

THUNDERSTRIKE

ATARI ST, COMMODORE AMIGA,
IBM PC Y COMPATIBLES

Por Brian Peacock

Un juego para el Atari ST, Commodore Amiga y el PC compatible de Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego para el ST/Amiga fue hecho por Megatech y el juego para el PC compatible fue hecho por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

El juego ThunderStrike fue desarrollado por el autor Brian Peacock, Gary Beckwith y el equipo de desarrollo de PC por Megatech.

perforar inmediatamente los misiles enemigos que vienen en ordenadas. Se destruyeron durante el juego 21 segundos en total de que se han movido en línea en la mayoría del escenario. Esto muestra el nivel de lo que hay un programa.

2. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.

IBM PC y compatibles:

1. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.

2. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.

3. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.

4. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.

5. Sigue el ritmo de ataque en la unidad y asegúrate de obtener. El juego se adaptará a cada nivel de las que se hizo de la unidad muestra que el juego está en la computadora.



INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST / Commodore Amiga
1. Inserte el disquete y desconecte el teclado.

DEJA QUE LOS JUEGOS EMPIECEN

1. Encienda el "cargador de defensa terrestre"
2. Pasa de las "unidades MegaCorp-2238" a Mega

THUNDERSTRIKE

ATARI ST, COMMODORE AMIGA, IBM PC Y COMPATIBLES

Por Brian Pollock

Un juego para el Atari ST, Commodore Amiga e IBM PC y compatibles, de Millennium.

Diseño del juego por Brian Pollock/Tony Beckwith
Programación del PC por Brian Pollock
Conversión del ST y Amiga por Peter Dickinson de
Peak Star Software

Gráficos por Mark "Teddy" Edwards e Ian Harling
Música y efectos de sonido por Jas. C. Brooke

Contenido del disco por Rob Northen

Diseño del paquete por Nightingale

Paquete artístico por Martin Buchan

Documentación por Tony Beckwith

Publicado por Millennium

© Millennium/Brian Pollock 1990

© Existe copyright de Millennium y Brian Pollock en todo el software, documentación y trabajo artístico. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este software puede ser copiada o transmitida de ninguna forma o por ningunos medios. Este software se vende con la condición de que no sea prestado o alquilado sin el expreso permiso escrito de Millennium.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST y Commodore Amiga

1. Apaga el ordenador y desconecta todos los

periféricos innecesarios. Te recomendamos que dejes tu ordenador desconectado durante unos segundos en caso de que se haya instalado un virus en la memoria del ordenador. Esto eliminará al virus si es que hay uno presente.

2. Mete el disco de arranque en la unidad y enciende el ordenador. El juego se empezará a cargar ahora. No quites el disco de la unidad mientras que el juego esté en funcionamiento.

IBM PC y compatibles

1. Mete el disco de arranque en la unidad y desde la indicación del MS-DOS selecciona el especificador de unidad correcto.

2. Teclea **ts** y pulsa RETURN. El juego empezará a cargarse.

3. Una vez que el juego se haya cargado aparecerá un sistema de menú para seleccionar el modo de gráficos y el método de control que necesitas. Para pasar rápidamente estos menús en el futuro posible teclear **ts** seguido de espacio y luego la letra(s) que tú hubieras seleccionado normalmente en cada menú y después pulsando RETURN cuando arranques el juego. También es posible añadir la letra **r** a esta línea de comando, lo que alternará los controles arriba y abajo. Esto es útil para jugadores más acostumbrados a usar los controles de teclado del simulador de vuelo.

4. Nota: Este juego se puede instalar en tu disco duro, pero necesitarás tu disco de arranque para usarlo como disco llave siempre que quieras jugar el juego.

DEJA QUE LOS JUEGOS EMPIECEN

Bienvenido a los "juegos de defensa terrestres" anuales de las industrias MegaCorp 2238 traí

para ti exclusivamente a través de la red de televisión Century 23.

Estoy seguro de que todos vosotros estáis familiarizados con los juegos en este momento, pero para aquellos de vosotros que hayan estado en una galaxia diferente en el siglo pasado os contaré brevemente de qué van estos juegos. Los pilotos de toda la galaxia han sido invitados por las industrias MegaCorp a sobrevivir en un combate mortal en una variedad de peligrosas arenas de combate especialmente preparadas para los juegos.

Cada piloto puede seleccionar una nave de las cinco aprobadas por el comité de árbitros de MegaCorp. El piloto debe de escoger cuidadosamente porque tendrá que volar con esta nave a través de la totalidad de los juegos. Este año las cinco naves aprobadas por el comité son:

ThunderStrike 18: El original y alguien podría decir que el mejor ThunderStrike. Un buen vehículo todoterreno con buena aceleración y maniobrabilidad.

StrikeHornet 22: El StrikeHornet es relativamente nuevo en el terreno de combate, pero ya ha creado escuela. Su velocidad máxima es innegablemente pobre, pero su excelente aceleración y su buena maniobrabilidad hacen que merezca la pena probar al Hornet.

StrikeHornet 24: Este, que es el modelo más nuevo de los StrikeHornet, sufre los mismos problemas de velocidad de los primeros modelos, y a esto se añade su pobre aceleración, pero ninguna otra nave en la historia es mejor en maniobrabilidad.

ThunderFly 10: Ninguna otra nave de combate puede vencer al ThunderFly por su velocidad. Este modelo es muy manejable en giros cerrados, pero tiene poca aceleración.

ThunderFly 25: Este es el último modelo en la clase de los ThunderFly y ofrece una velocidad

invencible y aceleración, pero su maniobrabilidad deja mucho que desear, ya que su velocidad de giro es muy lenta y puede ser un problema.

El comité también consideró que está permitido el uso de naves antiguas este año, pero esta idea fue abandonada después de que los ingenieros fallaran al reacondicionar una antigua Retaliator F29. Esta era una nave muy lenta que fue puesta fuera de servicio muy pronto una vez que la clase ThunderStrike apareció. Tenía una maniobrabilidad muy pobre, así como velocidad de aceleración. Incluso se rumoreaba que algunas personas la usaban para jugar a simulaciones de computadora basada en esta vieja pieza de museo allá a finales del siglo XX, pero esto se considera en general como altamente improbable. (Nadie puede ser tan aburrido.)

Una vez que el piloto ha escogido su nave, un campo de energía estándar será ajustado a ésta y los generadores robóticos de instalaciones de tierra para el primer asalto se instalarán alrededor de la arena de combate. El piloto debe entrar entonces en la arena en su nave y esperar en el centro a que los juegos comiencen.

El objeto de los juegos es para el piloto defender las instalaciones de tierra y dejar fuera de combate a todos los generadores robóticos enemigos y robots enemigos en cada asalto. El piloto perderá el juego y su contrato con MegaCorp se acabará si pierde todas las instalaciones de tierra en un solo asalto.

A intervalos fijos los árbitros dispararán una variedad de robots en la arena de los generadores robot. Estos robots están armados con lo último en hardware militar e intentarán destruir a los pilotos de las otras naves, así como sus instalaciones de tierra.

El piloto debe destruir los generadores robóticos para ganar el juego, los árbitros no pueden disparar robots desde generadores destruidos y a los pilotos

les interesa incapacitar a los generadores tan pronto como les sea posible.

El campo de energía de las naves se agotará cada vez que choque con un robot o sea alcanzado por fuego enemigo.

Si el escudo de energía queda agotado, entonces todos los disparos que alcancen a la nave del piloto destruirán a la nave y al piloto con ella, simplemente uno de los muchos peligros que los pilotos pueden esperar de los juegos.

Algunas veces, cuando un piloto destruye un robot, aparecerá un paquete para recoger. Los paquetes para recoger contienen hardware militar para ayudar al piloto y se recoge un paquete, se instalará en su nave para ayudarle. Este año hay muchos nuevos objetos de hardware militar disponibles en los paquetes.

Así como defender las instalaciones de tierra, el piloto debe de conseguir un buen índice de disparos y jugar un buen y emocionante juego para mantener sus índices televisivos altos.

Si un piloto se las arregla para destruir todos los generadores entonces no se podrán lanzar más robots en la arena y el piloto sólo tendrá que destruir los robots que queden para ganar. Los pilotos llaman a esto "despejar el ruedo" y generalmente conseguirá una victoria antes de dejar la arena.

Antes de empezar el siguientes asalto, la actuación del piloto será evaluada por los árbitros. Un buen índice de tiro será la consecuencia del buen uso de la munición y hará que la nave del piloto sea aumentada de grado por los árbitros. Un índice de defensa malo (esto es cualquier cosa por debajo del 100%) conducirá a una degradación de la nave del piloto.

Los pilotos que completen una arena de combate tendrán un trofeo antes de pasar a la siguiente arena de combate.

Los árbitros preparan entonces un nuevo juego de instalaciones y generadores para el siguiente asalto y serán cargados los robots en los generadores robóticos. Cualquier número de instalaciones y generadores se pueden instalar en cada asalto y se pueden situar en cualquier parte en la arena. El piloto volverá entonces a entrar en la arena, listo para que empiece el siguiente asalto.

Si un piloto limpia toda la arena de combate entonces ganará la condecoración suprema de "Defensor del Terreno".

Muy bien, ¡ya está bien de reglas! Los espectadores en casa se habrán dado cuenta de que la red Century 23 ha programado ahora la tabla de puntuación correcta en sus sistemas de control central de televisión y si miras al panel de telefax en la parte inferior de tu instalación de televisión, verás tres informaciones de puntuación para los juegos que se están mostrando.

Para llevar a través de cada pantalla una a una en la parte inferior izquierda verás dos paneles de puntuación. Las "Instalaciones" marcadas por el panel te muestran cuántas instalaciones terrestres le quedan al piloto por defender en la arena de combate durante este asalto. Si esto alcanza cero alguna vez, el piloto tendrá verdaderos problemas. El panel marcado con "Generadores" te muestran cuántos generadores robóticos quedan en juego en la arena para este asalto. Sólo una vez que el piloto haya destruido todos éstos, dejarán de ser lanzados robots a la arena.

También en tu panel de telefax verás una barra roja y amarilla. La barra amarilla indica el escudo de energía de los pilotos que protegen a sus naves del mortal poder de fuego que se lanza a él por los robots. Si esta barra llega a cero ¡el piloto estará perdido sin duda alguna! Finalmente, y estoy seguro de que esto no necesita explicación, la barra roja

indica cuántos de vosotros, los espectadores en casa, estáis sintonizados con la red Century 23. El último año un récord de 59,6 billones de espectadores a través de la galaxia vieron en DIRECTO cómo 76 pilotos morían intentando ganar el apreciado título de "Defensor del Terreno". Sólo 3 pilotos consiguieron el título el año pasado. ¿Cuántos lo conseguirán éste?

También el año pasado, estoy seguro de que lo recordaréis, los contendientes sólo tenían que sobrevivir en ocho asaltos en tres arenas de combate. Bien, este año pensamos que hemos hecho las cosas más interesantes haciendo que los participantes tengan que sobrevivir en un total de 10 asaltos en cinco arenas totalmente diferentes.

Nuestro cámara, Bob, me indica que está situado y listo en su unidad de tierra, completamente protegido y el todoterreno dentro de la arena. Bob también está equipado para recibir información desde la computadora de a bordo del piloto, nos estará enviando pantallas de datos y tomas para que verdaderamente nos hagamos una idea de qué es lo que está pasando dentro de la arena. Bien, estamos ahora en la arena con Bob, donde creo que el primer competidor es de la Tierra...

EMPEZANDO

Cuando cargues el juego por primera vez, aparecerán los títulos de crédito y el tema del título sonará. Pulsa la barra espaciadora para continuar. Ahora aparecerán las opciones del juego. Si no tocas ninguna durante un corto espacio de tiempo, ThunderStrike irá al modo cuadro visual de prueba de vuelo. Pulsa cualquier tecla para volver a las opciones del juego.

Pulsa la tecla adecuada en el teclado para selec-

cionar la posición que necesitas. Si tienes un ratón conectado, entonces también puedes usar los botones del ratón para pulsar en la opción que quieres.

Opciones (control y vídeo)

Esta opción está disponible desde el modo de Tiempo-Fuera durante el juego.

Cuando sea seleccionada, aparecerán más opciones. Estas opciones son menú (vuelve al menú principal o al menú de Tiempo-Fuera), teclado o ratón (dependiendo de qué opción selecciones al arrancar, ver abajo), Control Miscelánea u Opciones de Presentación.

Teclado (sólo PC): Si estás operando desde el control del teclado esta opción te permitirá redefinir las teclas.

Ratón (ST/Amiga y PC): Si estás operando desde el control del ratón, esta opción te permite hacer una de estas cuatro cosas:

1. Alterar la sensibilidad del ratón a la izquierda/derecha.
2. Alterar la sensibilidad del ratón arriba/abajo.
3. Intercambiar entre arriba/abajo y el control de inclinación/ascenso. Una cruz en esta caja representa el control de inclinación/ascenso y será más adecuado para los pilotos acostumbrados a los controles de la aeronave.
4. Intercambiar entre manejo del control del ratón a la derecha/izquierda. Una cruz en esta caja representa control manejado con la izquierda.

Seleccionando tu nave de combate

Tú empiezas el juego con la nave ThunderStrike 18, pero si quieres puedes cambiar ésta por una de las naves de las categorías de StrikeHornet o ThunderFly. Esta opción te permite ver las cinco

naves en los hangares de MegaCorp. Usando el teclado pulsa Espacio para marcar la nave resaltada y RETURN para seleccionar. Si estás usando un ratón, pulsa en uno de los fondos de las naves para resaltarlo y luego pulsa de nuevo en él cuando esté resaltado para seleccionar.

EN LA ARENA DE COMBATE

Empiezas en cada arena desde el centro. Los juegos empezarán tan pronto como aparezca la visión de tu nave en la cámara. Los árbitros comenzarán entonces automáticamente a lanzar robots desde los generadores. Si acabas de entrar en la arena siempre es aconsejable el echar un vistazo al mapa del terreno (pulsa F4) para determinar tu situación. Tu posición se muestra en el mapa como una T rodeada de un círculo. Las posiciones de las instalaciones activas aparecen como pequeños cuadrados rojo parpadeantes y los generadores activos aparecen como grandes cuadrados azules y rojos. Ten en cuenta que el juego está ahora en pausa. Pulsa cualquier tecla para ver la visión de la cámara.

Dentro de las arenas de combate las instalaciones de tierra son pirámides rojas, que parpadean para mostrar que están activas. Se volverán rojas y se aplanarán si son atacadas con éxito y destruidas por un robot Saboteador. Cuando los robots saboteadores ataquen las instalaciones, montarán la instalación y se volverá roja. Entonces tardarán unos 10 segundos en destruir la instalación.

Los generadores robóticos son montículos azules y rojos que parpadean para mostrar también que están activos. Se volverán azules/grises y se desinflarán si tú te las arreglas para destruir uno. Si pulsas fuego repetidamente se lanzarán hacia delante una serie de disparos amarillos desde tu nave. Estos son disparos de baja potencia (indicados por el

amarillo) y se necesitan alrededor de cinco impactos directos con éstos para destruir un generador. Para tener información sobre la munición de alta potencia dirígete a la sección de los Paquetes de potencia. No vuelés sobre el generador o los escudos de energía de tus naves se agotarán rápidamente. Ten en cuenta que cuando el escudo de tu nave ha sido dañado tu nave parpadeará en rojo.

Robots: Hay cinco tipos diferentes de robots que se pueden lanzar desde los generadores de robots. A medida que avanzas de asalto en asalto, la acción se pondrá al rojo a medida que los árbitros disparen más y más de éstos a un índice más rápido. Los robots también se volverán más duros en cada arena de combate y necesitarán incluso más disparos en arenas de combate posteriores.

