MORTADELO Y FILEMON II



SAFARI CALLEJERO

DRO

En el cuartel general de la TIA —Técnicos en Investigaciones Aeroterráqueas—, la señorita Ofelia contemplaba emocionada la tortilla de percebes con que el profesor Bacterio le había obsequiado para el almuerzo. Obviamente el iminente científico no le guardaba rencor por el hecho de que Ofelia utilizará sus barbas, a modo de escoba, para barrer los residuos orgánicos dejados a su paso por el gorrino al que Bacterio administró una pócima para descomponerle el bloqueo cerebral y convertirle en erúdito conferenciante y que, por desgracia, fue el estómago lo que le descompuso al pobre bichejo.

Ofelia contuvo el erupto con el dorso de su mano derecha, la tortilla había resultado deliciosa. Para manifestar su satisfacción, cacareó repetidas veces, batió los codos con fruición y se acuclilló en un rincón con la intención de poner un huevo.

Bacterio contemplaba la escena, en la habitación contigua, a través del ojo de la cerradura. Su experimento para conseguir que las gallinas pusieran huevos como si fuesen ametralladoras, que a primera vista parecía un éxito, adolecía de un fallo y lo acaecido con Ofelia venía a confirmárselo: el sólo contacto con los huevos producía en el interfecto características gallináceas. Mañana corregiría la fórmula, cerró con llave el laboratorio en que se encontraban las gallinas víctimas de su experimento y partió hacia su casa mesando las barbas que no ha mucho tuvo que desinfectar con siete toneladas de lejía a causa de aquello del gorrino, A sus oídos llegó un cacareo de la vacaburra de Ofelia más estridente de lo habitual. ¿Conseguiría poner el huevo? Es dulce el sabor de la venganza.

Esa noche, el Anguilo, agente de la ABUELA, asociación maléfica y encarnecida rival de la TIA, se introdujo subrepticiamente en las oficinas de ésta última. El microfilm con los planos del proyecto HURRA para la creación del botijo europeo se encontraba allí bajo custodia, y su organización lo necesitaba para sus fines inconfesables.

No tardó en encontrarlo. Estaba encima de la mesa del Super junto a un trozo de cordel que éste había olvidado atarse al dedo con el propósito de acordarse de llevar el microfilm a su casa para que no lo robaran en su ausencia. Presto a escapar con su preciosa mercancía, el Anguilo pensó que la ABUELA también le recompensaría si presentaba un informe de los últimos descubrimientos del insigne Bacterio. Con una ganzúa abrió la puerta del laboratorio y...

Marcelina esperaba pacientemente a que alguien abriera la puerta, y nada más dar un paso el intruso hacia el interior, le bombardeó con una generosa somanta de huevazos en la cocorota. Mientras el sujeto daba tumbos y cacareaba, desafinando terriblemente a juicio de Marcelina, dejó caer lo que parecía un jugoso gusano negro, el platillo favorito de la gallina. Marcelina lo deglutió inmediatamente pero... ¡Puaf!, sabía a rábanos putrefactos estercolados, ¿dónde podría encontrar un alka-seltzer?

Las gallinas levantaron el vuelo y escaparon del laboratorio, por cierto, otra peculiaridad del elixir que le había pasado desapercibida al ilustre biólogo Bacterio, era que las gallinas podían volar como si fuesen águilas.

PRIMERA CARGA

Filemón, que junto con Mortadelo estaba de guardia esa noche en las oficinas de la TIA, no podía creer la buena suerte que el destino le deparaba, opíparas gallinas deambulando a su alrededor... Si las atrapaba, Mortadelo podría cocinarlas en el terrado.

Debes ayudar a Filemón a entregarle gallinas a Mortadelo hasta dar con Marcelina —sí, la que se tragó el microfilm—, y obtener el código de acceso para la siguiente carga. Puedes saltar por el mobiliario del cuartel general de la TIA y utilizar el ascensor, pero la misión no será fácil, a medida que aumenta el número de gallinas recolectado, los incordios se vuelven mucho más pertinaces.

Hablando de incordios, huye como del diablo de:

— Los huevos letales: Te arrebatan la gallina que tuvieras en tu poder o te hacen adquirir características gallináceas y perder una vida.

— El cerdo Alberto: Víctima de un anterior experimento de Bacterio, del que por fortuna se encuentra recuperado, mantiene una feroz aversión por el personal de la TIA. Si te toca dá por perdida una de tus vidas. Deshazte de él con una buena patada en su parte más apetitosa.

— El cacto: Verás lo que ocurre si lo utilizas como punto de aterrizaje.

— El platillo volante: ¿Dónde se ha visto un juego de ordenador que se precie sin marcianos? Es el más peligroso, te despoja de todas las gallinas acumuladas.

SEGUNDA CARGA

Marcelina estaba exquisita, Mortadelo se la comió frita, y con ella el microfilm se tragó, cosa que el Super no ha sabido valorar demasiado positivamente.

El superintendente Vicente persigue indignado a Mortadelo por las calles de la ciudad arrojándole con saña todo tipo de objetos, pero Mortadelo dispone de sus afamados disfraces para huir de "La ira del Super".

Puede convertirse en rana, serpiente o fantasma, y así evitar los proyectiles que el Super arroja y los obstáculos del camino.

De tus reflejos y habilidad depende que Mortadelo pueda alcanzar el puerto donde Filemón le espera a bordo de una lancha rápida para partir juntos en busca de próximas y divertidas aventuras.

CARGA DEL PROGRAMA

SPECTRUM CINTA:	Teclea LOAD"" y pulsa ENTER
SPECTRUM DISCO:	Pulsa INTRO en la opción cargador
AMSTRAD CINTA:	Pulsa CONTROL y ENTER simultáneamente
AMSTRAD DISCO:	Teclea RUN"DISC y pulsa RETURN
MSX CINTA:	Teclea RUN" CAS:
MSX DISCO:	Introduce el disco y enciende el ordenador

El programa cargará automáticamente.

CONTROLES

El programa puede manejarse con el teclado o con un Joystick. El teclado es totalmente redefinible.

TECLADO	JOYSTICK	FASE 1	FASE 2
O		IZQUIERDA	DISFRAZ ANTERIOR
P		DERECHA	SIGUIENTE DISFRAZ
Q		SALTAR/SUBIR	SALTAR
A		BAJAR	AGACHARSE
SPACE	FUEGO	PATADA	DISFRAZARSE
H	H	PAUSA	PAUSA

EQUIPO DE DISEÑO

Programa . . . . . EMILIO MARTINEZ
Gráficos . . . . . MIGUEL ANGEL PERERA
Música . . . . . PABLO TOLEDO
Carátula . . . . . FRANCISCO IBAÑEZ
Producción y distribución . . . . . DRO SOFT



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02