

COMBAT LINX

Compatible con Protek, Interface 1 y cualquier joystick que lea el teclado. No compatible con Joystick.

EN GENERAL

Este es probablemente el programa de simulación de batalla en "tiempo real" más complicado jamás escrito para un ordenador doméstico. Se puede jugar como simple juego de "buenos y malos"; un jugador más hábil puede usar el mapa de inteligencia para localizar y destruir blancos seleccionados. Los jugadores más avanzados podrán proteger sus bases con minas, ayudar a las bases avanzadas con cobertura aérea, y tropas de refuerzo, y también interceptar y destruir vehículos enemigos (de tierra y aire) mientras vuelan entre las bases. Una partida puede durar cinco segundos o cinco horas, dependiendo de la destreza y habilidad táctica del jugador.

LOS CONTROLES

En estas instrucciones las palabras o los números en paréntesis, como (LOAD) o (6) son teclas en tu Spectrum. La función de estas teclas se indica en mayúsculas, a la derecha.

En Vuelo

- (3) MAS LENTO
- (4) MAS RAPIDO
- (5) IZQUIERDA
- (6) ABAJO
- (7) ARRIBA
- (8) DERECHA

Mapa de Inteligencia

- (M) MAPA (ENCENDER/APAGAR)
- (5) OESTE
- (6) SUR
- (7) NORTE
- (8) ESTE
- (0) + < > MOVER EN ESA DIRECCIÓN MÁS DEPRISA

Armando los Sistemas de Armamento

- (6) cuando aterrices» en la base ENTRAR EN PANTALLAS DE ARMAMENTO
- (SPACE) SALIR DE PANTALLAS DE ARMAMENTO
- (+) INCREMENTAR ARMAMENTO
- (-) REBAJAR ARMAMENTO
- (ENTER) PASAR A PROXIMA PANTALLA

Disparando Sistemas de Armamento

- (2) SELECCIONAR ARMA ARMAR IZQUIERDA
- (9) SELECCIONAR ARMA ARMAR DERECHA
- (ENTER) PUNTO DE MIRA (ON/OFF)
- (0) DISPARAR ARMA
- (5), (6), (7), (8) PUNTO DE MIRA IZQ., DER., ARRIBA, ABAJO.

Mensajes en micro-pantalla

- (1) cuando parpadea micro-pantalla COMIENZA MENSAJE
- (1) sostenido durante mensaje MENSAJE MÁS RAPIDO

(CAPS SHIFT) + (Q) (W) (E)	POSICION BASES 1, 2, 3
(CAPS SHIFT) + (R) (T) (P)	POSICION BASES 4, 5, 0
(SYMBOL SHIFT) + (Q) (W) (E)	PERSONAL EN BASES 1, 2, 3
(SYMBOL SHIFT) + (R) (T) (P)	PERSONAL EN BASES 4, 5, 0

Controles Generales del Juego

(S) durante el juego	SONIDO (Encendido/apagado)
(H) " " "	PARAR JUEGO (Encend./apag.)
(K) antes de seleccionar nivel	TECLAS A TU ELECCION O JOYSTICK
(D) " " " "	GRABAR TECLAS EN CINTA
(S) " " " "	CARGAR TECLAS O PUNTOS DE CINTA
(L) " " " "	NIVEL DE DIFICULTAD (4 el que más)

CARGA

Si quieres usar un joystick, (o dos joysticks) asegúrate de que el interface del joystick esté conectado a tu Spectrum antes de encenderlo. Pon el cassette al maximo nivel de agudos (si tiene control de tono), y a mitad del nivel de volumen. Asegúrate de que el mismo cable conecta el EAR de tu Spectrum con el del cassette. Pulsa LOAD "" ENTER. Aprieta PLAY en el cassette , y espera unos cinco minutos mientras se carga el juego.

