

**INSTRUCCIONES DE CARGA****Atari ST**

Enciende el ordenador y la unidad de disco, a continuación introduce el disco A en la unidad y, cuando te lo indique, introduce el disco B. De este modo, el programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

**Amiga 500**

Enciende el ordenador. Introduce el disco en la unidad A y el juego se cargará y funcionará automáticamente.

**Amiga 1000**

Introduce el disco en el sistema. Cuando el disco de ilustración Workbench aparezca, introduce el disco del juego.

Este programa se cargará y funcionará automáticamente.

**CONTROLES**

Es un juego de un jugador que se controla únicamente con el joystick.

**Joystick**

ARRIBA: Saltar, agarrar cuerda, subir escalera, entrar por puerta.

7

ABAJO: Agacharse, bajar escalera.  
IZQUIERDA: Mover izquierda.  
DERECHA: Mover derecha.  
FUEGO: Pulsar despacio para lanzar pelota.  
Pulsar rápidamente para dar puñetazo.  
Arriba o abajo si está en un ascensor.

**Teclas**

P: Pausa Sí/No.  
S: Efectos sonoros Sí/No.  
M: Música Sí/No.

**EL JUEGO****Nivel 1**

Para completar el nivel 1 debes entrar en la Casa de Subastas de Rutherford. Evitando el sistema de alta seguridad, ábrete camino hasta el séptimo piso, donde encontrarás una caja fuerte. Abrela y coge la escultura ecuestre de Leonardo da Vinci, "La Sforza". Encontrarás varios obstáculos en tu camino: guardias de seguridad con porras y pistolas, perros guardianes, cámaras láser y peligrosos porteros. Su trabajo consiste en impedir que finalices tu misión.

**Pantalla de la caja seguridad**

Abre la caja de seguridad dentro del tiempo límite acertando la combinación del código que aparece en pantalla. Utiliza el botón de fuego para introducir un

Para completar el nivel 2 debes conseguir el libro de bocetos de Leonardo da Vinci, "El Codex". Lo encontrarás expuesto en Las Galerías del Vaticano. Ten cuidado, es un valioso objeto y tendrás que enfrentarte a las amables monjas, pero recuerda que las apariencias engañan.

**Nivel 3**

Para completar el nivel 3 debes entrar en el castillo de Leonardo da Vinci para buscar el Cristal de Espejo. Sólo si consigues este cristal, lograrás destruir la Máquina del Oro y poner fin al Proyecto Alquimia. Se cruzarán en tu camino una variedad de horribles personajes como gansters hinchables, criminales de TV, perezosos y ratas. Todos son extremadamente peligrosos.

**SITUACION Y PUNTUACION**

La línea de situación está en la parte superior de la pantalla y contiene la siguiente información:

Puntuación, Vidas y Energía Restante. Tiempo restante si estás en la sección de cronometraje y el objeto que tienes que robar para completar el nivel.

**CONSEJOS Y ADVERTENCIAS**

- Mantente en movimiento.
- Algunos de los cajones pueden moverse a posiciones más útiles.
- Utiliza la bola para apagar los interruptores que no puedas alcanzar.

9

- Recoge todos los bonuses.
- Las sillas y unos cuantos cajones pueden utilizarse como trampolines para saltar más lejos.
- Los libros pueden usarse de forma similar a los cajones.
- Huir del peligro no es siempre aconsejable.
- Una vez que un duende se agarra a tu cola, ya no te puedes librar de él.
- Algunos maleantes necesitan más de un golpe para acabar con ellos.

**HUDSON HAWK™**

El código de este programa y su representación gráfica están protegidos por el copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o difundidos de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados. ESTE PRODUCTO SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y MANUFACTURADO PARA CONSEGUIR LA MAS ALTA CALIDAD. POR FAVOR, LEE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA CUIDADOSAMENTE.

Atari ST

Código por Joffa Smith.  
Código AMIGA por Ian Moran.  
Gráficos por Karen Davies, Charles Davies, Col Rushby.

Música/FX por Keith Tinman.  
Producido por Jon Woods y Paul Finnegan.

© 1991, Ocean Software Limited.

**HUDSON HAWK™**

El código de este programa y su representación gráfica están protegidos por el copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o difundidos de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados. ESTE PRODUCTO SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y MANUFACTURADO PARA CONSEGUIR LA MAS ALTA CALIDAD. POR FAVOR, LEE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA CUIDADOSAMENTE.

**CREDITOS**

HUDSON HAWK™, © 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

**Spectrum/Amstrad**

Código por Jimmy Bagley.

11

Gráficos por Charles Davies, Ivan Davies, Col Rushby.

Música/FX por Keith Tinman.

**C64**

Código por Robert Tinman.  
Gráficos por Karen Davies, Ivan Davies, Andy Rixon.  
Música/FX por Keith Tinman.  
Producido por Jon Woods y Paul Finnegan.

© 1991 Ocean Software Limited.

