

RAID

Puedes utilizar Joystick o las siguientes teclas de control:

Q Abajo, lanzarse hacia adelante.

A Arriba, volver hacia atrás.

O Girar a la izquierda.

P Girar a la derecha.

BARRA DE ESPACIO Ascender o avanzar en vertical. Disparo.

Selección de Nivel:

Después de que el juego esté cargado, aparecerá la pantalla de presentación. Para seleccionar los niveles uno, dos o tres, desplázate hacia arriba o hacia abajo con las teclas **Q** o **A** hasta el nivel deseado y pulsa la barra espaciadora o el botón de Joystick.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

PANTALLA 1: CUARTEL GENERAL S.A.C.

La pantalla de apertura es una vista general del mundo desde el Cuartel General de los Comandos Estratégicos del Aire (S.A.C.). Esta vista general por computadora, alertará a los comandos U.S. de cualquier actividad nuclear. Cuando se ha producido un lanzamiento soviético, el punto de lanzamiento se volverá blanco en la pantalla. La computadora identificará inmediatamente el lugar del lanzamiento, el objetivo y el tiempo del impacto. Los misiles soviéticos serán identificables en la pantalla como un pequeño grupo de puntos blancos con la cabeza hacia la estación espacial U.S. equipada con cazamisiles. Después de que el lanzamiento ha sido detectado, debes entrar en la estación espacial pulsando la barra espaciadora en el teclado o el botón de disparo en el Joystick.

PANTALLA 2: TACTICAS DE DEFENSA

Una vez dentro de la estación espacial, los pilotos irán hacia sus naves. Cada piloto debe sacar su aparato fuera de la estación.

Debido a que las naves están en un estado de semi-ingravidad, el control es dirigido por tres modos de avance y el motor principal.

Moviendo el Joystick a derecha o izquierda, la nave rotará en la dirección señalada, controlando así la dirección. Con el teclado, utiliza las teclas **O** y **P**.

Pulsando el botón de disparo en el Joystick o la barra espaciadora en el teclado, lograrás que la nave se eleve en diagonal dependiendo de la dirección en la que estuvieses desplazándote en ese momento.

Pulsando Q en el teclado o desplazando el mando del Joystick hacia adelante, la nave acelerará en la dirección actual.

A partir de entonces, no hay frenos. Una vez iniciado el movimiento en la dirección adecuada, la única forma de disminuir la velocidad es girar en la dirección contraria y volver a acelerar para contrarrestar el impulso.

La gravedad es muy pequeña, por lo que una vez elevado, irá cayendo a menos que ocasionalmente pulses el botón de disparo en el Joystick o la barra espaciadora para mantener la altitud. Si caes al suelo o chocas contra las paredes, tu nave se destruirá.

Para abrir las puertas del Hangar, pulsa el botón de disparo en el Joystick mientras mantienes éste hacia atrás. Con el teclado, pulsa la barra espaciadora y A, simultáneamente.

Estas puertas sólo se mantendrán abiertas por un corto período de tiempo. Una vez fuera de la estación espacial, la pantalla volverá al hangar, siempre que aún te queden naves, para sacar otras, a menos que pulses la tecla ESC con lo que pasarás a la siguiente pantalla. En este caso, la pantalla siguiente sería la vista general mostrada al principio. En esta pantalla, tus aviones serán identificados como un grupo de puntos blancos. Debes coger uno de ellos y, utilizando el Joystick o las teclas O y P, desplazarlo hasta el lugar donde se ha producido el lanzamiento, señalado como un grupo de puntos blancos más compactos y en tierra.

SACANDO MAS NAVES DE LA ESTACION:

La ventaja de sacar más naves fuera, es que si pierdes una en las pantallas siguientes, no tienes que volver a la estación espacial a por otra que te permita seguir el combate en el lugar en el que fuiste destruido. Si quieres sacar una nave adicional de la estación espacial, pulsa la tecla ESC.

Puedes ir de un sitio a otro entre la estación espacial y la pantalla de vista general en cualquier momento, pulsando la tecla ESC. Cuando estés en la estación, tu altitud debe ser cero.

TIPOS DE ESTRATEGIA:

Una vez que los silos de lanzamiento han sido destruidos, todas las naves que quedan, volverán a la estación. Cada vez que ataques una nueva ciudad y destruyas una base de lanzamiento, tendrás que volver al hangar. Por esto, mantén fuera de la estación solamente el número de naves que creas que vas a necesitar y podrás destruirlas antes de que los misiles llegen a su objetivo.

