

MAILSTROM

SPECTRUM

CARGA

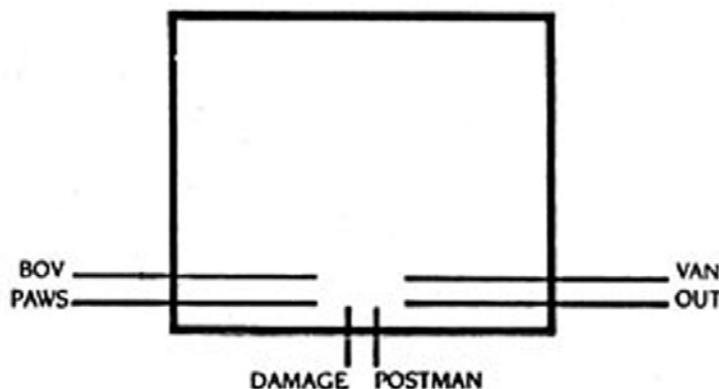
LOAD"" y ENTER.

LA HISTORIA

Imagínate un pueblo inglés al principio del siglo XXI. El petróleo del Mar del Norte se ha terminado hace mucho, causando algarabías y revueltas. Hubo un golpe de estado, con un grupo de criminales haciéndose con el poder. De todo este lío apareció algo tan típico como una furgoneta roja de Correos.

Pero de típico, nada. Iba llena de armas y equipada con una unidad de turbo propulsión de alta velocidad. El corazón del vehículo es el S.K.I.T. (Terminal de Conocimiento Especial e Información), un ordenador que controla todas las funciones.

DIAGRAMA DE LA PANTALLA QUE MUESTRA VARIOS DIBUJOS



CLAVE DE LOS DIBUJOS

BOV (parte trasera del vehículo): Para guardar algo que hayas recogido. Mientras estés en esta modalidad, y después de recoger una saca, pulsa el botón de disparo para averiguar qué es lo que has recogido. Si tienes armas, o el Objeto de Súper Persecución, entonces usa lo siguiente:

ARM: Te permitirá seleccionar el arma de la que dispones.

SPM: Permite a tu vehículo alcanzar grandes velocidades.

PAWS (pausa): Te permite pausar el juego. Puedes abortar la partida pulsando la Q mientras estés en Pausa.

DAMAGE (daños): Te informa de los daños sufridos, además del número de sacas recogidas.

POSTMAN (cartero): Sal del vehículo.

VAN (vehículo): Entra en el vehículo.

OUT (fuera): Sal de este menú.

EL JUEGO

Eres Michael Nasty y tu objetivo es mantener el servicio postal en lo que queda de la civilización en tu país. Si coges las cartas del buzón marcado OUT, se iluminarán varios números en la parte inferior de la pantalla. Estos números corresponden a las casas en las cuales hay que repartir el correo. Abre los buzones por cualquier medio que se te ocurra para recoger las sacas que hay que

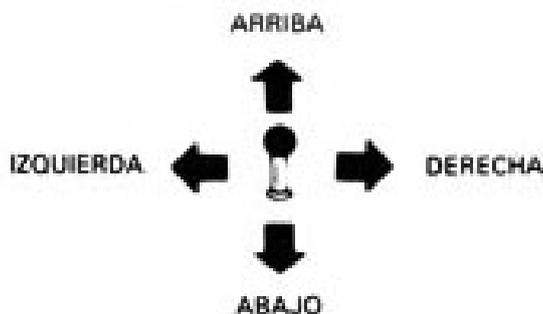
guardar en el vehículo para repartir más tarde. Cuando aparezca otra oficina, guarda allí las sacas en la sección IN.

En cualquier oficina, el número de sacas que deposites en la sección IN, determinará el número de cartas ya listas para el reparto, que podrás sacar del OUT al día siguiente. Al final de cada día se te dirá cuántas sacas debes guardar en las oficinas el día siguiente, para poder continuar el juego. Si no depositaras ese número de sacas, el juego terminaría.

CONTROLES

Se puede jugar con joystick o con teclado. Pulsando Disparo cuando tocas un objeto en la carretera hará que Michael recoja ese objeto y suelte alguno que pudiera estar llevando. Pulsando Disparo cuando tocas el vehículo hará que se abra la ventana principal del S.K.I.T. El control pasa entonces al cursor de dibujos.

JOYSTICK (sólo Kempston)



Pulsa cualquier tecla para comenzar. Desde la pausa, pulsa Disparo para seguir con el juego. Si pulsas la O, vuelves al comienzo del juego.

Usa los controles arriba, abajo, derecha e izquierda para posicionar el cursor de dibujos sobre el dibujo deseado. Pulsa Disparo para seleccionar el dibujo. Conviene experimentar un poco con este sistema.

TECLADO

ARRIBA: Teclas desde la Q a la P (segunda fila).

ABAJO: Teclas desde la A hasta ENTER (tercera fila).

IZQUIERDA: CAPS SHIFT y teclas alternas (fila inferior).

DERECHA: Resto de las teclas de la fila inferior.

DISPARO: Teclas del 1 al 0 (fila superior).

SUGERENCIAS

1. No lleses el correo a una casa equivocada.
2. Te quitan puntos al final del día por cartas no entregadas.
3. Interesa depositar todas las sacas que puedas.
4. El mínimo de sacas para el primer día es de 1.

© 1986 Ocean Software

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos.

Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego no cargara por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia. 17. 28010 Madrid.

Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización expresa
escrita **de ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE. S A
Santa Engracia. 17 • 28010 Madrid