CONTROLES
MOVIMIENTO CON TECLAS

O	IZQUIERDA
P	DERECHA
Q	SALTA, SUBIR ESCALERA
A	AGACHARSE, BAJA ESCALERA, INTERRUPTOR DEL ASCENSOR
SPC	FUERZA DEL DISPARO
RETURN	SACAR Y COGER ESCALERA
H	PAUSA
BORR	RETORNO AL MENU

CARGA AMSTRAD PCW 8256/8512

INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA A Y ENCENDER EL ORDENADOR

CARGA AMSTRAD PCW 9512

INTRODUCIR EL DISCO POR LA CARA B Y ENCENDER EL ORDENADOR

GARANTIA

OPERA SOFT, S. A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a **OPERA SOFT, S. A.**

C/ GUSTAVO FDEZ. BALBUENA, 25 - 28002 MADRID

© **OPERA SOFT, S. A.**: Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de **OPERA SOFT, S. A.**

EL JUEGO

Durante el juego deberemos ayudar a Goody a recopilar los 13 cilindros que contienen los números de la combinación que servirá para abrir la caja fuerte del Gran Banco.

Previamente deberá componérselas para sustraer el mayor número posible de bolsas de dinero que le servirán para comprar las herramientas necesarias; éstas deberán ser colocadas en orden correcto en las «casillas» que nos encontraremos delante de las puertas estratégicas del Banco; en caso de equivocarnos de herramienta Goody será conducido inmediatamente a la cárcel.

Cuando ncesitemos la escalera pulsaremos ENTER y, estando en contacto con ella, podremos subir o bajar, para retirarla, tocaremos la escalera y pulsaremos de nuevo ENTER.

Si entramos con dinero en la ferretería, para comprar las herramientas, tendremos que mover el cursor con la barra Spc presionada y las teclas de movimiento, soltando Spc cuando el cursor esté sobre la herramienta deseada. Debemos tener en cuenta que podremos comprar un máximo de cuatro herramientas por visita.

El ascensor lo podremos poner en marcha o pararlo con la tecla A. Una vez que nos encontremos delante de una de las «casillas» de las puertas estratégicas del Banco, deberemos colocarnos encima de ella y, apretando ENTER, elegir la herramienta adecuada con las teclas de izquierda o derecha situándola en la casilla derecha, apretando Spc para dejarla.

Si hemos logrado pasar todas las pruebas y nos encontramos ante la caja fuerta, deberemos repetir las operaciones de la ferretería con el cursor y, con las teclas de arriba y abajo, seleccionar el número deseado. Una vez creamos que el número es correcto, deberemos pulsar ENTER y... ¡Suerte!