

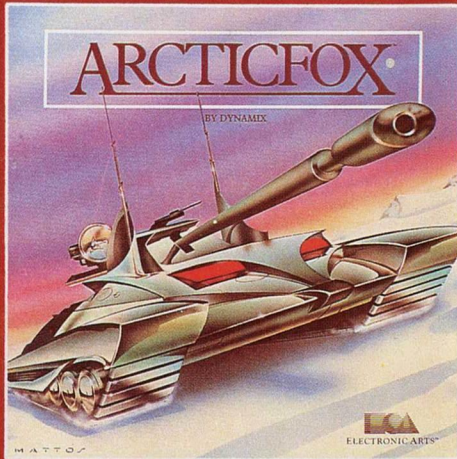
**DRO
SOFT**

ARCTICFOX

Amstrad

3EA010

ARCTICFOX



Amstrad

PERSPECTIVAS

Aunque el trabajo de las fuerzas extranjeras han sido activos en la Antártida desde más o menos 2.005, sólo nos dimos cuenta de su existencia recientemente, cuando un miembro de la distancada Expedición Hagerty consiguió escapar de los extranjeros con información sobre las actividades que estaban desarrollando dentro de sus límites. Lo más significativo parece ser que los alienígenas han producido mucho. En un tiempo relativamente corto han ocupado el área y han tenido éxito en la construcción de convertidores de oxígeno en un intento de reemplazar la atmósfera por una más familiar acomodándola a ellos mismos. La atmósfera, asemejándose a la de su planeta nativo, STV-7X, está hecha a partes iguales de amoníaco, metano y gas de cloro, es obvio que es hostil para la existencia humana. También es muy volátil y permanece tanto como el oxígeno en la atmósfera, causará disturbios de espectacular naturaleza sobre todo en forma de intensas tormentas eléctricas.

Los test preliminares muestran que este método puede causar suficientes trastornos como para permitir la entrada de un sólo vehículo de combate. La oportunidad obviamente correrá a cargo del nuevo supercarro de combate de General Polemics, el Siye-Hicks MX-100, nombre clave: ARCTICFOX.

NIVELES DE HABILIDAD

En adición a los dos niveles (Principiante y Torneo) Arcticfox incluye dos preliminares (pre-Juegos) que te permiten ver recursos del enemigo, desarrollo y control de tu equipo.

NIVELES PRELIMINARES

Repaso del Enemigo: Cuando selecciones este tipo los recursos del enemigo forman ante ti de forma nivelada, así puedes ver con lo que te enfrentas. Mientras haces esto puedes ir viendo sus diferentes especificaciones al final del manual.

Nivel de Entrenamiento: En este puedes viajar por el terreno enemigo disparándole como te parezca, pero no puedes completar el juego (requiere destruir todo o inutilizar el fuerte principal). En el nivel de entrenamiento tu armadura es más débil y menos inteligente. En resumen, cuando empiezas este nivel, no empiezas en el mismo lugar que lo harías en el avanzado.

NIVELES AVANZADOS

1.- Principiante: Empieza en éste si aún estás aprendiendo lo básico. En éste tienes una amplia reserva de minas y misiles y tu armadura es más débil que en el nivel de Torneo. Mira el mapa de las páginas centrales para la localización de empieza en este nivel.

2.- Torneo: Este es para el verdadero aficionado. En el Torneo, el enemigo es muy inteligente y usa el rastreo que le proporciona constantemente tu localización. En resumen,

todo son riesgos (deslizamientos, fricciones y aceleraciones) reales haciéndote más difícil la maniobra.

La posición para empezar en el nivel de Torneo varía entre 8 preselecciones. En este nivel tienes la oportunidad de seleccionar su localización respecto a la configuración de las tropas enemigas.

INSTRUMENTOS

— Luz de Avión: Te indica si has sido captado por el enemigo. La luz verde significa que no has sido captado, amarilla indica que ha sido localizado por el enemigo en la zona, sólo en este sector la roja significa que tu posición es conocida en todo territorio enemigo. Cuando eso ocurre las comunicaciones del fuerte movilizarán patrullas de búsqueda y fuerzas de apoyo. Ya que la posición del Arcticfox es transmitida a través de las comunicaciones del fuerte, la destrucción del fuerte, efectivamente, neutralizará la transmisión de información.

— Radar/Vista Frontal: La visión del radar del Arcticfox es vista a ojo de pájaro, el área divisible por el Arcticfox es la pantalla. El radar no revela el enemigo oculto tras accidentes geográficos. La vista frontal es debida a una cámara instalada en lo alto del Arcticfox. Las vistas del radar mantienen el norte en la parte superior de la pantalla respecto al punto de mira del Arcticfox, haciéndote más fácil coordinar la dirección con el compás. Pulsando el radar-vista frontal cuando el misil es activado, articulas entre la vista del misil o el radar de la pequeña pantalla del cañón.

— Oxígeno: Te indica el porcentaje de oxígeno que hay en la atmósfera. La proporción de conversión puede ser anulada destruyendo los convertidores alienígenas.

— Brújula: Demuestra la dirección del Arcticfox mediante el compás estándar (Brújula).

