

HUMPHREY

Recorte de prensa del día 16 de abril del año 2454:

La más famosa estrella de la pantalla grande dentro del panorama universal, HUMPHREY, acaba de recibir el premio al mejor actor que, anualmente, concede la Academia de Artes Cinematográficas de las Galaxias Unidas, por su magistral interpretación en la última película de su productora, la 25th Century Fox.

Como en alguno de sus anteriores trabajos, Humphrey interpreta en esta película el papel de un tipo duro, aficionado al whisky y a las buenas nenas, dedicado al contrabando interplanetario de bebidas alcohólicas durante la absurda prohibición de principios de siglo.

Los responsables de la productora reconocen estar muy satisfechos con este premio y, sobre todo, con el sorprendente éxito que tienen todos los anteriores largometrajes de este fabuloso actor, dondequiera que se estrenen. Según declaraciones de Alfredo Whitman, director de la productora: «... las películas protagonizadas por Humphrey han batido records de taquilla en todas las galaxias en donde se han proyectado... Humphrey es un ídolo...». Y así es efectivamente, Humphrey es una de las personalidades más admiradas e imitadas de todo el universo. Existen clubs de fans en la mayoría de los sistemas planetarios conocidos, y sus socios se cuentan por miles de millones.

Precisamente, en relación con el aspecto de su fama, corren rumores de que la estrella tiene algunos problemas con sus fans. Para saber si eran ciertos, hablamos de nuevo con Alfredo Whitman: «... hemos de reconocer que, efectivamente, Humphrey está pasando una crisis con la gente que le admira, pero en estos momentos no podemos comentar nada más. Esperamos que termine pronto...». Después de esto, decidimos ir a hablar con el propio Humphrey quien confesó: «... No aguanto ni un solo día más, el increíble acoso al que me someten mis fans me tie-

ne al borde de un ataque de nervios. Es insoportable, no tengo vida privada, no puedo salir a la calle sin que me atropellen cientos y cientos de personas en busca de autógrafos. La puerta de mi casa registra las mayores concentraciones de seres vivos de todo el universo. Tengo que encontrar una solución...». En el momento de hacer estas declaraciones se apreciaba claramente en el semblante de Humphrey el infierno que está pasando.

A última hora, casi a punto de cerrar esta edición, hemos recibido en nuestra redacción una nota que dice que Humphrey ha abandonado su lujosa mansión de la colonia residencial Beverly Planets, para irse a vivir a un nuevo palacio que ha adquirido en un lugar solitario y desconocido del espacio, con el fin de aislarse una temporada.

LOS HECHOS

Pocos días después de la publicación de este artículo, la nueva mansión de Humphrey fue descubierta por sus seguidores debido a la indiscreta revelación del lugar en que se encuentra, realizada por uno de los constructores a un semanario sensacionalista. Los fans empezaron a aparecer por las inmediaciones de la casa en grandes cantidades y, en un descuido de los encargados de seguridad, algunos de ellos consiguieron penetrar en el interior.

Para colmo de males, Humphrey, al llegar a su casa, descubrió que el decorador había hecho una auténtica chapuza al combinar los colores de las distintas habitaciones. Viendo en peligro su estabilidad emocional Humphrey decidió que no tenía otro remedio que volver a pintar todos los suelos. Así que cogió su atomizador de pintura y se puso manos a la obra. Con lo que no contaba era con la multitud de fans infiltrados que iban a molestarle intentando conseguir un simple recuerdo de su más admirado ídolo. Realmente las cosas estaban muy mal para el pobre Humphrey que se veía cada vez más cerca del abismo de la locura.

En el juego, tú tomas el papel de Humphrey y tienes que conseguir pintar toda la casa con los nuevos colores, habitación por habitación, para conseguir al menos una cierta tranquilidad en tu hogar.

Para conseguir tu objetivo dispones inicialmente de cinco oportunidades/vidas, que pueden ser incrementadas a lo largo del juego. Debes tener cuidado, pues no será una tarea fácil debido a la inmensa cantidad de habitaciones que tiene tu palacio. Además debes recordar que algunos de tus seguidores, seres mutantes de todas las razas con las formas más inverosímiles, consiguieron penetrar en el interior y en estos momentos están buscándote por todas partes. En tu estado actual, cualquier contacto con uno de ellos podría provocarte una crisis nerviosa irre recuperable, lo que sería fatal para ti.

Por otro lado, cuando te mudaste al palacio, lo hiciste muy deprisa para librarte de tu pesadilla, y cuando llegaste todavía estaba sin acabar, de ahí que haya numerosos agujeros en el suelo, por lo que puedes caer, casi como numerosas baldosas electrificadas, ya que el sistema eléctrico no funciona muy bien todavía.

Además, en el lugar donde está construido tu palacio, habita una variedad gigante de mosca cuya picadura es mortal. Ten cuidado con ellas.

No obstante, no todo son peligros para ti. En tu palacio existe un importante sistema de seguridad conectado a un ordenador central mediante interruptores con distintas funciones, distribuidos por todas las habitaciones, que te permitirán mantener a raya a tus perseguidores.

El sistema consta de las siguientes funciones:

- Interruptores STOP: dejan parados a los intrusos durante un rato.
- Interruptores BOM: producen una pequeña explosión en un pequeño radio alrededor suyo que elimina a los seres vivos a los que alcance la onda expansiva. Esto último también te afecta a ti.
- Botiquines: contienen tranquilizantes que te permi-

ten mantener contactos con tus fans sin que te afecten durante un corto espacio de tiempo.

- Vaso y botella de whisky: en el orden correcto te permiten echar un traguito, lo que te dará fuerzas para enfrentarte a tus perseguidores cara a cara y librarte de ellos. La duración es limitada.
- Interruptores TELE TRANS: te permiten teletransportarte a otras partes de las habitaciones para huir.
- Oportunidades/vidas extras.
- Baldosas móviles: te permitirán pasar grandes zonas de agujeros. Para ponerlas en funcionamiento basta subirse encima de ellas en la dirección en la que quieras ir.
- Cintas transportadoras.
- Interruptores OFF: desconectan el sistema eléctrico durante un rato.

Por último, para evitar contactos inminentes con tus perseguidores debes saber que puedes saltarlos por encima, igual que puedes hacer para pasar a zonas separadas por agujeros. Pero recuerda que las moscas van volando por encima tuyo. Si al saltar entras en contacto con una de ellas, te inyectará un veneno de efecto mortal.

CONTROLES

	Spectrum	Amstrad y MSX
Arriba	Q	Q
Abajo	A	A
Derecha	P	P
Izquierda	O	O
Salto	M	Space
Pausa	1	Esc
Reiniciar	Shift + 1	Shift + Esc

El programa funciona con Joystick y las teclas de control son redefinibles.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: Teclea LOAD "" + ENTER.

MSX: Teclea RUN " CAS:" + ENTER.

Amstrad: Pulsa CTRL y ENTER al mismo tiempo.

AUTORES

Programa realizado por Jorge Granados, miembro del grupo de programación «Made in Spain».

Diseño de carátula: Jorge Granados.

Zigurat Software: Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE Software, S. A. Tel. (91) 314 18 04.

© ZIGURAT 1988. PROHIBIDA LA REPRODUCCION



GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa en un sobre y recibirás gratuitamente otra en buen estado.