

ACTION FIGHTER

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48/128 K/+3

Los usuarios que tengan cassette deben de estar en el modo 48 K. Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Los usuarios del Spectrum +3 disc deben de meter el disco ACTION FIGHTER en la unidad interna y seleccionar el cargador.

Amstrad CPC 464/664/6128

Los usuarios de cassette deben de pulsar la tecla CONTROL y la pequeña tecla ENTER al mismo tiempo, y después pulsar cualquier tecla para cargar.

Los usuarios de disco deben de poner el disco ACTION FIGHTER en la unidad interna y teclear RUN"ACTION" para cargar.

Commodore 64

Pon el disco ACTION FIGHTER en la unidad y teclea LOAD""*,8,1 y entonces pulsa RETURN.

Atari ST

Mete el disco ACTION FIGHTER en la unidad A y conecta el ordenador. El juego se cargará ahora automáticamente.

Amiga

Los usuarios de Amiga que tengan Kickstart en el disco deben de arrancar primero la versión Kickstart 1.2 o posteriores. Cuando aparezca la indicación Workbench, mete el disco ACTION FIGHTER. El disco se cargará ahora automáticamente.

IBM PC/Tandy

Arranca normalmente el MS DOS y mete el disco ACTION FIGHTER en la unidad A. Cuando la pantalla te lo indique, teclea ACTION y pulsa ENTER/RETURN.

CONTROL DEL JUEGO

Spectrum/Amstrad CPC

Puedes controlar el juego por joystick o a través del teclado:

Z: Izquierda.
X: Derecha.
O: Arriba/acelerar.
K: Abajo/decelerar.
P: Fuego.
H: Pausa.
Q: Abandonar.

ESPACIO: Transformar el coche en moto o la moto en coche.

Commodores 64

Enchufa el joystick en la puerta 2. Empuja hacia

ARRIBA para acelerar y hacia ABAJO para reducir. También se usan las siguientes teclas:

RUN/STOP: Pausa.

Q: Abandonar.

ESPACIO: Transformar el coche en moto o la moto en coche.

Atari ST Amiga

Conecta el joystick en la puerta del joystick. Empuja hacia ARRIBA para acelerar y hacia ABAJO para disminuir. También se usan las siguientes teclas:

CONTROL: Quitar/poner pausa.

ESC: Abandonar el juego.

ESPACIO: Transformar el coche en moto o la moto en coche.

IBM PC/Tandy

Z: Izquierda.

X: Derecha.

O: Arriba/acelerar.

K: Abajo/reducir.

P: Fuego.

H: Pausa.

Q: Abandonar.

ESPACIO: Transformar el coche en moto o la moto en coche.

ACTION FIGHTER

El presidente te ha encargado a ti las cinco misiones

más peligrosas para acabar con las fuerzas de ataque enemigas. El combate tendrá lugar en territorio enemigo, en tierra y en el aire. Para ello tienes que usar el último y más moderno vehículo secreto transformable.

Empiezas el juego con moto. Debes entonces de recoger las cuatro partes (representadas por los iconos A, B, C y D) que transformarán la moto en coche. Los iconos aparecen dependiendo del número de enemigos que hayas destruido. Cuando te transformes en coche, pulsando la BARRA ESPACIADORA, transformarás la parte de atrás de tu coche en una moto y viceversa.

El cambio al jet-car se hace automáticamente después de recoger las dos últimas partes representadas por los iconos E y F. El jet-car sólo cambiará a la moto cuando tenga lugar el aterrizaje después de cumplir el objetivo de la misión. Esto también produce la pérdida de todas las partes recogidas.

EL JUEGO

Debes de viajar por las secciones de tierra destruyendo los vehículos enemigos y recogiendo partes de los iconos (ABCDEF) hasta que despegues.

Una vez en el aire, debes de viajar hacia la misión de tu objetivo. Esto se describe al principio de cada nivel. Se puede bombardear o disparar a estos blancos dependiendo de su altitud. Cuando hayan sido destruidos, aparecerá la siguiente misión.

Hay una bonificación por tiempo en cada nivel para

completar cada misión. Si destruyes el objetivo dentro del tiempo límite, entonces se añaden los puntos de bonificación por tiempo.

En la carretera

Cuando estés viajando por la carretera serás atacado y obstruido por vehículos enemigos. Debes de permanecer en la carretera, ya que hay varias barreras a lo largo de la ruta. Si chocas con ellas mientras estás conduciendo relativamente despacio, siempre rebotarás. Sin embargo, si chocas con una barrera a alta velocidad, serás destruido.

También hay rampas que cruzan por encima del agua. Estas se pueden saltar si te aproximas a la velocidad y posición correctas. Puedes evitar las rampas aproximándote al lado de la carretera en el momento justo, cuando vayas conduciendo muy deprisa.

En la parte superior de la pantalla hay un indicador que te advierte de cómo va a girar la carretera que tienes delante, etc., de forma que puedes disminuir tu velocidad si quieres evitar las rampas. Si ves una furgoneta Sega en la carretera, ponte justo detrás de ella y serás introducido dentro automáticamente. Entonces se te equipará con una nueva arma. Las armas se recogen en el siguiente orden:

1. Doble poder de fuego.
2. Misiles.
3. Disparo desde atrás.
4. Invulnerabilidad limitada.

Si pierdes una vida, entonces perderás todos los

adicionales y tendrás que empezar a recoger de nuevo.

En el aire

Cuando estés en el aire, tu jet-car puede volar en una de las dos velocidades que hay. Empiezas en la velocidad más baja, pero puedes coger bonos flotantes que te permiten ir más deprisa.

Cuando llegues al final de la sección aérea, tendrás que destruir el objetivo de la misión.

Si ves un helicóptero Sega, entonces vuela hasta ponerte detrás de él para recoger las armas extra, que son las mismas que aquellas que se recogen en la furgoneta Sega. Además de las armas de fuego normales tienes también un punto de mira de bombas para apuntar mejor con las bombas que tires.

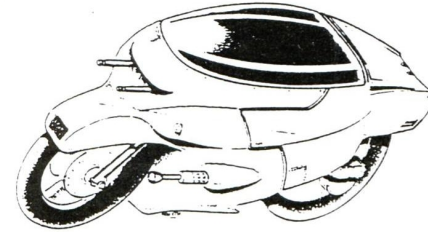
Bonificaciones de banderas (Sólo en versiones Commodore 64, Amiga y Atari ST)

Las banderas se pueden recoger en la tierra y en el aire. Hay 20 para recoger en cada nivel y si las recoges todas tendrás una gran bonificación extra.

LA MOTO

La moto, como vehículo de tierra, tiene muy buena capacidad de aceleración y reducción. También tiene muy buena maniobrabilidad. Los helicópteros enemigos no la atacarán. La moto no tiene protección delantera

o trasera para las colisiones contra vehículos enemigos.

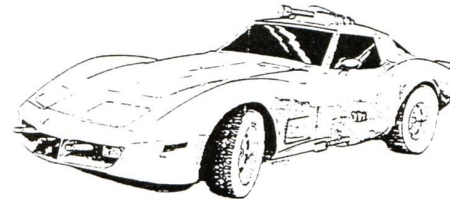


EL COCHE

El coche puede resistir colisiones frontales y de los lados. Tiene muy buena capacidad de control cuando es golpeado por el lado por un vehículo enemigo.

Los helicópteros enemigos atacarán el coche.

La aceleración no es tan buena como en la moto. La maniobrabilidad no es tan buena como en la moto.



EL JET-CAR

El jet-car tiene muy buena maniobrabilidad.

