

ARCADE HALL OF FAME SPECTRUM 48 K

INSTRUCCIONES

RAID OVER MOSCOW

LEER ATENTAMENTE ANTES DE COMENZAR

Este es un juego de acción multí-pantalla que requiere diferentes destrezas y proporciona distintos tipos de secuencias según se progresa. Como líder del escuadrón de la Base Americana de Defensa Espacial, guiarás a tus comandos en una misión prácticamente suicida. Intentarás parar el ataque nuclear. Si consigues destruir las bases de lanzamiento soviéticas, deberás de continuar hasta la ciudad de Moscú. Armado sólo con las armas que puedas llevar encima tú y tus comandos deben atacar el Centro de Defensa Soviética.

UTILIZANDO EL MENU

El menú en pantalla muestra tres displays; uno para el nivel de destreza, uno que indica si se usa teclado o joystick, y el más grande, que indica la selección actual de movimiento, disparo, etc. Además hay una lista de teclas que hacen varias funciones:

- S para comenzar
- I para ver las instrucciones
- L para cambiar de nivel de destreza (va de «fácil» a «mediano» a «difícil»)
- D para definir las teclas de juego. Debes pulsar tus selecciones, y puedes volver a seleccionar si te equivocas
- J para seleccionar el joystick (sigue hasta llegar al tuyo)
- K para seleccionar el teclado
- G para seleccionar el fuego en demostración

Si cargas el juego y lo jejas solo, se demostrara automáticamente.

Cuando pulses S para comenzar el juego, puedes poner tu nombre, hasta un total de ocho letras. Esta rutina tiene la posibilidad de borrado, utilizando las teclas habituales de Delete. Cuando hayas puesto tu nombre, pulsa ENTER para comenzar el juego. De ahora en adelante, el juego te llamara por tu nombre.

INSTRUCCIONES

Parte I – CUARTEL GENERAL DEL SAC

La primera secuencia es una vista global desde el SAC (Cuartel General de la Aviación Estratégica). Esta visión global advierte a las fuerzas USA de cualquier actividad nuclear. Cuando ha ocurrido un ataque soviético, se volverán blancos los puntos de partida de los misiles rusos. Se identificarán fácilmente los grupos de misiles rusos que vuelan hacia los EE UU por el grupo de puntos blancos que se dirigen hacia allí. Sobre la Tierra hay una figura blanca, que es

la Estación Espacial, que esta equipada con cazabombarderos Stealth. Una vez detectado el lanzamiento, puedes entrar en la Base Espacial pulsando el botón de disparo.

Parte II – TACTICAS DE DEFENSA

Una vez dentro de la base espacial, los pilotos de los cazas correrán hacia sus aparatos. Cada piloto deberá sacar su avión de la Base. Ya que hay condiciones de ingravidez, cada avión debe ser controlado por tres motores auxiliares además del motor principal.

EMPUJANDO A DERECHA O IZQUIERDA sobre el mando hará volar al avión en esas direcciones, por lo que podrás controlar la dirección de vuelo.

PULSANDO EL BOTON de disparo hará encenderse un motor auxiliar, que hará que despegue el avión verticalmente.

EMPUJANDO EL MANDO HACIA ADELANTE hará que se encienda el motor principal, causando una aceleración en la dirección en que este mirando el avión.

Una vez que le muevas en alguna dirección, la única manera de frenar es de cambiar de dirección con el mando hasta que mires en dirección contraria, y pulsar el botón de disparo para activar el motor principal.

LA GRAVEDAD es muy leve, pero poco a poco iras cayendo hacia el suelo si no pulsas de vez en cuando el botón para mantener tu altura. Si aterrizas con demasiada fuerza, se destruirá tu avión.

ABRIR LAS PUERTAS DEL HANGAR Esto se hace volando hacia atrás una vez que te hayas elevado sobre la cubierta. La puerta se abrirá durante un corto periodo de tiempo. Una vez fuera de la Base, la imagen cambiara a una vista más amplia. Tu nave se identificara por un punto blanco destellante. Ahora deberás decidir si atacas las bases de lanzamiento de misiles, o si sacas más aviones del hangar. Si decides atacar, usa el joystick para guiar tu avión hacia su destino.

Nota: Sacar más aviones del hangar te da la ventaja de que si pierdes un avión, no deberás volver a tu base s por más aviones. Aparecerá uno automáticamente en el punto donde fuistes destruido. Si quieres más aviones, pulsa el botón de disparo y haz como se explico antes.

