

UNETE A LA ELITE

Asegurar la edición y la difusión internacional del mejor software español, es nuestra razón de ser. Tus programas y tus ideas pueden ser los best-sellers de mañana. Autores de software, uníos a la élite: llamar a David Cervigón al teléfono (91) 445 31 25.

Hasta Pronto



AMSTRAD
CPC 464/664/6128

ROBBBOT

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Acaba Vd. de adquirir un programa WAR GAMES y le felicitamos por ello.

Con el fin de preservar la calidad de éste producto, nos permitimos aconsejarle lo siguiente:

- Guarde la cassette o el diskette en un estuche después de utilizarlo.
- No coloque el diskette o la cassette en la proximidad de fuentes de calor demasiado intenso, ni de campos magnéticos como altavoces o aparatos de televisión.
- Limpie regularmente las cabezas de su magnetofón con la ayuda de un algodón embebido de alcohol de 90° o de un producto especializado.
- Evite desconectar su ordenador con el diskette del programa introducido.

Autor: P. Dublanchet
Gráficos: C. Vagnon
Música: P. Ulrich

CARGA DEL PROGRAMA:

Cassette: Pulsar CTRL y dos veces sobre la tecla ENTER. Después pulsar la tecla PLAY del magnetófono.
Diskette: Teclar RUN"ERE y pulsar ENTER.

ELECCION DE MODOS

El juego comienza en modo pilotaje. Para cambiar de modo, pulsar el botón de disparo de joystick (o la tecla ENTER). Si pilota Vd. un robot debe posarlo y apagar su motor antes. De una manera general, todo el juego se controla con la ayuda del joystick y su botón de disparo, o de las teclas de cursor con COPY.

MODO PILOTAJE

Se controla el robot cuyo indicador está encendido. El motor de los robots, que funciona con fusión líquido, permite despegar en todas direcciones. Para apagar el motor basta con accionar la palanca del joystick hacia abajo.

MODO CONTROL

Los desplazamientos laterales de la palanca del joystick (o las teclas de cursor) le permiten cambiar de robot, y los desplazamientos verticales alternar el modo pilotaje con el modo exploración. El botón de fuego del joystick (o la tecla COPY) validan el modo elegido.

MODO EXPLORACION

La pantalla del radar sintetiza el paisaje del planeta. Puede explorar todo, señalar los obstáculos, los pasajes, y anotar las coordenadas de los diferentes lugares gracias a los contadores de distancia y de profundidad. El ordenador ZT 495 R tipo 2 que se encuentra disimulado detrás de su puesto de mando, analiza las informaciones captadas por el radar y las devuelve codificadas de la siguiente forma:

- Puntos blancos: Glotones metalófilos que se alimentan de fusión líquido.
- Puntos azules: Fusión zonas (regiones donde las capas de fusión líquido afloran a la superficie permitiendo revitalizar los robots).
- Puntos rojos: Chutocraqueadores (peñascos metálicos radioactivos extremadamente peligrosos).
- Punto parpadeante: Fuente de energía (AXIUM B52). Para salir de este modo hay que usar el botón de disparo del joystick o la tecla COPY.

CARACTERISTICAS DE LOS ROBOTS

XOR: Robot transportador. Gracias a su particular aleación, XOR soporta temperaturas muy elevadas. Es el que debe coger la masa energizada y llevarla a la nave.

RHO: Robot de enlace. Equipado de un ordenador de análisis radar ZT 495 R tipo 1bis, RHO sirve de intermediario entre la nave y los otros 2 robots. No debe estar nunca alejado de XOR o de SAM ya que corre el riesgo de que la nave pierda el contacto con ellos.

SAM: Robot reparador. Gracias a su motor de recuperación de desechos, su potencia ha sido doblada con el fin de permitirle transportar y reparar a los otros robots. Atención! no se repara a si mismo...

CARGA DEL FUSIOGENO

El fusiógeno líquido es un derivado radiactivo del hidrógeno gaseoso. Se encuentra en capas esparcidas por el subsuelo de IO. Para recargar basta con posarse en una fusiozona y apagar el motor. Las bombas C43 acopladas a los sensores B22 que controla un ordenador ZT 495 tipo 1 entran automáticamente en acción.

LOS RIESGOS DE REPARAR

Las patas de kevaluponio extraligero de los robots se rompen fácilmente si Vd. les hace posarse mal. SAM se encargara de repararlas. Para ello coloque a SAM exactamente encima del robot averiado y póngelo con cuidado hasta que se ilumine el testigo de reparación. Elévese llevando consigo el robot defectuoso. La re-

paración tiene lugar en vuelo. Para soltar el robot revisado, basta con hacerle tocar una roca o accionar la tecla L.

Toda falsa maniobra entraña la destrucción de los robots.

Buena suerte!

