

ADIÓS A LA CASTA

EPISODE 1

HISTORIA

El 20N está cerca y las elecciones en Españistán a la vuelta de la esquina. El país necesita un cambio urgente de liderazgo. Los recortes sociales, la corrupción, los medios de comunicación subordinados a unos pocos, la policía comprada y politizada por los de siempre... Sólo existe una persona capaz de devolverle la ilusión al pueblo. Un pueblo oprimido, sin ilusión, idiotizado por el fútbol, los toros y los programas del corazón. ¿Y quién es esa persona? ¿Cuál es su nombre? Su nombre es...

¡Pablender!

Pero no lo tendrá fácil. El resto de grupos políticos intentan confundir a la población repartiendo por toda la ciudad (y sus alrededores) papeletas para robar hasta el último voto útil. Esos votos están franqueados por decenas de clones de los principales líderes de los partidos de la oposición, directores de la prensa sensacionalista y de policías corruptos.

TU MISIÓN

Tu misión consiste en guiar a Pablender por la capital de Españistán e ir recogiendo la mayor cantidad de votos posibles de todos los partidos de la oposición, limpiando así la ciudad de mentiras y evitando que la población caiga en un error que los someterá de por vida. Recoge también los votos indecisos, pues al final del juego serán estos votos los que te faciliten la tarea de terminar con la

máquina generadora de clones, custodiada por Rodrigo Rata y sus secuaces genéticamente modificados.

Para llevar a cabo tu misión, dispondrás de botellas de champú anticasta repartidas por el escenario que te ayudarán a recuperar tus niveles de energía.

También dispondrás de tus "círculos amorosos" como arma arrojada y aniquiladora (comunmente llamada "castizida").

¡Hay que acabar con la casta! ¡Sea como sea!

Y recuerda: hay accesos ocultos a zonas del mapeado que tendrás que buscar. Pero lo mejor de todo es que hay una parte oculta del mapeado que tendrás que desbloquear antes de poder acceder a ella. Si lo consigues, te resultará mucho más sencillo acabar con Rodrigo Rata. Esta zona no es obligatorio recorrerla, pero te facilitará enormemente las cosas de cara al final de la aventura si lo haces.

ENEMIGOS

Como ya te hemos comentado, los enemigos son clones de los principales líderes políticos de la oposición, así como policías antidisturbios y directores de periódicos afines a la casta. También encontrarás algún animalillo modificado genéticamente para atacar a Pablender.

Durante la aventura te encontrarás con:

- **Rajoyo:** Es fácil de distinguir. Lleva gafas, barba y te escupe salivazos "radiactivoshhhh".

- **Hespe:** También es reconocible a simple vista. Puede aparecer en cualquier parte, aparcada en doble fila o tirando motos de policías. Pero en esta ocasión ha salido de caza y va a por ti. ¿Su arma? Su sonrisa y los huesos de su chucho pulgoso.

- **Picapedro:** Intentará engatusarte con su dulce sonrisa, su aspecto juvenil y sus bonitas palabras... Te lanzará unas preciosas rosas. ¡No las toques! Son venenosas y harán que disminuya tu energía.

- **El Poli Cabrón:** Son antidisturbios y no son unos policías cualquiera. Están corruptos, van equipados con defensas personales muy eficaces y disponen de arma de fuego. No sólo te dispararán sin dudarlo, además, ¡no mueren si los atacas! Únicamente los paralizarás durante un par de segundos.

- **Marhuender:** Director del periódico "La SinRazón". No ataca, pero anda por toda la ciudad en busca de noticias falsas para perjudicar tu reputación. ¡Acaba con él!

- **Indawer:** Otro director más, en este caso del periódico sensacionalista "OKiSemanario". Actúa exactamente igual que Marhuender. Tiene el pelo blanco y peinado de los 80. ¡Acaba con él!

- **BioGaviota:** Gaviota genéticamente modificada para sobrevolarte y escupirte.

- **BioMurciélago:** Como la BioGaviota, pero más tético.

- **BioRata:** Como los dos anteriores, pero va por el suelo y no escupe nada.

- **Gotas Radioactivas:** Están en las alcantarillas y caen sobre ti para quemarte hasta las entrañas. Fueron creadas a partir de la saliva de Rajoyo.

