

¿DONDE ESTAN TODOS?

Todo iba bien hace un minuto. Beverly. Y Phill. Estabais bailando. Eso es. Bailando... al ritmo de la música de los Cherry Bombs.

Pero ahora todo el mundo se ha ido. ¿Y tú, Howard? ¿Dónde estás tú? ¿Por qué tienes la impresión de que has flotado hasta una isla en ninguna parte? ¿O en cualquier parte?

Todo empieza a concordar... Tus mejores amigos han ido a... la isla de Vulcano... El Oscuro Overlord.

¡Eso es! El Oscuro Overlord ha raptado a Beverly y a Phill y se los ha llevado a dicha isla volcánica, porque está rodeada de energía termal y necesita este acopio constante para mantener su poder.

Tú sabes que él sabe que tú eres el único ser sobre la Tierra capaz de frustrar sus planes. Piensa convertirte en sopa de pato y hacer del mundo su ostra.

Lo que él no sabe es que tú eres un maestro de quack fu, que tú eres un hábil piloto de ultraligeros y que estás armado con un desintegrador de neutrones.

Emprende tu destino y demuéstrole al Oscuro Overlord que su precario plan no es capaz de amilanarte.

COMENZAR

Para empezar con tu arriesgada misión de rescate, debes comprobar que tu equipo funciona correctamente. Para dar inicio a la aventura en la isla de Vulcano necesitarás tu ordenador, de modo que comenzaremos con uno de los siguientes grupos de instrucciones (1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7), según el equipo informático y la versión de Howard the Duck que obre en tu poder. Por favor, ejecuta las siguientes instrucciones cuidadosamente:

- Para cargar el cassette Howard the Duck en un Sinclair Spectrum (48 K) o un Sinclair Spectrum +2:
 - Instala tu ordenador según se indica en los manuales de uso que lo acompañan.
 - Conecta el cassette a tu ordenador Spectrum normalmente. Si deseas utilizar un joystick, coloca el interface necesario ahora. (Mira en la sección titulada «Joysticks» cuáles son los joysticks compatibles.)
 - Enciende el monitor/TV y el ordenador.
 - Introduce la cinta de Howard the Duck en el cassette. Verifica que está totalmente rebobinada.
 - Escribe lo siguiente en el teclado del ordenador: LOAD **, y luego pulsa la tecla ENTER.
 - Pulsa PLAY en el cassette.
 - Mira el apartado 8.
- Para cargar el cassette Howard the Duck en un Sinclair Spectrum 128:
 - Sigue los pasos 1a) y 1d) descritos en el apartado anterior.
 - Selecciona 48 K BASIC en el «menú» de la pantalla.
 - Escribe lo siguiente en el teclado del ordenador: LOAD **, y luego pulsa la tecla ENTER.
 - Mira el apartado 8.
- Para cargar el cassette Howard the Duck en un Sinclair Spectrum +2:
 - Instala tu sistema informático tal y como se indica en los manuales que la acompañan.
 - Si deseas utilizar un joystick, conecta un joystick Spectrum +2 al port 1.
 - Enciende la TV/monitor y el ordenador.
 - Introduce la cinta de Howard the Duck en el cassette Spectrum +2. Verifica que está totalmente rebobinada.

- Selecciona 48 K BASIC en el «menú» de la pantalla.
 - Escribe lo siguiente en el teclado del ordenador: LOAD **, y luego pulsa la tecla ENTER.
 - Pulsa PLAY en el cassette Spectrum +2.
 - Mira el apartado 8.
- Para cargar el cassette Howard the Duck en un ordenador Amstrad CPC.
 - Instala tu sistema informático para cassette según se indica en los manuales que lo acompañan.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos. Si tu ordenador no incluye unidad de discos en su configuración básica, comprueba que no hay unidades de discos conectadas al ordenador.
 - Enciende la TV/monitor y el ordenador.
 - Introduce la cinta de Howard the Duck en el cassette. Verifica que está totalmente rebobinada.
 - Pulsa la tecla CTRL y la más pequeña de las teclas ENTER al mismo tiempo.
 - Pulsa PLAY en el cassette.
 - Mira el apartado 8.
 - Para cargar el diskette Howard the Duck en un ordenador Amstrad CPC:
 - Instala tu sistema informático para diskettes según se indica en los manuales de uso que lo acompañan.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos y cualquier diskette de la unidad.
 - Enciende la TV/monitor y el ordenador.
 - Introduce el diskette de Howard the Duck en la unidad, la etiqueta hacia arriba.
 - Escribe lo siguiente en el teclado del ordenador: RUN »DUCK, y luego pulsa la tecla ENTER.
 - Mira el apartado 8.
 - Para cargar el cassette Howard the Duck en un ordenador MSX 1:
 - Instala tu sistema informático para cassette según se indica en los manuales de uso que lo acompañan.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos. Verifica que no hay ninguna unidad de discos conectada al ordenador.
 - Enciende la TV/monitor y el ordenador.
 - Introduce la cinta de Howard the Duck en el cassette. Verifica que está completamente rebobinada.
 - Escribe el siguiente comando en el teclado del ordenador: BLOAD «CAS:», R, y luego pulsa la tecla RETURN.
 - Pulsa PLAY en el cassette.
 - Mira el apartado 8.
 - Para cargar el cassette Howard the Duck en un ordenador MSX 2:
 - Instala tu sistema informático según se indica en los manuales de uso que lo acompañan. Conecta un cassette compatible con MSX 2 a tu ordenador.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos. Verifica que no hay ninguna unidad de discos conectada al ordenador.
 - Enciende la TV/monitor. Luego mantén pulsada la tecla SHIFT cuando enciendas el ordenador.
 - Sigue los pasos 6d) y 6g) antes descritos.
 - Joysticks.

«Howard the Duck: una aventura en la isla de Vulcano, será cargado en la memoria del ordenador. Las versiones de cassette se cargan por etapas y verás una gama de colores parpadeantes alrededor de la pantalla durante el proceso de carga.

Los interfaces de joysticks que pueden utilizar los usuarios de Spectrum para jugar a Howard the Duck son Kempston, Interface II

- Instala tu sistema informático para cassette según se indica en los manuales de uso que lo acompañan. Conecta un cassette compatible con MSX al sistema.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos. Verifica que no hay ninguna unidad de discos conectada al ordenador.
 - Enciende la TV/monitor y el ordenador.
 - Introduce la cinta de Howard the Duck en el cassette. Verifica que está completamente rebobinada.
 - Escribe el siguiente comando en el teclado del ordenador: BLOAD «CAS:», R, y luego pulsa la tecla RETURN.
 - Pulsa PLAY en el cassette.
 - Mira el apartado 8.
- Para cargar el cassette Howard the Duck en un ordenador MSX 2:
 - Instala tu sistema informático según se indica en los manuales de uso que lo acompañan. Conecta un cassette compatible con MSX 2 a tu ordenador.
 - Retira cualquier cartucho del slot de cartuchos. Verifica que no hay ninguna unidad de discos conectada al ordenador.
 - Enciende la TV/monitor. Luego mantén pulsada la tecla SHIFT cuando enciendas el ordenador.
 - Sigue los pasos 6d) y 6g) antes descritos.
 - Joysticks.

«Howard the Duck: una aventura en la isla de Vulcano, será cargado en la memoria del ordenador. Las versiones de cassette se cargan por etapas y verás una gama de colores parpadeantes alrededor de la pantalla durante el proceso de carga.

Los interfaces de joysticks que pueden utilizar los usuarios de Spectrum para jugar a Howard the Duck son Kempston, Interface II

y cursores compatibles. Los usuarios de Spectrum +2 tan sólo pueden emplear un joystick Spectrum +2 conectado a este ordenador. Los usuarios de Amstrad CPC pueden utilizar cualquier joystick compatible para CPC. Los usuarios de MSX pueden utilizar cualquier joystick compatible para MSX. Si aprecias errores mientras se carga el juego, apaga el ordenador y sigue cuidadosamente las instrucciones antes descritas. Si aún persisten los problemas, consulta el manual del usuario que acompaña a tu ordenador.

UN COMIENZO APACIGUADO

Antes de que Howard y tú os embarquéis en esta peligrosa aventura, es preciso cumplir unas cuantas formalidades.

1. Controlando a Howard

Los movimientos de Howard aparecen a lo largo de este borrador del rescate como controles del joystick. Aquellos jugadores que prefieran utilizar el teclado encontrarán la equivalencia de funciones a continuación. Observa esta tabla cuando juegues con el teclado.

CONTROL DEL JOYSTICK

	Spectrum	Amstrad	MSX
	Teclado	Sólo joystick	Teclado (teclas cursor)
Adelante	7 ó ↗		↗
Atrás	6 ó ↘		↘
Izquierda	5 ó ←		←
Derecha	8 ó →		→
Disparo	Ø		Barra espaciadora

2. La aventura en la isla: teclas de función

Durante la mayor parte de la exploración con Howard en la isla de Vulcano encontrarás una serie de funciones especiales, accesibles mediante las «teclas de función» específicas. Aparecen a continuación. Dondequiera que veas una referencia a las teclas de función, consulta la siguiente tabla a fin de comprobar qué teclas son las apropiadas a tu ordenador.

FUNCION

Parar el juego.—Spectrum: P. Amstrad: TAB. MSX: STOP.

Abandonar el juego.—Spectrum: Q. Amstrad: ESC. MSX: ESC.

3. Escribe tu nombre

En la parte superior de la pantalla leerás las palabras «Howard the Duck», con una línea de puntos a continuación y una lista de niveles. Utiliza el teclado para escribir tu nombre. De hecho, puedes escribir cualquier nombre cuya longitud no exceda de ocho letras. Luego pulsa la tecla RETURN o ENTER.

4. Elige el nivel de dificultad

Al lado de tu nombre verás cuatro niveles. Son, en orden de dificultad creciente: NOVICE, INTERMEDIATE, ADVANCED, EXPERT. Mueve el joystick hacia adelante y hacia atrás y verás cómo uno de los cuatro niveles cambia de color. Comprueba que el nivel de juego deseado tiene un color distinto al resto. (Si se trata de tu primera expedición a la isla de Vulcano, Howard preferirá que elijas el nivel NOVICE, por lo menos hasta que los dos os conozcáis un poco mejor.)

5. ¡Aquí está Howard!

¡Por fin! Has conseguido encontrar a tu compañero en la isla de Vulcano: Howard. Es él... desplazándose hasta la isla y preparado para la acción...

Observa los números de la parte inferior de la pantalla: es el reloj de la isla, muestra cuánto tiempo ha de transcurrir antes de que... ¡Vulcano entre en erupción! Ahora debes conseguir que Howard encuentre su equipo, derrote a varios mutantes, venza al Oscuro Overlord y rescate a Beverly y a Phill del interior de Vulcano.

Mueve a Howard hacia arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, con el joystick en dicha dirección. ¿Fácil, eh? Para saltar, pulsa el botón de disparo. Bien. Ahora veamos todo lo relacionado con la isla...

SUPERANDO EL FANGAL MUTANTE

Tan pronto inicies tu aventura con Howard, atravesarás un terreno resbaladizo, fangoso, que, al parecer, Howard es incapaz de superar. ¡Es el fangal mutante! Tan nauseabundo como suena, y sólo existe una forma de dejarlo atrás: un salto con carrerilla. Lleva a Howard lejos del fango y luego haz que corra rápidamente. Al final del fango pulsa el botón de disparo. ¿No lo conseguiste? Prueba con una carrerilla más larga. La práctica conduce a la perfección. Si aún estás atrapado, prueba a correr en círculo para alcanzar una velocidad mayor.

COGER EL EQUIPO

Has conseguido que Howard encontrara su equipo, gracias al cual se moverá más deprisa. Simplemente camina sobre el equipo (se

encuentra protegido de las miradas ajenas por un mecanismo científico de camuflaje). Howard necesita su equipo porque contiene un jet solar para cruzar canales, un ultraligero para llegar a la cumbre de la montaña volcánica y un desintegrador de neutrones portátil que le ayudará a enfrentarse contra el Oscuro Overlord. ¡O eso esperas!

CRUZANDO EL CANAL

Durante esta etapa jamás conseguirás cruzar el canal, a menos que hayas encontrado el equipo de Howard con el jet solar. Ideal para superar el agua. Para activar el jet, lleva a Howard hasta la orilla —verás cómo el jet vibra y empieza a activarse—; luego aprieta y libera el botón de disparo repetidamente. Esto maneja el propulsor del jet. Si lo haces muy deprisa, ahogarás el propulsor; demasiado lento y te caerás. Ten cuidado, la corriente es muy fuerte a lo largo del canal. Si te quedas atrapado, intenta mover a Howard hacia arriba o hacia abajo, no sólo a la izquierda o a la derecha.

MANIACOS MUTANTES

Esos ojos fijos entre los arbustos, atentos a cada movimiento: mutantes esperando atacar. Ten cuidado, viven bajo tierra y saltarán sobre Howard cuando se mueva por la isla. Mira atentamente y verás cómo surgen de los montículos de tierra. La mejor forma de acabar con ellos es recurrir a las viejas técnicas del quack-fu y luego enterrar sus montículos antes de que otros emerjan para atacar. El quack-fu es el arte de la pierna y el puño. Una patada contra un mutante lo hiere y hace girar. Cuando esté girando, puedes golpear de nuevo con la pierna para que desa-

parezca de la isla. Para lanzar una patada, mantén apretado el botón de disparo y mueve el joystick hacia la dirección en la que deseas golpear. Tal vez necesites usar los puños (cuando estén muy cerca de ti). Para lanzar un puñetazo, mueve el joystick hacia donde quieras golpear y aprieta el botón de disparo.

Si no eres lo suficientemente rápido con el quack-fu, observarás cómo los mutantes echan a Howard de la isla, ¡y además dando vueltas! Busca los montículos desde donde surgen los mutantes. Cuando hayas encontrado uno, intenta cerrarlo saltando sobre éste (pulsa el botón de disparo para que Howard salte).

CRUZA EL PUENTE CUANDO LLEGUES

Cuando atraveses el río y elimines a todos los mutantes, te verás obligado a cruzar un puente colgante.

Para esquivar las rocas, intenta situarte lo más a la izquierda o a la derecha posible.

Cuando ya hayas cruzado el puente, verás otro montículo mutante. Pero, tranquilízate, es el último. Si logras destruirlo, no verás más mutantes, a menos que empieces a jugar de nuevo.

¿AHORA, QUE?

¿Qué ocurre a continuación? Bien, depende del nivel de juego. (Para obtener más información acerca de los niveles de juego, observa la «Tabla comparativa de dificultad».)

Si estás en el nivel NOVICE, te será otorgada la medalla de Recruit (Novato) o la de Aprendiz (Aprendiz), en función del tiempo empleado, y podrás volver a jugar. ¿Por qué no intentarlo en el siguiente nivel?

Si juegas en el nivel INTERMEDIATE, tratarás de llegar hasta la cima de Vulcano en

un ultraligero (la forma de hacerlo se describe en el próximo epígrafe).

Cuando llegues a la cima de Vulcano te será otorgada la medalla de Ensign (Distinguida) o de Lieutenant (Teniente), en función del tiempo empleado, y podrás volver a jugar.

Si el nivel de juego es ADVANCED o EXPERT, intentarás llegar hasta la cima de Vulcano con tu ultraligero.

Si lo consigues, Howard irá a parar automáticamente dentro del volcán. A continuación, esquivando dardos de energía y manipulando a través de los huecos que dejan las estalactitas, Howard y el Oscuro Overlord se situarán frente a frente (cómo conseguirlo aparece descrito en los siguientes epígrafes).

Los jugadores del nivel ADVANCED que derriben al Oscuro Overlord serán recompensados con la medalla de Commander (Comandante) o Captain (Capitán). Los jugadores del nivel EXPERT que lo consigan serán recompensados con la medalla de Commodore o la de Almiral (Almirante). La distinción de Almirante es la más importante medalla que puedes conseguir.

VOLAR EN ULTRALIGERO

Dirige el joystick hacia atrás para subir y hacia adelante para bajar; a izquierda y a derecha, para girar. Los vientos de Vulcano son muy fuertes. Evita caer en los ríos de lava subiéndolo hasta la cima del volcán.

DENTRO DE VULCANO

Estás dentro de Vulcano y el Oscuro Overlord no puede sentirse más feliz, porque piensa que acaba de abrirse la veda del pato.

Estalactitas y agujeros.—Debes esquivar las

estalactitas que caen y los agujeros que producen.

Disparos de energía.—¿Y esas grandes y sucias cosas que van hacia ti? Son disparos de energía que lanza hacia ti tu eterno enemigo, el Oscuro Overlord.

Cada disparo de energía dispone de bastante potencia negativa como para matar a un dragón, y mucho más a un pato.

Para esquivar los disparos de energía, mueve a Howard hacia arriba y hacia abajo, según sea la posición de los disparos de energía, y evita los agujeros mientras te sitúas frente al Oscuro Overlord.

DESTRUIR AL OSCURO OVERLORD

Cuando hayas recorrido todo el camino hasta la zona derecha de la montaña, estarás en una posición idónea para poner fuera de circulación al Oscuro Overlord.

Haz que Howard mire hacia la derecha, coge el viejo desintegrador de neutrones y dispara.

Para disparar contra el Oscuro Overlord, pulsa el disparador y dirige el joystick hacia la derecha simultáneamente.

Sigue disparando contra él. Si consigues acertar bastantes veces, el Oscuro Overlord desaparecerá.

¡Lo has hecho! Bueno, casi. Aún debes desactivar el volcán antes de que se acabe el tiempo.

Para desactivar el volcán, lleva a Howard hasta la palanca y pulsa el botón de disparo. Howard saltará y moverá la palanca.

Si lo consigues, todo está hecho ya. Howard rescatará a Beverly y Phill y recibirás tu medalla, además de ver tu puntuación.

Si no lo consigues, observarás que tus aventuras con Howard «continuarán», así que empieza un nuevo juego.



HOWARD THE DUCK: UNA AVENTURA EN LA ISLA DE VULCANO

**Amstrad CPC cassette,
Amstrad CPC diskette,
MSX 1/2 cassette
y Spectrum/+128/+2 cassette**

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10-5.º dcha.
28001 Madrid