

## CYBERNOID II

### ESCENARIO

Los piratas han regresado en su nueva nave Battlestar, mucho más temible que la anterior, y han saqueado los almacenes de la Federación. Ya que lo hiciste tan bien, te han encargado de nuevo recuperar 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 joystick 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.

## THUNDER BLADE

### SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

#### ESCENARIO

Tu país ha sido invadido por las fuerzas rebeldes de un dictador despótico e inmovilizable, 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. U.S.G.H.Q. te ha encargado que en un último intento te enfrentes al enemigo utilizando una de sus más modernas naves 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

Empatas 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 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



### EL JUEGO

Cuando destruyas a una nave pirata, ésta dejará caer su carga de objetos robados. Para recogerlos, maniobra con tu nave y colócate sobre el objeto deseado. Ciertos objetos alterarán la apariencia de tu nave: éstos ofrecen armamento externo que puede ser utilizado en pantallas difíciles. Ocasionalmente cuando destruyas a una nave pirata, ésta dejará 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 en la parte superior indica tu puntuación actual. El número de la parte inferior 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 ó 7 para seleccionar los modos de armamento de la nave:

#### CONTROLES DEL TECLADO

	C64	Spectrum	Amstrad
Velocidad joystick	F7		
Velocidad teclado	F1		
Pausa	Space	H	H
Continuar			
Música	M		
Sonido FX	S		
Arriba	Q	Q	
Abajo	A	A	
Izquierda	O	O	
Derecha	Space/Shift	Space/Shift	
Disparo			

#### CONTROL DE LA VELOCIDAD DEL TECLADO



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-Gorrion.

- 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 (Blindaje Defensivo): Tu nave se hace temporalmente invencible.
  - 4 BOUNCE BOMBS (Bombas Rebote): Rebotan por la pantalla destruyendo cualquier emplazamiento 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 encuenra a su paso.
- Mantén pulsado el botón disparo para activar el arma seleccionada.

© Hewson Consultants, 1988

2. Tipo 74 Tanque Tigre Bengal.
  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 Bloque de invasión Mermaster.
  9. Fortaleza de Mandos de la Etapa 1.
- La Fortaleza de Mandos 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 ha visto ha vivido para contarlo. 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 m.
- Armamentos:
- Cañones de fuego rápido de 30 mm., 1.500 cartuchos.
  - Misiles dirigidos 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 el caso de colisión.
- Dimensiones:
- Rotor principal 1,5 m.
  - Rotor de cola 2,9 m.
  - Longitud del fuselaje 15,2 m.
  - Altura total 3 m.
- Motores:
- Dos U.S.G. motores turbo cada uno, con 1.700 shp a nivel del mar.
- INSTRUCCIONES DE CARGA
- Cassete CBM 64/128: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette.
  - Disco CBM 64/128: Teclas LOAD\*\*"R1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.
  - Cassete Spectrum 48/128K: +2: Tecla LOAD\*\* y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. 128K: utiliza la opción LOADER y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.
  - Disco Amstrad CPC: Tecla RUN/DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.
- © U.S.G. GOLD