



1



2



3



16



17



18



4



5



6



19



20



21



7



8



9



22



23



24



10



11



12



25



26



27



13



14



15



28



29



30

ARACHNOFOBIA

CONOCE A TU ENEMIGO DE OCHO PATAS

LA GUÍA DEFINITIVA SOBRE LA ERRADICACIÓN DE ARAÑAS

Cortesía de Control de Plagas McClintock

«Al servicio de Canaima desde 1988»

CANAIMA, ¿TIENES ARAÑAS!

Como ya sabes por los titulares del periódico local, noticias de radio y otros medios de información, nuestro condado ha sido invadido por una araña letal accidentalmente traída desde América del Sur. Control de Plagas McClintock da la bienvenida a esta oportunidad de mostrar sus aptitudes y ampliar sus negocios. De hecho, la guerra contra los arácnidos está aumentando tan rápidamente que tenemos puestos para personas con las aptitudes necesarias en nuestro equipo entomológico SWAT.

Pregúntate a tí mismo:

* ¿Podrías esquivar a una bola de ocho patas, un cuerpo peludo y una bolsa venenosa?
* ¿Podrías dar a un punto negro con una ola de niebla tóxica a veinte pasos?
* ¿Podrías diferenciar una araña de un canario?

La exterminación es una cruzada para nosotros. En relación con el mundo de los insectos somos un poco como los ejércitos romanos de la antigüedad. Vengativos, incluso. Pero llenamos un importante espacio del ecosistema y nuestro sueldo es competitivo.

Si te he convencido completamente de la extrema importancia del técnico arácnido en este delicado equilibrio del mundo del hombre frente al insecto, coge tu equipamiento y vamos a por ellas.

Propietario y empleado

Delbert McClintock

LECCION 1 ESQUEMA DE UN DIA DE TRABAJO

Lo que nosotros tenemos son ciudades. Ciudades históricas. Canaima no es la única que pide nuestros expertos servicios. Ciudades hermanas de todo el estado piden a gritos nuestra ayuda. ¿Por qué estas ciudades no alquilan a exterminadores locales? Toxi-Max, las existencias privadas de McClintock, son el motivo de que no lo hagan. Es un fumigador de cuatro estrellas. Y en este momento es el único producto eficaz contra estos bichos.

Como parte de nuestro equipo, te asigno un vehículo de la compañía con un armamento ilimitado. Vas a viajar de ciudad en ciudad, visitando las casas de históricos habitantes. En cada comunidad, domicilios sin defensa se han llenado de estas bestias sin conciencia. Este es el esquema de tu día normal de trabajo:

1. Cuando llegues a una ciudad, verás en tu pantalla un mapa aéreo de la zona. Elige el edificio que desees para ir allí, parar tu camión enfrente de él y entrar.

2. Recorre la casa, el colegio, el cementerio, y cualquier lugar en el que te puedas encontrar, localiza a la araña reina, y aplástala. Ella gobierna a estos bichos. Si puedes erradicar su peludo trasero, esa ciudad será segura de nuevo y podrá ser habitada. A medida que te abras camino hacia ella, indudablemente tendrás que destruir a algunas de sus diabólicas súbditas: las arañas soldado.

3. En la parte inferior de tu monitor están: *Delbert*: Soy yo. Represento el estado de tu salud. Cuanto más enfermo parezca, más enfermo estarás tú. *Existencias de spray*: Esta es la cantidad de spray insecticida Toxi-Max que te queda. El nivel de spray disminuye lentamente. *Bomba anti-bichos*: Empiezas con dos. *Bichómetro*: El bichómetro te indica dónde están la araña reina y la sudamericana. El bichómetro sólo tendrá efecto después de que destruyas una bolsa de huevos.

4. Puedes dejar un edificio en cualquier momento. Sólo tienes que encontrar la puerta principal y salir. Volverás a tu camión para poder dirigirte a otro destino. Volver al camión provoca dos cosas: 1) que el tanque de spray insecticida se llene y 2) permite que el edificio vuelva a repoblarse con arañas.

5. Si te matan, verás la pantalla de evaluación (Evaluation) en tu monitor (esta es la pantalla en la que el desgraciado técnico arácnido está enredado en telarañas). En la parte superior de la pantalla hay un resumen del total de arañas que has matado, el tiempo total que estuviste fuera matando bichos y el número de muertos por minuto. Selecciona Play Again en la primera ciudad de Canaima para volver a intentarlo. Selecciona Quit para dejar el trabajo por ese día. Este es el rápido y sucio esquema de tu día de trabajo habitual. Sigue leyendo para más detalles.

