

COMBAT SCHOOL

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE CARGA

Spectrum: La cinta lleva la versión para 48k en la cara 1, y otra versión para 128k en la cara 2. En la versión 48k, la cinta carga el programa en varias veces. Hay que estar muy atento a la pantalla mientras carga la primera parte y vigilar hasta que salga el mensaje «STOP TAPE. Reset tape counter to 0000». En ese momento, para la cinta, pon el contador de tu cassette a 0. Vuelve a poner la cinta en marcha y se cargará el primer nivel. Si pierdes tus vidas en el primer nivel, el juego volverá al principio y podrás jugar de nuevo sin manipular la cinta para nada. Sin embargo, si pasas del primer nivel y te mueres tendrás que volver la cinta atrás hasta 0000, y cargar el juego desde allí (es decir, volver al comienzo del primer nivel).

Amstrad: CTRL + ENTER. El programa se cargará a trozos, según vayas jugando.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

EL JUEGO

Acabas de alistarte en el Cuerpo de Marines, el más duro de los que existen en USA. Te enfrentarás a toda una serie de pruebas que te serán muy difíciles de superar. Tu objetivo es acabar el campamento, pero lo vas a tener muy duro.

Incluso si lo consigues hay más aún. Lo más seguro es que te envíen a cumplir una misión que pondrá a prueba todo lo que acabas de aprender. ¿Podrás conseguirlo?

CONTROLES

Amstrad: Joystick para uno o dos jugadores, o por teclado.

Teclas: Arriba = Q; Abajo = A; Izquierda = O; Derecha = P; Disparo = Espaciador.

Para «agitar» en las pruebas de: carrera de obstáculos, pulso y flexiones usa las teclas Q, W, O y P para aumentar la velocidad. Para la carrera del hombre de hierro, sólo puedes usar la Q y la W para «agitar», ya que la O y la P se usan para mover a izquierda y derecha.

Spectrum: Usa teclado (redefinible), o Joystick (Kempston, Sinclair o Cursor).

Commodore: Sólo Joystick. El jugador 1 en el Portal 1, el segundo en el Portal 2. Para seleccionar una partida para un solo jugador pulsa Disparo en el Joystick enchufado en el Portal 1. Para dos jugadores pulsar el botón del segundo Joystick.

Controles para distintas pruebas

Carrera de obstáculos: Agita el Joystick a derecha o izquierda para conseguir y mantener velocidad. Pulsa Disparo para saltar sobre los muros y para subir a la escalera horizontal, y luego sigue agitando.

Campo de tiro 1: Usa arriba, abajo, izquierda, derecha para controlar el cursor y Disparo para disparar el arma. Carrera de Hombre de Hierro: Agita el Joystick arriba y abajo para conseguir y mantener velocidad, y muévelo a derecha e izquierda para mover en esas direcciones. Pulsa Disparo para saltar sobre los obstáculos.

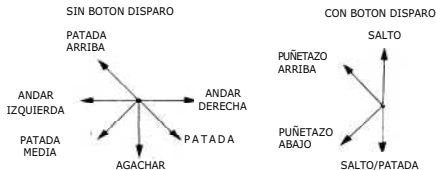
Campo de tiro 2: Mueve a derecha e izquierda para mover a tu hombre, y Disparo para disparar tu arma.

Pulso: Agita a derecha e izquierda para conseguir velocidad y potencia. **NOTA PARA AMSTRAD SOLAMENTE:** En modalidad de dos jugadores, si no se usan Joysticks el jugador 1 debe usar O y P y el 2 debe usar Z y X para controlar a sus hombres en esta prueba.

Campo de tiro 3: Igual que los anteriores.

Combate con el instructor:

Commodore:



Spectrum y Amstrad: Los movimientos habituales del Joystick para moverse a derecha e izquierda. Para saltar, hacia arriba. Para dar patadas o puñetazos pulsa Disparo.

Flexiones: Agita el Joystick a derecha e izquierda.

La Misión:



LAS PRUEBAS

Carrera de obstáculos: Esta prueba pone tus músculos a prueba. Agita el Joystick para conseguir mucha velocidad para saltar por encima de las vallas. Hacia el final de la prueba verás una escalera horizontal. Salta sobre ella y agita a toda velocidad para pasar por la escalera. Vas contra reloj y debes completar el recorrido dentro del tiempo. Sin embargo, el tiempo que te sobra será recompensado con puntos extra.

Campo de tiro 1: Aparecen varios blancos al azar durante esta prueba, y debes mover el cursor y disparar al mayor número de ellos posible. Tienes que dar en un número

mínimo de blancos. Si te pasas del mínimo conseguirás bonificaciones.

Carrera del Hombre de Hierro: De lo más difícil de este campo de entrenamiento. Debes conseguir y mantener una velocidad máxima mientras evitas obstáculos como rocas y minas. Puedes saltar, pero cuidado con aterrizar sobre algo que te haga tropezar y perder tiempo. Una vez hayas pasado por la zona de tierra, tienes que pasar un crecido río a nado, encontrar una canoa, y remar hasta la otra orilla, evitando los troncos que flotan en el agua. Cuando llegues allí debes hacer un sprint hasta la meta antes de que se te acabe el tiempo.

Campo de tiro 2: A diferencia del otro, aquí puedes practicar con una metralleta entre las manos. Aparecerán tanques robot desde la parte superior de la pantalla y debes destruir todos los que puedas. Hay un mínimo que cubrir, y puntos extra por pasarse.

Pulso: Necesitas de tus máximos poderes de agitación de Joystick. En una partida de un jugador irás contra el ordenador. Si sois dos, claro está, vais el uno contra el otro. Esta prueba, si la pierdes, no significará tu expulsión.

Campo de tiro 3: Parecido al primer campo, pero debes evitar dar en los blancos de color rojo. Si dieras por error en alguno, tu cursor se quedará inmovilizado hasta que aparezcan más blancos. Es bastante difícil esta prueba, y tienes poco tiempo para hacerla.

Combate con el instructor: La peor prueba de todas. Tienes que derrotar al instructor con todas tus habilidades de combate marcial. Tanto tú como tu instructor podéis recibir un número limitado de golpes y sobrevivir. Por tanto, debes eludir a tu contrincante al máximo, o no podrás jurar bandera. Recuerda que tu instructor tiene muchísima más experiencia que tú.

Flexiones: Si es por muy poco que no logras clasificarte

en cualquiera de las seis pruebas anteriores, hay posibilidad de repescarte con las flexiones para conseguir poder pasar a la prueba siguiente. Habrá un número determinado que tendrás que hacer en un tiempo limitado. Aquí también el agitado del Joystick es muy importante. Si logras conseguirlo te dejarán ir a la prueba siguiente. Si no, tendrás que volver al principio de la primera prueba y empezar desde el principio.

La Misión: Si logras jurar bandera te enviarán en una misión de rescate de un rehén en una Embajada americana. Los detalles son secretos, pero se sabe que el enemigo está fuertemente armado y debe ser derrotado con mucho valor.

PUNTUACION

Tu puntuación es acumulativa, y de ella depende tu rango al final. Si no logras terminar, no recibirás rango alguno.

SUGERENCIAS

- Aprende a conocer tus limitaciones. Si tu nivel de energía muestra que vas a toda velocidad, es absurdo hacer más esfuerzo, ya que no sirve de nada.
- Intenta recolectar el mayor tiempo extra que puedas, ya que afectará a las pruebas siguientes.
- Hay muchas estrategias distintas para combatir con el instructor, pero una de las más efectivas es saltar hacia él, darle un golpe rápido, y volver a saltar hacia atrás.
- No tienes necesariamente que ganar el pulso. Esta prueba te da tiempo extra.
- Si logras llegar a la misión final ten en cuenta que no es una prueba contra reloj; a veces conviene esperar agazapado hasta el momento oportuno.

© 1987 Ocean Software.

© 1987 Konami.