

# **SCUBA KIDZ**

## **SPECTRUM, AMSTRAD**

### **EL JUEGO**

Uno de los malvados señores del mar ha raptado parte del Kidz y lo mantiene ¡en una cámara bajo el mar! Como tú eres el mejor nadador te han pedido que lo rescates. Nada a través de ocho arrecifes abriendo las puertas del Señor del Mar y luchando contra los peces con tu chicle. Ten cuidado, ya que algunas rutas que tomes te llevarán más arriba y ¡te quedarás seco!

### **CARGA AMSTRAD**

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER.

## CARGA SPECTRUM

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

## JUGANDO EL JUEGO

### Controles

Q — Izquierda. W — Derecha.  
O — Arriba. K — Abajo. P — Fuego  
Se puede usar joystick.

### Consejos

Los objetos que puede recoger son: TANQUES DE AIRE, CHICLE, CHICLE DE DOBLE GLOBO, GLOBO DE CHICLE ARRIBA-ABAJO, UN AS-TUTO DISFRAZ, LLAVES Y ALETAS VELOCES.

Tienes que tener un tanque de aire, también debes recoger todas las llaves; no desperdicias ninguna, ¡ya que las puedes necesitar todas! Si nadas a la superficie (si puedes)

reabastecerás tu reserva de aire. A algunas partes del coral puedes y tienes que dispararles si quieres pasar a través de ellas. Si el tiempo se agota, todas las puertas se abrirán, pero perderás todas tus llaves. Evita las minas, ya que perderás montones de aire si explotan. Mata peces, excepto los peces ángel (¡los que tienen una aureola!), ya que tocándolos aumentarán tus reservas de aire. Justo antes del final del nivel toma aire para tu batalla con el Malvado Tiburón. ¡No dejes que te muerda!

© 1988 Andrew Betts  
Conversión en Spectrum y  
Amstrad por Zeit Corp.