

HAMMERHEAD

TOP SECRET

Este juego está supeditado al empleo de la cabeza en su sentido más amplio, dentro de las limitaciones que implica cualquier sentido. Por ejemplo, no tendría sentido cercenarse la cabeza para jugar con ella a los bolos. De modo que, dentro de una cierta lógica, en este juego se puede y, de hecho, se debe usar la cabeza.

Por encima de todo debe usarse, como utensilio de defensa, como un martillo. Es imperioso abrirse paso a cabezazo limpio. Para ello nada mejor que un casco acolchado del que dispones, digámoslo así, por mandato supremo. Todo esto del martillo y el casco podría causar la impresión de que vas a ser obrero de la construcción. Nada más lejos de eso.

Eres una máquina de destrucción, tío.

Tu currículum, historial o ficha técnica aclara lo siguiente:

Top secret.

Tu misión: otro tanto.

Tu nombre: el mismo (Top para los amigos).

Estando en posesión de esta amplia gama de datos personales (también podemos informarte de que Top estuvo destinado en un lugar de La Mancha de cuyo nombre no llegamos a acordarnos) podrás suponer que el asunto es peliagudo.

PELIAGUDEZ DEL ASUNTO

La peliaguez del asunto reside, de forma incisiva, en que Top no es inmortal por naturaleza, sino, sólo, por destreza, por la destreza que tú pongas en el manejo de sus facultades. El cabezazo es la clave. Pero no el cabezazo por doquier o sin ton ni son, sino el cabezazo presico y comedido, ni rápido ni tardío, ejecutado sobre el enemigo en cuestión.

EL ENEMIGO EN CUESTION

Es deplorable la actitud de todo enemigo: Quieren dañar a Top. Los unos, como el hippy del espacio, por motivos ideológicos y/o utópicos. Los otros, como el ladrón, por motivos mucho más materiales. Los más, por mandato supremo o sin móvil aparente. Van y vienen sin cesar y debilitan la energía de Top si éste no impide, a fuerza de cabezazos, que le pasen por el lado. Algunos, además, le robarán el precioso tiempo o el preciado oro. Pero las consecuencias de esto pueden subsanarse recogiendo monedas.

LAS MONEDAS

Las monedas, como el cabezazo, son una pieza clave del juego. Están diseminadas a lo largo de esa senda por la que nunca se ha de volver a pasar, por lo que conviene recogerlas sin titubeos. Las blancas aumentan el tiempo, las rojas la energía y las amarillas son piezas de oro. Otras monedas de menos valor son las que se les caen a los enemigos cuando son repelidos a cabezazos. La mayor sorpresa la reservan las arcas andantes que se abren como por arte de magia escupiendo una lluvia de moneditas de todos los colores. Transcurridos unos instantes, las moneditas, si no son recogidas, desaparecen como por encanto. Con las monedas de oro podrás hacer buenas inversiones en la tienda de la esquina.

LA TIENDA DE LA ESQUINA

La tienda se halla en el final o esquina de cada fase. En ella se podrá adquirir, a un precio módico, tanto tiempo como guste. La energía, también a precio de saldo, sólo podrá comprarse hasta el tope máximo, sin posibilidad de adquirir reservas. Luego está los artículos de lujo: una pistola con diez balas cuesta 10 piezas de oro, un casco supersónico y

aerodinámico, 25 piezas y un mercenario de bolsillo con ametralladora incorporada (que, no sé por qué, guarda un cierto parecido con el padre de Top), 50 piezas. Este es otro momento en el que un buen uso de la cabeza es proporcional a las ventajas con que podrá contarse una vez que se reanude la acción. En suma, hay que saber administrar los fondos de que se dispone para poder amortiguar la dureza del camino.

LA DUREZA DEL CAMINO

La dureza del camino estriba en el hecho de tener que recorrerlo rechazando al enemigo, pendiente de recoger las monedas, luchando contra el tiempo y evitando ser mordido por algún pececillo saltarín o por algún tiburón. Más dura será la caída por un precipicio, al menos para el bolsillo de Top, ya que volver a aparecer en pantalla es caro, 10 piezas de oro en la fase 1, 20 en la 2, 30 en la 3, etc. Y al final de una de cada tres fases aparecerá un poderoso enemigo al que dar muerte, será cuestión de usar la cabeza. Su muerte está bien cotizada. A todo esto se suma el aliciente de la incógnita.

LA INCOGNITA

¿Cuál es esta misión tan Top Secret?

¿Merece la pena?

Sólo hay una forma de despejar esta incógnita: llegar al final.

TECLAS DE CONTROL

El juego puede ser controlado mediante un joystick y las teclas de control son redefinibles por el usuario.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN "CAS:" seguido de RETURN.

Spectrum 48K: Teclear LOAD "" seguido de ENTER.

Spectrum +2, +3 y 128 cinta: Seleccionar la opción CARGADOR.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128 cinta: Teclear ITAPE seguido de RETURN, y seguir las instrucciones del AMSTRAD CPC 464.

Spectrum 128 disco: Elegir la opción CARGADOR.

Amstrad disco: Teclear ICPM seguido de RETURN.

IBM PC y compatibles: Cambiar a la unidad en que se encuentre introducido el disco (por ejemplo la A:) y teclear HAMMER seguido de RETURN. El programa elige automáticamente el modo gráfico para funcionar. Si deseas elegir alguna otra configuración o elegir alguna opción especial, teclea CONFIG y sigue las instrucciones del programa.

AUTORES

Programador: Hernán Castillo, Postum Soft.

Diseño de la caja: Angel Luis Sánchez.

Producción: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Avda. Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid.
Tel. (91) 739 30 23. Fax (91) 201 58 62.

Distribución: ERBE, S. A. C/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

Copyright ZIGURAT SOFTWARE, S. A., 1992. Prohibida la reproducción.

Depósito legal: M-15748-1992.