

# THUNDERSTRIKE

By 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.  
La programación desde PC por Brian Pollock.  
ST y Amiga conversión por Pete Dickinson de Peak Star Software.  
Gráficos por Mark 'Tedd' Edwards e Ian Harling.  
Música y efectos de sonido por Jas.C.Brooke.  
Cosas disco de Rob Northen.  
Diseño del producto por Nightingale.  
Obras de arte Paquete de Martin Buchan.  
Documentación por Tony Beckwith.  
Publicado por Millennium.

© Millennium/Brian Pollock 1990.

Millennium.  
Chancery House,  
07, St Pauls Road,  
Islington,  
LONDON.  
N1 2NA

© Derechos de autor subsiste con Millennium y Brian Pollock en todo el software, la documentación y obras de arte. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este software puede ser copiada o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio. Este software se vende con la condición de que no se de en alquiler o prestamo sin el consentimiento expreso y por escrito de Millennium.

## **Talento requerido - Aplicar lo siguiente!**

Si tiene algún tipo de software que usted siente que puede ser de interes, envíenlo a nosotros. Usted no estará bajo ninguna obligación de publicar con nosotros y todas las presentaciones se pueden tratar en la más estricta confidencialidad. Por favor, envíe todas las presentaciones para la atención de Tony Beckwith en nuestra dirección de Londres.

## Instrucciones de carga.

### Atari ST y Commodore Amiga

1. Apague el ordenador y desconecte todos los innecesarios periféricos. Le recomendamos que deje su ordenador apagado durante treinta segundos en caso de que un virus se ha instalado en su memoria de computadoras. Esto va a matar un virus si está presente.
2. Inserte el **disco de arranque** en la unidad y encienda el ordenador. El juego ahora comenzará a cargar.No extraiga el disco de la unidad, mientras que el juego está ejecutándose.

**IBM PC y compatibles** (nota: todos los títulos de PC de Millenium se proporcionan en discos de 3,5" y 5,25")

1. Inserte el disco de arranque en la unidad y desde el MS- DOS símbolo del sistema, seleccione la unidad correcta.
2. Escriba **ts** y pulse **RETURN** o **ENTER**. El juego comenzará ahora a la carga.
3. Una vez que el juego se ha cargado se presenta un sistema de menús para seleccionar el modo gráfico y el método de control que usted requiere. Para pasar por alto rápidamente estos menús, en el futuro, es posible escribir **ts** seguido por un espacio y luego la(s) letra(s) que usted normalmente selecciona en

cada menú y después presione **RETURN** o **ENTER** para iniciar el juego. También es posible añadir la letra **r** en la línea de comandos, esto alternará los controles arriba/abajo. Esto es útil para los jugadores que utilizan controles de tipo simulador de vuelo.

4. Nota: Este juego se puede instalar en el disco duro, pero se requerirá el disco de arranque para utilizarlo como un disco clave cada vez que de see jugar.

## Que comiencen los Juegos

Bienvenido a los 2238 "Juegos anuales de defensa de la tierra" de las industrias Megacorp, traídos a usted exclusivamente por la cadena de televisión del siglo 23!

Estoy seguro de que estás familiarizado con los juegos, pero para aquellos de ustedes que han estado en una galaxia diferente durante el siglo pasado les diré brevemente de lo que estos juegos tratan. Se invita a los pilotos de todas partes de la galaxia por industrias Megacorp a sobrevivir en un combate mortal en una variedad de escenarios hostiles, especialmente preparados para los juegos.

Se permite a cada piloto para seleccionar una nave de las cinco aprobadas por el Comité de Árbitros MegaCorp. El piloto debe elegir con cuidado porque va a ser obligado a volar esta nave en el conjunto de los juegos. Este año, las cinco naves aprobadas por el comité son:

**Thunderstrike 18** - El original y algunos dirían la mejor Thunderstrike. Es buena en todo, con buena velocidad, aceleración y manejo.

**StrikeHornet 22** - El StrikeHornet es un recién llegado a la arena, pero ya se está estableciendo como el próximo. Tiene la velocidad máxima innegablemente pobre, pero una aceleración excelente y buen manejo, esto hace que merezca la pena intentar usarlo.

**StrikeHornet 24** - Este nuevo modelo de la clase StrikeHornet sufre los mismos problemas de la velocidad de los modelos anteriores y se dificulta aún más por la falta de aceleración, pero no hay otra nave en la historia que se le acerque en la maniobrabilidad.

**ThunderFly 10** - No hay naves que puedan vencer a un Thunderfly en velocidad. Este modelo se maneja bien en una curva muy cerrada, pero sufre de una pérdida de aceleración.

**ThunderFly 25** - Este es el último modelo de la clase ThunderFly que ofrece velocidad inigualable y aceleración, pero su manejo deja mucho que desear ya que su velocidad de giro lento puede ser un problema.

El comité también consideró que permite el uso de las embarcaciones de la vendimia de este año, pero esta idea fue abandonada después de los ingenieros no lograron reacondicionar una nave F29 Retaliator. Esta fue una nave muy lenta que pronto fue puesta fuera de servicio una vez que la clase Thunderstrike entró, Tiene muy pobre maniobrabilidad, velocidad y aceleración.

Incluso se rumorea que algunas personas lo utilizan para reproducir las simulaciones por ordenador basadas en esta, pasada de moda 'pieza de museo', de vuelta a finales del siglo 20, pero esto en general se considera altamente improbable - nadie podría ser tan aburrido!

Una vez que el piloto ha escogido su nave, se colocaran un escudo de energía estándar y generadores de aviones no tripulados (drones) también las instalaciones en tierra para la primera ronda se crearán alrededor de la arena. El piloto debe entonces entrar en la arena en su nave y esperar en el centro para que los juegos comiencen.

El objetivo de los juegos es para el piloto de defender las instalaciones de tierra y llamo a cabo todos los generadores de aviones no tripulados drones enemigos y enemigas en cada ronda. El piloto perderá el juego y su contrato con MegaCorp será terminado si él pierde todo de los terrestres instalaciones en una sola ronda.

A intervalos fijos, los árbitros dispararán una gran variedad de drones robóticos a la arena de los generadores de aviones no tripulados. Estos drones están armados con lo último en equipamiento militar y tratará de destruir la nave pilotos y destruir sus instalaciones de tierra.

El piloto debe destruir los generadores de aviones no tripulados para ganar el juego. Los árbitros no pueden despedir a los zánganos de los generadores destruidos y es en el interés de los pilotos para incapacitar a los generadores a la brevedad posible.

El escudo de energía de la nave se agota cada vez que choca con un avión no tripulado o es golpeado por el fuego enemigo.

Si el escudo se agota entonces cualquier golpe o fuego enemigo destruirán la nave y el piloto con él – este es tan solo uno de los muchos peligros que los pilotos llegarán a tener en los juegos.

A veces, cuando un piloto destruye un avión no tripulado, aparecerá un objeto para recoger. Estos contienen material militar para ayudar al piloto y si él los toma, se instalarán en su nave para que le ayuden. Muchos de los nuevos elementos de equipamiento militar se encuentren disponibles en estos objetos de este año.

Además de la defensa de las instalaciones de tierra, el piloto debe lograr una buena tasa de éxito y hacer un emocionante y buen partido, para mantener los índices de audiencia televisiva de red alta.

Si un piloto se las arregla para destruir todos los generadores, entonces no habrá más naves no tripuladas nuevas para enviar a la arena y el piloto sólo tienen que destruir cualquier dron restantes para ganar. Los pilotos llaman a esto "la limpieza de una ronda" y a menudo realizan una vuelta de victoria antes de salir de la arena.

Antes de comenzar su próxima ronda, el piloto será evaluado por los árbitros. Una buena tasa de éxito se anotará para el uso eficiente de las municiones y dará lugar a que el piloto tenga su nave actualizada. Una tasa de defensa pobre (**menos** del 100%) dará lugar a que el

piloto tenga una nave degradada.

Los pilotos que completan toda una ronda recibirán un trofeo antes de ser promovido al siguiente estadio.

Los árbitros establecerán un nuevo conjunto de instalaciones y generadores para la siguiente ronda y más drones serán cargados en los generadores de naves no tripuladas.

Cualquier número de instalaciones y generadores se puede configurar en cada ronda y estos pueden ser colocados en cualquier lugar de la arena. Entonces el piloto debe volver a entrar a la arena, listo para la siguiente ronda.

Si un piloto limpia todas las arenas, va a ganar el galardón supremo de 'Defensor de la tierra'.

Bueno, esto ya es bastante de reglas! Los espectadores en el país deben tener en cuenta que en la red del siglo 23 se ha programado la información correcta y la tabla de puntuación, en el sistema de control central de la TV y si nos fijamos en el panel de telefax en la parte inferior de su televisor, usted podrá ver la información de la puntuación correspondiente a la juegos.

Para llevarlo a través de cada pantalla paso a paso, en la parte inferior izquierda verá dos paneles de puntuación. El panel de marcado «instalaciones» que muestra la cantidad de instalaciones en tierra que el piloto debe defender en la arena para esta ronda. Si alguna vez llega a cero, el piloto estará en problemas

El panel de marcado "Generadores" muestra cuántos generadores están todavía en la arena para esta ronda. Una vez que el piloto haya destruido todos estos, dejarán de salir nuevos drones a la arena.

También se muestra en el panel de telefax, una barra de color rojo y una amarilla. La barra amarilla indica la cantidad de escudo de energía que protege su nave contra el fuego mortal lanzado por los drones. Si esta barra llega a cero, será un fracaso seguro. Por último, y estoy seguro de que esto no necesita ninguna explicación, la barra roja indica cuántos de ustedes, los espectadores en casa, están sintonizados en la red del siglo 23. El año pasado, una cifra récord de 59,6 mil millones de espectadores repartidos por toda la galaxia vieron este programa en vivo como 76 pilotos murieron tratando de ganar el codiciado título de "Defensor de la tierra". Sólo 3 pilotos lograron el título del año pasado - ¿cuántos lo reclamarán este año?

Además, el año pasado, como estoy seguro que todos ustedes recordarán, los concursantes sólo tenían que sobrevivir a ocho asaltos en tres arenas. Bueno, este año pensamos que sería mejor hacer las cosas más interesantes al hacer que los concursantes sobrevivan durante diez rounds en un total de cinco escenarios completamente diferentes.

Nuestro camarógrafo, Bob, me ha indicado que ahora está posicionado y preparado en su completamente blindado, todo terreno, vidi-unidad dentro de la arena! La unidad de Bob también está equipada para recibir información de los pilotos

en el ordenador de a bordo y el nos reenviara de vuelta en pantalla de datos la información para que podamos tener realmente una idea de lo que está pasando en ese ámbito. Bueno, Bob esta en la arena, creo que nuestro primer concursante es de la Tierra.

## Primeros pasos

La primera vez que cargue el juego, los títulos de crédito aparecerán y la canción del título se reproducirá. Pulsar la barra espaciadora para continuar. Ahora se le presentarán las opciones del juego. Si no toca una tecla durante un corto tiempo, Thunderstrike pasará al modo vuelo de prueba cuadra visual. Pulse cualquier tecla para volver a las opciones del juego.

Pulse la tecla correspondiente en el teclado para seleccionar la opción que usted requiere. Si tiene un ratón conectado, también puede utilizar los botones del ratón para hacer clic en la opción que usted requiere

## Opciones (Control y Video)

Esta opción también está disponible en el modo tiempo de espera durante el juego.

Al seleccionar esta opción, aparecerán más opciones. Estas opciones son Menu (vuelve al menú principal o el menú de tiempo de espera), un ratón o teclado (dependiendo de la opción que haya seleccionado en el arranque - ver abajo), Controles Varios y opciones de presentación

Teclado (sólo PC) - Si está operando desde el control de teclado, esta opción le permitirá redefinir las teclas.

Mouse (ST / Amiga y PC) - Si está operando desde el control del ratón, esta opción le permitirá hacer una de cuatro cosas:

- I) Modificar la sensibilidad del ratón izquierda/derecha.
- II) Modificar la sensibilidad de raton hacia arriba/abajo.
- III) Cambiar entre arriba/abajo y de sumergirse/subir. Una cruz en esta casilla representa buceo/ascenso y será más adecuado a los pilotos que se utilizan a controles de aeronave.
- IV) Cambiar entre controlar el raton en la mano izquierda o derecha. Una cruz en esta casilla representa zurdo.