Si un robot choca con tu aeronave, tu escudo de energía sufrirá un daño importante. Los cinco robots en las arenas de combate de este año son:

Saboteadores: Estos robots aparecen como conos giratorios de color azul/cian que se mueven lentamente a lo largo del suelo y que no tienen poder de fuego. El robot saboteador intentará atacar tus instalaciones de tierra. Son los únicos robots capaces de esto y representan una grave amenaza. Tan pronto como el robot saboteador es lanzado apuntará a una de tus instalaciones y se lanzará a ella. Si un robot se las arregla para llegar a la instalación, se montará en ella y la destruirá. Si destruyes a un Saboteador mientras está montado en la instalación, la instalación se salvará. Si el Saboteador tiene éxito y destruye la instalación, se convertirá en un Saboteador mutante o volverá a apuntar a otra instalación. Los Saboteadores mutantes son altamente peligrosos y deben de ser evitados a toda costa. Aparecen como conos rojos y apuntarán a tu nave intentando chocar contra ella y dañarla.

Cazas: Estos robots aparecen como cazas en el aire a gran velocidad con morros en forma de conos de color cian y quemadores posteriores color rojo. El robot caza intentará atacar tu nave disparándote. Una vez lanzado, el robot Caza apuntará directamente a tu nave. Tan pronto como esté dentro del alcance te disparará. Si te las arreglas para ponerte a la cola de un Caza, llevará a cabo una maniobra de evasión para intentar sacudirte de su cola. A medida que avances de asalto en asalto, los árbitros aumentarán el poder de fuego de los Cazas.

Planeadores: Estos robots aparecen como planeadores azules oscuros de amplias alas que vuelan en el aire a baja velocidad y giran en grandes arcos. El robot planeador intentará atacar tu nave disparándote. Una vez lanzado, el robot planeador merodeará en amplios arcos. Si el planeador ve tu aeronave, entonces disparará hacia ti aunque sólo está capacitado para pequeñas cantidades de poder de fuego. Si el robot planeador detecta que todos tus generadores han sido destruidos, entonces planeará lentamente hacia tu nave en un intento de chocar con ella.

Lunger: Estos robots aparecen como rocas cian/azul que flotan lentamente a través del aire y requieren un número de disparos para ser destruidas. No tienen poder de fuego, pero cuando son destruidos emitirán metralla en todas las direcciones en un intento de dañar tu nave. Cuando el robot Lunger es lanzado, determinará una dirección al azar y flotará en esa dirección. Si el robot Lunger detecta que todos los generadores han sido destruidos, entonces apuntará directamente a tu nave en un intento de chocar con ella.

Bombarderos: Estos robots aparecen como naves amarillas/azules que vuelan en el aire a baja

velocidad. El robot bombardero intentará atacar a tu nave dejando rastros de "minas flotantes" para que tu nave choque con ellos. Una vez lanzado, el robot Bombardero apuntará directamente a tu nave. Tan pronto como esté dentro de tu alcance empezará a soltar grandes cantidades de "minas aéreas" cerca de ti y luego lentamente se retirará dejando un rastro de minas. Seguir a un bombardero es extremadamente difícil.

LA PANTALLA DE CONTROL (HUD)

La HUD es una inteligente y sofisticada pieza del equipo esencial para el piloto. Anticipa los datos que el piloto necesita y los lanza a la pantalla. Esto evita que la HUD esté constantemente llena de datos innecesarios. El sistema está dividido en dos mitades, los datos de imagen que se muestran a la derecha y los datos de texto que se muestran a la izquierda.

El sistema de imagen incluye:

Indicador de giro de ángulo (TAI): Este aparece como una línea recta dentro de una caja cuadrada. El ángulo de la línea indica el ángulo de giro de la nave a la izquierda o a la derecha.

Indicador de dirección de seguimiento de la pista (TDI): Este sólo aparece cuando se está siguiendo una y reemplaza el sistema TAI. El TDI aparece como una caja con dos triángulos a cada lado de ella apuntado a la izquierda y a la derecha. Si la caja está resaltada, la nave pasará directamente a una intersección de entrada en la pista. De otra forma la nave girará a la izquierda o a la derecha de acuerdo al triángulo que esté resaltado siempre que la nave pueda girar en esa dirección.

Brújula: Esta aparece como un triángulo que gira.

El triángulo muestra la dirección a la cual tu nave está mirando. La brújula es extremadamente útil junto con tu posición en el MOR.

Radar principal de vista superior (MOR): Esta es probablemente la parte más vital del HUD. El MOR muestra la posición de todos los robots e instalaciones en el mapa y se puede usar junto con el mapa de ayuda. Los robots saboteadores se muestran como puntos azules/cian. Todos los demás robots se muestran como puntos amarillos. Tu posición se muestra como un punto blanco. Finalmente las instalaciones activas también se muestran en este radar como puntos rojos. Un sonido de aviso seguido de un punto rojo que parpadea indica que un saboteador está intentando desactivar esa instalación.

Radar de ataque (AR): Este radar sólo se conecta cuando al menos un robot se encuentra cerca de tu nave. Al revés que el MOR, este radar rotará alrededor de ti con tu nave siempre posicionada en el centro del radar. Los robots saboteadores se muestran como puntos cian. Todos los demás robots se muestran como puntos amarillos. El fuego del robot se muestra como puntos azules. Ten en cuenta que las instalaciones no se muestran en este radar. Los sistemas de datos de textos incluyen:

Indicador de seguimiento de paquetes (PTI): Cualquier paquete para recoger que aparezca en la pantalla tendrá un PTI unido a él para indicar qué tipo de paquete es.

Indicador de seguimiento de la pista (TLI): El mensaje "TracLock" aparecerá si el jugador entra en una pista y el TDI se encenderá.

Turbo indicador (TI): Si la nave tiene un paquete turbo instalado, este indicador mostrará el número de turbos que quedan siempre que el piloyo apriete el botón de empuje. También indica cuándo el turbo está activado.

Indicador de paquete de defensa (DPI): Si la nave tiene al menos un paquete de defensa instalado, el mensaje "Paquete de defensa activo" (Defence pod active) se mostrará.

Indicador de fuego gemelo (TFI): Si la nave tiene un paquete de fuego gemelo instalado, el mensaje "Poder de fuego agotado" (Power fire exhausted) aparecerá cuando el paquete se acabe.

Indicador de instalación del paquete (PII): Siempre que la nave recoja un paquete, un sonido de indicación se oirá y aparecerá un mensaje indicando el tipo de paquete recogido.

Indicador de escudo crítico/agotado (SCEI): Cuando el escudo de energía de tu nave descienda peligrosamente, un sonido de aviso se emitirá y el mensaje "Escudo en estado crítico" (Shield critical) parpadeará. Si tu escudo se agota, el mensaje "Escudo agotado" (Shield exhausted) aparecerá. Si tu nave recibe otro impacto ¡explotará!

Indicador de impacto (II): Si tu nave choca con un robot, sufrirá un daño masivo y aparecerá un mensaje indicando el tipo de robot contra el que has chocado.

Indicador de limpieza del asalto (RCI): Cuando un asalto es limpiado, este indicador aparece en grandes letras rojas a lo largo del HUD indicando

qué asalto ha sido limpiado mientras que tu nave da una vuelta de victoria.

Indicador de inminencia de derribo (SII): Si todas las instalaciones están desactivadas, entonces el mensaje "Derribo inminente" (Shutdown imminent) aparecerá en grandes letras rojas a lo largo del HUD dando al piloto diez segundos para limpiar el asalto, de otra forma el contrato del piloto habrá ¡finalizado!

PAQUETES DE HARDWARE MILITAR

Algunas veces, cuando destruyes un robot, aparecerá un paquete morado/azul rebotando en el aire. Estos paquetes contienen lo último en hardware militar y se pueden recoger por el piloto para ayudarlo. El paquete permanecerá en la arena hasta que termine de rebotar, de manera que cuanto más alto en el suelo aparezca, más tiempo estará disponible para ser recogido. El HUD te permitirá saber qué tipo de paquete es por medio del PTI. Puedes recogerlo simplemente volando hacia él y en ese momento quedar automáticamente instalado en tu nave. Los paquetes disponibles en el juego son:

Paquete de defensa: Lo último en defensa de aeronaves, otra invención de los laboratorios del Profesor Cardomas. Cuando sea instalado, una cápsula de energía azul girará alrededor de tu nave, protegiéndote hasta que choque y destruya un robot enemigo. Se pueden recoger hasta tres paquetes para tu defensa.

Paquete gemelo: Dobra tu poder de fuego con esta ingeniosa invención de los laboratorios MegaCorp. Cuando queda instalado, este paquete te da la posibilidad de doblar tu fuego en las series de disparos.

Paquete de potencia: Pon realmente al rojo tu poder de fuego con el paquete de poder de fuego de MegaCorp. Cuando quede instalado, tus disparos se volverán rojos y tendrán la misma fuerza que cinco disparos amarillos normales. Es muy útil para destruir los generadores más rápidos y para arenas de combate posteriores cuando algunos robots enemigo necesitan un gran número de disparos para ser destruidos.

Paquete de escudo: Pon a tope tu escudo. Cuando sea recogido tu escudo de energía será recargado a un quinto de su capacidad total.

Paquete turbo: Esta creación de MegaCorp te dará el impulso extra de velocidad que necesitas. Cuando es recogido el TI, se activará en el HUD. Cada paquete contiene cuatro turbos, pero nunca puedes tener más de cuatro turbos instalados al mismo tiempo. Para activar el turbo pulsa dos veces rápidamente el botón de propulsión, el turbo se activará durante alrededor de cinco segundos.

Ten cuidado cuando estés con el turbo porque la unidad de la cámara de seguimiento puede ser lanzada arriba en el aire detrás de ti y no podrás ver a tu nave durante unos segundos vitales. En este momento usa el AR o el MOR para guiarte en tu "ceguera".

Aparecerán varios mensajes HUD a medida que recojas los paquetes, que te mostrarán que han sido instalados en tu nave.

LAS ARENAS DE COMBATE

Debes de sobrevivir a través de 10 asaltos en cada una de las cinco arenas. Los cinco arenas son:

Denion: Asaltos del 0 al 9.

Xerxes: Asaltos del 10 al 19.
Polloi: Asaltos del 20 al 29.
Canton: Asaltos del 30 al 39.
Synaps: Asaltos del 40 al 49.

Si vences en los cinco asaltos, serás recompensado con la suprema condecoración de "Defensor del Terreno".

SEGUIMIENTO DE LA PISTA

Hay pistas negras alrededor de la arena que un piloto hábil puede usar para conseguir ventaja. Para entrar en una pista debes de alinearte con ella y meter tu nave dentro. Ahora estarás conectado a la pista y ésta te arrastrará a su velocidad. Es bastante difícil para los pilotos novatos hacer esto la primera vez, pero pronto lo cogerás.

Un examen del mapa del terreno te mostrará la posición de tu nave en las pistas. Debes de usar el TDI en tu HUD para guiarte alrededor de las pistas.

Ten en cuenta que el seguimiento de la pista sólo se debe intentar por pilotos habilidosos y sólo serán necesarios desde el asalto 9 en adelante si no tienes ningún turbo ajustado.

CONTROLES DE VUELO

El juego puede usar un teclado o un ratón (la opción del teclado no está disponible en el Amiga y ST).

Si usas un ratón, izquierda, derecha, arriba y abajo, te moverás a la izquierda, derecha, arriba y abajo. Usa el botón izquierda del ratón para impulsarte hacia delante y el botón derecho del ratón para disparar. Debes de pulsar repetidamente este botón para mantener fuego.

Durante el juego (jugadores con teclado, sólo PC):
Z: Izquierda.
X: Derecha.
L: Arriba.
<: Abajo.
P: Propulsión.
Espacio: Fuego.

Durante el juego (jugadores con teclado y ratón):
F4: Muestra un mapa detallado del terreno. El juego está en pausa en este modo.
F10: Pone el dibujo en pausa o la quita.
ESC: Entrar en el modo de tiempo fuera.

Turbos: Si empujas el botón de propulsión dos veces rápidamente cuando tienes un turbo instalado, harás que el turbo entre en acción.

Desde el modo de tiempo fuera puedes acceder a las opciones (control y vídeo) abandonar el juego o volver a los juegos.