

# **CHICAGO'S 30 + COLISEUM**

## **CHICAGO'S 30**

### **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX**

Tras los felices veinte las cosas cambiaron bastante para los habitantes de la populosa ciudad de Chicago, que se convirtió de la noche a la mañana en el paraíso de gánsters, traficantes y los personajes más variopintos especializados en trabajar al margen de la ley.

Chicago era una ciudad sin ley con tiroteos diarios en cada esquina, enfrentamientos entre bandas rivales y sobre todo con un incesante tráfico de bebidas alcohólicas, prohibidas por el gobierno, un negocio que en poco tiempo se había convertido en el más floreciente de la época.

Pero en medio de todo este caos aún había hombres que todavía creían que era posible instaurar nuevamente la ley y el orden. Uno de estos hombres era el detective Eliot. un personaje muy popular en la ciudad de Chicago, temido y respetado incluso en los bajos fondos.

### **LA MISION**

Tú eres el detective Eliot y tu misión es la de asestar uno de los más duros golpes al mundo del hampa con el fin de debilitar sus principales estructuras de poder en la ciudad de Chicago. Para ello el objetivo es claro, necesitas acabar con el tráfico de alcohol, para cortar de golpe la principal fuente de ingresos de las organizaciones mafiosas.

La tarea no es nada fácil, porque la ciudad está infectada de gánsters al servicio de Al Capone dispuestos a dispararte detrás de cada esquina, desde sus coches, agazapados tras una caja o incluso desde cualquier ventana de la ciudad. Y por si fuera poco en esta misión estarás completamente solo, ya que se trata de una operación especial de la policía de Chicago, de cuyo secreto dependerá en todo momento el éxito de la misma.

Para conseguirlo es necesario que atravesemos toda la ciudad hasta llegar al almacén clandestino donde se realiza el tráfico ilegal de bebidas.

### **LAS CUATRO FASES**

Para completar el juego tendremos que ir atravesando de forma sucesiva cuatro fases claramente diferenciadas, la del puerto, la de las afueras de la ciudad, la ciudad y finalmente el almacén clandestino.

### **LOS ENEMIGOS**

Hay varios tipos de enemigos cada uno de ellos con una forma muy peculiar de actuar. Es importante que los conozcas antes de que te enfrentes a ellos.

Los que van andando y salen de las alcantarillas te disparan siempre en línea recta, pero eso sí, a dos alturas distintas, según disparen de pie o arrodillados. Para acabar con ellos cuando salgan de las alcantarillas o cuando se arrodillen es necesario que te tumbes en el suelo y los dispires desde esa posición.

Los más peligrosos de todos son los que están en las ventanas, tras las cajas y sobre las azoteas que unen los edificios. Son muy difíciles de localizar, te disparan hacia abajo en diagonal o línea recta y además pueden lanzarle granadas, que explotan al contacto con el suelo con un efecto destructivo que dura algunos segundos.

## **EL COCHE**

En las fases 2 y 3 (las dos de la ciudad) aparecemos al principio de ellas montados en un coche. Éste resultará decisivo a la hora de completar el juego, ya que nos proporciona una coraza bastante segura contra el fuego enemigo. Mientras permanecemos en el interior no podemos ser alcanzados por sus balas. Sin embargo, hay que tener mucho cuidado, su duración es limitada y sólo podemos incrementarla si nos asomamos por la ventanilla y continuamos disparando sobre nuestros enemigos. Además los gángsters de las ventanas pueden arrojarnos granadas que destruirán el vehículo, aunque sin restarnos ninguna vida.

Los gángsters también disponen de un vehículo que aparecerá en la segunda y tercera fases, muy peligroso porque desde él nos pueden disparar. Sólo podremos destruirlo utilizando nuestras granadas.

## **NUESTRO PERSONAJE**

Uno de los aspectos más significativos de nuestro personaje es la gran movilidad de que dispone. Puede subir, bajar, andar en dos direcciones, saltar y disparar de pie hacia los dos lados, hacia arriba y en las dos diagonales Y para eliminar a los enemigos que aparecen en los niveles inferiores puede utilizar granadas, lo mismo que para acabar con el coche. Esto último quizá resulte algo más complicado porque tendremos que acertarle tres veces para terminar definitivamente con él. Lo más inteligente en este caso es soltar la granada en el suelo de modo que coincida con la trayectoria del vehículo, ya que ésta tiene, como dijimos anteriormente una duración de impacto posterior a la explosión inicial.

## **TECLAS DE CONTROL**

Se puede utilizar indistintamente Joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Q	Andar o saltar
A	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha
H	Pausa

Si mantenemos pulsada la tecla N (disparo) y pulsamos a continuación cualquiera de estas teclas disparemos en direcciones distintas:

N-Q:	Disparo hacia arriba.
N-Q P:	Disparo diagonal derecha
N-Q-D:	Disparo diagonal izquierda.
N-P:	Disparo a la derecha.
N-A:	Disparo a la izquierda
N-Q-A:	Lanzar granada

## **EQUIPO DE DESARROLLO**

PROGRAMA: J. Manuel Muñoz.

GRAFICOS: Roberto Potenciano.

MUSICA: Gominolas.

PORTADA: Alfonso Azpíri.

SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.

GRABACIÓN: CBS.

DISTRIBUIDOR: Erbe Software.

PRODUCCION: Gabriel Nieto.

### **INSTRUCCIONES DE CARGA - SPECTRUM**

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa en el teclado LOAD y después ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarlo con un volumen distinto.

### **INSTRUCCIONES PARA CARGA - MSX**

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN'CAS:" y después pulsa la tecla ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

### **INSTRUCCIONES PARA CARGA - AMSTRAD**

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

© TOPO 1988.

## **COLISEUM**

### **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX**

#### **INSTRUCCIONES DE CARGA - SPECTRUM**

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa en el teclado LOAD "" y después ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

#### **INSTRUCCIONES DE CARGA - MSX**

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN'CAS:" y después pulsa la tecla ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

#### **INSTRUCCIONES DE CARGA - AMSTRAD**

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente. Si algo va mal rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Benurio, hijo de un modesto comerciante, se había convertido en poco tiempo en uno de los oficiales más populares de las legiones romanas.

Bravo en la batalla, admirado por sus hombres y temido por el enemigo, nuestro héroe era motivo de conversación en los principales círculos de la ciudad de Roma. Y esto no agradaba en absoluto a Nerio, el jefe de la guardia pretoriana del emperador, que cegado por la envidia se había propuesto desacreditar a Benurio, acusándole de traidor al Imperio por sus relaciones con una joven cristiana, Calia, de inusitada belleza

Ahora Benurio tendría que probar su inocencia en una carrera de cuadrigas muy peligrosa, luchando por el triunfo para el Imperio y demostrar de este modo su lealtad al emperador.

Pero el malvado Nerio ha sobornado a los otros corredores que intervienen en la prueba para que acaben con Benurio antes de llegar al final. El espectáculo está servido.

## LA CARRERA

El objeto del juego es lograr completar el recorrido en cuatro carreras distintas en cada una de las cuales habrá que dar cuatro vueltas, sorteando obstáculos y luchando sin descanso con el resto de los contrincantes que continuamente intentarán desplazarnos de la pista o atacarnos con sus armas. Nuestro personaje podrá acelerar o desacelerar la velocidad de su cuadriga y desplazarse a la derecha o a la izquierda con el fin de evitar chocar con los muros que se encuentran repartidos por el circuito.

## LOS ENEMIGOS

Hay seis tipos de enemigos cada uno de ellos con un arma diferente que va a ser la que define su peligrosidad:

**HACHA.** Los que llevan un hacha son los menos peligrosos de todos. Podemos destruirlos con el hacha que llevamos nosotros al principio del juego.

**ESPADA.** Es más poderosa que el hacha y cada golpe hace que nuestra energía disminuya más rápidamente que con ésta.

**MAZOS.** Son más poderosos que la espada y el hacha y, por tanto, te restan la energía más rápidamente.

**TRIDENTE.** Es el arma más peligrosa y potente de las de efecto no instantáneo. Te resta la energía a gran velocidad.

**RED.** Es un arma de efecto instantáneo. Si nos alcanzan con ella nos quitarán la energía de golpe.

**LANZA.** Es igual que la anterior. Las dos tienen el mismo poder destructivo y son superiores a todas las otras armas.

## NUESTRO PERSONAJE

Como ya dijimos anteriormente nuestra cuadriga puede ir más rápida o más lenta según la aceleremos o la desaceleremos. También puede evitar los obstáculos moviéndose de derecha a izquierda.

Al principio del juego nuestro personaje lleva un hacha que es el arma menos poderosa de todas. Para conseguir otra arma distinta es necesario que se la arrebate a alguno de nuestros enemigos acabando previamente con él. De este modo pasaremos a llevar el arma que tenía en el momento de eliminarle.

La forma de luchar contra los demás contrincantes es muy sencilla, bastará simplemente con que pulsemos la tecla de disparo y podremos atacarlos de un modo casi automático. Así nos será posible además controlar nuestra cuadriga sin excesivos riesgos.

## LOS MARCADORES

En la parte superior de la imagen aparecen unos marcadores que nos indican en todo momento la energía de la que disponemos y de la que dispone nuestro oponente. Según nos vayan golpeando ésta disminuirá, reponiéndose cada vez que eliminemos a un enemigo.

Existe en esta misma zona un indicador con la fase en la que nos encontramos y el número de vuelta.

## AYUDAS

Procura controlar siempre la cuadriga, incluso cuando estés luchando contra otro personaje, para evitar chocar con los obstáculos. Una forma de evitarlos es aprendiendo la posición en la que se encuentran, ten en cuenta que en cada fase el recorrido es el mismo.

Procura no luchar nunca con enemigos que lleven un arma inferior a la tuya, ya que si los eliminas pasarás a llevar la que ellos tenían. Es preferible que cuando te los encuentres intentes desplazarlos para hacerlos chocar contra los muros. De este modo podrás continuar con tu arma.

Si eliminas a tus enemigos haciéndolos chocar no podrás coger sus armas.

Cuando disminuya tu energía sólo podrás reponerla acabando con algún enemigo, pero sólo si lo haces luchando contra él con tu arma. Si lo desplazas para que choque con algún obstáculo no podrás reponerla.

## **TECLAS DE CONTROL**

Se puede utilizar indistintamente Joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Acelerar:	P.
Desacelerar:	O.
Arriba:	Q.
Abajo:	P.
Luchar:	Z.

Para disparar las armas arrojadas (red y lanza) dar al fuego y al mismo tiempo izquierda o derecha (AMSTRAD). Todo igual que en Spectrum y MSX, pero para disparar las armas arrojadas dar al fuego y al mismo tiempo arriba o abajo.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "REDEFINIR TECLAS" que figura en el menú principal.

## **EQUIPO DE DESARROLLO**

PROGRAMA: Eugenio Barahona.

GRAFICOS: Ricardo Cancho.

MUSICA: Gominolas.

PORTADA: Alfonso Azpiri

SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.

GRABACIONES: CBS.

DISTRIBUIDOR: Erbe Software.

PRODUCCION: Gabriel Nieto.

© **TOPO 1988**