

SUPER SPACE INVADERS



MANUAL DE USUARIO

HISTORIA ANTIGUA

Space Invaders, el juego que lanzaba miles de naves espaciales, apareció en un confiado mundo en 1978. Anteriormente, **Pong de Atari** presentó al público los juegos de máquina, pero **Taito** tomó la determinación de lograr el número uno en este campo. Toshihiro Nishikado trabajaba en el departamento de I+D de Taito en aquella época. Cuando vio el juego de Atari, pensó que los últimos microprocesadores que habían salido al mercado le permitirían desarrollar un nuevo tipo de juego. "Pensé que resultaría divertido destruir objetivos en la pantalla y borrarlos después todo. También planeé tener enemigos que atacaran al jugador y utilizaran la diplomacia con los seres humanos, ya que ese tipo de juego no existía". Se pasó 10 meses trabajando en el proyecto, desde septiembre de 1977 a junio de 1978. "Todo era nuevo; en aquella época no existían herramientas u ordenadores, así que tuvimos que crearlos nosotros mismos. Primero utilicé tanques como blancos, pero debido a la lenta velocidad de proceso de los microordenadores del momento, fue muy difícil lograr que los objetivos giraran y se movieran correctamente". Influido por el "boom" de **La Guerra de las Galaxias** que afectaba a todo Japón en aquel momento, Nishikado decidió utilizar alienígenas espaciales como blancos.

Space Invaders era tan nuevo y diferente que, al principio, no les gustó a las personas que probaron el juego en Taito, y Toshihiro se preocupó por que no llegara a tener éxito. Pero esto no sucedió —una vez lanzado al mercado (tras cambiarle el nombre de **Space Monster** por Space Invaders a petición del departamento de ventas), se vendió sin problemas en grandes cantidades. La producción no abarcaba la demanda, y el mercado se llenó de copias piratas. En otoño de 1979 alcanzó su apogeo —la Invadermanía había absorbido al mundo entero, los niños se escondían de sus padres para jugar, los ejecutivos se pasaban tardes enteras jugando a Invaders—; se convirtió en un problema social.

Muy pronto, sin embargo, aparecieron muchos juegos similares que disminuyeron el nivel de adicción —se crearon **Galaxians**, **Gorf**, **Phoenix** y decenas de juegos como éstos. Atari lanzó su sistema **2600 VCS** que proporcionaba gráficos con una calidad casi de arcade en cartuchos intercambiables. Atari se convirtió en líder de la noche a la mañana, vendiendo literalmente millones y millones de VCS en toda América y Europa. Los videojuegos habían llegado para quedarse.

Pocos juegos, si existe alguno, han logrado recrear la adicción tan absorbente que provocó Invaders, su rítmico movimiento (los alienígenas avanzando por la pantalla cada vez más deprisa), el pulso del láser cuando lo disparas desde detrás de tu escudo, para alcanzar otra

SPACE INVADERS

fila más de escoria espacial, destruir el buque nodriza y lograr el número máximo de puntos. Tristemente, Invaders fue el primer y último videojuego de microprocesador del señor Nishikado, ya que el padre de los videojuegos (que ahora tiene ya 47 años) se trasladó de departamento dentro de Taito para trabajar en máquinas de entretenimiento y sistemas de tarjetas inteligentes.

Hoy en día piensa que los juegos han evolucionado — "Gráficamente, gracias a los microprocesadores actuales más rápidos, los juegos son mucho mejores, pero en el fondo no han cambiado mucho, más o menos todos parecen iguales, aunque de vez en cuando aparece algún juego original; creo que en este aspecto **Tetris** es uno de esos juegos. He oído que **Domark** va a adaptar Super Space Invaders de Taito para ordenadores personales y para la **Sega Master System**. Creo que este juego es muy bueno, porque tiene muchas características y el concepto del juego es muy original. Espero que Super Space Invaders tenga el mismo éxito en Europa".

EL JUEGO

Invaders es un juego de "matar marcianos" con participación simultánea de dos jugadores que dispone de un montón de funciones nuevas que mejoran el original. Debes destruir los alienígenas que van avanzando esquivando al mismo tiempo sus disparos. Destruye la nave espacial que cruza la parte superior de la pantalla para obtener armas adicionales.

PARA EMPEZAR

Para aquellos a los que Invaders no les resulte familiar (¿dónde habéis estado?), el objetivo es evitar que los invasores aterricen en la parte inferior de la pantalla. Avanzan una fila hacia abajo cada vez que alcanzan el borde de la pantalla. Sólo puedes disparar proyectiles de uno en uno (a menos que dispongas de un arma adicional), por lo que debes tener buena puntería. Cuando hayas vaciado la pantalla ("Oleada de Ataque"), los invasores se reagruparán y probarán una nueva táctica. Son literalmente decenas, por lo que tómate tu tiempo para estudiarlos. El secreto del éxito son las armas adicionales. Puedes recogerlas destruyendo el platillo volante que cruza la parte superior de la pantalla.

Después de tres pantallas, te encontrarás con la pantalla de la Mutilación de Ganado o el Final del Guardián de Nivel.

La Mutilación de Ganado es una pantalla en la que intentas evitar que tus vacas sean secuestradas por esos pesados marcianos. Como este es un nivel de puntos adicionales, no

SPACE INVADERS

pueden matarte, pero puedes conseguir algunos puntos más destruyendo todas las naves alienígenas y salvando a las vacas.

Sin embargo, los Guardianes son muy difíciles de matar. Debes conseguir un poco de energía adicional antes de entrar en este nivel, o casi con seguridad serás destruido. Cada Guardián tiene un punto débil que te permite destruirlo con un solo disparo bien dirigido, pero sólo tú puedes descubrir dónde está situado.

CONSEJOS Y TRUCOS:

- ▲ Consigue disparo doble o triple cuando te estés acercando al Final de los Guardianes de Nivel.
- ▲ Hay una pauta que determina el arma que otorga el Platillo Volante.
- ▲ Trata de destruir a los invasores por columnas alternativamente para evitar que se extiendan en triples columnas.
- ▲ En el nivel de Mutilación de Ganado, sabrás que una vaca está a punto de ser secuestrada porque se mueve rápidamente a la izquierda y a la derecha al notar el rayo de atracción.
- ▲ También en este nivel, cuánto más alto dejes que el platillo volante atraiga a la vaca antes de destruirlo, más puntos obtendrás.
- ▲ ¡Cuidado con los niveles ocultos!

INSTRUCCIONES DE CARGA - DISCO

ATARI ST

1. Apaga el ordenador.
2. Asegúrate de que la unidad de disco esté encendida.
3. Inserta el disquete en la unidad de disco.
4. Vuelve a encender el ordenador.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Si es necesario, inserta el disco Kikstart
3. Cuando se te solicite el disco de Workbench, inserta el disquete del programa.
4. El programa se cargará automáticamente.

IBM PC Y COMPATIBLES

1. Carga el sistema operativo MS-DOS.
2. Teclea A: y pulsa RETURN.
3. Teclea INVADERS y pulsa RETURN.
4. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea JCPM y pulsa ENTER (la J se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
4. El programa se cargará automáticamente.

INSTRUCCIONES DE CARGA - CINTA

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea [TAPE y pulsa ENTER (la | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

ATARI ST/AMIGA

- Jugador 1 - joystick en el port 1 o teclado.
Jugador 2 - joystick en el port 2 o teclado.

COMMODORE 64

- Jugador 1 - joystick en el port 1 o teclado.
Jugador 2 - joystick en el port 2 o teclado.

SPECTRUM

Utiliza el joystick Sinclair 1 o 2 o el teclado.

AMSTRAD

Utiliza el teclado o el joystick.

Joystick

Izquierda - empuja el joystick a la izquierda.

Derecha - empuja el joystick a la derecha.

Dísparo - pulsa el botón de fuego.

Abajo - Dispara arma especial.

Teclado

Jugador 1

Z	-	Izquierda
X	-	Derecha
Q	-	Fuego
A	-	Dispara arma especial

Jugador 2

N	-	Izquierda
M	-	Derecha
O	-	Fuego
P	-	Dispara arma especial



TENGEN - DOMARK

Distribuido por Drosoft, S.A.

C/Moratin, 52 4ª Dcha. - 28014 Madrid

Telf.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los terminos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.