

SKY RUNNER

SPECTRUM, COMMODORE

En la última parte del Siglo XXIV, la sociedad se ha deshecho finalmente de las drogas fuertes. El vendedor de drogas de las esquinas es cosa del pasado y toda la humanidad se ha regocijado con ello... por un tiempo.

Con el descubrimiento de un impulso de espacio económico, los directores de la Humanidad han decidido que ésta debe expandirse. Y así ha comenzado la colonización de los mundos exteriores. Cada nuevo mundo conquistado ha traído nueva esperanza. Esperanza de paz, de libertad y de igualdad para la humanidad.

Pura ilusión. En cada nuevo mundo los ricos se han hecho más ricos y los pobres han incrementado su ira. Con la ira de las masas ha venido un crimen de escala masiva. El Gobierno de los mundos ha probado todos los métodos para prevenir los crímenes que habían ya fallado en la vieja Tierra, y, sin sorpresa de nadie verdaderamente, han vuelto a fallar.

Los gobiernos de algunos de los mundos, sin oposición y sin publicidad (naturalmente), han introducido suavemente drogas de control entre sus pueblos. En el agua que se distribuye, en los procesadores de atmósfera, incluso impregnando las hojas de los periódicos, hay pequeñas dosis de varias sustancias que disuaden las mentes contra el pensamiento criminal. Pero el problema consiste en que estas drogas han disuadido a la gente contra todo pensamiento y han convertido a todos en

apáticos. Después de un período experimental de veinte años, el programa ha reducido no sólo el crimen **SINO** la producción. El mundo se enfrenta, pues, a una ruina económica, hasta el momento en que se ha descubierto y colonizado Vega G, que ha recibido el nombre de **NAIBMOLOC** por parte de los primeros colonizadores.

Naibmoloc ha sido un mundo bueno para la expansión humana, con una atmósfera casi idéntica a la de la Tierra. La superficie del planeta casi cubierta por bosques en su totalidad. Una buena inversión en los días de escasez de combustibles fósiles. Nadie sabe cómo ni quién, pero alguien ha descubierto que los frutos de un 70 por 100 de los árboles de Naibmoloc constituyen una droga de control que se prepara fácilmente. Las pruebas que ha realizado el Gobierno en individuos a los que ha obligado a someterse a ellas han demostrado que **NO** tienen efectos secundarios. Se ha establecido un departamento secreto para encargarse de esta solución al problema del control. Este departamento ha organizado a agentes que reclutan grupos de hombres para cosechar, procesar y pasar de contrabando la nueva droga de control, que ahora se llama SKY. Los agentes, llamados **SKY RUNNERS** han construido grandes cosechadoras y han comenzado a recolectar el SKY de los bosques de Naibmoloc. Para defender las cosechadoras se han construido torres de cañones alrededor del sector que se cosecha, y se ha reclutado una escuadrilla de SKY RUNNERS que vuela por los árboles para defender la explotación.

Pero un secreto valioso no dura mucho como secreto, y algunos de los gobiernos planetarios más nobles, que no conocían la existencia de experimento alguno con drogas de control, han oído hablar de los Sky Runners. Estos gobiernos, moral y financieramente fuertes, pero sin prueba ni armamento para atacar abiertamente a los

otros mundos, han reclutado también agentes y han formado la escuadrilla llamada **RUNNER SQUAD** para sabotear las operaciones de explotación de la droga Sky.

Muy pronto han tenido lugar los primeros ataques contra Naibmoloc. Transportadores de espacio profundo han hecho introducirse a Planetary Skimmers en la atmósfera del planeta. Estas aeronaves, ágiles y bien armadas, están adaptadas específicamente para destruir las torres de defensa de las cosechadoras. Cada una lleva tres Sky Bikers capaces de volar por los bosques, matar o incapacitar al enemigo, los Sky Bikers (algunos eran delincuentes buscados por la justicia, con un precio puesto en sus cascos), y pueden destruir las cosechadoras de Sky. Los gobiernos rebeldes pagan a cada hombre una dádiva inicial, dándoles bonos por las operaciones de éxito. Algunos ataques han sido un éxito. Muchos han fallado. Ambos bandos han incrementado el número de sus combatientes y las pagas de los mercenarios. Todo esto ha venido sucediendo, pero sólo era un mero rumor en los mundos, la mayoría de los cuales tenían poblaciones demasiado dóciles gracias al Sky para poder resistirse. La batalla de la conquista de Naibmoloc fue una lucha secreta. Tanto la Runner Squard como los Sky Runners jugaban el mismo juego: una riqueza superior a lo imaginable, o un destino peor que la bancarrota: la muerte.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64/128 cassette

Ponga el computador en funcionamiento. Si usa usted un Commodore 128 asegúrese de mantener apretada la tecla **SHIFT** y apriete **RUN/STOP**.

Spectrum 48K/Spectrum Plus/ Spectrum 128 cassette

Si usa usted una interconexión de palanca omnidireccional, conéctela **ANTES** de poner el computador en funcionamiento. Asegúrese de que un Spectrum 128 esté en modo 48. Marque **LOAD** apriete **ENTER**.

CONTROLES DEL JUEGO

Los usuarios de Commodore y Atari necesitan una palanca omnidireccional, los propietarios de Spectrum pueden usar cualquier tipo de interconexión de palanca omnidireccional o usar las teclas de cursor para realizar los movimientos y **SPACE** para disparar.

Durante el juego pulse **P** para pausa y **Q** para dejar el juego y volver a comenzar.

PARA JUGAR AL SKY RUNNER

Después de cargado el juego pulse cualquier tecla o **FIRE** para comenzar. Ahora estará activo su panel de control del juego. Le presentará a usted el saldo de su cuenta, después de haber comprado su energía de combustible y de chorro. Seleccione el **THREAT LEVEL**, o sea, el nivel con que desea jugar, usando la palanca omnidireccional, o las teclas de cursor en un Spectrum.

1. El objetivo del juego es destruir las enormes cosechadoras de Sky que están diseminadas en los bosques de Naibmoloc y salir de la operación con el saldo bancario más alto posible. Su patrono le paga bonos por operaciones con éxito.

2. Cuando se borre la pantalla usted verá su **SKIM-**

MER que será lanzado desde un claro. Después del despegue (que es automático), usted podrá dirigir su Skimmer mientras va volando por encima de los árboles. Empuje hacia adelante para ir más rápido, y hacia atrás para más lento. Ataque y destruya las torres de defensa que protegen la cosechadora en el sector que usted está atacando. En el juego sólo se le permite a usted un Skimmer. Cuando haya destruido todas las torres, pare su Skimmer, y se le pondrá en el bosque su primer **SKYBIKER**. Con él tiene usted una tripulación de tres Bikers.

3. Ahora se pasará el control a un Skybiker. Diríjalo a través del bosque y descubra a los Skybikers enemigos. Observe su panel. Todos los bikers parecen iguales, pero algunos son compañeros de la escuadrilla Runner Squad (si mata a éstos se le impondrán castigos), y otros son fugitivos de la justicia cuya captura hará que se le otorguen bonos. Su panel cambiará su **PULSE BLASTER** a nivel bajo y le dirá a usted cuándo no hay peligro en disparar al biker para incapacitarlo. Dispare sólo una vez, si no lo matará.

4. La destrucción del último biker (y con ello del último codificador portátil) permitirá a su panel indicarle dónde ha de descargar usted un gran chorro de impulso de energía sobre el lateral de la cosechadora. Su panel asignará automáticamente la energía para esta operación.

5. Si en cualquier momento se le acaba a usted el combustible o la energía de chorro, puede usted comprar más a la Aeronave Matriz Rebel. También en este caso su panel se encargará de la transacción.

6. Las instrucciones no le dicen a usted todo. Entonces el juego sería demasiado fácil.