

# BLUEBERRY

En este juego lleno de interesantes escenas de acción, eres, a la vez, realizador y héroe.

Blueberry se enfrenta al fantasma de las balas de oro en su, casi olvidado, poblado indio que está situado entre las desérticas grietas del Gran Cañón.

Al noroeste de las montañas sagradas, cabalgan unos jinetes, perdidos y casi muertos de sed.

Aún peor que la sed es la ilusión que les persigue sin perdón: ¡El Oro!. El oro de la ruina sorriada que está, según se dice, sobre la meseta del Caballo Muerto.

Este secreto les fue descubierto por Luckuer, el descasado lujo de una familia prusiana de nombre..., pero sobre todo es un malvado canalla que sin escrúpulos busca la mina, asesinando a todos los que se ponen en su camino, le hayan ayudado o le hayan causado problemas. ¡Jimmy McClure sabe algo de esto! Luckuer está en compañía del terrible Wally, un busca recompensas falso, pero sobre todo un buscado de oro...

Blueberry y McClure, su fiel amigo de aventuras, tiene que ganarse rápidamente la confianza de Luckuer y evitar todos los peligros del desierto, donde no solo acecha la sed, sino también las arenas movedizas y las serpientes, y no nos olvidemos del odio y la locura de los que buscan oro. No os equivoqueis, tomad las decisiones adecuadas. ¡Vuestra vida está en juego!

## **UN GRAN PROGRAMA, UNA GRAN AVENTURA**

Vivireis las escenas y acontecimientos de esta aventura, ya que lograreis vuestro propio guión. Según vuestra elección colocais vuestro cursor con las flechas o el joystick. Para coseguir que un personaje hable, que haya alguna acción o para elegir icono, se teclea ENTER o RETURN,

con el ratón o con el botón del joystick. Para moveros de escena en escena utilizar las diferentes direcciones de la calle de comunicación o apretar ciertos iconos. Ellos hacen posible volver al poblado o a los caballos. Además de la acción que tiene lugar, los iconos pequeños representan escenas, elementos o caras.

Si los apretáis, tienen lugar acciones, obteneis informaciones, variáis el transcurso de las acciones, comienza una nueva fase. Esto es una dimensión añadida que se basa en el concepto del juego que aquí os proponemos. Los rostros de McClure y Luckuer aparecen muy a menudo en la pantalla, preguntarles tantas veces como queráis. McClure os da información o hace comentarios que normalmente se refieren a la sed que tiene...

En lo que se refiere a Luckuer, estareis siempre informados de lo que le va pasando, si presionáis sobre él; esto os puede proporcionar una información muy interesante, pero también puede ser muy peligroso, ¡ya que puede preparar una trampa, acercarse a la mina o estar muy cerca de vosotros!

Los dialogos están escritos para Blueberry en negro sobre fondo blanco, en negro sobre un fondo amarillo para McClure, en blanco sobre fondo negro para Luckuer y en amarillo sobre fondo negro para Wally.

En las pantallas monocolor se distinguen los textos de Blueberry y McClure de los de sus enemigos.

A lo largo del juego obtendreis mensajes cifrados -señales de los indios, mensajes... -que pueden estar ocultos en un icono o podeis apretar en cualquier momento sobre ellos para descifrarlos.

También observareis que los iconos no son activos todo el tiempo. Hay que elegir el momento adecuado.

**Un último consejo:** Atención, Luckuer y Wally desplazan sus posiciones todo el rato en busca del oro, toda apari-

ción incorrecta os costará tiempo volver a atraparlos y perjudica vuestras posibilidades de sobrevivir.

### **ACCIONES QUE OS SORPRENDERAN**

Los peligros que os amenazan son numerosos, os teneis que proteger, por una parte con el arma en la mano contra Luckuer, contra los indios o contra el fantasma de la meseta del Caballo Muerto. Podeis ir en busca de las rocas del borde como protección, pero vuestro disparo -tecla para mantenernos ocultos o tecla de tiro, según vuestro ordenador- será menos preciso.

Para apuntar con mas precisión, poneros al descubierto, mover el visor a derecha o izquierda (flechas o joystick). Algo que te ayudará si te tiembla la mano: aguantar la respiración, hacer fuego disparando a cubrir y abandonar vuestro escondite -flechas arriba/abajo o joystick-.

**Atención:** Cuando el cargador esté vacío, esconderos detrás de las rocas para volver a cargar.

**Como en la realidad:** ¡Se trata de una lucha por sobrevivir!

### **INSTRUCCIONES**

**Amstrad CPC 6128:** ICPM y luego LOADER.

**Atari ST:** Conectar primero el programa LOADER, pulsar luego sobre el segundo programa LOADER. PRG., cambiar el diskette cuando aparezca la orden en pantalla.

**Commodore 64:** Teclear LOAD «LOADER», 8 y ENTER/RETURN y luego RUN y ENTER/RETURN.

**Commodore 128:** Poner en función Commodore 64 -Tecleando GO 64- y luego RUN y ENTER.

**PC compatible:** Conectar el diskette «LOADER». Teclear «LOADER» y luego ENTER/RETURN. Aparecerá la selección donde podeis elegir según la representación gráfica.

En caso de un error, o si utilizais el juego del ordenador con una definición gráfica diferente, se borra la anterior referencia.

Para esto teneis que encender el ordenador y teclear: del carte. Inf. y después ENTER/RETURN.

Utilizar el software como se describe.

Cambiar luego el disco o la parte de afuera, cuando aparezcan las instrucciones de pantalla.

Para un mejor contraste en los gráficos se aconseja elegir la opción C, esto sirve cuando se tiene una pantalla de opción monocromo o bien opción color.

Cuando se tecléa F1 en el menú principal se puede volver al principio de un juego.