EMPIEZA EL JUEGO

Después de cargar el programa, ponlo en marcha pulsando (1) a (4) para seleccionar el nivel de dificultad (4 es el más difícil), o si quieres primero cambiar los controles a las teclas de tu elección (o cambiar los controles del joystick) pulsa (K) antes de elegir el nivel de dificultad. Una lista de los controles aparecerá en la pantalla, de uno en uno. Después de cada uno, o bien pulsa la tecla que desees usar, o mueve el joystick en la dirección que desees seleccionar. Con un solo joystick recomendamos que uses "UP" para "arriba" , "DOWN" para "abajo" , "RIGHT" para "derecha" , "LEFT" para "Izquierda", y el botón de disparo para "FIRE WEAPON". Caso de tener un segundo joystick recomendamos "UP" para "más rápido", "DOWN" para "encendido/apagado del mapa", "LEFT" para "seleccionar arma... armar izquierda", y el botón de disparo para el "punto de mira". Tienes tres "vidas" en cada partida, y luego volverás a la tabla de puntuaciones, antes de volver a empezar o de grabar o cargar una puntuación anterior o una definición de teclas.

TU MISION

Según el nivel de dificultad que hayas elegido, tendrás entre tres y seis bases que deberás mantener con tropas y cobertura aérea. La Base 0 tiene un suministro sin fin de combustible y de armas, y la posibilidad de revitalizar instantáneamente tropas heridas que han sido traídas de otras bases. Todas las bases empiezan con 30 soldados en plena forma. Aunque no bajo tu control, se mueven constantemente por el campo de batalla vehículos terrestres aliados. Tú suministras la única cobertura aérea aliada disponible. Los vehículos terrestres enemigos se moverán poco a poco hacia tus bases a menos que se lo impidan los vehículos aliados, (estas batallas independientes pueden ser ocasionalmente vistas en el mapa de inteligencia o panel de vuelo) por minas que tú hayas soltado, o por las otras armas de tu helicóptero COMBAT LYNX. Puedes atacar cualquier aeronave que veas, y cualquier vehículo terrestre que no aparezca con un círculo alrededor (los círculos demuestran que son aliados). Tus bases pueden ser aniquiladas por ataques directos de tanques enemigos, o simplemente sufrir bajas por padecer ataques en menor escala. Si no se les para, eventualmente todas las fuerzas enemigas se concentraran para atacar la Base 0, con lo que seguramente perderás la batalla. Se te permiten tres "vidas" antes de que el juego vuelva a comenzar con un campo de batalla totalmente nuevo.

ARMANDO EL HELICOPTERO

Cada vez que aterrices en una base verás inmediatamente unas pantallas que te permitirán seleccionar armas y tropas para tu próxima misión. Al principio de la partida el helicóptero vuela justo encima de la Base 0, o sea que para obtener las pantallas de armamento, debes pulsar suavemente la tecla (6) o DOWN para hacer el primer "aterrizaje". Al aterrizar, vigila constantemente el altímetro y pónete muy suavemente. La primera pantalla de armamento te permite cargarte de PERSONAL EN FORMA (soldados armados). Cada vez que pulses la tecla (+) (no hace falta pulsar (SYMBOL SHIFT) con el +>, otro soldado se añadirá a tus tropas. Verás cómo se incrementa el peso total con cada nuevo soldado hasta que llegues al peso máximo permitido. Si quieres reducir tu carga, pulsa la tecla (-). Cada pulsación de la tecla (-) reducirá la carga en un soldado. Cuando estés satisfecho con la carga, pulsa la tecla (ENTER) y pasarás a la próxima pantalla, que será de PERSONAL HERIDO. No habrá soldados heridos al principio de la partida (ni en la Base 0 en cualquier momento), o sea que pulsa la tecla (ENTER) de nuevo para pasar a la próxima pantalla, que será la de COHETES DE DISPARO. Como los CAÑONES y los NIDOS DE METRALLETAS, estos cohetes no son dirigidos y disparan sólo en la dirección en que esté apuntando el helicóptero. También serán menos efectivos contra los tanques, y sólo deben ser usados contra camiones y nidos de metralletas. Ten en cuenta que al incrementar tu carga de armas podrás llevar menos combustible, y puede ser que no logres llegar a otras bases. Evidentemente siempre puedes volver a la Base 0 para recargar y reponer combustible, pero ojo con el indicador de fuel. Al comienzo de la partida, la Base 0 es la única con suministros de combustible. Suponiendo que hayas primero llevado alguna carga de armas a otras bases, podrás luego depositar combustible en esas bases, cargando armas hasta que parte de tu combustible queda automáticamente desechado allí. Generalmente, no obstante, debes considerar la Base 0 como base de soporte del helicóptero, y las demás bases como posiciones avanzadas de infantería. En la pantalla siguiente, los misiles HOT son armas anti-tanque guiadas por cable, que pueden ser apuntadas independientemente de la dirección del helicóptero. Después hay misiles ANTIAEREO que buscan el calor, y que darán en casi cualquier avión que esté delante del LYNX, sin tener que apuntar. Finalmente, hay MINAS que se llevan en un contenedor debajo del helicóptero, que pueden ser útilmente dispersadas por las bases para evitar que las destruyan los tanques enemigos. ¡Ten cuidado de no soltar minas sobre tus propias bases! Para salir de las pantallas de armamentos, pulsa (SPACE). A notar que en este juego se permite llevar más armas de las que son posibles en la realidad.

EL MAPA DE INTELIGENCIA

Puedes inspeccionar el mapa de inteligencia en cualquier momento, pulsando (M). Volviendo a pulsar (M), volverás a la pantalla normal de vuelo. El mapa muestra el campo de batalla en relieve, o sea, que el terreno bajo está en cuadros blancos, el alto en verde, y el resto en amarillo. Los vehículos y las bases salen en negro. Para moverte por el mapa, utiliza las teclas (5), (6), (7), y (8). Si pulsas el (0) DISPARA ARMA a la misma vez que una de las otras teclas, podrás ojear el mapa más rápidamente. Los vehículos aliados están representados por símbolos con un círculo alrededor, ¡o sea que evita atacarlos! Los símbolos son los siguientes!

T Mayúscula	Tanque
H "	Pase
H " tumbada	Camión
V " boca abajo	Nido de metralletas
X "	Tu LYNX
Zona Negra parpadeante	Zona minada
Círculos Alrededor	Vehículo aliado

Las coordenadas de cualquier punto del mapa de inteligencia se pueden tomar de la coordenada Norte al borde del mapa, y de la coordenada Este encima o debajo del mapa. En cuanto apagues el mapa, se repone a la situación actual del LYNX. Podrás notar tus propias coordenadas y cambiar de dirección para contactar con algún vehículo que hayas visto en el mapa. Desafortunadamente, el

mapa de inteligencia sólo es tan bueno como la última información que posee - puedes buscar en vano a un vehículo que ya no está donde decía el mapa. Generalmente, no obstante, el mapa es muy útil, especialmente para el aterrizaje, cuando podrás ver a tu LYNX llegar a una posición directamente encima de la base, cómo aterrizas muy despacio, y luego quedar suspendido en el aire sobre la base antes de descender. Ten en cuenta que no podrás controlar el LYNX mientras miras el mapa.

LA MICRO-PANTALLA DE MENSAJES & INFORMES DE BASES

Justo debajo del altímetro en la pantalla normal de vuelo hay una micro-pantalla verde con una M mayúscula, que parpadeará cuando hayas recibido un mensaje. Para leer el mensaje pulsa (1). Para que aparezca el mensaje más rápido sigue pulsando el (1). También puedes usar la micro-pantalla para encontrar las coordenadas de otras bases, y saber cuántos soldados heridos hay en ellas. Para saber las coordenadas pulsa (CAPS SHIFT) más la tecla alfabética que esté debajo de la numérica que tiene el número de la base. Por ejemplo, la (Q) está debajo del (1), o sea que para las coordenadas de la base 1 pulsa (CAPS SHIFT) y (Q). Para la Base 2, pulsa (CAPS SHIFT) y (W). Para saber el número de heridos en la base pulsa (SYMBOL SHIFT) en vez de (CAPS SHIFT). Ten en cuenta que si retienes pulsada la tecla (1) los informes se acelerarán. Si logras devolver soldados heridos a la Base 0, se les devuelve inmediatamente a pleno rendimiento, y podrás volver a usarlos. Cuando ataquen cualquier base, se incrementará el número de heridos. Una base que no tiene ya soldados en forma será destruida aun por un leve ataque.

CONTROLES DE VUELO

Tu helicóptero se ve por detrás. Puedes volarlo en línea recta (hacia adelante o atrás), y a un ángulo de hasta 45 grados a derecha o izquierda de los cuatro puntos del compás (N, S, E, O). Al pasar este ángulo de 45 grados la "dirección de vista" cambiará de un punto del compás a otro, por ejemplo de Norte a Oeste. Esto puede parecer confuso al principio, sobre todo porque el helicóptero se verá desde la derecha cuando el Norte es la "dirección de vista" y luego se verá desde la izquierda cuando cambie al Oeste. Para seguir tu ruta de vuelo, mira al compás, y tus coordenadas próximas al compás. En la parte inferior izquierda de tu pantalla verás tres diales marcados TEMP (temperatura de los motores), SPEED (velocidad, tanto hacia adelante como hacia atrás, y FULL (combustible). Asegúrate que no recalientas tus motores ni te quedas sin combustible. Cuando aterrizas debes usar el mapa de inteligencia para comprobar que estás sobre una base, el dial de velocidad para comprobar que estás suspendido o que avanzas muy lentamente, y el altímetro para comprobar que bajas despacio.

DISPARANDO ARMAS

Este es un proceso de dos o tres fases. Primero tienes que seleccionar el sistema de armamento que desees, pulsando (2) o (9). Al hacerlo, un pequeño cursor WEAPONS SELECT se moverá a la derecha con el (9) o a la izquierda con el (2) sobre los seis diales de status de armamento en el centro inferior de la pantalla normal de vuelo. Estos diales están marcados como sigue:

R	Cohetes, múltiples disparos	no dirigidos
G	Metralletas	no dirigidas
C	Cañones Oerlikon 20 mm.	no dirigidos
T	Misiles anti-tanque	guiados por cable
A	Misiles aire-aire SideWinder	buscan el calor
M	Minas colgando debajo	para soltar en el aire

Solo puedes disparar un sistema de armamento a la vez. El sistema activo es el que tiene el cursor WEAPONS SELECT justo encima. Si seleccionas minas o misiles aire-aire puedes soltarlos pulsando FIRE (tecla (0)). Los misiles no serán muy efectivos a muy largo alcance, en un ángulo muy ancho, ni contra reactores muy rápidos. Las minas son efectivas contra todos los vehículos terrestres enemigos, y aparecen en el mapa de inteligencia. Sólo puedes tener 60 espacios minados

en el mapa de un golpe. Un espacio será efectivo contra dos vehículos y después, recibirás un mensaje que te informará que el campo de minas ha sido sobrepasado , y ya no sirve. Las armas no dirigidas disparan en la misma dirección que el helicóptero, y deben ser apuntadas primero pulsando (ENTER) o la tecla WEAPONS SIGHT(esto no es obligatorio, pero es improbable que alcances algo sin apuntar). Aparecerá una pequeña cruz negra en la pantalla para enseñarte dónde estás apuntando. El punto de mira se puede eliminar volviendo a pulsar (ENTER). Estas armas no dirigidas son menos efectivas que los misiles anti-tanque , pero con un poco de suerte, puede ser que destruyan un tanque. De los sistemas no dirigidos los más efectivos son los cohetes, seguidos de los cañones, y lo menos efectivo es la Metralleta. Para apuntarlos con eficacia, tendrás que cambiar la altura y el ángulo de tu vuelo. Los misiles anti-tanque también se pueden disparar sin apuntar, pero es perder el tiempo tontamente. Pulsa (ENTER) para que aparezca el punto de mira, y podrás guiarlo con las teclas (5) , (6) , (7) , y (8), independientemente del LYNX. Recuerda que debes pulsar el (ENTER) de nuevo para apagar el punto de mira; tampoco te quedes por ahí mucho rato, que el enemigo también te estará disparando a ti.

NIVELES DE DIFICULTAD

El nivel de dificultad afecta al número de bases que tienes que defender (de tres bases en el Nivel 1 a seis en el Nivel 4), el número total de vehículos enemigos (que están en proporción a las bases), la velocidad de utilización del fuel , y la eficacia de los misiles enemigos. Al Nivel 1, podrás volar alto en todo momento sin mucho temor a los misiles enemigos , aunque siempre habrá alguna posibilidad de que te den. Al subir de nivel de dificultad, tendrás que volar mucho más bajo, porque los misiles enemigos serán mortales a grandes alturas.

PUNTUACION

Reactor	300
Helicóptero	400
Tanque	300
Camión	250
Nido de Metralletas	350

También recibirás una nota que depende del número da bases destruidas, soldados perdidos, vehículos aliados perdidos, municiones gastadas, y blancos alcanzados.