

# VIAJE EN GLOBO

&

# NIM – BLE

SINCLAIR ZX SPECTRUM 16K

© 1984 AYALA SOFT IBÉRICA S. A.

## INSTRUCCIONES GENERALES DE CARGA

1. Rebobina la cinta hasta su principio.
2. Conecta al (EAR) del ZX-SPECTRUM con el (EAR) del cassette.
3. Ajusta el volumen del cassette a 3/4 del volumen máximo (aproximadamente). Si el cassette tiene control de agudos, posicóinalo en el máximo, y el de graves, en el mínimo.
4. Escribe LOAD " " o bien sigue las instrucciones particulares de carga de cada cinta, y a continuación 'ENTER'.
5. Pulsa PLAY en el cassette.

## VIAJE EN GLOBO

Atención, amigo, la banda de contrabandistas en la que solicitaste ingresar ha decidido someterse a una prueba dura y difícil como la que más. Ésta consistirá en viajar en un globo cargado de material de contrabando de un lado a otro de una montaña que forma frontera entre dos países, consumiendo el menor número posible de litros de gas y aparcando el globo entre los postes de telégrafo del otro país.

Cada paso arriba o abajo que des (**teclas Q y A**) te supondrá una pequeña pérdida de gas, y si lo pierdes todo, caerás a tierra. Para evitar que te quedes sin gas por el camino, tus compañeros han colocado, flotando entre las nubes, dos depósitos de gas en los que podrás repostar, tomando 500 litros en cada uno de ellos, pero no será en absoluto fácil, pues el intenso tráfico aéreo de la zona te pondrá serias dificultades.

También podrás usar un escudo de camuflaje con el que conseguirás, mediante un sofisticado sistema electrónico, hacerte transparente e intangible (**tecla I**), pero desgraciadamente a costa de mucho gas. Este sistema sólo puedes utilizarlo cuando estés parado.

Los desplazamientos laterales (**teclas O y P**) no consumirán combustible, pues te moverás por los efectos del viento.

También podrás moverte oblicuamente, pulsando a la vez las teclas adecuadas de ascender y descender y las de desplazamiento lateral.

Si por casualidad logras aparcar los tres globos que tienes en la cueva podrás subir de nivel, y se te darán 200 litros de gas por cada globo que consigas aparcar.

Cuando logres superar el tercer nivel, tu puntuación será guardada como la mejor y deberás dejar paso a otro aspirante, porque habrás conseguido ingresar en la banda.

Una última advertencia: no deberás tocar en ningún momento una nube, porque la vigilancia aduanera las ha rociado con ácido corrosivo para evitar las acciones de tu banda. Mucha suerte y mucho ojo.

NIM – BLE

Una terrible bomba ha de ser desactivada antes de que explote. En el cuerpo de dicha bomba están situados unos seguros que deben ser retirados con sumo cuidado, hasta dejar la bomba sin ningún seguro y desactivarla. Pero el artefacto está diabólicamente diseñado, de modo que expulsará algún seguro después de que usted haya logrado extraer uno de ellos, siguiendo una perversa estrategia para hacer más difícil la anulación de su mecanismo.

Para sacar los seguros hay que seguir las siguientes normas:

- Los seguros están colocados en filas llamadas A, B, C y D, y numeradas correlativamente por cada columna de izquierda a derecha.
- En cada turno se pueden quitar de una a todas las piezas de una fila.
- Sólo se podrán retirar los seguros que estén juntos, sin huecos en medio, de modo que si se quita el seguro central de una columna (por ejemplo, el 4 de la fila D) no será posible extraer en un solo turno los que se encuentran a ambos lados del hueco dejado.
- Para desactivar la bomba hay que intentar retirar el último de los seguros, que desconectará la espoleta de explosión. Por el contrario, si es el mecanismo de la bomba el que expulsa el último seguro, explotará irremisiblemente.

Antes de iniciar esta peligrosa aventura podemos decidir entre enfrentarnos a vulgares aficionados o a expertos en explosivos y máquinas de relojería eligiendo el nivel desde 1 hasta 5. Suerte y cuidado, que un error puede ser fatal.