

VENETA



SOFTWARE

SYSTEM 3

VENDETTA

LA HISTORIA DE VENDETTA

La lluvia hacía sonar su usual canto de invierno en la ventana cuarteada y llena de suciedad, y parecía que martilleaba incesantemente al compás de las parpadeantes luces de neón que adornaban los oscuros cielos de la vecindad. Una figura estaba sentada sola, cobijada a ese patético cuchitril que él llamaba su hogar pasando una mano llena de cicatrices y nicotina por la barba de cuatro días que se agarraba a su mandíbula de piedra. Era en momentos como este cuando recordaba y se hundía más profundamente en los confortables brazos de una botella de whisky. Los recuerdos surgían de nuevo rápidamente, con tanta furia como las gotas de lluvia que caían, y sus ojos se nublaban confundidos por una combinación de preguntas sin respuesta y el inevitable alcohol.

Este hombre, que una vez fue héroe de guerra, dejó huella en el mapa. Era el mejor y lo sabía. Si había que hacer algo, él lo hizo. Era su lealtad y su carrera militar sin precedentes lo que impresionaba a su alrededor.

Se encontró a sí mismo como un modelo a imitar por los jóvenes reclutas, que todavía no tenían ni barba. Jóvenes que idealizaron cada una de sus maniobras, cada una de sus ideas y sus, algunas veces, cuestionables soluciones. Fue su sabiduría en el combate lo que causó la caída de aquel grupo terrorista sediento de sangre. El intento de una cruzada para hacerse con el poder del último sindicato que casi triunfó en Saigón antes de que la armada jugara su baza y naciera un héroe. El grupo terrorista fue dispersado, creyó ser inmovilizado y obviamente intentó vengarse. No había nadie más eficiente por encima de él, pero su estilo preocupaba a los de arriba. Ningún simple soldado de combate podía haber tenido un reconocimiento público más grande que los líderes burocráticos. Tenía que irse, tenía que aprender cómo ser un ciudadano de nuevo.

Una bolsa medio rota con sus únicas posesiones en el mundo y una palmada en el hombro, parecía poco consuelo para lo que este hombre había hecho. La injusticia, el dolor innecesario y el miedo de tener que vivir una existencia aparentemente fútil, le partió en dos. La comprensión del tratamiento que había recibido llegaron a las fibras de su corazón y cuestionaron su lealtad hacia un gobierno para el que él una vez había peleado con tanto orgullo.

La policía parecía que estaba encima de él en todo momento, molestándole en cada oportunidad por cualquier motivo sin importancia, intentando hacer que se rindiera, intentando convertirlo en el enemigo público número uno. Habían tenido lugar varias diferencias personales entre él y un general allá en

Saigón. Un general cobarde, celoso de su imagen de héroe y su consideración entre las tropas. Ahora era el momento de vengarse. Había conseguido muchas promociones entre las fuerzas de la policía y ahora estaba al mando.

"Haced de su vida un infierno" eran las órdenes distribuidas a través del sistema y la policía se preocupó de hacer precisamente eso. No se permitía a la sociedad que lo aceptara de nuevo en sus brazos.

Se preguntó a sí mismo una y otra vez intentando encontrar una respuesta, intentando encontrar un camino de regreso, intentando encontrar los días en los que ese mismo cristal quebrado en el marco de la ventana era como un gran muro de separación entre él y la existencia que él se merecía con todo derecho. Forzado a vivir su vida como un recluso, hizo confortable lo que quedaba de una familia que una vez estuvo unida, su hermano y su adorable sobrina. Su hermano, un profesor altamente considerado que trabajaba para el Ministerio de Defensa, le ayudó en su dilema e intentó proporcionarle una nueva base sobre la que construir su vida. El, por sí mismo, era un pilar importante en el gobierno, ya que era el único hombre que había podido crear una inestimable fórmula para la obtención del último mecanismo militar de defensa, que en manos equivocadas podía haber sido usado para destruir en una escala colosal. De qué forma tan diferente veía el gobierno a dos hermanos que estaban por encima de cualquiera en sus respectivos campos.

El "Alto Riesgo" caracterizaba el trabajo del profesor y parecía que él no era realmente consciente a su

obvio peligro personal. Por ello no sorprendió a nadie el que el profesor y su hija desaparecieran. Había señales de violencia. Los jirones de ropa que había en su estudio junto con algunos casquillos de bala y sangre dejaron unas siniestras pistas en la habitación que apuntaban obviamente hacia actividades terroristas.

La confusión continuaba, el deseo ardiente de ser aceptado una vez más dejó en segundo lugar la preocupación que atormentaba su mente. Su hermano, su sobrina, su única fuente de amor, estaban ahora en serio peligro.

Parecía evidente que sus mortales adversarios de los días de Saigón les habían secuestrado. Estaban planeando acciones de nuevo y por ello querían conseguir la fórmula secreta del profesor.

Repasó una y otra vez las demandas de las cartas de los terroristas y apretó los puños mientras leía que los dos secuestrados iban a ser ejecutados si la fórmula no se entregaba en el plazo exigido.

Para él y para el público era obvio que la policía pensaba que él estaba conectado de alguna manera. Esa fue la oportunidad del viejo general para terminar con él para siempre. Su última venganza.

La frecuencia de las gotas que martilleaban contra la ventana se incrementaron con su pulso. Sus pensamientos se sucedían vertiginosamente en su mente mientras fijaba su vista en la ventana. Poco a poco se iban dibujando las conclusiones sobre lo que tenía y debía de hacer. Su trabajo en Saigón parecía ahora incompleto, había cabos sueltos en su última misión que debían ser atados y ahora parecía obvio

que él tenía que limpiar su propio nombre de los hechos que le convertían en el sospechoso número uno. Quizá ahora sería finalmente aceptado por un público que reclamaba un nuevo héroe. Sabía que tenía las credenciales adecuadas, las mejores. Sabía que tenía que salvar a la única familia que tenía y que amaba. Era tiempo de ajustar cuentas, era su misión.

Esto se había convertido en algo personal... ahora era una VENDETTA.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala tu sistema de ordenador como se indica en tu manual del usuario. Asegúrate de que todos los periféricos no esenciales como cartuchos, impresora, etc., están DESCONECTADOS. Si no lo haces así, puedes tener DIFICULTADES.

1. Si estás usando tu Commodore 64/128 con la versión en cassette de VENDETTA...

Conecta tu cassette y enciende tu ordenador y monitor/TV. Los propietarios del C128 deben ahora de seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, luego Y, y de nuevo RETURN.

Mete la cinta de VENDETTA en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

Mantén apretadas las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Luego pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará entonces.

2. Si estás usando tu Commodore 64/128 con la versión en disco de VENDETTA...

Conecta tu unidad de disco a tu ordenador y enciende la unidad de disco, ordenador y monitor/TV. Los propietarios del C128 deben ahora de seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, luego Y, y de nuevo RETURN.

Mete el disco de VENDETTA en la unidad de disco con la parte etiquetada hacia arriba. Ahora teclea LOAD"**,8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará ahora.

3. Si estás usando tu Amstrad CPC 464 ó 6128 con la versión en cassette de VENDETTA...

Enciende tu monitor/TV y tu ordenador.

Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada debes de conectar un cassette compatible a tu ordenador ahora. Luego teclea el símbolo "|", pulsando las teclas SHIFT y @ al mismo tiempo.

Mete la cinta de VENDETTA en el cassette. Asegúrate de que la parte etiquetada de la cinta esté mirando hacia arriba y que la cinta está completamente rebobinada.

Pulsa la tecla CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo, y luego pulsa el botón PLAY en el cassette. El juego se cargará ahora.

4. Si estás usando tu Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en disco de VENDETTA...

Si tu ordenador tiene un cassette incorporado, primero APAGA tu ordenador y luego conecta una unidad de disco compatible a tu ordenador. Ahora ENCIENDE la unidad de disco. Luego teclea "|"disc y pulsa RETURN. Ahora tu ordenador estará listo para cargar los datos desde el disco. Para obtener el

símbolo "|", pulsa las teclas SHIFT y @ al mismo tiempo.

Mete el disco de VENDETTA en tu unidad de disco con la parte etiquetada hacia arriba. Teclea RUN"DISC y luego pulsa ENTER.

5. Si estás usando tu ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum +2 con la versión en cassette de VENDETTA...

Conecta tu cassette a tu Spectrum como se indica en el Manual del Usuario.

Si estás usando un joystick entonces conecta la interfase necesaria AHORA.

Enciende tu monitor/TV, cassette y ordenador. Si tu Spectrum ahora muestra una pantalla de menú, puedes seleccionarla con 48K ó 128K.

Mete la cinta de VENDETTA en el cassette con el lado del cassette marcado con la "cara uno" mirando hacia arriba. Asegúrate de que el cassette está completamente rebobinado.

Teclea LOAD"" y luego pulsa la tecla ENTER. Ahora pulsa el botón PLAY en tu cassette. El juego se cargará ahora.

6. Si estás usando tu Atari ST, Amiga o Spectrum +3 con la versión en disco de VENDETTA...

Conecta tu unidad de disco a tu ordenador. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada no tendrás que hacer esto.

Mete el disco de VENDETTA en la unidad de disco, con la parte etiquetada hacia arriba. Enciende tu monitor/TV y tu unidad de disco.

Para los propietarios del Amiga y ST el juego se

cargará ahora automáticamente. Los usuarios del Spectrum +3 deben de pulsar ahora RETURN y el juego se cargará automáticamente.

INTRUCCIONES MULTICARGA

VENDETTA es un juego de multicarga. Cada nivel se cargará a medida que completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo debes de mantener tu cinta de VENDETTA en el cassette, o tu disco de VENDETTA en la unidad de disco en todo momento durante la sesión de juego. En la pantalla aparecerán indicaciones cuando acabe un nivel, para decirte qué es lo tienes que hacer a continuación.

Cuando estés cargando versiones en cassette del juego se te indicará que le des la vuelta a la cinta, la rebobines completamente y cargues el siguiente nivel.

CONTROLES DEL TECLADO

PARA LOS PROPIETARIOS DEL C64, AMIGA
Y ATARI ST

(a) Selección de la misión:

Barra espaciadora: Selecciona el arma (empieza el juego con puños y cuchillo).

F1: Activa el rollo de película de la cámara (se usa junto con el joystick para desarrollarla a través de los objetos que se sostiene).

F1: Desactiva el rollo de película de la cámara (esto es, te devuelve al juego).

P: Pone el juego en pausa.

(b) Sección de conducción:

F1: Misiles tierra-aire.

F3: Ametralladora.

F5: Propulsión (turbo) de óxido nítrico. Pulsa de nuevo para desactivarlo.

P: Pone el juego en pausa.

Nota: Las armas, etc., sólo se pueden usar si has encontrado la tarjeta que activa el arma.

PARA LOS PROPIETARIOS DEL SPECTRUM Y EL AMSTRAD

(a) Sección de la misión:

Q: Arriba/acelerar el coche.

A: Abajo/acelerar el coche/frenar el coche.

O: Izquierda.

P: Derecha.

N: Disparar arma.

Recoger (hay que hacerlo funcionar junto con la opción de dirección, por ejemplo, conectado si el personaje está mirando a la izquierda).

Puñetazo.

ENTER: Seleccionar el objeto que se sostiene (junto con el botón de fuego).

Barra espaciadora: Desactiva el área del nivel y selecciona el arma.

H: Pausa.

Si estas teclas no son adecuadas para algún jugador hay una opción para definir las teclas al principio del juego.

(b) Sección de conducción:

ENTER + N: Intercambia entre misiles y ametralladora.

N + Q: Propulsión (turbo) de óxido nítrico.

H: Pone el juego en pausa.

Nota: Las armas, etc., sólo se pueden usar si has encontrado la tarjeta que activa el arma.

MOVIMIENTOS BASICOS

El héroe mira automáticamente a la dirección en la que tú empujas el joystick.

Los propietarios del Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari usan los mismos movimientos del joystick.

Para caminar hacia delante: Empuja el joystick en la dirección en la que te quieres mover. Por ejemplo, para moverte a la izquierda empuja a la izquierda, etc.

Movimientos de lucha/movimientos especiales (joystick)

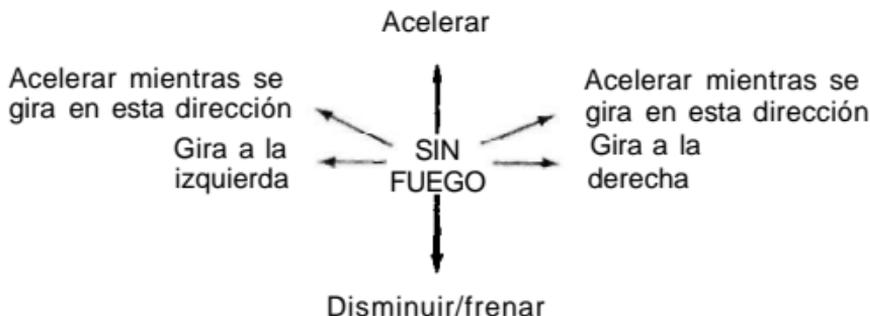
Para los propietarios del Amiga y el Atari ST:



Nota: Activas el arma que sostienes pulsando el botón de fuego. Esto incluye el lanzamiento de granadas.

Movimientos del joystick para la conducción

Para los propietarios del C64, Amiga y Atari ST:



Nota: Usa el botón de fuego para activar las armas (sólo si has encontrado la tarjeta para activar el arma).

Nota: Cuando te pare la policía, los movimientos arriba y abajo desarrollan lo que sostienes. Pulsa fuego para seleccionar.

Movimientos de lucha/movimientos especiales (joystick)

Para los propietarios del Spectrum y el Amstrad:

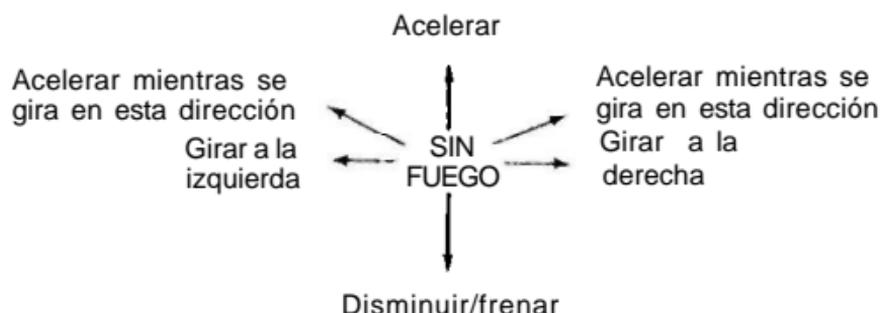
Lucha: Pulsa el botón de fuego en la dirección que estás mirando para activar el puñetazo o el arma que lleves.

Recoger: La opción de dirección funciona junto con el botón de fuego del joystick (por ejemplo, empuja el

joystick a la derecha y fuego al mismo tiempo para recoger lo que está a la derecha).

Movimientos del joystick para la conducción

Para los propietarios del Spectrum y del Amstrad:



Nota: Dirígete atrás para ver los controles del teclado para las armas del coche.

Nota: El sistema de armas sólo se activa si has encontrado la tarjeta del arma.

CONSEJOS GENERALES

Los primeros aspectos del juego que debes DOMINAR son los controles del JOYSTICK. Se requiere una alta interacción en el juego debido a la COMPLEJIDAD DE LOS MOVIMIENTOS que el personaje principal tiene que realizar. Si tienes un control considerable del juego aumentarás CONSIDERABLEMENTE las posibilidades del juego.

Debido a los elementos de la aventura, nuestra segunda sugerencia es que debes de acostumbrarte a GRABAR lo que pasa en cada pantalla. Esto te permite obtener PUNTUACIONES MAS ALTAS en juegos repetidos.

El último punto es: NUNCA des nada POR HECHO, algunas cosas no son como parecen. Sé curioso, investiga, etc., y examina todo.

CONSEJOS DEL JUEGO

Lo siguiente son algunas ideas acerca de algunos objetos y peligros con los que tendrás que vértelas en tus viajes, y no están necesariamente en el orden en que te los encontrarás.

Con el espíritu de todas las buenas aventuras...

NO TE HEMOS CONTADO TODA LA HISTORIA...

Ten presente que el juego es contra reloj. Tienes una hora para completar el juego, resolver los rompecabezas y finalmente vencer al grupo terrorista de una vez por todas, antes de que las ejecuciones empiecen.

A medida que te metes en el juego, fíjate en las cruces parpadeantes (sólo en las versiones de C64, Amiga y Atari ST), ya que te ayudarán en tu misión. Dale patadas o puñetazos a las puertas para entrar en las habitaciones que esconden diferentes armas, munición y chalecos antibalas que te ayudarán en el combate contra los malignos terroristas cuyos pantalones son de diferentes colores para mostrarte lo fuertes que son (sólo en el C64, Amiga y Atari ST).

Una palanca te ayuda a entrar en los sitios cerrados

(sólo en las versiones de Spectrum y Amstrad) y el resto de las herramientas pueden ser vitales más adelante en el juego.

Empiezas el juego armado sólo con tus puños y con un cuchillo, pero tu aguda mente te ayudará a explorar todo lo que hay en las grabaciones de vídeo, computadores (que pueden necesitar la ayuda de disquetes y cuadernos de bitácora) y áreas "internas" en el juego que te muestran dónde están los rehenes, donde se han movido y consecuentemente donde han dejado EVIDENCIAS VITALES (collares, zapatos, etc.). Tu Ferrari F40 es tu único aliado, pero necesita los EXTRAS adecuados para hacer que funcione y convertirlo en mortal.

No te olvides de que la policía piensa que tú estás metido en el crimen, de manera que estáte preparado para huir. Asegúrate de que recoges suficientes evidencias en el caso de que seas detenido e interrogado por la ley.

Buena suerte... ¡Vas a necesitarla!

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestra gama de productos, y hemos desarrollado altos estándares de control de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes algunas dificultades mientras estás cargando, es más probable que se deba a otro fallo que al producto en sí mismo. Por ello te sugerimos que apagues tu ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando

que estás utilizando el juego adecuado de instrucciones para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual del Usuario que acompaña a tu ordenador, o consulta a tu vendedor de software para que te aconseje.

EN EL CASO DE QUE LAS DIFICULTADES CONTINUEN Y HAYAS COMPROBADO TODO TU HARDWARE PARA DETECTAR POSIBLES FALLOS, TE SUGERIMOS QUE DEVUELVAS EL JUEGO AL LUGAR DONDE LO COMPRASTE.