

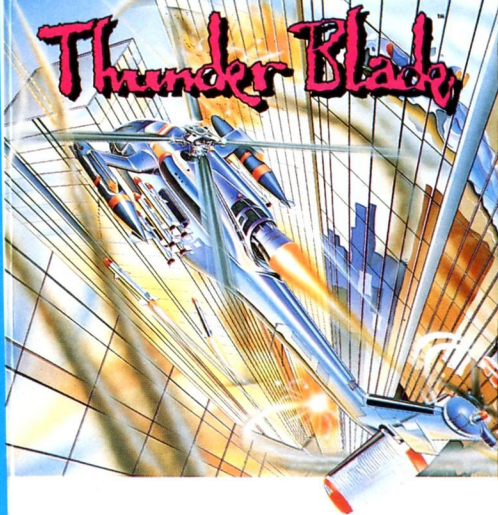
A M S T R A D

AMSTRAD  
AM 481

THUNDER BLADE

ERBET

ERBET



# THUNDER BLADE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

## ESCENARIO

Tu país ha sido invadido por las fuerzas rebeldes de un dictador despiadado e implacable, el General Swindells. Tus tropas están cansadas de luchar contra el potente y sofisticado sistema de armas de los rebeldes y tu gobierno será derrocado en poco tiempo. U.S.G.H.Q. te ha encargado que en un último intento te enfrentes al enemigo utilizando una de sus más modernas naves de vuelo, el helicóptero de ataque Thunder Blade. Como veterano en múltiples combates aéreos ¿podrás conseguir lo que parece imposible?

Los pormenores de tu misión se encuentran detallados en varias etapas estratégicas:

1. Ciudad Skyscraper.
2. Montaña/desierto.
3. Delta del río.
4. Refinería.

En cada etapa te enfrentarás a los ejércitos de tierra y aire que defenderán a toda costa una de sus super-fortalezas. Destrúyela cueste lo que cueste. Sólo cuando hayas destruido la última de sus fortalezas podrás descansar.

## EL JUEGO

Empiezas la partida con cinco helicópteros de reserva (dos helicópteros de reserva en la versión C64). La partida termina cuando todos tus helicópteros son destruidos o cuando consigas hacerte con la última fortaleza. Cada 20.000 puntos ganas un nuevo helicóptero (100.000 puntos en C64).

Te enfrentas al enemigo desde un punto de vista horizontal y vertical. El avanzado sistema de armamento del Thunder Blade incluye una cadena de cañones de

fuego rápido, utilizada para ataques aéreos, como, por ejemplo, contra aviones o helicópteros enemigos. Los objetivos enemigos de tierra y mar pueden ser destruidos con misiles dirigidos aire a tierra. Recuerda que los misiles no están preparados para fuego rápido y cuando los utilices cuida tu coordinación y precisión. Los cañones y los misiles pueden disparar todos los objetivos.

Para acertar a tu objetivo (en tierra o mar) colócate en línea con el aparato enemigo y pulsa el botón DISPARO.

## CONTROLES DEL JOYSTICK

### Control de la velocidad

Descenso en picado



Elevarse



Virar a izquierda



Virar a derecha



### Botón disparo no pulsado

Acelerar



Decelerar



Virar a izquierda



Virar a derecha



### Botón disparo pulsado



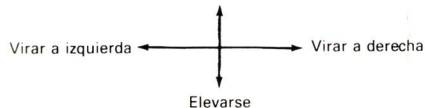
## CONTROLES DEL TECLADO

	C64	Spectrum	Amstrad
Velocidad joystick	F7		
Velocidad teclado	F1		
Pausa	Space	H	H
Continuar			
Música	M		
Sonido FX	S		
Arriba		Q	Q
Abajo		A	A
Izquierda		O	O
Derecha		Space/	Space/
Disparo		Shift/	Shift

## CONTROL DE LA VELOCIDAD DEL TECLADO

	C64	Spectrum	Amstrad
Acelerar	F1	E	E
Desacelerar	F3	D	D

Descenso en picado



Nota para usuarios de Spectrum/Amstrad: Una vez seleccionado el joystick puedes elegir entre controlar la velocidad vía joystick o a través del teclado.

## PUNTUACION

Ganas puntos cuando destruyes a las siguientes naves enemigas:

1. AH-6NS. Helicóptero de ataque Halcón-Gorrión.

2. Tipo 74. Tanque Tigre Bengali.
3. F-14 Jet. Caza.
4. A4U-N2. Avión Caza Corsario.
5. ASH-07. Crucero de Torpedos Barracuda.
6. Fortaleza Móvil de la Etapa 1: SRS-78A1. Pájaro Negro.

7. Fortaleza Móvil de la Etapa 2: Avión de transporte de tropas.

8. Fortaleza de la Etapa 3: BA-001. Buque de invasión Mermaster.

9. Fortaleza de Mando de la Etapa 1.

La Fortaleza de Mando es el centro base de los rebeldes y destruyéndola tu país quedará liberado. Su identidad es casi desconocida, ya que ninguno de los que la ha visto ha vivido para contarla.

Ganas puntos al final de cada nivel. El número de puntos depende de la cantidad de naves que hayas destruido. También ganas puntos por tiempo.

## SUGERENCIAS

En cada etapa el enemigo ataca siguiendo ciertos patrones. Si los identificas sabrás dónde colocarte, hacia dónde disparar y cuándo. Destruye a todos los enemigos que puedas si quieres ganar puntos y helicópteros.

No todos los enemigos te atacarán, pero no confíes demasiado y si los ves moverse o te parecen peligrosos, dispáralos.

## ESPECIFICACIONES

Status:

- Avanzado helicóptero de ataque.

Rendimiento:

- Velocidad máxima: 202 nudos (a 6.402 kg.).
- Velocidad máxima de crucero: 163 nudos.
- Rango: 601 km. (consumo interno de combustible).
- Duración del combustible: 3 horas, 12 minutos.
- Tasa vertical de despegue: 1.500 pies/minuto.
- Altitud máxima: 6.000 m.

Armamentos:

- Cañones de fuego rápido de 30 mm., 1.500 cartuchos.
- Misiles dirigidos aire a tierra (ilimitados por partida) muy apropiados contra tanques.

Protección:

- Asiento del piloto blindado.
- Tanques de gasolina resistentes a cualquier colisión.
- Cadena de armas plegable en el caso de colisión.

Dimensiones:

- Rotor principal: 1,5 m.
- Rotor de cola: 2,9 m.
- Longitud del fuselaje: 15,2 m.
- Altura total: 3 m.

Motores:

Dos U.S.G. motores turbo cada uno, con 1.700 shp a nivel del mar.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette.

Disco CBM 64/128: Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum 48/128K, +2: Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. 128K: utiliza la opción LOADER y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3: Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC: Pulsa CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Amstrad CPC: Teclea RUN""DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

© U. S. GOLD

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