



Créditos

Caracterización y diseño del juego por Duke y Mario.
Producido por DC, Ward.
©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Conversión Habi Soft (2022)
Carátula y manual PCWWiki

AMSTRAD
PCW

MOVIE

AMSTRAD
PCW

Carga: Introducir el disco en la unidad y este arrancará automáticamente.

MOVIE

El código del programa, la representación gráfica y las ilustraciones son propiedad intelectual de Imagine Software Limited y no pueden reproducirse, almacenarse, alquilarse ni transmitirse de ninguna forma sin el permiso por escrito de Imagine Software Limited.

Todos los derechos reservados en todo el mundo.

Este programa se ejecuta en el Amstrad PCW y se opera mediante joystick o teclado.

EL JUEGO

Tienes que ser un superdetective, encontrar la grabación oculta y volver con el mensaje. Tendrás que ser listo y rápido. Hay “titis”, balas y alcohol en esta película. La acción se desarrolla en Nueva York en los años 30. El detective privado Jack Marlow tiene una peligrosa misión: penetrar en las oficinas del gángster Bugs Malloy, localizar una cinta grabada y volver a su despacho para escuchar la cinta. Tú eres Jack Marlow.

Es imposible encontrar la oficina del gángster sin ayuda, y cuanto más te acerques, más te intentarán impedir el paso.

En este mundo hostil necesitarás una amiga que te guíe será Tanya. Cuando la encuentres, tus problemas pueden haber terminado -salvo que te encuentres con su malvada hermana Vanya, que trabaja para Bugs. Ella te llevará por caminos equivocados hasta que te maten. (Las dos hermanas son idénticas; tendrás que fiarte de tu instinto para saber cuál es la que tienes delante.)

En tu camino encontrarás varios objetos: pistolas, bombas, botellas, etc. Deberás usar estos objetos con cuidado si quieres tener éxito. Es posible hablar con los demás personajes en el juego y hacerles preguntas para obtener valiosas informaciones. Esto se consigue por medio de “bocadillos”: escribes tus preguntas con el teclado. Cuando llegues a las puertas que estén protegidas, necesitarás una contraseña para seguir adelante. Aquí será Tanya muy útil, ya que ella sabe la contraseña. Sin ella no podrás llegar a la oficina de Bugs y encontrar la caja fuerte donde se alla escondida la cinta grabada.

¡BUENA SUERTE!

CONTROLES

Puedes usar el teclado o joystick. El teclado no es redefinible. Una vez cargado el programa, pulsa la tecla O para ver las opciones. Para seleccionar la opción elegida, pulsa Enter. Si no te gusta la opción en pantalla, pulsa C para pasar a la opción siguiente, y así hasta que hayas terminado de elegir todas las opciones. **La opción IQ:** esta opción te permite decidir si tu personaje se mueve automáticamente alrededor de objetos inamovibles (IQ “ON”), o si quieres tener un control absoluto de tu personaje (IQ “OFF”). **Opción direccional/Rotacional:** esto te permite seleccionar el modo en que funcionan los mandos. Puede ser Direccional, donde tu movimiento Izquierda, Derecha, Arriba y Abajo se refiere al movimiento de tu personaje en la pantalla. Si es Rotacional, Arriba y Abajo moverán a tu personaje hacia adelante y atrás, y Derecha Izquierda le girarán en una dirección u otra.

Pulsa RETURN para comenzar el juego.

TECLADO

IZQUIERDA	—	O
DERECHA	—	P
ARRIBA	—	Q
ABAJO	—	A
DISPARO	—	ESPACIO

También se puede elegir:

IZQUIERDA	—	←
DERECHA	—	→
ARRIBA	—	↑
ABAJO	—	↓
DISPARO	—	 2

JOYSTICK KEMPSTON Y DK'TRONICS

ABAJO/ATRÁS

IZQUIERDA ← → DERECHA

ARRIBA/ADELANTE

PANTALLA Y PUNTUACIÓN

La pantalla te indicará al final de la partida cuántas habitaciones has completado como porcentaje de total, y una puntuación global según las tareas que hayas terminado.

En la parte inferior de la pantalla hay una serie de dibujos que te permite cambiar de modalidad y elegir la acción que quieras llevar a cabo. Encima del dibujo “Inventario” verás los objetos que llevas encima.

									
INVENTARIO	SOLTAR	COGER	DISPARAR	ANDAR	HABLAR	GOLPEAR	TIRAR	PAUSA	ANULAR

Para mover el cursor rectangular, pulsa el botón de disparo, mueve el cursor hasta donde quieras y vuelve a pulsar el botón disparo.

Para pausar el juego, lleva el cursor hasta H y pulsa el botón disparo.

Para volver a jugar, vuelve a pulsar el botón. Para anular la partida, ponte encima de A y pulsa el botón dos veces.

Para usar un artículo que tienes encima, vote al dibujo del Inventario y mueve la flecha hasta el artículo que desees.

SUGERENCIAS

- Hazte un mapa del juego; te será útil para volver atrás o si te encuentras una chica que no es.
- Si la chica te pide algo (“Dame un whisky” “Get me a whisky”), dáselo o no te ayudará más. Hazlo buscando la botella y depositándola en la habitación en la cual se encuentra la chica.
- No dejes que le haga daño a la chica: debes protegerla a toda costa, ya que es la clave del éxito.
- Deberás encontrar la manera de superar las dificultades del juego.

Por ejemplo, puedes llegar a una bolsa que está encima de un armario empujándola con algún otro objeto que llevas encima.

Si todo resulta inútil, prueba el soborno: en esta película vale casi todo.