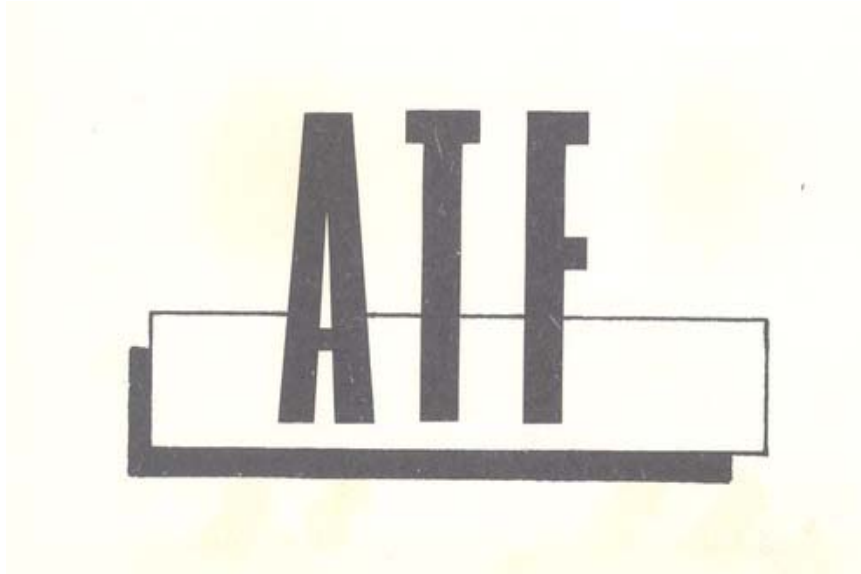


1: 300	51: 976	101: 969	151: 255	201: 877
2: 661	52: 671	102: 707	152: 729	202: 989
3: 679	53: 516	103: 329	153: 29	203: 85
4: 148	54: 85	104: 857	154: 432	204: 886
5: 625	55: 849	105: 127	155: 255	205: 602
6: 859	56: 970	106: 92	156: 642	206: 583
7: 80	57: 768	107: 657	157: 997	207: 438
8: 236	58: 439	108: 41	158: 156	208: 437
9: 805	59: 599	109: 599	159: 499	209: 381
10: 159	60: 191	110: 821	160: 945	210: 818
11: 457	61: 116	111: 89	161: 259	211: 679
12: 803	62: 374	112: 319	162: 370	212: 876
13: 165	63: 801	113: 927	163: 535	213: 878
14: 561	64: 106	114: 317	164: 129	214: 522
15: 757	65: 755	115: 713	165: 464	215: 681
16: 725	66: 630	116: 295	166: 464	216: 565
17: 540	67: 469	117: 399	167: 483	217: 853
18: 776	68: 297	118: 984	168: 22	218: 238
19: 816	69: 641	119: 301	169: 667	219: 841
20: 677	70: 59	120: 751	170: 340	220: 924
21: 957	71: 83	121: 294	171: 29	221: 386
22: 346	72: 95	122: 300	172: 602	222: 872
23: 482	73: 392	123: 394	173: 927	223: 562
24: 317	74: 303	124: 96	174: 32	224: 906
25: 90	75: 627	125: 648	175: 139	225: 28
26: 348	76: 355	126: 304	176: 125	226: 762
27: 712	77: 843	127: 554	177: 353	227: 298
28: 42	78: 772	128: 718	178: 221	228: 56
29: 318	79: 99	129: 249	179: 984	229: 640
30: 43	80: 522	130: 545	180: 887	230: 701
31: 683	81: 421	131: 138	181: 773	231: 985
32: 170	82: 450	132: 947	182: 15	232: 981
33: 607	83: 221	133: 167	183: 516	233: 192
34: 911	84: 676	134: 404	184: 869	234: 143
35: 28	85: 622	135: 247	185: 800	235: 873
36: 541	86: 648	136: 547	186: 774	236: 117
37: 508	87: 515	137: 827	187: 763	237: 993
38: 999	88: 720	138: 570	188: 969	238: 590
39: 750	89: 487	139: 882	189: 313	239: 216
40: 580	90: 105	140: 684	190: 19	240: 732
41: 120	91: 309	141: 259	191: 807	241: 649
42: 241	92: 775	142: 735	192: 813	242: 863
43: 670	93: 622	143: 296	193: 707	243: 998
44: 377	94: 882	144: 600	194: 426	244: 119
45: 789	95: 448	145: 627	195: 65	245: 854
46: 289	96: 759	146: 448	196: 21	246: 971
47: 224	97: 584	147: 192	197: 781	247: 996
48: 988	98: 919	148: 452	198: 900	248: 730
49: 878	99: 962	149: 91	199: 798	249: 853
50: 357	100: 47	150: 514	200: 693	250: 452

251: 680	301: 789	351: 448	401: 627	451: 65
252: 478	302: 300	352: 44	402: 448	452: 439
253: 301	303: 224	353: 584	403: 192	453: 781
254: 978	304: 140	354: 716	404: 420	454: 386
255: 988	305: 878	355: 962	405: 91	455: 798
256: 958	306: 808	356: 362	406: 883	456: 317
257: 330	307: 976	357: 969	407: 255	457: 877
258: 251	308: 662	358: 870	408: 636	458: 451
259: 679	309: 516	359: 329	409: 29	459: 85
260: 989	310: 629	360: 719	410: 914	460: 814
261: 625	311: 849	361: 127	411: 255	461: 602
262: 982	312: 450	362: 810	412: 490	462: 294
263: 80	313: 768	363: 657	413: 997	463: 438
264: 414	314: 383	364: 708	414: 881	464: 616
265: 805	315: 599	365: 599	415: 499	465: 381
266: 970	316: 188	366: 446	416: 110	466: 317
267: 457	317: 116	367: 49	417: 259	467: 679
268: 990	318: 246	368: 293	418: 61	468: 676
269: 165	319: 801	369: 927	419: 535	469: 878
270: 804	320: 428	370: 797	420: 564	470: 877
271: 757	321: 755	371: 713	421: 464	471: 681
272: 65	322: 225	372: 479	422: 810	472: 512
273: 540	323: 469	373: 399	423: 483	473: 853
274: 338	324: 419	374: 667	424: 93	474: 430
275: 816	325: 641	375: 301	425: 667	475: 841
276: 892	326: 409	376: 874	426: 853	476: 681
277: 957	327: 83	377: 294	427: 29	477: 386
278: 749	328: 969	378: 602	428: 993	478: 844
279: 482	329: 392	379: 394	429: 927	479: 562
280: 787	330: 593	380: 93	430: 390	480: 778
281: 90	331: 627	381: 648	431: 129	481: 28
282: 308	332: 94	382: 528	432: 715	482: 600
283: 712	333: 843	383: 554	433: 353	483: 298
284: 171	334: 464	384: 850	434: 279	484: 794
285: 318	335: 99	385: 249	435: 984	485: 640
286: 969	336: 481	386: 759	436: 544	486: 689
287: 683	337: 421	387: 138	437: 773	487: 985
288: 293	338: 237	388: 688	438: 442	488: 501
289: 607	339: 221	389: 167	439: 516	489: 192
290: 409	340: 672	390: 320	440: 819	490: 919
291: 28	341: 622	391: 247	441: 800	491: 873
292: 965	342: 103	392: 688	442: 343	492: 553
293: 508	343: 515	393: 827	443: 763	493: 993
294: 784	344: 75	394: 56	444: 640	494: 103
295: 750	345: 487	395: 882	445: 313	495: 216
296: 711	346: 691	396: 36	446: 886	496: 84
297: 120	347: 309	397: 259	447: 807	497: 649
298: 643	348: 44	398: 597	448: 496	498: 349
299: 670	349: 622	399: 196	449: 707	499: 998
300: 544	350: 558	400: 618	450: 273	500: 396



**CARACTERÍSTICAS:**  
ACCIÓN RÁPIDA EN TRES DIMENSIONES  
SISTEMA DE VUELO A RAS DEL SUELO  
SELECCIÓN DE ARMAS MÚLTIPLES  
ATERRIZAJE AUTOMÁTICO  
PAISAJE EN RELIEVE  
INFORMES DE GUERRA  
ESTRATEGIA ELABORADA  
CAPACIDAD DE REARME Y REAVITUALLAMIENTO  
INTERCEPTORES ENEMIGOS  
ORDENADOR DE VUELO A BORDO

#### **OBJETIVO**

ATF es un juego de acción y estrategia basado en el combate técnico avanzado (Advanced Tactical Fighter, la más efectiva máquina de combate jamás diseñada). En la pantalla, y para eliminar al enemigo, será necesario emplear una táctica minuciosa y hacer gala de un pilotaje de primera. Debes mantener el delicado equilibrio entre tus fuerzas, comunicaciones e industrias mientras diriges el ataque al corazón del enemigo. Sólo conseguirás la victoria cuando hayas destruido a tu enemigo y le hayas obligado a rendirse. Elegir esta misión es cosa tuya. Tu única ayuda es un informe de guerra elaborado después de cada salida. Un error, una misión fallida te puede suponer la muerte.

