

# ACTION SERVICE

## AMSTRAD

En algún lugar de Europa... se encuentra un campo de entrenamiento secreto donde la flor y nata de los servicios de acción pasan todo el día preparándose para participar en las misiones más delicadas que sólo suelen confiarse a los famosos comandos Cobra.

Hoy te toca a ti presentarte como voluntario para una peligrosa misión. Tu participación y tu papel en la misión dependen de tu rendimiento en este campo de entrenamiento.

Ten en cuenta que después de esta dura prueba la misión no va a ser una fiesta, sino una aventura en la que arriesgas tu vida. Sin embargo, aún estás a tiempo de hacer las maletas, empaquetar tu kit y volver a casa.

### ACTION SERVICE 1: STAGE COMMANDO (ETAPA COMANDO)

El juego tiene dos modos de funcionamiento. Para acceder a cada uno de ellos pulsa el botón correspondiente en la pantalla del Puesto de Control.

#### Modo Play

Tu objetivo consiste en superar tres difíciles pruebas. La pista física: Pruebas físicas en las que deberás salvar todo tipo de obstáculos (muros, zanjias, alambradas, escalas de cuerda, etc.) lo más rápidamente posible e intentar no caer sobre los múltiples objetos que se encuentran en tu camino.

Reacciona a las órdenes de tus jefes (tracciones, ataques, etc.) en fracciones de segundo e intenta escapar de REX, el perro de combate entrenado para acabar contigo.

La pista de riesgo: Donde probarás tu habilidad en el lanzamiento de bombas y granadas, así como tu facilidad para esquivar las minas y las ráfagas de los rifles FM. Ten cuidado, porque REX sigue persiguiéndote.

Combate cuerpo a cuerpo: Te enfrentarás a adversarios dispuestos a todo. Si fracasas, tus compañeros tomarán tu puesto. Esquiva las balas de goma, las granadas y las patadas de tus enemigos. Para neutralizarlos y acabar con ellos todo está permitido, ¡incluso el engaño y la astucia!

La pista combinada (COMBI): Una combinación de las tres pruebas anteriores.

#### Modo Construcción

Cobra Soft ha creado una fantástica herramienta de desarrollo a través de Action Service: el Juego de Construcción de Comando.

En este modo puedes crear tu propia ruta y trabajar libremente con los personajes. Además puedes colocar las trampas sobre el decorado que desees.

Como puedes ver, Action Service no es solamente un juego de arcada y de simulación, sino un juego fantástico que te permite expresarte a través de grandes aventuras llenas de acción.

### INSTRUCCIONES

**Instrucciones de carga y arranque del sistema**  
(Amstrad CPC 464, 664, 6128)

Amstrad

Versión disco: Teclea **CPM** y pulsa **ENTER** (para obtener **I** pulsa simultáneamente las teclas **SHIFT** y **@**).

Versión cassette: Inserta la cinta de cassette (cara A hacia arriba) en tu grabadora de cassette. Teclea **TAPE** y pulsa **ENTER** (para obtener **I** pulsa simultáneamente las teclas **SHIFT** y **@**). Después pulsa simultáneamente las teclas **CTRL** y **ENTER** (tecla situada junto al teclado numérico).

### MANDATOS

Para controlar el juego utiliza el joystick o el teclado (tecla cursor). Pulsa el botón disparo o **SPACE BAR**.

#### 1. MODO PLAY

Cuando cargues el programa, accederás directamente al modo **PLAY**. Para seleccionar las opciones deseadas utiliza la consola de control visualizada en la pantalla (ver diagrama). Esta consola incluye un panel de ocho teclas (cada tecla corresponde a una pantalla), la tecla de confirmación (**C**) y las teclas cursor izquierda y derecha (**L** + **R**).

1	2	3	4
5	6	7	8
L	C	R	

Puesto de Control: Teclas de función en pantalla.

