

Instrucciones de Carga Spectrum:

Escriba LOAD" ". Pulse luego ENTER.

Instrucciones de Carga Amstrad

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

Instrucciones de Carga Comodore

Shift y RUN/STOP simultáneamente.

Todos los controles son definibles.

Wally ha vuelto, esta vez con su familia, en su primera aventura en Galería de Juegos. No sólo Wally sino también Wilma, Herbert, Tom, Dick y Harry aparecen con pleno movimiento.

El objeto del juego es hallar la combinación de la caja fuerte y pagar el salario de la pandilla. La combinación esta dividida y las piezas pueden hallarse en varios sitios. No sólo se precisa identificar las piezas sino que, además, hay que usar los objetos apropiados para recoger dichas piezas. Los sitios son muchos y variados y contienen estrafalarios juegos que hay que completar para dar cima a la aventura.

Cada personaje tiene habilidades particulares y el jugador selecciona cuál ejecuta una tarea dada.

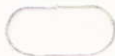
Al comienzo del juego la pandilla completa está al lado de la fuente, en la plaza. Vd. le controla a Wally. El resto se van cada uno a lo suyo. Como Wally es un inútil, Vd. tiene que escoger a uno de los otros (excepto a Herbert, que es imposible de controlar) para ejecutar las varias tareas.

Esto se consigue pulsando la tecla de selección de personaje, mientras se encuentran en la pantalla. Los personajes que no están bajo su control de Vd. pueden estar haciendo cosas que pueden serle de ayuda o de estorbo.

Si en sus andaduras por el pueblo llega al borde del cuadro continuará en la situación que sigue. No obstante, algunos cuadros tienen otras salidas, aparte de las de los extremos izquierdo y derecho, p.e. una puerta o una carretera. Para salir por estos puntos debe darle a la tecla de salida, cuando se encuentra en la posición

apropiada. Hay otro modo, más rápido, para atravesar el pueblo, pero es más peligroso que yendo a pie.

Para completar el juego hay que llevar a la caja fuerte, en el orden correcto, todas las piezas que forman la combinación.



Para coger un objeto póngase delante del mismo. Entonces se cambiará por otro llevado antes. Los dos objetos llevados aparecen en la parte superior de la pantalla.

Todo este ajetreo despierta el hambre y los personajes deben comer y beber, para continuar. A Wally le gusta todo, pero el resto de la pandilla pueden ser milindrosos.

Cada peronaje tiene un papel a represenar.

El oficio de Wally es la construcción y trabajos generales, así pues lo deberían emplear para mezclar cemento, etcétera.

Wilma es la maujer de Wally, y podría hacer la compra.

Herber, de quien Waly y Wilma se sienten tan orgullosos, no hace más que estorbar.



Tom, el "punk", es mecánico; Dick es plomero y Harry electricista. Verá que debe completar los variados juegos de galería para conseguir ciertos objetos. En algunas de dichas secuencias los mandos cambian para acomodarse al juego.

Se pueden volver a definir todos los mandos.