

BIGGLES

SPECTRUM, AMSTRAD

EL JUEGO

Biggles es un programa de dos juegos que sigue las aventuras del famoso héroe de la Primera Guerra Mundial creado por W.E. Johns. Pero hay una diferencia: nuestro héroe ahora tiene un gemelo en el tiempo viviendo en 1980 y hay una misteriosa unión entre sus vidas. El primer juego, TIMEWARP está en tres partes. Tú (Biggles) tienes que localizar una nueva arma mortal alemana y fotografiarla, encontrar su lugar de chequeo y escapar de la policía en un día del Londres moderno con el código secreto. El segundo juego, THE SOUND WEAPON, te sitúa en los controles de un helicóptero ¡en el frente Oeste de 1917! Debes de hacer un uso estratégico de tus amigos y de tu equipo para hacer el asalto final a el arma.

CARGA AMSTRAD

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER.

CARGA SPECTRUM

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

THE TIMEWARP

CONTROLES AMSTRAD

Usa un joystick. Q - Abandonar el juego. H - Mantener sí/no.

CONTROLES SPECTRUM

Z - Izquierda. X - Derecha. P - Arriba. L - Abajo. ESPACIO / B / M / N - Fuego (o joystick). Q - Abandonar juego. H - Mantener sí/no.

JUGANDO EL JUEGO

En el aire (1917). Guía a Biggles a través del territorio enemigo para localizar y fotografiar el arma. Alcanza el depósito de armas para tener más bombas. Pulsando rápidamente FUEGO disparas tu arma, manteniendo FUEGO sueltas una bomba.

En el campo de batalla (1917). Lucha con el enemigo para alcanzar el lugar de chequeo. Empiezas con un número de granadas limitado. Las granadas extra se pueden encontrar en las cuevas. Pulsa fuego repetidamente para disparar a los soldados enemigos, mantén apretado FUEGO para soltar una granada.

En Londres (1986). Pon a Biggles y a su gemelo Jim a salvo en una loca carrera a través de los tejados de Londres para conseguir el código secreto y escapar de la policía. Una cuidadosa estrategia es la clave para esta parte del juego; no estáis armados, de manera que ¡pegaos el uno al otro! Pulsa FUEGO y ABAJO al mismo tiempo para cambiar el control entre Biggles y Jim. Pulsa FUEGO en el borde de un edificio para saltar el hueco.

THE SOUND WEAPON

CONTROLES AMSTRAD

Z - Izquierda. J - Morro abajo (hacia adelante). ESPACIO - Fuego (o joystick). ? - Disminuir altitud. D - Soltar. M - Mapa sí/no. Q - Abandonar. X - Derecha. \ - Morro arriba (hacia atrás) + - Aumentar altitud. T - Cogér. RETURN - Escoger. S - Sonido sí/no. H - Mantener.

CONTROLES SPECTRUM

Z - Izquierda. P - Morro abajo (hacia adelante). ESPACIO - Fuego (o joystick). K - Disminuir altitud. D - Soltar. M - Mapa sí/no. H - Mantener. X - Derecha. L - Morro arriba (hacia atrás). O - Aumentar altitud. T - Coger. ENTER - Escoger. BREAK - Abandonar juego.

JUGANDO EL JUEGO

Al principio del juego tú Jim estáis en un helicóptero de alta tecnología sobre las trincheras del enemigo en 1917. Ve hasta el primer lugar (el Campo de Aliados) indicado por un cuadrado blanco y entonces aterriza. Debes encontrar a Marie y llevarla a la siguiente localización (el Convento); cuando llegues allí se te mostrará el test de situación de lugar. Cuando alcances el test de situación sabrás dónde está el arma secreta, pero sólo si puedes dar el código que descubriste en Londres. Puedes intentar localizar el arma secreta sin el código, pero no será fácil.

El helicóptero puede llevar hasta cuatro personas y cuatro objetos simultáneamente, y Biggles siempre está a bordo. Conocerás a los amigos de Biggles, Algy, Bertie y Ginger, y al "doble agente" Marié y Smith. Los objetos que pueden ser llevados incluyen una ametralladora, munición y combustible de reserva. Depende de ti decidir qué es lo que necesitas en cada etapa. El juego finaliza cuando destrozas el Sound Weapon (Arma de Sonido) o antes si chocas, te quedas sin combustible o el indicador de daños alcanza el máximo.

CONTROL DE VUELO

El punto de mira está en el centro de la pantalla, también se usa como un punto de referencia; cuando está alineado con el horizonte, el helicóptero está volando a nivel. Empujando el morro hacia abajo mueves el helicóptero hacia delante y estirando del morro hacia arriba lo mueves hacia atrás. Cambia tu dirección ladeándote hacia la derecha o hacia la izquierda. Aterriza manteniendo el nivel y disminuyendo gradualmente la altitud.

INSTRUMENTOS DE LA CABINA

Panel superior de izquierda a derecha: VSI (indicador de velocidad vertical), indicador de combustible, indicador de daños, puntuación, contador de revoluciones y ASI (indicador de la velocidad en el aire).

Bajo la ventana: dirección, altitud, cantidad de munición que queda y número del sector en el momento.

La pantalla inferior muestra las personas (a la izquierda) y los objetos que se llevan (a la derecha); la ventana central del mapa se describe abajo.

MAPAS

Están disponibles dos tipos de mapas: radar y detallado. El mapa radar muestra la totalidad del campo de batalla y el nivel en el momento de cada sector. BLANCO: sector de localización especial. NEGRO: territorio desconocido. ROJO: territorio enemigo. AMARILLO: tierra sin hombres. VERDE: tierra segura. AZUL: patrullas aéreas enemigas. VIOLETA: depósito de combustible enemigo. El sector parpadeante te muestra tu posición en ese momento y puede ampliarse con detalles pulsando M. En este mapa los puntos rojos son tropas enemigas y los otros puntos coloreados son personas o bien objetos tales como combustible. Los sectores de localización contienen un símbolo para esa localización; la situación exacta de aterrizaje se muestra como un rectángulo cerca de símbolo.

COGIENDO Y SOLTANDO

Localiza el objeto que quieres y recógelo usando el mapa de detalle. A medida que te aproximes verás una persona o bien un objeto, mantén esto en tu pantalla de visión y aterrizas. Pulsa T para cogerlo. Si no se puede subir a bordo se describe en la pantalla. Pulsa RETURN/ENTER para subirlo a bordo. Si se hace visible más de un objeto, pulsa ESPACIO para seleccionar otro. Pulsa D para soltar algo, selecciona algo o alguien con ESPACIO y pulsa RETURN/ENTER para dejarlo atrás. Despega usando la tecla de aumentar altitud.

EL ENEMIGO

Se muestran como puntos rojos en el mapa de detalle. Puede ser un soldado patrullando o una fortificación. Los enemigos y los aliados se parecen a distancia desde la pantalla de visión, pero el enemigo te disparará si te acercas demasiado.

TOMANDO TERRITORIO ENEMIGO

Si destruyen suficientes fortificaciones en un territorio rojo, se volverá amarillo (tierra sin hombres). Uno de tus pasajeros puede ocupar el territorio por sí solo (¿sola?) y hacerlo tierra segura (verde), pero el enemigo volverá si no eres rápido en tu despliegue. Cualquier resistencia que quede se irá cuando vuelvas a este sector.

CONSEJOS

Se pueden encontrar montones de cosas útiles en la esquina del mapa de Sound Weapon. Los depósitos de combustible enemigo sólo se encuentran detrás de las líneas enemigas. Uno de los personajes puede reparar el helicóptero si está a bordo cuando aterrices en una de las localizaciones del mapa. Si te sales del mapa te quedarás congelado en el mapa; da la vuelta y vuela de regreso hasta que empieces a moverte de nuevo en el mapa. Las ametralladoras necesitan hombres fuertes para llevarlas.

© Yellowbill Services Ltd.
and Mirrorsoft Ltd.