

El momento

Ha terminado la Primera Guerra Mundial. No hay aún una fecha para la revancha.

El sitio:

Surrey, Inglaterra

El tema:

Gran Bretaña tiene un poderoso imperio, sobre el cual el sol no se pone nunca. Comopuede una isla tan pequeña, que encima está siempre sumida en una densa niebla, ser un Poder tan importante, y hacer del rey Jorge V el mayor terrateniente del mundo? La respuesta es sencilla: el cricket.

Durante años inmemoriales, en las escuelas inglesas se lo han pasado fatal: baños fríos, castigos corporales, y col cocida hasta quedarse sin sabor alguno. Es un modo de vida que los ingleses ya soportan durante el resto de sus vidas, salvo cuando juegan al cricket. En ese caso, durante cinco días, pueden ausentarse de sus casas o sus colegios. Incluso jugando en casa, el cricket sirve de anestesia general.

En cuanto pueden, los británicos se largan de su empapada isla para siempre, lo cual explica por qué han sido siempre fantásticos marinos. Incluso estando muy lejos de casa, lo que ansían oír es el ruido del bate de cricket golpeando la bola. Pero su desdén por las lenguas extranjeras (precisamente por eso, por ser "extranjeras") les ha obligado a colonizar otros países, ya que no había otra manera de convencerles a jugar al cricket.

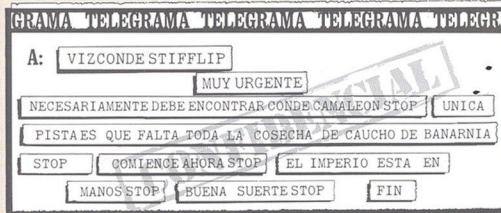
Pero ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEÓN,* maestro del disfraz y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y mejor complot. Su negocio de venta de artículos de goma por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO GOMATRONICO. Con él, pretende ablandar no solo el almidón de los cuellos de las camisas, sino también ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aun, cambiaría radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que par ar a este loco!

**El malvado Conde Camaleon, Maestro del Disfraz (y su lorito Pecadito).*

Comenzó sus fechorías muy joven, intentando hacer explotar su colegio. Mas tarde, fué expulsado por pedir grandes al mus, con lo cual desde ese día tiene infla a las autoridades de cualquier tipo. Fundador de la Asociación de Perros-Guía para los Sordos, y visto por última vez por el capitán del Titanic, disfrazado de iceberg. Un chico malo venido a peor - puede cortar una mayonesa con solo mirarla. Robaría un chupa-chups a un nene, vendería a su propia abuela, en fin, que es tan malo, tan malo, que es capaz de cualquier cosa...

Pero ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEÓN, maestro del disfraz y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y mejor complot. Su negocio de venta de artículos de goma por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO GOMATRONICO. Con él, pretende ablandar no solo el almidón de los cuellos de las camisas, sino también ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aun, cambiaría radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que parar a este loco!

Fotografías de la pantalla tomadas directamente de la versión Commodore



Diseño y programación:
Binary Vision
Sonido: Richard Joseph
Gráficos adicionales:
Mark Eason y Anna Williams



COMMODORE
64/128

STIFFLIA
& Co.



STIFFLIA & Co.



Un juego de Binary Vision



SEÑORITA PALMIRA PRIM-BOTTOM Fué la jefa de groupu mas joven en la historia de las Scouts, y la primera en ganar un trofeo por su comportamiento. Ha viajado por todo el mundo haciendo colección de extrañas enfermedades de la piel, y es la autora de "Exploraciones Tropicales: Guía Práctica para Jovencitas". Miembro de la Liga de Mujeres a Favor de Vestir a los Salvajes. Su frase favorita es: "La Fé es lo mas cercano a la limpieza" y en los trópicos, "La limpieza es lo mas cercano a lo imposible". Trabaja a tiempo parcial como misionera.

PROFESOR MUERTE CLÍNICA Fué declarado clínicamente muerto mas de diez años antes de comenzar nuestra aventura. Afortunadamente, ha podido seguir adelante mediante un invento que consiste en una pajarita que funciona por energía solar pero que en largos periodos de oscuridad, también funciona como un molino de viento. Tiene muchas ganas de visitar los trópicos, por eso del sol. Durante años, estuvo inventando un aparato para volver a rellenar el agujero en los donuts. La misma idea la aplicó a las tapas de los wateres, con lo que por fin se mojó el culo. Como fundador de la empresa ACME, el Profesor es la prueba viviente(?) de que no todos los profesores locos son malos profesores.

VIZCONDE SEBASTIÁN STIFFLIP Excéntrico explorador inglés; todo un heroe comediante. Aunque fue Capitán del equipo de Cricket en su colegio, Sebastián tuvo siempre que ceder ante su primo Sylvester Stuff-shirt, que pisó una mina durante la primera guerra mundial, lo cual aseguró que hay tres rincones de un campo extranjero que serán siempre un cachito de Inglaterra. Siempre modesto, y muy ufano de ello, fué todo un as de la aviación en la guerra, temido por sus amigos y querido por sus enemigos, conocido por todos con el apodo de "El Vizconde Gallina". Después de cuatro años de tomar el té a las 5 de la tarde, luchar contra el enemigo a las 6, y acostarse a las 7 y media, nuestro gran héroe fué ascendido a disponible forzoso en una finca del Surrey. Sus colores favoritos son el rojo, el blanco y el azul, (todos por igual). Sus pasatiempos son defender a la Verdad, a la Fé, y al Imperio.

CORONEL R. G. BARGIE No se sabe nada de sus experiencias durante la guerra (si las tuvo, siquiera). Alto y guapo, de sangre azul, ojos rojos, pero viejo verde, se le conoce como RGB debido a su personalidad tan 11 amativamente colorista. Se metió en nuestra aventura para evitar a los cobradores de letras que le perseguían, y no porque se hablara de tesoros ocultos en América del Sur. Odia a todo bicho viviente, sobre todo los que reptan por el suelo. Su color favorito es el oro. Ha sido distinguido por su parche en un ojo, y poco mas.

INSTRUCCIONES



hablar con los otros personajes, o intercambiar mercancía con ellos.



moverse



actuar



ver la situación del juego



elige esta opción para luchar contra los amigos del Camaleón, que siempre que se encuentren contigo, buscarán pelea.



cambiar de personaje

Tus enemigos son lentos pero seguros, y eventualmente, te darán un buen puñetazo. Puedes evitar la pelca, golpearles por debajo de la cintura (efectivo pero poco valiente), o devolver el puñetazo. Mantén el punto de

mira en el centro para que el blanco se vaya al centro. Pulsa "disparo" para dar el puñetazo. A menor distancia del centro, mayor efectividad tendrá el puñetazo. También depende de la velocidad del giro de tu brazo.

