

# INFORME DE INSTRUCCIONES PARA ESCUADRON U.N.

C64, AMSTRAD, ATARI, AMIGA, AMSTRAD DISCO  
y SPECTRUM +3

## ESCENARIO

Durante muchos años, los países de Oriente Medio han estado en una situación de ruina social y económica debido a las violentas guerras civiles. Mientras el resto del mundo pedía el final de la matanza los malvados traficantes de armas tenían pocos problemas en infiltrarse en los volátiles gobiernos de los países con falsas promesas de riqueza y poder. Ahora unidos y con un nuevo y revolucionario armamento, esta corrupta alianza puede destrozar todas las esperanzas de paz en el mundo en un instante.

El único obstáculo entre la armonía y la anarquía es el SQUADRON UN, una Fuerza Aérea Multinacional que posee lo último en poder de fuego.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### CBM 64/128 Cassete

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette.

### CBM 64/128 Disco

Teclea LOAD "", 8, 1 y pulsa RETURN. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente.

1

### Spectrum 48/128 K, +2 Cassete

Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Comandos del teclado definibles por el usuario.

### Amstrad CPC Cassete

Pulsa las teclas CTRL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette. Los comandos del teclado son definibles por el usuario.

### Amstrad CPC Disco

Teclea RUN" Disk y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Comandos del teclado definibles por el usuario.

### Atari ST/Amiga

Mete el disco y enciende el ordenador El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las indicaciones de la pantalla.

Jugador 1: Joystick en puerta 2.

Jugador 2: Joystick en puerta 1.

## EL JUEGO

Una vez que el juego se ha cargado aparecerá la pantalla de título. Atención a los usuarios del C64/Spectrum/Amstrad: Para seleccionar el número de jugadores usando el joystick. (Usuarios del C64: usar el joystick en la puerta 2) y pulsa FUEGO para continuar.

Después de seleccionar el número de jugadores se mostrará una pantalla con los pilotos y sus aviones. Seleccionar el piloto/avión que quieras, moviendo el

2

joystick a la izquierda/derecha y pulsando FUEGO para confirmarlo. (Este proceso se puede realizar simultáneamente en el modo de dos jugadores).

Los personajes a escoger son los siguientes:



Nombre: Mickey Simon.

Nacionalidad: USA.

Avión: F-14.

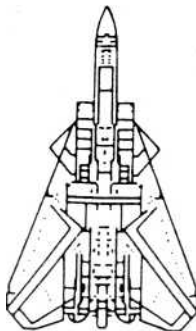
Un piloto de la Armada norteamericana puede maniobrar el F-16 Tomcat en combate aéreo con una increíble habilidad.

### F-14

Equipo: Cañón Vulcano 20 mm.

Características: Su Tomcat es excelente en el

3



combate aéreo y tiene unas posibilidades de ataque de amplio alcance.



Nombre: Greg Gates.

Nacionalidad: Danesa.

Avión: A-10.

Suele ganarse el sustento ayudando a los rehenes en toda Europa.

### A-10

Equipo: Cañón Gattling.

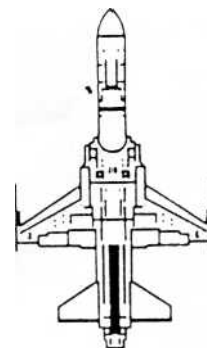
Características: Su fuerte es el combate de tierra. Las balas para el ataque de tierra tiene un excelente poder destructivo.

4

Nombre: Shin Kazama.

Nacionalidad: Japón.

Avión: F-20.



El ha demostrado tener el índice más alto de disparos de todos los pilotos en la unidad. Su Tiger Shark es excelente en ataques de tierra y aéreos.

### F-20

Equipo: Cañón Vulcano de 20 mm.

Características: Su Tiger Shark tiene gran velocidad y su poder destructivo puede destruir casi todo.

Después de seleccionar tu piloto serás llevado a los almacenes de munición donde puedes comprar armas especiales, escudos y energía extra.

Dependiendo de la cantidad de dinero que tengas puedes comprar una o dos armas especiales por nivel.

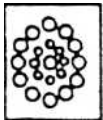
5

Guarda este cupón y lee las bases del concurso-sorteo en MICROMANIA de noviembre de 1990.



(El hombre del almacén te dará información sobre cada arma a medida que las ilumines). Las armas que pueden aparecer son las siguientes:

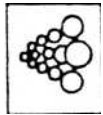
#### Armas



16 WAY SHIFT: Lanzadores de misiles en 16 direcciones (ST & Amiga sólo).



BULPUP: Este lanza misiles en un amplio rango.



BULPUP II: Una versión más poderosa del Bulpup.

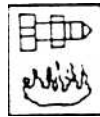


GUN POD: Dispara continuamente al suelo durante un tiempo limitado (no Spectrum o Amstrad).

6



SUPER SHELL: Una potente arma de perforación.



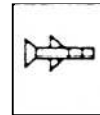
NAPALM: Quema el suelo.



ROUND LASER: Descarga un láser de amplio alcance (no Spectrum & Amstrad).



SUPER SHELL II: Una versión más poderosa del SUPER SHELL.

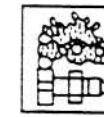


PHOENIX: Un misil casero.

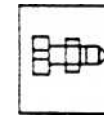
7



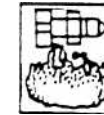
BOMBA: Una bomba normal para los ataques de tierra.



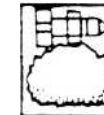
BOMBA II: Una bomba más poderosa (no C64).



FALCON: Este es el misil buscador más poderoso (no C64).



NAPALM II: Una versión más poderosa del Napalm (no C64).



BIG BOY: La bomba más destructiva (no C64).

8

Para comprar el arma de tu elección mueve el cursor sobre el icono del arma apropiado y pulsa FUEGO. Si no tienes suficiente dinero para comprar un arma, el vendedor no la acoplará en tu aeronave e informará de que no tienes fondos suficientes. Si no quieres comprar nada o has completado tu compra pulsa FUEGO. Ahora podrás comprar un escudo o energía extra dependiendo de la cantidad de dinero que tengas, usando el mismo procedimiento que un arma especial. Mueve el cursor sobre el icono de EXIT, y pulsa fuego para entrar en combate.

#### Combate

Sólo hay una regla para recordar, "todo lo que se mueve es enemigo y potencialmente mortal", de manera que destruye tanto como puedas. Cada destrucción será recompensada con dinero que puede ser cambiado por armas especiales en los almacenes al principio de cada nuevo nivel. Aunque tu nave puede soportar varios impactos directos, evita el entrar dentro del fuego enemigo si puedes. Destruir algunos escuadrones de cazas y vehículos basados en tierra puede liberar un globo de potencia que si son recogidos en cantidad aumentarán la efectividad de tu arma principal. Consejo: Intenta mantener tu arma especial en reserva hasta que este punto, ya que va a usar todo lo que tengas para destruir esas pesadillas de la guerra moderna.

#### Comandos

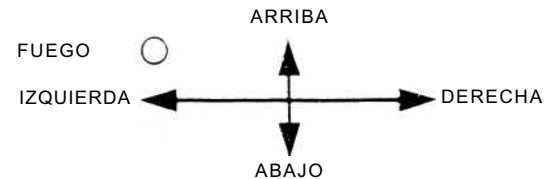
Si mantiene fuego apretado soltarás una corriente estable de fuego de armas.

9

Una rápida pulsación en fuego activará tu arma especial escogida.

Capcom es una marca registrada de Capcom USA, Inc. UN Squadron tm © 1990 Capcom USA, Inc. Todos los derechos reservados. Fabricado y distribuido bajo licencia de US Gold Ltd.

Existe Copyright en este programa. La emisión no autorizada, difusión, presentación pública, copia, alquiler, préstamo, alquiler y venta bajo cualquier cambio o reembolso está estrictamente prohibido en cualquier forma.



© 1990 Capcom USA, Inc.  
Capcom es una marca registrada de Capcom USA, Inc.  
UN Squadron™.

10