- **Aguas Fecales:** Los desechos de nuestra sociedad, que también residen en las alcantarillas. No caigas sobre ellas o estarás muerto.

- **Enemigos Fantasía:** Los irás descubriendo a medida que vayas recorriendo las zonas ocultas de la aventura.

Y recuerda: **EL CONTACTO CON LOS ENEMIGOS Y LAS CAÍDAS DESDE GRANDES ALTURAS TAMBIÉN DISMINUIRÁN TU ENERGÍA. ¡TEN CUIDADO!**

CONTROLES

Los controles NO SON REDEFINIBLES. Sin embargo, dispones de una gran variedad de combinaciones para manejar a Pablender:

Subir: [Tecla Q] [Cursor arriba] [Joystick arriba]

Bajar: [Tecla A] [Cursor abajo] [Joystick abajo]

Izquierda: [Tecla O] [Cursor izquierda] [Joystick izquierda]

Derecha: [Tecla P] [Cursor derecha] [Joystick derecha]

Disparo: [Tecla Espacio] [Joystick disparo 1]

Salto: [Tecla Q] [Cursor arriba] [Joystick arriba]
[Joystick disparo 2]

Acabar partida: [Tecla ESCape]

REQUISITOS

Este juego NO ES MULTICARGA y requiere 128K de RAM para funcionar. Si intentas cargar el juego con sólo 64K, el programa de carga te lo advertirá simpáticamente. Así no perderás el tiempo viendo como NO carga el juego.

Que el juego necesite 128K no quiere decir que sea incompatible con el Amstrad CPC464 o el Amstrad CPC664. Quiere decir que en ambos casos, con una ampliación de RAM (como la DKTronics) de mínimo 64K adicionales, el juego funcionará sin problemas.

El juego no emplea ningún tipo de banqueo de RAM "exótico", por lo que es perfectamente compatible con cualquier CPC y cualquier ampliación de RAM estándar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CINTA

CPC464: Aprieta CTRL+INTRO o tecllea RUN" [INTRO]
CPC664 y CPC6128: Tecllea [TAPE [INTRO] y después aprieta CTRL+INTRO o tecllea RUN" [INTRO]

DISCO

CPC464: Tecllea RUN"DISC" [INTRO]
CPC664 y CPC6128: Tecllea [DIR o CAT seguido de [INTRO] y aparecerán en pantalla instrucciones precisas sobre cómo cargar el juego.

AGRADECIMIENTOS

Desde 4Mhz queremos agradecer su inestimable ayuda a:

RetroWorks: Por prestarnos sus plantillas e ideas para poder crear las nuevas cajas y generar el nuevo formato físico.

Metr81: Por sus labores de testeo.

Rhino: Por sus conocimientos sobre el CRTC y todos sus aportes al motor gráfico.

SYX: Por su ayuda con el CRTC y el código para la impresión de sprites.

Juliaroses: Por la difusión en las RRSS.

HEMOS PARTICIPADO

JGNAVARRO (Javier García Navarro): Todo lo relativo a la programación del juego, tanto lo bueno como lo malo, es y siempre será culpa suya. Culpable también del montaje de las ediciones físicas y capitalista del grupo.

DADMAN (David Donaire Sánchez): Historyboard, diseño de niveles, gráficos, fanfarria musical final, programador de los cargadores de cinta y disco, testeo, redactor y creador de este manual y crítico profesional. Casi siempre tiene a Javier en su punto de mira. Es un "toca coj..." de cuidado.

MCKLAIN (Juan Diego Triviño Navarro): El artistazo del grupo. El diseño gráfico de la portada, músicas, FX, testeo, mantenimiento de la Web e ideas y locuras varias, son cosa suya.

VA POR TI

Y ya de paso, los integrantes de 4Mhz queremos darte las gracias por jugar a nuestro juego y si encima has tenido el valor de malgastar tu dinero con nosotros, pues aún con más motivos: ¡MUCHÍSIMAS GRACIAS!

4Mhz
www.4mhz.es

Tienda
www.4mhz.es/tienda/

Contacto
www.4mhz.es/contacto/

©2015/2016 - 4Mhz - Reservados todos los derechos