

BLOOD BROTHERS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

En el lejano futuro, en el planeta Sylonia, arde una aldea que ha sido saqueada y destruida por los Scorpions.

De regreso a casa, tras probar sus nuevas bicicletas Skywalk Jet, dos hermanos, Hark y Kren, se encuentran con que su familia ha sido asesinada y sus casas destruidas. A partir de ahora estos dos jóvenes de 18 años deberán luchar por sí mismos. Confusos y turbados deciden hacer un pacto. Kren recuerda un viejo ritual indio que consiste en hacer sangrar las muñecas y juntar una contra otra para mezclar la sangre y fortalecer así su amistad.

Los Scorpions son una banda de piratas del espacio que se han unido con un solo propósito: atacar a las razas pasivas y pacíficas que pueblan los ricos planetas. El planeta de Hark y Kren, Sylonia, es grande, rico y los piratas espaciales lo saquean frecuentemente. Durante los últimos años, los Scorpions han robado grandes cantidades de gemas, sembrando el pánico y confusión allá donde van. Fue en uno de estos saqueos donde murieron los padres de Hark y Kren. Después de sus ataques los Scorpions suelen volver a su planeta Scorpia, donde han construido progresivamente una ciudad subterránea de minas y túneles.

Aunque son de una raza no violenta, Hark y Kren han desarrollado secretamente un sistema muy sofisticado de armas y mecanismos de defensa. Esto es debido a que recientemente los Blood Brothers han pasado con gran éxito sus exámenes de Tecnología del Láser y Control de Alta Tecnología. Ambos recibieron el Guild y sus padres les regalaron sus nuevas bicicletas Skywalk Jet como una forma de motivarles para que siguieran con sus estudios. Pero ahora Hark y Kren sólo piensan en cómo utilizar sus conocimientos para vengar la muerte de sus padres.

Deciden empezar con las bicicletas y durante días trabajan sin descanso, comiendo y durmiendo sólo cuando es realmente necesario. En pocas semanas sus vehículos están totalmente transformados. Han sido totalmente reconstruidos para incorporar toda la tecnología que Hark y Kren tenían a su disposición, incluyendo las unidades de armas de rayos láser. En los siguientes meses, las armas de mano fueron minuciosamente perfeccionadas y crearon paquetes Thrust que les ayudarían en las mismas. Los hermanos han tenido en cuenta cada ángulo, cada forma del enemigo y todos los seres con los que se tendrán que enfrentar en Scorpia. Sus mecanismos de defensa son tan avanzados que ninguna de las armas probadas contra ellos consiguió destruir la última barrera. Los Blood Brothers eran casi invencibles -la búsqueda de Los Scorpions empieza...

EL JUEGO

Un jugador utiliza los controles del teclado y el otro el joystick. Por ejemplo, Hark-teclado, Kren-joystick. Para dividir a los jugadores entre joystick y teclado consulta las teclas de opción.

El juego empieza con Hark y Kren en la habitación de entrada a la mina. Para entrar en la mina mételos dentro del agujero que hay en el suelo. Para viajar en la bicicleta Jet mueve el jugador deseado sobre el reborde izquierdo o derecho y pulsa DISPARO. En el panel de información aparecerá un cursor parpadeante indicando el nombre.

Una vez en tu bicicleta Jet evita los bloques e intenta encontrar un patrón punteado en oscuro. Esta es la entrada de la mina. Dispara contra los bloques que se ponen en tu camino y rodéalos.

En la mina recoge varias unidades de armas, gasolina y naturalmente las gemas. Dispara a los alienígenas y a otros seres y mira qué efectos tiene.

¡Cuidado con los disparos de rebote!

Cuando tu energía y gasolina se esté agotando, tu hermano de sangre puede ayudarte pasándote parte de la suya. Para transferir las fuerzas haz que los dos hermanos se junten y se toquen. Los gráficos de barra indicarán la cantidad de energía, gasolina, etc., que se están intercambiando.

Para matar alienígenas dispárales repetidamente -después de seis tiros mira cómo explotan...

Una vez muertos están fuera de juego. Vete a través de los túneles de la mina, pero cuidado con los vagones de la mina.

CONTROLES

Spectrum, Amstrad & Commodore:

Izquierda: T, U, O, joystick a izquierda.

Derecha: Y, I, P, joystick a derecha.

Arriba: Q, W, E, R, joystick arriba.

Abajo: A, S, D, F, joystick abajo.

Disparo: Z, X, C, V, B, N, M, Shift, Space.

Pausa: H.

Para cambiar entre J/S y teclado: G.

Para saltar a otro jugador: 1, 2, 3, 4, 5.

Música apagada/encendida: Enter.

Parar: Break o Shift & Space (Spectrum).

CTRL & Espace (Amstrad).

Run/Stop & Restore (CBM).

INSTRUCCIONES DE CARGA

CMB 64/128

Cassette: Introduce la cinta en la unidad de cassette. Pulsa Shift y Run/Stop simultáneamente. Pulsa Play en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Inserta el disco en la unidad. Teclea Load "*", 8, 1 y pulsa Return. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 48K

Teclea Load " " y pulsa Return. Pulsa Play en cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Carga la cinta como lo haces normalmente.

Amstrad

Cassette: Introduce la cinta en el aparato de cassette. Pulsa simultáneamente Control (CTRL) y las teclas pequeñas Enter. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco: Inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea !CPM y pulsar Enter. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Spectrum +3

Carga el disco como lo haces normalmente.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid