

COMBAT LYNX

CARGANDO

Pon la cinta en el Datacorder. Rebobina al principio. Apaga el ordenador y vuelve a encenderlo. Mantén pulsada la tecla (CTRL) y pulsa la pequeña tecla (ENTER). Pulsa el (PLAY) en el Datacorder, y luego la barra (SPACE).

LOS CONTROLES

Las palabras o números en corchetes, por ejemplo (ENTER), son teclas del AMSTRAD. La función se da en mayúsculas, por ejemplo MAS RAPIDO. El joystick conectado a tu AMSTRAD se indica como (J1), y el segundo joystick como (J2). Las posiciones del joystick se muestran por ejemplo: (J1U) — (J1 UP) (Arriba).

EN VUELO

(Copy) (J2U) Más rápido
(Del) (J2D) Más despacio
(Teclas de flecha) . . (J1U, D, R, L) Arriba, abajo, dcha., izqda.

EL MAPA DE INTELIGENCIA

(M) (J2F) Mapa (Encender / apagar)
(Teclas de flecha) . . (J1U, D, R, L) Arriba, abajo, dcha., izqda.
(Space) (J1F) Mapa se mueve más rápido

ARMANDO EL LYNX

(+) (J1U) Incrementar armamento
(-) (J1D) Reducir armamento
(Enter) (J1R or L) Pasar a próxima arma
(Space) (J1F) Salir de pantalla de armas

DISPARANDO SISTEMAS DE ARMAMENTO

(X) y (Z) (J2R or L) Seleccionar arma
(Space) (J1F) Punto de mira (On / Off)
(Space) (J1F) Disparar arma (con punto de mira)
(Teclas de flecha) . . (J1U, D, R, L) Punto de mira izqda., dcha., arriba, abajo

INFORMACION SOBRE BASES

(Teclas 1 a 6) Bases 1 a 6 (teclado numérico sólo)

CONTROLES GENERALES DEL JUEGO

(S) Sonido (Encender / apagar)
(P) Pausa (Pausar / seguir)
(K) Teclas sólo
(J) Joystick teclas
(D) Doble Joystick teclas
(S) Grabar puntuación (en cinta)
(L) Cargar puntuación (desde cinta)
(Teclas 1 a 4) Nivel de dificultad (4 el más duro)

TU MISION

Según el nivel de dificultad que hayas elegido, tendrás entre tres y seis bases que deberás mantener con tropas y cobertura aérea. La Base 1 tiene un suministro sin fin de combustible y de armas, y la posibilidad de revitalizar instantáneamente tropas heridas que han sido traídas de otras bases. Todas las bases empiezan con 30 soldados en plena forma, y las Bases 2 y 6 tienen también una reserva limitada de combustible y de armas. Aunque no bajo tu control, se mueven constantemente por el campo de batalla vehículos terrestres aliados. Tú suministras la única cobertura aérea aliada disponible. Los vehículos terrestres enemigos se moverán poco a poco hacia tus bases a menos que se lo impidan los vehículos aliados, (estas batallas independientes pueden ser ocasionalmente vistas en el mapa de inteligencia o panel de vuelo) por minas que tú hayas soltado, o por las otras armas de tu helicóptero COMBAT LYNX. Puedes atacar cualquier aeronave que veas, y cualquier vehículo terrestre que no aparezca con un círculo alrededor (los círculos demuestran que son aliados). Tus bases pueden ser aniquiladas por ataques directos de tanques enemigos, o simplemente sufrir bajas por padecer ataques en menor escala. Si no se les para, eventualmente todas las fuerzas enemigas se concentrarán para atacar la Base 1, con lo que seguramente perderás la batalla. Se te permiten tres "vidas" antes de que el juego vuelva a comenzar con un campo de batalla totalmente nuevo.

