



AMSTRAD
AMC - 671

THUNDERBIRDS



A M S T R A D

EL ESCENARIO

Es el año 2063. En una remota isla del Océano Pacífico vive retirado el industrial Jeff Tracy con sus hijos. Para el mundo exterior ellos son los "ricos holgazanes". Pero la realidad es algo diferente.

En lo profundo de la isla hay un complejo subterráneo. Esta es la base de Rescate Internacional, una organización dedicada a salvar vidas.

Orbitando arriba, en lo alto, está el Thunderbird 5, una estación espacial que recibe todas las señales de una indicación de emergencia. Dentro de la isla de Tracy están los Thunderbirds 1, 2, 3 y 4. Están listos en todo momento para ser lanzados a cualquier punto de la Tierra o del espacio. La organización Rescate Internacional está dirigida por Jeff Tracy y los vehículos son pilotados por sus hijos Alan, Gordon, John, Virgil y Scott.

Todas las naves Thunderbird fueron diseñadas y construidas por un brillante científico e ingeniero, Horacio Hackenback el III, conocido como "Brains".

Rescate Internacional es una organización secreta, y para que pueda continuar su labor debe de proteger la identidad de sus agentes y la localización de su base de naves.

Para ayudarse en esto utiliza muchos agentes alrededor del mundo, cuya labor es obtener información acerca de posibles amenazas.

Los agentes británicos, que son el equipo más capacitado de Thunderbirds, son Lady Penélope y su mayordomo, Parker. Para Penélope el ser una aristócrata inglesa es a menudo una ayuda muy útil.

Los Thunderbirds tienen que luchar contra los desastres naturales, así como contra su archienemigo, el Encapuchado, que no se detendrá ante nada hasta que no encuentre los diseños secretos de todas las naves Thunderbirds.

Tú te has unido a Rescate Internacional. Tu tarea es salvar vidas a lo largo del mundo y detener al malvado Encapuchado.

Jeff Tracy
Treacy Island,
Sur del Océano Pacífico.

Querido agente:

Me siento contento de darte la bienvenida a Rescate Internacional. Todos sentimos que tú puedes aportar una valiosa contribución con tu esfuerzo. Tu objetivo será coordinar cada misión desde la nave Thunderbirds hasta la localización.

THUNDERBIRDS SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

Será tu responsabilidad guiar a otros miembros de tu equipo en la misión. Ellos cuentan con tu rapidez de ideas e ingenio para sacarlos de cualquier situación problemática. Confiamos en que tú seas la persona adecuada para el trabajo. Buena suerte.

Jeff Tracy

P. D.: No olvides tu código de honor de Thunderbirds, esto es:

1. No puedes usar tu nombre verdadero o cualquier nombre de otros agentes Thunderbirds en las transmisiones no codificadas.
2. Nunca debes de revelar la localización de la base de Rescate Internacional o de sus operativos.
3. Nunca debes revelar la tecnología que da fuerza a los vehículos Thunderbirds.
4. Nunca permitas que tú o algún agente o alguna nave sean fotografiadas o filmadas mientras estéis realizando una misión.
5. Nunca abandones, por imposible que parezca, el problema que debes resolver.
6. Recuerda siempre que eres parte de un equipo: "El trabajo en equipo salva vidas".
7. Rescate Internacional existe para salvar vidas, debes de hacer esto por encima de todo.

JUEGO BASICO

El juego de ordenador Thunderbirds se compone de cuatro partes de dificultad creciente. Los objetivos de cada parte están detallados en este manual. Puedes controlar los personajes de dos Thunderbirds al mismo tiempo. El personaje que está bajo control puede moverse alrededor del "área de acción" bajo tu control para realizar ciertas tareas. Esto se debe hacer para solucionar varios problemas y rompecabezas que impiden tu avance hacia el objetivo de la misión.

Objetos

Para ayudarte a resolver tus tareas individuales puedes escoger cuatro objetos de una selección de seis. Cada personaje lleva dos. La elección de que coger es tuya, la experiencia te ayudará a decidir los objetos que se adecúan mejor para cada misión y quién debe cogerlos. Todas las misiones deben de realizarse dentro del tiempo permitido.

Control

Puedes controlar tu personaje de Thunderbirds con el teclado o el joystick. Se usan las siguientes teclas:

O: Subir o entrar en el ascensor (joystick arriba).
K: Bajar o soltar/recoger un objeto (joystick abajo).
Z: Ir a la izquierda (joystick a la izquierda).
X: Ir a la derecha (joystick a la derecha).

RETURN: Usar un objeto iluminado (fuego del joystick).

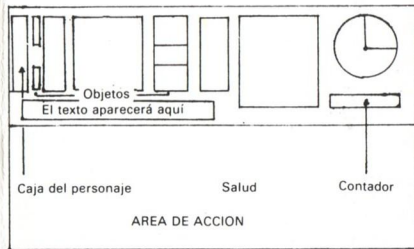
ESPACIO: Intercambiar personajes.

1: Iluminar el objeto 1.

2: Iluminar el objeto 2.

H: Ayuda. Nombra los objetos que el personaje está cogiendo.

Si quieres interrumpir la misión en cualquier momento, lo puedes hacer pulsando SHIFT y Q al mismo tiempo.



Disposición de la pantalla

La pantalla muestra toda la información que necesitas (ver el diagrama). En la parte superior izquierda se muestran las ventanas del personaje. Estas te indican con qué personajes estás trabajando en ese momento. Junto con un dibujo de cada Thunderbird están los objetos que están llevando y el nivel de salud. Si el nivel de salud llega a 0, entonces ese personaje queda inconsciente y la misión se interrumpirá. Si uno de los objetos está iluminado, esto indica que este objeto está "activo" y puede ser usado.

Texto

Bajo las ventanas del personaje hay una línea de texto que te indica cualquier palabra que alguno de los personajes pueda decir. Debes leer éstas, ya que algunas veces contienen ideas de lo que debes hacer.

Tiempo

En la parte superior derecha de la pantalla hay un contador. Todas las misiones son una carrera contra el tiempo. El reloj comenzará en un máximo de 99 e irá bajando hasta 0. Si alcanza el 0 y no has completado tu tarea, la misión se interrumpirá. Las últimas misiones tienen menos tiempo para ser completadas, de manera que planificar tus movimientos es vital.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette Spectrum, Amstrad CPC, MSX y C64

El juego tiene cuatro niveles que están en dos cintas, un nivel en cada lado. Pon la cinta que contiene el nivel al que deseas jugar en el cassette. Entonces rebobina el lado que tiene el nivel.

SPECTRUM: Teclea LOAD"" y pulsa RETURN, o si tienes un PLUS 2 ó 3, usa la opción Loader del menú principal.

AMSTRAD CPC: Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

MSX: Teclea BLOAD "CAS:",R y pulsa RETURN.

C64: Pulsa SHIFT/RUN-STOP y pulsa PLAY en el cassette.

Disco Spectrum y Amstrad CPC

El juego tiene cuatro niveles que están localizados en un disco, dos niveles en cada lado. Pon el disco en la unidad de disco con el nivel que quieras mirando hacia arriba. SPECTRUM: Usa la opción Loader del menú principal.

AMSTRAD CPC: Teclea JCPM y pulsa RETURN.

Nota: El símbolo | se obtiene pulsando SHIFT y la tecla @ al mismo tiempo.

MISSION 1: LA AMENAZA DE LA MINA

Una explosión ha destruido la palanca del ascensor en la mina de Santa Puebla, dejando a unos mineros atrapados en una profunda cueva de la mina bajo la superficie.

Los rescates convencionales llegarán en un par de horas, entonces será demasiado tarde, la mina se está inundando por una válvula de la estación de agua de la mina que ha sido dañada. Alan, Virgil y Brains van a intentar el rescate usando el TB2 para empujar la caja del ascensor hasta un lugar seguro. Para hacer esto, Alan y Brains deben de alcanzar a los hombres atrapados para unir el enganche. Alan comienza su viaje en la sala de control, cerca de la superficie, mientras Brains es transportado en el TOPO subterráneo para comenzar su rescate.

Se te presentan seis objetos antes de la misión. Sólo pueden ser llevados dos por cada personaje, de manera que hay que dejar dos.

Tus personajes son:

Brains.

Alan.

Los objetos son:

Antorcha.

Lámpara.

Herramienta láser para cortar.

