

DESERT FOX

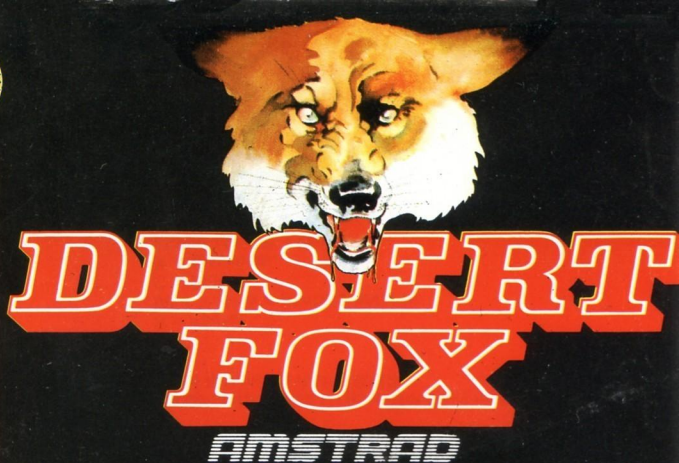


El astuto Desert Fox «Zorro del Desierto», Mariscal Rommel, está atacando a través de las dunas del desierto, destrozando a los Aliados. Depende de ti, Lobo Solitario, el parar el avance de este poderoso enemigo, y rescatar el Norte de África para tus soldados. Avanza con el valor de un gran líder para enfrentarte a los ataques por tierra y aire. Sé tan inteligente y cauto como el más avezado general al planificar tu estrategia y calcula tus tácticas para rescatar tus bases de combustible. Si no logras convertirte en un gran guerrero, tu batalla de tanques contra el mismísimo Zorro será la última batalla de tu vida.



DESERT FOX

AMSTRAD



Intercepta los mensajes de radio del enemigo, y cambia tus tácticas en consecuencia.



Sydney



(ver instrucciones al dorso)

DESERT FOX AMSTRAD

CARGA: Pulsa RUN/STOP y SHIFT simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

COMO GANAR: Salvar todos los depósitos de combustible.

COMO PERDER: Tienes 100% de daños, o cae un depósito en manos del enemigo.

MAPA

Objetivo.—Salvar los depósitos antes de que los ocupe el enemigo.

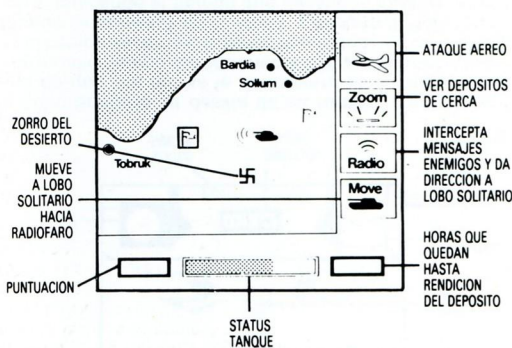
Cómo salvar tus depósitos:

1. **ZOOM.** Selecciona el dibujo «Zoom» y pulsa el botón de disparo. Cuando cambie de rojo a verde, mueve el joystick. Esto moverá la caja negra en el mapa de un depósito a otro.

Los depósitos de los Aliados se indican con banderas grises. Los que se salvan se pasan al azul, los que se pierden pasan al rojo.

Estando el Zoom en verde, pulsa el botón de disparo y verás una imagen aumentada que te permitirá ver el número de tanques (rojos = enemigos; azules = Aliados), combustible (bidones de gasolina) y suministros (tiendas). Estos suministros/combustible los usará el Lobo Solitario para reparar y reponer el fuel de su tanque (rebajar el nivel de daños).

El número en la caja inferior derecha indica el número de horas que quedan hasta que el depósito caiga en manos del enemigo.



2. **RADIO.** La dirección de Lobo Solitario se determina seleccionando el dibujo Radio. Cuando el dibujo se pone verde, mueve el joystick a derecha o izquierda para mover el transmisor de radio. Pulsa el botón de disparo de nuevo para activar el descodificador secreto Enigma. Este dispositivo especial intercepta las órdenes de Rommel. La primera palabra que verás indica el tipo de fuerza enemiga (por ejemplo,

Stukas, Campos de Minas, etc.) que están enfrente. Las palabras siguientes indican posiciones enemigas más alejadas.

Seleccionando cuidadosamente la dirección del transmisor de radio, Lobo Solitario puede evitar las fuerzas enemigas, camino del rescate de sus depósitos.

Sugerencia: Busca las cruces al comienzo del mensaje. Esto indica que no hay actividad enemiga en la zona más próxima a tu posición. Evita los enfrentamientos al máximo y busca los espacios abiertos. En otras palabras, la distancia más corta entre dos puntos no es necesariamente una línea recta.

3. ATAQUE AEREO. Cuando un depósito está en peligro de ser destruido (conviene de vez en cuando comprobar su situación) y Lobo Solitario está demasiado lejos para montar una acción de rescate, puedes pedir una misión de ataque aéreo por los Spitfire aliados. Elige con el joystick el dibujo «Air Strike» y cuando esté verde y aparece una flecha en un depósito, mueve la flecha hasta llegar al depósito en peligro. Pulsa el botón de disparo y empezará el ataque.

Si eliges no hacer un ataque aéreo, pasa la flecha por todos los depósitos, y el dibujo «Air Strike» se pondrá rojo de nuevo.

Nota: El ataque necesita tiempo para llegar a su destino. Por tanto, sólo puedes disponer de un ataque por partida.

4. SWASTIKA. Indica la situación de Rommel, que persigue al Lobo Solitario por todo el mapa. Una vez que se acerque lo suficiente, es una pelea hasta la muerte entre Rommel y Lobo Solitario. Hacen falta ocho golpes para que Rommel se rinda. Si tuvieras la suerte de conseguirlo, obtendrás 8.000 puntos y salvarás un depósito.

5. PUNTUACION. Es tu puntuación acumulada hasta el momento.

6. INDICADOR DE STATUS DEL TANQUE. Indica el daño total acumulado al Sherman Turbo de Lobo Solitario. Cuando parpadea en amarillo, el Lobo está en grave peligro.

Sugerencia: Para minimizar los daños, vete al campo de minas y haz explotar las minas. Salva a los convoyes para incrementar los suministros a los depósitos.

Advertencia: Evita al Zorro del Desierto, salvo que los daños sean mínimos.

7. TIEMPO HASTA RENDICION. Indica cuántas horas le quedan al último depósito que ha sido visto en detalle para rendirse.

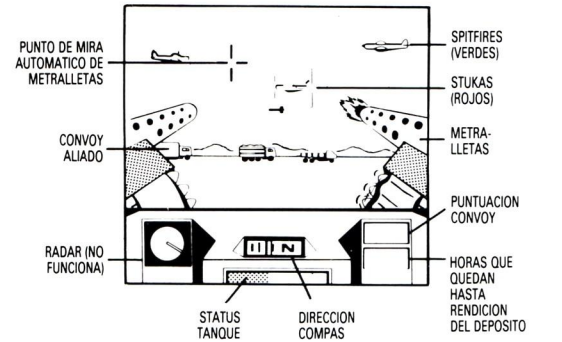
CONVOY

Objetivo: Proteger al convoy Aliado abatiendo a los Stukas enemigos.

Joystick: Izquierda/Derecha para disparar metralletas.. El botón de disparo no se usa.

Los puntos de mira se «enganchan» automáticamente a los aviones.

Obtendrás 100 puntos por cada Stuka (Rojo) que destruyas. Cuidado: los aviones enemigos están siendo perseguidos de cerca por los Spitfire Aliados (Verdes), y por cada Spitfire que derribes accidentalmente, perderás 300 puntos.



El Convoy se salvará si tu puntuación es la suficiente. Los mínimos son:

- 5000 Challenger
- 5200 Crusader
- 5400 Strategy
- 5600 Master
- 5800 Grandmaster

Cuando se salva un convoy, el depósito actualmente seleccionado recibe un tanque, una tienda de suministros y un bidón de gasolina. Esto le da al depósito tiempo, y además reducirá el nivel de daños cuando se salve el depósito.

TANQUE «TIGRE»

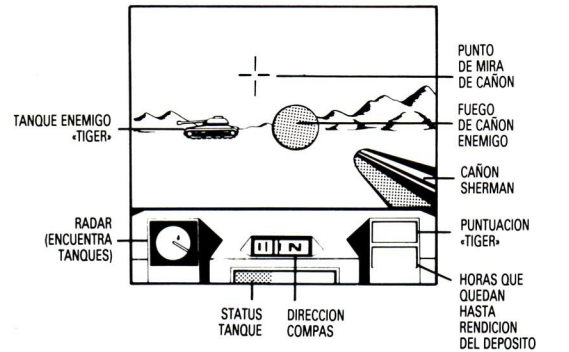
Objetivo: Destruir los tanques «Tigre» camino del depósito.

Joystick: Derecha/Izquierda para dirigir el fuego de los cañones hacia los tanques enemigos.

El radar te indicará la posición de los tanques.

El Lobo Solitario debe destruir cinco tanques para conseguir 5.000 puntos y pasar a la prueba siguiente.

El ruido de aviso indica que el tanque enemigo te ha disparado.



Sugerencias: Puedes destruir los disparos del enemigo antes de que lleguen a tu tanque. Cuando dispare el enemigo, gira rápidamente a derecha o izquierda para evitar el cañonazo, luego vuelve y dispara al Tigre. Habrá una demora, sin embargo, mientras tu cañón se recarga.

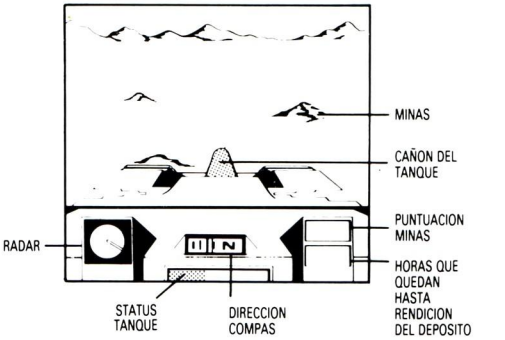
CAMPO DE MINAS

Objetivo: Pasar por un campo de minas en el menor tiempo posible y con los m.nimos daños.

© 1986 U. S. GOLD.

Joystick: Empújalo a derecha e izquierda para conseguir un movimiento de tipo «slalom» entre las minas. Empújalo hacia adelante para acelerar cuando el tanque se queda atascado en la arena. Tira del joystick para frenar. Pulsa el botón de disparo para destruir minas que estén directamente delante del cañón.

Nota: El Lobo Solitario debe CENTRAR el compás.



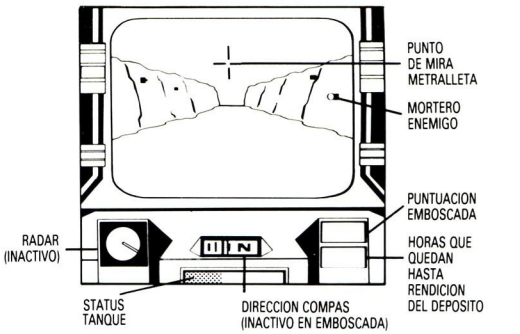
Si Lobo Solitario se desvía de su rumbo, corre no sólo el riesgo de que las minas le destruyan, sino que además se pierde mucho tiempo. Se obtienen 4.000 puntos por cruzar con éxito el campo de minas. Cuando te encuentres con una mina, tu tanque se atascará en la arena, y el contador de tiempo se acelera, indicando el tiempo que necesitas para sacar el tanque de allí. Para evitar perder tiempo en el campo de minas, acelera en cuanto veas que tus cadenas se cubren de arena.

Sugerencias: Cuando Lobo Solitario llegue a altos niveles de daños, busca un campo de minas, y dispara cuidadosamente a varias minas. Esto reducirá el nivel de daños.

EMBOSCADA

Objetivo: Pasar por el barranco emboscado con el menor daño posible.

Joystick: Empújalo en cualquier dirección para dirigir el fuego al mortero enemigo. Mantén el botón de disparo pulsado para disparar ráfagas de metralleta hacia ese mortero.



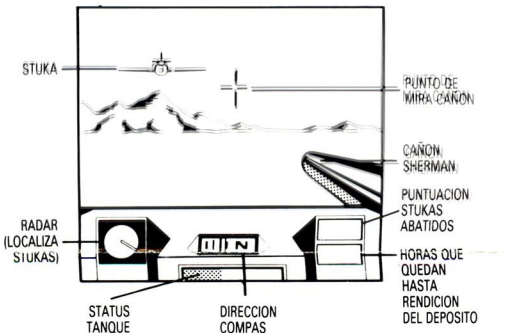
Sugerencias: Sigue disparando hacia el centro de la pantalla, al fondo del barranco. Una vez que el mortero haya pasado de allí, no vale la pena seguir disparando. Evita que te hagan una emboscada de noche, ya que el mortero es muy difícil de localizar.

STUKA

Objetivo: Derriba a los bombardeos Stukas antes de que te destruyan.

Joystick:

- Arriba Cañón sube.
- Abajo Cañón baja.
- Izquierda/Derecha Izquierda/Derecha.



El radar localiza a los Stukas de igual modo que a los tanques en la secuencia de tanques. El Lobo resulta dañado cada vez que los Stukas le disparan (ruido de ametralladora). Hay que derribar cinco aviones para conseguir 5.000 puntos.

Nota: El Cañón necesita tiempo para recargar, por lo que debes usarlo con cuidado. Sigue a los aviones con el cañón y dispáralos antes de que lleguen a causar daño. Igual que en la escena de los tanques, puedes destruir los disparos del enemigo antes de que impacten en ti.

Sugerencia: Después de que el Stuka haya disparado a Lobo Solitario, gira el cañón y dispara al avión según se aleja: es más vulnerable en esa posición.

Nota: Cada campaña dura por lo menos 24 horas, por lo que hay secuencias de día, de anochecer, de noche y de madrugada. A las fuerzas de Rommel es difícil localizarlas durante el anochecer y de noche (sobre todo a los Stukas y los campos de minas); evita estas situaciones.

CARGA

- a) Instrucciones de carga: RUN " FOX (en la versión DISCO AMSTRAD)
- b) Instrucciones de carga: Pulsa CTRL + ENTER, y luego PLAY en el reproductor (en la versión AMSTRAD)

CONTROLES

- S = Pausa
- W = Vuelve a pantalla anterior
- C = Derecha
- X = Izquierda
- ESPACIADOR = Disparo
- J = Arriba
- N = Abajo

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de U. S. GOLD

U. S. GOLD

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid