

ATARI ST

Mete el disco en la unidad y conecta tu ordenador. Se cargará automáticamente.

Tu misión

Tú juegas el papel de comando-crak Harman, cuyo trabajo es asesinar al tiránico dictador Fernández y a los ocho miembros de su diabólica junta. Mientras luchas en tu camino a lo largo de la fortaleza enemiga, tienes también que intentar liberar a tus camaradas hechos prisioneros y encerrados en los campos para prisioneros de guerra que se encuentran distribuidos a lo largo del complejo.

Tu equipo

Tú estás armado con una ametralladora y un lanzador de cohetes (ya que los emplazamientos de ametralladoras y los vehículos sólo pueden ser destruidos en cohetes). Los jeeps que conduces están equipados de manera similar. Puedes transportar un repuesto de alto explosivo y puedes usarlo para volar las puertas de los campos de prisioneros, bancos (con las cajas de seguridad dentro), blindajes, junta HQ y otros edificios asociados al complejo.

Tu oposición

Las tropas enemigas están armadas con rifles automáticos y están apoyados por emplazamientos de ametralladoras, tanques, trenes, barcos petroleros y tanques blindados.

Lo que muestra la pantalla

Los iconos, que están en la parte superior de la pantalla representan, las vidas que te quedan; los explosivos que llevas el número de la junta que has asesinado con éxito, el número de cohetes de mano que estás transportando y el número de cohetes para el lanzador del jeep. El icono del jeep muestra su situación de daños (cuando sólo la mitad de este icono es visible, el jeep se recalentará y, finalmente, explotará cuando llegue a cero).

Los controles

Se debe usar un joystick para controlar al Harman. El jeep también está controlado por el joystick. El jeep se maneja en una manera muy similar a un vehículo real —se puede conducir hacia adelante o marcha atrás—. Las tres marchas hacia adelante son

automáticas. Para cambiar a la marcha atrás (o viceversa) el jeep debe estar girado y el joystick es empujado en la dirección requerida. La velocidad del jeep variará dependiendo del tipo de terreno sobre el cual esté siendo conducido o la magnitud de los daños que tenga.

Para disparar una vuelta de munición pulsa el botón de FUEGO. Para salir del jeep mantén el botón de FUEGO apretado y se lanzará un cohete cada tres disparos.

Para entrar en un jeep ponte de pie cerca de él y dispara. Para salir del jeep mueve el joystick a izquierda y derecha rápidamente (o pulsa la BARRA ESPACIADORA). No podrás salir del jeep si aparcas demasiado cerca de una pared u otro obstáculo.

Para volar una puerta acércate a pie y une el explosivo poniéndolo en la cerradura de la puerta (o pulsa la BARRA ESPACIADORA), la puerta volará después de que la mecha haya ardido a lo largo. Entonces se podrá entrar a muchos edificios y explorarlos en busca de objetos de valor (por ejemplo, armamento y dinero en las cajas de seguridad). Estira del joystick diagonalmente si Harman está en la esquina de un edificio.

Si el jeep coge fuego, conduce rápidamente hasta el siguiente lavadero de coches (que se encuentra en todos los garajes) y esto apagará las llamas. Sin embargo, si el jeep explota, se encontrará un repuesto en el siguiente garaje.

Puntuación

Se consiguen puntos por destruir tropas, tanques, camiones y barcos con ametralladoras y por volar una caja fuerte.

Los prisioneros que tú liberes saldrán corriendo desde donde tú estés, ya que intentarán apartarse de los estragos que estés haciendo. Se consiguen puntos por cada prisionero que escape con éxito fuera de la pantalla.

La junta (con los soldados completamente vestidos de militares en la cruz roja HQ) intentará ir a por todas en la siguiente HQ, a no ser que puedas dispararles tú primero. Se concede una gran bonificación por cada miembro de la junta asesinado con éxito.

Ten cuidado...

Las tropas enemigas intentarán tenderte una emboscada escondidas en los árboles —tirando un cohete destruirás el árbol y la tropa.

No se puede cruzar a través de un paso a nivel cuando un tren se está aproximando. Es posible conducir el jeep a lo largo de los raíles, pero ten cuidado cuando se aproximen trenes expresos...

Las vidas extra se conceden de acuerdo con tu actuación, en términos de progresos y puntos.

FERNANDEZ MUST DIE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ATARI ST

OBJETIVOS

El dictador Fernández ha instalado seis bases para asegurar el área que ha capturado. Tu misión es buscar y destruir todas estas bases para derrocar la dictadura y liberar los territorios. A través de estos territorios ocupados hay muchos escondites con oro robado y prisiones que albergan a los miserables PDG. Tú recibes medallas y puntos de bonificación por destruir edificios, recuperar oro y liberar prisioneros. No es necesario decir que hay muchos soldados hostiles patrullando el terreno, que se opondrán fuertemente a tu intrusión y que harán todo lo posible por exterminarte.

COMMODORE C64/128

Disco

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN.

Cassette

Para cargar pulsa las teclas SHIFT + RUN STOP al mismo tiempo.

CONTROLES COMMODORE C64/128

Pantalla de título

Tecla	Acción
-------	--------

- | | |
|-----------|-----------------------------------------|
| 1 | Modo de un jugador. |
| 2 | Modo de dos jugadores simultáneos. |
| Commodore | Muestra la puntuación del último juego. |

Juego

Tecla	Acción
-------	--------

- | | |
|-----------|------------------------------------------|
| Run Stop | Mostrar el mapa. |
| Commodore | Puntuación: medallas & bases destruidas. |
| Restore | Abandonar |
| Q | Pausa |

La línea de puntuación en la parte superior de la pantalla muestra tu puntuación en el momento, el número de granadas que tienes y tu salud. Mientras que estás en el jeep, la línea de puntuación muestra la salud del jeep y el número de proyectiles de cañón. Cuando hayas alcanzado la puntuación más alta, el símbolo " " se pondrá cerca de la puntuación más alta para mostrarte tus logros. El número de bases que hayas destruido se muestra por el número de dígitos iluminados de puntuación más alta.

AMSTRAD CPC

Disco

Para cargar: Teclea RUN "DISK.

Cassette

Para cargar: Teclea 1 Tape (en máquinas basadas en discos). Pulsa las teclas CONTROL + ENTER al mismo tiempo.

CONTROLES AMSTRAD CPC

Pantalla de título

Tecla	Acción
1	Comienzo con un jugador.
2	Comienzo con dos jugadores.
K	Usar teclado redefinible.
J	Joystick.

Juego

Tecla	Acción
CONTROL	Mostrar mapa.
ESC	Pausa.

SINCLAIR SPECTRUM

Disco (128K)

Selecciona LOADER del menú de título. El juego se autocargará.

Cassette 48K

Para cargar: Teclea LOAD "" y pulsa ENTER.

CONTROLES SINCLAIR SPECTRUM

Pantalla de título

Tecla	Acción
1	Empieza un jugador.
2	Empiezan dos jugadores.
3	Usar teclado redefinible.
4	Joystick Kempston.
5	Joystick Sinclair.

Juego

Tecla	Acción
1	Mostrar mapa.
2	Pausa.

El juego se controla principalmente por joystick

A PIE

Para disparar la ametralladora pulsa el botón de fuego. Para lanzar una granada pulsa y mantén apretado el botón de FUEGO. Puedes recoger proyectiles de cañón, que los tanques dejan cuando están destruidos, y usarlos para tu ametralladora. Para entrar en el jeep muévete encima del jeep y pulsa el botón de FUEGO.

EN EL JEEP

En el modo de un jugador, el jugador es el conductor. En el modo de dos jugadores, el primer jugador que entre en el jeep es el conductor, el segundo es el pasajero.

El conductor sólo puede disparar en la dirección en la que el jeep está apuntando.

Para disparar la ametralladora pulsa del botón de FUEGO. Para disparar el cañón pulsa y mantén apretado el botón de FUEGO.

El pasajero puede dirigirse a cualquier dirección, usando el joystick y la ametralladora.

Para dejar el jeep mueve el joystick hacia la derecha y la izquierda.

El número de granadas y proyectiles de cañón están limitados. Recoge cajas Ammo para conseguir más granadas. Cada nuevo jeep tiene dieciséis proyectiles de cañón. Para conseguir más recoge los proyectiles que los tanques dejan tras ellos.

Puntuación

LOS MALOS

Objeto	Puntuación
1. Tanque	500
2. Camión	400
3. Tren	400
4. Avión	
5. Bicicleta	50
6. Barcos	400
7. Minas	
8. Tropas de a pie	20
9. Tropas en los tejados	20
10. Tropas en los árboles	20
11. Tropas del bunker	20
12. Súper tropas	100
13. Agua	

Muerto por

Muerto por	Información
1. G, C	Deja proyectiles de cañón cuando es destruido.
2. G, C	
3. G, C	Suelta tropas.
4.	Suelta bombas, parcelas de salud y súper bombas. El conductor es lanzado al aire.
5. Todo	
6. G, C	
7. G	
8. Todo	
9. G, C	
10. G, C	
11. Todo	
12. Todo	
13.	Fatal

LOS BUENOS

Objeto	Puntuación
1. Casas	
2. Caja Ammo	100
3. Proyectiles de cañón	
4. Proyectiles de cañón	100
5. Bases	1.000
6. Caja de granadas	300
7. Oro	400
8. Prisioneros	900
9. Botiquín	100

Obtenido por

Obtenido por	Información
1. G, C	Deja cajas Ammo.
2. A pie	2 granadas.
3. A pie	10 disparos de cañón.
4. En jeep	5 disparos de cañón.
5. G, C	Da una vida extra.
6.	3 granadas (en habitaciones).
7.	(En habitaciones.)
8. G, C	(En habitaciones.)
9.	Restablece la salud.

Tecla

G = Granadas.
C = Proyectiles de cañón.

Medallas

Hay siete medallas para recoger:

1. Herido en combate.
2. Por destruir vehículos enemigos.
3. Por destruir edificios.
4. Por recoger oro robado.
5. Por liberar prisioneros.
6. Por destruir bases.
7. Por liberar a todos los prisioneros y destruir todas las bases.

AMIGA

Mete el disco en la unidad y conecta tu ordenador. Se cargará automáticamente.