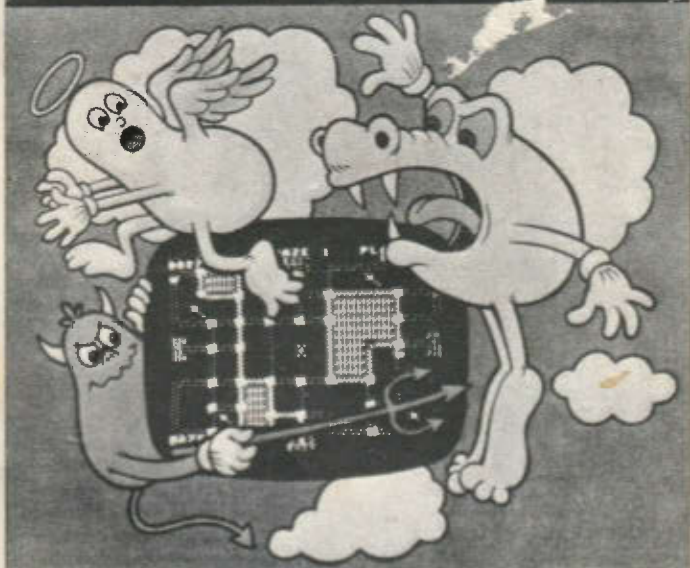


Pepper II



INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR:

KENIA
SOCIEDAD ANONIMA

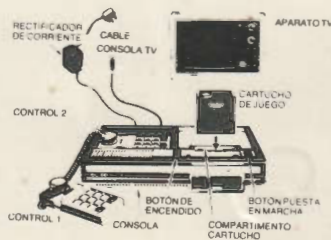
DESCRIPCION DEL JUEGO

Hay mucha acción emocionante en PEPPER II. Guíe a Pepper por el recorrido. ¡Es como una cremallera! Vaya cerrando las cremalleras alrededor de la habitación y, luego, ¡cierre todo un laberinto! Puede cerrar cuatro laberintos distintos e intentarlo con cuatro más, solo que esta vez los caminos ¡pueden desaparecer!

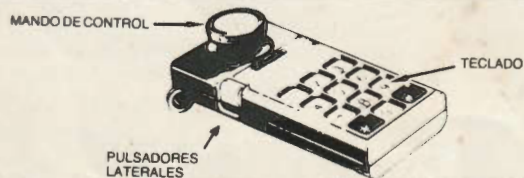
Pero PEPPER II es todavía más difícil. Unos ojos errantes corren hacia Pepper desde cada salida del laberinto, un rompe cremalleras va abriendo todos los caminos que no cierran habitaciones. ¿Qué puede hacer el pobre Pepper? Cerque una habitación que contenga una horquilla o una caja mágica y transformese durante poco tiempo en un diablo que persigue a los ojos. ¡La diversión va en aumento a medida que el juego prosigue!

PREPARANDOSE PARA JUGAR

- Asegurese que la consola CBS COLECOVISION esté conectada al televisor y que el cable está enchufado a la consola. Conecte entonces el rectificador a una toma de 220 v.
- El televisor debe estar encendido y sintonizado en el mismo canal que la consola.
- Para jugar PEPPER II un solo jugador, utilice el control manual 1 conectado en la toma posterior del compartimento donde se alojan.
- Asegurese que la consola esté apagada (0) antes de introducir o quitar un cartucho (¡No hacer esto dañaría el circuito de la consola!) Una vez introducido el cartucho accione el interruptor "1/0" para conectarla (1)



USO DE SUS CONTROLES



- 1. Teclado:** Los botones del teclado del 1 al 8 permiten escoger la opción de juego que desee jugar. Apretando el botón * después de un juego, se repite la misma opción de juego; apretando el botón # al final de un juego, se vuelven a tener en pantalla las opciones de juego.
- 2. Mando de control:** Moviendo el mando de control en cualquiera de las cuatro direcciones (arriba, abajo, a derecha o a izquierda) Pepper se mueve en la misma dirección.

AVISO: Los pulsadores laterales no se utilizan en PEPPER II.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

AVISO: Si están jugando dos jugadores, éstos deben turnarse. Comienza el jugador 1 y cada turno dura hasta que se elimine el Pepper del jugador.

