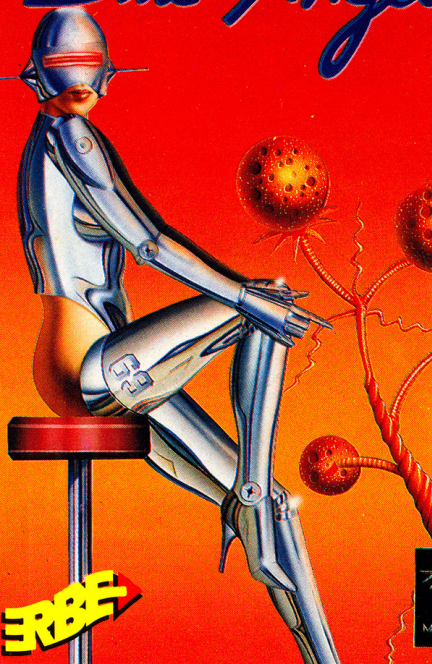


C O M M O D O R E

69

Blue Angel



BLUE ANGEL 69 COMMODORE

CREDITOS

"Blue Angel 69" es un juego en el que pueden participar uno o dos jugadores. También puedes jugar contra el ordenador. Según el nivel seleccionado puedes hacer que tu ordenador sea un viejo ábaco o un segundo "Cray".

Superficialmente visto, el objetivo consiste en desvestir a varias mujeres robots muy atractivas, es decir, cada vez que quites una pieza del tablero verás más a través de la cuadrícula metálica. Si juegass bien la partida, es decir, si quitas todas las piezas del tablero, la cuadrícula metálica será eliminada hidráulicamente y podrás contemplar tu premio. Si quieres ganar una partida de esta manera, tendrás que jugar contra el ordenador. Cuando hayas ajustado los parámetros del menú principal aparecerá en pantalla un tablero de 64 piezas. El objetivo del juego es encontrar siempre la pieza que valga más. Los valores van de 1 a 11 y de -1 a -10. Las piezas de menor valor son de color rojo (PC CGA: números negros). Después de seleccionar una pieza de una determinada fila o columna, tu adversario deberá elegir otra pieza de la misma columna, es decir, que si eres listo puedes hacer que tu contrincante seleccione las peores piezas... ¿entiendes?

Para seleccionar una pieza pulsa el botón izquierdo del ratón, el botón disparo o la tecla SPACE. La pieza desaparecerá de la pantalla apareciendo entonces una parte de la pierna metálica o lo que sea. El valor de la pieza es sumado o restado a tu puntuación que aparece en la zona derecha de la pantalla. El diodo que emite luz verde muestra los números positivos, el diodo que emite luz roja, los números negativos (PC CGA: signos de más y menos).

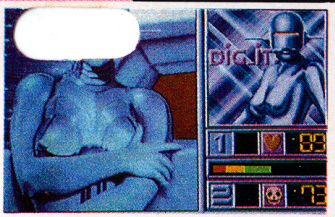
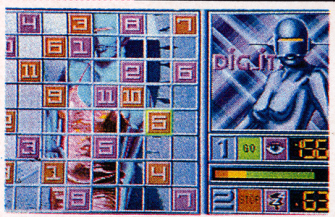
Estratégicamente hablando te conviene que tu contrincante elija piezas de una columna o fila que tenga solamente piezas negativas, aunque eso signifique que la pieza que tú selecciones no sea la que valga más. Si eres lo suficiente listo puedes planear tus movimientos con antelación. Dicho sea de paso, tú y tu adversario sólo os podéis mover horizontal o verticalmente.

(C64: Jugador 1 horizontalmente. Jugador 2 verticalmente.) Cuando selecciones el MODO HIDE no podrás planear tus movimientos con antelación porque en ese modo sólo puedes ver si es una pieza negativa o positiva y sólo conocerás los números de la fila o columna en la que estás jugando. Llegarás al momento, sólo quedará una pieza en una fila o columna. El jugador al que le toque el turno no podrá elegir ¿OK? Por esta razón existe el llamado "Movimiento automático (A)". Puedes activarlo y te ahorrarás la aburrida tarea de despejar. Esto significa que a veces se producen automáticamente una serie completa de movimientos. Fantástico, ¿no? El ganador es el jugador que consigue la máxima puntuación. Si ganas al ordenador, la cuadrícula desaparecerá.

Dicho sea de paso, si tienes un C64, primero

COMMODORE
COE 438

BLUE ANGEL 69



El Angel Azul te ofrece su fría mano metálica para conducirte a su laberinto de sensaciones. Ella es una simbiosis entre la alta tecnología de un cromado robot y el erotismo de una explosiva y moderna muchacha. Utiliza tu inteligencia y habilidad en este fascinante juego de estrategia... ¡Pero te advertimos! ¡Ella tiene el alma de acero y un corazón frío que late a ritmo electrónico!



tendrás que pulsar el botón disparo. No queremos que te pases horas esperando... Hay diez niveles. La puntuación conseguida aparece cada vez que superas un nivel.

C64

Si pulsas el botón disparo, verás una tabla que muestra el número de veces que ha ganado cada jugador. Si ganas al ordenador, aparecerá un dibujo. Vuelve a pulsar el botón disparo para regresar al menú principal. Si cambias cualquiera de los parámetros, volverás al cuadro número uno (y al nivel 1). Si quieres empezar otra partida, selecciona "START". El juego puede ser interrumpido en cualquier momento pulsando la tecla "RUN/STOP".

Amiga/PC

Después de cada partida puedes seleccionar entre las opciones "CONTINUE" o "MAIN MENU", es decir, puedes decidir si quieres volver a empezar.

EL MENU PRINCIPAL

El menú principal tiene cinco opciones. Para seleccionar una opción pulsa la tecla numérica correspondiente (teclado). Las opciones 1 y 2 se utilizan para definir a los dos jugadores. Puedes controlar el juego vía ratón, joystick o teclado. Además puedes seleccionar tres niveles de dificultad para el ordenador. Puedes jugar contra el ordenador, contra otra persona o puedes hacer que el ordenador juegue contra sí mismo. Pero hay una cosa que debes recordar: ¡si quieres ver a las radiantes mujeres robot, tendrás que jugar contra el ordenador!

Naturalmente puedes ajustar el nivel del ordenador a "fácil", pero cuando ganes dos partidas seguidas pasarás automáticamente al nivel "medio" y cuando ganes otras seis partidas más pasarás al nivel "difícil". Otra posibilidad es el "Movimiento automático (A)".

Si tu ordenador es un C64, no podrás controlar el juego vía ratón o teclado. Utiliza el joystick para moverte alrededor de la pantalla, de cuadrado a cuadrado. Excepto esto, todo lo demás explicado anteriormente también se aplica a tu ordenador. Si tienes un monitor en blanco y negro, hay una opción muy importante que debes tener en cuenta: puedes determinar el color de las piezas (por ejemplo, blanco o negro) sobre los cuadrados marcados con el signo "+" y "-".

La opción 3 te permite seleccionar entre sonido, música, sonido y música o sin sonido. Con la opción 4 defines más detalladamente las reglas del juego: límite de tiempo de 5, 10, 15 segundos por movimiento, sin límite de tiempo (JUEGO NORMAL). Con esta opción también puedes seleccionar el MODO HIDE, que te obligará a activar aún más tus células grises porque sólo verás los números de la fila o columna en la que estés jugando en ese momento. Esto significa que sólo podrás ver el tablero completo pasado un cierto período de tiempo. Hasta entonces dependerás exclusivamente de la suerte.

Con la última opción puedes determinar si empieza el jugador 1 (o el jugador 2) o si prefieres que decida la suerte ("???"). Una vez ajustados los parámetros pulsa "0" (PC/Amiga) o "START" (C64) para empezar la partida.

En el panel situado en la zona derecha de la pantalla

aparecen las funciones que acabamos de describir junto a una barra horizontal que indica el tiempo permitido para cada movimiento (si decides jugar con un límite de tiempo).

Otros símbolos que aparecen son:

Amiga, Atari ST, PC

Corazón: Partida ganada.

Calavera: Partida perdida.

"GO": Jugar.

"STOP": Esperar.

Ojo: Turno de la persona.

Indicador de pensamiento: Turno del ordenador.

C64

Copa: Partida ganada.

Joystick: Turno de la persona.

C64 pensando: Turno del ordenador.

Número de signos de interrogación: Nivel de potencia del ordenador.

C64 pantalla - parámetros

1: Jugador 1 joystick/puerta, automático, nivel de habilidad del ordenador.

2: Jugador 2 joystick/puerta, automático, nivel de habilidad del ordenador.

3: Color +

4: Color -

5: Primer jugador (1, 2, al azar).

6: Tiempo para seleccionar (sin límite de tiempo, 5, 10, 15 seg.).

7: Empezar.

© 1989 by Micro-Partner GmbH
Producido por Magic Bytes

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid