

TANK

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

El dictador vuelve a estar en el poder. Tu misión es la de romper sus defensas tan cuidadosamente preparadas y liberar a la población tan cruelmente oprimida.

Para ello cuentas con nuestra última novedad en tanques, depositada en la playa. Tiene metralletas y cañones. Puedes conseguir repuestos ya que junto al tanque se han lanzado paracaídas con repuestos que se encuentran esparcidos por los campos de batalla. Recógelos para tener mayor energía y armamentos.

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

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

CONTROLES

El juego puede ser controlado por teclado o por Joystick. En la modalidad Joystick el giro de la torreta se hace por teclado (se puede anular esta posibilidad si se desea).

TECLADO

JOYSTICK

Tanque arriba I

Tanque abajo K

Tanque izquierda J

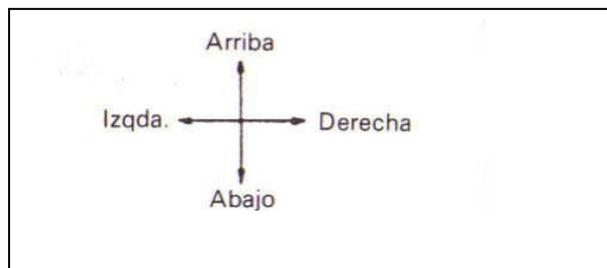
Tanque derecha L

Torreta derecha F

Torreta izquierda S

Metralletas ESPACIO

Cañón D



Metralleta = Disparo

Tecla F = Torreta a derecha

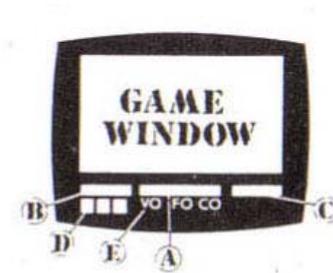
Tecla S = Torreta a izquierda

Espaciador = Disparar cañón

EL JUEGO

LlegaS a la playa, subes a tu tanque, arrancas los motores y... ¡en marcha! El terreno se mueve, tanto vertical como horizontalmente, por lo que deberás ir aprendiendo la mejor manera de avanzar. Cruza los ríos por los puentes, pero ten cuidado con los emplazamientos antitanque en las vías férreas. Usa las metralletas contra la infantería y los cañones contra los tanques y submarinos enemigos. Las partes especiales se indican con letras parpadeantes; pasa por encima para conseguir los puntos.

STATUS Y PUNTUACION



Commodore



Spectrum y Amstrad

- A = Energía.
B = Puntuación.
C = Máxima puntuación.
D = Número de tanques que quedan.
E = Objetos recogidos.

Puntos:

Soldado enemigo	40.
Tanque enemigo MG70	300.
Tanque enemigo ST54	400.
Tanque enemigo ST76	600.
Tanque enemigo J122	600.
Submarino enemigo	1.000.
Bunker	3.000.
Objeto recogido	600.

SUGERENCIAS

1. Si se mueve, dispara.
2. Retrocede ante un tanque tipo J122, luego gira y dispara.
3. Evita las granadas.
4. No pierdas el tiempo corriendo detrás del enemigo.

© 1987 Ocean Software.

© 1 985 SNK Electronics Corp.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A**
ERBE SOFTWARE, S A Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid