

LA HISTORIA:

LOS CONFLICTOS Y LAS GUERRAS AMENAZAN CON DESTRUIR EL MUNDO. EL GOBIERNO TE HA ELEGIDO PARA SER EL PILOTO DE THUNDER MASTER, EL ARMA MAS MODERNA. THUNDER MASTER, UN VEHICULO DE CUATRO RUEDAS, EQUIPADA CON UN MOTOR TRIPLE TURBO, TE PERMITIRA CRUZAR TERRITORIOS ENEMIGOS Y LUCRAR PARA DESTRUIR MINAS, BUNKERS Y HELICOPTEROS.

ESTA PODRIA SER MUY BIEN TU ULTIMA MISION. SI REHUSAS, NO TE QUEDARA NINGUNA ESPERANZA.

LAS UNICAS UNIDADES QUE AUN SON CAPACES DE LUCRAR TIENEN PREPARADOS POR EL CAMINO TANQUE DE OMEGA-QUEROSENO PARA TI: HABRA SUFICIENTE COMBUSTIBLE PARA QUE CONSIGAS ALCANZAR NUESTRAS BASES, Y SIN EMBARGO ¿SERAS CAPAZ DE RELLENAR TUS DEPOSITOS DURANTE LA MISION?

LAS ARMAS QUE ESTAN A TU DISPOSICION SON LAS MAS SOFISTICADAS NUNCA CONCEBIDAS POR NUESTROS TECNI-ROBOTS: MISILES DE PROPULSION TETRANUCLEAR GUIADOS POR UNA FRECUENCIA ORAL IMPOSIBLE DE DECODIFICAR Y UN MODULO DE SUSTENTACION MAGNETICA MV CON UNA POTENCIA DE FUEGO DE 117 GIGAWATIOS POR SEGUNDOS.

EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS. DISPARA Y OLVIDA; NUNCA MIRES ATRAS, NO TENDRAS TIEMPO; ERES NUESTRA ULTIMA OPORTUNIDAD...

TU MISION:

THUNDER MASTER ABANDONA SU BASE, GUIADO POR SU ORDENADOR (PICO-COMPUTADORA CON UN TRANSPROCESADOR T8006809080986 DE BITS INMOTOFEL A 4,77 GHz).

A LO LARGO DEL CAMINO TE CRUZARAS CON TANQUES QUE INTENTARAN DESTRUIRTE, CON ALAMBRADAS, MINAS, ROCAS PARA DETENERTE, BUNKERS A LOS LADOS DE LA CARRETERA, ESPERANDOTE PARA ABRIR FUEGO...

THUNDER MASTER ES PRACTICAMENTE INDESTRUCTIBLE, PERO, AL IGUAL QUE TODOS LOS VEHICULOS CON TRIPLE TURBO, SU CONSUMO DE COMBUSTIBLE ES MUY ALTO, PERO ESTO NO TIENE QUE VER CON LA VELOCIDAD. DE TODAS MANERAS TE INTERESA BASTANTE IR LO MAS RAPIDO POSIBLE, CON EL FIN DE CONSEGUIR LLENAR TUS DEPOSITOS ANTES DE QUE TE QUEDES SIN OMEGA QUEROSENO Y CAIGAS EN LAS MANOS DE TUS ENEMIGOS. CADA VEZ QUE THUNDER MASTER EXPLOTE, SE RESTARAN 10.000 PUNTOS DE TU MARCADOR, Y SI ESTE LLEGA A CERO, HARBRAS PERDIDO LA PARTIDA.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

AMSTRAD CPC CINTA:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR Y PULSA LAS TECLAS CTRL Y ENTER PEQUEÑO. PRESIONA PLAY EN EL CASETE.

AMSTRAD CPC DISCO:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR, INSERTA EL DISCO DE FIRE & FORGET EN LA UNIDAD DE FLOPPY, ENTONCES TECLEA RUN" FIRE" Y PULSA ENTER. EVITA LA PRESENTACION SI ASI LO DESEAS DE ACUERDO CON EL MENSAJE QUE APARECE, Y DESPUES ESPERA HASTA QUE LA MUSICA DEJE DE SONAR PARA COMENZAR LA PARTIDA.

SPECTRUM CINTA:

INSERTA LA CINTA DE FIRE & FORGET EN EL CASETE, TECLEA LOAD"" Y PULSA ENTER. PRESIONA PLAY EN EL CASETE.

SPECTRUM +2 CASETE:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR, INSERTA DE LA CINTA DE FIRE & FORGET EN EL CASETE Y PULSA ENTER.

SPECTRUM +3 DISK:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR, INSERTA EL DISCO DE FIRE & FORGET EN LA UNIDAD Y PULSA ENTER.

CBM 64/128 CINTA:

EN EL COMMODORE 128, TECLEA GO64 Y DESPUES PULSA LAS TECLAS SHIFT Y RUN/STOP AL MISMO TIEMPO.

EN EL COMMODORE 64 Y SX64, CONECTA EL MONITOR, Y EL ORDENADOR DESPUES DE VERIFICAR QUE NO HAY NINGUN CARTUCHO CONECTADO EN LAS RANURAS DE EXPANSION. INSERTA LA CINTA DE FIRE & FORGET EN EL CASETE Y PULSA LAS TECLAS SHIFT Y RUN/STOP AL MISMO TIEMPO, EL JOYSTICK PUEDE CONECTARSE EN EL PORT 1 O EN EL 2.

CBM 64/128 DISCO:

EN EL COMMODORE 128, TECLEA GO64 Y DESPUES LOAD"*",8,1.

EN EL COMMODORE 64 Y SX64, CONECTA LA UNIDAD DE FLOPPY Y EL MONITOR, VERIFICA QUE NO HAY NINGUN CARTUCHO CONECTADO A TU ORDENADOR. CONECTALO E INSERTA EL DISCO DE FIRE & FORGET EN LA UNIDAD Y TECLEA LOAD"*",8,1. EL JOYSTICK PUEDE CONECTARSE EN EL PORT 1 O EN EL 2.

ATENCION:

NUNCA DEBES SACAR EL DISCO DE FIRE & FORGET (COMMODORE 64 Y 128) DE LA UNIDAD MIENTRAS LO ESTE UTILIZANDO.

CONTROLES:

AMSTRAD CPC:

LA TECLA ESC CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.

DURANTE LA PARTIDA, PUEDES CONTROLAR TU VEHICULO MEDIANTE EL JOYSTICK O LAS FLECHAS DEL TECLADO.

ARRIBA -----	ACELERADOR
ABAJO -----	FRENO
IZQUIERDA -----	IZQUIERDA
DERECHA -----	DERECHA
BARRA ESPACIADORA -----	DISPARO

SPECTRUM:

LA TECLA P CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.

DURANTE LA PARTIDA, PUEDES CONTROLAR TU VEHICULO MEDIANTE EL JOYSTICK O UNA DE LAS SIGUIENTES TECLAS: Q, A, Z y X.

Q -----	ARRIBA -----	ACELERADOR
A -----	ABAJO -----	FRENO
Z -----	IZQUIERDA -----	IZQUIERDA
X -----	DERECHA -----	DERECHA
MAY -----	SHIFT -----	DISPARO

COMMODORE 64, SX64 Y 128:

LA TECLA F3 ACTIVA O NO EL SONIDO.

LA TECLA F7 CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.

DURANTE LA PARTIDO, PUEDES CONTROLAR TU VEHICULO MEDIANTE EL JOYSTICK O UNA DE LAS SIGUIENTES TECLAS: A, Z, <Y>.

A -----	ARRIBA -----	ACELERADOR
Z -----	ABAJO -----	FRENO
< -----	IZQUIERDA -----	IZQUIERDA
> -----	DERECHA -----	DERECHA
BARRA ESPACIADORA -----	DISPARO	

MARCADOR:

- TANQUE	50.000 PUNTOS	- ROCAS.....	5.000 PUNTOS
- BUNKER	30.000 PUNTOS	- CONO AZUL	5.000 PUNTOS
- HELICOPTERO	20.000 PUNTOS	- CONO VERDE	5.000 PUNTOS
- MINA	10.000 PUNTOS	- ALAMBRADA	2.000 PUNTOS
		- ARBUSTO	2.000 PUNTOS

SI ALCANZAS LA BASE SANO Y SALVO, SE TE PREMIARA CON UN BONO QUE TIENE QUE VER CON EL NUMERO DE CONOS QUE HAYAS RECOGIDO, EN EL MAPA DEL MUNDO UNA PALOMA BLANCA INDICARA EL LUGAR DE TU VICTORIA (SOLO EN VERSIONES CON DISCO).

AL FINAL DE LA PARTIDA, PUEDES PONER TU NOMBRE AL LADO DE TU MARCADOR. PARA HACER ESTO, ESCOGE LAS LETRAS DE TU NOMBRE UNA POR UNA, POSICIONANDOTE CON AYUDA DE LAS FLECHAS DEL TECLADO O CON EL JOYSTICK Y ALMACENANDO CADA LETRA CON LA BARRA ESPACIADORA O EL BOTON DE DISPARO DEL JOYSTICK.

FABRICO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE PROEIN, S.A.
PROEIN SOFT LINE, MARQUES DE MONTEAGUIDO, 22-BAJO 28028 MADRID