

DRO
SOFT

SENTINEL

Amstrad

3 FI 003



Amstrad

the SENTINEL



SENTINEL

El objeto del juego es absorber al "Sentinel" y sustituirlo como regidor del panorama. Una vez logrado, el jugador puede suprespaciarse a un nuevo mundo y tratar de lograrlo de nuevo.

Una vez que se haya insertado el cassette con el juego, aparecerá el título en la pantalla. Al pulsar cualquier tecla se le perderá que inscriba un número de panorama, del 0000 a 9999.

Una vez inscrito el número de panorama y pulsar retomo, se le pedirá que marque un número de clave de 8 cifras, al menos que haya elegido panorama 0000, que no lo requiere.

Pasados unos segundos, aparecerá la superficie panorámica. El Sentinel y los Sentries permanecerán inactivos hasta que el jugador gaste o absorba energía. Esto le permitirá mirar alrededor y planear su ataque al Sentinel.

Una vez activados, el Sentinel y los Sentries giran despacio, barriendo el panorama, buscando cuadros que contienen más de 1 unidad de energía. Si pueden ver con claridad uno de estos cuadros, el Sentinel/Sentry reducirá la energía a 1 unidad, absorbiendo 1 unidad a la vez y creando un árbol al azar en el panorama. De esta forma, el robot se convierte en bloque y el bloque se convierte en árbol.

Se absorbe y se crean cosas, haciendo girar las miras y centrándolas en la superficie del cuadro bajo el objeto a ser absorbido/creado. Sin embargo los bloques actúan como extensión de la superficie del cuadro, y las miras debían ser dirigidas al costado del bloque. Se pueden apilar los bloques y colocarse cosas sobre ellos.

La energía disponible aparece mostrada en la parte superior izquierda de la pantalla en forma de iconos de robot, bloque y árbol. Un robot de color (no azul) vale por 15 unidades de energía.

Para moverse alrededor del panorama, se debe crear un robot y entonces, con las miras un encendidas, pulsarse la tecla de transferencia. Así se pasará al nuevo robot, de cara al antiguo robot, que puede ahora ser absorbido. El indicador en la parte superior derecha de la pantalla es el de advertencia de barrido. Si se localiza un Sentinel/Sentry, el indicador aparecerá lleno de motas. Tiene aproximadamente 5 segundos para desaparecer de vista antes de que se le agote la energía. 1 punto a la vez. Una vez agotadas toda la energía, queda absorbido totalmente y acaba la jugada.

El volumen de energía total en el panorama permanece constante, de forma que si se absorbe 1 unidad de su energía, se colocará al azar un árbol en el panorama.

Si el indicador de advertencia de barrido sólo se encuentra medio lleno de motas, esto significará que el Sentinel/Sentry puede verle pero no puede ver el cuadro en el que permanece usted situado. De forma que no puede absorber su energía. En este estado busca un árbol cerca de usted y lo transforma en un Meanie.

El cometido de Meanie es haberle salir, lo cual hará forzándole a suprespaciarse. El Meanie gira con rapidez, haciendo un ruido de golpeteo, hasta que le puede ver. Entonces suprespaciarse a un nuevo puesto.

El suprespaciado utiliza 3 unidades de energía, porque crea un nuevo robot en una posición al azar y automáticamente le transfiere a éste, dejando a su viejo robot atrás. Es muy posible que termine usted a la misma altura o más abajo, pero nunca en su cuadro original.

Si se suprespacia con menos de 3 unidades de energía, quedará destruido.

Una vez que el Sentinel ha sido absorbido, ya no podrá absorber usted más energía, aunque aún podrá seguir creando objetos y transferirse a otros robots.

Una vez que haya suprespaciado, mientras permanece en la torre del Sentinel, recibirá la clave de entrada de 8 dígitos para un nuevo panorama. El panorama adjudicado equivale al número de panorama actual más la energía que le queda después del suprespaciado.



RESUMEN DE CLAVES

	BBC	CPC	SPEC		BBC	CPC	SPEC
	COMM				COMM		
Panoramizar a la izquierda	S	S	S	Panoramizar a la derecha	D	H	H
Vuelta completa	U	D	D	Superespaciar	H	U	U
Crear abrol	T	L	K	Crear robot	R	A	A
Crear bloque	B	</,	M	Miras apagadas/encendidas	Espacio	Q	Q
Panoramizar hacia arriba	L	T	T	Panoramizar hacia abajo	1	Break	
Absorber	A	B	B	Transferencia	Q	O	P
Aumentar volumen	8	R	R	Disminuir volumen	9	Enter	
Retrasarse	F1	Space	Space				Z
CBM 64					BBC		
Pausa	CHSR				Copia		
Sin Pausa	CHSR				Borrar		

Instrucciones de carga

Cassete BBC: Teclee: Chain"" Y pulse la tecla de return

Disco BBC: Mantenga pulsada la tecla de mayusculas y pulse break

Cassete Commodore: Mantenga pulsada la tecla de mayusculas y pulse run/stop

Disco Commodore: Teclee Loan"" , 8 , 1, Y pulse return.

Spectrum 48/128K

Poner el systema 128K a la modalidad 48K Colocar el cassette en el grabador de datos, conectar la clavija EAR en tu Spectrum a la clavija EAR en el grabador de datos, cerciorándose de que la clavija MIC esté desconectada

Mecanografiar: LOAD "ENTER"

Pulsar jugar en el grabador de datos, ahors el programs se cargará y marchará automáticamente.

Cassete Amstrad CPC

Colocar el cassette en tu grabador de datos y rebobinar la creta.

Poner el ordenador a caro, manteniendo deprimidas las llaves CTRL, SHIFT y ESC, o bien atua desconectado/ conectado.

Pulsar CTRL y la pequena llave ENTER y cualquier otra llave en el leciado. Ahors el juego se campará y marchará.

Disco Amstrad CPC

Instalar el disco en a propulsor y macanografiar

RUN "SENTINEL"