Bolsa de escombros.

Bocina.

Lata de grasa.

Consejo:

Debes de usar primero a Brains para que encuentre un martillo para reparar la pequeña manivela del ascensor y después una llave inglesa para reparar la válvula que detendrá la inundación de la mina.

Deja a Alan por su cuenta hasta que hayas hecho estas cosas.

MISSION 2: CHOQUE SUBMARINO

Un nuevo submarino revolucionario, la Estrella Oceánica, ha sido golpeado por una mina cuando navegaba. El submarino ha quedado fuera de control y se ha ido a depositar sobre el borde de un volcán bajo el mar. La tripulación ha escapado, dejando solo al capitán para cerrar el reactor nuclear que se encuentra en situación crítica, ya que está a punto de empezar a producir radiaciones. El reactor nuclear explotará y causará un terrible desastre en los animales marinos del lugar, así como una reacción en cadena de destrucción volcánica. El reactor debe ser cerrado, pero debes de trabajar deprisa antes de que el submarino se deslice del borde del volcán a su interior y el casco sea aplastado por la prisión o derretido por el calor.

Tus personajes son:

Gordon.

Alan.

La elección del equipo es la que sigue:

Dos escafandras.

Pildoras para la radiación.

Una lata de "repelente de tiburones".

Tarjeta American Express.

Copia de la revista Kine.

Consejo:

¡Ten cuidado con la radiación!

Las tarjetas coloreadas se usan para controlar el reactor, entre otras cosas.

MISSION 3: EL TRABAJO EN EL BANCO

Después de la misión del submarino se han encontrado fijados en el casco dos pequeños fragmentos de una mina magnética. Los Thunderbirds deben descubrir quién lo planeó. El único problema es que los archivos de la compañía que fabricó esta mina están en la caja de seguridad del Banco de Inglaterra. Lady Penélope y Parker deben de entrar en el Banco de Inglaterra y recuperar el documento de la caja fuerte principal. Sólo tienen un tiempo limitado antes de que el Banco abra. Empiezan en la parte trasera del Banco y se enfrentan inmediatamente con un guarda.

Debes conseguir el documento, pero no debes de ser atrapado o quedarte sin tiempo. A Lady Penélope no le gustará la comida de la cárcel, o sea, que ¡ten cuidado!

Tus personajes son:

Lady Penélope.

Parker.

Los objetos que puedes coger son:

Reloj ratón.

Spray para dormir "snoozy".

Estetoscopio.

Dinamita.

Barra de hierro.

Espejo.

Consejo:

El ascensor es un problema.

MISSION 4: CUENTA ATRAS HACIA EL TERROR

El archivo obtenido por los agentes Thunderbirds en la caja fuerte identifica cómo la fuente de todos los problemas de Thunderbirds a su archienemigo el Encapuchado. Pero peor que eso es que está en posesión de una película tomada a la nave Thunderbird cuando estaba rescatando el submarino. Si esta película no es recuperada antes de que pueda ser analizada por computadora, todos los secretos de Thunderbirds pueden ser vendidos al mejor postor. La información obtenida por Lady Penélope a través de la Red de Inteligencia Mundial apunta a una pequeña ciudad llamada Dry Gulch, en Arizona. Los Thunderbirds 1 y 2 han despegado inmediatamente. Mientras están en el aire, el Encapuchado ha interrumpido la banda mundial de emisión de televisión y ha amenazado con lanzar un misil nuclear sobre Londres si no se le paga un rescate de 4 billones, por el Banco Mundial, dentro de 3 horas.

El primer objetivo es impedir que el Encapuchado lance su misil, pero también

tienes que encontrar la película. Recuerda: los Thunderbirds son los únicos que pueden detenerle, es su única amenaza.

El misil debe de ser desarmado o destruido, y el Encapuchado debe ser detenido.

Tus personajes son:

Virgil.

Scott.

Los objetos que puedes escoger son:

Dos pares de gafas oscuras.

Un tubo de superpegamento.

Yo-yó.

Pistola.

Botiquín de primeros auxilios.

Consejo:

Tú, por ti mismo, contra él.

© 1989 ITC Entertainments Ltd.

© 1989 ABP Ltd.

© 1989 Grandslam Entertainments Ltd.