

C O M M O D O R E

COMMODORE
SILC 224

SONIC BOOM



Destruye el malvado grupo de fanáticos que ha ocupado las principales bases militares del mundo en SONIC BOOM, el reactor de combate más poderoso que existe. Hazlo volar a gran velocidad a través de seis niveles con misiones de prueba, y, pasa vertiginosamente por encima de ciudades, desiertos y océanos. Consigue paracaídas para obtener más energía. Participa en un emocionante combate aéreo y dispara contra las torres petrolíferas.



SONIC BOOM

ATARI, AMIGA, COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga y Atari ST

Enciende tu ordenador y mete el disco (en el Amiga 1000 debes de usar primero el disco "Kickstart").

Commodore C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN.

Commodore cassette

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore C128

Teclea GO64 y pulsa RETURN. Cuando la pantalla te lo indique, teclea Y, seguido de RETURN. Ahora sigue las instrucciones para el C64.

Spectrum cassette

Si está disponible, usa el TAPE LOADER. Si no teclea LOAD"" y luego pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN""DISC y pulsa ENTER.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre buscando mejorar la calidad de nuestra gama de productos, y hemos desarrollado altos estándares de controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes dificultades al cargar, es más probable que sea cualquier otro fallo que el producto en sí mismo. Te sugerimos entonces que desconectes el ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando el juego correcto de instrucciones para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas consulta el Manual del Usuario que acompaña al ordenador o consulta a tu vendedor de software, para que te aconseje. En caso de que continúen las dificultades si has comprobado que no hay fallos en el hardware, por favor devuelve el juego AL LUGAR DONDE LO COMPRASTE.

EL JUEGO

Dirige tu aeronave sobre las ciudades, océanos y desiertos enemigos así como sobre las instalaciones militares, evitando a los tanques, SAMS y aeronaves. Disparales antes de que te disparen a ti. Recoge paracaídas rojos para conseguir "alas" extra (las

aeronaves aliadas que vuelan en formación y disparan contigo) y para aumentar la potencia de tus "superdisparos" recoge los paracaídas amarillos para conseguir "superdisparos" extra.

CONTROLES

Amiga/ST

Todos los métodos de control son redefinibles desde la pantalla el menú del principio. Las opciones de la pantalla son:

- F1 - Uno/dos jugadores.
- F2 - Método de control de un jugador.
- F3 - Método de control de dos jugadores. (Ambos jugadores pueden escoger entre las puertas 0 y 1 del joystick o el teclado.)
- F4 - Música sí/no.
- F5 - Redefinir teclas.
- F6 - Empezar el juego.

Las teclas de control sólo pueden ser cambiadas en esta pantalla y no durante el juego. Las teclas establecidas son:

- I - Izquierda.
- O - Derecha.
- Q - Arriba.
- Z - Abajo.
- ESPACIO - Fuego.
- RETURN - Disparar superdisparo.
- P - Pausa sí/no.

Amstrad

Sólo un jugador. El jugador puede usar el joystick/teclado o sólo el teclado. Todas las teclas se pueden

redefinir en la pantalla del principio pulsado D. Las teclas establecidas son:

- Z - Izquierda.
- X - Derecha.
- J - Arriba.
- / - Abajo.
- RETURN - Fuego.
- ESPACIO - Disparar superdisparo.
- D - Redefinir teclas.
- P - Pausa (si pulsas cualquier otra tecla quitarás la pausa).

Spectrum

Sólo un jugador. El jugador puede usar el joystick/teclado Sinclair/Kempston o sólo el teclado. Todas las teclas se pueden redefinir en la pantalla del principio, pulsando D. Las teclas establecidas son:

- < - Izquierda.
- > - Derecha.
- < - Arriba.
- < - Abajo.

- ESPACIO - Fuego.
- S - Disparar superdisparo.
- D - Redefinir teclas.
- P - Pausa sí/no.

Commodore C64/128

Sólo un jugador. El jugador utiliza el joystick en la puerta 1 y las siguientes teclas:

- ESPACIO - Disparar superdisparo.
- P - Pausa sí/no.

NIVELES

Sonic Boom es un juego de multicarga de manera que el disco/cinta debe permanecer en la unidad/cassette a lo largo del juego.

CREDITOS

Codificación, gráficos y música: Source The Software House Ltd.
Producido por: Colin Fudge.
Comprobado por: Dave Cummings.
Manual de instrucciones por: Terry Morris.

UNA PRODUCCION DE SOFTWARE STUDIOS

Este juego ha sido fabricado bajo la licencia de Sega Enterprises Ltd., Japan, y "SONIC BOOM" Y "SEGA (R)" son marcas de fábrica de Sega Enterprises Ltd.
© SEGA 1987, 1990.