Para seleccionar una de las funciones de la consola del Puesto de Control:

- Coloca el cursor sobre una de las teclas.
- Pulsa sobre la tecla seleccionada (se encenderá **LED**).
- Para ver otras pantallas pulsa las teclas cursor izquierda y derecha hasta que aparezca la pantalla deseada.
- Pulsa la tecla de confirmación (**C**) para seleccionar la función presentada y su pantalla correspondiente.

**NUMERO 1.** Orden de la misión: Aparecen en pantalla las diez mejores puntuaciones.

**NUMERO 2.** Abandonar partida: Para abandonar la partida (se salva automáticamente el orden de la misión).

**NUMERO 3.** Cambiar el nombre del jugador: Sobre la pantalla 3 del disco de identidad. Cada jugador dispone

de uno de estos discos. Pulsa **3** y selecciona uno de los discos de identidad con la ayuda de las teclas cursor (izquierda o derecha). Pulsa **C** para borrar el nombre que figura en el disco. Introduce otro nombre, desplázate a través de las letras del alfabeto que aparecen en el disco **ID** utilizando las teclas cursor izquierda/derecha. Pulsa cuando el carácter deseado aparezca en el centro de la pantalla y en color inverso; continúa haciendo esto hasta que escribas tu nombre; cuando hayas terminado pulsa el símbolo **!**. Pulsa **ESC** para cancelar esta operación y visualizar el nombre anterior.

**NUMERO 4.** Seleccionar y participar en una de las pruebas: Pulsa **4** y selecciona una de las pistas con la ayuda de las teclas cursor (izquierda y derecha). Para confirmar tu selección pulsa la tecla **C**.

**Nota:** Sólo las pruebas de 1 a 4 sirven para clasificarte en la **MISION**. La pista 5 está reservada para el modo **CONSTRUCCION**.

**NUMERO 5.** Cargar y salvar las 10 mejores puntuaciones: Pulsa **5** y selecciona uno de los discos **SALVAR** (**SAVE**) o **CARGAR** (**LOAD**) con la ayuda de las teclas cursor (izquierda o derecha). Confirma tu selección pulsando **C**. Sólo puedes salvar tu puntuación si se encuentra entre las 10 mejores.

**NUMERO 6.** Esta tecla no se utiliza.

**NUMERO 7.** Comprobación de las puntuaciones conseguidas por un jugador en todas las partidas.

**NUMERO 8.** Comprobación de las puntuaciones de la partida actual (visualizadas en la pantalla 4). Aparecen las puntuaciones de los cinco mejores jugadores.

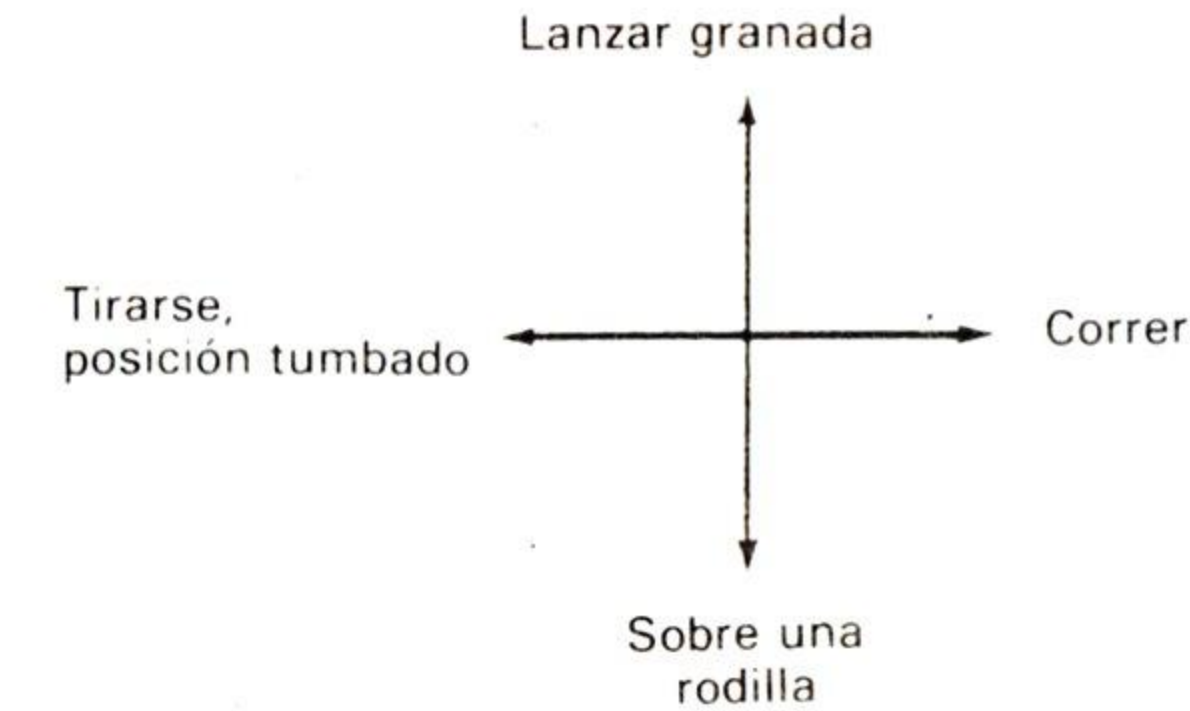
#### Las puntuaciones

Para registrar correctamente las puntuaciones inserta un disco formateado en la unidad o una cinta en la grabadora de cassette tan pronto como haya sido cargado el juego. Las acciones (pistas, puntuaciones, etcétera) siempre se refieren al jugador cuyo nombre

aparece en el disco de identidad que aparece en pantalla.

#### Movimiento de los personajes en el juego

Todas las acciones del juego se controlan vía joystick (direcciones y botón disparo) o teclado numérico (teclas cursor y **Space Bar**). Pulsa **ESC** para abandonar la pista. Posición de comienzo: de pie.



**Space Bar** o botón disparo: Disparo (sólo en las rutas 3, 4 y 5).

A partir de cada una de estas cinco acciones, accedes a otro modo, que tiene sus órdenes específicas:

#### CORRER

Pulsa **→** (o mueve el joystick a derecha) mientras estás de pie y el personaje empezará a correr.

Si pulsas simultáneamente las teclas **Space Bar** y **→** (pulsa el botón disparo y mueve el joystick hacia la derecha), dispondrás de las siguientes opciones:

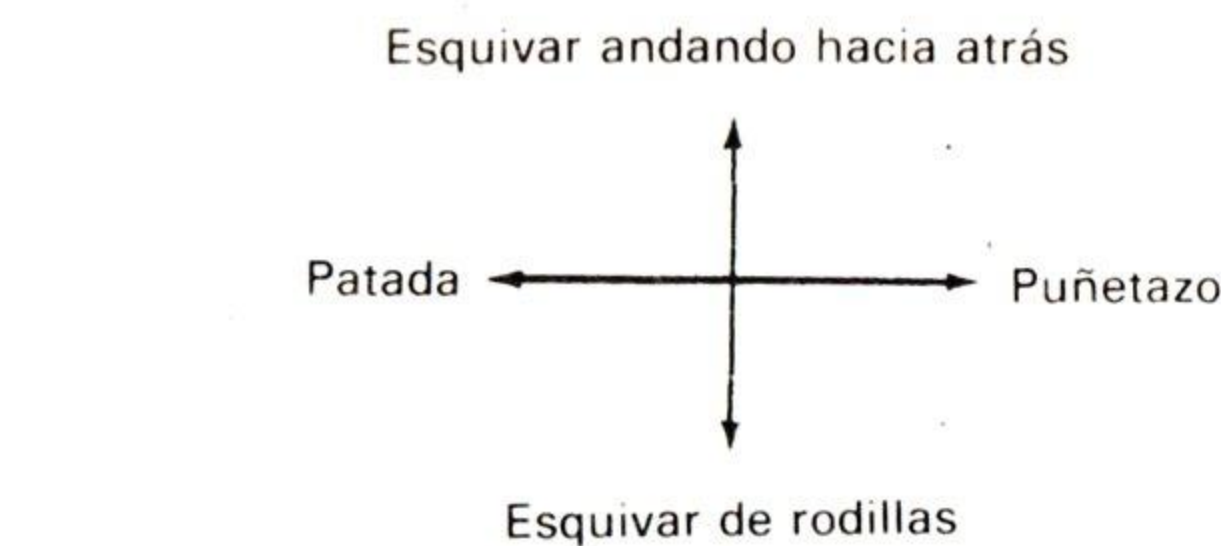
- Saltar sobre un objeto bajo.
- Agarrar una escala de cuerda (**←/→** para avanzar, manteniendo presionado el botón disparo).
- Agarrar un cable.
- Saltar sobre un muro (suelta para descender).

### DISPARO



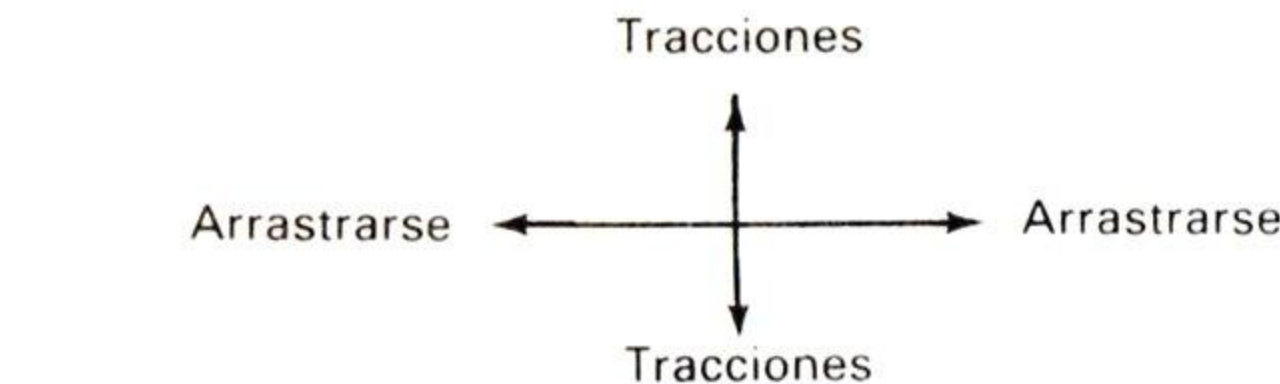
Botón disparo: **Space Bar**.

**LANZAMIENTO DE GRANADAS** (sólo si has recogido una) o pasar a la posición de **COMBATE CUERPO A CUERPO**



**Space Bar** o botón disparo: Dejar la posición de combate.

#### TIRARSE AL SUELO, POSICION TUMBADO



**Space Bar** o botón disparo: Volver a la posición de rodillas.



Para arrastrarte o hacer 10 tracciones pulsa alternativamente sobre las teclas correspondientes (mueve alternativamente el joystick en la dirección deseada).

## SOBRE UNA RODILLA

→ Coge una granada y tira de la anilla o coge y pon explosivos en una caja o coloca las cargas en la tierra

↓  
Tumbarse sobre el estómago

Space Bar o botón disparo: Ponerse de pie otra vez (posición de pie).

## 2. MODO CONSTRUCCION

El Modo Construcción se selecciona a través de la consola de control pulsando sobre EDI. Entonces podrás utilizar las diversas funciones del Juego de Construcción. La pantalla de juego incluye 256 vistas, cada una con 4 planos:

- decoración,
- objeto en la parte posterior (opcional),
- el personaje,
- objeto en primer plano (opcional)

y la posibilidad de colocar una trampa.

Para acceder a diferentes vistas desplázate a través de la pantalla pulsando las flechas cursor situadas a ambos lados de las vistas opcionales:

- Desplazamiento rápido: << y >>.
- Desplazamiento lento: < y >.

Para seleccionar una vista utiliza ← y → para desplazar el encuadre rojo a la posición deseada y después pulsa el botón disparo o Space Bar.

La creación de una vista incluye las siguientes fases:

- I. Decoración: Pulsa sobre la opción LANDSCAPE y selecciona una de las posibilidades escenas.

- II. Selecciona y coloca un objeto en la parte posterior (opcional): La opción ITEM debe ser activada.

- a) Selecciona la opción BACK ITEM pulsando sobre ella.

- b) Selecciona uno de los objetos sugeridos (pasa a otro grupo de objetos pulsando sobre una de las teclas cursor de la opción ITEM).

- c) Coloca horizontalmente el objeto pulsando sobre una de las dos cajas marcadas con una X (— o +) para desplazar el objeto a izquierda o derecha.

- d) Coloca verticalmente el objeto pulsando en dirección vertical para llevar el objeto arriba o abajo.

(Las operaciones B, C y D pueden realizarse en cualquier orden.)

- III. Pulsa sobre la opción MAN para ajustar la altura a la que se encuentra el soldado (en sentido vertical), subiendo o bajando en relación al suelo (por defecto, el suelo coincide con la parte inferior de la decoración). Selecciona ON para que el soldado aparezca en pantalla y OFF para que desaparezca.

- IV. Selecciona y coloca un objeto sobre el primer plano de la pantalla (opcional): La opción ITEM debe estar activada.

- a) Selecciona la opción FRONT ITEM. Opciones B, C y D son iguales que las anteriores.

(Las operaciones I, II, III y IV pueden ejecutarse en cualquier orden.)

- V. Coloca una trampa (opcional) pulsando sobre la opción TRAPS. La ventana de objetos será reemplazada por una ventana con trampas. Selecciona el número correspondiente a la trampa que desees colocar. Hay diferentes trampas:

Tipo A: Asociada a un objeto de la parte posterior.

Tipo B: Asociada a un objeto situado en primer plano.

Tipo C: No depende de ningún objeto.

Si quieres cambiar el tipo de trampa, pulsa sobre un pequeño rectángulo que aparece a la izquierda de A, B, C y ajusta una trampa nueva.

**Importante:** Si olvidas definir el tipo o seleccionas un tipo incorrecto, la trampa será ignorada por el juego.

## ¿Cómo colocar una trampa?

Esta operación es la más delicada y de ella depende el interés del juego y el buen funcionamiento del escenario. Las trampas se dividen en dos categorías, según dependan o no de la presencia de un objeto.

Por ejemplo, la trampa n.º 1 (saltar/caer), sólo se puede aplicar a ciertos objetos (muros bajos, sacos de arena, etc.) de la decoración que impliquen caída.

Por otro lado, las trampas del tipo “Hacer 10 tracciones” o “Combate cuerpo a cuerpo” son independientes de los objetos que existen en la decoración (no importa dónde sean colocadas, pero por razones obvias no parece muy apropiado que las coloques en el centro del lago).

Te sugerimos que leas las siguientes INDICACIONES para que tu escenario sea más entretenido y divertido. No hace falta que compruebes el buen funcionamiento de las trampas que colocas. (El escenario CGA muestra algunos ejemplos de lo que puedes llegar a conseguir.)

0. SALTAR/CAER: Asociado con pequeños objetos del tipo “saco de arena”, “muro bajo”, “bidón”, “caja de municiones”, etc. (Trampas de tipo A o B.)

1. SALTAR/RESBALAR: Asociado con objetos del tipo “barril tirado” o “barril estropeado”. (Trampas del tipo A o B.)

2. SALTAR SOBRE UN MURO: Asociado con muros altos. (Trampas del tipo A o B.)

3. PERRO DE COMBATE: El perro aparece cuando terminas de pasar sobre una trampa.

4. ARRASTRARSE: Asociado con objetos como alambradas, tuberías, desagües, etc. que suelen aparecer en primer plano (preferiblemente trampas tipo B).

