

MARBLE MADNESS INSTRUCCIONES DE CARGA:

IBM PC: Inserta el disco 1 en la unidad A y enciende el ordenador.

AMIGA: Inserta el Kickstart 1.1 o superior si te lo pide. Cuando te pida el Workbench Disk, inserta el disco Marble Madness.

ATARI ST: Inserta el disco 1 en la unidad A y enciende el ordenador.

El programa se cargara automaticamente. En las versiones de IBM PC y ATARI ST, cuando pida el disco 2, insertarlo en la unidad A.

CONTROLES: La mision es completar los 6 niveles, para ello lleva la bola hasta la zona de 'GOAL' antes de que acabe el tiempo.

Pulsando el boton, la bola tendra una velocidad extra.
! Buena suerte!

(C)ELECTRONIC ARTS

(P)DROSOFT S.A. C/FRANCISCO REMIRO 5 MADRID Tfo:246 38 02

MARBLE MADNESS

Para cargar: Inserta el disco 1 de tu Marble Madness en la unidad A y enciende tu ordenador. Si tienes 2 unidades de disco inserta el disco 2 en la unidad B.

Una vez que el programa se haya cargado selecciona uno o dos jugadores pulsando 1 o 2. Puedes utilizar teclado o joystick.

Si tu ordenador tiene monitor compuesto, pulsa C antes de elegir el numero de jugadores.

-Calibracion del Joystick: Si tu canica se mueve mientras tienes centrado el joystick, tendras que recalibrarlo, para ello centra el joystick y pulsa J antes de elegir el numero de jugadores.

-Turbo: Puedes dotar a tu canica de un turbo apretando el boton o el Shift.

-Comandos del Teclado:

Jugador 1

↑
← QWE →
← ASD →
ZXC
↓ ↓

Jugador 2

↑ ↑
← IOP →
← KLN →
., /
↓ ↓ ↓

La tecla 3 pone y quita el sonido.

ESC pone la pausa. (aprieta cualquier tecla para quitarla)

Pulsa Shift para el Turbo. En el modo 1 jugador vale cualquier Shift, en el modo 2 jugadores un Shift para cada jugador.



DRO SOFT, S.A., Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02, Télex 48215 VIBI, Fax 246 60 69



ELECTRONIC ARTS