

ACTION FORCE

Se precisa un escuadrón de ataque para hacer una incursión recuperar la información (si aún está intacta) y salir de nuevo.

El escuadrón ACTION FORCE desembarcará en el sector occidental de la isla abriéndose camino directamente a través de las líneas enemigas.

Fijado a la parte trasera de Todoterreno hay un ordenador delicado pero potente, necesario para recuperar la información secreta del disco duro.

El helicóptero Ojo de Serpiente (XH-1) cubrirá a Todoterreno desde el aire. En el helicóptero era imposible instalar el disco duro, ya que el movimiento del motor interferiría el delicado equipo. Ojo de Serpiente va equipado con misiles y bombas, pero sería necesario recoger combustible y munición adicional durante la misión.

CONTROLES

AMSTRAD SCHNEIDER 464-664-6128

Utiliza un joystick (o las teclas de movimiento del cursor) para SUBIR, BAJAR, ir a la IZQUIERDA y a la DERECHA.

El botón de FUEGO (o las teclas de movimiento del cursor) dispara los misiles.

Sube a la parte superior de la pantalla y pulsa FUEGO para lanzar las bombas.

COMMODORE 64-128

Utiliza un joystick conectado en cualquier port para SUBIR, BAJAR, ir a la IZQUIERDA y a la DERECHA.

El botón de FUEGO dispara los misiles. Pulsa el botón de FUEGO y mueve el joystick hacia ABAJO simultáneamente para lanzar las bombas.

RUN/STOP = PAUSA y CONTINUAR.

Todoterreno se mueve de izquierda a derecha en la pantalla hasta que encuentra enemigos. Debes protegerlo, además de dejarle libre el camino.

Los aviones enemigos deben ser eliminados. Debes disparar a las barricadas desde un lado o lanzar bombas desde arriba, y tener cuidado de que Todoterreno no choque contra una de ellas.

Los SHARC's por control remoto dispararán a Todoterreno para destruirlo, ¡deberás disparar contra ellos!

Datos Interesantes

Ten cuidado cuando recojas combustible y munición, ya que Ojo de Serpiente es totalmente vulnerable en este momento. Además, las cargas de combustible y munición pueden ser destruidas.

Evita disparar a Todoterreno a toda costa. Ten cuidado cuando vuelas por encima de él ya que dirigirás el fuego enemigo hacia él y será destruido.

SPECTRUM 48-128 PLUS 2

Puedes utilizar un joystick Kempston, de cursor o Sinclair.

Teclado

↑ = ARRIBA

↓ = ABAJO

← = IZQUIERDA

→ = DERECHA

Linea de abajo = FUEGO

ENTER = PAUSA

SHIFT y ESPACIO = ABORTAR

Todoterreno se mueve de izquierda a derecha en la pantalla hasta que encuentra enemigos. Debes protegerlo, además de dejarle libre el camino.

Para recoger un puente, sitúate sobre su centro, y el puente parpadeará. Para cruzar, colócate encima del agua. El puente parpadeará.

Debes disparar a los misiles tierra-aire que amenazan el camino del vehículo. Tendrás que salir corriendo de las zonas de las descargas eléctricas para abrir camino.

Dispara a las barricadas (evitando cuidadosamente al vehículo) y a los cohetes que te estén apuntando.

Datos interesantes

Ojo de Serpiente puede pararse en medio del vuelo cambiando rápidamente de dirección, o aterrizando sobre el tejado de un edificio o sobre el suelo.

No recojas combustible o munición hasta que realmente la necesites (ya que recoger combustible con el depósito lleno no tendrá ningún efecto, y lo mismo ocurre con la munición).

¡Evita a toda costa disparar a Todoterreno!

Si el combustible alcanza un nivel peligrosamente bajo, aparecerá un aviso en el marcador. En este momento es imperativo que abastezcas el depósito.

Dispara a las dianas para obtener puntos extra.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

© Mastertronic Limited 1989
Distribuido por Drosoft, S.A. C/Francisco Remiro, 5
28028 - Madrid Telf.: (91) 246 38 02

Offset ALG, S.A. /San Raimundo, 31 / 28039 - Madrid

¡Entra a formar parte de nuestro Club de Software!

Envíanos una postal con tus datos: nombre... edad... dirección... localidad... código postal... teléfono..., especificando la marca y modelo de tu ordenador y recibirás toda la información acerca de nuestros juegos.