Erradicación de la amenaza americana

Sigue hasta que la resistencia haya sido aplastada. En cuántas ciudades tendrás que parar? Es difícil saberlo. Simplemente seguirás matando arañas por los límites de la ciudad de nuestro estupendo estado. ¿Y cuántas casas tendrás que visitar dentro de cada ciudad? Como dije, hasta que mates a la araña reina. Si eso significa que la encuentras en la primera casa que fumigues, entonces puedes destruirla e irte a la siguiente ciudad. Si no la encuentras hasta que entres en la última habitación de la última casa, entonces tendrás algo más de trabajo. (Algunos especialistas en arácnidos son más sensibles a la presencia de estas bestias que otros. No hay sanción en tu potencial de promoción si tu sexto sentido para detectar insectos se inclina más hacia los escarabajos o las termitas. Simplemente tardarás más en oler a la reina).

La misión de las Naciones Unidas

Do you speak «bicho»? Parlez-vous «bicho»? Sprechen Sie «bicho»? Se ha hablado de una misión de las Naciones Unidas en las selvas amazónicas para el fumigador con las aptitudes necesarias. Nunca he tenido el placer de visitar tierras tan exóticas y lejanas; se dice que las hojas de las palmeras son tan grandes que pueden utilizarse como hamacas o como cubiertas para coches. Si consigues hacerte con estos animales en casa, puede que tengas la oportunidad de convertir a Control de Plagas McClintock en una empresa internacional. ¡Imagina la oportunidad de unir culturas y matar arácnidos del otro lado océano!

LECCION 2 CONOCE A TU ENEMIGO

Hemos recogido información de las autoridades más respetadas sobre la biología y las costumbres de los arácnidos; enciclopedias, televisión pública e informes del ministerio de agricultura. Estudiando al enemigo y aprendiendo sus tácticas, hemos obtenido una ventaja en la guerra suburbana moderna.

Arañas soldado

Estas reinas no reproductoras fuera de la primavera pueden infiltrarse en tu casa a cientos. Búscalas tanto en los sitios altos como en los bajos. Cuando no están a ras del suelo, estas gimnásticas bestias preparán desde el suelo para columpiarse desde el techo. Afortunadamente, un buen disparo de spray insecticida Toxi-Max garantiza su muerte inmediata.

Podrás soportar cuatro de sus pequeños mordiscos antes de sucumbir. ¿Cómo es que puedes sobrevivir a cuatro cuando los simples mortales no resisten ni uno? Lleva tu

uniforme McClintock con orgullo; este uniforme ha sido cuidadosamente confeccionado a mano por las encantadoras damas del Hogar del Jubilado de Canaima para hacer que la penetración de los dientes de las arañas sea extremadamente difícil.

Araña reina

Las coloridas marcas de sus patas y abdomen disfrazan la mortal naturaleza de este bicho. Es altamente agresiva y extrañamente inteligente. En realidad no hace más que buscar a su presa humana. Dura como un clavo, necesita dosis muy fuertes de insecticida Toxi-Max antes de expirar. Las bombas anti-bichos la frenarán temporalmente, proporcionándote la oportunidad de asfixiarla con múltiples disparos de spray insecticida o tostarla completamente con una ardiente llama de una lata de aerosol encendida.

Dos mordiscos de esta mujer fatal y serás uno más en su lista. Toma mi consejo y no te acerques demasiado para ver el blanco de sus ojos, especialmente porque no lo tiene.

Araña sudamericana

Dos veces más grande que la araña reina, la araña sudamericana también es dos veces más peligrosa. Este monstruo sucumbirá sólo a la exposición durante largo tiempo al spray insecticida. Sigue rociándola con spray hasta que la vida de esta criatura llegue a su fin. No lo olvides, este es el león del mundo arácnido. Antes de conocer al hombre, no tenía predadores. Ahora ¡ten cuidado! (este aviso se aplicará tanto a ti como a la araña). Las sudamericanas no creen en los pequeños mordiscos o en mastigar lentamente la comida. Un único y exclusivo mordisco te dejará seco.

LECCION 3 CONOCE TU EQUIPAMIENTO

Control de Plagas McClintock utiliza métodos seguros y probados de destrucción. Tienes licencia del estado y posees el certificado para manipular materiales tóxicos de modo profesional. Ese pequeño incidente del que se informó en El Correo de Canaima fue muy exagerado, y todo el mundo que se vio afectado por él ha salido ya del hospital.

Bota de regulación

Esta simple y bonita pieza del equipo es capaz de aplastar el exoesqueleto de un insecto y redistribuir su contenido interior de una sola pisada. Recomendando mucho esta solución bota-conoce-bicho porque es ambientalmente segura y extremadamente económica por aplicación. Desearás utilizar este método cuando puedas para así ahorrar tus existencias limitadas de spray insecticida o cuando se te haya acabado. Por cierto, los pisotones sólo funcionan en las arañas soldado.

Pistola de spray insecticida

Esta es nuestra arma principal en el campo de batalla. Tu pistola de spray dispara Toxi-Max, el insecticida con conciencia ambiental. Es biodegradable, orgánico y deberías ver cómo se revuelven las pequeñas bestias cuando las espolvoreamos con él. Cada vez que vuelvas al camión, tus tanques se llenarán automáticamente (esta tecnología es realmente sorprendente). Sólo hay una pega: cuando dejes una casa, volverá a ser poblada por las arañas soldadas. El hecho de cómo se multiplican a tal velocidad es un misterio para mí, pero lo hacen. Te recomiendo que utilices tus conocimientos sabiamente para que no tengas que echar a correr hacia tu camión para conseguir más spray.

Bomba anti-bichos

La guerra química es la única forma de neutralizar un ataque masivo de un ejército de arácnidos. Una bomba anti-bichos (llena de Toxi-Max) es suficiente para destruir toda una habitación de soldados. Puesto que la reina y la araña sudamericana son extremadamente robustas por naturaleza, la bomba sólo servirá para impedir su crecimiento.

En tu viaje irás equipado con dos bombas. Cada vez que limpies una casa, recibirás otra que podrás añadir a tu arsenal. Si salvas a alguien de un inminente ataque arácnido, se te recompensará con dos bombas gratis. Te proporcionaré un suministro ilimitado si pudiera, pero las existencias son limitadas y tengo técnicos por todo el estado batallando en el mismo frente que tú.

Lanzallamas de aerosol

El término «arañas asadas» suena sospechosamente a cocina del tercer mundo, pero en realidad es lo que les sucede a nuestras peludas amigas cuando pones las manos en el lanzallamas más estupendo jamás inventado: el lanzallamas de aerosol casero. Cuando localices una lata de aerosol (sólo hay una en cada ciudad), pasa a su lado para recogerla. Para convertirla en un dragón combustible, también tendrás que encontrar cerillas. Una vez tengas la lata de aerosol y las cerillas en tus manos, el lanzallamas se convertirá automáticamente en tu arma principal y durará un breve periodo de tiempo. Si no estás preparado para utilizar el lanzallamas como arma, no cojas todavía los dos elementos (para evitar la recogida de algo, salta sobre ese objeto). El lanzallamas no es transferible entre edificios: sólo puedes utilizarlo en el edificio en el que lo encontraste.

El lanzallamas es el arma ideal contra la araña reina. A diferencia del gran gasto de Toxi-Max necesario para matarla, el lanzallamas se ocupa de ella con una sola llama. Te recomiendo que recojas las cerillas cuando estés preparado para luchar contra ella; de lo contrario, lo único que harás es gastar la enorme energía del lanzallamas en las más débiles arañas soldado. Una sola llama también puede destruir una bolsa de huevos.

Bichómetro

Aunque no es un arma de ataque, el bichómetro es una pieza importante de tu equipamiento. El bichómetro es un dispositivo tecnológicamente avanzado desarrollado para interceptar las ondas de sonido de nivel de araña no detectable por el oído humano. A causa de que la araña gobernante (la reina o la sudamericana) es a menudo la más ruidosa de todas, el bichómetro está sintonizado para detectar su charla de alto volumen.

El bichómetro sólo funcionará después de que destruyas una bolsa de huevos en cada ciudad (recuerda, cada estructura tiene una bolsa de huevos). Funciona bajo el principio de que tras un ataque con éxito, la araña gobernante se conciencia de tu amenazadora presencia y empieza a gritar órdenes a las arañas soldadas. Este poco usual nivel de sonido arácnido es fácilmente detectado por el bichómetro (cuando se reproduce amplificado, los sonidos son una extraña mezcla de clavos arrastrándose por una pizarra y profundos ladridos). Sigue la brújula y pronto tendrás arrinconada a tu ruidosa enemiga.

