

SPECTRUM

INFILTRATOR

Software

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hayas visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

S P E C T R U M

INFILTRATOR

EL JUEGO QUE CONNOCION AMERICA

UNA MEZCLA DE SIMULADOR, ACCION Y ESTRATEGIA EN UN SOLO PROGRAMA



Infiltrator es un nuevo concepto en juegos de ordenador (ZZAP 64)

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE
C/TA. ENCARNACI. 15 • 28010 MADRID, TEL. (91) 487 18 10
DISEÑO: BARCELONA. JOCA. MADRID, Nº 104 Tel. (91) 432 07 31



ERBE

CARGA

C-64: Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor.

Spectrum: LOAD + Y ENTER

Amstrad: CTRL + ENTER

- Enciende la batería pulsando la tecla B.
- Inicializa el ordenador y sistema de comunicación pulsando la tecla S. Las pantallas del ordenador se encenderán y las luces de aviso se inicializarán en la parte superior del display.
- Enciende el motor pulsando la tecla I. El motor no tendrá suficiente potencia para mover el helicóptero hasta que llegue a 2.300 r.p.m.
- Una vez por encima de los 2.000 pies, arma los cañones, pulsando la tecla G.
- Pulsa la T (el 3 en Spectrum y Amstrad) para ir a la pantalla del ordenador y conseguir el ADF correcto (mira más adelante para saber el valor de cada va lo del ADF). Una vez en la pantalla del ordenador, pulsa el 2. El mapa táctico te dará el valor del ADF anterior. C-64: Pulsa el espaciador y cualquier tecla no asignada para volver a la pantalla anterior. Spectrum: Pulsa el botón de disparo dos veces para volver a la pantalla anterior. Amstrad: Pulsa el espaciador para volver a la pantalla anterior. Pulsa luego * (el 4 en Spectrum/Amstrad) para ir a la pantalla de comunicaciones, y pulsa A para poner el ADF. Escribe el valor numérico que apuntes antes, sin tener en cuenta los decimales. Pulsa el espaciador para volver a la pantalla anterior (C-64 y Amstrad), o el botón de disparo (Spectrum).
- Pulsa el botón de disparo según empujes el joystick hacia adelante, para acelerar.
- Mantén el ADF hacia arriba, y eventualmente llegarás a tu destino.

LOS CONTROLES

Joystick. El joystick controla todos los movimientos del helicóptero.

Para subir, tirar del joystick (Spectrum/Amstrad, tecla A).

Para bajar en modo, empuja el joystick (Spectrum/Amstrad, tecla Q).

Para acelerar, aprieta el botón y empuja hacia adelante (Spectrum/Amstrad, tecla Q más botón de disparo).

Para frenar aprieta el botón y tira hacia atrás (Spectrum/Amstrad, tecla A más botón de disparo).

Para girar a la izquierda, empuja hacia la izquierda (Spectrum/Amstrad, tecla O).

Para girar a la derecha, empuja hacia la derecha (Spectrum/Amstrad, tecla P).

Para rotar a la derecha, aprieta el botón y gira y empuja hacia la derecha.

Teclado. El teclado se usa para controlar todas las demás funciones del helicóptero

B. Enciende batería.

S. Inicializa el ordenador y sistemas de comunicación.

I. Enciende motores.

G. Arma el cañón.

R. Arma los misiles (en el Spectrum y Amstrad, tecla M).

F. Prepara las bengalas para su uso.

C. Prepara material reflectante para su uso).

H. Cambia el display (HUD).

W. Cambia modo silencio.

C. Cambia la vista de los sistemas de comunicación (4 en Spectrum/Amstrad).

T. Cambia la vista del terminal del ordenador (3 en Spectrum/Amstrad).

+ Enciende el turbo (T en Spectrum/Amstrad, enciende/apaga).

- Apaga el turbo.

El espaciador tiene las siguientes funciones:

— Apaga la selección de armas en la pantalla de la cabina de vuelo (sólo C-64).

— Vuelve a la pantalla de control de vuelo desde la pantalla de comunicaciones.

— Vuelve al terminal del ordenador desde el display de la situación o desde los mapas.

En Spectrum, las dos últimas funciones se hacen con el botón de disparo.

COCKPIT DISPLAY

Horizonte artificial. El horizonte artificial indica tu posición actual, y también te indica si estás subiendo o bajando en relación con la línea del horizonte. La velocidad de subida o de bajada también se muestra en el horizonte artificial. Si el horizonte artificial está nivelado y centrado en el punto de mira, estás volando derecho y a una altura fija.

Compás direccional. El compás muestra la dirección en la que vuelas el Gizmo en grados, tanto en formato analógico como digital. El dial es exacto hasta 23 grados, mientras que la indicación digital es más exacta.

Indicador de combustible. Esta barra horizontal muestra el combustible que queda. El tanque está vacío cuando desaparece la barra roja.

Temperatura de aceite y batería. Estos dos gráficos de barra en la parte superior de la pantalla te muestran la temperatura de tu batería y del aceite. Cuando la barra llega a la zona roja, la temperatura es crítica, por lo que parpadearán las luces de aviso de temperatura hasta que reduzcas su temperatura (reduciendo la velocidad para disminuir el trabajo de la batería, o apagando el turbo para conservar aceite).

Luces de aviso. Las seis luces de aviso en la parte superior de la cabina, si parpadean en rojo mientras se oye un zumbido, indican:

E-Motor dañado

O-Aceite sobrecalentado

A-Altura menor de 200 pies.

B-Batería sobrecalentada

F-Poco combustible.

R-Deficiencia de R.P.M. en motor o rotor.

Las luces de alarma te alertarán sobre cualquier situación que requiera tu inmediata atención. Tienes algún control directo sobre las luces B, O y A. Las luces E, F, y R se refieren a problemas que no se pueden corregir en pleno vuelo. En este caso deberás llegar a tu destino lo antes posible y evitar mayores problemas resultantes de posibles combates.

Indicador de velocidad. Este dial muestra la velocidad actual en nudos. El display digital debajo del dial muestra la misma información. La máxima velocidad sin el turbo es de 450 nudos.

ADF. La Búsqueda Automática de Dirección (ADF) te ayudará a llegar a tu destino correcto. Por lo tanto deberás programarlo inmediatamente después del despegue. Una vez programado, el ADF siempre te indica tu destino. Si estás moviéndote hacia delante y el ADF muestra directamente hacia arriba, eventualmente llegarás a tu destino, independientemente de lo que diga el compás. Si las sales de la ruta prevista, el ADF girará ajustándose a la orientación del helicóptero. El ADF sólo se moverá cuando gires el helicóptero. Para corregir la orientación de tu helicóptero y que vaya hacia su destino, puedes girarlo tanto como haga falta. Ten en cuenta que si el ADF parpadea no ha sido bien programado desde la terminal de comunicaciones. Si el ADF parpadea en blanco y negro y se mueve mucho, estás directamente sobre tu destino. Debés de frenar y aterrizar inmediatamente.

Altímetro. El altímetro muestra tu altura actual en pies. El dial es sólo válido en incrementos de 60 pies o más (5 o más en Spectrum/Amstrad), por lo que se recomienda usar el display digital. Cada vez que el dial pasa de 12.00, serán 11.000 pies (80 pies en Spectrum/Amstrad). La altura máxima es de 8.000 pies. Si tu altura es menor de 200 pies, se iluminará el indicador correspondiente y sonará una alarma.

Indicador R.P.M. El indicador R.P.M. (revoluciones por minuto) indica la velocidad a la que giran las palas. Las palas del helicóptero ni aceleran ni deceleran, puesto que es el ángulo al que están giradas las palas que causan el movimiento. Los sistemas del ordenador de a bordo mantienen unas R.P.M. constantes. El nivel óptimo de R.P.M. es de 2.300. Es imposible volar hasta que las R.P.M. estén como mínimo en este punto óptimo. En este instante sonará la alarma de despegue hasta que hayas despegado.

Luces de alerta de misiles. Las luces de alerta de misiles, a la izquierda de tu panel de instrumentos, parpadearán para indicar que un misil se acerca a tu Gizmo. También sonará la sirena de alarma. Si la luz R está encendida, entonces es que un misil guiado por radar viene hacia tu helicóptero y deberás usar el material reflectante para desviarlo. Si es la luz H la que está encendida es un misil que busca el calor y entonces debes soltar bengalas para desviarlo.

ARMAMENTOS

Los cuatro siguientes artículos son representados por botones que parpadean cuando están activos, y se encuentran en la parte inferior derecha e izquierda de la cabina de control. Una vez armados, pueden activarse pulsando y soltando el botón de disparo del joystick. Uno cualquiera o todos pueden ser dañados o puestos fuera de operación por el fuego enemigo.

Cañones. Los cañones de 20 mm. Whizbang Whizzer se aman pulsando la tecla G. Un enemigo en el display HUD puede ser dañado o destruido si disparas sobre él. Tienes munición sin límite.

Misiles. Pulsando la tecla R (M en Spectrum y Amstrad) armas los misiles aire-aire Whizbang Waster. El enemigo debe de ser visible para ser alcanzado, pero no tiene que estar en el punto de mira. Tienes sólo cuatro misiles por misión.

Bengalas. Pulsando la tecla F armas las bengalas. Estas se usan para desviar misiles enemigos que buscan el calor. Estas bengalas, hechas de magnesio, harán pensar al misil que la bengala es tu escape de gases.

Material reflectante. A diferencia de los misiles que buscan el calor, los misiles enemigos guiados por radar deben ser desviados soltando tiras de metal en el cielo, creando una falsa imagen de radar del mismo. Pulsando la tecla C, prepares este material reflectante para su uso.

OTRAS TECLAS

Heads Up Display. Pulsando la H se ve el Heads Up Display (HUD). Utilizando las tecnologías más avanzadas verás superpuesto sobre tu ventanilla el punto de mira de tus cañones. Usalo para elegir la dirección de tiro. Con tu cañón armado, cualquier objeto que pase por el punto de mira debería poder ser abatido. Los misiles no usan métodos de apunte visibles, con lo que puedes apagar el HUD pulsando la tecla H de nuevo.

Turbo. Pulsa la tecla + para encender el turbo. Pulsa la tecla - para apagarlo. En Spectrum y Amstrad, pulsa la T para encender y apagar el turbo. El turbo doblará tu velocidad actual hasta un máximo de 300 nudos. Por otra parte, incrementa muy rápidamente la temperatura del aceite, por lo que no se puede usar durante mucho tiempo. Cuando está encendido el turbo, el indicador a la derecha de los instrumentos se encenderá. El turbo podría resultar dañado por los disparos del enemigo.

Whisper (Susurro). Pulsando la tecla W se enciende el Whizbang Whisper. Esto hace que el helicóptero sea totalmente silencioso. Se puede activar esta modalidad cuando se intenta hacer un aterrizaje secreto, dado que si no el ruido del helicóptero puede alertar al enemigo. Cuando está encendida esta modalidad, se encenderá la luz correspondiente en tu panel de instrumentos.

Pausa. Suponiendo que quieras suspender el juego y tomarle una pausa, vele o bien a la terminal de ordenador pulsando la tecla T o a la pantalla de comunicaciones, pulsando la tecla * (en Spectrum y Amstrad) pulsa 2 para pausar y 4 para la pantalla de comunicaciones). Para volver a la acción, pulsa cualquier tecla que no langa un cometido específico.

TERMINAL DE ORDENADOR

La terminal del ordenador, que es la pequeña pantalla a la derecha del cuadro de mandos, se activa pulsando la tecla T (3 en Spectrum/Amstrad). Al hacerlo, verás un inventario de armas y dos categorías oponearas para poner al día la situación. Pulsando cualquier tecla no asignada, volverás a la pantalla de la ventanilla. Si tu sistema de ordenador ha sido destruido por el fuego enemigo, la terminal en el cuadro de mandos se pondrá oscura y no podrás acceder a ella.

La situación de los armamentos se ve en las barras de gráficos que indican los misiles, las bengalas y el material reflectante que te queda, con las siglas M, F y C, respectivamente. Pulsa las teclas 1 o 2 para ver información del estado del helicóptero, o tu mapa táctico, respectivamente.

1. **Display de la situación.** Esto representa el estado actual de tu Gizmo. Si has tenido daños, la imagen de tu Gizmo en la parte superior de la pantalla tendrá marcada con círculos la zona donde ha habido daños, acompañado de descripciones parpadeantes en el borde. Debajo de esto están las barras de los misiles, las bengalas y el material reflectante que te queda. Recuerda que la cantidad de munición disponible es ilimitada. Pulsa el espaciador y vuelve a la pantalla principal.

2. **Mapa táctico.** La parte superior de esta pantalla tiene una pequeña pantalla de ordenador con un display digital. El valor numérico es la frecuencia ADF. (Ver la sección «Comunicaciones» para más detalles.) El gran mapa más abajo es un mapa táctico de tu País. Tu posición dentro de el País se ve por medio de una esfera parpadeante con una sombra debajo. La distancia entre la esfera y la sombra representa tu altura. Si has programado el ADF, una pequeña banderita aparecerá igual-

