergrund interagieren. Wir überlassen es Ihnen herauszufinden, mit welchen!

Viel Glück, George.



## LADEANWEISUNGEN

### IBM PC & KOMPATIBLE

Starten Sie die Maschine mit MS-DOS.

Legen Sie die Diskette ein und tippen Sie: JETSONS /Return/

Wenn Sie: JETSONS? /Return/ eintippen, werden Informationen angezeigt, wie man THE JETSONS auf Maschinen unterschiedlicher Spezifikation laufen läßt.

### AMIGA & ATARI ST

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie den Computer neu.

CBM64 (Kassette) Drücken Sie die Taste SHIFT und RUN/STOP zusammen.

CBM64 (Diskette) Tippen Sie LOAD "",8,1

SPECTRUM Tippen Sie LOAD "" dann drücken Sie ENTER

AMSTRAD (Kassette) 464 - Drücken Sie CTRL un die kleine ENTER-Taste zusammen.

6128 - Tippen Sie ITAPE (ENTER)

Drücken Sie CTRL un die kleine ENTER-Taste zusammen.

AMSTRAD (Diskette) ICPM (ENTER)

## STEUERUNG/TASTEN

### IBM PC & KOMPATIBLE

Tasten

Z Links  
X Rechts  
O Oben  
K Unten

Zusätzliche Tasten:

P Pause  
R Weiterspielen  
F2 Musik ein/aus  
F10 Zurück zu DOS

LEERTASTE Knopfdruck/Aktivieren (Turbo, beim Flug im Jetcar)

Oder verwenden Sie einen Joystick.

Minimale system anforderungen

512K Speicher CGA Video-Karte 360K 5.25" Diskettenlaufwerk.

THE JETSONS ist kompatibel mit

CGA, EGA & VGA Video-Karten, AdLib & SoundBlaster Sound-Karten

Wenn keine der oben genannten Sound-Karten eingebaut ist, benutzt das Spiel den internen Beeper.

### AMIGA & ATARI ST

Nur Joystick Zusätzliche Tasten

P Pause  
R Weiterspielen  
F10 50/60Hz Umschalter (für PAL/NTSC)

CBM 64 (KASSETTE UND DISKETTE)  
& AMSTRAD (KASSETTE UND DISKETTE)

Z Links  
X Rechts  
O Oben  
K Unten

LEERTASTE Knopfdruck/Aktivieren  
(Turbo, beim Flug im Jetcar)

P Pause  
R Weiterspielen

Oder verwenden Sie einen Joystick.

SPECTRUM

Z Links  
X Rechts  
O Oben  
K Unten

LEERTASTE Knopfdruck/Aktivieren  
(Turbo, beim Flug im Jetcar)

P Pause  
R Weiterspielen

Oder verwenden Sie Sinclair oder Kempston  
Joystick kompatible Schnittstellen.



# JETSONS<sup>®</sup>

The  
Computer  
Game

## **SUGGERIMENTI DI GIOCO**

Ecco alcuni consigli e suggerimenti per aiutarti a completare JETSONS.

### **Livello 1: George Jetson**

Tu devi aiutare George Jetson ad uscire dalla fabbrica senza che Mr. Spacely se ne accorga. Ci sono tre oggetti che devi raccogliere per poter superare i vari ostacoli. Ogni oggetto può essere usato correttamente solo in alcuni posti.

#### **Sezione Corsa:**

Tu devi pilotare la tua auto a getto verso la prossima località il più velocemente possibile. Stai attento! poiché lungo la strada vi sono zone con limiti di velocità, se le passi a tutta velocità verrai fermato dalla stradale e multato. Inoltre stai attento ai buchi neri che appaiono come "idromassaggi". Se cadi dentro uno di questi, vieni riportato in un luogo specifico, il che può essere un vantaggio.

### **Livello 2: Jane Jetson**

Jane sta a casa in attesa di George quando arriva un topo d'appartamento. Questo ha riprogrammato gli oggetti di casa per ostacolarti mentre cerchi di sgombrare la casa e trovare George. Ci sono tre oggetti che devi trovare per completare il livello, compreso Electronimo, il cane robot.

#### **Sezione corsa:**

Adesso devi volare dalla casa dei Jetsons verso la pedana dei divertimenti per raccogliere Judy Jetson.