AYUDA ESTRATEGICA

Una vez hayas destruido la base de misiles (ver más adelante), volverán a la base todos los aviones que te queden. Cada vez que ataques una nueva ciudad y destruyas la base de lanzamiento, deberás volver al hangar. Por lo tanto, saca del hangar solo aquellos aviones que pienses utilizar para tu ataque. Esto te hará ganar tiempo, y te permitirá alcanzar la base antes de que lleguen los misiles a su destino.

Parte III – EL ATAQUE

Ahora que estas en el espacio aéreo ruso, comienzas el ataque sobre las bases de misiles. Para llegar hasta ellas, deberás cruzar territorio enemigo. Vuela muy bajo para evitar el radar soviético, a pesar de que esto permitirá a las defensas terrestres tenerte a tiro. Aparecerán varias armas defensivas según sigues volando. Estas valen puntos. Ten cuidado con los misiles que buscan el calor, que te cazan por detrás. Si los ves, vuela lo más bajo posible. Una vez que te hayan sobrepasado, destrúyelos y obtendrás valiosos puntos.

Los controles para esta sección del juego son parecidos a los de un avión de verdad. Empuja hacia la izquierda el mando para girar a la izquierda, a la derecha para volar hacia la derecha. Empuja el mando hacia delante para bajar, hacia atrás para subir.

Una vez cruzado el territorio enemigo, prepárate para el ataque a las bases enemigas.

Parte IV – LAS BASES DE LANZAMIENTO DE MISILES

Una vez que hayas llegado a los silos, mira a ver cuánto tiempo te queda hasta que los misiles lleguen a los EE. UU.

En esta escena hay un silo principal de control, que está rodeado por cuatro silos de lanzamiento. Los controles siguen siendo igual que en la escena anterior. Cada silo tiene una pequeña ventana a través de la cual deberás lanzar un misil para destruirlo. Cuando tengas el blanco en el punto de mira, se encenderá un letrero ON TARGET.

Al intentar disparar, las defensas del silo te dispararán a ti. Puedes evitar los cohetes subiendo, bajando, o esquivando.

El silo central es el de control. Desde aquí se controla todo. Cuando este silo queda destruido, los misiles ya están descontrolados y no explotarán. Se puede destruir este silo primero si queda poco tiempo, pero entonces parará el ataque y volverás a una visión global. Los silos que están alrededor del de control valen más puntos. Además, si destruyes uno de estos silos, tendrás un avión extra (hasta un máximo de 9). Si destruyes todos los silos de la base, tendrás más puntos extra.

Mientras intentas destruir los silos, aparecerán aviones enemigos desde la izquierda para atacarte.

NOTA: Ten cuidado con el letrero TIME TO IMPACT. Si te queda poco tiempo, puedes atacar primero el silo de control. Pero si tienes tiempo, ataca primero los demás, y luego el silo central.

Parte V – EL CENTRO DE DEFENSA SOVIETICO

No podrás atacar el Centro de Defensa Soviético en Moscú hasta que no hayas destruido cada una de las tres bases defensivas en Leningrado, Minsk y Saratov. Después de haber destruido la última de las tres bases perimetrales, iras directamente hacia Moscú. Tu misión es la de volar el Centro de Defensa. Si lo consigues, la fuerza soviética quedará reducida durante muchos años.

Empieza la acción con un comando americano en una zanja detrás de una pared de piedra delante del Centro. Para controlar el movimiento lateral, mueve el joystick de derecha a izquierda. Los movimientos hacia adelante y atrás del joystick controlan la elevación del bazoka sobre tu hombro. Una vez apuntado el blanco, pulsa el botón de disparo.

BLANCOS: Hay soldados en los muros a ambos lados del Centro de Defensa. Estos soldados te dispararán, por lo que es vital que no te quedes quieto mucho tiempo.

Los blancos secundarios son todas las torres del edificio. Si las destruyes, incrementarás tu puntuación.

Otros blancos son las puertas situadas directamente delante de ti. Una de estas puertas es la entrada a la zona del reactor nuclear (próxima escena). Aunque las demás puertas se volverán azules cuando las alcances, esta puerta se vuelve blanca. La puerta se selecciona al azar, y cambia cada vez.

Tanques enemigos saldrán de puertas laterales e intentaran pararte. Una vez más, el estar en continuo movimiento es muy recomendable.

ENTRANDO EN EL REACTOR

Una vez eliminados todos los soldados, destruidos los tanques y abierta la puerta, pasas a la escena siguiente. No obstante, recuerda que la destrucción de las torres te proporciona más puntos. Una vez que hayas matado a un soldado, vendrá otro a reemplazarle pasado cierto tiempo. Recuerda esto al jugar, ya que no podrás pasar a la escena siguiente hasta que no queden hombres ni tanques que destruir.

