

THE DEEP

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128

CASSETTE: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pon en marcha el cassette. Durante la partida deja el botón PLAY presionado.

DISCO: Teclaea LOAD***,8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Spectrum 48/128K, +2

CASSETTE: Teclaea LOAD*** y pulsa ENTER. Pon en marcha el cassette. Para la cinta cuando el juego se haya cargado y sigue las instrucciones de pantalla.

Spectrum +3

DISCO: Enciende el ordenador, inserta el disco y el juego se cargará automáticamente.

Amstrad CPC

CASSETTE: Pulsa CTRL y teclaea pequeña ENTER. Pon en marcha el cassette. Durante la partida deja el botón PLAY presionado.

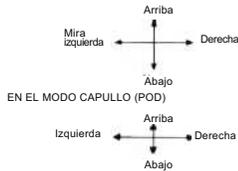
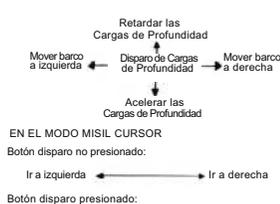
DISCO: Teclaea RUN/DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

CONTROL DEL TECLADO Spectrum y Amstrad

Izquierda: N.
Derecha: M.
Arriba: S.
Abajo: X.
Pausa: P.
Disparo: A.

CONTROL DEL JOYSTICK

Spectrum y Amstrad



CONTROL DEL JOYSTICK

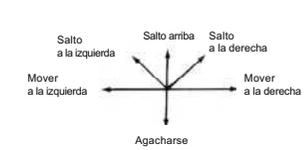
CBM 64/128

SECCION PRINCIPAL (BARCO) Y SECCION SUBMARINO GRANDE

CONTROLES DEL JOYSTICK

SIN DISPARO

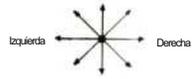
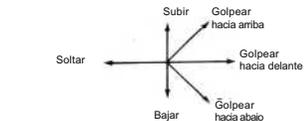
Mientras estás en el suelo:



CON DISPARO



SIN DISPARO



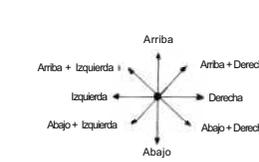
DISPARO: Lanzar cargas de profundidad. SPACE BAR: Pasar al Modo Capullo.

SECCION CAPULLO (POD)



DISPARO Disparar.

SECCION REHEN (PUNTO DE MIRA)



DISPARO Lanzar misil.

EL JUEGO

Utiliza el joystick para mover el barco a izquierda o derecha. Pulsa el botón DISPARO para disparar cargas de profundidad, que serán lanzadas desde el costado del barco que esté de frente a la dirección en que navega.

Después de destruir algunos submarinos saldrá a la superficie un capullo giratorio, con una de las cinco letras disponibles, que se convertirá en una bandera y permanecerá en la superficie durante tres segundos. Si la recoges a tiempo, aparecerá un helicóptero que lanzará pequeños paquetes para que los recoja tu barco. Según la bandera que recojas ganarás diferentes características especiales.

Cada bandera se caracteriza por:

BANDERA "A". Misiles Cursor: Cuando pulses DISPARO en la parte inferior del barco aparecerá un blanco con una bomba sobre este. Para mover el blanco mantén presionado el botón DISPARO y desplázate en la dirección deseada. Cuando el botón disparo no es presionado, el barco puede ir a izquierda o derecha. Después de unos segundos la bomba se dirigirá hacia el blanco, destruyendo todo lo que encuentre en su camino.

BANDERA "B". Capullos: El capullo se utiliza para recoger tokens del fondo submarino. Cuando pulses SPACE BAR (CBM, Spectrum, Amstrad) o ESCAPE (IBM) ALT (Amiga), el barco desaparece y es reemplazado por el capullo.

BANDERA "C". Velocidad de Patín: Esta bandera permite que el barco alcance la velocidad de patín. El barco quedará encima de unos esquís y podrá moverse más rápidamente de lo normal.

BANDERA "D". Bomba Especial: Destruirá todos los submarinos que se encuentren en pantalla.

BANDERA "E". Cargas de Profundidad: Da potencia extra a las cargas de profundidad.

CBM 64/128, AMIGA, IBM

Al final de cada pantalla hay una etapa de transición donde el jugador debe destruir un gran barco lanzando bombas al puente del capitán. Después de conseguirlo deberá destruir un gran submarino lanzando cargas de profundidad en cámaras abiertas que disparan misiles nucleares.

Después aparecerá una pantalla de puntos en la que el jugador debe rescatar a algunos rehenes que se encuentran en una isla.

El juego se divide en cuatro secciones

1. Sección Principal: Recoger los tokens utilizando los capullos.
2. Sección de Transición: Dispara tus misiles y alcanza al gran barco en pleno centro.
3. Sección del Gran Submarino: Destruye las computas del gran submarino.
4. Sección rehén: Utiliza la mira para destruir los misiles enemigos antes de que éstos destruyan los barcos.

SPECTRUM/AMSTRAD

Quando cesa el movimiento y todos los submarinos han sido destruidos, el barco del jugador es arrastrado hacia la zona izquierda de la pantalla. Por la derecha aparecerá un gran barco. En su mástil se encuentra un cuadrado blanco parpadeante que debe ser alcanzado por la bola de fuego del jugador. El barco no puede moverse. Pulsa el botón DISPARO para lanzar la bola de fuego. Mantén presionado el botón DISPARO para controlar la altura y rango de la bola.