## Selección de su nave Strike

Usted comienza el juego con la nave Thunderstrike 18, pero si lo desea, puede cambiar a una de las series de naves como la StrikeHornet o ThunderFly. Usando esta opción le permite ver las cinco naves en los hangares Megacorp. Usando el teclado, pulsar **Espacio** para cambiar la nave resaltada y presione **RETURN** para seleccionarla. Alternativamente, si usted está utilizando un ratón, haga clic en una de las naves del fondo para resaltarlas y, a continuación haga clic de nuevo cuando está resaltado para seleccionarla.

## En la Arena

Usted comienza cada arena del centro. Los juegos comenzarán tan pronto como aparezca la vista de la cámara de tu nave y los árbitros iniciarán de inmediato el lanzamiento de aviones no tripulados con los generadores. Si usted acaba de entrar en la arena, siempre es aconsejable tomar un vistazo al mapa del terreno (presione F4) para determinar su situación. Su posición se muestra en el mapa como una 'T' dentro de un círculo. La posición de las instalaciones activas aparecen como pequeños cuadrados pulsantes rojos y los generadores activos aparecen como grandes cuadros azules/rojo. Tenga en cuenta que el juego está en pausa. Pulse cualquier tecla para volver a la vista de la cámara.

Dentro de la arena, las instalaciones de tierra son las pirámides de color rojo, pulsando para mostrar que están activos. a su vez ellas pasan a color gris y se aplanan, si son atacadas y destruidas con éxito por un avión no tripulado saboteador. Cuando el saboteador ataque una instalacion, la instalación se vuelve rojas. A continuación, les lleva unos diez segundos en destruir la instalación.

**Generadores de aviones no tripulados** son los montículos de color azul/rojo, pulsando para demostrar que estan activos también! Ellos a su vez se tornaran azul/gris y se aplanaran si logras destruir uno. Si pulsa repetidamente el botón de fuego, un número de disparos amarillos rociará el espacio delante de su embarcación. Estos son los tiros de baja potencia (indicados por el amarillo) y se necesitan unos cinco golpes directos con esta arma para destruir un generador. Para información.

de munición de alta potencia, por favor, lea la sección sobre Pods de energía. No vuele encima de un generador o tu escudo se agotará rápidamente. Tenga en cuenta que su escudo está siendo dañado, y su nave se pondrá roja.

**Drones** – cinco tipos de aviones no tripulados diferentes pueden ser lanzados desde los generadores de aviones no tripulados. A medida que avance de ronda a ronda, la acción realmente se calentará y verá como árbitros disparan más y más de estos a un ritmo más rápido. Los drones también se vuelven más duros de arena a arena y tomará incluso más disparos para destruirlos en estadios posteriores.

Si un avión no tripulado choca con su nave, su escudo de energía tendrá un daño masivo. Los cinco aviones no tripulados en este año arenas son:

**Los sabotadores (Saboteurs)**- estos drones aparecen como hilanderos azul/cian que se mueven lentamente a lo largo de la tierra y son incapaces de poder de fuego. El dron sabotador tratará de atacar a su installations en tierra. Ellos son los únicos aviones no tripulados capaces de hacer esto y, como tales, representan una gran amenaza. Tan pronto como se pone en marcha un dron sabotador, tendrá como objetivo en una de sus instalaciones y se dirigirá hacia ella. Si el avión no tripulado llega la instalación, lo montará y tratará de destruirlo. Si usted destruye a un sabotador mientras está montado en una instalación, la instalación se salvará. Si el sabotador tiene éxito en la destrucción de la instalación, o bien se convierte en un sabotador mutado o se redirigirá a otra instalación. Los sabotadores mutados son altamente

peligrosos y se debe evitar a toda costa. Aparecen como rojos hilanderos y se dirigen a su nave, tratando de chocar con ella y dañarla.

**Luchador (Fighters)** - estos drones aparecen como luchadores volando en el aire a alta velocidad con nariz de cono color cian y sistemas de postcombustión roja. El avión no tripulado de combate (Fighters) va a tratar de atacar a su nave con disparos. Una vez lanzado, el avión no tripulado de combate se dirigirá directamente a su nave. Tan pronto se encuentre dentro de su alcance, va a disparar. Si te logras ubicar en la cola de uno, este tomará una acción evasiva para tratar de escaparse. A medida que avance de ronda en ronda, los árbitros incrementarán la potencia de fuego de los combatientes.

