

MASK 2

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE, MSX

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER

Amstrad: CTRL + ENTER

Commodore: SHIFT + RUN/STOP

MSX: BLOAD CAS:",R

CONTROLES

Spectrum: Compatible con Joysticks Kempston/cursor/ Interface 2/+2 o usar teclado.

MSX: Joystick en cualquiera de las puertas, o teclado.

Commodore: Joystick en el Portal 2 o teclado.

Amstrad: Joystick o teclado.

Teclado

	Spectrum	C 64	MSX	Amstrad
Izquierda	Z	Z	Z	Z
Derecha	X	X	X	X
Arriba	O	;	O	O
Abajo	K	/	K	K
Disparo	0	RETURN	0	0
Seleccionar agente/coche		1, 2 o 3 en todos los casos		
Pausa	CAPS SHIFT	H	H	H
Seguir	Space	Cualquier	Space	Space
Abortar	-	Space	-	-

Al final de cada misión te preguntarán si quieres volver a hacer esa misión o cargar BOULDER HILL (es decir, volver al comienzo) Si eliges lo último, rebobina la cinta y vuelve a cargar el juego.

INSTRUCCIONES

Suena la alarma en la sede de MASK: VENOM está en movimiento. Tu tarea es cogerte a tres agentes MASK para capturar a Venom, eligiendo el personal más adecuado para cada misión. Tu selección dependerá de los vehículos y las habilidades que posea cada persona.

PARTE 1: BOULDER HILL

Cuando haya cargado la primera parte, para la cinta, y recibirás la primera de las tres alertas existentes. Debes seleccionar tu equipo en la sala Energiser, con la ayuda del ordenador. Mueve el dibujo de MASK por la pantalla por encima del asiento de cada agente, y según lo que te cuente la pantalla sobre esa persona, elige dicho agente pulsando Disparo. Si cambias de idea, puedes volver a elegir el equipo desde el comienzo yendo al dibujo superior derecha. Para seleccionar una misión distinta, vete al dibujo superior izquierda (marcado Q) y pulsa Disparo. Debes leer la descripción de la misión antes de seleccionar el mejor equipo humano para llevarla a cabo.

Cuando ya estés satisfecho de tu equipo, vete al dibujo LOAD y pulsa Disparo para cargar la siguiente parte del juego.

PARTE 2 LA MISION DEL DESIERTO

El Presidente de la Alianza Pacífica de Naciones (APN) debe firmar un tratado asegurando la Paz Mundial para muchos años. Venom, intentando crear una anarquía total, ha raptado al Presidente, y le tiene secuestrado a cambio de un rescate. Debes rescatar al Presi y llevarle al helipuerto para que pueda ir a la Cumbre de Presidentes.

PARTE 3 LA MISION A LA BASE DE VENOM

Se han recibido informes sobre una gran base fortificada de Venom, que está siendo utilizada para coordinar sus actividades en el Medio Oriente. La base está casi terminada, y de entrar en funcionamiento, sería desastrosa para la extracción de petróleo en aquella zona. Tu tarea: debes buscar un misil con el cual destruir la base.

PARTE 4 LA MISION EN LA JUNGLA

En la parte más oscura de la selva, en la base de un volcán extinto, hay un misterioso templo. Los monjes que viven aquí alaban la Corona de Fuego, en cuyo centro está el rubí más grande conocido sobre la Tierra. Los agentes Venom han robado el rubí y usándolo, han desarrollado una poderosa arma que puede ser mortífera para zonas habitadas. Con la ayuda de MASK debes localizar y destruir el arma y devolver el rubí al templo.

JUGANDO A MASK II

Una vez cargada cada misión, empezará automáticamente. Como líder de equipo, controlas a un miembro del equipo a la vez, moviéndole por todo el terreno. Para seleccionar cuál agente quieres controlar, pulsa las teclas 1, 2 o 3. El vehículo que está siendo utilizado actualmente se muestra en la parte inferior de la pantalla. Cada vehículo tiene distintas posibilidades de acción, y debes decidir si seguir con el mismo o cambiar. Vigila los niveles de combustible, y de daños, ya que un vehículo demasiado dañado ya no podrá volver a ser utilizado. Durante la misión, encontrarás muchos agentes de Venom en sus propios vehículos, aparte de los emplazamientos enemigos de tiro. Además hay desperdigados por ahí depósitos de combustible y repuestos de armas, pero también zonas minadas.

VEHICULOS MASK

THUNDERHAWK: Es un coche deportivo/avión. Las puertas en forma de ala se convierten en alas para volar. Dispara láseres tanto en tierra como en el aire.

RHINO: Unidad de defensa móvil. Los parachoques delanteros se convierten en arma de choque (útil para romper paredes, etc.). los tubos de escape de gases en cañones. Hay también un lanzador de misiles en la cabina.

RHINO ATV: Vehículo todo terreno y anfibio. Tiene cañones delanteros.

CONDOR: Moto/helicóptero. El cañón delantero dispara rayos antimateria; los inferiores, láseres. Se convierte en helicóptero con las mismas armas.

GATOR: Vehículo «cross»/hidroavión. Cañón en protector delantero dispara bolas de fuego. Se convierte en hidroavión a reacción. Dispara potentes cañonazos de agua, cuando está en el agua y suelta cargas de profundidad.

Prohibida la reproducción transmisión alquiler
o préstamo este programa sin la autorización expresa
escrita de **ERBE** Software. S A

ERBE SOFTWARE. S A
Núñez Morgado, 11 • 28036 Madrid