

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

EL JUEGO

Frankie te ha enviado mas de 60 tareas en tu viaje desde Villaburrida hasta la Sala del Placer. Tareas que van desde lo trivial, hasta heroicas proezas de destreza e inteligencia. Cuando completes estos desafios, un gráfico de barras te mostrará los incrementos en los varios componentes de tu personalidad y se te otorgarán Puntos de Placer.

Tu meta es la de convertirte en una persona completa, y para conseguirlo, debes llegar a completar las barras del gráfico, es decir, hacer aparecer la palabra BANG, además de conseguir 87.000 Puntos de Placer. Esta combinación te dará el requisito mínimo (un 99 o/o de persona completa) para acceder a la Puerta Especial —la puerta a la Experiencia Final, el corazón de la Sala de Placer.

LOS CONTROLES

Carga: **Cassette.**— Pon la cassette en el reproductor con la parte impresa hacia arriba, y rebobí-
nala. Escribe **REW** y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el reproductor.

JOYSTICK

En la página derecha de la sección CONTROLS verás la posición del joystick para ir a la derecha e izquierda, así como para subir el brazo a la altura de la cintura y hasta el hombro.

Para entrar por una puerta (o similar) debes estar como indica el dibujo inferior de esa página, y luego mover el joystick hacia arriba.

Para "cerrar" la ventana de Inventario, o cualquier ventana en la que usa el "Dedo Cursor", mover este al dibujo QUIT, y pulsar el botón de disparo.

Para recoger objetos, tócalos o ponte encima de ellos, pulsa el botón de disparo y mueve el joystick hacia arriba.

Puedes acceder a la ventana de Inventario pulsando el botón de disparo y moviendo el joystick hacia abajo.

EL JUEGO

Empiezas tu aventura sin personalidad alguna, en un ambiente de aburrimiento de barrio muerto, pero no te dejes engañar, no todo es lo que parece! Hay calles distintas y casas distintas, no te hagas suposiciones. Toca todo, explora, experimenta —tu curiosidad será compensada. Recoge objetos —algunos te ayudarán ahora, otros los necesitarás para sobrevivir y vencer en la Sala del Placer. Recuerda que sólo puedes llevar 8 objetos a la vez, con lo que tendrás que seleccionarlos bien: una vez soltando un objeto ya no se puede coger de nuevo.

TU INVENTARIO

Puedes comprobar tu inventario en cualquier momento, pulsando el botón de disparo, y moviendo el joystick hacia abajo. Para volver al juego usa el dibujo QUIT para cerrar la ventana.

Al ir explorando los aspectos de la vida cotidiana, no te despistes ya que más tarde o más temprano te verás envuelto en él.

MISTERIOSO ASESINATO

Verás un cuerpo. ¿Quién es el asesino? Resuelve el misterio por el proceso de eliminación. Encuentra las 23 pistas que aparecen en las ventanas y vuelve al escenario del crimen, verás una lista de los sospechosos. Usa el Dedo Cursor para indicar el asesino. Ojo!: Si te confundes, deberás volver a empezar el juego. Una ayudita: Un sistema para apuntar las pistas te ayudará en tu investigación.

En la búsqueda de tu personalidad, debes usar lo que has aprendido para completar los Elementos Arcade. Estos elementos están unidos dentro de la Sala por los...

PASILLOS DEL PODER

Este Laberinto te permite moverte dentro de la Sala y está conectado a Villaburrida (aunque puedes descubrir otras rutas). Se puede descifrar observando el color de las tapas de las entradas a las alcantarillas que siguen su recorrido. De dichas entradas salen bolas de fuego. Aniquíalas y tendrás entradas adicionales.

Las entradas aparecerán según se juega. Aprende a usar los Pasillos bien y te ayudarán a conseguir los Elementos que siguen. También en ellos encontraras la puerta al centro de la Sala del Placer... la Pantalla Final.

LA SALA DEL PLACER

Dentro de la Sala hay una variedad de juegos y acertijos que deberas completar para conseguir suficientes puntos para completar tu personalidad. Con la experiencia y suerte, lo conseguirás. Hay entradas principales hasta este mundo desde la calle (una desde cada calle), y hay otras que solo se pueden usar una vez, o sea que... cuidado! Estas entradas, y las que encontraras en los Pasillos del Poder te llevan a los...

ELEMENTOS ARCADE

Mirando en orden las pantallas del folleto en las paginas cuarta y quinta tituladas PLAY, tenemos:

La Sala de Terminales: Debes usar información para completar esta tarea. Presta atención a tu inventario y a los objetos en la pantalla. Ayuda: Si tu inventario no está completo, el ascensor te ayudará a escapar.

El Mar de Agujeros: Entra y sal en el tiempo y el espacio para llegar al suelo debajo de ti. Ayuda: Hay más aquí de lo que parece.

Juego Cibernético: Debes completar un juego por cada simbolo (guia el simbolo hacia la chispa). Ayuda: Lo que llesves puede reducir a la mitad tu dolor, o doblar tu placer.

Ataque a Merseyside: Evita que los bombarderos destruyan Merseyside y sus barcos. Tienes el tiempo limitado para destruir al enemigo (varios disparos sobre cada avión).

Habitación ZTT: Rompe la pared para entrar en la sección de control y luego resuelve el enigma. Usa el poder de ZAP (para ello, usa los mismos movimientos del joystick que para levantar el brazo) para disparar, pero cuidado con las balas. Debes completar el enigma para ganar. Ayuda: puedes traer protección desde las habitaciones del comienzo del juego, muy útil para completar esta tarea. Más ayuda: encuentra la llave que enciende y apaga las piezas.

Cabezas Parlantes: Este diálogo entre Lideres Mundiales puede ser duro. Un contador te dirá cuántas vidas (políticas) te quedan.

Galería de Tiro: Tira a personajes famosos. Ayuda: Recarga antes de disparar (deja que el punto de mira caiga a la parte inferior de la pantalla).

Sala de Guerra: Dispara a los símbolos y obtendrás Puntos de Placer (un juego por cada simbolo). Ayuda: El Poder del Amor pueden ser utiles.

PLAN DE CONTROL

Al conocer mejor la Sala de Placer y su conexión con el mundo normal, empezaras a conocer la organización del juego, y podras ir rapidamente de un elemento a otro a través de los Pasillos del Poder. Recuerda que para desarrollar por completo tu personalidad, deberás terminar totalmente todas las tareas, y sólo entonces podrás buscar esa puerta que lleva al secreto del auto-descubrimiento. A por ello...