

SILENT SHADOW

AMSTRAD 464/664/6128

Hal Kushner, comandante del ejército de normalización y ante todo piloto del «SOMBRA SILENCIOSA», despertó bruscamente cuando todas las alarmas de su sofisticado caza se dispararon. Se incorporó rápidamente y sus dedos se movieron como rayos por los controles a fin de poner a su nave en situación de combate.

—Eso no es necesario —dijo una suave voz femenina—. Cuando te toca el turno de descanso yo asumo el control, ¿recuerdas? Kushner echó una rápida ojeada a las pantallas de radar; tres pequeños cazas se acercaban por detrás a gran velocidad. En unos segundos los tendría encima.

—Dame el control manual —dijo Kushner.

—Eso no es necesario —replicó la suave voz de la computadora—, además tu turno de descanso aún no ha terminado, ¿recuerdas? Yo sola puedo afrontar perfectamente la situación.

—¡Entrégame el control manual inmediatamente! —estalló Kushner—. Soy tu comandante y esto es una orden.

Silvia, que tal era el nombre del nuevo programa de la computadora del Sombra Silenciosa (SS-307 de identificación), pareció pensárselo. Mientras tanto los cazas enemigos se acercaban más y más. Kushner comenzó a maldecir el momento en que hizo caso a Claudia Barstow, jefa del departamento de programación de la base, cuando ésta le dijo que su nuevo programa de combate haría historia gracias a su «artificial deseo de supervivencia». Debió haberse quedado con el bueno y viejo Carson. Puede que éste no fuera un programa tan avanzado, pero por lo menos no se metía donde no debía, y su provisión de chistes verdes parecía inagotable.

—Lo siento Hal —dijo finalmente Silvia— pero durante tu turno de descanso, soy yo quien tiene el mando. Y no te inquietes por esos pesados, dejaré que se acerquen un poco más y los despacharemos rápidamente.

Aquello colmó la paciencia de Hal Kushner. Un caza Kirshan garantizaba unos minutos de buena diversión, dos eran ya una serie molesta, y tres un problema muy grave para la salud. En ese momento la alarma radar volvió a titilar.

—Ha sido lanzado un misil Kirshan —dijo el radar con su voz rápida pero parsimoniosa—. Hará blanco sobre nosotros dentro de doce segundos. Recomendando comenzar inmediatamente maniobra evasiva.

Kushner, hombre de decisiones rápidas y fulminantes, desentfundó su arma y apuntó con él al panel de mandos de la computadora.

—¡Pásame los mandos o te fundo los plomos!
—Nos estrellamos los dos —gimió la computadora.
—Ocho segundos para impacto —recordó el radar tranquilamente.
—Las decisiones las tomo yo —gritó Kushner—. Por última vez pásame el timón, sesos de silicio.
—Cinco segundos para impacto.
—¡No te atreverás!
—¿Qué te apuestas? —gritó Kushner lanzando una descarga al mínimo de fuerza sobre un indefenso detector de masas.

Silvia lanzó un chillido asombrosamente femenino y de repente Kushner advirtió que se había restablecido el control manual. Sus manos se abalanzaron sobre los controles, y conectó el sistema de armas y las pantallas de rastreo. También encendió el Turbodistorm, aunque su empleo en vuelo bajo estaba más que desaconsejado debido a las poderosas aceleraciones. Cogió el volante de vuelo manual mientras la pantalla de su casco creaba una holografía móvil representando el escenario de batalla. No había tiempo para planear un plan de combate.

—Dos segundos.

Kushner tiró violentamente hacia arriba del mando, al tiempo que elevaba el nivel de potencia del Turbodistorm hasta el 5 por 100. Aquello casi fue excesivo.

Kushner sonrió levemente cuando el siromisil pasó como un rayo por el punto donde había estado el Sombra Silenciosa, se alejó hasta casi salir del campo del radar, y rectificó su trayectoria con un ágil giro tomando de nuevo una trayectoria de colisión.

QUE TENEMOS QUE HACER

El objetivo del juego consiste en hacer llegar sano y salvo a su destino a un enorme bombardero cuya misión consiste en destruir la flota naval enemiga, situada en el Golfo Pérsico. Para ello contamos con un moderno y sofisticado caza dotado de los mayores avances tecnológicos que se puedan soñar, cuya velocidad, potencia de disparo y facilidad para eludir y crear imágenes falsas en el radar, le han hecho merecedor del sobrenombre de «SOMBRA SILENCIOSA».

Para conseguir llegar al objetivo hay que atravesar cuatro fases: LA BASE AEREA ENEMIGA, LA CIUDAD, EL DESIERTO Y LA FLOTA NAVAL ENEMIGA.

Deberás destruir todas las defensas y torretas esparcidas por todo el recorrido, ya que al tener que volar bajo se producirían daños al bombardero y bajaría su energía, con lo que no conseguirías llevar la misión a buen término.

Procura vigilar tu velocidad; si es muy alta corres el riesgo de alejarte demasiado del bombardero, con lo que quedaría más expuesto al fuego enemigo, y si es muy baja podría llegar a alcanzarte y perderías una vida. Al comienzo de la misión dispones de tres bombas expansivas que conseguirán destruir todos los enemigos que estén en tu campo de visión. Utilízalas solamente en caso de estar muy apurado y con el máximo de cazas o helicópteros enemigos.

CONTROLES

Pueden jugar uno o dos jugadores simultáneamente y se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick. El teclado es totalmente redefinible.

	JUGADOR 1	JUGADOR 2
DERECHA	E	P
IZQUIERDA	W	O
ABAJO	A	K
ARRIBA	Q	I
DISPARO	Z	M
BOMBA	X	N
PAUSA	ESC	ESC

EQUIPO DE DISEÑO

Programa: F. AGUSTIN ALCAZAR.
Gráficos: RIZO'S.
Música: GOMINOLAS.
Pantalla de carga: KANTXO DESIGN.
Idea original: DAVID LOPEZ.
Carátula: ALFONSO AZPIRI.
Distribuidor: ERBE SOFTWARE.
Producción: JAVEIR CANO.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Rebobina la cinta, pulsa CONTROL y ENTER simultáneamente y pon en marcha el cassette. El programa se ejecutará automáticamente.

© TOPO SOFT, 1988.

Prohibida su 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