**Planeadores (Gliders)** - estos drones parecen planeadores de alas azul oscuro de alas anchas volando en el aire a una baja velocidad y girando en grandes arcos. El Planeador intentará atacar a su nave con disparos. Una vez lanzado, el planeador será dar vueltas en amplios arcos. Si el Planeador ve su nave en la mira, entonces le disparará a pesar de que sólo es capaz de pequeñas cantidades de poder de fuego. Si el avión no tripulado Planeador detecta que todos los generadores han sido destruidos, lentamente se dirigirá hacia usted, en un intento de impactarle.

**Tuberculoso (Lungers)** - estos drones parecen rocas como cian/azul que flotan lentamente por el aire y requieren un gran número de disparos para destruirlos. Son incapaces de poder de fuego, pero cuando son destruidas emiten metralla hacia todos lados

en un intento de dañar su nave. Cuando se pone en marcha el Linger Drone, el determinará una dirección aleatoria y flotará en esa dirección. Si el avión no tripulado Linger detecta que todos los generadores han sido destruidos, se dirigirá directamente a su nave en un intento de impactar con usted.

**Bombers** - estos drones aparecen como naves amarillas/azul volando en el aire a una velocidad lenta. El dronero Bombardeador intentará atacar a su nave, dejando rastros de 'minas flotantes' para que su nave choque. Una vez lanzado, el bombardeador se dirigirá directamente a su nave. Tan pronto como se encuentre dentro de su rango empezará a soltar una gran cantidad de 'minas aéreas' hacia usted y luego tomará una acción evasiva lentamente, dejando un rastro de minas. Seguir un bombardeador es extremadamente difícil.

## Los Heads up Display (HUD)

El HUD es una sofisticada pieza inteligente, de equipo que es esencial para el piloto. En realidad, se anticipará a los datos que el piloto requiere y se subirá por la pantalla. Esto ahorra que el HUD este constantemente atravesándose, lleno de datos innecesarios. El sistema se divide en dos mitades, los datos de imagen que se muestra a la derecha y textuales que se muestra a la izquierda.

Los sistemas de imagen incluyen:

**Indicador de ángulo de giro (Turning Angle Indicator) (TAI)** - esto aparece como una línea recta dentro de una caja cuadrada. El ángulo de la línea indica el ángulo de giro de la embarcación hacia la izquierda o la derecha.

**Indicador de dirección de pista bloqueada (Tracklock Direction Indicator) (TDI)** – sólo aparece cuando se esté en un tracklock y reemplaza el sistema de TAI. El TDI aparece como un cuadro con dos triángulos a cada lado de él apuntado hacia la izquierda y la derecha. Si se ilumina la caja, la nave pasará recto en un cruce tracklock. De lo contrario, la nave deberá girar a la izquierda o la derecha según cual triángulo se ponga iluminado, siempre que la nave sea capaz de girar en esa dirección.

**Brújula (Compass)** - está aparece como un triángulo que gira. El triángulo muestra la dirección de su nave. La brújula es muy útil si se usa en conjunción con su posición en el MOR

**Radar principal de vista superior (Main Overview Radar) (MOR)** - esta es probablemente la parte más vital del HUD. El MOR muestra la posición de todos los aviones no tripulados y las instalaciones en el mapa y se debe utilizar junto con el mapa en relieve. Drones Saboteador se muestran como cian / azul 'blips'. El resto de drones se muestran como 'blips' amarillos. Su posición se muestra como un 'blip' blanco. Finalmente, instalaciones activas también se muestran en este radar como 'blips' rojos. Un sonido de advertencia seguido de un parpadeo 'blip' roja indica que un saboteador está tratando de desactivar esa instalación.

**Radar de Ataque o Attack Radar (AR)** - este radar sólo se encenderá cuando por lo menos un avión no tripulado este en las cercanías de su nave. A diferencia de la MOR, este radar gira a su alrededor, con su nave siempre en el centro del radar. Los drones saboteadores se muestran como 'blips' cian. El resto de drones se muestran como 'blips' amarillos. El fuego de drones se muestra como 'blips' púrpura. Tenga en cuenta que las instalaciones no están mostradas en este radar.

Los sistemas de datos textuales son:

**Indicadores de seguimiento de premios o Pod Tracking Indicators (PTI)** - cualquier premio que aparezca en la pantalla tendrá un PTI asociado e indicará que tipo de pod es.

**Indicador de pista bloqueada o TrackLock Indicator (TLI)** - el mensaje 'tracklock' aparecerá si el jugador entra en una pista y el TDI se encenderá.

**Indicador de Turbo o Turbo Indicator (TI)** - si la nave tiene un turbo instalado, este indicador muestra el número de Turbos que quedan cuando el piloto presiona el botón de empuje. También indica cuando Turbo esta comprometido.

**Indicador de Defensa o Defence Pod Indicator (DPI)** - si la nave tiene al menos una defensa instalada, se mostrará el mensaje 'Defence Pod Active'.

**Indicador de Fuego Doble o Twin Fire Indicator (TFI)** - si la nave tiene la mejora de fuego gemelo instalado, y este se agota aparecera el mensaje 'Twin Fire Exhausted'.

**Indicador del poder de fuego o Power Fire Indicator (PFI)** - si la nave tiene la mejora de potencia de fuego instalada, y este se agota, aparecerá el mensaje 'Power Fire Exhausted'.

**Indicador de Instalación de mejora o Pod installation Indicator (PLL)** - siempre que la nave recoge una mejora, un sonido de indicación se oíra, y aparecerá un mensaje que indica el tipo mejora recogido.

**Indicador de Escudo Crítico/agotado o Shield Critical/Exhausted Indicator (SCEI)** - cuando el escudo de energía de su nave este peligrosamente bajo, un sonido de advertencia se oira y el mensaje 'Shield Critical' parpadeará. Si su escudo se agota, aparecerá el mensaje 'Shield Exhausted'. Si su nave sufre otro golpe va a explotar!

**Indicador de Impacto o Impact Indicator (II)** - si su nave choca con un avión no tripulado, usted tendra un daño masivo y aparecerá un mensaje que indica qué tipo de avión no tripulado chocó con usted.

**Indicador de Ronda Terminada o Round Cleared Indicator (RCI)** - cuando se limpia una ronda, este indicador aparece en grandes letras rojas atravesando el HUD indicando que la ronda ha sido limpiada, mientras que su nave hace una vuelta de victoria.

**Indicador de apagado Inminente o Shutdown Imminent Indicator (SII)** - si todas las instalaciones se desactivan aparecerá el mensaje de Apagado Inminente o 'Shutdown Imminent' en grandes letras rojas en el HUD, le daran al piloto diez segundos para borrar la ronda - de lo contrario el contrato con los pilotos se dará por terminado!

## Mejoras Militares

A veces, cuando se destruye un avión no tripulado, una mejora de color púrpura/azul aparecerá - saltando de arriba a abajo en el aire. Las mejoras contienen lo último en equipos militares y pueden ser recogidos por el piloto para que le ayuden. La mejora se mantendrá en la arena hasta que pare de rebotar, por lo que cuanto más alto y por encima del suelo, aparece, más tiempo estará disponible. El HUD le permitirá saber qué tipo de mejora es. a través de la PTI. Usted puede recogerlo simplemente volando dentro de él, en ese punto será instantáneamente instalado en su nave. Las mejoras disponibles en los juegos de este año son:

**Mejora de Defensa o Defence Pod** - lo último en artesanía de defensa - otra invención de laboratorios Cardomans. Cuando se instala, una cápsula de energía azul girará alrededor de su nave, protegiendolo hasta que choque y destruya un avión enemigo. Hasta tres mejoras se pueden recoger para su defensa.

**Mejora gemela o Twin Pod** - Duplica su potencia de fuego con esta invención ingeniosa de MegaCorps y sus propias investigaciones de laboratorios.

Una vez instalado, esta mejora le dará una capacidad de fuego del doble de la cantidad de disparos que tenga.

**Mejora de Potencia o Power Pod** - Realmente sube la temperatura en su poder de fuego, con la MegaCorp Fire Power Pod. Cuando se instala sus tiros se volverán rojos y será equivalente a la fuerza de cinco disparos amarillos estándar. Esto es muy útil para que la destrucción de los generadores sea más rápida y para arenas posteriores cuando algunos drones enemigos requerirán un mayor número de disparos para destruirlos.

**Mejora de Escudo o Shield Pod** - Carga tu escudo. Cuando se recoge, su escudo de energía será repuesto a una quinta parte de su capacidad total.

**Mejora de Turbo o Turbo Pod** - esta creación de MegaCorp le dará una ráfaga extra de velocidad. Cuando es recogida, el TI se activará en el HUD. Cada mejora contiene cuatro Turbos y nunca se puede tener más de cuatro al mismo tiempo. Para activar el turbo, haga doble clic rápidamente oprimiendo el botón de acelerador - el turbo estará activo durante unos cinco segundos. Ten cuidado cuando lo uses porque la unidad de la cámara puede ser lanzada muy alto en el aire detrás de usted y usted no será capaz de ver su nave durante unos segundos vitales. En este caso, utilice la AR o MOR para guiar su punto 'blind' en el radar.

Aparecerán varios mensajes de HUD al recoger las mejoras para demostrar que se han instalado en su nave.

## Las Arenas

Tienes que sobrevivir a través de diez rondas en cada uno de los cinco estadios. Los cinco escenarios diferentes son:

**Demon** - Rondas 0-9.

**Xerxes** - Rondas de 10 a 19.

**Polloi** - Rondas de 20 a 29.

**Canton** - Rondas de 30 a 39.

**Synaps** - Rondas de 40 a 49.

Si usted limpia todas las cincuenta rondas, se le otorgará el galardón supremo 'Defensor de la tierra'.

## Pista Bloqueada o Tracklocking

Pistas negras corren alrededor de cada campo y un piloto hábil debería ser capaz de usarlas para su ventaja. Para entrar en una pista se debe alinear con la pista y empujar su nave hacia abajo dentro de ella. Ahora será enganchado en la pista y lo va a arrastrar a lo largo de ella y a gran velocidad. Esto es muy difícil para los pilotos novatos al hacerlo por primera vez, pero pronto lo logrará.

Examinando el mapa del terreno le mostrará la posición de su nave en la pista. Usted debe usar el TDI en su HUD para guiarle por las pistas.

Note que las pistas bloqueadas sólo deben ser intentadas por pilotos expertos y sólo debería ser necesario desde la novena ronda en adelante, si usted no tiene ningún equipamiento de Turbo.

## Controles de vuelo

El juego se puede jugar usando el teclado o el ratón (la opción de teclado no esta disponible para ST/Amiga).

Usando el ratón hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo se moverá hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo. Utilice el botón izquierdo del ratón para acelerar hacia adelante y el botón derecho del ratón para disparar. Debe pulsar este botón repetidamente para mantener el fuego.

Durante el juego (jugadores con teclado - Solo para PC):

Z	Izquierda.
X	Derecha.
L	Arriba.
<	Abajo.
P	Acelerador.
Espacio	Fuego.

Durante el juego (Teclado y jugadores con Ratón):

**F4** Mostrar mapa detallado del terreno. El juego se detiene en este modo.

**F10** Pausa / Reanudar el juego.

**ESC** Entre en el modo de pausa.

**Turbos** - Pulsando el botón de empuje dos veces rápidamente cuando se tiene un turbo instalado se iniciará el turbo.

Desde el modo de tiempo de espera se puede acceder a las opciones de control (y vídeo), Abortar los juegos o volver de nuevo a los juegos.

**Gama de productos Millennium desde Junio 1990.**

<b>ThunderStrike</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA y VGA)	£29.99
<b>Resolution 101</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA t VGA)	£29.99
<b>Cloud</b>	Atari ST	£24.99
<b>Kingdoms</b>	Amiga	£24.99
	PC (CGA, EGA t VGA)	£24.99
	CBM 64 cinta	£9.99
	CBM 64 disco	£14.99
<b>Kid Gloves</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99

Nota: Todos nuestros packs de PC contienen tanto discos 5.25" como 3.5".