LECCION 4 PISTAS DE SUPERVIVENCIA

Cada llamada de exterminación a la que contestes es una invitación a un combate mortal con diminutos mensajeros de la muerte. Ten cuidado y pon los hados de la supervivencia de tu lado:

* Ten cuidado cuando pases cerca de objetos. Nunca se puede saber dónde pueden estar esperándote estas miserables bestias.

* Si te cae una araña en la cabeza, cógela y sacúdete tan rápido como puedas. Con velocidad y suerte, puede que te deshagas de esa araña antes de que tenga la oportunidad de morderte.

* Las telarañas no te matarán, pero lentamente irán frenándote. Esto podría ser un inconveniente si estás luchando. Si puedes hacerlo, intenta saltar sobre las telarañas en toda situación de amenaza.

* ¿Y que pasa si, a pesar de todas las medidas preventivas, tus defensas son penetradas y la gran araña llega a tu pierna? Primero, esperemos que no sea la araña sudamericana porque, como recordarás, un mordisco es todo lo que necesita para que tenga que retirarte el uniforme. Pero si es cualquier otra araña, puedes invertir los efectos del veneno localizando un equipo de primeros auxilios, que contiene una dosis de antídoto.

Desde la invasión arácnida, el inspector de sanidad del condado ha hecho obligatoria la posesión de un equipo de primeros auxilios en cada casa. Simplemente coge uno para aprovechar los beneficios para la salud de esta joya médica. Si tienes la salud íntegra y robusta, el equipo de primeros auxilios no hará nada por ti por lo que deberás saltar sobre él para no cogerlo. Si coges uno y tienes buena salud, lo único que harás será malgastarlo, ya que no lo necesitas y no puedes llevártelo.

LECCION 5 PROGRAMA DE RIESGOS Y RECOMPENSAS

Como aprecio el hecho de que diversos técnicos arácnidos tienen distintas aptitudes, he implementado un programa de Riesgos y Recompensas. Básicamente, si te arriesgas lo suficiente, obtendrás algo a cambio. Recuerda, tu objetivo principal en cada ciudad es destruir a la araña reina o a la sudamericana. Si decides trabajar horas extras, he aquí algunos premios que puedes recibir:

* No tienes que matar a todas las arañas soldados de una casa si no lo deseas. Sin embargo, si limpias un edificio de arañas, recibirás una bomba anti-bichos adicional por tus enormes esfuerzos. Te recomiendo que guardes las bombas anti-bichos para utilizarlas posteriormente.

* Si destruyes la bolsa de huevos de una casa, de un edificio, de un cementerio, etc., el bichómetro se activará. El bichómetro te ayudará a localizar a la araña reina o a la sudamericana.

* Si oyes un grito de socorro, es tu oportunidad de ser un héroe. Salva al aracnofóbico que se encuentra en problemas y ganarás dos bombas anti-bichos adicionales. Además, aunque la víctima puede que se encuentre en un estado de shock demasiado profundo como para mostrar gratitud, se da cuenta de que eres un caballero de pesada armadura. Sabe que eres uno de los pocos, de los orgullosos técnicos arácnidos. Y por supuesto, coge tu paga al final de la semana.

SOLUCION DE PROBLEMAS

Problema: el programa no se carga adecuadamente

* ¿Tienes el equipo adecuado listado bajo el título «Equipo que necesitas»?

* ¿Están activados todos los componentes del sistema de tu ordenador (ordenador, monitor, unidades de disco)?

* ¿Has comprobado que el disco con el que estás jugando no está protegido contra escritura?

* ¿Has insertado correctamente el disco en la unidad, con la etiqueta hacia arriba? ¿El disco ha entrado suavemente en la unidad? ¿Has cerrado la puertecilla de la unidad?

* ¿Has seguido las instrucciones de carga?

* ¿Tienes algún periférico poco corriente conectado a tu ordenador? Intenta desconectar los periféricos innecesarios, reinicializa el ordenador y vuelve a cargar el programa.

Usuarios de PC IBM y Compatibles:

* ¿Has elegido el modo gráfico correcto? Si lo dudas, prueba cada una de las opciones. Consulta «Notas sobre cómo arrancar el programa» en la tarjeta de Guía Rápida para más información.