PANTALLA 3: ATAQUE

Ahora que estás en el espacio aéreo soviético, empieza el ataque a sus bases de lanzamiento. Primero debes hacer un recorrido por el territorio enemigo hasta alcanzar las bases de misiles. Para evitar el Radar soviético, deberás hacer volar tu nave a un nivel muy bajo para evitar las defensas de tierra soviéticas.

Varios cohetes de defensa aparecerán en tu viaje. Cada una de éstas te dará puntos. Cuidado con los misiles soviéticos que siguen a cualquier fuente de calor, vuela tan bajo como puedas para evitarlos o sé rápido disparando antes de que te alcancen.

CONTROLES DE ATAQUE:

Los controles para esta pantalla son similares a los de un avión de combate real.

	TECLADO	JOYSTICK
Ladear la nave a la izquierda:	O	Izquierda
Ladear la nave a la derecha:	P	Derecha
En picado:	Q	Adelante
Elevarse:	A	Atrás.

En el nivel uno, debes evitar chocar contra el suelo pero no en los niveles dos y tres. Después de que el recorrido por el territorio enemigo ha concluido, prepárate para destruir los silos de lanzamiento de misiles.

PANTALLA 4: LOS SILOS DE MISILES

Después de que has alcanzado los silos de misiles, echa un vistazo al panel de control para ver cuánto tiempo falta para que los misiles alcancen su objetivo.

En esta pantalla hay un silo de control central, rodeado de cuatro silos más. El control de tu nave es el mismo que en el de ataque.

Cada silo tiene una pequeña ventana a través de la cual debes disparar un cohete para destruirlo. Cuando estés en línea con el objetivo, tu nave se volverá púrpura.

Mientras intentas colocarte en línea con el objetivo, los sistemas de defensa del silo comenzarán a disparar sobre tí. Puedes evitar sus cohetes desplazándote a la derecha e izquierda o aumentando y disminuyendo la altitud de la nave.

La elevación de los cohetes enemigos es fijada al mismo nivel que el de tu nave al tiempo que son lanzados.

El silo central, es el silo de control. El lanzamiento de misiles nucleares es controlado desde este punto.

Cuando este silo sea destruido, los misiles no podrán ser controlados por más tiempo y no podrán ser detonados. Este silo puede ser destruido en primer lugar si el tiempo se está agotando, pero cuando esto ocurre, el ataque se detiene y deberás volver a la pantalla de vista general. Los silos colocados al lado del silo de control te darán un número mayor de puntos. Además, cuando destruyas uno de estos silos, lograrás una nave extra (puedes tener un máximo de nueve naves). Si destruyes todos los silos de la pantalla, serán sumados puntos extras a tu actual puntuación.

Al intentar destruir estos silos, las naves enemigas te atacarán por la derecha y la izquierda intentando derribarte.

NOTA:

Presta especial atención al «Tiempo de Impacto» en tu panel de control. Si el tiempo está agotándose, ataca primero al silo de control central. De cualquier modo, cada silo te dará una nave extra y una considerable cantidad de puntos, destruyendo todos los silos aumentarás tu puntuación final.

PANTALLA 5: CENTRO DE DEFENSA SOVIETICO

No te estará permitido atacar el Centro de Defensa Soviético hasta que no hallas destruido las tres bases de misiles situadas en Leningrado, Minsk y Saratov. Después de que la última base de misiles ha sido destruida, procederás a un ataque final dentro de la ciudad de Moscú. Tu misión es inutilizar su centro de defensa. Si realizas esto con éxito, anularás las fuerzas militares soviéticas durante diez años.

La escena se inicia con un comando U.S. atrincherado tras un muro de piedras enfrente del centro de defensa.

El control de los movimientos es a derecha e izquierda. Moviéndolo arriba o abajo con otro Joystick o con teclado, se controla la elevación de los cohetes. Una vez que el objetivo está en línea, pulsa el botón de disparo.

OBJETIVOS:

Los soldados están colocados en los muros, a ambos lados del centro de defensa. Estos soldados, disparan sobre ti, por lo que es conveniente que no permanezcas mucho tiempo en la misma posición o avances en línea recta. Los objetivos secundarios incluyen las torres de los edificios. Estos pueden ser destruidas, con lo que tu puntuación aumentará.

Otros objetivos son las puertas colocadas directamente delante de ti. Una de estas puertas es la entrada hacia la sala del reactor (la siguiente pantalla). Mientras otras puertas se vuelven rojas cuando son alcanzadas, ésta se volverá blanca. Esta puerta de entrada es seleccionada aleatoriamente por lo que será diferente cada vez.

Los tanques enemigos saldrán de detrás de las puertas intentando detener tu camino otra vez. Si permaneces en la misma posición durante largo tiempo serás un blanco perfecto para ellos.

SALA DEL REACTOR:

Una vez que los soldados han sido eliminados, los tanques destruidos y las puertas abiertas, pasarás a la siguiente pantalla. De cualquier modo, recuerda que las torres de los edificios también pueden ser destruidas con lo que lograrás puntos extras.

Una vez que un soldado es lanzado fuera del muro, será reemplazado después de un tiempo. Recuerda esto mientras estés en esa pantalla ya que no podrás pasar a la siguiente hasta que la puerta blanca no sea mostrada y no haya ni hombres ni tanques en la escena.

PANTALLA 6: DENTRO DE LA SALA DEL REACTOR

Ahora has de introducirte en el Centro de Defensa Soviético y dentro de la habitación del reactor nuclear.

Un robot de mantenimiento va constantemente de un lado a otro inyectando refrigerante a las celdas para mantener constante la temperatura del reactor. Si el proceso de refrigeración es interrumpido, el reactor se recalentará y se volverá inestable. El sistema se volverá cada vez más crítico y explotará.

Tu objetivo es sabotear esta operación y neutralizar al robot de mantenimiento.

Este robot tiene capacidad para defenderse y notará tu presencia en la sala con facilidad. En ese momento empezará a disparar automáticamente sobre ti. Además, es invulnerable a un ataque frontal, pero tiene también su talón de Aquiles: si disparas desde atrás, los circuitos pueden ser dañados y ser, por ello, eventualmente destruido.

Ya que el robot mantiene un área en la que no se puede penetrar, tu arma será una pequeña granada de disco. Para disparar al robot desde atrás, tu disco debe rebotar contra el muro.

Para ayudarte a lograr el ángulo adecuado, tienes también un rayo láser con sistema de dirección. Este aparece como un pequeño punto blanco en el muro.

Para ajustar el sistema de dirección, mover arriba o hacia adelante, a la derecha y volver a mover a la izquierda del objetivo.

Mover tu comando a derecha o izquierda. Cuando tu comando y el objetivo están en línea, dispara para liberar el disco.

Sólo tienes un número limitado de discos y hombres. Puedes recuperar el disco recogéndolo después de pasar ante ti. Cada vez que un disco alcanza al robot, el disco se pierde. Puedes lograr un disco extra al des-

truir al robot. Para recuperar un disco debes mover al hombre directamente hacia el disco cuando éste vaya hacia él. Cada robot requiere cuatro disparos desde atrás para ser destruido. El número de robots que hay en cada nivel es el siguiente:

NIVEL 1. 2 ROBOTS.

NIVEL 2. 4 ROBOTS.

NIVEL 3. 5 ROBOTS.

Además, cada vez que alcances a uno de ellos, se moverá más rápidamente y se volverá más agresivo. El número de hombres de los que dispones en esta pantalla estará determinado por el éxito logrado a lo largo del juego. Cada vez que se acaben los hombres, el juego acabará. Si agotas los discos y aún dispones de hombres, puedes volver a la pantalla anterior y volver a luchar para lograr más discos.

En algunos casos, puedes tener que sacrificar a un hombre para salvar un disco. Si el disco está aún en la pantalla al perder al hombre, el disco será recuperado.

Después de que el último robot es destruido, el robot final creará un gran problema. Este último robot está tan agraviado por tu presencia que abandona el reactor, por lo que se vuelve inmediatamente inestable. Esto hará que entre en estado crítico. En el borde derecho de la pantalla verás el tiempo ETCM (tiempo estimado de masa crítica). La masa crítica del reactor explotará llevándose con él el Centro de Defensa. Si logras sobrevivir o no será determinado por este punto.

Si destruyes el robot con un margen suficiente de tiempo, sobrevivirás. Sino, será notificado a tu familia.

PANTALLA 7: CAPITULO FINAL

Esta pantalla te dará a conocer que tu misión ha concluido satisfactoriamente. Si logras sobrevivir serás gratificado con una considerable cantidad de puntos.

CANCELAR EL JUEGO

Para cancelar el juego y volver a la pantalla de presentación, pulsa la tecla **ENTER** o **RETURN**.