5. HACER 10 TRACCIONES: (Casi) En cualquier sitio. (Tipo C.)

6. ATAQUE: (Casi) En cualquier sitio. (Tipo C.)

7. MINAS: Sólo asociado con minas. Coloca las minas en la parte posterior de la pantalla. (Tipo A.) No coloques nada en la parte frontal.

8. GRANADA: Sólo asociado con granadas. Colócalas

en primer plano. (Tipo A.) No coloques nada en la parte posterior.

9. AHOGARSE EN EL LAGO: Cuando en la decoración haya un lago y no exista ningún pontón. (Tipo C.)

10. PREPARAR CARGA: Asociado con el objeto de decoración “puerta blindada”. (Tipo C.)

11. PONER CARGA: Asociado con la “caja pequeña”: este objeto debe estar en primer plano y situado a una distancia razonable de la puerta. (Tipo B.)

12. ATAQUE POR LA ESPALDA: (Casi) En cualquier sitio; el adversario aparece cuando terminas de pasar sobre una trampa. (Tipo C.)

13. RAFAGA ALTA: (Casi) En cualquier sitio. (Tipo C.)

14. TIRADOR: (Casi) En cualquier sitio. El adversario aparece cuando terminas de pasar sobre una trampa. (Tipo C.)

15. RAFAGA BAJA: (Casi) En cualquier sitio. (Tipo C.)

16. COMBATE CUERPO A CUERPO: (Casi) En cualquier sitio; el adversario aparece cuando terminas de pasar sobre una trampa. (Tipo C.)

17. GRANADA DE COMBATE: Coloca esta trampa antes de la trampa “granada”; el adversario aparece cuando terminas de pasar sobre la trampa. (Tipo C.)

18. CENTINELA: (Casi) En cualquier sitio; el adversario aparece cuando terminas de pasar sobre una trampa. (Tipo C.)

19. NADAR: (Tipo C.)

- VI. Repetir opción: En la ventana REPETIR aparece la última secuencia seleccionada. Pulsa sobre la opción REPEAT y en la pantalla aparecerá la secuencia, escena por escena.

- VII. Opción disco o cinta: Tan pronto como tu escenario sea editado, salva la partida a disco pulsando sobre la opción DISK o TAPE (en la versión de cassette). Con esta opción puedes modificar o jugar con casi todos los escenarios que hayas creado en el modo PLAY (selecciona la pista CCS).

No puedes definir el nombre de tu escenario. El

fichero correspondiente es llamado USER X (X entre 0 y 4 sobre el disco de juego, 0 y 5 en el disco o cinta de cassette formateada).

- VIII. Final: Para salir del modo construcción y empezar a jugar en tus escenarios (parte 5 CCS).

**Consejo:** Salva tu escenario antes de salir del modo CONSTRUCCION. Si no, lo perderás cuando selecciones otra ruta diferente a CCS.

- IX. Reset: Para borrar el escenario y despejar la pantalla. Utiliza la opción REPEAT para cancelar varias o todas las vistas.

Para realizar buenos escenarios acostúmbrate a la opción PLAY y examina los REPLAYS para comprender mejor el funcionamiento global de Action Service 1.

Después puedes analizar y modificar el escenario GAG cargándolo con la opción DISK (TAPE) del modo CONSTRUCCION.

© Cobra Soft



A M S T R A D

# ACTION SERVICE



INFOGRAMES



AMSTRAD  
AM 562

## ACTION SERVICE



Action Service es el más excitante simulador de combate jamás realizado. Tan real como la vida misma, con un espectacular sonido, en el que incluso tu ordenador te hablará. Fácil de jugar, difícil de dominar.

De 1 a 12 jugadores, que podrán competir en pruebas físicas, combate cuerpo a cuerpo, etc.

Y además podrás crear tus propios escenarios.

