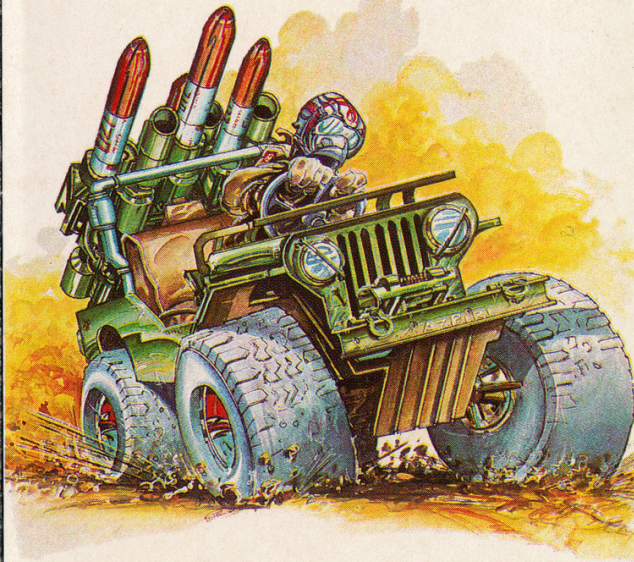


DINAMIC

ARMY MOVES

ARMY MOVES



DINAMIC

CBM 64

CBM 64

CBM 64

Army Moves

Derhal es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire; domina todas las técnicas de la guerrilla; conoce todas las armas y es un experto en explosivos. Tres sistemas de combate: Jeep, helicóptero y soldado COE.

ARMY MOVES

Este programa se carga separadamente en dos partes, cada una en una cara de la cinta. Sin embargo, no podrás jugar a la segunda si no has conseguido previamente el número clave al final de la primera parte.

Coloca la cassette en tu Commodore con la cara 1 hacia arriba y asegúrate de que está rebobinada hasta el principio. Comprueba que todos los cables estén conectados. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones de pantalla, pulsa PLAY en el cassette. Este programa se cargará automáticamente. Para C 128 carga tipo GO 64 (RETURN), después sigue las instrucciones C64. Cuando la carga esté completa aprieta el BOTON de DISPARO para empezar.

CONTROLES

El Commodore está controlado por joystick Port 2 y la BARRA ESPACIO (SPACE BAR).

SITUACION Y TANTEO

Los puntos se ganan de la siguiente manera:

Helicóptero	250	Submarino	1.500
Camión	500	Torre	1.500
Avión	1.000	Pájaro	Variable
Base de misiles	500	Hombres	Variable

Comienzas con 5 vidas en el nivel 1 y 9 más en el nivel 2 y una vida de regalo cada 25.000 puntos.

EL JUEGO

Tú eres un miembro del COE (Centro de Operaciones Especiales), un regimiento de choque de Comandos Especiales elegidas para las misiones más peligrosas.

Dentro de una caja fuerte en el cuartel general del enemigo

hay información... información tan vital que su descubrimiento en decisivo para el desenlace del conflicto.

Para llegar al cuartel general tendrás que cruzar junglas y desiertos, manejar muchos tipos de vehículos de transporte y utilizar diferentes sistemas de armamento.

Sólo los mejores alcanzarán el éxito en esta peligrosa aventura... ¿Serás tú uno de ellos?

JUEGO

El juego está dividido en siete secciones, cada una de ellas debe ser completada para poder pasar a la siguiente y llegar finalmente al propio cuartel general del enemigo y a los vitales planos que deben ser localizados.

FASE 1

Tienes que llegar a la base de helicópteros enemiga en tu jeep equipado con misiles. Camiones de transporte intentarán bloquear tu camino, elimínalos con misiles de tierra y líbrate de los helicópteros con tus sistemas de ataque aéreo.

Partes del puente pueden estar destruidas, en cuyo caso debes saltar sobre las partes dañadas con tu turbo propulsor (ten cuidado, ya que esto puede afectar la secuencia de tus misiles). Una vez en la base, tu próximo movimiento será robar un helicóptero y comenzar tu vuelo hacia el cuartel general en la jungla.

FASES 2, 3, 4

Todas estas fases se completan en helicóptero a través de diferentes territorios, del desierto al mar y sobre la jungla. Esquiva los cazas enviados para destruirte y mantente en guardia contra los silos de misiles (fase 2), submarinos (fase 3) y puestos de vigilancia armados (fase 4).

Las siguientes estrategias pueden ayudarte:

Despega rápidamente antes de que llegue la primera oleada de cazas y presta atención a tu altitud —volar bajo es peligro-

so, pero te permitirá ganar más puntos (un helicóptero de regalo cada 25.000).

Es preciso que estés alerta para divisar los lugares donde repostar; si no aterrizas a tiempo no puedes volver atrás y la falta de combustible resultará fatal. Un buen aterrizaje gana puntos extra y puedes conseguirlo centrándote sobre el campo de aterrizaje. Al llegar al helipuerto de la jungla te será entregado un código que te permitirá continuar hacia los barracones.

Desconecta el computador y carga la segunda parte en la otra cara de la cinta.

FASE 5

Ahora vas a pie y el avance es realmente duro, atraviesas el pantano y te abres camino hasta los barracones del enemigo. La guerrillas enemigas lanzan granadas y debes evitar las explosiones; por la noche vigila en busca de ojos que te indicarán la localización del enemigo y procedencia de las granadas.

Tucanes gigantes volarán bajo, espántalos con disparos y camina agachado con objeto de evitar sus feroces picos que pueden ser mortales.

En las tierras pantanosas salta de isla en isla, pero recuerda que al agacharte es posible que no puedas saltar lo bastante lejos para escapar de las arenas movedizas.

FASE 6

Has alcanzado los barracones, pero para llegar al edificio principal debes atravesar la zona hasta más allá de las torres de vigilancia y repeler todos los ataques hostiles. La siguiente estrategia puede servirte de ayuda.

Al principio de la pantalla ábrete camino con granadas de mano, esto te dará algún tiempo para llegar a tu meta.

Agacharte mientras disparas, cuando pasas bajo una ventana o vigilas las torres aumentará tus posibilidades de éxito y te ayudará a ganar terreno.

FASE 7

Prueba final, alcanza el bunker donde están escondidos los planos y encuentra la caja fuerte. Unos cuantos consejos pueden servirte aquí de ayuda: presta atención a las puertas, escóndete detrás de ellas para impedir que sean abiertas. Cuando te encuentras en las escaleras el enemigo no puede verte, por tanto, asegúrate de que no hay enemigos a la vista antes de abandonarlas. Recuerda que las granadas pueden rebotar contra las paredes, estudia su trayectoria con cuidado; esta operación es difícil, pero esencial. Debes alcanzar el éxito... BUENA SUERTE.

PROGRAMADORES:

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

DINAMIC. Plaza de España, 18.
TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 Madrid.

GARANTÍA:

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga durante tiempo ilimitado.

En el supuesto de que tu programa no funcione correctamente envíanos en un sobre la cassette defectuosa (sin el estuche de plástico) y recibirás una nueva totalmente gratis.

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA
SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.