Verás que hay un patio volando sobre los barcos, derribalo si quieres.

Todas las versiones han sido convertidas a ordenadores personales por Emerald Software Ltd.

© 1988 Cream Corp.

MUNCHER SPECTRUM, COMMODORE

INSTRUCCIONES

MUNCHER es un juego devastador y destructivo. El jugador controla un amanzador y gigantesco monstruo prehistórico cuyo único objetivo es destruir Japón. ¿Por qué una criatura que normalmente es pacífica desea hacer tales estragos? Bueno, parece que varios exploradores japoneses han descubierto y robado unos huevos y se los han llevado a Japón. Durante cientos de años ellos pensaron que esas especies habrían desaparecido, pero están EQUIVOCADOS.

Al comienzo de la partida llegas a las costas de Japón. Tu misión es encontrar los huevos robados que han sido escondidos en varias ciudades de este país. Naturalmente las fuerzas armadas están preparadas para impedir cualquier invasión y deberás abrirte paso a través de ciudades y bases armadas para conseguir tus planes de "Re-desarrollo urbano".

Durante tu viaje recoge los huevos perdidos. Cuando los encuentras busca una central de residuos nucleares, son muy apetitosos y estimulantes, un lugar ideal donde incubar los huevos de los monstruos. Utiliza estos emplazamientos para crear más monstruos que continuarán con tu misión si tú fallas.

Como Japón es una isla muy pequeña y en el mar circundante crecen gran cantidad de seres y criaturas no te sorprendas si en tu viaje encuentras a otros monstruos. Como tú, ellos tienen una forma un tanto violenta y destructiva de expresar sus emociones más profundas. Para conseguir tu objetivo deberás destruir a tres peligrosos monstruos enemigos.

Finalmente, tú (o uno de tus descendientes) llegarás al puerto, zarpas a la hora del atardecer y, como en los interminables ciclos de vida, todo volverá a empezar otra vez.

CON DISPARO



Para empezar a escalar el edificio salta y cuando te encuentres en el aire pulsa DISPARO. Colócate cerca de la cornisa del edificio y el monstruo se agarrará y empezará a subir. Para saltar desde la parte superior del edificio (o si pasas junto a una cornisa cuando caes) mantén presionada la tecla ABAJO mientras caes.

CONTROLES

Spectrum 128K

MUNCHER es compatible con joysticks Sinclair y Kempston. Además puedes utilizar las siguientes teclas: Q: arriba; Z: abajo; I: izquierda; P: derecha; SPACE BAR: disparo; A & G: interrumpir partida; H: pausa (halt); DISPARO: volver a empezar.

Commodore 64/128

Utiliza el joystick o las teclas siguientes:
Q: arriba; Z: abajo; I: izquierda; P: derecha; SPACE BAR: disparo.

En la pantalla de título/menú:
F1: Seleccionar etapa.
F3: Uno/dos jugadores.
F5: Uno/dos joysticks.
F7: Empezar partida (también DISPARO).

Durante el juego:

F1: Interrumpir partida.
RUN/STOP: Pausa (DISPARO para continuar jugando).

SUGERENCIAS

1. Cuando muera tu monstruo automáticamente regresará a la última central de incubación de los huevos perdidos. Por eso es tan importante que recojas todos los huevos que encuentres y los "plantes" (los pongas a incubar) en lugares estratégicos dentro de las centrales de residuos nucleares. En la versión de cassette si plantase tu último huevo en la etapa anterior, empezará desde el principio de la etapa actual.

2. Si tienes hambre, cómete un huevo (ARRIBA y DISPARO). En la zona de status aparecerá en rojo un huevo no incubado.

3. Para "plantar" un huevo agáchate (joystick ABAJO) junto a una central de residuos nucleares. En la zona de status el huevo incubado aparecerá en verde. Puedes "plantar" más de un huevo en cualquier central de residuos. Los colores de la central cambiarán cuando "plantes" un huevo.

4. Para aumentar tu resistencia cómete algunos residuos nucleares en los que no hayas puesto a incubar ningún huevo.

5. Cuando aparezca uno de los monstruos enemigos la acción se para y no podrás seguir adelante hasta que no destruyas a tu enemigo o mueras en el intento.

6. Si quieres ganarte la protección de un soldado paracaidista, colócate debajo de él mientras baja el paracaídas. De esta manera dejarán de dispararte. El paracaídas se quedará sobre tus hombros hasta que hagas algún movimiento brusco o hasta que él pierda su interés por ti.

7. Cada jugador tiene un número limitado de bolas de fuego, dependiendo de la cantidad de gasolina. Para conseguir más combustible cómete los camiones de gasolina (4 bolas de fuego por camión). Los camiones de

gasolina llevan una estrella dibujada en los costados. Si por error te comes un camión de agua, perderás todas las bolas de fuego. Los camiones de agua son de color azul.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128

Casette: Inserta la cinta en el aparato de cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Inserta el disco en la unidad. Teclaea LOAD***,8,1 y después pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 48K

Teclaea LOAD*** y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Utiliza TAPE LOADER como normalmente lo haces.

Spectrum 128K/+3

Disco: Utiliza DISK LOADER como normalmente lo haces.

© GREMLIN GRAPHICS