Elija su nivel de dificultad

Pulse el botón de inicio de juego (Reset). Aparece en su televisor el título. Espere hasta que aparezca la pantalla de opción de juego. Esta contiene una lista de opciones de juego numeradas de 1 al 8 (del 1 al 4 para un jugador y del 5 al 8 para dos jugadores).

Nivel 1 es el nivel más fácil, apto para principiantes.

Nivel 2 la acción es más rápida que en el nivel 1, pero no es tan difícil como en las salas de juego.

Nivel 3 es muy similar al juego de las salas de juegos electrónicos.

Nivel 4 ¡supone un desafío aún mayor que los de las salas de juegos electrónicos!

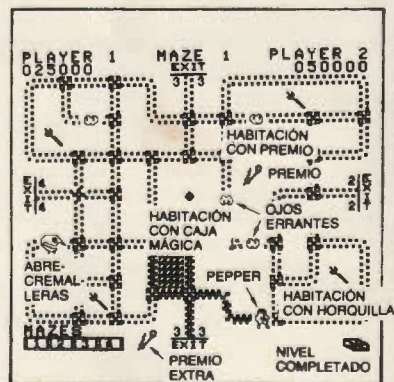
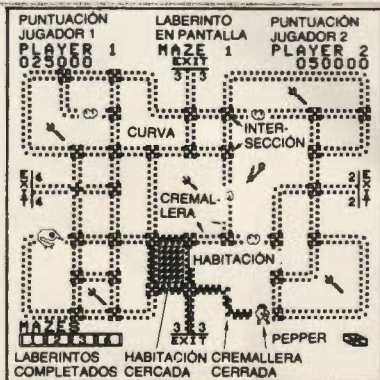
Seleccione una opción de juego pulsando el botón de número correspondiente en cualquiera de los teclados de control.

Cerrando las cremalleras

Pepper llega a la primera intersección y se para. Empuje el mando de control en la dirección deseada. Pepper no tomará las curvas a menos que se oriente el mando de control en la dirección de la curva. Para cerrar una cremallera nueva, empuje el mando de control en el momento en que llegue Pepper a una intersección. Pepper se mueve con rapidez. ¡Haga usted lo mismo!

¡Cierre una cremallera, cierre una habitación!

Se consiguen puntos cada vez que llega Pepper a una intersección; a medida que Pepper recorre una cremallera nueva, ésta se cierra. Cuando cierra Pepper todas las cremalleras que cercan una habitación, ésta se colorea y se ganan más puntos. Pero ¡vigile por donde va! Pepper abre cremalleras cerradas cuando no cercan una habitación coloreada.



¡A que te agarro!

Ha tenido unos segundos para acostumbrarse. Ahora entran en el laberinto los terribles Ojos Errantes. ¡No los toque! Al establecer contacto eliminan a Pepper. ¿Ve esa figura verde super veloz (niveles 2 a 4 y 6 a 8)? Es el Abre-cremalleras que se dedica a abrir todas las cremalleras que no cercan del todo una habitación. ¡Malvado! Evite también al Abre-cremalleras porque eliminará a Pepper.

Una idea diabólica

¿No soporta que le persigan? Cerque una habitación que contenga una horquilla y ¡cambie la situación con respecto a sus perseguidores! Los caminos cambian de color, suena la música y durante breves momentos Pepper se transforma en Pepper-diablo. El diablo Pepper elimina a todos los Ojos Errantes que atrapa y usted gana puntos! Además, el Abre-cremalleras no se puede mover mientras Pepper está endiablado. Si se encuentra en su cremallera ¡atropéllelo sin reparo!

¡Alto!

Cuando terminan esos escasos momentos de victoria, para la música y nuevamente cambian de color las cremalleras. Los Ojos Errantes y el Abre-cremalleras estarán buscando venganza. Así que, sea hábil! Después de esos pocos segundos endiabladados, ¡mantenga las distancias!

¡Atento a la caja mágica!

¿Ve esa habitación en el centro del laberinto? A veces contiene una horquilla y otras veces una cajita verde. Cerque esta habitación cuando se muestre la cajita y Pepper vuelve a convertirse en diablo. Pero cuando Pepper cambia de nuevo, el Abre-cremalleras abandona el laberinto durante un período corto.

