

Producido y distribuido en exclusiva por: VENTAMATIC Micro-Informática - Chalet "Capvespre" - Avda. de Rhode, nº 253 - Apartado de Correos Nº 168 Tel.: (972) 255 616 - ROSES (Girona).

### INSTRUCCIONES DE CARGA DEL PROGRAMA EN EL ZX-SPECTRUM

- 1.- Conectar uno de los cables para cassette entre el conector EAR del ZX-SPECTRUM y el conector EAR del magnetófono. Asegurarse que el otro cable queda desconectado.
2. Colocar el cassette en el magnetófono con la cinta completamente rebobinada y ajustar los controles de tono y volumen entre la mitad y tres cuartos de su recorrido.
- 3.- Teclar LOAD "" y luego pulsar la tecla ENTER. No hay que dejar ningún espacio entre las comillas. La palabra LOAD se obtiene pulsando la tecla J y las comillas pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.
- 4.- Poner en marcha en reproducción (PLAY) el magnetófono.
- 5.- Al cabo de unos segundos deben aparecer unas rayas horizontales por el borde de la pantalla que cesarán después de unos segundos apareciendo un mensaje en la pantalla, para volver a aparecer de nuevo al cabo de un momento. Si saliesen las rayas, pero no el mensaje, o si niquiera saliesen las rayas, rebobinar la cinta hasta el principio y probar de nuevo con otros ajustes de tono y volumen. No es necesario volver a teclar LOAD "" a menos que hubiera aparecido en la pantalla el mensaje "R tape loading error".
- 6.- Si apareció el mensaje en pantalla, seguirán apareciendo rayas horizontales en el borde de la pantalla hasta completarse la carga del programa. Entonces éste se pondrá en marcha automáticamente.
- 7.- En el manual suministrado con el ZX-SPECTRUM pueden encontrarse instrucciones completamente detalladas del proceso de carga de programas.
- 8.- En caso de que la carga del programa resulte completamente imposible, aún habiendo probado con todas las combinaciones posibles de ajustes de tono y volumen, es posible que la dificultad sea debida a un defecto de duplicación de la cinta (por ejemplo, bajo volumen o ruidos intermedios). Enviando la cinta defectuosa a VENTAMATIC, se repondrá inmediatamente por una copia comprobada sin cargo alguno. En caso de que el fallo sea debido a mal uso de la cinta, se cargará únicamente el coste de la misma.

### OBJETIVO DEL JUEGO

Te encuentras en una mina llena de pasillos, túneles y escaleras y debes recoger las 40 bolsas de dinero que unos atracadores escondieron en ella hace unos años después de atracar un banco. Tienes un tiempo limitado para conseguirlo y debes evitar ser atrapado por los policías que te persiguen, y ser arrollado por las vagonetas o caerte en los huecos de los ascensores. Tienes una carretilla donde debes ir metiendo las bolsas y que puedes trasladar de un lado a otro de la mina, que tiene tres pantallas laterales consecutivas, y en todas ellas hay bolsas de dinero.

### CONTROLES DEL JUEGO

Usar las cuatro teclas con flecha para subir o bajar escaleras y desplazarte a izquierda y derecha. La tecla  $\beta$  sirve para todo lo demás.

- Para coger una bolsa de dinero; ponte justo delante de la bolsa avanzando mirando hacia ella y pulsa la tecla  $\beta$ . Vuelvela a pulsar si quieres soltarla.
- Para coger y soltar la carretilla; igual que con la bolsa.
- Para coger y soltar un martillo; igual que con la bolsa.
- Para saltar dentro de una vagoneta ponte delante de su camino y pulsa la tecla  $\beta$  justo cuando esté enfrente de tí. Puedes bajar de ella volviendo a pulsar la tecla  $\beta$ , pero cuida de que no te atropelle.
- Para colgarte de uno de los ganchos del techo para evitar ser atropellado por las vagonetas que se mueven solas, ponte justo debajo de un gancho y pulsa la tecla  $\beta$ . Para bajar del gancho vuelve a pulsar la tecla  $\beta$ .
- Para dejar las bolsas de dinero dentro de la carretilla, sitúate con la bolsa enfrente y mirando hacia ella y pulsa la tecla  $\beta$ .

En cada momento del juego, se interpretará la pulsación de la tecla  $\beta$  del modo más lógico, según vayas cargado o no lleves nada, te encuentres bajo un gancho o delante de una vagoneta, un martillo o una bolsa.

### NOTAS

- Llevando un martillo, si te atrapa un policía, automáticamente le das un martillazo y se queda K.O. durante unos momentos.
- No puedes subir escaleras llevando un martillo o la carretilla, pero sí con las bolsas de dinero.
- Sólo puedes coger una cosa a la vez, y el peso te hace andar más despacio.
- Cuidado con el ascensor: debes pasar, meterte o salir de él rápidamente o te puedes caer abajo.

### PUNTUACION

Debes poner a cero el contador de bolsas que va disminuyendo una unidad cada vez que metes una bolsa en la carretilla. El tiempo que te queda se visualiza mediante el marcador BONUS. Si llega a cero antes de meter todas las bolsas en la carretilla, pierdes una vida y vuelves a empezar desde el principio.

Si consigues meter todas las bolsas de dinero en la carretilla antes de que se agote el tiempo, la cantidad restante en BONUS se añade a la puntuación SCORE y vuelves a empezar desde el principio.

Consigues aumentar la puntuación SCORE caminando, descargando bolsas en la carretilla y dejando K.O. los policías que te persiguen.

Pierdes una vida si te atropella una vagoneta, si te atrapa un policía, si te caes por el hueco de un ascensor o si se agota el tiempo.

Con cada bolsa que metes en la carretilla el tiempo límite vuelve a ponerse en 1.000.

También hay indicadores de pantalla y vidas restantes.

¡Buena suerte y que disfrutes mucho!