

caos que deriva de cada una de sus intervenciones, puede acabar no sólo con los malos, sino también con jefes y secretarias, contigo y con ellos mismos. Por más que te duela, mátalos y hazlo sin pensártelo dos veces.

Esto es todo, Mac. Ya ves que la situación es grave, pero no desesperada.

Rocabri.
Pwllheli, 1991

TECLAS DE CONTROL

Subir/Saltar: Fase 1.
Bajar/Agacharse: Q.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Disparar: Espacio.
Salida rehén: Enter.

El juego puede ser controlado también mediante un joystick y las teclas de control son redefinibles.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN "CAS:" seguido de RETURN.

Spectrum 48K: Teclear LOAD "" seguido de ENTER.

Spectrum +2, +3 y 128 cinta: Seleccionar la opción CARGADOR.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128 cinta: Teclear | TAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones del Amstrad CPC 464.

Spectrum 128 disco: Elegir la opción CARGADOR.
Amstrad disco: Teclear | CPM seguido de RETURN.
IBM PC y compatibles: Cambiar a la unidad en que se encuentre introducido el disco (por ejemplo, la A:) y teclear PISO seguido de RETURN.

AUTORES

Programador: Hernán Castillo.
Diseño de la caja: Angel Luis Sánchez.
Producción: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Avda. Be-
tanzos, 85, estudio 2. 28034 Madrid. Teléf.
(91) 739 30 23. Fax: (91) 201 58 62.
Distribución: ERBE, S. A. C/ Serrano, 240. 28016
Madrid. Teléf. (91) 458 16 58.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

Copyright ZIGURAT SOFTWARE, S. A. 1991. Prohibida la reproducción.



PISO ZERO

El crack del 29 no fue nada comparado con éste. El principal holding de Well Lane, en el centro de la isla de Womanhattan, en la Gran Naranja, la R.B.A. Inc., ha sido invadida por las huestes de los hermanos Cadwaladwr.

PROFESIONALES COMO LA COPA DE UN ABEDUL

Los hermanos Cadwallardwr han reunido un ejército de profesionales con los que han invadido las 15 secciones del holding R.B.A. Su ejército está integrado por 7 tipos de profesionales como la copa de un abedul:

1. El clásico mosca, denominado así por morir como moscas.
2. El duro, al que tienes que pegarle tres tiros para detener su avance implacable.
3. El franco tirador, que se tumba tranquilamente para poder disparar con más comodidad.
4. El saltimbanqui, que va saltando como una cabra y que no es menos loco.
5. El típico saqueador, que aprovecha la confusión para birlarse a las muchachas y hacer con ellas lo que le venga en gana. Es el único de este montón de profesionales, a parte del esqueleto, que no va armado con instrumentos convencionales.
6. El blindado, una especie de tanque con patas al que sólo puedes matar dándole un certero tiro en la cabezota.

7. El esqueleto, una especie de jubilado de ultratumba que pasea distraído como si estuviera demasiado viejo para esos trotes. Ni que decir tiene que las balas, a él, le pasan entre costilla y costilla, aunque tampoco se molesta en disparar. El venerable anciano se limita a pasear, pero no es aconsejable que te cruces con él, dado que si todos los demás profesionales te quitan cierta medida de energía al toparte con ellos, el esqueleto puede absorber todas tus energías en un abrir (sin cerrar) de ojos.

LOS HERMANOS CADWALADWR

Se trata de tres quintillizos (los otros dos sólo vivieron unas horas en su más tierna infancia) que tienen la fea costumbre de arrojar unas bolas mortíferas mientras pasean de aquí para allá, como si estuvieran echando migas a las palomas. Por ende, si los haces enfadar mucho con tus impertinentes disparos, se pueden poner de rodillas, pero no para rogar nada, sino para dar más efectividad a sus lanzamientos, que desde esa posición son, para ti, mortales de necesidad. Aunque no seas cobarde por naturaleza, Max, eso lo sabemos todos, no te queda más remedio que dispararles por la espalda, acertándoles 4 tiros en la cocorota. Ahora, si quieres hacerlo cara a cara, suerte, que la necesitarás. Si tienes un arma de largo alcance, mejor que mejor. Por último, siendo grandes estrategas, los hermanos Cadwaladwr se han situado, cada uno, en las salidas de las secciones 5, 10 y 15.

LOS DONES Y LOS DEBERES DE MAC

Para empezar, Mac, puedes caminar, lo que es todo un lujo. Tienes dos piernas y dos brazos, a pesar de

que la mitad sean artilugios mecánicos. Tendríamos que remontarnos a aquellos tiempos gloriosos de Vietnam, pero sería demasiado largo y no disponemos de tiempo. De modo que entras (hay que tenerlos, Mac, aunque sean artilugios mecánicos, como en tu caso), entras, decíamos, tú solito, con una Calasnikov-nikovnikav, en la primera sección del holding. Allí te cruzas con un policía que hace tranquilamente su ronda y cuyo apoyo es más bien moral que físico. Una vez dentro, y dentro del tiempo límite, tendrás que rescatar a la plantilla de cada sección, integrada por jefes y secretarías.

Cada jefe lleva consigo una maleta en la que hay valiosos documentos (desfalcos, evasión de capitales, etc.). No puedes pasar a la siguiente sección sin haber rescatado, al menos, a uno.

Las secretarías son más prescindibles, pero es todo un placer tener a tu espalda, aterrorizadas, a esas hermosas criaturas (propiedad de los jefes), y más placentero aún el verlas marchar, sanas y salvas, hacia la libertad, proclamándote su héroe y libertador, sobre todo si tenemos en cuenta lo que te pagan por salvar el lindo pellejo de cada una de ellas.

Por lo demás, sin distinción de sexos, por cada 2 miembros (en parejas) de la plantilla que pongas a salvo se te recargará la energía, y si salvas a 4 a la vez, ganarás, además, una vida extra.

Volviendo a tus dones, te puedes tumbar, puedes saltar y subirte a cajas y estanterías, tienes infinidad de ascensores a tu disposición, ah, y está la cajita.

LA CAJITA

Cada misterio tiene su explicación, pero algunas explicaciones tienen su misterio. Esto último acontece

con las cajitas. ¿De dónde vienen? ¿A dónde van? La explicación es muy sencilla: X. En consecuencia, el misterio de esta explicación vendría a ser XX (?). Pero lo que te interesa es que cada cajita contiene una sorpresa. Les pegas un tiro y te ofrecen una recarga de energía, un arma de mayor alcance, la llave de la salida o, inclusive, una vida extra.

EL POLICIA

Volviendo al policía de la entrada, que, excepto en las fases 5, 10 y 15, es la salida, su cometido no es otro que indicar a los jefes y secretarías el camino de la libertad. Lleva a éstos hasta él y él los sacará de este infierno.

EL TIEMPO

A pesar de que las cotizaciones del oro, en Well Lane, están a la baja, el tiempo no deja de ser oro. En cada fase tienes un tiempo que se ajusta, aunque sea injusto, a los cálculos, hechos por un puñado de precisos relojeros Zuisos, de la suma del tiempo invertido en rescatar a cada miembro de la plantilla, añadido al valor absoluto del empleo de ascensores, etc. En suma, corre, porque si el tiempo se consume se acabó el juego, amigo.

¡JO'EOS!

En caso de que, restándote sólo 50 segundos de tiempo, no hayas conseguido salir airoso de la sección que sea, entrará en acción el cuerpo especial de masacres, los JO'EOS, auténticas máquinas de matar, y, a la vez, suicidas. A pesar de venir en tu apoyo, el