#### **TITULARES**

Utiliza las teclas UP (para subir) o DOWN (para bajar). Para situarte en la opción que quieras seleccionar, pulsa FIRE.

#### **START GAME**

Principio de juego.

#### **CONTROL (Algunas versiones solamente)**

Seleccionar teclado o joystick.

#### **PILOT RATING**

Elige el nivel de dificultad.

#### **SOUND**

Selecciona con o sin sonido.

## UN NUEVO JUEGO

Se te proporcionará un informe general de guerra al principio de cada juego y cada vez que vuelvas a una base aliada para proveerte de armas o repostar.

Son tu principal fuente de información y te mantendrán al tanto de los progresos generales.

Utilízalos para ayudarte a decidir tu próxima misión.

## INFORME GENERAL DE GUERRA

Formado por cuatro secciones:

### 1) PÉRDIDAS Y GANANCIAS

El sistema proporciona la lista de las victorias recientes y de las bajas.

### 2) INFORME DE LOS SERVICIOS DE INTELIGENCIA

Proporciona información adicional sobre la cual puedes basar tu estrategia.

### 3) SITUACIÓN

La situación de aliados [y] enemigos está resumida en una serie de gráficos.

La sección siguiente, titulada “Balance of Power” (equilibrio de fuerzas), explica detalladamente su utilización.

## EQUILIBRIO DE FUERZAS

Los gráficos de los aliados y los del enemigo representan la capacidad relativa de sus Fuerzas Armadas, comunicaciones e industrias. Los cinco gráficos representan:

### LAS BASES

### LAS FUERZAS TERRESTRES

### LAS FUERZAS NAVALES

### LAS COMUNICACIONES

### LA INDUSTRIA

Los valores están interrelacionados, se afectan entre ellos y varían a medida que la guerra avanza. Debes procurar fortalecer tu posición, mientras debilitas la del enemigo, para asegurarte la victoria.

**BASES.** Te indica el número de bases aéreas que controla cada sector. Necesitas al menos una base disponible siempre para proveerte de armas o combustible

Los valores de **FUERZAS TERRESTRES** y **FUERZAS NAVALES** indican el número de unidades de combate disponibles, su capacidad y su estado de ánimo.

El nivel de los informes depende del número y del estado de las bases de **COMUNICACIÓN** de cada sector. Estas bases son objetivos importantes a lo largo de la batalla.

Cuando las comunicaciones son escasas, no puede coordinarse el movimiento de las fuerzas. Además recibirás información insuficiente para elaborar tu estrategia.

El nivel de **INDUSTRIA** refleja el estado actual de las fábricas que producen material militar y mantienen los sistemas de comunicación. Si una fábrica queda dañada, su rendimiento será menor; si queda destruida, evidentemente su producción cesa. Si el nivel **INDUSTRIA** es bajo, no se podrá reemplazar el material militar perdido durante los enfrentamientos y las bases de comunicación no se podrán mantener.

Después de pulsar el mando de acción (**TIRO**), la página titulada **REAVITUALLAMIENTO (ARMAS Y CARBURANTE)** aparecerá en la ventana principal de la pantalla.

## REAVITUALLAMIENTO

Puedes proveerte de armas o de combustible subiendo (**UP**) o bajando (**DOWN**) para seleccionar el objetivo y moviéndote a derecha (**RIGHT**) o izquierda (**LEFT**) para cambiar su valor. La disponibilidad de carga está fijada por los gráficos y no puede ser sobrepasada. Corre

de tu cuenta seleccionar el equilibrio adecuado entre armas y carburante dependiendo de la misión que elijas.

## ARMAS

Tienes tres tipos de armas disponibles para equipar tu avión.

### 1) Cargador de tipo CAÑÓN

Para disparo ultra-rápido, adecuado para la destrucción de elementos enemigos infiltrados.

### 2) Misiles ASRAAM

Misiles teledirigidos desde el interior a través del campo visual de la pantalla principal. Una vez disparados, guía los misiles hacia su objetivo, utilizando las órdenes LEFT (izquierda) y RIGHT (derecha).

### 3) Misiles MAVERICK

El tipo más potente de misil, adecuado para destruir (o, al menos, para dañar seriamente) las bases y las Fuerzas de Tierra. Cuando se disparan, estos misiles se dirigen hacia el objetivo previamente seleccionado por el banco de datos del Ordenador de Vuelo a bordo. Aunque estos misiles funcionan correctamente en el campo visual, tienen un radio de alcance limitado.

Los cañones se activan pulsando FIRE (tiro).

La tecla "N" permite seleccionar el tipo de misil (ASRAAM o MAVERICK). En el indicador superior aparecerá un símbolo para confirmar el tipo elegido. Una vez lanzado el misil pulsando "M", todos los daños ocasionados al objetivo aparecerán en el área de Mensajes de Vuelo.

## PANTALLA VISUAL PRINCIPAL

Después de un abastecimiento de armas o combustible, la pantalla principal conectará con el ordenador y nos dará todas las previsiones de tiempo durante la misión. El punto desde el que se genera la vista está situado detrás y por encima de tu ATF para ofrecer un amplio radio de visión. Los relieves del terreno están superpuestos a la pantalla para ayudar en los vuelos bajos. Estas líneas pueden eliminarse haciendo uso de la tecla TERRAIN TYPE.

## DESCRIPCIÓN DEL TABLERO DE MANDOS

INDICADOR SUPERIOR (HUD: Head Up Display).

THR: Potencia del motor.

SPD: Velocidad del aparato.

GND: Nivel del suelo.

ALT: Altitud del aparato.

Nota: tanto el nivel del suelo como la altitud del aparato se calculan en función del nivel del mar. Si estos dos indicadores coinciden, tu avión estará tocando el suelo.

El símbolo que aparece en el centro del HUD indica qué sistema de misiles está activado: M para MAVERICK, A para ASRAAM. El símbolo M se quedará fijo en pantalla cuando el nivel dé en el blanco.

Bajo este símbolo está tu RUMBO y bajo éste, el AZIMUT y la DISTANCIA del objetivo elegido en el banco de datos. Para interceptar tu objetivo, gira el avión hasta que la distancia y el azimut se igualen. Ya lo tienes a tiro y puedes volar directo hacia el blanco.

Bottom, parte de abajo.

FUEL: Indica el nivel de la reserva de combustible.

SAM: Misil tierra-aire.

AL: Sistema de aterrizaje automático.

TF: Sistema de seguimiento del terreno.

UC: Situación de carga. Alta (UP) o baja (DOWN).

## ÁREA DE MENSAJE DE VUELO o PANTALLA DE INSTRUCCIÓN DE VUELO

Justo debajo de la línea inferior de instrumentos se encuentra esta pantalla de instrucciones. En esta área aparecerán mensajes que te irán dando información imprescindible durante la misión.

#### ORDENADOR DE VUELO DE A BORDO

Los datos de la misión son archivados por el ordenador de vuelo en un informe de cinco páginas. Este ordenador está situado en la parte baja de la pantalla principal, a la derecha. La selección de pantallas se efectúa por medio de la tecla "C".

##### 1) mapa mundo (world map)

Muestra un mapa del mundo, indica tu posición y la del objetivo seleccionado por el banco de datos. Si la posición de ambos coincide, sólo se verá un indicativo.

##### 2) Banco de Datos (Database)

Mientras vuelas, localizarás varios objetivos aliados o enemigos. El banco de datos los registrará automáticamente, aunque todos los objetivos aliados estén previamente registrados. En la próxima sección se explica detalladamente el funcionamiento del banco de datos.

##### 3) Stock de armas (Weapon Status)

Muestra la cantidad de armas disponibles en el orden siguiente: Cargador de tipo CAÑÓN, misiles ASRAAM, misiles MAVERICK.

##### 4) Estado del ATF

Indica en porcentajes la efectividad de las funciones más importantes del ATF.

