

2 x 1 MOTOR MASSACRE & FINAL ASSAULT

MOTOR MASSACRE™

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM/64/128

Cassette: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

Pulsa PLAY en el cassette.

Disco: Teclea LOAD"" .8,1 y pulsa RETURN.

Spectrum 48/128 +2 +3

Cassette: Teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

Pulsa PLAY en el cassette.

Disco: Utiliza Disk Loader

Amstrad CPC

Cassette: Pulsa simultáneamente CTRL y tecla pequeña ENTER.

Pulsa PLAY en el cassette.

Disco Teclea RUN'DISK y pulsa ENTER.

EL JUEGO

Introducción

Antes del Gran Holocausto Biológico vivías salvajemente persiguiendo reptiles y animales. Pero eso era antes, ahora vives tranquilamente en una de las últimas ciudades de la Tierra. Quizá hasta llegue a ser demasiado tranquila, pero lo que sí es cierto es que es mucho mejor que la vida en el exterior, donde reina el eterno desorden mutante.

Todo empezó cuando esa amenaza, que se llama Dr. Noid pensó que podría hacerse rico utilizando a Slu como un vil sustituto de comida. El Dr. Noid conocía perfectamente los efectos que producía Slu sobre todo aquel que lo comiera. Después de enviciarlos, seguro que lo único que buscarían sería más y más Slu.

Como la comida era escasa, el Dr. Noid pensó que podría darle un nuevo significado a la frase "monopolizando el mercado" y ese enano loco lo ha conseguido.

Ahora todo el mundo está atrapado en sus ciudades, incapaces de librarse de las terribles garras del Dr. Loco y de la espantosa adicción de Slu. En las ciudades, coches asesinos cruzan las calles buscando a chicos como tú para destrozarlos. En los edificios abandonados, zombies mutantes, fuertemente armados, merodean por las puertas buscando víctimas saludables a las que contaminar. La única manera de salir de esa terrible pesadilla es entrar en las arenas del derby-demolición y luchar hasta la muerte.

De todos modos ¿por qué te preocupas de lo que pasa con ese loco doctor? Tu ciudad está fuera de las garras de ese monstruo y vives tranquilo, aunque todo sea un poco monótono y aburrido. Pero has oído decir que quien consiga la cabeza del Dr. Noid recibirá una gran recompensa y además está dentro de tu línea de trabajo.

Ha llegado el momento de coger tus herramientas de trabajo: tu chaqueta de cuero, tus pistolas con munición y tu vehículo ATV blindado y equipado con un arma de gran potencia, 50 cartuchos de munición y un coche de choque que utilizarás en los derbis de demolición. Siéntate al volante, arranca y adelante. Te encuentras en la carretera de la destrucción y no hay vuelta atrás ¿Estás dispuesto a dejar tu tranquila ciudad y buscar a ese loco protegido por un ejército de terribles mutantes? ¡Mejor créetelo!

Tu misión

Empiezas la partida dentro de la primera ciudad. Para llegar a la guarida del Dr. A. Noid tendrás que cruzar tres ciudades y sobrevivir a terribles ataques y peligrosas trampas.

El juego también podría llamarse "supervivencia" porque todo está contra ti. Comprueba que llevas suficientes provisiones para salir vivo de esta aventura. El dinero no significa nada, pero la comida sí. Puedes cambiarla por gasolina, municiones, armas, etc., pero primero tienes que encontrarla.

Mientras cruzas las calles, busca las entradas de los edificios. No creas que todo va a ser tan fácil, porque los coches kamikazes te seguirán y atacarán. Dentro de los edificios encontrarás comida, armas, herramientas para tu coche y, si tienes suerte, un pasadizo que te llevará a la arena. También lucharás contra ejércitos de viscosos mutantes que sólo desean ponerte las manos encima.

Comprueba que llevas un arma, porque si chocas contra uno de esos monstruos no saldrás muy bien parado ni con muy buen aspecto.

Cuando encuentres el pasadizo, busca la arena donde el Dr. Noid realiza sus derbis de demolición entre sus fuertes mutantes contra cualquiera que sea lo suficientemente loco como para intentar vencerlos Si consigues pasar la arena, entrarás en la siguiente ciudad. Si llegas a la tercera, no es que tengas suerte, es que estás totalmente loco. Pero aún debes eliminar al Dr. Noid, que te espera en su guarida dispuesto a acabar contigo.

Tu ATV

Con dos coches en uno puedes luchar contra todo. Conduce tu ATV por la ciudad y destruye a los vehículos enemigos. Utiliza el coche de choque para ir por la arena, ya que con él podrás moverte como una bala. No te dejes impresionar por su tamaño, es un coche muy duro.

EQUIPO STANDARD DEL ATV

ARMA ATV

Mueve el joystick para apuntar con tu arma ATV al enemigo y después pulsa el botón disparo. El arma tiene un rango de tiro relativamente corto, apunta con precisión.

INDICADORES DEL PANEL DE CONTROL

Situados en la parte inferior de la pantalla, de izquierda a derecha tienes los siguientes indicadores:

Indicador de combustible

Llena el depósito en las gasolineras. Vigila el indicador, porque tu vehículo ATV no es que sea demasiado económico.

Cuentakilómetros

La velocidad aparece en km/h.

Indicador de averías

Situado debajo del cuentakilómetros y radar (Spectrum y Amstrad) y en el centro del panel de control (Commodore), este indicador muestra el daño que ha sufrido tu coche ATV. Puedes reparar tu coche ATV en cualquier gasolinera.

Pantalla del radar

Instala el radar y se activará esta pantalla, que te permitirá saber dónde se encuentra el enemigo y conocer los peligros que te rodean. (La versión Commodore carece de esta opción.)

Indicadores de munición

En la parte superior aparece el número de proyectiles del ATV.

Cargador turbo, frenos de aire comprimido, blindaje

Se iluminan cuando se activan.

EQUIPO ADICIONAL DEL ATV

Por los edificios encontrarás equipo que puedes utilizar con el ATV. También puedes comprar equipo en las gasolineras de la ciudad.

Cargador turbo

Este pequeño cargador es tan potente y eficiente que cuando lo hayas colocado adelantarás a todos los coches de la carretera.

Radar

Sabrás todo lo que pasa a un radio de una manzana. Tú eres el punto central y el resto de los puntos son los enemigos. En la arena aparecen en el radar los peligros u obstáculos, así como la posición del enemigo (esta opción no existe en Commodore).

Frenos de aire comprimido

Frenos de disco para un mayor control. No volverás a patinar cada vez que quieras frenar bruscamente.

Lanzador de misiles

Lanzador de misiles capaz de encontrar y destruir a cualquier enemigo que se encuentre en las proximidades. Una auténtica ganga que incluye 10 misiles.

(Usuarios de Commodore: Pulsa SPACE BAR para cambiar entre lanzador de misiles y arma normal).

Generador de humo

Pierde a tu enemigo en una nube de humo Para huir de cualquier persecución en las pistas abre tu generador de humos y lánzales una buena bocanada. No podrán verte hasta que el humo desaparezca y para entonces ya estarás muy lejos.

Blindaje

Con esta doble placa de protección resistirás los ataques más brutales. Tu ATV durará el doble de tiempo y seguirá siendo igual de potente y eficaz.

MANEJO DEL ATV

Bueno, ahora que estás en tu ATV, primero aprende a manejarlo.



LAS CALLES

Tu objetivo consiste en encontrar dentro de los edificios un pasadizo que te lleve a la arena. El único problema es que por las calles de esta desconocida ciudad hay un montón de coches locos que te persiguen. Recuerda que tu ATV necesita cuidado y atención y no olvides buscar todo lo que necesitas para que siga funcionando correctamente.

Las calles están llenas de obstáculos y peligros, como minas de tierra, aceite, torres armadas y callejones sin salida. Si pasas por encima de una mina, tu ATV resultará averiado. Las torres armadas vigilan algunas zonas de la ciudad. Si tienes suerte podrás pasar cronometrando los disparos, si no, te encontrarás en el centro del fuego cruzado. Algunas calles están bloqueadas con escombros, dispara tu arma ATV para desbloquear el camino, aunque hay algunos escombros que no se pueden quitar.

Cuando cruces las calles, los coches enemigos intentarán chocar contra ti. Dispara tu arma ATV apuntando al enemigo y pulsando el botón disparo. En la primera ciudad sólo tendrás que disparar una vez para acabar con ellos. En la segunda y tercera ciudad las cosas se ponen más difíciles y deberás disparar dos o tres veces para destruirlos.

La arena está marcada con la palabra "Arena". En la versión Commodore las entradas a los edificios están marcadas con un boquete en el muro del edificio.

Para salvar la partida mientras estás en las calles (sólo Commodore) sigue las instrucciones de la sección "Salvar partida".

LOS EDIFICIOS

Si tu coche se queda sin gasolina o si ha recibido una gran paliza, vete rápidamente hacia una gasolinera. Sólo aceptan comida y el dinero o las tarjetas de crédito no sirven para nada. Por tanto búscala en los edificios. Coge la comida que necesites y cámbiala por combustible, reparaciones, municiones y armas. Si tienes suerte, quizá encuentres munición, equipo ATV y uno o dos galones de gasolina. Además no olvides buscar la entrada al pasadizo que te llevará a la arena.

Cuidado con los viscosos mutantes que merodean alrededor del edificio. Son muy lentos y es fácil huir de ellos, pero es mucho más divertido dispararles y destruirlos. Si chocas contra uno de ellos, tu nivel de salud disminuirá. Los mutantes salen de los agujeros del suelo. Conduce con cuidado porque si caes en uno de esos agujeros estás muerto.

PANEL DE CONTROL

El panel de control se encuentra situado en la parte inferior de la pantalla De izquierda a derecha, los indicadores son:

Salud

Indica tu nivel de salud. Si chocas contra los mutantes o merodeas demasiado tiempo alrededor de los edificios, tu salud se deteriorará. Para recuperarte coge uno de los botiquines que se encuentran en algún lugar del edificio. Si tu nivel de salud llega a cero, da por terminada tu misión.

Arma

Aparece el arma que estás utilizando. Puedes encontrar nuevas armas en los edificios o comprarlas en las gasolineras. Empiezas la partida con una pistola. Puedes conseguir: un magnum, un rifle, un rifle de asalto, un pequeño uzi y una ametralladora. (*Nota: Las versiones Amstrad y Spectrum no disponen de ametralladora*). Cuanto mayor sea el arma, mayor tu potencia de disparo. Utilízalas para destruir a los mutantes y pasar por encima de los escombros.

Inventario

Muestra lo último que cogiste como, por ejemplo: comida, equipo extra del ATV. agua, etc.

Munición

Cantidad de munición de que dispones. Empiezas la partida con 99 cartuchos para tu pistola. Cuando compres o encuentres más munición se sumará a la cantidad total hasta un máximo de 99 cartuchos. Todas las armas utilizan la misma munición, excepto tu arma ATV.

Llaves

Número de llaves que has recogido dentro de los edificios. Las llaves se utilizan para abrir puertas cerradas.

Comida

Cantidad de comida de que dispones. Algunos alimentos son mejores que otros. Si encuentras un cajón de comida, tendrás muchas unidades de comida. Si encuentras latas de Slu, mejor eso que nada.

ENCONTRANDO TU CAMINO

No sólo te enfrentarás a locos mutantes, sino que deberás buscar tu camino por laberintos de escombros y muros.

