

MAGNETRON

SPECTRUM, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64/128 (*), cassette: Quita todos los cartuchos. Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Una vez que el juego se haya cargado, la pantalla se pondrá de color negro alrededor de unos 10 segundos. Si la pantalla se vuelve roja, el juego no se ha cargado adecuadamente y debes volver a poner en marcha el ordenador y cargar el juego de nuevo.

Commodore 64/128, disco: Quita todos los cartuchos. Mete el disco en la unidad, teclea LOAD "*", 8,1 y entonces pulsa RETURN.

(*) Los propietarios de un CBM 128 deben seleccionar primero el modo CBM 64.

Spectrum 48k/+: Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum 128k/+2/+3: Selecciona el modo 48k y entonces teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en la cinta.

¡Felicidades!

Ahora eres el orgulloso propietario de un droid de ingeniería KLP-2.

Orbitando el planeta Quarteck hay ocho satélites droid controlados, proporcionando poder a las destellantes armas de destrucción masiva. Estas armas de largo alcance están apuntando a la mayoría de las naves de Terran y son una constante amenaza para la totalidad del cuadrante.

Tú controlas el KLP-2, un pequeño droid que tiene el único talento de coger cosas a trozos. Tú debes desactivar los cuatro reactores en cada una de las cuatro estaciones orbitales. Los reactores se pueden desactivar sobrecargándolos o disparándolos. Los reactores están custodiados por 16 tipos de droids que pueden ser destruidos o tomados en pequeños cuartos y desmantelados. KLP-2 tiene un avanzado dispositivo de agarre que puede usar las partes de los droids enemigos para construir una réplica de sí mismo, pero con las habilidades del droid destruido.

Encontrarás paneles de computadoras esparcidos a lo largo de las estaciones orbitales. Afortunadamente KLP-2 tiene un talento para «meterse» dentro de estos sistemas de computadoras y tiene una «habilidad» para acceder a la información confidencial almacenada dentro de ellas. Esta información contiene datos de cada uno de los cuatro reactores en la estación que te encuentres en el momento, la posición de cada reactor, los droids de la estación y las armas y sistemas que éstos pueden utilizar.

LOS CONTROLES

KLP-2 se controla diagonalmente.

<u>Movimiento/Acción</u>	<u>Agarrar modo</u>	<u>CBM 64</u>	<u>Spectrum</u>
Moverse a la izquierda y arriba	Izquierda	A, S, D, F, G o	Joystick izquierda
Moverse a la derecha y abajo	Derecha	Z, X, C, V, CAPS SHIFT o	Joystick derecha
Moverse a la derecha y arriba	Arriba	H, J, K, L o	Joystick arriba (+)

Moverse a la izquierda y abajo	Abajo	B, N, M, SYMBOL SHIFT o	Joystick abajo
Fuego	Espacio	o...	Joystick fuego
Autofuego		W	No disponible
Pausa		P	RUN/STOP
Volver a empezar		Fuego	Fuego
Abandonar juego			CLR/HOME (mientras está en pausa)

(+) *NOTA: En el original pone "abajo", lo que es obviamente una errata.*

Los usuarios del CBM 64/128 deben jugar con un Joystick en cada puerta. Si se usa un Joystick ayudará a rotar 45 grados en el sentido de las agujas del reloj de manera que se corresponda el movimiento del KLP-2.

Para subir o bajar el volumen en Magnetron en la versión CBM 64/128 debes pulsar F5/shifted F5 mientras que la música está sonando.

Nota: Antes de comenzar el juego asegúrate de que has seleccionado uno de los controles posibles que te aparecerán en pantalla. En caso contrario el juego no funcionará correctamente.

SISTEMAS DE ARMAS

Estas armas se pueden disparar pulsando fuego mientras se están moviendo. El arma disparará hacia la dirección que el KLP-2 esté encarado. Los datos sobre las armas se pueden obtener de las terminales de computadora del droid. Las armas incluyen «frisbys» como discos, morteros, boomerangs y ¡bomba rebotante!

AGARRAMIENTO

Para agarrar un droid centra el Joystick (o usa los movimientos de las teclas) y mantén el fuego apretado hasta que la palabra «GRAPPLE» aparezca en el panel de control. Entonces ataca tu objetivo droid. Verás entonces algunos datos sobre el blanco y se presentará con una cuadrícula de iconos que representa el código de seguridad del camino dado a cada droid para prevenir el agarre.

Cada droid está protegido con un circuito de autodestrucción que empieza la cuenta atrás cuando tú comienzas con el agarramiento. Para parar el detonador debes alinear los tres iconos esféricos de bombas al final del icono cuadrícula, que encenderá la palabra «DETONADOR». Si tú sólo quieres reabastecer tu energía, entonces esto es todo lo que necesitas hacer. Si quieres también coger partes de los robots, entonces se debe alinear la totalidad de la fila, encendiéndose a la derecha «CHASSIS», «SECURITY» y «DETONATOR». La fila de arriba representa el chasis del robot y debe contener los tres iconos de robot con forma de diamante. La línea de en medio debe contener tres formas de caja representando los dispositivos de los droids.

Para mover los iconos puedes conducir el icono iluminado en cuestión, usando arriba, abajo, izquierda y derecha. El icono iluminado intercambiará el sitio con el icono de la dirección escogida.

El tiempo de la cuenta atrás depende de la diferencia entre las clases del KLP-2 y el droid agarrado. El número de un droid es su clase. La clase uno es la mejor, pero la más difícil de conseguir. El sistema de la computadora muestra los droids en orden, mostrando primero los más débiles.

Cuando has hecho un agarramiento con éxito y has creado una réplica verás que el número de identificación del droid agarrado aparece en la parte superior del panel de control para recordarte qué es lo que controla. El indicador del peso te mostrará tu nuevo peso. Cuando el juego prosiga verás la réplica creada de tu chasis anterior. Si la réplica es destruida tú continuarás con el control del chasis anterior (dándote una vida extra). Sólo hay un chasis de repuesto que permanece, sin importar cuántas veces lo hayas agarrado, y siempre se

encontrará en el lugar de tu último agarramiento con éxito. Tu segundo chasis siempre será KLP-2.

REACTORES

Para acceder al control del reactor, pon a KLP-2 de pie sobre una plataforma de entrada a un reactor (las plataformas de los reactores parece que están llenas de tachuelas) y pulsa fuego. Aparecerá entonces una pantalla del reactor. El cursor iluminado se puede mover usando cualquier tecla o el joystick, como para los controles de agarre.

La pantalla muestra cuatro contenedores, cada uno de ellos conteniendo una barra de combustible o un inhibidor. Las barras de combustible tienen números y cargas positivas, que hacen funcionar al reactor. Los inhibidores tienen números y cargas negativas e impiden que produzca una reacción en cadena. Puedes coger una barra de combustible o un inhibidor iluminando su número y pulsando fuego. Automáticamente reemplazará la barra o el inhibidor que KLP-2 esté llevando (o aparecerá un cero si no se está llevando nada). Cuando KLP-2 recoja una barra de combustible o un inhibidor verás que el medidor de la carga, que está a la derecha del panel de control, en la parte inferior de la pantalla, indica el número de la barra. Este comienza a cero en el momento que KLP-2 comienza el juego sin llevar ninguna barra de combustible ni inhibidor.

El reactor se cerrará si la totalidad de su carga baja por debajo de cero. O bien, un reactor se sobrecargará si la totalidad de su carga sube por encima de cinco. Cualquiera de estos métodos paralizará un reactor (que después de todo es el principal objetivo del KLP-2). Retirando o añadiendo barras de combustible, KLP-2 puede conseguir un cierre o una sobrecarga. Entonces la barra de combustible o el inhibidor retirados se pueden llevar a otro reactor para cerrarlo. Algunas veces serán necesarios varios viajes para cerrar todos los reactores. Todos los reactores de una estación se pueden ver desde el sistema alienígena de computadoras.

