

DELTA WING (Ala Delta)

Por Graham Johns

Las órdenes del día: detectar y destruir las bases y aviones enemigos. Defienda el territorio aliado del ataque enemigo.

Es un día gris de mucho viento, y parece como si hubiéramos estado en guerra toda la vida.

Ud. se abrocha el cinturón de seguridad en su jet de combate y se pregunta si verá su final.

Su avión está llevando a cabo un sueño, mientras se eleva vertiginosamente a través de las nubes rumbo a una base enemiga. Pero el problema está más adelante: ¡avión enemigo a las dos en punto! Ud. no va a perder el tiempo hoy, y es muy pronto para morir.

Las bombas caen, y es hora de volver y defender una de sus bases. El combustible y las municiones se van agotando, por eso si las bases son destruidas, ¡podría significar el final para Ud.! Deberá destruir el bombardero enemigo y aterrizar a salvo si quiere sobrevivir para otra misión.

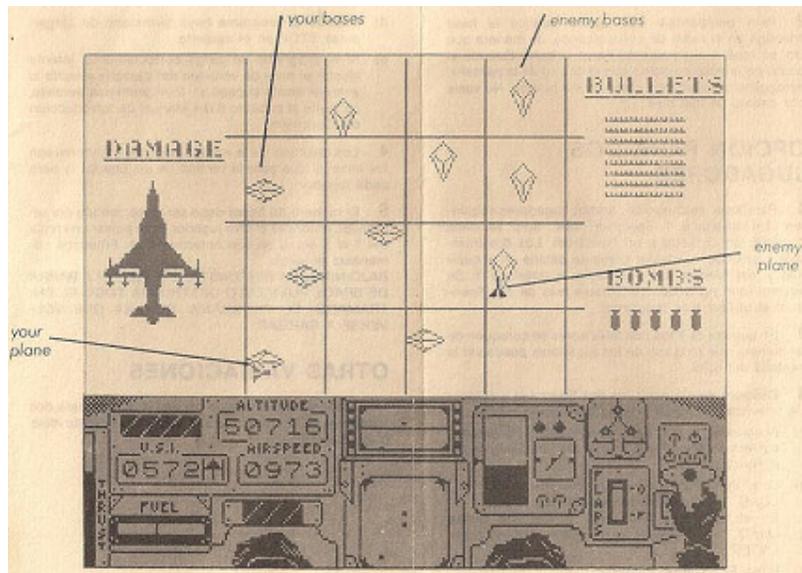
DESPEGUE

Estas instrucciones de carga son válidas solamente en la versión para un jugador. Las instrucciones para dos jugadores se detallan más adelante.

- 1** Antes de conectar el Spectrum, conecte el interface joystick si lo va a utilizar.
- 2** Conecte el televisor al ordenador y encienda el televisor.
- 3** Conecte el cassette al ordenador y conecte el cassette.
- 4** Sitúe la versión de la cinta para un jugador (cara uno) en el cassette y rebobine hasta el principio.
- 5** Compruebe que está conectado a EAR correctamente y que el nivel de volumen es el adecuado.
- 6** Teclee LOAD"" (no deje espacio entre las comillas), pulse ENTER.
- 7** Pulse PLAY en el cassette.
- 8** Cuando el programa haya terminado de cargar, pulse STOP en el cassette.
- 9** Si el programa no carga correctamente, intente ajustar el nivel de volumen del cassette y repita lo anterior desde el paso 3. Si el problema persiste, consulte el capítulo 6 del manual de Introducción del Spectrum.

CONTROL DE INSTRUMENTOS

- a** La ALTITUD se mide en pies.
- b** INDICADOR DE FRENO (sobre VSI). Cuando se están usando los frenos aquí aparece la palabra BRAKES. Esto puede utilizarse en tierra o en el aire.
- c** VSI (indicador de velocidad vertical). Muestra la velocidad a la que Ud. está ascendiendo o descendiendo en pies por segundo. La flecha lo indica.
- d** EMPUJE (a la izquierda del indicador de combustible). Muestra la aceleración que se está aplicando. Va de 0-100% en el área verde y en la roja cuando se produce recalentamiento. El recalentamiento producirá velocidades muy rápidas, pero consume mucho combustible.
- e** INDICADOR DE COMBUSTIBLE. Muestra el combustible que le queda.
- f** La VELOCIDAD DEL AIRE se mide en nudos.
- g** AVISO DE PERDIDA DE VELOCIDAD (a la derecha del indicador de combustible). Cuando Ud. ha perdido 50 nudos de velocidad éste se enciende con la palabra STALL.



h RADAR EN POSICION VERTICAL -VPL- (sobre el radar). Este es, en efecto, un radar en el plano vertical, el alcance del cual corresponderá al alcance de radar seleccionado en ese momento. Cada luz en el radar tiene un equivalente en el VPL. La línea central de la pantalla de este instrumento representa su altitud actual, así, cualquier objeto sobre la línea está volando sobre Ud., cualquier objeto por debajo vuela bajo Ud.

i RADAR (parte inferior central). El punto central representa su avión y los puntos son aviones enemigos o bases dentro de su alcance. El radar (y el VPL - como se ve más adelante) puede operar en modo de corto o largo alcance, que corresponde a 4 y 16 millas respectivamente. Pulsando R se cambia el modo, con la palabra long (largo) o short (corto) que aparecerá sobre la pantalla de radar para confirmárselo. Cualquier objeto que aparezca sobre el punto central está enfrente de Ud., cualquier objeto por debajo está detrás de Ud.

j HORIZONTE ARTIFICIAL (a la derecha del radar). Este consta de dos partes:
 1) Una barra que muestra el actual ángulo de inclinación.
 2) El ángulo de balanceo se muestra a la izquierda.

k COMPAS (bajo el indicador flaps). Muestra la orientación de su avión, y se utiliza para navegar hacia bases enemigas, etc. El Norte en la pantalla del Mapa está directamente arriba.

l FLAPS (parte inferior derecha del horizonte artificial). Esto muestra la oscilación de las alas desde 0 (en la parte superior) hasta Full (completo). Esta función sirve para evitar que el avión se pare a velocidades muy bajas, lo cual es esencial a hora del aterrizaje.

m EL INDICADOR DE BOMBAS está verde cuando puede bombardear y rojo cuando Ud. acaba de lanzar una bomba o cuando no le queda ninguna más.

n INDICADOR DE TREN DE ATERRIZAJE (sobre flaps). Si está verde, el tren de aterrizaje está bajado: éste cambia a rojo cuando el tren de aterrizaje está arriba. Ud. no debe volar a más de 320 nudos con el tren de aterrizaje bajado.

IMAGEN DEL EXTERIOR DE LA CABINA

(mitad superior de la pantalla)

Ud. verá el campo (verde), el cielo (azul), las bases de tierra y los aviones enemigos. Las bases enemigas tienen una forma diferente a las suyas y corresponden al símbolo utilizado en el mapa. En el centro de esta imagen hay una cruz que Ud. puede utilizar para apuntar a los aviones enemigos.

TOME LOS CONTROLES

1 Ud. puede usar cualquiera de los siguientes mandos para controlar el avión:

Teclado, Sinclair, Kempston, Fuller, AGF/Protek.

Pulse J para cambiar la opción. Los controles de teclado correspondientes son los siguientes: I-izquierda, P-derecha, Q-arriba, Z-abajo, N-fuego.

2 Hay otros controles que solamente operan con el teclado:

U - tren de aterrizaje arriba o abajo

M - mapa on/off

ENTER - lanza bomba

B - Proporciona el aire de los frenos sólo mientras la tecla está pulsada.

T - incrementa la aceleración

G - disminuye la aceleración

F - alerones arriba

V - alerones abajo

R - cambia el alcance del radar

S - música on/off. Esta también conectará/eliminará los sonidos producidos si se conecta y selecciona una caja Fuller.

CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT - suspende el juego en curso

3 Niveles de habilidad:

a) Pulse L para escoger un nivel entre:

Trainer (entrenador), Novice (principiante), Pilot (piloto), Ace (as),

En el modo Trainer el portaviones enemigos no se moverá en absoluto. No hay niveles en un juego para dos jugadores.

b) Dentro de cada uno de los niveles anteriores Ud. puede escoger el número de bases enemigas pulsando un número de 1 a 5. A Ud. le será asignado el mismo número de bases, y una bomba para cada base enemiga.

El juego comenzará ahora.

LA MISION

1 Para salir, rueda hasta que su velocidad aérea esté sobre 83 nudos (con los flaps al completo) ó 87 nudos (sin flaps). En ese momento, si tira hacia atrás del joystick, comenzará a ascender.

2 Mire al mapa para encontrar dónde están situadas las bases enemigas. También se incluye en la pantalla del mapa un informe de estado, que muestra los daños y la cantidad de munición utilizada. El objetivo es destruir las bases enemigas y protegerse a sí mismo del avión enemigo.

Los símbolos del mapa tienen los siguientes significados:

El avión enemigo está representado por un símbolo rojo.

Su avión está representado por un símbolo verde.

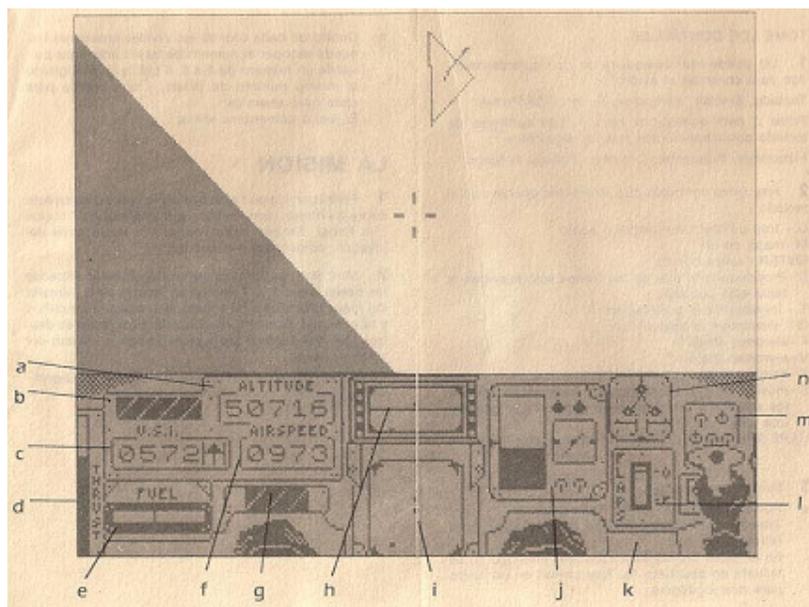
Posición de sus bases.

Posición de las bases enemigas.

Si la posición de los dos aviones en la misma, entonces los símbolos estarán superpuestos, y aparecerán en rojo. Nótese que al principio de la misión hay un avión enemigo dentro del campo del radar, que se superpondrá a su símbolo en la pantalla del mapa.

Los daños del avión están indicados por el porcentaje coloreado en rojo en el avión situado a la izquierda de la pantalla. Cuando el avión está completamente rojo, ¡Ud. es destruido!

El número de balas y bombas se muestra a la derecha.



3 Cuando Ud. haya localizado las bases enemigas, decida cuál va a atacar primero y comience volando en esa dirección. No obstante vigile a los aviones enemigos que atacan sus bases. Si son destruidas todas sus bases Ud. no podrá aterrizar, repostar, etc.

4 Cuando un avión enemigo está a tiro, Ud. puede intentar derribarlo utilizando su cañón de 20 mm. Cuando Ud. lo tiene situado en el punto de mira, pulse el botón de fuego para disparar. Cuando los bordes parpadean en amarillo, le indicarán que Ud. ha hecho blanco sobre el avión enemigo: en rojo significa que Ud. ha sido tocado. Hay que tocar siete veces a un avión para que éste sea derribado.

5 Cuando Ud. esté sobre una base enemiga, pulse la tecla ENTER para lanzar una bomba. Cuidado con las bombas que lanza (sólo dispone de una para cada base enemiga). El indicador de bombas debe estar verde.

6 Cuando Ud. es tocado, o esté sin combustible o sin municiones, puede aterrizar cerca de una de sus propias bases para ser reparado, repostar y reponer municiones.

7 Si Ud. aterriza en una base enemiga, o colosiona con un avión o una base, será destruido.

ATERRIZAJE

Para aterrizar correctamente debe llevar una velocidad vertical (VSI) de menos de 15 pies por segundo. Si su velocidad está entre 15 y 60 pies por segundo, su avión rebotaría; si es más de 60 pies por segundo, destruirá el avión.

Su velocidad debe ser menor de 200 nudos, y lo ideal es sobre los 100 nudos, por eso los alerones deben estar bajados para evitar que se detenga. El ángulo de ataque debe ser menor del 22%, lo que es equivalente a dos muescas, que el Horizonte Artificial, bajo la línea central. El avión no debe ladearse, y el tren de aterrizaje debe estar bajado.

Para ser rearmado y repostar debe estar dentro de un radio de 1/4 de milla de la base, y estacionario (y sin aceleración). Si no ha aterrizado lo suficientemente cerca de su base, puede rodar hasta ella.

CONSEJOS

1 ¡Un combate aéreo a baja altitud es peligroso! Es mejor que caiga sobre su adversario a altitudes elevadas.

2 Para bombardear con éxito, localice la base enemiga en el radar de corto alcance, de manera que Ud. se mueva directamente hacia la base. Cuando el punto de la base coincida con el centro de la pantalla, deténgase un momento y suelte una bomba. No vuele por debajo de 250 pies.

OPCION PARA DOS JUGADORES

1 Para usar esta opción, ambos jugadores requieren: Un Interface 1 Spectrum 48K. Sólo se debe conectar un cassette a un Spectrum. Los dos interface 1 se deben conectar como se detalla en el capítulo 7 del Manual del Microdive e Interface 1. Se advierte que no deben conectarse más de dos Spectrum al utilizar este programa.

2 Se sugiere que los dos televisores se coloquen de tal manera que ninguno de los jugadores pueda ver la pantalla del otro.

3 Después de conectar los dos Spectrum y colocar los televisores, cargue el programa como sigue:

- a) Asegúrese de que las unidades están conectadas correctamente y que todas las unidades están encendidas.
- b) En el Spectrum que no tiene cassette teclee:
LOAD*"n";1 pulse entonces ENTER.
En el Spectrum que tiene el cassette teclee LOAD"" (no deje espacio entre las comillas), pulse ENTER.
- c) Pulse PLAY en el cassette.
- d) Cuando el programa haya terminado de cargar, pulse STOP en el cassette.
- e) Si el programa no carga correctamente, intente ajustar el nivel de volumen del cassette y repita lo anterior desde el paso 1). Si el problema persiste, consulte al capítulo 6 del Manual de Introducción del Spectrum.

4 Los objetivos de la versión para dos jugadores son los mismos que para la versión de un jugador (y para cada jugador).

5 El número de bases debe ser seleccionado por un jugador, entonces el otro jugador debe pulsar una tecla del 1 al 5 como se dijo anteriormente. Entonces comenzará el juego.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA PULSE LA BARRA DE SPACE PUES ESTO DESTRUIRÍA TODO EL ENTRAMADO. EL PROGRAMA TENDRÍA QUE VOLVERSE A CARGAR.

OTRAS VARIACIONES

Una manera interesante de utilizar la opción para dos jugadores es intentar volar en formación. Intente idear otras nuevas.

Ayúdenos a suministrarle el tipo de software que a usted le gusta. Uniéndose a nuestro Club de Software y rellenando el cuestionario que se adjunta con cada programa, nosotros podemos avisarle de nuestras ofertas especiales, competiciones y próximas publicaciones, así como le mantendremos al día de los últimos desarrollos, y podremos proveerle del tipo de software más solicitado. Por eso, no lo olvide, envíenos su cupón debidamente cumplimentado. Usted es importante para nosotros.

Nombre _____

Dirección _____

Sexo _____ **Edad** _____

Tipo de ordenador _____

Profesión _____

¿Qué revistas lee Ud.? _____

Piensa Ud. que este producto es:

Fantástico Bueno Mediocre Malo

El tipo de productos que quiero en el futuro es:

Espacio Estrategia Aventuras 30 Arcada Acción

Marque aquí con una cruz si ya ha enviado algún cuestionario anteriormente.

SE BUSCA

Estamos abiertos a sugerencias para mejorar la calidad del software. Si ha desarrollado algún software para el Spectrum, C-64 ó VIC-20, y está buscando comercializarlo, nos gustaría saber de Ud., aunque su programa no esté completo.

Podemos proveerle de información técnica, ideas para desarrollar juegos, y si su programa es aceptable, le pagaremos altos royalties o compraremos su copyright.

Consiga estar en vanguardia del software, escriba hoy mismo a:

COMPULOGICAL, S. A.

Santa Cruz de Marcenado, 31 - Piso 1º
28015 Madrid

(P) (C) THORN EMI COMPUTER SOFTWARE.

Edita: COMPULOGICAL, S.A. (Santa Cruz de Marcenado, 31 - 1º - 28015 Madrid).

Distribuye COMPULOGICAL, S.A.

AVISO: RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS DEL PRODUCTOR Y EL PROPIETARIO DEL TRABAJO REPRODUCIDO. QUEDAN PROHIBIDAS COPIAS SIN AUTORIZAR, ALQUILERES, PRESTAMOS, ACTUACIONES PUBLICAS, POR RADIO O POR TELEVISION, DE ESTE CASSETTE.