

ARMY MOVES

ARGUMENTO

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales.

Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción.

Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para una singular misión.

Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigán esos planos.

DÉRDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:

PRIMERA CARGA

Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA CARGA

Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todas las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE JUEGO:

	*	Jeep	*
Derecha		Acelerar	*
Izquierda		Frenar	*
Subir		Salta	*
Fuego 1		M. Tierra/T	*
Bajar		-	
Fuego 2		M. Tierra/A	

	*	Helicóptero	*	Soldado	*
Derecha		Frenar		Derecha	
Izquierda		Acelerar		Izquierda	
Subir		Sube/despaga		Salta	
Fuego 1		M. aire/Tierra		Granadas	
Bajar		Baja/aterriza		Salta/puerta	
Fuego 2		M. aire/aire		Subfusil M-21	

Ten en cuenta que el jeep y el helicóptero circulan en sentido contrario.

* Sitúa en estas casillas tus teclas preferidas.

TECLAS REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM:

1. Conectar la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobinar la cinta hasta el principio.
3. Ajustar el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclear LOAD " " y pulsar ENTER.
5. Presionar PLAY en el cassette.
6. Si el programa no carga, repetir la operación con distinto volumen.

AMSTRAD:

Pulsar las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente y PLAY en el cassette, o bien teclear RUN", pulsar RETURN y después PLAY.

VERSION DISK:

Teclear RUN "ARM y pulsar ENTER.

EQUIPO DE DISEÑO:

Programa: Víctor Ruiz.

Gráficos: Víctor Ruiz y Santiago Morga.

Música: Manuel Cubedo.

Portada: Alfonso Azpiri.

PROGRAMADORES:

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibiremos nuestra respuesta.

DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18-TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID.

GARANTIA:

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga durante tiempo ilimitado.

En el supuesto de que tu programa no funcione correctamente, envíanos en un sobre la cassette defectuosa (sin el estuche de plástico) y recibiremos una nueva totalmente gratis.