CARGA Y PESO

Los movimientos de KLP-2 están afectados por su carga, su peso y su fuerza de propulsión. El peso se indica en el medidor de peso que está en la parte inferior, a la izquierda del panel de control y es una réplica total del peso de los droids y del peso de la barra de combustible o del inhibidor que se está transportando. El peso de una barra de combustible o de un inhibidor es el mismo que el número de su carga, pero es siempre positivo (así, un inhibidor -3 pesa tres unidades). Si pesas mucho te costará más reunir el poder suficiente para subir por una rampa y la conducción se hará difícil. Los mejores droids para cargar grandes pesos tienen buena propulsión pero no deben haber sido cargados con armas pesadas. Así, un droid bueno para luchar puede ser inútil para transportar cosas.

La carga del KLP-2 se muestra en el medidor de carga en la parte inferior a la derecha del panel de control. Cuando está cargado, los azulejos magnéticos del suelo (los que tienen flechas) lo empujarán. Si está cargado positivamente es empujado en la dirección de la flecha. Si está cargado negativamente será empujado en la dirección opuesta. Cuanto más cargado esté, más difícilmente será empujado.

DESCENSO DE PODER Y BEAMERS

Se pueden generar robots enemigos para reemplazar a aquellos que hayan sido destruidos, hasta que los cuatro reactores hayan sido eliminados. Entonces las luces se apagarán y se podrán usar los beamers para transportarse a otro satélite. Los beamers son marcas en el suelo con forma de diamante (como donde tú empiezas el juego). Para activarlos ponte encima y pulsa fuego.

ACCESO A LA MESA DE CONTROL

Pon en pie al KLP-2 en una mesa de control y pulsa fuego. Después usa derecha e izquierda y entonces pulsa fuego para seleccionar una opción de icono. Una vez que hayas seleccionado una opción usa izquierda y derecha para seleccionar entre los ítems de esa opción. Pulsando fuego de nuevo volverás al menú de iconos. Los iconos de izquierda a derecha son:

- **Icono pantalla:** Desenchufa la mesa de control y vuelve al juego.
- **Icono esfera:** Muestra la situación del reactor. Esta opción también te dirá en qué estación estás (estación espacial del uno al ocho) y una cuadrícula coordinada de en qué sector de la estación te encuentras. Cada estación está construida de cuatro en cuatro sectores. La cuadrícula de coordinación consiste en un número de piso seguido del número de una habitación. Por ejemplo, el sector 1-4 significa que estás en la habitación 4 del primer piso.
- **Icono droid:** Muestra datos del droid. La primera pantalla muestra la situación en el momento de KLP-2. Si en ese momento estás en una réplica se podrán ver sus diferentes partes. Las pantallas que siguen sólo se mostrarán si su clase de seguridad está por debajo o es igual que aquella de la réplica.
- **Icono caja:** Si tiene suficiente clase de seguridad, entonces se mostrarán hojas de datos de varias armas y dispositivos.

ENERGIA

Tu energía está constantemente agotándose. El índice en el que se agote depende de las unidades de poder de los droids y del uso del poder. Busca buenas unidades de poder en los droids de vida larga. Caerse, golpear a los droids enemigos, andar sobre azulejos magnéticos o ver los consejos gasta energía muy rápidamente.

El nivel de energía está indicado por la expresión de KLP-2. Se enfada mucho cuando está cercano a quedarse sin energía. El índice de animación de los droids enemigos muestra cuánta cantidad de energía han perdido. Cuando va muy lento está casi muerto. Si sobrevives a un agarramiento, tus células de energía se recargarán con las del droid enemigo.

CREDITOS

Versiones del CBM 64 y Spectrum, programadas por Steve Turner de Graftgold Ltd. Música del CBM 64 y Spectrum por Steve Turner. Gráficos del Spectrum por Steve Turner. Gráficos del CBM 64 por Andrew Braybrook y Steve Turner.

© FIREBIRD.