

BLOCKADE RUNNER

TETx 1001

(Atravesar el bloqueo)

Por Graham Johns

INTRODUCCION

Bajo el ataque de una malvada fuerza alienígena, los recursos de la Tierra se agotan rápidamente. Usted y su equipo de endurecidos viajeros del espacio deben alcanzar el planeta tan pronto como sea posible.

Pero los alienígenas han montado un duro bloqueo en torno al globo que no deja entrar ni salir nada.

Teniendo enfrente a un enemigo superior, usted decide atravesar el bloqueo y entregar la preciada mercancía. Será peligroso, pero por su planeta merece la pena correr el riesgo.

¿Puede usted entregar la mercancía vital y ayudar a la Tierra a expulsar las hordas invasoras?

PARA COMENZAR

- 1** Antes de poner en marcha el Spectrum, conecte el joystick (Sinclair o Kempston), si éste va a ser usado.
- 2** Conecte la televisión al ordenador y ponga en marcha la televisión.
- 3** Conecte el cassette al ordenador y sitúe el cassette en ON.
- 4** Sitúe la cinta ATRAVESAR EL BLOQUEO en el cassette y rebobine para comenzar.
- 5** Verifique que el mando EAR está conectado correctamente y que el nivel de volumen del cassette está situado correctamente.
- 6** Teclee LOAD"" (no deje un espacio entre las comillas), luego pulse ENTER.
- 7** Pulse PLAY en el cassette.
- 8** Si el programa no se carga correctamente, intente ajustar el volumen en el cassette y repita desde el paso 3. Si el problema persiste, consulte el capítulo 6 del Manual de Introducción de su Spectrum.

COMO JUGAR

- 1** Una vez que el programa inicial haya sido cargado, el título aparecerá en la pantalla. Este permanecerá expuesto mientras que el programa principal está siendo cargado en la memoria (para ello tarda alrededor de dos minutos).
- 2** Una vez el juego está totalmente cargado, aparecerá un mensaje pidiéndole que seleccione el nivel de habilidad (1 a 6). Antes de seleccionar el nivel de habilidad, asegúrese que el ordenador está situado en el control correcto de joystick o en el control de teclado: si usa el teclado o el joystick Sinclair, la palabra SPECTRUM debe aparecer en la pantalla -si no es así, presione S-. Si usa el joystick Kempston, presione K y la palabra KEMPSTON aparecerá.
- 3** Los controles de teclado son como siguen:
6 y 7 = izquierda y derecha.
8 y 9 = abajo y arriba.
0 = Botón de disparo.
- 4** Para empezar el juego, pulse el número de tecla apropiado (1 a 6) para seleccionar el nivel de habilidad. El nivel de habilidad 1 es el más fácil. Usted verá aparecer su nave en la parte izquierda de la pantalla.

EXPOSICION

- 1 El marcador es expuesto en la parte inferior de la pantalla, a la izquierda.
- 2 El factor de bonos se muestra debajo del marcador y se refiere a la parte de la pantalla en la que está su nave. Usted puede ser premiado hasta cuatro veces el marcador normal, además de lo obtenido.
- 3 También en la parte inferior de la pantalla, en la derecha, usted verá el más alto marcador conseguido y el número de vidas que aún le quedan. Usted empieza con cinco vidas.

REGLAS DEL JUEGO

- 1 Alcanzando toda la velocidad posible, debe intentar atravesar el bloqueo y entregar materiales vitales a la Tierra. Existen cinco barreras que atravesar -cada una requiere una técnica diferente.
- 2 Lo primero, debe dirigir su nave a través de una densa lluvia de meteoros sin ser golpeado. Usted puede o bien evitarlos, o bien dispararlos.
- 3 A continuación, deberá enfrentarse con barreras móviles de láser, las cuales no pueden ser destruidas. Pase por encima o por debajo de ellas, pero no deje que toquen su nave.
- 4 Luego viene una barrera de minas espaciales que deben ser evitadas o disparadas.
- 5 La cuarta barrera consiste en unidades tractor altamente peligrosas. Cuando usted vuele, ellas o bien le tirarán, o bien le apartarán de su camino, dependiendo por qué lado pase. Necesitará ser muy habilidoso para evitar una colisión.
- 6 Finalmente, debe pasar una flota de naves alienígenas. Ellas volarán hacia usted e intentarán destruirle desde el aire. Esquívelas y dispárelas antes de que ellas le alcancen.
- 7 Volando cerca del lado derecho de la pantalla mejorará sus puntuaciones. Pero tenga cuidado, es también bastante más peligroso.
- 8 Si consigue atravesar el bloqueo, debe transferir su carga a una nave terrestre, la cual vuela por la pantalla de derecha a izquierda. Si presiona el botón de disparo o presiona cero a estas alturas del juego, su carga, su cápsula con la carga, puede desprenderse de la nave y flotar por arriba. Debe soltar la carga en el momento justo: debe flotar enfrente de la nave terrestre, la cual debe pasar por debajo de la cápsula directamente para recogerla.
- 9 Dispone de 3 intentos para entregar con éxito la carga. Si fracasa, volverá al principio sin perder una vida.
- 10 Si es usted destruido, pierde una vida, y -si aún le queda alguna- deberá atravesar la misma barrera otra vez. En el nivel 6, debe empezar de nuevo -dirigiendo su nave a través de la lluvia de meteoros- cada vez que pierda una vida.
- 11 Si completa con éxito una misión, empezará otra vez, pero será cada vez más difícil.
- 12 El juego termina cuando no le queden más vidas.

Ayúdenos a suministrarle el tipo de software que a usted le gusta. Uniéndose a nuestro Club de Software y rellenando el cuestionario que se adjunta con cada programa, nosotros podemos avisarle de nuestras ofertas especiales, competiciones y próximas publicaciones, así como le mantendremos al día de los últimos desarrollos, y podremos proveerle del tipo de software más solicitado. Por eso, no lo olvide, envíenos su cupón debidamente cumplimentado. Usted es importante para nosotros.

Nombre _____
Dirección _____
Sexo _____ **Edad** _____
Tipo de ordenador _____
Profesión _____
¿Qué revistas lee Ud.? _____

Piensa Ud. que este producto es:

Fantástico Bueno Mediocre Malo

El tipo de productos que quiero en el futuro es:

Espacio Estrategia Aventuras 30 Arcada Acción

Marque aquí con una cruz si ya ha enviado algún cuestionario anteriormente

SE BUSCA

Estamos abiertos a sugerencias para mejorar la calidad del software. Si ha desarrollado algún software original para el Spectrum, C-64 o VIC-20, y está buscando comercializarlo, nos gustaría saber de usted, aunque su programa no esté completo.

Podemos proveerle de información técnica, ideas para desarrollar juegos y, si su programa es aceptable, le pagaremos altos royalties o compraremos su copyright.

Consiga estar en vanguardia del software, escriba hoy mismo a:

COMPULOGICAL, S. A.

Santa Cruz de Marcenado, 31 - Piso 1.º
28015 Madrid.

(P) © THORN EMI COMPUTER SOFTWARE

Edita COMPULOGICAL, S. A. (Santa Cruz de Marcenado, 31, 1.º - 28015 Madrid).

Distribuye COMPULOGICAL, S. A.

AVISO: RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS DEL PRODUCTOR Y EL PROPIETARIO DEL TRABAJO REPRODUCIDO. QUEDAN PROHIBIDAS COPIAS SIN AUTORIZAR, ALQUILERES, PRESTAMOS, ACTUACIONES PUBLICAS, POR RADIO O POR TELEVISION, DE ESTA CASSETTE.