Parte VI – DENTRO DE LA SALA DEL REACTOR

Un robot de mantenimiento va de un lado a otro poniendo material enfriante en las células del reactor para que no se caliente demasiado. Si se interrumpe esta labor, el reactor se volverá inestable. El sistema llegará gradualmente a una situación crítica, y explotará.

Tu objetivo es precisamente de capturar al robot de mantenimiento para conseguir parar el reactor.

El robot tiene capacidad defensiva y sabrá cuando has entrado en su radio de acción. Inmediatamente empezará a dispararte. Además, es invulnerable a un ataque frontal, pero tiene un punto débil: si le das por detrás, destruirás sus mecanismos de control.

Ya que no puedes entrar en la zona de control del robot, tus armas son pequeñas granadas en forma de disco. Para darle al robot por detrás, deberás rebotar la granada en la pared detrás del robot.

Tienes un sistema de guía por láser para ayudarte, que se nota por un punto negro en la pared trasera. Para ajustar este sistema de láser, mueve el joystick hacia adelante para ir hacia la derecha, y hacia atrás para ir hacia la izquierda.

Para mover a tu comando, mueve el joystick hacia los lados. Cuando el blanco y tu comando estén enfrentados, pulsa el botón de disparo.

Solo dispones de un número limitado de hombres y discos. Puedes recuperar los discos recogiendo los cuando vuelven hacia ti. Cada vez que des al robot, el disco se pierde. Te darán un disco extra si destruyes al robot. Deberás destruir a más de un robot para terminar tu misión. El número de robots depende del nivel de destreza seleccionado:

| | |
|----------|----------|
| Nivel 1: | 2 Robots |
| Nivel 2: | 4 Robots |
| Nivel 3: | 5 Robots |

Además, cada vez que alcances el robot, se moverá más deprisa y se vuelve más agresivo. El número de hombres que tendrás en esta escena dependerá del éxito obtenido en las demás fases del juego. Una vez que estén todos muertos, se termina. Si ya no tienes discos, pero te quedan hombres, deberás salir del Centro, y volver a penetrarlo para poder conseguir más discos. En algunos casos, te puede interesar sacrificar a un hombre para salvar a un disco. Si muere el hombre estando aun el disco en pantalla, no perderás ese disco.

Al quedar destruido el penúltimo robot, el último presenta un gran problema. Este está tan cabreado por tus ataques, que se olvida del ya inestable reactor, que llega al nivel crítico. A la derecha de la pantalla hay un reloj que muestra el tiempo que queda hasta ETCM (Tiempo hasta Masa Crítica). Cuando llegue a 0, explotará el Centro con todo lo que hay dentro. Si escapas

con vida depende de si matas al robot con el tiempo suficiente para salir de allí y subirte al avión. Si no lo haces, avisaremos a tus allegados.

EL ULTIMO CAPITULO

Aquí verás si lo has hecho bien. Si has logrado escapar, conseguirás muchos puntos extra.

NOTAS ADICIONALES

Pausa: puedes congelar el juego pulsando la tecla «halt». Púlsala de nuevo para volver a la acción.

Anulación: para anular el juego, y volver a empezar, pulsa SPACE y CAPS SHIFT juntos.

Demostración automática: si dejas el juego solo algún tiempo, pasara a modo de demostración automática. Podrás poner el juego en marcha pulsando la tecla G.

ROCKY

Simulación tridimensional de un combate de boxeo. Lucha contra CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO Y FIGHTER BULL. Supera las 4 fases existentes y alcanza el titulo del mundo.

En pantalla se visualiza tu ficha y la del contrincante, indicando su nombre, categoría y peso. Al mismo tiempo dispones de 2 indicadores de fuerza.

Para superar a un contrincante debes tumbarle 3 veces, esto se consigue al disminuir su indicador de fuerza a 0.

TECLA DE CONTROL

1 - 5 Ataque Izquierdo
Q - T Defensa izquierda
SPACE: Parar el juego
CAPS SHIFT: Reanudarlo

6 - 0 Ataque derecho
I - P Defensa derecha

KEMPSTON COMPATIBLE

Programa realizado por el equipo ARMID SOFT. Gráficos diseñados por DINAMIC.

Dep. Legal: M. 14051-85

Copyright DINAMIC SOFTWARE

| A | B | C | D | E | F | G | H | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|---|
| 3717 | 7216 | 6370 | 6155 | 0754 | 0456 | 0367 | 1350 | 0 |
| 7177 | 2164 | 3701 | 1553 | 7541 | 4560 | 3671 | 3504 | 1 |
| 1773 | 1644 | 7012 | 5533 | 5417 | 5604 | 6711 | 5045 | 2 |
| 7733 | 6445 | 0120 | 5331 | 4170 | 6045 | 7112 | 0451 | 3 |
| 7331 | 4456 | 1201 | 3317 | 1701 | 0457 | 1124 | 4516 | 4 |
| 3312 | 4565 | 2016 | 3172 | 7012 | 4576 | 1244 | 5165 | 5 |
| 3127 | 5654 | 0165 | 1720 | 0124 | 5761 | 2446 | 1651 | 6 |
| 1274 | 6546 | 1654 | 7204 | 1247 | 7617 | 4467 | 6515 | 7 |

HUNCHBACK II

QUASIMODO debe rescatar a Esmeralda, que está prisionera en el castillo. Durante cada una de las 6 primeras pantallas, deberá recoger campanas, o (en la sexta pantalla) empujar las campanas hasta la parte superior de la cuerda, para llegar a la campana gigante. Así podrás pasar a la próxima pantalla, recoger todas las campanas, y rescatar a la preciosa Esmeralda. El castillo está lleno de peligros, tales como bolas de fuego, flechas, murciélagos y pájaros, etc. Después de rescatar a Esmeralda, puedes seguir jugando desde la primera pantalla, pero a niveles más altos de dificultad.

CONTROLES

El juego puede jugarse con teclado o con joystick. Los controles se pueden redefinir por medio de la opción «Redefine Keys».

Los joysticks validos son Kempston, Interface 2 y Protek.

PUNTUACION

Obtendrás puntos por recoger campanas, y por completar cada pantalla. En la pantalla, verás la puntuación y las vidas que quedan. Aparte, hay una Tabla de Honor.

Escrito por Paul Owens. Producido por D. Ward.

FLAK

El año es el 2096 y el Universo está amenazado por CONTROL ORDENADOR, una siniestra fuerza que intenta eliminar todas las libertades. Tu misión como piloto guerrero es la de acatar y destruir a esta amenaza. Volarás bajo, por encima de un bello paisaje que puede ser tu tumba, ya que protegiendo la fortaleza de CONTROL ORDENADOR hay un ejército de baterías antiaéreas inteligentes. Su mortífero fuego viene desde todas las direcciones, y sólo puedes repelerlo esquivando, o disparando tus cañones aire-tierra.

Tu misión es la de destruir CONTROL ORDENADOR, este CPU enloquecido. Cuidado: las baterías antiaéreas son muy eficaces, ya que intentarán incluso dispararte por la espalda, y se unirán para crear múltiples campos de fuego cruzados. Para sobrevivir, necesitas una mano experta en los mandos, y un rápido dedo en el gatillo.

PUNTUACION

Tu puntuación dependerá de las baterías que destruyes con tus cañones. Puntos adicionales podrán ser obtenidos por la destrucción del CONTROL ORDENADOR. Normalmente tendrás tres vidas. Sin embargo, si llegas a 10.000 puntos te otorgarán una vida más.

BLUE MAX

JOYSTICKS

Compatible con Kempston, AGF, Protek y el Interface II de Sinclair.

OBJETIVO

¡Eres Max Chatsworthy! Conocido por tus compañeros como el «Blue Max», llevas el nombre de la medalla que los Poderes del Eje daban por abatir tu propio avión. Ahora, debes ganarte la medalla.

Para tener éxito, deberás asaltar tres blancos especialmente designados dentro de la ciudad. Sólo tienes un avión, y muy poco tiempo para conseguir completar esta difícilísima misión.

DESPEGUE

Pulsa «disparo» para empezar a rodar. Cuando la velocidad llegue a 100 millas por hora, pulsa adelante en el joystick. Tu avión despegará de la pista, y puedes seguir con tu misión a la altitud que desees. Los despegues siguientes empezarán automáticamente cuando se han hecho las reparaciones pertinentes, o se pueden anular las reparaciones pulsando «disparo». Eso sí, la velocidad debe ser de por lo menos 100 millas por hora para despegar.

BLANCOS

Incluyen todos los puentes, edificios, aviones enemigos, tanques, baterías antiaéreas, vehículos y barcos. De vez en cuando, algunos blancos estarán especialmente marcados como sigue:

- Edificios y puentes con un centro parpadeante.
- Aviones enemigos parpadeantes.
- Vehículos parpadeantes.
- Barcos parpadeamos.