### **Livello 3: Judy Jetson**

Judy è alla pedana dei divertimenti dove si sta esibendo il suo cantante preferito Jet Screamer. Tu devi raccogliere i sei cuori per vincere un bacio da Jet Screamer e completare il livello.

#### **Sezione Corsa:**

Adesso devi volare alla scuola e raccogliere l'ultimo membro della famiglia, Elroy.

#### Livello 4: Elroy Jetson

Elroy si è dovuto trattenere a scuola perché uno dei suoi progetti elettronici è andato male. Tu devi trovare la strada dell'ufficio del Preside all'uscita della scuola. Poiché la scuola è finita, molte delle uscite sono chiuse. Intorno, ci sono sparse delle chiavi che aprono solo certe porte. Se tocchi uno degli insegnanti, verrai rimandato all'ufficio del Preside.

Sezione Corsa:

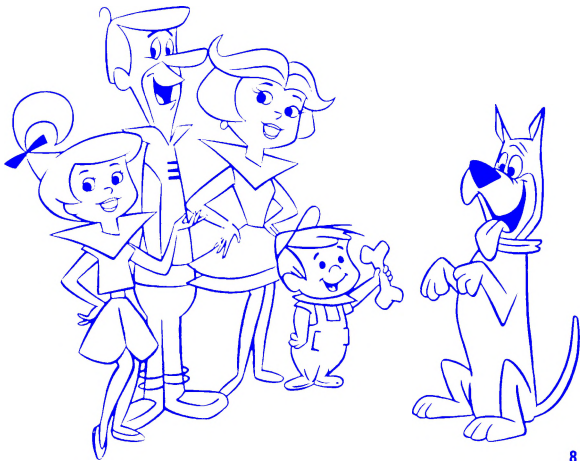
Adesso sei all'ultima parte del tragitto. Voli dalla scuola di Elroy a la spiaggia di Las Venus.

#### NOTE SUPPLEMENTARI

Oltre a raccogliere i membri della famiglia (Jane, Judy, Elroy) vi sono due altri membri della famiglia che devi trovare. I luoghi dove questi si trovano non sono subito apparenti. L'unico suggerimento è:

- 1) Premi tutti i bottoni che trovi, anche se non ne sai l'uso, ma tutti servono a qualcosa!
- 2) Puoi interagire con uno o due oggetti di sfondo. Dovrai scoprire da te quali!

Buona fortuna George.



## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### PC IBM E COMPATIBILI

Inizializza con MSDOS. Inserisci il dischetto e digita: JETSONS - Ritorno -  
Digitando JETSON? - Ritorno - appaiono le informazioni per eseguire THE JETSONS su  
macchine con diversa specificazione.

### AMIGA E ATARI ST

Inserisci il dischetto e resetta il computer.

CBM64 (Nastro): Premi MAIUSC e RUN/STOP contemporaneamente

CBM64 (Disco): Batti LOAD""", 8, 1

SPECTRUM: Batti LOAD"" e poi premi INVIO

AMSTRAD (Nastro): 464 - Premi insieme CONTR e INVIO piccolo

6128 - Batti ITAPE (INVIO)

Premi insieme CONTR e INVIO piccolo

AMSTRAD (Disco): ICPM (INVIO)

## CONTROLLI/TASTI

### IBM PC e COMPATIBILI

Z Sinistra

X Destra

O Su

K Giù

### ALTRI TASTI

P Pausa

R Ripresa

F2 Musica Accesa/Spenta

F10 Esci su DOS

**BARRA** Premi bottone/Attiva (Turbo quando in macchina)

Oppure usa il joystick

Minimo occorrente

512K di memoria Scheda Video CGA Unità disco da 5,25 a 360K

The JETSONS è compatibile con schede video CGA, EGA e VGA e schede audio AdLib e  
SoundBlaster.

Se non disponi di nessuna di queste, il gioco si predefinisce sul cicalino interno.

### AMIGA E ATARI ST

Solo Joystick

Altri Tasti

P Pausa

R Ripresa

F10 Commuta 50/60Hz (Per PAL/NISC)

### CBM64 (NASTRO E DISCO)

### E AMSTRAD (NASTRO E DISCO)

Tasti

Z Sinistra

X Destra

O Su

K Giù

**BARRA** Premi bottone/Attiva

(Turbo quando in macchina)

P Pausa

R Ripresa

Oppure usa il joystick

9

### SPECTRUM

Tasti

Z Sinistra

X Destra

O Su

K Giù

**BARRA** Premi bottone/Attiva

(Turbo quando in macchina)

P Pausa

R Ripresa

Oppure usa interfacce Sinclair o

Kempston compatibili.

# JETSONS<sup>®</sup>

The  
Computer  
Game

## CONSEILS DE JEU

Voici quelques indices et conseils pour vous aider à mener à bien ce jeu: LES JETSON.

### Niveau 1: George Jetson

Vous devez aider George Jetson à sortir de l'usine sans que Mr Spacely ne le sache. Il y a trois objets que vous devez collecter afin de vaincre différents obstacles. Chaque objet peut seulement être utilisé correctement à un certain endroit.

#### Section de Course:

A bord de votre Jetcar, vous devez voler, aussi vite que vous le pouvez, vers votre prochaine destination. Prenez garde! car tout au long du chemin, il y a des zones à vitesse limitée. Passez ces zones à vitesse maximum est vous serez arrêté par la police et recevrez une amende. Egalement, soyez attentifs aux trous noirs. Ceux-ci apparaissent sous la forme de tourbillons. S'il vous arrivait de tomber dans un de ces tourbillons, vous seriez transporté en arrière, dans un endroit spécifique. Ceci, peut-être à votre avantage.

### Niveau 2: Jane Jetson

Jane est à la maison, attendant George, lorsqu'un chat cambrioleur entre par infraction dans la maison des Jetson. Le chat cambrioleur a reprogrammé les objets de la maison afin qu'ils vous retarde lorsque vous essayez de quitter la maison pour retrouver George. Il y a trois objets que vous devez trouver afin de mener à bien ce niveau, en incluant Electronimo, le chien robot.

#### Section de Course:

Maintenant, vous devez voler depuis la maison des Jetson jusqu'au terrain de jeu pour collecter Judy Jetson.

### Niveau 3: Judy Jetson

Judy est au terrain de jeu où son chanteur pop préféré chante. Vous devez collecter les six coeurs pour gagner un baiser par Jet Screamer et mener à bien le niveau.

#### Section de Course:

Vous devez voler jusqu'à l'école pour collecter le dernier membre de la famille, Etroy.

#### Niveau 4: Elroy Jetson

Elroy a dû rester plus longtemps à l'école parce qu'un de ces projets en électronique n'a pas fonctionné. Vous devez trouver votre chemin depuis le bureau du directeur jusqu'à la sortie. Comme les cours sont terminés pour la journée, beaucoup de portes sont fermées. Il y a un certain nombre de clés dispersées, mais seulement certaines clés peuvent ouvrir certaines portes. Si vous touchez un professeur, vous serez renvoyé dans le bureau du directeur.

#### Section de Course:

Vous êtes désormais dans la dernière partie du voyage. Volez depuis l'école de Elroy jusqu'à la plage de Las Venus.

#### NOTES SUPPLEMENTAIRES

En même temps que vous collectez tous les membres de la famille (Jane, Judy & Elroy), il y a deux autres membres de la famille que vous devez trouver. Les endroits où se trouvent ces personnages ne sont pas, à première vue, évidents. Vos seuls renseignements sont:

- 1) Appuyez sur tous les boutons et vous trouverez peut-être. Leur utilité ne sera peut-être pas apparente, mais ils servent tous à quelque chose!
- 2) Vous pouvez réagir avec un ou deux objets placés dans le fond. Nous vous laisserons découvrir lesquels.

Bonne chance George.



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### IBM PC ET COMPATIBLES

Placer la machine sous MSDOS. Introduire la disquette et taper: JETSONS <Retour>.

Inscrire: JETSONS ? <Retour> vous présentera des informations sur les procédures d'utilisation des JETSON, sur d'autres machines.

### AMIGA ET ATARI ST:

insérer la disquette dans le lecteur et initialiser l'ordinateur.

**CBM64 (Cassette):** Appuyer sur les touches SHIFT & RUN/STOP, en même temps..

**CBM64 (Disquette):** Taper LOAD "\*" ,8,1

**SPECTRUM:** Taper LOAD "\*" ensuite appuyer sur ENTER.

**AMSTRAD (Cassette):** 464 - Appuyer sur CTRL & Petite touche ENTER en même temps.

6128 - Taper ITAPE (ENTER)

appuyer sur CTRL & Petite touche ENTER en même temps.

**AMSTRAD (Disquette):** ICPM (ENTER)

## CONTROLE/ TOUCHES

### IBM PC ET COMPATIBLES

Touches:

Z Gauche

X Droite

O Haut

K Bas

Touches Supplémentaires:

P Pause

R Continuer

F2 Musique Oui/non

F10 Sortir du DOS

Espace Appuyer sur le bouton/ Activer (Turbo pour le JET CAR)

Ou utiliser le Joystick.

Système minimum Necessary:

Mémoire 512K Carte Vidéo CGA Lecteur de disquette 360K 5 1/4"

LES JETSON est compatible avec:

Cartes vidéos CGA, EGA & VGA Cartes musicales ADLIB & SOUNDBLASTER

Si aucune de ces cartes n'est installée, le jeu indiquera une faute au beeper interne.

### AMIGA & ATARI ST

Seulement avec Joystick.

Touches Supplémentaires:

P Pause

R Continuation du jeu

F10 Interrupteur 50/60 Hz

### CBM64 (CASSETTE ET DISQUETTE) & AMSTRAD (CASSETTE ET DISQUETTE)

Touches:

Z Gauche

X Droite

O Haut

K Bas

Espace Appuyer sur le bouton/ Activer  
(Turbo pour le JET CAR)

P Pause

R Continuer

### SPECTRUM

Touches:

Z Gauche

X Droite

O Haut

K Bas

Espace Appuyer sur le bouton/ Activer  
(Turbo pour le JET CAR)

P Pause

R Continuer le jeu

Ou utiliser le Joystick.

Ou utiliser les interfaces pour joystick

compatibles avec Sinclair ou Jempston. 12

# JETSONS<sup>®</sup>

The  
Computer  
Game

## CONSEJOS PARA JUGAR

Aquí hay algunos consejos y pistas para ayudarte a completar los JETSONS.

**Nivel 1:** George Jetso Debes ayudar a George Jetson a salir de la fábrica sin que Mr. Spacely se dé cuenta. Hay tres objetos que debes reunir para ayudarte a pasar varios obstáculos. Cada uno de los objetos puede ser usado correctamente sólo en cierto lugar.

**Sección de la carrera:**

Debes lanzarte en tu coche a reacción a la próxima ubicación tan rápido como te sea posible. Ten cuidado! porque a lo largo del recorrido hay zonas con restricciones de velocidad. Pasa por estas zonas a una velocidad máxima y serás detenido y multado por la policía de tráfico. También tienes que tener cuidado con los agujeros negros, estos aparecen como remolinos. Si llegarás a caer dentro de uno de ellos serás llevado de vuelta a un sitio específico. Esto puede ser una ventaja para ti.

**Nivel 2:** Jane Jetson

Jane está en la casa esperando a George cuando un ladrón entra a la casa de los Jetson. El ladrón ha cambiado de ubicación objetos de la vivienda para estorbarte cuando tratas de limpiar la casa y encontrar a George. Hay tres objetos que debes encontrar para completar el nivel, incluyendo Electrónimo - el perro robot.

**Sección de la carrera:**

Ahora debes volar de la casa de los Jetsons a la plataforma de diversiones a recoger a Judy Jetson.

**Nivel 3:** Judy Jetson

Judy está en la plataforma de diversiones donde su artista favorito de la música pop Jet Screamer está tocando. Tienes que reunir los seis corazones para ganar un beso de Jet Screamer y completar el nivel.

**Sección de la carrera:**

Ahora debes volar a la escuela a recoger al último miembro de la familia, Elroy.

#### Nivel 4: Elroy Jetson

Elroy ha tenido que quedarse en la escuela porque uno de sus proyectos de electrónica ha salido mal. Debes encontrar el camino desde el despacho del director de la escuela hasta la salida. Como la escuela ya ha terminado por el día, muchas puertas están con llave. Hay varias llaves dispersas alrededor pero sólo ciertas llaves abren ciertas puertas. Si llegarás a tocar a cualquiera de los profesores serás devuelto al despacho del director de la escuela.

Sección de la carrera:

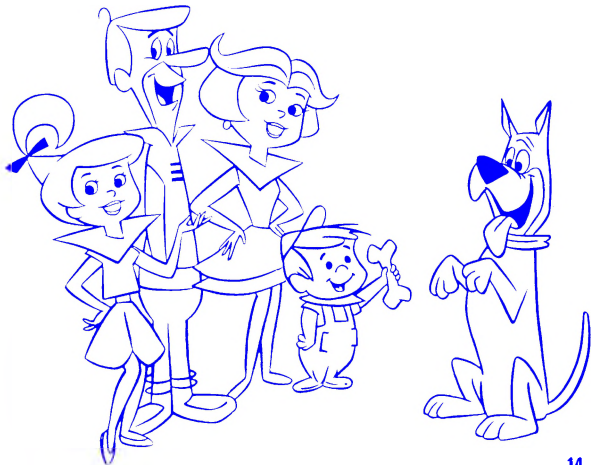
Ahora estás en la parte final del viaje. Vuela de la escuela de Elroy a la playa de Las Venus.

#### NOTAS ADICIONALES

Además de reunir a todos los miembros de la familia (Jane, Judy y Elroy), hay otros dos miembros de la familia que debes encontrar. A un comienzo los lugares donde se encuentran estos personajes no es muy obvio. Nuestras únicas indicaciones para ti son:

- 1) Presiona todos los botones que puedas encontrar, puede que su función no sea clara, pero todos ellos hacen algo!
- 2) Puedes operar con uno o dos objetos de fondo. Dejaremos que tú descubras cuál.

Buena Suerte George.





## INSTRUCCIONES PARA CARGAR

### IBM PC Y COMPATIBLES

Inicializar el ordenador en MSDOS Insertar el disco y tipear: JETSONS <Return>  
Al tipear: JETSONS ? <Return> desplegará información de como ejecutar LOS JETSONS en diferentes sistemas de especificación.

### AMIGA Y ATARI ST

Insertar el disco en la unidad de discos luego reposicionar el ordenador.

CBM64 (Cinta): Presionar las teclas SHIFT y RUN /STOP juntas.

CBM64 (Disco): Tipear LOAD "\*" ,8,1

SPECTRUM: Tipear LOAD "" Luego presiona ENTER

AMSTRAD (Cinta): 464 - Presiona CTRL y la tecla pequeña ENTER juntas

6128 - Tipear ITAPE (ENTER)

Presiona CTRL y la tecla pequeña ENTER juntas

AMSTRAD (DISCO): ICPM (ENTER)

## CONTROLES/TECLAS

### IBM PC Y COMPATIBLES

#### Teclas

Z Izquierda  
X Derecha  
O Arriba  
K Abajo

#### Teclas Adicionales

P Pausa  
R Reanudar  
F2 Música Encender/Apagar  
F10 Salida a DOS

SPACE Presionar botón /activar (Turbo cuando es el coche a reacción)

O usar palanca de control.

Requisitos minimos del sistema:

512K Memoria CGA Tarjeta de Video 360K 5 1/4 " Unidad de Disco

LOS JETSONS es compatible con:

CGA, EGA y VGA tarjetas de video Adlib y tarjetas de sonido explosivo (Soundblaster)

Si ninguna de las tarjetas mencionadas están instaladas, el juego selecciona la señal interna.

### AMIGA Y ATARI ST

Palanca de control solamente

#### Teclas Adicionales

P PAUSA  
R REANUDAR JUEGO  
F10 50/60HZ interruptor (para PAL/NISC)

### CBM64 (CINTA Y DISCO)

#### Y AMSTRAD (CINTA Y DISCO) Teclas

Z Izquierda  
X Derecha  
O Arriba  
K Abajo  
SPACE Presionar botón/Activar  
(Turbo cuando en coche a reacción)

P Pausa  
R Reanudar  
O usar palanca de control

### SPECTRUM

#### Teclas

Z Izquierda  
X Derecha  
O Arriba  
K Abajo  
SPACE Presionar botón (Turbo  
cuando en coche a reacción)  
P Pausa  
R Reanudar

O usar palanca de control de interfaz  
compatible Sinclair o Kempston

PREMIER



HI TEC SOFTWARE LTD  
P.O. BOX 299 · SHEFFIELD · S7 2EZ  
FAX: 0742 580547

RANGE