

# TOP GUN

## AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE

Este juego te pone a los mandos de un caza F-14 "Tomcat". Gráficos de vector en 3D y una pantalla dividida en dos permiten que uno o dos jugadores se enfrenten entre sí, o contra el ordenador. Tus armas en este duelo aéreo son misiles que buscan el calor de los motores, y cañones de disparo rápido de 20 mm. Hay que poner en juego unos excelentes reflejos, habilidad para maniobrar el avión y ese "algo" que te convertirá en el as de ases. ¡Los pilotos de Top Gun siempre están al borde del peligro!

### CARGA AMSTRAD

CTRL + ENTER.

### CARGA SPECTRUM

LOAD " "

### CARGA COMMODORE

Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP.

### CONTROLES (Amstrad)

TECLADO (redefinible).

#### Jugador 1

Z	Subir.
W	Giro izquierda.
R	Giro derecha.
T	Disparo arma seleccionada.
Q	Bajar.

#### Jugador 2

"
9
—
8
↑

## CONTROLES (Spectrum)

TECLADO (redefinible).

Jugador 1

S	Subir.
E	Giro izquierda.
R	Giro derecha.
T	Disparo arma seleccionada.
W	Bajar.

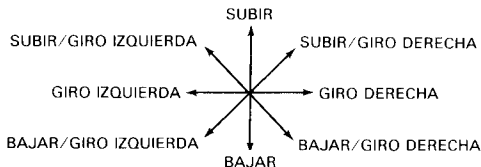
Jugador 2

K
O
P
ENTER
:

## JOYSTICK

El joystick funciona con los interfaces Sinclair 1, Sinclair 2, Kempston y tipo cursor.

Ambos jugadores



Controles tanto para joystick como teclado:

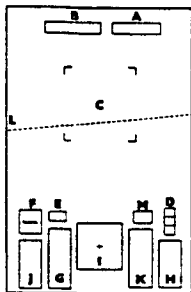
Jugador 1

CAPS	Incremento potencia motores.
SHIFT	Reducir potencia motores.
TAB	Seleccionar arma.

Jugador 2

[
]
CLR

## SITUACION Y PUNTUACION



### CLAVE:

- A: Velocidad.
- C: Punto de mira.
- D: Indicador selección arma.
- E: Enemigo encima o debajo.
- F: Indicador subida/bajada.
- G: Temperatura cañones.
- H: Indicador daños.
- I: Aviso "enganchado por radar enemigo".
- J: Potencia motores.
- K: Tiempo misiles.
- L: Horizonte artificial.
- M: Aviso misiles.

## JUGANDO

Eres Maverick, uno de los mejores pilotos de la U.S. Navy. Tienes que volar en un F14 Tomcat, equipado con varios sistemas defensivos y ofensivos. Puedes enfrentarte al ordenador o a otro piloto. Si juegas contra otro jugador, vuela mejor que él y abátele disparándole con uno de tus misiles, o con una larga ráfaga de tus cañones. Empezáis cada uno con tres aviones, y ganará aquel que se quede el último volando.

Si juegas contra el ordenador, debes enfrentarte y destruir a tres aviones enemigos antes de poder continuar a la misión siguiente, que te enfrentará a enemigos más rápidos aún.

## SELECCION DE ARMAS

Hay tres tipos de armas que puedes seleccionar. Se indicarán en la pantalla por una variación en el punto de mira, y aparecerá la letra correspondiente en el recuadro D.

Punto de mira en X: Cañón.

Punto de mira en Cuadro: Misil Sidewinder.

Sin punto de mira: Modalidad bengala.

El radar indica la posición relativa del avión enemigo y la flecha te dirá si está encima o debajo de ti. Una luz amarilla de advertencia te indicará que el enemigo te ha "pillado" en su punto de mira de misil, y una luz roja que un misil ya ha sido disparado hacia ti.

**Cañón-metralleta:** Se puede disparar cuando el avión enemigo está en punto de mira. Hacen falta 25 disparos acertados para abatir al enemigo. Los aciertos se distinguen por un parpadeo del borde, y la correspondiente indicación en el indicador de daños. Los niveles de temperatura de los cañones se ven en el display de pantalla.

**Misiles Sidewinder:** Para poder disparar un misil es necesario tener al avión enemigo directamente en tu punto de mira durante al menos tres segundos, para permitir que el sistema de búsqueda por calor pueda actuar. Con un solo acierto volatilizas al enemigo.

**Bengalas:** La bengala se utiliza para "despistar" y es la única defensa posible contra los misiles Sidewinder. Deben soltarse en el momento justo o no servirán para nada. Debes usarlos de tal manera que

el misil que viene hacia ti “piense” que la bengala de magnesio es el tubo de escape de tus motores y, por tanto, se desvía hacia dicha bengala, permitiéndote escapar con vida.

Por otra parte, pueden intentar esquivar al misil, aunque es muy difícil. Los misiles tienen un vuelo dirigido de unos 20 segundos, pasados los cuales caen a tierra. El uso combinado de bengalas y maniobras hábiles permiten al piloto experto salir de vez en cuando del difícil trance.

## **SUGERENCIAS**

1. Usa los cañones poco; se calientan y bloquean si los usas demasiado.

2. Intenta colocarte detrás del avión enemigo. Es la posición ideal para atacarle y le es difícil quitarte de encima.

3. Usa los cañones cuando te encuentres muy cerca de tu enemigo y los misiles para los ataques a más largo alcance.

4. Cuando gires, si usas “subida” girarás más rápido.

© 1986 Ocean Software.

© 1986 Paramount Pictures Corp.

Dep. legal: M-20298-1992.