ARMANDO EL HELICOPTERO

Cada vez que aterrices en una base verás inmediatamente unas pantallas que te permitirán seleccionar armas y tropas para tu próxima misión. Al principio de la partida el helicóptero vuela justo encima de la Base 1, o sea, que para obtener las pantallas de armamento, debes pulsar suavemente la tecla DOWN para hacer el primer "aterri-zaje". Al aterrizar, vigila constantemente el altímetro y póstate muy suavemente.

La primera pantalla de armamento te permite cargarte de PERSONAL EN FORMA (soldados armados). Cada vez que pulses la tecla (+), otro soldado se añadirá a tus tropas. Verás como se incrementa el peso total con cada nuevo soldado hasta que llegues al peso máximo permitido. Si quieres reducir tu carga, pulsa la tecla (-). Cada pulsación de la tecla (-) reducirá la carga en un soldado. Cuando estés satisfecho con la carga, pulsa la tecla (ENTER) y pasarás a la próxima pantalla, que será de PERSONAL HERIDO. No habrá soldados, o sea que pulsa la tecla (ENTER) de nuevo para pasar a la próxima pantalla. Ten en cuenta que al incrementar tu carga de armas podrás llevar menos combustible, y puede ser que no logres llegar a otras bases. Para salir de las pantallas de armamentos, pulsa (SPACE). A notar que en este juego se permite llevar más armas de las que son posibles en la realidad.

EL MAPA DE INTELIGENCIA

Puedes inspeccionar el mapa de inteligencia en cualquier momento, pulsando (M). Volviendo a pulsar (M), volverás a la pantalla normal de vuelo. El mapa muestra el campo de batalla en relieve con los vehículos y las bases en negro. Para moverte por el mapa, utiliza las teclas del cursor. Si pulsas (SPACE) a la misma vez que una de las otras teclas, podrás ojear el mapa más rápidamente. Los vehículos aliados están representados por símbolos con un círculo alrededor, o sea, que evita atacarlos. Los símbolos son los siguientes:

T Mayúscula Tanque
H " " Base
H " tumbada Camión
Y " boca abajo Nido de metralletas
X " Tu LYNX
Zona negra parpadeante Zona minada
Círculos alrededor Vehículo aliado
+ Reactor

Las coordenadas de cualquier punto del mapa de inteligencia se pueden tomar de la coordenada Norte al borde del mapa, y de la coordenada Este encima o debajo del mapa. En cuanto apagues el mapa, se repone a la situación actual del LYNX. Podrás notar tus propias coordenadas y cambiar de dirección para contactar con algún vehículo que hayas visto en el mapa. Ten en cuenta que no podrás controlar el LYNX mientras miras el mapa.

INFORMES Y MENSAJES

Pulsa las teclas de (1) a (6) para recibir informes sobre la situación de esa base. Si no hay más mensajes, al cabo de un ratito se verá una lista de combustible y armas disponibles en esa base. De vez en cuando habrá otros mensajes, como por ejemplo, avisos de ataques.

CONTROLES DE VUELO

Tu helicóptero se ve por detrás. Puedes volarlo en línea recta (hacia adelante o atrás), y a un ángulo de hasta 45 grados a derecha o izquierda de los cuatro puntos del compás (N,S,E,O). Al pasar este ángulo de 45 grados la "dirección de vista" cambiará de un punto del compás a otro, por ejemplo, de Norte a Oeste. Esto puede parecer confuso al principio, sobre todo porque el helicóptero se verá desde la derecha cuando el Norte es la "dirección de vista" y luego se verá desde la izquierda cuando cambie al Oeste. Para seguir tu ruta de vuelo, mira al compás, y tus coordenadas próximas al compás. En la parte inferior izquierda de tu pantalla verá tres diales marcados T (temperatura de los motores), S (velocidad, tanto hacia adelante como hacia atrás), y F (combustible). Asegúrate que no recalientes tus motores ni que quedes sin combustible. Cuando aterrices debes usar el mapa de inteligencia para comprobar que estás sobre una base, el dial de velocidad para comprobar que estás suspendido o que avanzas muy lentamente, y el altímetro para comprobar que bajas despacio.

DISPARANDO ARMAS

Este es un proceso de dos o tres fases. Primero tienes que seleccionar el sistema de armamento que desees, pulsando (X) o (Z). Al hacerlo, un pequeño cursor se moverá a la derecha o a la izquierda sobre los seis diales de status de armamento en el centro inferior de la pantalla normal de vuelo. Estos diales están marcados como sigue:

R . . . Cohetes, múltiples disparos no dirigidos
G . . . Metralletas. no dirigidos
C . . . Cañones Derlikon 20 mm. no dirigidos
T . . . Misiles anti-tanque guiados por cable
A . . . Misiles aire-aire Sidewinder buscan el calor
M . . . Minas colgando debajo. para soltar en el aire

Sólo puedes disparar un sistema de armamento a la vez. El sistema activo es el que tiene el cursor justo encima. Si seleccionas minas o misiles aire-aire puedes soltarlos pulsando SPACE. Las minas son efectivas contra todos los vehículos terrestres enemigos, y aparecen en el mapa de inteligencia. Solo puedes tener 60 espacios minados en el mapa de un golpe. Un espacio será efectivo contra dos vehículos; después, recibirás un mensaje que te informará que el campo de minas ha sido sobrepasado, y ya no sirve.

Las armas no dirigidas disparan en la misma dirección que el helicóptero, y deben ser apuntadas primero pulsando (SPACE). Para apuntar con eficacia, tendrás que cambiar la altura y el ángulo de tu vuelo. Los misiles anti-tanque, sin embargo, se pueden disparar sin apuntar. Pulsa (SPACE) para que aparezca el punto de mira, y podrás disparar todas las armas que necesiten el punto de mira. No te quedes por ahí mucho rato que el enemigo también te estará disparando a ti!!

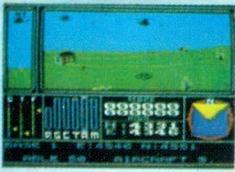
NIVELES DE DIFICULTAD

El nivel de dificultad afecta al número de bases que tienes que defender (de tres bases en el Nivel 1 a seis en el Nivel 4), el número total de vehículos enemigos (que están en proporción a las bases), la velocidad de utilización del fuel, y la eficacia de los misiles enemigos. Al Nivel 1, podrás volar alto en todo momento sin mucho temor a los misiles enemigos, aunque siempre habrá alguna posibilidad de que te den. Al subir de nivel de dificultad, tendrás que volar mucho más bajo, porque los misiles enemigos serán mortales a grandes alturas.

PUNTUACION

Reactor 300 Tanque 500
Helicóptero 250 Camión 400
Nido de Metralletas . . . 1.000

También recibirás una nota que depende del número de bases destruidas, soldados perdidos, vehículos aliados perdidos, municiones gastadas, y blancos alcanzados.



COMBAT LYNX

COMBAT LYNX

FULL INSTRUCTIONS MAY BE FOUND ON THE REVERSE SIDE OF THIS SHEET, WHICH SHOULD BE REMOVED CAREFULLY

DURELL software Ltd 1985

This computer game is sold subject to the condition that it is for home use only. All other rights are reserved. Any unauthorised copying, editing, exhibition, renting, exchanging, hiring, lending, public performances, diffusion and/or broadcast of this game, or any part thereof is strictly prohibited.

£100 REWARD If your copy of this game does not have a blue plastic cassette body with the word DURELL embossed on it, and does not have the word DURELL written on the lead-in strip then it is a forgery. Please send any suspected forgeries to Durell Software Ltd, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB, Somerset, England; with your name, your address, and the name and address of the person who supplied you with the forgery. You will be sent a genuine replacement copy and a reward of £100 if your information leads to a successful prosecution.

DURELL Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, Somerset, TA1 4AB. Telephone (0823) 54489

AMSTRAD
CPC 464



AIR TO GROUND-BATTLE SIMULATION
Pure machine code

Technical support from Westland Helicopters

AMSTRAD
CPC
464

Illustration & Design by Tim Hayward