



NAVY MOVES

DIRIGIDO AL COMANDO N.º

78744003HZ

MISION

Operación
.....
cefalópodo
.....

MENSAJE

BOMBA READY
.....
.....
.....

PALABRA CLAVE

DATORE

INSTRUCCIONES

Una vez colocada la bomba, parados los motores y con el submarino en la superficie deberás transmitir la frase «BOMBA READY», que para que no sea comprendida por el enemigo tiene que ser codificada de la siguiente forma:

EJEMPLO: Frase: **NAVY MOVES BY DINAMIC**
 Palabra clave: **SNATCHO**

La palabra clave consta de siete letras. Entonces hay que distribuir la frase en cuestión en una frecuencia de siete espacios.

```
  N  A  V  Y  M  O  V
  E  S  B  Y  D  I  N
  A  M  I  C
```

Ahora pon las letras de la palabra en el orden que le corresponde según alfabeto castellano:

```
  S  N  A  T  C  H  O
  6  4  1  7  2  3  5
```

Una vez hecho esto asigna estos números en el orden que figuran a cada columna de la secuencia de letras.

```
  6  4  1  7  2  3  5
  N  A  V  Y  M  O  V
  E  S  B  Y  D  I  N
  A  M  I  C
```

Ahora dispón las columnas verticales en el orden que indican los números:

```
  1  2  3  4  5  6  7
  VBI MD OI ASM VN NEA YYC        VBIMDOIASMVNNEAYYC
```

Esta sería la frase codificada que tendrías que emitir. Pero esto es sólo un ejemplo. Realiza la misma operación con la frase «BOMBA READY» y usa como palabra clave «DATORE».

TOP SECRET



PROYECTO Nº:
843795Q/UB

Nº REGISTRO:
S83-104-M

ESCALA:
1:800

DELINEANTE:
HECTOR G.R.

AUTORIZACION ESTADO MAYOR:
5-21-1988

ASESOR TECNICO:
ALEXANDER EPTUCHENKO

ASESOR MILITAR:
ALMIRANTE SERGEI BOLKOV IVANOVICH

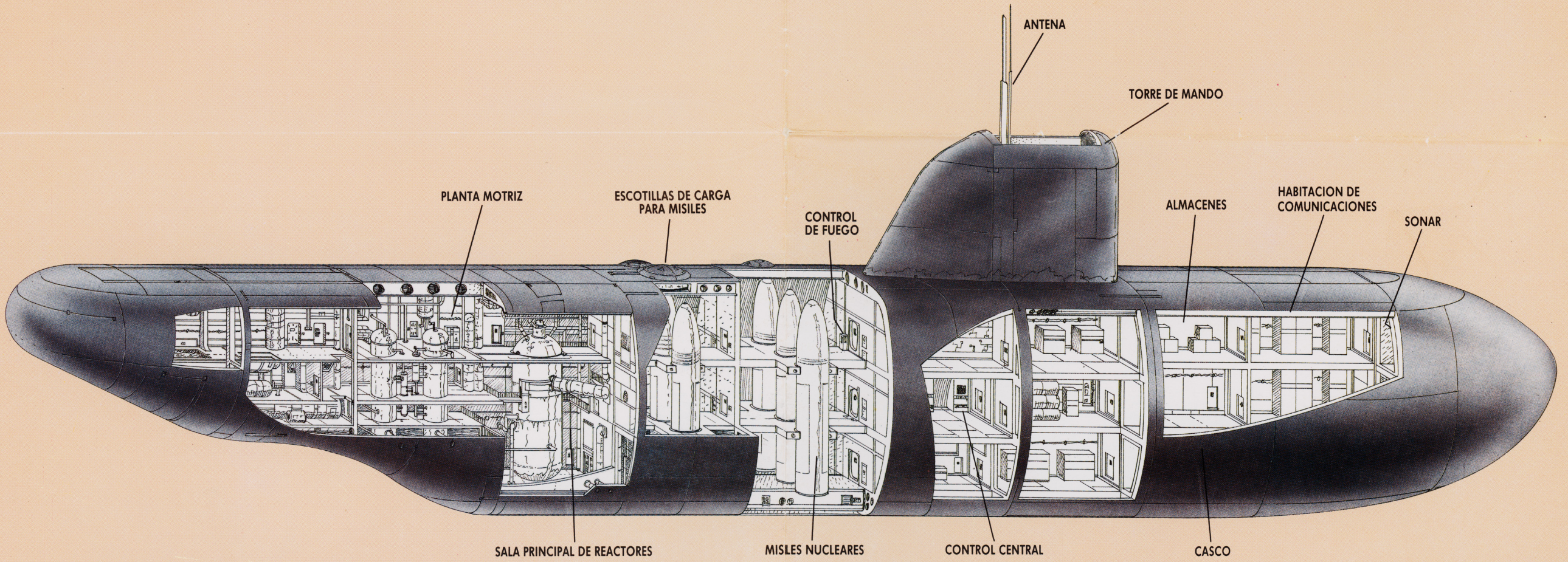
DIRECTOR PROYECTO:
W. Tonek
W. TONEK (INGENIERO NAVAL)

ESTATUS:
TOP SECRET

CENTRO SUPERIOR DE ESTUDIOS NAVALES DE SAN ESTANISLAV P.Q.

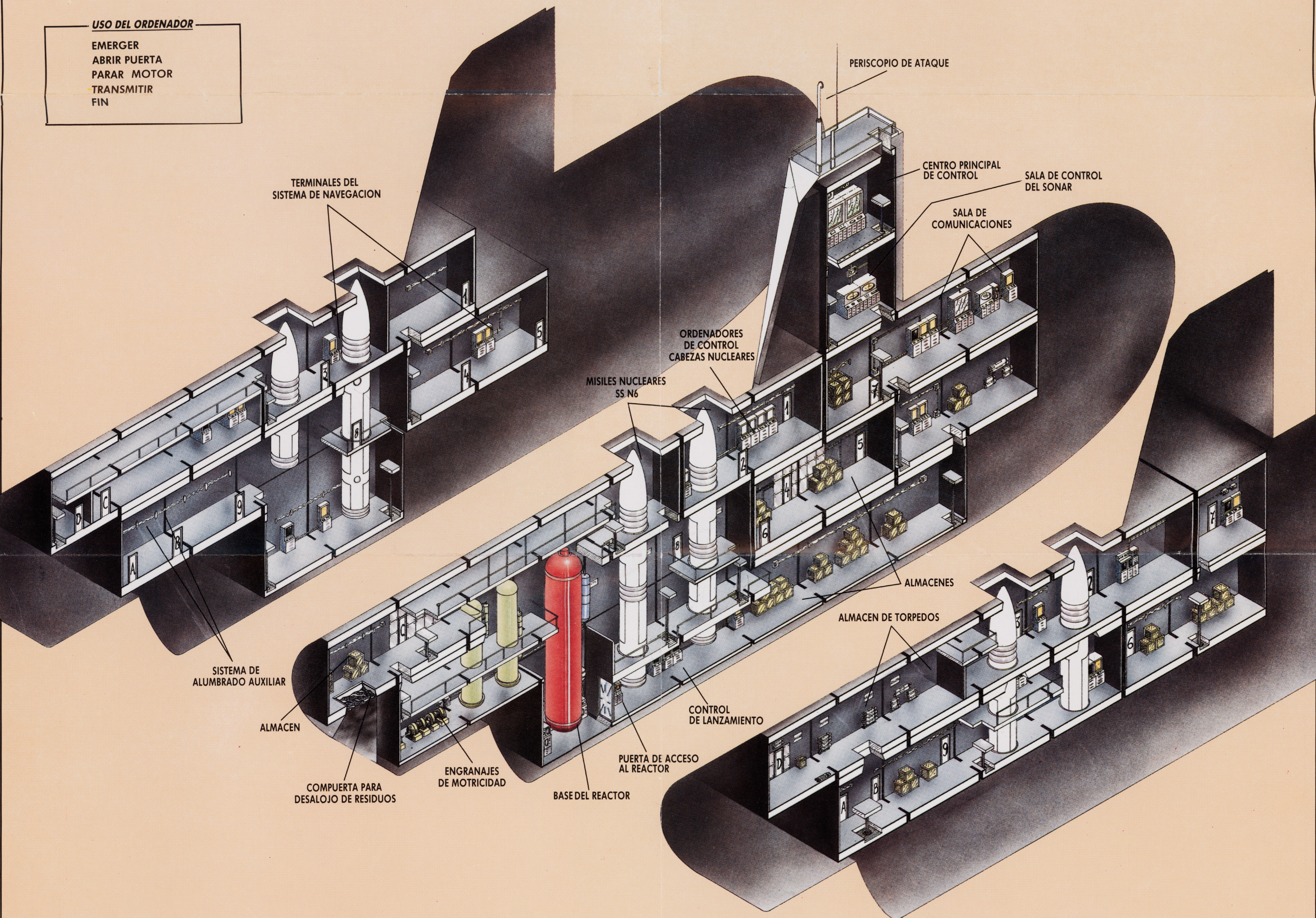
FECHA:
3-30-1989

U. 5544 SUBMARINO NUCLEAR -RADER HOMING-



USO DEL ORDENADOR

- EMERGER
- ABRIR PUERTA
- PARAR MOTOR
- TRANSMITIR
- FIN



NAVY MOVIES



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS



ARMY MOVES

Protagonista: **DERDHAL**

Derdhal es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Su entrenamiento, que ha durado varios años, le ha convertido en un auténtico líder. Es el mejor. Aunque lo que más domina son los explosivos conoce todas las armas del mundo y controla todas las técnicas de guerra, pudiendo atravesar las líneas enemigas por tierra, mar y aire.

No le teme a nada y no se detiene ante nadie. Tiene una gran sangre fría. Si vas en su contra, tú tranquilo: *ESTAS MUERTO.*

ARMY MOVES

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción. Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para una singular misión. Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos. DERDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:

PRIMERA CARGA: Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atravesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA CARGA: Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todas las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE JUEGO

	Jeep	*
Derecha	Acelerar	
Izquierda	Frenar	
Subir	Salta	
Fuego 1	M. Tierra/Tierra	
Bajar		
Fuego 2	M. Tierra/Aire	

	Helicóptero	*	Soldado	*
Derecha	Frenar		Derecha	
Izquierda	Acelerar		Izquierda	
Subir	Sube/despega		Salta/puerta	
Fuego 1	M. Aire/Tierra		Granadas	
Bajar	Baja/aterriza		Agachar	
Fuego 2	M. Aire/Aire		Subfusil M-21	

Ten en cuenta que el jeep y el helicóptero circulan en sentido contrario. - * Situa en estas casillas tus teclas preferidas.

EQUIPO DE DISEÑO

SP
PROGRAMA: Victor Ruiz
GRAFICOS: V. Ruiz y S. Morga
MUSICA: Manuel Cubedo
PRODUCCION: Victor Ruiz
PORTADA: A. Azpiri

AMS
PROGRAMA: Victor Ruiz
GRAFICOS: V. Ruiz y S. Morga
MUSICA: Manuel Cubedo
PRODUCCION: Victor Ruiz
PORTADA: A. Azpiri

MSX
PROGRAMA: Victor Ruiz
GRAFICOS: V. Ruiz y S. Morga
MUSICA: Manuel Cubedo
PRODUCCION: Victor Ruiz
PORTADA: A. Azpiri

CBM
PROGRAMA: CONVERSION
GRAFICOS: POR
MUSICA: IMAGINE
PRODUCCION: SOFTWARE
PORTADA: A. Azpiri