Estos son blancos primarios, y cierto número de ellos deben ser destruidos para obtener acceso al nivel siguiente.

AMETRALLAMIENTO

El ametrallamiento aire-tierra puede hacerse reduciendo la altitud hasta 18 - 26 pies (la palanca de control se pondrá de color magenta continuo), y pulsando el botón de disparo. El movimiento de derecha a izquierda mejorará los resultados del ametrallamiento. Si intentas soltar una bomba, probablemente te estrellarás.

BOMBARDEO

Se puede bombardear pulsando el botón de disparo y tirando del joystick (o pulsando simultáneamente las teclas de «disparo» y «abajo»). Irás hacia abajo durante el bombardeo, o sea, que asegúrate que tengas suficiente altura al comienzo.

ATERRIZAJE

Cuando te aproximas a una pista de aterrizaje amiga, un tono se oirá y aparecerá una «R» en la barra de mandos. Pulsa el botón de disparo para bajar el tren de aterrizaje, y la «R»- se cambiará en «L». Cuando estés sobre la pista, baja y aterriza. Los trabajos de reparación empezarán automáticamente, y podrás observar el progreso en tu barra de mando. Si quieres parar las reparaciones, pulsa el botón de disparo. Recuerda el tema de la velocidad mínima para el despegue.

DISPLAY DE CONTROLES

El display muestra:

- El combustible que queda.
- Las bombas que quedan.
- Altitud y velocidad.
- Puntuación.

Las grandes letras de aviso que aparecen de vez en cuando son:

- W – Vientos laterales.
- P – Se acerca un avión enemigo.
- R – Se acerca una pista de aterrizaje.
- L – Tren de aterrizaje bajado.
- R o L parpadeante – Aterrizaje forzoso (se acerca ciudad enemiga).

DISPLAY DE DAÑOS

Fuego antiaéreo, al igual que aviones enemigos, pueden dañar a tu avión. Cuando te den, la barra de mandos se vuelve momentáneamente roja. Los daños se muestran a la derecha superior de la barra de mandos como sigue:

- F – Escape de combustible.
- B – Equipo de bombardeo dañado (bombardeo intermitente).
- M – Maniobrabilidad reducida.
- G – Daños a la metralleta (fuego intermitente).

Cuando se encienden todos los avisos, el próximo disparo recibido causa la caída definitiva del avión.

COLORES DE LA BARRA DE MANDOS

- Rojo: Recibido disparo de avión o antiaéreo enemigo.
- Azul: A la misma altura que un avión enemigo, puedes destruirle.
- Magenta: Altura de ametrallamiento.
- Amarillo: Vuelas demasiado bajo, estas a punto de estrellarte.
- Verde: ¡Misión cumplida! Aterrizas y recibes tu medalla.

OPCIONES

Pulsa:

- «K» – Para redefinir las teclas de juego y poner el juego para poder jugar con el teclado.
 - «J» – Para seleccionar el tipo de joystick en uso y poner el juego para poder jugar con el joystick.
 - «C» – Para seleccionar controles «normales» o «invertidos».
 - «G» – Para encender o apagar la gravedad.
 - «S» – Para empezar el juego (o pulsar el botón de disparo si has seleccionado el joystick).
- Control NORMAL: Joystick hacia adelante para elevarse, hacia atrás para descender.
Control INVERTIDO: Joystick hacia atrás para elevarse, hacia adelante para descender.
Gravedad: El avión caerá cuando se suelte el joystick.
No Gravedad: El avión no caerá cuando se suelte el joystick.

PAUSA

Pulsa la tecla I para parar el juego. No hay penalización de tiempo en situación de pausa.

SUGERENCIAS PARA JUGAR MEJOR

1. Elige el tipo de movimiento de joystick que te guste más. La mayoría de los aviones se manejan en realidad con los controles invertidos.
2. Elévate un poco antes de soltar una bomba, ya que al soltar una bomba pierdes un poco de altura.
3. A mayores alturas necesitas apuntar mejor a los blancos. Usa tu sombra para guiarte mejor.
4. ¡No excites a los Poderes del Eje! Podrían mosquearse y venir a por ti en mayor cantidad.
5. Quédate en el aire todo lo que puedas. Los accidentes rebajan el tiempo de juego.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de U.S. GOLD.

ERBE Software. – Santa Engracia, 17
28010 - Madrid

Offset A I G, S.A. / San Raimando, 31 / 28039. Madrid