* ¿Tienes programas residentes (TSR) en la memoria RAM? Ejemplos de TSR son Microsoft Windows, drivers de ratón, calculadoras, relojes y cachés de disco. Los TSR suelen ser cargados automáticamente por el ordenador cuando arrancas la máquina. Si estás utilizando programas residentes, puede que tengas que arrancar el ordenador cargando el DOS desde un disco de sistema de DOS original, o puedes eliminar los programas residentes de tu fichero AUTOEXEC.BAT. Por favor, consulta el manual de usuario de ordenador para detalles más completos sobre los programas residentes y el fichero AUTOEXEC.BAT.

* Si tienes un Tandy 1000, intenta utilizar SETUP para reducir la memoria RAM de vídeo de 64 Kb a 16 Kb. Consulta el manual de tu ordenador para más detalles.

Problema: los colores no aparecen como es de esperar

* ¿Están bien ajustados los controles de contraste, color y brillo de tu monitor?

* ¿Están bien conectados los cables de tu monitor?

Problema: el sonido no es claro o no se oye en el PC IBM (o compatible)

* ¿Has pulsado accidentalmente la tecla B mientras jugabas? Esto desactiva los sonidos del altavoz interno. Pulsa S para volver a activar los sonidos del altavoz interno. La ejecución del programa desde un shell de DOS (como Microsoft Windows) puede hacer que el sonido no sea claro. Intenta salir del shell de DOS y ejecutar el programa desde el inductor de DOS.

COPYRIGHTS

© The Walt Disney Company 1991. Aracnophobia es un programa protegido en Francia y en el extranjero en el marco de los convenios internacionales de los derechos de autor. Está prohibido reproducir, adaptar, alquilar o desmontar este programa, lo que comprende su documentación, ya que la fuente del programa está registrada en la Agencia para la Protección de los Programas (A.P.P.) situada en París.

RESPONSABLES

Desarrollo: BlueSky Software
Productores: David Mullich y Sam Palahnuik
Productor auxiliar: Scott Wolff
Dirección de producto: Joe Adney
Documentación: Zina Yes
Dirección artística: Elizabeth Schubert
Control de calidad: Mike Weiner, John Santos, Scott Cuthbertson, Jon Doellstedt
Versiones ST y CPC desarrollado por CISTAR.

ARACHNOFOBIA

TARJETA DE REFERENCIA RAPIDA

Para obtener completas instrucciones sobre el desarrollo del juego, consulta el manual. Hemos intentado sacar el mayor provecho de cada uno de los ordenadores, pero por razones técnicas, el jugador podrá encontrar diferencias con lo que se encuentra en la caja.

INSTRUCCION DE CARGA

Antes de hacer nada, protege los discos originales contra escritura de forma que no puedas copiar accidentalmente sobre ellos. Te recomendamos que hagas copias de los discos y que juegues con las copias. Una vez que hayas hecho las copias, asegurate de guardar los discos originales en un lugar limpio, seco y seguro.

AMIGA

Equipo necesario

Amiga 500 Plus, 500, 1000, 2000, 2500, 3000.
1 Meg de RAM.
Unidad de disco 3.5

AMIGA 1000 512 Ko

Enciende la pantalla, luego el ordenador e inserta el disquete KICKSTART (1.2 o superior) en la unidad interna (df0:). El Amiga lee el sistema interno de este disquete, y te pedirá el disquete de WORKBENCH. Estás en la fase de instalación común a todos los Amiga.

AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000 (en los que la fase anterior ha funcionado perfectamente)

Inserta el disquete de *Arachnophobia* en el lugar del disquete de WORKBENCH en la unidad principal. El juego se cargará automáticamente.

ATARI ST

Equipo necesario

ATARI 520 ST, 1040 ST, Mega ST2, Mega ST4, 520 STE, 1040 STE, Mega STE.
512 Kb de RAM.
Unidad de disco 3.5 disco doble-cara

Nota: Este juego está contenido en 2 discos doble-cara y solo funcionará en ATARI ST con unidad doble-cara.

Si tienes una unidad de simple cara, por favor devuelvenos tu disco a:
Proein
Marqués de Monteagudo, 22 - bajo
28028 MADRID

Estaremos encantados de cambiartelo por 4 discos de simple cara.