— Minas: Indica el número de minas que te quedan.

— Posición: Te muestra la posición en grados y minutos respecto a longitud y latitud.

— Misiles Guiados: Indica la cantidad de misiles guiados que tienes.

— Reloj: No hay premio por adivinar su utilidad.

— Punto: Siempre que estés enterado que empieza desde 09.00.

— Velocímetro: Indica la velocidad en millas por hora. Los puntos de aguja a la derecha del centro te indica cuando el Arcticfox mueve hacia adelante y cuando esté a la izquierda del centro indica que mueve hacia atrás. Cuando las agujas están en el centro está inmóvil.

— Punto de Mira: Las cuatro diagonales convergentes en el centro de la mira te permiten abrir fuego tan pronto un vehículo enemigo esté dentro del área.

— Indicador de Daño: Cuando está verde no ha sufrido desperfectos. Irá pasando de amarillo a rojo a medida que vayas siendo dañado.

CONTROL DEL ARCTICFOX

Para disparar el cañón, pulsa el botón del Joystick, date cuenta que necesitas recargar tras disparar y aunque es automático te lleva unos cinco segundos.

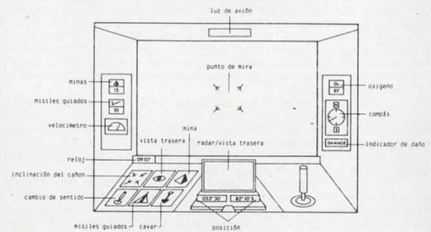
Resumiendo, puedes acceder a las siguientes funciones a través del tablero usando uno de los tipos de teclas. Los jugadores diestros deberían preferir usar las de la izquierda del tablero, mientras que los zurdos deberían preferir usar las de la derecha reservándose la mejor mano para guiar el Joystick. Las siguientes gráficas son el sumario de las funciones. Mira tu carta de referencias sobre el control del tablero.

FUNCION

Tecla S.— Misiles Guiados: Cuando disparas un misil cambias la vista del punto de mira a la cámara del misil. Una vez que has lanzado el misil puedes usar el Joystick para guiarlo. Esto significa que la vista desde el misil la puedes utilizar como un simulador de vuelo. Puedes usarlo para reconocimiento si lo deseas y cuando encuentres un blanco que desees pulsa la misma tecla otra vez para asegurarte de que el misil va al blanco y tú vuelves a la visión del Arcticfox. Los misiles tienen un radio de una pantalla de radar desde tu localización, en las ocho direcciones.

Tecla E.— Mina: Esta función hace que se instale una mina tras pasar el Arcticfox. Las minas están vivas, así pues no es una buena idea correr sobre ellas. Al final detonan solas después de un cierto tiempo.

Tecla W.— Vista Frontal: Esta función te permite doblarte entre el radar superior y la vista frontal. Los botones del panel de control lucen cuando están en vista frontal. Para más información de esta función mira instrumentos, en la elección.



Tecla Q.— Movimiento de la Torreta: Para acceder a esta función puedes usar el Joystick al igual que el punto de mira o pulsando el botón una segunda vez quitas esta función. Cuando estás usando el Joystick para controlar la inclinación del cañón, el Arcticfox seguirá el camino que llevaba. Únicamente es compatible dirigirlo a la derecha o izquierda mientras se manipula el cañón.

Tecla A.— Cambio de Sentido: Esta función debe ser usada con la anterior inclinación del cañón. Con esta función haces que cambie de sentido, así pues, si estabas moviendo hacia adelante cuando mueves el botón se da la vuelta y viceversa. Finalmente, pulsando el botón cuando el Arcticfox está parado hará que mueva hacia adelante.

Tecla D.— Cavando: Esta función entierra el Arcticfox cuando está nevando, pero no tiene efecto en otras circunstancias, cuando no está enterrado no tiene vista del punto de mira aunque el radar aún funcione. Puedes desenterrarte pulsando la misma tecla otra vez. Date cuenta que puedes lanzar misiles cuando estás enterrado.

EL TERRENO ACTIVO

Tu escenario de operaciones son formaciones geológicas y condiciones que pueden actuar en tu contra, dependiendo de tu habilidad estratégica. Significa que no sólo debes darte cuenta del enemigo potencial que es el terreno. Desde el principio deberías tener muy en cuenta los siguientes accidentes:

— Cimas: Puedes subirlas y pasarlas para obtener vistas estratégicas y ocultarte del enemigo. Lo mejor de las cimas es que son divertidas para conducir, como parte negativa debida a ventaja estratégica normalmente el enemigo tiende a instalar armas estratégicas o a emplazar radares.

— Grietas: No es recomendable, suelen llevar a la muerte del Arcticfox y al final del juego.

— Playas Fangosas: El Arcticfox tiene un comportamiento impredecible sobre éstas. Particularmente, el tanque tiene tendencia a deslizarse. Haciendo un patinaje sin detenciones proporciona una marcha semejante a la de hielo o nieve. Debes de tener un cuidado especial cuando concluyas en una playa con fango y tengas cerca una grieta.

