

PROWLER

El malvado PARADUSSINS pretende conquistar la Tierra, en su afán de crear un imperio en la galaxia. Durante muchas décadas la guerra con otros mundos no ha tenido descanso y estos han ido cayendo bajo el poder del malvado emperador. Entre él y la Tierra sólo se interpone ya un minúsculo sistema en Ursa Minor. Delta..V habitado por unos Humanoides con cierto parecido a los Musteridos, cuyo grado de evolución no ha pasado de la edad del bronce. Si PARADUSSINS llega a Delta..V. el camino a la Tierra estará abierto. Como Comandante en jefe de las colonias de Delta..V, tu misión es detener el ataque. Pilotando el Helicóptero de asalto Northall Q-15, lo último en tecnología armamentística, debes impedir la conquista del planeta. ¡¡No puedes fallar!!

DATOS SOBRE LOS SISTEMAS DE ARMAMENTO:

El Northall Q-15 está equipado con los últimos adelantos en tecnología armamentística y sistemas de estrategia. Dotado con un cañón de alto calibre y una gran cadencia de disparo le convierten en un arma poderosa, aunque sea la más pequeña.

Sistema de misiles. El Northall está equipado con cuatro sistemas de misiles, que responden a las distintas necesidades con que te puedes encontrar:

Hornet's nest F5: Misiles aire-aire, con un radio de acción medio, capaces de derribar cinco objetivos agrupados de un solo disparo.

Dragón F6: Misiles aire-aire de radio de acción corto, especiales para destruir objetivos a baja cota, como líneas de defensa, bases enemigas o naves nodriza.

Wolf pack F7: Misiles aire-tierra, especiales para atacar objetivos en tierra, como tanques, suministros, etcétera.

Hammer F8: Misiles aire-tierra, de un corto nivel de alcance, diseñados para enemigos simples en tierra.

Los misiles son activados, pulsando la tecla adecuada, para volver al modo cañón pulsando la tecla de activar de nuevo.

INSTRUMENTACION:

La instrumentación de vuelo y sistemas armamentísticos se hallan distribuidos en cuatro paneles principales: Sobre la pantalla se halla el panel de control de misiles. En la parte inferior se hallan los controles de vuelo y navegación.

Panel de misiles: En el centro del panel se halla el radar de localización, éste posee una barra de escala inmediatamente bajo la pantalla en amarillo, ésta puede ser alterada usando F1 y F2, lo que producirá la multiplicación o división por dos de la escala, con el consiguiente aumento/ disminución del rango de alcance. En el máximo cabe casi todo el planeta. En el otro lado se halla el indicador del número de misiles, los cuales son identificados por las letras DR, HN, WP, HM. El número de misiles restantes es indicado. La activación de los misiles será acusada mediante un rótulo en verde STinger (M), a la izquierda se halla el indicador de escudos activados (S).

INDICADORES DE VUELO:

Existen cuatro indicadores principales bajo la pantalla, **ALTIMETRO:** (D), éste se halla calibrado en pies, en un rango entre 0-1.000, la altura se indica en el centro del Dial.

VELOCIDAD VERTICAL: (E), indica la velocidad de ascenso o pérdida, indicada en pies por segundo, en el centro del Dial marca el carácter positivo o negativo. La fuerza de ascensión se puede controlar mediante las teclas F3 y F4.

HORIZONTE ARTIFICIAL: (F), para el control de altura y balanceo está indicado en verde, indica el ángulo positivo o negativo en cuanto al morro de la nave.

INDICADOR DE VELOCIDAD DEL AIRE: Indica la velocidad de la nave en Km. por hora.

PANEL IZQUIERDO: Contiene cuatro indicadores numéricos que indican tu posición (H).
COORDENADA X y COORDENADA Y: En miles de millas Cabecera en grados. Indicador de potencia de motor en máxima combustión. Y control del tiempo en horas, minutos y segundos. (I).
PANEL DERECHO: Indicador de potencia (J): Indica la potencia en vuelo. Indicador de potencia en reserva (K), indica la potencia restante para reparar escudos. Indicador operacional de seguridad (L), consiste en una luz verde parpadeante que aparecerá en el medio de la pantalla (T).

CONTROLES:

0-9 seleccionar potencia. F7 incrementar potencia del rotor «VSI». F5 disminuir potencia del rotor.
JOYSTICK control de altura, hacia adelante bajar el morro y hacia atrás subir el morro. Derecha e izquierda control de alabeo.

RADAR Y SISTEMA DE DETECCION:

F3 incrementa el radio del radar. F1 disminuye el radio del radar para (detalles). T activa el TADS sistema automático (on/off). Cursor izquierdo intercambia el TADS con otro blanco más lejano. Cursor arriba intercambia el TADS con el siguiente blanco. ESPACIO sitúa la velocidad del NORTHALL Q15 adaptada al blanco. El TADS no sitúa la velocidad para un blanco estacionario. Cuando éste se halle desconectado la señal se volverá roja.

CONTROLES DEL COMPUTADOR:

C llave de acceso del UVN computador láctico. Envía a las cuatro pantallas el status actual de la misión, el número de enemigos activo destruidos y en el sector próximo.

SECTOR EN EL MAPA:

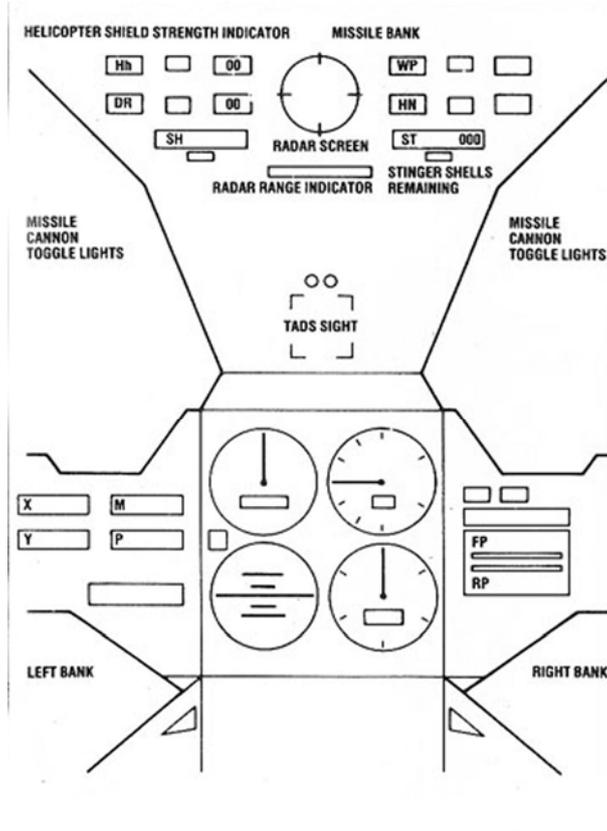
Existen dos sectores iluminados, el sector que habitualmente ocupas será marcado en azul y sector controlado por el JOYSTICK será marcado en amarillo, debajo de LA REJILLA del sector aparecerá más información sobre los ocupantes de éste.

HELP:

Aparecerá el menú de enemigos y misiles mostrado al principio del juego, el acceso en cualquier momento mediante la tecla H.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Pulsa SHIFT + RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el DATASSETE. JOYSTICK en el puerto 2, mueve a derecha e izquierda para seleccionar el nivel del piloto y arriba y abajo para seleccionar misión, pulsa FUEGO para activar.



© MASTERTRONIC LTD 1987

© DROSOFT 1988

DRO SOFT

Francisco Remiro 5-7 28028 Madrid Teléfono [91] 246 3802

Offset ALG,S.A./San Raimundo, 31 /28019-Madrid