

BAZOOKA BILL SPECTRUM

CARGA

LOAD "" y ENTER.

LA HISTORIA

Bazooka Bill, un mercenario errante que mata por diez, ha sido enviado a la Base Aérea de Clark en un último intento desesperado de rescatar al General Macarthur, dijeron ayer fuentes del Pentágono.

Macarthur está siendo retenido por una facción revolucionaria que ha tomado el control de algunas islas del Pacífico Sur. No se sabe exactamente dónde está, pero se cree que puede ser en algún sitio del archipiélago subtropical, que se compone de las islas Leyte, Mindanao y Corregidor.

No se sabe mucho sobre Bazooka Bill, salvo que su apodo le viene de su época en el norte de Africa, cuando aparecía en tiempos de peligro con un bazoka al hombro. Sus proezas adquirieron visos míticos cuando dijeron que había atacado y derrotado a un nido de metralletas armado sólo con sus puños.

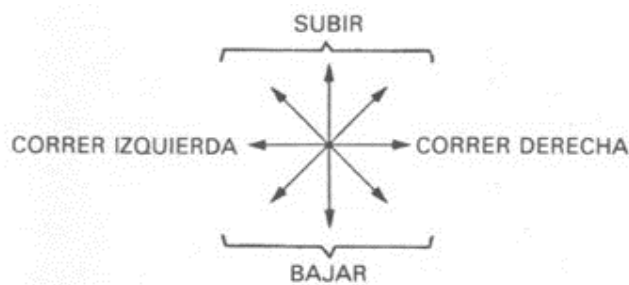
Esta vez, sin embargo, no parece que vaya a tenerlo tan fácil. Fuentes seguras afirman que los revolucionarios tienen un armamento impresionante, incluyendo tanques, camiones blindados, cazas y helicópteros. Bazooka Bill no tiene nada. Los expertos confían que Bazooka Bill logre conseguir armas por el camino.

CONTROLES PARA EL COMBATE EN TIERRA

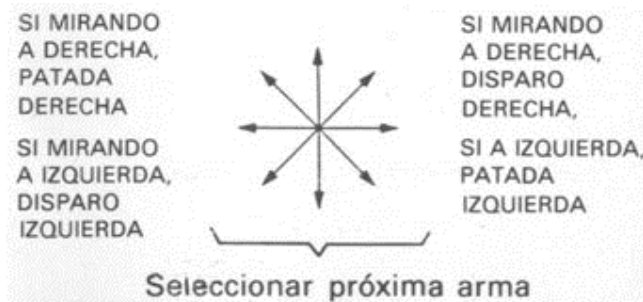
Este juego funciona con joystick o con teclado.

JOYSTICK

CON EL BOTON DE DISPARO NO PULSADO



CON EL BOTON DE DISPARO PULSADO



Si se pulsa el botón de disparo cuando Bazooka Bill está estacionario, éste atacará en la última dirección en la que miraba.

Las teclas de función son las siguientes:

H: PAUSA.

C: Continuar (ver más adelante).

F: Terminar partida en curso (vuelve al comienzo).

TECLADO

Q: Arriba.

P: Derecha.

Z: Abajo.

I: Izquierda

ESPACIADOR: Seleccionar armas.

OBTENIENDO ARMAS

Con toda su fuerza cuando está sin armas, Bazooka Bill es mucho más temible armado. Debe de poder encontrar armas abandonadas por sus enemigos, tales como cuchillos, metralletas, lanzallamas, e ¡incluso bazokas!

Sin embargo, estas armas pueden ser defectuosas en algunos casos; por ejemplo, ¡al acatar tanques y camiones! En esos casos, Bazooka Bill deberá utilizar su cabeza para saber ¡cuál es el arma a utilizar!

Todas las armas tienen munición limitada, e incluso al cuchillo se le puede ir el filo. Según se le vaya terminando la munición al arma que está usando Bill en la actualidad, volverá automáticamente al arma que ha usado anteriormente. Si no la hubiera, ¡tendrá que usar sus puños!

Se puede seleccionar el arma siguiente tirando del joystick hacia abajo y pulsando el botón de disparo, o pulsando el ESPACIADOR.

PARA GUIARTE

Explorar las islas no es fácil, y se ha usado un nuevo sistema para pasar de una pantalla a otra. Las escaleras que te encontrarás sirven tanto para subir o bajar como para dar la vuelta a una esquina. Al comienzo del juego, Bazooka Bill está de pie delante de un pequeño edificio en la ciudad. Prueba lo siguiente:

1. Sal corriendo, al nivel del suelo. Al poco tiempo te darás cuenta que estás dando vuelta tras vuelta al mismo edificio.
2. Vuelve al principio del juego (pulsando F para terminar la partida en curso) y sube por las primeras escaleras que veas. Verás que te adentras más en la ciudad.
3. Esta facilidad para dar la vuelta a las esquinas no ocurre en todos los casos. Tendrás que determinar cuáles caminos te permiten hacerlo y cuáles no.

SECUENCIA DE VUELO

Para viajar entre islas, Bazooka debe localizar los aerodromos y robar uno de los cazas al enemigo. Una vez que suba a bordo del avión, recibirá su destino y podrá, por tanto, saber a dónde va.

VIDAS ADICIONALES

Bazooka Bill puede reunir suficiente comida, energía y armas para una vida más si logra matar a 100 enemigos. De ninguna manera, sin embargo, podrá acumular más de cinco vidas.

POSIBILIDAD DE CONTINUAR

Cuando Bazooka Bill pierde todas sus vidas puedes seguir desde el punto donde fue matado por última vez. Esta opción la tienes durante breves momentos, que se indicarán en la pantalla por un reloj que irá descontando el tiempo que te queda para decidir. Mientras no llegue el contador a cero, puedes pulsar C y la puntuación se pondrá a cero, tus armas serán recuperadas y podrá seguir adelante.

© 1987 Fitzroy House.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid