

2x1 THUNDER BLADE + CYBERNOID II

THUNDER BLADE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

ESCENARIO

Tu país ha sido invadido por las fuerzas rebeldes de un dictador despiadado e implacable, el General Swindells. Tus tropas están cansadas de luchar contra el potente y sofisticado sistema de armas de los rebeldes y tu Gobierno será derrocado en poco tiempo. USGHQ te ha encargado que en un último intento te enfrentes al enemigo, utilizando una de sus más modernas armas de vuelo, el helicóptero de ataque Thunder Blade. Como veterano en múltiples combates aéreos ¿podrás conseguir lo que parece imposible?

Los pormenores de tu misión se encuentran detallados en varias etapas estratégicas:

1. Ciudad Skyscraper.
2. Montaña / desierto
3. Delta del río.
4. Refinería.

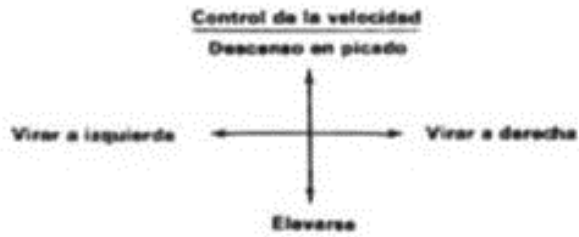
En cada etapa te enfrentarás a los ejércitos de tierra y aire que defenderán a toda costa una de sus superfortalezas. Destruyela cueste lo que cueste. Sólo cuando hayas destruido la última de sus fortalezas podrás descansar.

EL JUEGO

Empiezas la partida con cinco helicópteros de reserva (dos helicópteros de reserva en la versión C64). La partida termina cuando todos tus helicópteros son destruidos o cuando consigas hacerte con la última fortaleza. Cada 20.000 puntos ganas un nuevo helicóptero (100.000 puntos en C64). Te enfrentas al enemigo desde un punto de vista horizontal y vertical. El avanzado sistema de armamento del Thunder Blade incluye una cadena de cañones de fuego rápido utilizada para ataques aéreos, como por ejemplo contra aviones o helicópteros enemigos. Los objetivos enemigos de tierra y mar pueden ser destruidos con misiles dirigidos aire a tierra. Recuerda que los misiles no están preparados para fuego rápido y cuando los utilices cuida tu coordinación y precisión. Los cañones y los misiles pueden disparar todos los objetivos.

Para acertar a tu objetivo (en tierra o mar) colócate en línea con el aparato enemigo y pulsa el botón DISPARO.

CONTROLES DEL JOYSTICK



1

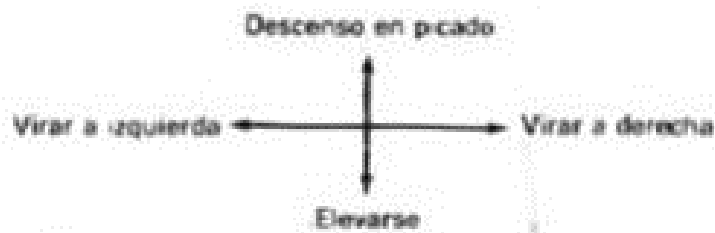


CONTROLES DEL TECLADO

	<u>C64</u>	<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>
Velocidad joystick	F7		
Velocidad teclado	F1		
Pausa /continuar	Space	H	H
Música	M		
Sonido FX	\$		
Arriba		Q	Q
Abajo		A	A
Izquierda		O	O
Derecha		Space	Space
Disparo		Shift	Shift

CONTROL DE LA VELOCIDAD DEL TECLADO

	<u>C64</u>	<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>
Acelerar	F1	E	E
Desacelerar	F3	D	D



Nota para usuarios de Spectrum/ Amstrad: Una vez seleccionado el joystick puedes elegir entre controlar la velocidad vía joystick o a través del teclado.

PUNTUACION

Ganas puntos cuando destruyes a las siguientes naves enemigas:

1. AH 6NS Helicóptero de ataque Halcón – Gorrión.
2. Tipo 74. Tanque Tigre Bengalí.
3. F-14, Jet Caza.
4. A4U-N2. Avión Caza Corsario.
5. ASH-07. Crucero de Torpedos Barracuda.
6. Fortaleza Móvil de la Etapa 1. SRS-78A1. Pájaro Negro.
7. Fortaleza Móvil de la Etapa 2. Avión de transporte de tropas.
8. Fortaleza de la Etapa 3. BA-001 Buque de Invasión Mermaster.
9. Fortaleza de Mando de la Etapa 1.

La Fortaleza de Mando es el centro base de los rebeldes, y destruyéndola, tu país quedará liberado. Su identidad es casi desconocida, ya que ninguno de los que la han visto ha vivido para contarla. Ganas puntos al final de cada nivel. El número de puntos depende de la cantidad de naves que hayas destruido. También ganas puntos por tiempo.

SUGERENCIAS

En cada etapa, el enemigo ataca siguiendo ciertos patrones. Si los identificas, sabrás dónde colocarte, hacia dónde disparar y cuándo. Destruye a todos los enemigos que puedas si quieres ganar puntos y helicópteros.

No todos los enemigos te atacarán, pero no confíes demasiado y si los ves moverse o te parecen peligrosos, dispáralos.

ESPECIFICACIONES

Status:

- Avanzado helicóptero de ataque.

Rendimiento:

- Velocidad máxima: 202 nudos (a 6.402 Kg.)
- Velocidad máxima de crucero: 163 nudos.
- Rango: 601 Km. (consumo interno de combustible).
- Duración del combustible: 3 horas, 12 minutos.
- Tasa vertical de despegue: 1.500 pies/minuto.
- Altitud máxima: 6.000 metros.

Armamentos:

- Cañones de fuego rápido de 30 mm. 1.500 cartuchos.
- Misiles dirigidos aire a tierra (ilimitados por partida) muy apropiados contra tanques.

Protección:

- Asiento del piloto blindado.
- Tanques de gasolina resistentes a cualquier colisión.
- Cadena de armas plegable en caso de colisión.

Dimensiones:

- Rotor principal: 1,5 metros.
- Rotor de cola: 2,9 metros.
- Longitud del fuselaje: 15,2 metros.
- Altura total: 3 metros.

1

Motores:

- Dos USG motores turbo, cada uno con 1.700 shp al nivel del mar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette.

Disco CBM 64/128: Teclea LOAD“*”8.1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum 48K/128K/+2: Teclea LOAD “” y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. 128K: utiliza la opción LOADER y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3: Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC: Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Amstrad CPC: Teclea RUN”DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

© US GOLD

Depósito Legal: M-40777-1988

CYBERNOID II

ESCENARIO

Los piratas han regresado en su nueva nave Battlestar, mucho mas temible que la anterior y han saqueado los almacenes de la Federación.

Ya que lo hiciste tan bien, te han encargado que de nuevo recuperes la carga robada. Tienes una nave espacial nueva y mayor arsenal de armas, pero tu misión sigue siendo igual de arriesgada y peligrosa.

CONTROLES

Utiliza el joustick o las siguientes teclas opcionales:

O	Izquierda
P	Derecha
Q	Arriba
SPACE	Disparo

PAUSA Pulsa CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum). RUN/STOP
(Commodore). ESC (Amstrad).

Para interrumpir la partida pulsa 5, 6, 7, 8, 9 y 1 simultáneamente.

EL JUEGO

Cuando destruyas a una nave pirata, esta dejará caer su carga de objetos robados. Para recogerlos maniobra con tu nave y colócala sobre el objeto deseado. Ciertos objetos alterarán la apariencia de tu nave: estos ofrecen armamento externo que puede ser utilizado en pantallas difíciles.

Ocasionalmente cuando destruyas a una nave pirata, ésta dejara caer una lata amarilla Si recoges la lata aumentará en uno la cantidad del arma actualmente seleccionada.

PANEL DE PANTALLA

De izquierda a derecha las indicaciones del panel de pantalla son:

1. Número de naves restantes.
2. El número situado un la parte superior indica tu puntuación actual. El número de la parte interior muestra el valor de la carga que has recogido en este nivel.
3. Aparece el modo del arma actual en texto. El número a la izquierda indica la cantidad de arma actual que tienes. El número a la derecha indica la capacidad máxima de almacenamiento del arma actual.
4. El gráfico coloreado muestra el tiempo de que dispones. Cuando el gráfico desaparezca, tu tiempo límite se ha agotado.

ARMAMENTO: MODOS

Utiliza las teclas 1, 2, 3, 4, 5, 6 o 7 para seleccionar los modos de armamento de la nave.

1. BOMBS (Bombas) Destruye grandes emplazamientos defensivos.
2. TIME BOMBS (Bombas de efecto retardado) Estas bombas lanzadas en puntos estratégicos, explotan unos segundos después de haber sido lanzadas.
3. DEFENCE SHIELD (Blindaie Defensivo) Tu nave se hace temporalmente invencible.
4. BOUNCE BOMBS (Bombas Rebote) Rebotan por la pantalla destruyendo cualquier emplazaminto que tocan.
5. SEEKER (Buscador) Acorrala a su presa.
6. SMART (Bomba Especial) Destruye todos los emplazamientos en pantalla.
7. TRACER (Trazadora) Sigue el borde de la pantalla destruyendo todos los emplazamientos que encuentra a su paso.

Mantén pulsado el botón disparo para activar el arma seleccionada.