— Terreno Nevado: Vas más despacio en nieve (con un factor del 50 o/o), por eso es un enemigo el terreno.

— Rocas: Estate atento al enemigo oculto tras las rocas. Aunque tú también puedes usarlas de escondite.

— Montañas: Puedes usar las grandes montañas como puntos de referencia para situarte mejor.

— Terreno de Fuerzas Enemigas: Es imposible atravesarlo. El campo de tropas enemigas aparece como una línea roja en el terreno y en la pantalla del radar.

— Tiempo (Atmosférico): Vigila los rayos y ventiscas. Cuanto más oxígeno sea convertido, el ciclo será más negro, más rayos habrá. Las ventiscas pueden causar una pérdida de

visibilidad tanto para ti como para tu enemigo. Sin embargo, el radar funciona correctamente. Date cuenta que el radar no funciona en las tormentas eléctricas. La niebla es como una ventisca, excepto que no hay campos nevados y se disipa rápidamente.

RECURSOS ENEMIGOS

— Tanque Pesado: Movimiento lento, armadura pesada, bombardeo pesado. Este es más para defensa de áreas estratégicas que para patrullar. Sus proyectiles de gran calibre hacen grandes daños en impacto directo, así que vas a tener que esforzarte en su presencia. Te darás cuenta de cuando te dispara un tanque pesado por los impactos.

— Tanque Ligero: Velocidad media, armadura ligera, ligero calibre del armamento. Generalmente actúa como patrulla o de protección para tanques de reconocimiento o como fuerza de apoyo.

— Trineo de Reconocimiento: Velocidad media, armadura ligera, no dispara. El trineo de reconocimiento tiene una gran capacidad de reconocimiento y normalmente va en patrullas.

— Cazas: Alta velocidad, armadura ligera, artillería ligera. Es muy peligroso por su velocidad, generalmente va en patrullas de apoyo o en la protección de trineos de reconocimiento.

— Avión de reconocimiento: Neta velocidad, armadura ligera, no dispara. Normalmente se encuentra en grandes patrullas de reconocimiento.

— Lanza Misiles: No se mueve, armadura pesada, dispara misiles guiados que pueden hacer gran daño en impacto directo. Los misiles guiados no necesitan que sea un impacto directo para hacer daño, así pues debes acercarte a un lanzamisiles con muchas precauciones. Si descubres un lanzamisiles lo mejor es que te aproximes por la retaguardia hasta que tengas un campo de visión de 14 grados.

— Estación de Radar: Inmóvil, armadura pesada, no dispara, tiene gran capacidad de detección. En resumen, las estaciones de radar son, en general, un pretexto para poner otras armas enemigas, para defenderlas y para apreciar situaciones de rastreo de misiles.

— Minas flotantes: Fijas hasta que el Arcticfox es descubierto. Armadura ligera, no dispara. Están estratégicamente dispuestas para guardar armas inmóviles y caminos. Una vez que te descubre te sigue aunque despacio.

— Conversores de Aire: Como el nombre implica, no hacen otra cosa más que convertir el oxígeno en atmósfera alienígena que hace posible la existencia al enemigo. Destruyendo esas instalaciones eliminas la conversión de oxígeno y también es vital destruir el fuerte principal.

— Fuerte de Comunicaciones: Maneja todas las radiocomunicaciones entre las patrullas y fuerzas de apoyo enemigas.

Destruyéndolas puedes imposibilitar al enemigo que una vez descubierto se puedan mandar fuerzas de apoyo.

— Fuerte Principal: Destruyendo éste destruyes al enemigo y es la meta del juego. No es necesario decir que está situado estratégicamente y fuertemente defendido (por tanques pesados, cazas, minas flotantes, etc.) Así pues su destrucción requerirá estrategia y táctica de la mejor calidad. Para destruirlo es necesario dos impactos directos con misiles o diez con los proyectiles del cañón.

ARCTICFOX AMSTRAD

Cinta: Pulsa CTRL + ENTER pequeña y pulsa PLAY en el cassette.

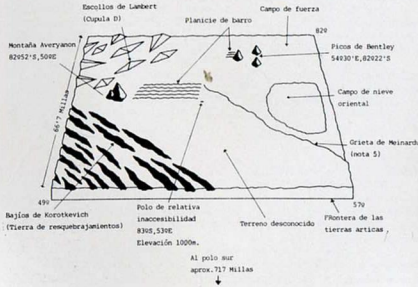
Disco: Tecla RUN "AFOX" y pulsa ENTER.

COMANDOS: Q W E
A S D
Z X C

CTRL + R Reinicia el juego. P Pausa/Reiniciar.
CTRL + K Selecciona el modo teclado.
CTRL + J Selecciona modo Joystick.
F7 Inclinación del cañón. F9 Minas.
F4 Reverso.
F5 Misiles. F6 Enterrarse.
ENTER Panorámica de misiles.

NIVELES DE DIFICULTAD:

A F7 Modo Entrenamiento.
B F9 Misiones.



Software (c) 1985 Dynamix.
Package design (c) 1987 Electronic Arts.

Distribuido por DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7 / 28028 - Madrid

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 - Madrid