Algunas zonas están bloqueadas con escombros que puedes destruir. Para librarte de ellos, apunta y dispara. En función del arma que estés utilizando necesitarás uno o más disparos. Otras veces tendrás que buscar otra ruta. Además, la mayoría de las habitaciones del edificio están cerradas y deberás encontrar una llave que abra la puerta. Cuidado, porque no todas las puertas llevan a habitaciones con cosas útiles en su interior.

CONTROL DEL JOYSTICK

| | | |
|-------|---------|------|
| | Norte | |
| Oeste | Disparo | Este |
| | Sur | |

LO QUE PUEDES ENCONTRAR

Además de comida también puedes encontrar:

Equipo adicional del ATV

La versión Commodore dispone de un lanzador de misiles con 10 proyectiles incluidos. Las versiones Amstrad y Spectrum disponen de un radar, un cargador turbo, frenos de aire comprimido y blindaje para tu ATV.

Botiquines

A veces no hay ningún botiquín en el edificio y otras veces hay más de uno. El botiquín carga tu nivel de salud en un 25 por 100. Si tu nivel está al 100 por 100, no puede aumentar ni mejorar. Además no puedes almacenar botiquines extra. Si no lo necesitas, no lo cojas.

Munición

La munición se encuentra en cajas. Cada caja contiene de 10 a 25 cartuchos de munición. No puedes tener más de 99 cartuchos. Si no los necesitas, no los cojas. La munición que recoges sólo sirve dentro de los edificios; tu ATV utiliza otro tipo de munición.

Llaves

Puedes coger todas las llaves que quieras. Las llaves que encuentres en un edificio pueden ser utilizadas en otro edificio.

Latas de gasolina

En algunos edificios puedes encontrar gasolina para tu ATV. Cada lata de gasolina te da un cuarto de tanque.

Pasadizo

Entrarás en la arena y a la siguiente ciudad si consigues vencer a los coches enemigos.

GASOLINERAS

El personal de la gasolinera sólo quiere una cosa: beneficios. Si cambian gasolina, servicios, munición y armas por comida, entonces podrán vender la comida.

Las gasolineras son más pequeñas que otros edificios de la ciudad y sus entradas no están marcadas. Es difícil encontrarlas. Hay varias estaciones de gasolina en cada una de las ciudades.

Cuando entres en la gasolinera te preguntarán qué es lo que quieres. Puedes elegir entre armas, munición, reparaciones y gasolina. Para seleccionar una de estas categorías mueve el joystick a izquierda o derecha hasta que el dedo en pantalla se coloque sobre la categoría deseada y después pulsa el botón disparo. Puedes elegir uno de los tres artículos. Mueve otra vez el joystick a izquierda o derecha y después pulsa el botón disparo. Cuando termines de seleccionar pulsa el botón Exit (Salida).

LA ARENA

Has encontrado el pasadizo que te lleva a la arena y entras en ella ¿Tienes suficiente energía para competir contra un ejército de coches de demolición?

Salta a tu pequeño coche de choque y prepárate para una auténtica pelea de golpes. Los coches del enemigo son más grandes, más pesados y más lentos que el tuyo. Conduce como el rayo. No se permiten armas o misiles. Choca contra el enemigo y golpéalos continuamente hasta acabar con ellos.

PANEL DE CONTROL

De izquierda a derecha, los indicadores del panel de control son;

Indicador de gasolina

Entras en la arena con el depósito lleno de gasolina.

Cuentakilómetros

Vigila este indicador. Cuanto más rápido vayas, mayor será el daño que causarás al enemigo. Si golpeas obstáculos o los muros de la arena, cuanto más rápido vayas, mayor será el daño que sufrirá tu ATV.

Indicador de daños

Muestra tu nivel de avería. Ten en cuenta que sufrirás más daño si chocas de frente.

INSTRUCCIONES EN LA ARENA

Spectrum/Amstrad

No sólo debes destruir a los coches enemigos, sino que también debes tener cuidado con las minas de tierra, las baldosas y el pozo sin fondo que rodea la arena. Quédate en las zonas de baldosas cuadradas o en las zonas manchadas. Tendrás que sobrevivir a las bombas, esquivar los agujeros y pasar por escarpados precipicios mientras sigues peleando contra los coches enemigos. Si caes al abismo o eres destruido, aquí se acaba la partida.

COSAS QUE PUEDES ENCONTRAR

Latas de gasolina

Si se agota la gasolina, coge una lata de gasolina de la arena. Se llenará el 25 por 100 de tu tanque. No las cojas si no las necesitas

Llave inglesa

Utilízala para reparar tu coche y reducir en un 25 por 100 el nivel de avería de tu ATV.

Commodore

En este derby demoledor no hay normas ni límites. Eso sí, no se permiten armas o misiles; se trata de una pelea de coches de choque. Si les golpeas en el sitio apropiado y a la velocidad apropiada quedarán totalmente destruidos. La arena ocupa un espacio amplio y abierto y no hay dónde esconderse ni por dónde huir. Prepárate a competir contra un ejército de coches kamikaze.

SALVAR PARTIDA (COMMODORE)

Sólo se puede salvar partida durante las escenas de calle. Cuando te encuentres en los edificios, en la arena o en las gasolineras no podrás salvar la partida. Según tu tipo de ordenador consulta las siguientes instrucciones:

Commodore

Los usuarios de Commodore no disponen de la opción "Salvar partida", pero si eres capaz de cruzar la primera de las ciudades y salir de la arena aparecerá una contraseña. Cuando vuelvas a empezar una nueva partida teclea la contraseña ante el aviso "Pulsar botón disparo" que aparece en la pantalla del ATV.

GANANDO LA PARTIDA

Si consigues llegar a la segunda ciudad, ¡enhorabuena! y sigue adelante. Las cosas se pondrán más difíciles, el enemigo será mucho más fuerte y sólo podrás destruirlo golpeándole dos o más veces. Además, los monstruos mutantes son más feroces y en la arena la acción se embrutece. Pero espera a llegar a la tercera ciudad, donde te enfrentarás al loco Dr. Noid. Parece pequeño, pero es el más duro contrincante que haya existido jamás.

REFERENCIA RAPIDA

Controles del teclado:

Spectrum/Amstrad

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE BAR: Disparo.

G: Pausa

G y ENTER: Interrumpir.

Commodore

Para interrumpir la partida pulsa la tecla → que se encuentra en la parte superior izquierda del teclado. Regresarás a la pantalla de título.

SPACE BAR: Para cambiar entre proyectiles de cañón y misiles (si tu versión dispone de esta opción).

© Gremlin

FINAL ASSAULT

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE SPECTRUM 48 / 128K

Teclea LOAD y pulsa RETURN.

Pulsa PLAY en el cassette.

DISCO SPECTRUM + 3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER.

MANDATOS DEL TECLADO

- I: Arriba.
- K: Abajo.
- L: Derecha.
- J: Izquierda.
- SPACE: Disparo.

Teclas redefinibles



- 1 Hat Trick
- 2 Side Burner
- 3 Edge of Fright
- 4 Footlose
- 5 Knucklehead
- 6 Consider Me Gone

1 2 3 4 5 6

Para seleccionar una ruta mueve el cursor sobre su símbolo y pulsa el botón disparo o SPACEBAR. Aparecerá su descripción, nombre de la ruta, altura total en metros, nivel de dificultad y el tiempo estimado en alcanzar la cumbre.

NOTA: También puedes pulsar las teclas de 1 a 6 para seleccionar las rutas.

Si aceptas la ruta, pulsa Y (o mueve el cursor a Yes y después pulsa el botón disparo o RETURN) (versión C64: A para aceptar). Si rechazas la ruta, pulsa N (o mueve el cursor a No y pulsa el botón disparo o RETURN) (versión C64: R para rechazar).

Si seleccionas varias rutas, repite este proceso para elegir la segunda (y la tercera) ruta. Después de seleccionar la última ruta, pasarás automáticamente a la pantalla de provisiones/equipo.

PREPARATIVOS, PROVISIONES Y EQUIPO

Tu mochila incluye provisiones y equipo de escalada básico, pero es una buena costumbre comprobar qué es lo que llevas antes de aceptarla. Quizá no tenga todo lo que necesitas o incluya más cosas de las que necesitas.

Tú sabes mejor que nadie qué es lo que necesitas. Por ejemplo, si la travesía va a ser larga, deberás llevar más comida. Si la travesía es corta, puedes llevar más “lujos”. Como en la vida real descubrirás que, cuanto más experiencia tengas más fácil te será decidir. Para comprobar que no dejas nada esencial, consulta la “Lista del equipo” que se encuentra en esta sección.

EN EL CAMINO

Escalando y saltando

Ahora ya estás preparado para escalar la cima. Empieza a andar con paso firme (consulta la tabla siguiente). Si el terreno que ves te parece inseguro, tantéalo con tu piolet (dicho sea de paso, siempre llevas piolet y por eso no se encuentra en la lista). Salta las grietas de hielo. Si cometes un error y caes, intenta agarrarte utilizando el joystick o el teclado. Si lo consigues o caes y sobrevives, tendrás que salir de ahí. Para escalar por una grieta de hielo utiliza el mismo procedimiento que en las paredes de hielo. Consulta la sección “Escalada en hielo” para consejos y técnica. Una vez que te encuentres de nuevo en el glaciar, continúa andando, pero ten más cuidado esta vez.

| <u>Acción</u> | <u>Movimientos del joystick</u> | <u>Control teclado</u> |
|----------------|--|---|
| Andar | Mueve firmemente el joystick a izquierda y derecha | Pulsa → y ←, uno después de otro a ritmo de marcha (*, • CBM64) |
| Probar terreno | Pulsa botón disparo | Pulsa SPACEBAR (o ↑ en Apple) |
| Saltar | Mueve el joystick hacia arriba | HOME en CBM64 Pulsa ↑ (E • CBM64) |

PROVISIONES

Para abrir tu mochila, pulsa RETURN (SPACEBAR C64) para activar el cursor de pantalla. Coloca el cursor sobre la mochila y pulsa el botón disparo o RETURN (CIR HOME - C64). Aparecerá una lista con el contenido de la mochila. Mueve el joystick arriba / abajo o pulsa las teclas ↑ y ↓ (E o = • C64) para desplazarte a través de la lista. Cuando se ilumine el artículo deseado, pulsa el botón disparo o RETURN (CIR HOME • C64). Escucharás un carillón y el artículo desaparecerá de la lista (o tendrás uno menos de ese tipo).

Para poner algo en tu mochila o utilizar el material de escalada (como cuerdas, cintas o estribos), pulsa RETURN. Coloca el cursor sobre la cabeza del escalador y pulsa el botón disparo o SPACEBAR. Verás una lista de lo que llevas. De nuevo utiliza el joystick o las teclas cursor para recorrer la lista. Cuando se ilumine el artículo que quieres, pulsa el botón disparo o SPACEBAR. Escucharás un carillón y el artículo desaparecerá de la lista porque lo estarás utilizando o estarás de vuelta en la mochila.

Cuando selecciones artículos de tu mochila o de tu cuerpo, no escucharás el carillón (solamente un tono) y los ítems no desaparecerán de la lista. Estos materiales son utilizados automáticamente. Por ejemplo, mientras escalas por una pared rocosa, necesitarás pitones, mosquetones y un martillo para asegurarte en la cuerda. Todo lo que tienes que hacer es seleccionar la cuerda. (Usuarios de CBM64: para salir de la lista pulsa SPACE BAR)

LA SUERTE DEL NOVATO

La primera vez que sufras lo que sería una caída fatal aparecerá en pantalla el siguiente mensaje: “Tuviste suerte, sigue intentándolo”. Si la ruta es fácil, puedes cometer tres fallos; si la ruta es de dificultad media, puedes cometer dos fallos, y si la ruta es de las más difíciles y duras, tendrás un solo golpe de suerte. Cuando te salva la suerte no tienes que volver a escalar. Pulsa ESC.

ESCALADA EN HIELO

Tarde o temprano llegarás a la primera pared de hielo. Antes de llegar, párate, abre tu mochila y ponte los crampones. Después, selecciona una cuerda y sigue tu camino.

Si te encuentras en el hielo y no te has puesto los crampones, no te arriesgues y asegúrate con la cinta a la pared. De esta manera podrás buscar cosas en la mochila, incluso cuando estás escalando. Ponte los crampones, elige una cuerda y adelante. La cinta se ajusta automáticamente cuando empiezas a moverte.

Para escalar, clava los piolets en el hielo (consulta la tabla siguiente) y después coloca tu primer pie. Cuando tengas tu pie asegurado, sube todo tu cuerpo. Coloca el segundo pie y sigue subiendo. Continúa así y recuerda que lo primero que tienes que hacer siempre es clavar el piolet en el hielo.

| <u>Acción</u> | <u>Movimientos del joystick</u> | <u>Control teclado</u> |
|--------------------|---------------------------------|--------------------------|
| Clavar piolet | Mover hacia arriba | Pulsa ↑ (E • CBM64) |
| Colocar primer pie | Mover hacia abajo | Pulsa ↓ (= • CBM64) |
| Elevarte | Pulsa el botón disparo | Pulsa SPACEBAR |
| Colocar 2º pie | Mover hacia abajo (DISPARO C64) | Pulsa ↓ (CIR HOME • C64) |

El pequeño escalador que se encuentra a la derecha de la pared te indica hasta dónde has llegado y cuánto te queda. Si llevas los crampones puestos, tu avance será lento pero progresivo. Sin ellos te será más difícil colocar el pie.

Escala de esta manera hasta que vuelvas a estar en terreno plano. Para conseguir mejores resultados, muévete lo suficientemente rápido como para escalar firmemente, pero no vayas tan deprisa que olvides colocar el piolet o el pie.

NOTA.- Consulta la sección “Utilización de la cuerda” para conocer más detalles sobre la escalada en hielo.

| <u>Acción</u> | <u>Movimientos del joystick</u> | <u>Control teclado</u> |
|----------------------------------|--|--|
| Seleccionar mano o pie | Pulsa botón disparo | Pulsa SPACEBAR |
| Mover mano y pie arriba o abajo | Mueve el joystick arriba y abajo | Pulsa ↑ o ↓ (E o = • CBM64) |
| Mover arriba, abajo, transversal | Pulsa el botón disparo mientras mueves el joystick en la dirección deseada | Mantén pulsada una de las teclas CURSOR y pulsa SPACEBAR |
| Esquivar rocas | Mueve el joystick alejándote de las rocas | Pulsa ← o → (↑ o * • CBM64) según por dónde caigan las rocas |

Lo primero que debes hacer es colocar la mano o pie que no tenga apoyos. Después asegura cualquier apoyo que esté débil (icono parpadeante). Si todos tus apoyos están seguros, mueve el miembro que mejor te ayudará a avanzar.

Cuando estés bien colocado, tus brazos pueden subir y tus piernas apoyarse y empujar. Elévate con todo tu cuerpo. Muévete hacia los laterales para esquivar las avalanchas y llegar a ciertos apoyos.

Algunas veces tendrás que ir hacia abajo para encontrar apoyos seguros.

Puedes caminar de posición e incluso subir con sólo uno o dos apoyos, pero tienes que moverte con rapidez. Vigila la roca mientras escalas. Intenta colocar tus pies y manos en las hendiduras. Son los lugares más seguros.

Para escalar bien, lo único que necesitas es practicar. Si consigues mantener un ritmo suave, firme y rápido desde un apoyo a otro, seguro que llegarás a la cima.

© 1988 Epyx

Dep. Legal: M-2968-1989.