#### APROVECHAMIENTO DEL BANCO DE DATOS

Pulsando "C" se accede a la pantalla del fichero del banco de datos de nuestro ordenador de a bordo. Pulsando "D" se puede seleccionar el banco de datos aliado (ALLIED) o enemigo (ENEMY). Los símbolos de los objetivos enemigos son rojos y los de los aliados, verdes. Los objetivos, por orden de importancia, son los siguientes:

##### BASES

##### FUERZAS TERRESTRES

##### FUERZAS NAVALES

##### COMUNICACIONES

##### FÁBRICAS

Selecciona la categoría pulsando "E".

En cada categoría encontramos el azimut y la distancia del objetivo pulsando F (hacia delante) o R (hacia atrás) para dirigirnos hacia el objetivo conocido, con la tecla "G" se selecciona automáticamente el objetivo más próximo de la categoría en la que estemos. El azimut y la distancia que aparecen en el HUD son los del objetivo actualmente seleccionado en el banco de datos.

Para permitir al jugador reaccionar rápida y fácilmente ante los mensajes de vuelo existe una tecla de bloqueo del banco de datos. Pulsando la tecla se selecciona automáticamente el último objetivo que apareciera en el área de mensajes de vuelo y se obtienen su azimut y su distancia, que aparecerán en el HUD. No hace falta estar en la opción Banco de Datos para hacer uso de esta función.

#### SCANNER DE CORTO ALCANCE

Justo debajo de la pantalla del ordenador de vuelo está el SCANNER. Proporciona información constante de los alrededores. Tu avión está siempre en el centro del scanner y el terreno se va viendo por la ventana a medida que te mueves.

Todos los objetivos que te encuentres, tanto terrestres como aéreos, serán automáticamente registrados por el scanner. Los objetivos terrestres aparecerán en pantalla como un punto fijo y los objetivos aéreos (interceptores) como un punto intermitente.

## EL MUNDO

Para cada nuevo juego se genera al azar un nuevo mundo, si bien el tamaño del mundo es siempre constante. Cada mundo está formado por una serie de islas compuestas de playas, desiertos, estepas, planicies y regiones polares. Los distintos terrenos se representan con colores diferentes tanto en la ventana principal como en el scanner de corto alcance. El mundo es completamente redondo, así es que vuelas hasta un extremo y te pasas, inmediatamente apareces por el otro lado. El ordenador de vuelo utiliza el perímetro, si es necesario, para calcular el rumbo y la distancia más corta a un objetivo.

## VOLANDO CON EL ATF

Para despegar aumenta THRUST (potencia) al máximo. Cuando THRUST alcance el 100% estarás dispuesto para despegar usando UP (arriba). Durante el vuelo no conviene que dejes bajar la velocidad demasiado, porque tu ATF se frenaría y empezaría a perder altitud. Si te sucede eso, puedes recuperar altitud pulsando inmediatamente THRUST. La carga puede ser aumentada o disminuida usando la tela UP.

Para ayudarte a evitar el radar de detección enemigo, tu ATF está dotado de un sistema de vuelo rasante que se activa y desactiva con la tecla T. Mientras estés haciendo uso del vuelo rasante debes reducir tu velocidad al menos a la mitad de la velocidad máxima, si no, corréis el riesgo de averiar o incluso destrozarse tu aparato contra los abruptos flancos de las colinas.

Si el piloto indicativo de SAM comienza a parpadear, pulsa para activar el sistema de bloqueo. Todas las bases aliadas están rodeadas por una zona de captación. En el momento en que entres en una de esas zonas, el piloto AUTOMATIC LANDING (aterrizaje automático) empezará a parpadear, informándote que estás en una zona de aterrizaje aliada. Si quieres aterrizar en una base determinada, pulsa L para poner en marcha el sistema de aterrizaje automático. El ATF pasará de control manual a piloto automático y aterrizará sin intervención del piloto. Para desconectar el piloto automático pulsa L de nuevo.

## FIN DE LA MISIÓN

Cuando hayas aterrizado sano y salvo, se te entregará un completo informe de guerra, poniéndote al tanto de los cambios más recientes habidos durante la batalla. Deberás utilizar este informe para preparar la próxima misión. Cualquier daño o avería de tu avión será reparado y todos los sistemas puestos a punto. Finalmente, cuando hayas decidido cuál será el objetivo de tu próxima misión, podrás renovar tu cargamento de armas y repostar antes de despegar.

Imprime "OFFSET LA RIVA S. A."