Premios

¿Qué hacen un imperdible o un martillo en algunas de las habitaciones? Son premios. Cada vez que cerque una habitación con premio, se muestra el mismo en el indicador de premios y gana 910 puntos multiplicados por la cantidad de premios que ha conseguido durante el juego!

Laberinto siguiente

¿No le gusta el laberinto en el que está metido Pepper? Hay una salida en cada uno de los cuatro lados del laberinto. Cierre cremallera por la salida y ¡zas! entra Pepper en un laberinto nuevo con nuevos premios, horquillas y una caja mágica. ¡Ah: los Ojos Errantes y Abre-cremalleras se unirán pronto a Pepper!

?Vuelve tan pronto?

Si vuelve a un laberinto inmediatamente después de marcharse de él, no cambia casi nada del laberinto. Los Ojos Errantes y Abre-cremalleras le esperan. Sin embargo, todas las cremalleras cerradas que no cercaban plenamente una habitación quedan abiertas.

Pero si espera varios segundos antes de volver, ¡sus oponentes han desaparecido! Las cremalleras cerradas que no cercaban plenamente una habitación quedan abiertas de nuevo, pero ahora dispone de tiempo para cerrarlas mientras los Ojos Errantes y el Abre-cremalleras esperan en sus entradas.

!Corra, corra, corra!

Intente completar el laberinto lo más rápidamente posible. Cuanto más tarde, ¡más corren sus oponentes!

Cerque todas las habitaciones

Cuando cerca todas las habitaciones en un laberinto, gana puntos extra. Cuando cerca todas las habitaciones en los cuatro laberintos de un nivel de juego, gana puntos super extra.

!Ahora el juego se pone serio! En los siguientes niveles de juego, pueden desaparecer las cremalleras, dejando únicamente las intersecciones y su memoria para servirle de guía, pero la vida contiene algunas sorpresas agradables. Ahora, cuando cerque la habitación de la caja mágica, se marchan todos los Ojos Errantes del laberinto. Y en cuestión de segundos, también se marcha Abre-cremalleras.

Volver a Empezar

Pulse * para volver a jugar la opción que haya estado jugando. Pulse # para volver a la pantalla las opciones de juego, para poder elegir una distinta. AVISO: El botón de inicio de juego (Reset) de la consola "borra" el juego. Se puede utilizar para comenzar un nuevo juego, en cualquier momento, y también se puede usar en el caso de funcionamiento irregular del juego.

PUNTUACIÓN

Se ganan 10 puntos cada vez que llega Pepper a una intersección. Se ganan puntos cada vez que cerca Pepper una habitación. Cada habitación tiene un valor distinto (se muestra encima de Pepper cuando queda cercada la habitación). También se le recompensa por eliminar los Ojos Errantes.

Pepper elimina los Ojos Errantes:

Primero	100 puntos
Segundo	250 puntos
Tercero	400 puntos
Cuarto	550 puntos

Cada par adicional de Ojos Errantes que se eliminan durante una misma fase vale 150 puntos más que el par anterior.

BONIFICACIONES

Pepper cerca habitaciones con premios

Primero	910 puntos
Segundo	1820 puntos
Tercero	2730 puntos
*Cuarto	3640 puntos

* Por cada habitación con premio adicional cercada, se añaden 910 puntos a la puntuación con premio anterior.

PUNTOS EXTRA Y PEPPER EXTRA

Cuando Pepper cerca todas las habitaciones de un laberinto, gana 7.000 puntos extra.

Cuando Pepper cerca los cuatro laberintos en un nivel de juego, gana ¡15.000 puntos extra! y un Pepper adicional.

Recibe cinco Peppers para empezar en juegos en los niveles de dificultad 1 y 5 y tres Peppers en los otros niveles de dificultad.

DESCUBRIR ES DIVERTIDO

Estas instrucciones le dan la información básica necesaria para empezar a jugar a PEPPER II !pero ésto es sólo el principio! Se dará cuenta de que este juego está lleno de posibilidades para hacer que PEPPER II sea emocionante cada vez que juegue. Experimente con diversas técnicas y ¡a divertirse!

Cartuchos de juegos de video para CBS Coleco Vision Video Game System.

PEPPER II® es marca registrada de Exidy Inc.

CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR



CBS es marca registrada de CBS Inc.

Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.

Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del
Fuego, Antartida e Islas del Atlantico Sud