ATARI 520ST, 1040ST, 520STE, 1040STE, Mega STE, Mega ST2, y Mega ST4 (con TOS en ROM)

Comprueba que el ordenador esté bien apagado y que ningún cartucho esté conectado. Inserta el disquete de *Arachnophobia* en la unidad, enciende la pantalla y luego el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Si juegas con la versión de simple cara desde dos unidades de disco, puedes insertar el disco 4 en la segunda unidad, sigue las instrucciones de pantalla mientras juegas y cambia los discos a la primera unidad. Mantén el disco 4 en la segunda unidad mientras estés jugando.

IBM PC y Compatibles

Equipo necesario

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 o compatibles.
Tandy 1000, 3000 familia.
IBM RAM 512 Kb. Tandy RAM 640 Kb.
Tarjetas gráficas Tandy, Hercules, CGA, EGA o VGA.
Buzzer o tarjeta sonora Sound Source
DOS 2.0 o superior.
Unidad de disco flexible de 5.25 o de 3.5.

INSTALACION DEL JUEGO

Usuarios de disquete

Inserta el disquete 1 en la unidad (A). En el prompt A> tecla SPIDER <ENTER>.

Si el MS/DOS está instalado en tu disco duro, se cargará automáticamente. Cuando esté cargado, inserta el disco 1 en la unidad principal (A) y tecla A:<ENTER>. El ordenador mostrará A>. Tecla SPIDER <ENTER>.

Si el programa detecta un joystick conectado a tu ordenador, se te preguntará si quieres utilizar el teclado o el joystick. Pulsa K para utilizar el teclado o Enter para utilizar el joystick.

Usuarios de disco duro

Arachnophobia tiene un programa de instalación que te permite copiar fácilmente el programa en el disco duro. Inserta el disco 1 en la unidad A. Tecla A: <ENTER>.

Tecla **INSTALL** <ENTER>. El programa de instalación creará automáticamente un subdirectorío llamado SPIDER y copiará los ficheros en este subdirectorío. Se te pedirá que insertes los discos restantes. Asegúrate de que estás en el subdirectorío SPIDER. (Si no estás seguro del subdirectorío en el que te encuentras, tecla **CDSPIDER** <ENTER>. Ahora deberías estar en el subdirectorío correcto). Tecla **SPIDER** <ENTER>.

Si el programa detecta un joystick conectado a tu ordenador, se te preguntará si quieres utilizar el teclado o el joystick. Pulsa K para utilizar el teclado o Enter para utilizar el joystick.

Notas sobre el arranque del programa.

Arachnophobia está diseñado para detectar automáticamente la configuración de tu ordenador y cargar el juego para sacar el máximo provecho de tu sistema. Sin embargo, a veces puede que tengas que evitar la función de autodetección del programa utilizando parámetros. Un parámetro es un código que representa una función específica: los teclas después del nombre de fichero del programa para obligarle a que suceda algo específico. Estos son los parámetros que puedes utilizar en Arachnophobia:

/E Carga el programa en modo EGA
/C Carga el programa en modo CGA
/T Carga el programa en modo gráfico Tandy.

Supongamos que tienes una tarjeta gráfica VGA y que el programa no la reconoce por alguna razón. Telearías SPIDER /E para obligar al programa a reconocer la tarjeta VGA. Asegúrate de poner un espacio entre SPIDER y el parámetro.

NOTA: los propietarios de tarjetas VGA pueden ejecutar el programa en los modos EGA y CGA. Los propietarios de MCGA sólo pueden ejecutar el programa en modo CGA.

COMMODORE C64

Equipo necesario

C64, C64C, SX64, C128
64Kb de RAM
Disco cara 1541 o 1541 II
En un Commodore 128 asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador y el monitor, inserta el disquete en el lector y tecla **GO 64** <RETURN> y **LOAD "" ,8,1** <RETURN>. En un Commodore 64 y SX64, asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador y el monitor, introduce la cassette en el lector y tecla **LOAD "" ,8,1** <RETURN>.

AMSTRAD CPC

Equipo necesario

CPC 464, CPC 664, CPC 6128, CPC 464+, CPC 6128+

Disquete

Enciende el monitor, luego el ordenador. Inserta el disquete y tecla **RUN «ARAC»** <RETURN>.

Casete

Enciende el monitor, luego el ordenador. Pulsa **CTRL** y **ENTER**. Inserta el casete en el lector y pulsa **PLAY**.

PROTECCION

Antes de poder empezar tu aventura mataarañas, primero debes identificar a una araña. Verás el número de una araña en el papel de la universidad. Busca el número de esa araña en la Tarjeta de Arañas; luego haz coincidir el dibujo de la araña bajo la lupa con la de la tarjeta.

Cuando hayas identificado correctamente a la araña, Delbert te dará la bienvenida a su plantilla. Para continuar, los usuarios de teclado pueden pulsar cualquier tecla, mientras que los usuarios de joystick tienen que pulsar el botón. También puedes esperar a que el juego continúe automáticamente.

Durante la partida se te indicará que cambies los discos cuando sea necesario.

CONTROL DEL JUEGO

	PC	Amiga	ST	C64	CPC
Activa/desactiva música	Ctrl-S /	/	/	/	/
Pausa	P	P	P	Ctrl-P	P

	PC	Amiga	ST	C64	CPC
Ir a la pantalla	Esc	Esc	F1	/	Esc
Jugar de nuevo/Salir					
Salir/revenir al vehiculo	O	O	F2	/	O
Grabar o cargar partida	L	L	L	L	L
Joystick (port 2)	/	/	/	Ctrl-J	/
Teclado	/	/	/	Ctrl-K	/

Joystick

Diagonal Arriba / Derecha - Derecha - Diagonal Abajo / Derecha - Diagonal Arriba / Izquierda - Izquierda - Diagonal Abajo / Izquierda: Empuja el joystick en la dirección hacia la que desees dirigirte, manten esa dirección y camina.

Joystick en posición neutral: Parada.

Arriba: Subir escaleras.

Abajo: Bajar escaleras.

Boton de disparo (PC: boton 1): Disparar la pistola de spray insecticida.

Boton de disparo (PC: boton 1): Parar camión.

Espacio (Amiga/PC/C64): Lanzar la bomba contra bichos.

Boton de disparo 2 (PC): Lanzar la bomba contra bichos.

Abajo + Boton de disparo (ST/CPC): Lanzar la bomba contra bichos.

Arriba + Boton de disparo (PC:button 1): Saltar.

Teclado (PC/AMIGA/C64 version)

741963 (PC&AMIGA) UJMOL. (C64): Pulsa una vez para dirigirte, pulsa de nuevo para caminar.

5 (PC & Amiga) K (C64): Parada.

8 (PC & Amiga) I (C64): Subir escaleras.

2 (PC & Amiga) I (C64) : Bajar escaleras.

Enter (PC) Return (Amiga) Espacio (C64): Disparar la pistola de spray insecticida.

Enter (PC) Return (Amiga) Espacio (C64): Parar camión.

Espacio (PC & Amiga), (C64): Lanzar la bomba contra bichos

+ (PC & Amiga) I (C64) Saltar

C64: UIOJKLM, = QWEASDZX

Grabación y carga del juego

(PC/Amiga/ST/CPC)

Grabación

Site matan, volverás a la pantalla Play Again/Quit (jugar de nuevo/ salir).

Pulsa **L** para grabar la partida en el nivel de este pueblo. Cuando selecciones Play Again, la partida continuará en el último nivel en el que estuviste. Si deseas empezar la partida desde el principio, tienes que salir del programa y volver a cargarlo.

También puedes grabar la partida en cualquier momento pulsando para ir a la pantalla Play Again/Quit. AVISO : no interrumpas la partida a menos que desees empezar de nuevo desde el principio de esa ciudad. El programa no comenzará donde lo dejaste, sino que tendrás que empezar al principio de este pueblo.

Carga

Cuando cargues el programa, pulsa **L** en cualquiera de las dos pantallas de presentación de la historia que aparecen antes de la protección contra copias. Después de contestar a la pregunta de la protección correctamente, irás al pueblo donde estuviste por la última vez.

NOTAS PARA ARACHNOFOBIA C64 Y CPC

C64&CPC:

- No hay víctimas que rescatar.
- No hay objetos tras los que se puedan esconder las arañas.

C64:

- Comienzas con tres bombas cucaracha, nos dos.
- Las cerillas, la caja aerosol, y el kit de primeros auxilios parpadearán en tu pantalla.
- Las bombas cucaracha aturdirán a la araña reina. Salta sobre ella cuando esté aturida o te morderá.
- Hay un bote de aerosol en cada línea de casas, no sólo uno en cada ciudad.
- Las arañas pueden caer sobre tí, pero ne se pagarán a tu cara.
- Si matas a la Reina con un aerosol lanzallamas, el lanzallamas te llevará a la siguiente ciudad