

AMSTRAD
AM 518

HOSTILE · ALL · TERRAIN · ENCOUNTER

H·A·T·E

ERBE

A M S T R A D

H·A·T·E

HOSTILE · ALL · TERRAIN · ENCOUNTER



GREMLIN

H.A.T.E. SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128 Cassette

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.
Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum 48/128 + 2 Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum + 3 Disco

Enciende el ordenador, mete el disco y pulsa RETURN.

Amstrad CPC Cassette

Pulsa CTRL y las pequeñas teclas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC Disco

Teclea RUN"" DISK y pulsa ENTER.

ESCENARIO

Es el año AD2320 y la galaxia está agitada. Con la amenaza alienígena en aumento, la falta de personal de asalto experimentado está socavando las defensas de

los sectores civilizados. Se te necesita para repeler a las fuerzas alienígenas hostiles, pero antes tienes que cualificarte. Prepárate para ir a Stripworld, ¡el terreno de entrenamiento para todos los pilotos galácticos de combate!

Inicialmente controlas una estrella de combate. Debes recoger todas las células de plasma que se encuentren en tu ruta y llevarlas a través de la barrera. Cuando hayas completado este nivel tomarás los controles del vehículo terrestre de asalto. Conduce este vehículo hasta la próxima barrera, recogiendo de nuevo las células de plasma para tener fuerza en la estrella de combate que te está esperando. Esto continuará así hasta que no puedas avanzar más.

Para probarte al máximo hay defensas alienígenas simuladas a lo largo del camino y deben ser destruidas. Proyectiles terrestres rasantes, misiles inteligentes, estrellas de combate enemigas, barreras de minas y muchos obstáculos móviles serán un reto para el piloto más avanzado.

EL JUEGO

Empiezas el juego con cuatro vidas (una en el CBM64/128). Cada vez que tu nave es destruida pierdes una vida. Se ganan vidas extra recogiendo las células de plasma (los restos de los generadores nucleares). Si tu nave es alcanzada mientras está llevando una o más células, se destruirá una célula mientras que tú te salvas de la destrucción. El número de células de plasma que has podido llevar al otro lado determina el número de vidas en tu próximo nivel.

Si pierdes todas tus cuatro vidas bajo el nivel dos, el comando central te mandará de nuevo al primer nivel.



Estamos en el año 2320 y la Galaxia está en efervescencia: la amenaza extraterrestre aumenta y la falta de personal de asalto experimentado pone en auténtico peligro la defensa de los sectores civilizados. Se te necesita para repeler la agresión de los alienígenas, pero antes tienes que pasar tu al entrenamiento como piloto luchador galáctico.

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER tiene 30 niveles, divididos en tres etapas.

Niveles del 1 al 10: aprendiz.

Niveles del 11 al 20: piloto de combate.

Niveles del 21 al 30: comandante.

Cuando completes los niveles del 11 al 21, todos los juegos subsiguientes empezarán en esos niveles. Para volver al nivel 1, el juego debe de volver a ser cargado.

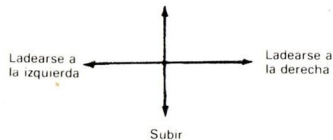
Bomba inteligente (sólo en la versión CMB 64/128)

Si tocas la bomba inteligente haces que explote, destruyendo todo lo que hay en la pantalla, excepto tu nave. Esto incluye cualquier célula de plasma que pueda estar llevando tu nave.

CONTROLES: ESTRELLA DE COMBATE

Fuego de láser → ●

Descenso



Se pueden usar los siguientes controles de forma alternativa:

Q: Subir.

A: Bajar.

K: Ladearse a la izquierda.

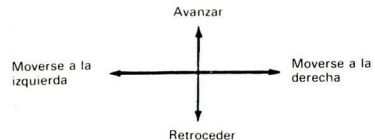
L: Ladearse a la derecha.

Barra espaciadora o de Z a M: Fuego de láser.

El procedimiento para aterrizar está controlado por medio de un piloto automático.

CONTROLES: VEHICULO DE ASALTO TERRESTRE

Fuego de láser → ●



Para lanzar una bomba pulsa el BOTON DE FUEGO mientras estás empujando el joystick hacia delante.

Se pueden usar los siguientes controles de forma alternativa:

Q: Avanzar.

A: Retroceder.

K: Moverse a la izquierda.

L: Moverse a la derecha.

Barra espaciadora o de Z a M: Fuego de láser.

Q y barra espaciadora: Lanzar bomba.

P: Pausa.

ENTER: Volver al juego.

G y U: Abandonar el juego.

NOTA: No puedes moverte hacia delante mientras estás lanzando una bomba.

© 1989 Vortex Software.

Producido bajo licencia de Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid