

"SKY RUNNER"

En la última parte del Siglo XXIV la sociedad se ha deshecho finalmente de las drogas fuertes. El vendedor de drogas de las esquinas es cosa del pasado y toda la humanidad se ha regocijado con ello... por un tiempo.

Con el descubrimiento de un impulso de espacio económico, los directores de la Humanidad han decidido que ésta debe expandirse. Y así ha comenzado la colonización de los mundos exteriores. Cada nuevo mundo conquistado ha traído nueva esperanza. Esperanza de paz, de libertad y de igualdad para la humanidad.

Pura ilusión. En cada nuevo mundo los ricos se han hecho más ricos y los pobres han incrementado su ira. Con la ira de las masas ha venido un crimen de escala masiva. El Gobierno de los mundos ha probado todos los métodos para prevenir los crímenes que habían ya fallado en la vieja Tierra, y sin sorpresa de nadie verdaderamente, han vuelto a fallar.

Los gobiernos de algunos de los mundos, sin oposición y sin publicidad (naturalmente) han introducido suavemente drogas de control entre sus pueblos. En el agua que se distribuye, en los procesadores de atmósfera, incluso impregnando las hojas de los periódicos, hay pequeñas dosis de varias sustancias que disuaden las mentes contra el pensamiento criminal. Pero el problema consiste en que estas drogas han disuadido a la gente contra todo pensamiento y han convertido a todos en apáticos. Después de un período experimental de veinte años, el programa ha reducido no sólo el crimen SINO la producción. El mundo se enfrenta pues a una ruina económica, hasta el momento en que se ha descubierto y colonizado Vega G que ha recibido el nombre de **NAIBMOLOC** por parte de los primeros colonizadores.

Naibmoloc ha sido un mundo bueno para la expansión humana, con una atmósfera casi idéntica a la de la Tierra. La superficie del planeta estaba casi cubierta por bosques en su totalidad. Una buena inversión en los días de escasez de combustibles fósiles. Nadie sabe cómo ni quién, pero alguien ha descubierto que los frutos de un 70% de los árboles de Naibmoloc constituyen una droga de control que se prepara fácilmente. Las pruebas que ha realizado el Gobierno en individuos a los que ha obligado a someterse a ellas han demostrado que NO tienen efectos secundarios. Se ha establecido un departamento secreto para encargarse de esta solución al problema del control. Este departamento ha organizado a agentes que reclutan grupos de hombres para cosechar, procesar y pasar de contrabando la nueva droga de control, que ahora se llama SKY. Los agentes, llamados **SKY RUNNERS** han construido grandes cosechadoras y han comenzado a recolectar el SKY de los bosques de Naibmoloc. Para defender las Cosechadoras, se han construido torres de cañones alrededor del sector que se cosecha, y se ha reclutado una escuadrilla de SKY RUNNERS que vuela por los árboles para defender la explotación.

Pero un secreto valioso no dura mucho como secreto, y algunos de los gobiernos planetarios más nobles, que no conocían la existencia de experimento alguno con drogas de control, han oído hablar de los SKY Runners. Estos gobiernos, moral y financieramente fuertes, pero sin prueba ni armamento para atacar abiertamente a los otros mundos, han reclutado también agentes y han formado la escuadrilla llamada **RUNNER SQUAD** para sabotear las operaciones de explotación de la droga Sky.

Muy pronto han tenido lugar los primeros ataques contra Naibmoloc. Transportadores de espacio profundo han hecho introducirse a Planetary Skimmers en la atmósfera del planeta. Estas aeronaves, ágiles y bien armadas están adaptados específicamente para destruir las torres de defensa de las cosechadoras. Cada una lleva tres Sky Bikers capaces de volar por los bosques, matar o incapacitar al enemigo, los Sky Bikers (algunos eran delincuentes buscados por la justicia, con un precio puesto en sus cascos), y pueden destruir las Cosechadoras de Sky. Los gobiernos rebeldes pagan a cada hombre una ddivida inicial, dándole bonos por las operaciones de éxito. Algunos ataques han sido un éxito. Muchos han fallado. Ambos bandos han incrementado el número de sus combatientes, y las pagas de los mercenarios. Todo esto ha venido sucediendo pero sólo era un mero rumor en los mundos, la mayoría de los cuales tenían poblaciones demasiado dóciles gracias al Sky para poder resistirse. La batalla de la conquista de Naibmoloc fue una lucha secreta. Tanto la Runner squad como los Sky Runners jugaban el mismo juego: una riqueza superior a lo imaginable, o un destino peor que la bancarrota: la muerte.

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Ponga el computador en funcionamiento. Si usa usted un Commodore 128 asegúrese de mantener apretada la tecla **SHIFT** y apriete **RUN/STOP**.

COMMODORE 64/SX64/128 DISK

Ponga el computador en funcionamiento, manteniendo apretada la tecla Commodore si usa usted un 128. Marque **LOAD "X", 8,1** y apriete **RETURN**.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

Si usa usted una interconexión de palanca omnidireccional, conéctela ANTES de poner el computador en funcionamiento. Asegúrese de que un Spectrum 128 esté en modo 48. Marque **LOAD ""** apriete **ENTER**.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

Apriete **PLAY** en el equipo de cassette. Mantenga apretada la tecla de **START** en el computador. Ponga el computador en funcionamiento, luego apriete cualquier tecla para cargar el juego.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISK

Inserte el disco en el accionador y ponga el computador en funcionamiento. Si usa usted un Atari 800XL o un 130XE, apriete **OPTION**. Ahora se cargará y pasará el juego.

CONTROLES DEL JUEGO

Los usuarios de Commodore y Atari necesitan una palanca omnidireccional, los propietarios de Spectrum pueden usar cualquier tipo de interconexión de palanca omnidireccional, o usar las teclas de cursor para realizar los movimientos y SPACE para disparar.

Durante el juego, apriete **P** para pausa, y **Q** para dejar el juego y volver a comenzar.

PARA JUGAR AL "SKY RUNNER"

Después de cargado el juego, apriete cualquier tecla, o **FIRE** para comenzar. Ahora estará activo su panel de control del juego. Le presentará a usted el saldo de su cuenta, después de haber comprado su energía de Combustible y de Chorro. Seleccione el **THREAT LEVEL** o sea el nivel con que desea jugar, usando la palanca omnidireccional, o las teclas de cursor en un Spectrum.

(1) El objetivo del juego es destruir las enormes Cosechadoras de Sky que están diseminadas en los bosques de Naibmoloc y salir de la operación con el saldo bancario más alto posible. Su patrón le paga bonos por operaciones con éxito.

(2) Cuando se borre la pantalla usted verá su **SKIMMER** que será lanzado desde un claro. Después del despegue (que es automático), usted podrá dirigir su Skimmer mientras va volando por encima de los árboles. Empuje hacia adelante para ir más rápido, y hacia atrás para más lento. Ataque y destruya las torres de defensa que protegen la cosechadora en el sector que usted está atacando. En el juego sólo se le permite a usted un Skimmer. Cuando haya destruido todas las torres, pare su Skimmer, y se le pondrá en el bosque su primer **SKYBIKER**. Con él tiene usted una tripulación de tres Bikers.

(3) Ahora se pasará el control a un Skybiker. Diríjalo a través del bosque, y descubra a los Skybikers enemigos. Observe su panel. Todos los bikers paracen iguales, pero algunos son compañeros de la escuadrilla Runner Squad (si mata a éstos se le impondrán castigos), y otros son fugitivos de la justicia cuya captura hará que se le otorguen bonos. Su panel cambiará su **PULSE BLASTER** a nivel bajo, y le dirá a usted cuándo no hay peligro en disparar al biker para incapacitarlo. Dispare sólo una vez, si no lo matará.

(4) La destrucción del último biker (y con ello del último codificador portátil) permitirá a su panel indicarle donde ha de descargar usted un gran chorro de impulso de energía, sobre el lateral de la cosechadora. Su panel asignará automáticamente la energía para esta operación.

(5) Si en cualquier momento se le acaba a usted el combustible o la energía de chorro, puede usted comprar más a la Aeronave Matriz Rebel. También en este caso su panel se encargará de la transacción.

(6) Las instrucciones no le dicen a usted todo. Entonces el juego sería demasiado fácil.



By the latter part of the 24th Century society had finally rejected hard drugs. The street-corner 'pusher' was a thing of the past and all humanity rejoiced – for a while.

With the discovery of an economic space drive, the men that managed Mankind decided that humanity would expand. And thus began the colonisation of the outer worlds. Each new world that was conquered brought new hope. Hopes for peace, for freedom, and equality for humanity.

Some chance. On each new world, the rich became rich and the poor became angrier. With anger of the masses, came mass crime. The Governments of the worlds tried all the methods of crime prevention that had failed on Old Earth, and, to the surprise of nobody really, they failed again.

With no opposition, and with no publicity (naturally), the governments of some of the worlds gently introduced control drugs to the people. In the water supply, in the atmosphere processors, even impregnated onto the daily newsheets, were small doses of various substances which discouraged the mind from evil thoughts. The trouble was, that they discouraged the mind from any thoughts, and made the person apathetic. After a twenty year experimental period, the programme had reduced both crime AND production. The worlds faced economic ruin, until the discovery, and settlement of Vega 3, named '**NAIBMOLOC**' by the first colonists.

Naibmoloc was a good world for human expansion, with an atmosphere almost identical to Earth. The land surface of the planet was almost totally forested. A good investment in the days of few fossil fuels. Nobody knows how, and nobody knows who, but somebody discovered that the fruit of 70% of the trees on Naibmoloc was an easily refined control drug. Government tests on conscripted subjects proved it had NO side effects. A secret department was set up to handle this solution to the control problem. They organised agents, to recruit bands of men to harvest, process, and smuggle the new control drug, now called SKY. The agents, known as **SKY RUNNERS**, set up huge harvesters, and began mining the Sky from the forests of Naibmoloc. To defend the Harvesters, gun towers were built around the sector being cleared, and a squad of ruthless **SKY BIKERS**, flying through the trees, were recruited to defend the running.

A valuable secret does not remain a secret for long, and some of the more noble of the planetary governments, who had not been aware of any control drug experiments, heard of the Sky Runners. Morally and financially strong, but lacking the proof or firepower to openly attack the other worlds, they too acquired agents, and formed the **RUNNER SQUAD**, to sabotage the Sky running operations.

Soon the first attacks on Naibmoloc took place. Deep space transports dropped Planetary Skimmers into the planet's atmosphere. Agile and heavily armed, they were specifically adapted to destroy the harvesting defence towers. Each would carry three Sky Bikers, who would fly through the forest, kill or disable the enemy Sky Bikers (some were wanted men, with a price on their helmets), and destroy the Sky Harvesters. The rebel governments paid each man an initial grant, with bonuses for successful operations. Some attacks were a success. Most failed. Both sides increased the number of combatants, and the payments to mercenaries. All of these events were nothing but a rumour on the worlds, most of which had populations who were too docile from the Sky, to resist anyway. The battle for Naibmoloc was a secret struggle. Both the Runner Squad and the Sky Runners were playing the same game – riches beyond their imagination, or a fate worse than bankruptcy – death.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Turn the computer on. If you are using a Commodore 128, be sure to hold down the Commodore key as you do so. Hold down **SHIFT**, and press **RUN/STOP**.

COMMODORE 64/SX64/128 DISK

Turn the computer on, holding down the Commodore key if you are using a 128, Type **LOAD "X", 8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48K/SPECTRUM PLUS/SPECTRUM 128 CASSETTE

If you are using a joystick interface, connect it BEFORE turning the computer on. Ensure that a Spectrum 128 is in 48 mode. Type **LOAD ""** and press **ENTER**.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE CASSETTE

Press **PLAY** on the cassette unit. Hold down **START** on the computer. Turn the computer on, then press any key to load the game. Plug your joystick into PORT 1.

ATARI 400 (minimum 48K RAM)/800/800XL/130 XE DISK

Insert the disk into the drive, and turn the computer on. If you are using an Atari 800XL or a 130XE, press **OPTION**. Plug your joystick into PORT 1. The game will now load and run.

GAME CONTROLS

Commodore and Atari users need a joystick. Spectrum owners can use any type of joystick interface, or use the cursor keys to move, and SPACE to fire.

During gameplay, press **P** to pause, and **Q** to quit and restart the game.

PLAYING "SKY RUNNER"

After the game has loaded, press any key, or **FIRE** to start. Your game control panel will now be active. It will show you the balance of your account, after your initial Fuel and Blaster energy has been bought. Select the **THREAT LEVEL** at which you wish to play, using the joystick, or the cursor keys on a Spectrum.

(1) The object of the game is to destroy the huge Sky Harvesters that are scattered throughout the forests of Naibmoloc, and emerge from the action with the highest bank balance. Your employers pay bonuses for successful operations.

(2) When the screen clears you will see your **SKIMMER**, which will be launched from a clearing. After take-off (which is automatic), you will be able to steer your Skimmer as it flies above the trees. Push forward to go faster, and back to slow down. Attack and destroy the defence towers that protect the harvester in the sector you are attacking. In the game, you are only allowed one Skimmer. When all the towers are gone, stop your Skimmer, and your first **SKYBIKER** will be dropped into the forest. You have a complement of three bikers.

(3) Control will now be passed to a Skybiker. Steer him through the forest, and find the enemy Skybikers. Observe your panel. Every biker looks the same, but some are fellow Runner Squad men (there are penalties for killing these), and some are wanted men, whose capture will earn a bonus. Your panel will switch your **PULSE BLASTER** to low level, and tell you when it is safe to fire the shot to disable the biker. Only fire once, or you will kill him.

(4) Destruction of the last biker (and thus of the last portable scrambler) will allow your panel to illustrate **WHERE** you must land a high energy pulse blast, on the side of the harvester. Your panel will automatically allocate the energy for this action.

(5) If at any time, you run out of fuel or blast energy, you may purchase more, from the Rebel Mothercraft. Again, your panel will handle the transaction.

(6) These instructions don't tell you everything. That would be too easy.