

# BEAM

C-64, ATARI ST, AMIGA

## CARGA

**Commodore:** Teclea LOAD y pulsa RETURN.

**Atari:** Inserta el disco y enciende el ordenador.

**Amiga:** Inserta el disco de arranque y después el disco de juego.

“Los serenos ojos del jugador-maestro exploran el primer nivel. Su postura erecta y su garra relajada engañan, él es un muelle tensado, un gato salvaje listo para atacar. Como un rayo, desde el cielo descubre las soluciones y entiende las conexiones que se establecen entre los objetos que ve. Para su aguda mente e ilimitada intuición este raro paisaje no le es desconocido..., parece como si ya hubiera estado aquí antes en una previa encarnación. ¿Qué obstáculos puede esconder un talento tan noble?”

O algo así debe haber estado pasando por su cabeza, un proceso que le llevó solamente el parpadeo de un ojo. Hace muchos años, él también estudiaba las siguientes instrucciones. Si quieres ser como él, sigue leyendo.

Carga el juego y mira el menú. No me gusta hablar de temas tan simples ante tal potencia, pero de todas las maneras... selecciona el modo 1 jugador o 2 jugadores y selecciona también si quieres equipar tu planeador con Funciones Directas o Funciones Rocket, estas últimas suponen tecnología más avanzada porque viajas dentro de un misil. Pulsa el botón disparo para frenar. El planeador se moverá en la dirección en que se mueva el joystick.

Durante la partida puedes volver al principio del juego en cualquier momento y seleccionar nuevas opciones pulsando el botón ESC.

En el primer nivel verás varios "Cubos Rúnicos". Un conocimiento pleno del simbolismo de cada piedra "Runa" es crucial para dominar el juego. Escucha bien porque te voy a revelar sus secretos significados.

## **Pared**

Como su nombre implica, no puedes volar a través o por encima de la pared, pero sí que puedes estrellarte contra ella sin sufrir ningún daño.

## **Muerte**

Bueno, así es la vida, si la tocas, recibirás una sacudida eléctrica de alto voltaje..., la muerte instantánea.

## **Gravedad**

Allá donde se encuentre esta piedra experimentarás un súbito aumento de peso que te tirará con fuerza hacia abajo.

## **Imán**

Te atrae y te distrae de tu curso marcado.

## **Fricción**

El planeador sufrirá los efectos de resistencia atmosférica incrementada, cambiando su respueta de vuelo.

## **Energía**

Esta es una de las estaciones de potencia que estamos buscando, el objetivo del juego. Además esta estación está repleta de energía...

## **Sin energía**

... Y esta estación está vacía.

## **Móvil**

Está ahí para distraerte y va de una lado a otro en la dirección de la flecha. Es inofensivo, pero demasiado "mono". Cambia de dirección en cuanto choca contra algo.

## **Alcohólico**

Tropezas y choca contra los objetos y contra ti. Siempre aparece en la mitad del camino cuando menos se le espera y cuando más molesta.

## **Cazador**

Te va a traer bastantes problemas.

## **Puntos**

El número indica cuántas veces debe ser tocado para que desaparezca y pase a tus manos.

## **Parador**

Te agitará, te obligará a ir más lento o te parará.

## **Vector**

Es una maravilla tecnológica que puede variar completamente tus maniobras. Cuando es tocado por una esfera, serás arrastrado en cualquier dirección que indique la flecha de la piedra.

## **Saltador**

Se trata de otra maravilla tecnológica. Entrás en él y apareces en cualquier otra parte. "¡Lánzame Scotty!"

Estas funciones también se activan cuando las Bolas Asesinas chocan contra las piedras..., si chocan contra ti, ¡que Dios te proteja! Ten en cuenta estas instrucciones y descubre primero las estaciones de energía y su tipo de incandescencia. Si las tocas, también tú te pondrás incandescente, al rojo vivo. Lleva esa energía a una estación vacía que se encuentre en línea recta. Tócala y se llenará de energía, uniéndose a la primera estación a través de un rayo láser mortal. Vuelve a recargarte de energía en esta segunda estación, antes de buscar la tercera. Ten cuidado no vaya a ser que te quedes encerrado. Cuando termines de construir tu red de energía, podrás pasar al nivel siguiente.

9) Cuando entres en este nivel, estarás mejor preparado porque ya has visto muchos peligros, pero otros muchos te están esperando para darte la bienvenida. El siguiente nivel empieza con una etapa de preparación en la que deberás recoger la mayor cantidad de puntos posible hasta que estés bien suministrado. Después se abrirá una puerta y entrarás en el segundo nivel. Empiezas formulando tu nueva estrategia como jugador-maestro, pero si te equivocas, deberás pagar tus errores con puntos. Cada buen maestro ha sido primero un buen estudiante. Hazme caso porque, como buen Novato que eres, serás llevado de un lado a otro como

un corcho en el océano, como una hoja en una tormenta, antes de que consigas hacerte con el control de tu nave ante condiciones tan hostiles. La gravitación alternativa te hará girar, te echará a izquierda y derecha y te arrastrará hasta estancarte, dificultándote enormemente el poder seguir tu rumbo. Así son las cosas aquí, pero una vez que te gradúes como jugador-maestro nunca más tendrás miedo a una aeronave de bajo vuelo, ¿sabes lo que quiero decir?

© 1989 by Micropartner GmbH