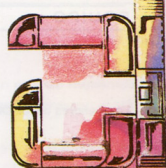
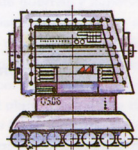


SURTIDOR DE ENERGIA

TELETRANSPORTADOR



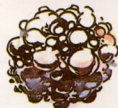
PURSIT BALL: Bola de persecución de intrusos que te seguirá a todas partes. Sólo inutilizable mediante el Boomerang compact Disc.



ROBISTERIA: Robot de ataque común, lo encontrarás muy a menudo.



FLOATING CANNON: Dispara vectorplasma sin parar. Sólo actúa en los niveles 4 y 3 pero llena toda la base con sus disparos.



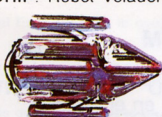
VECTORPLASMA: Masa de plasma chupadora de energía, acosa a su víctima hasta el fin.

ENEMIGOS

FLYING EGG: Rastreador con terrible potencial de destrucción.



FLYING CHIP: Robot volador vulgaris.



FRANKIGOSTUCUENCA: Robot muy peligroso. Siempre intenta atacar por la espalda.

COMO UTILIZAR EL D.C.A. (Digital Code Analyzer)

Coge el D.C.A y la Tabla de Códigos que incluimos en las instrucciones desplegadas. Una vez estés jugando y recojas un trozo de plano electrónico, en el display del marcador aparecerá el código que deberás analizar, el juego se detendrá durante 15 segundos para que puedas buscar el código correcto que permite interaccionar el trozo de plano, si no consigues encontrarlo durante ese tiempo, el trozo de plano se desactivará. En el display del marcador aparecerá un código. Las letras tienen esta correspondencia:

AZ = AZUL
VR = VERDE
RJ = ROJO
NG = NEGRO

Las dos primeras letras pertenecen a la palabra escrita en la tarjeta D.C.A.
El número corresponde a los números de la tabla de códigos y las letras que le siguen indican el color del mismo

VR 21NG

- 1.- Coge el D.C.A. de forma que la única palabra que puedas leer correctamente corresponda a las dos primeras letras del código.
- 2.- Encuadra el D.C.A. en las cuatro tablas de códigos hasta que encuentres el número-color que aparece en el display.
- 3.- Observarás que los números están distribuidos por parejas dentro de rectángulos.
- 4.- Cuando encuentres el número-color, mira cual es su pareja dentro del mismo rectángulo y teclea este último antes de que finalice el tiempo previsto.

EJEMPLO PRACTICO

- En el display el código AZ 33NG
- 1.- Coge el D.C.A. de forma que puedas leer correctamente la palabra AZUL.
 - 2.- Encuadra el D.C.A. en las cuatro tablas de códigos hasta que encuentres el número 33 de color negro.
 - 3.- Verás que el número que aparece en el mismo rectángulo es el 36.
 - 4.- Teclea este número antes de que se agote el tiempo y ya habrás finalizado la operación.

Comprueba si eres capaz de encontrar los siguientes códigos (los paréntesis son la respuesta correcta) si no lo consigues, vuelve a leer con atención las instrucciones antes de empezar a jugar.

RJ	51VR	(27)	VR	15VR	(39)
NG	48AZ	(48)	AZ	30RJ	(51)

EQUIPO

Los Señores de CROM, guardianes del Gran Secreto, maestros de la Suprema Fuerza Invisible, hábiles en el manejo de los Poderes Ocultos, sus distintivos son:

ENRIQUE VIVES	:	PROGRAMA
OSCAR VIVES	:	GRAFICOS

POSITIVE WARRIOR DEPARTMENT, hijos de la Tormenta y el Trueno. Guerreros de la Luz, poseedores del Fuego del Dragón, perseguidores de las Tinieblas. Caballeros de la Orden de la Alta Magia, hábiles en el manejo de los Elementos Cósmicos, sus distintivos son:

PEPE SAMBA	:	PANTALLA PRESENTACION
J.A. PASCUAL	:	ANIMACION
RAMON BOIX	:	ILUSTRACIONES
ALBERTO BALDRICH	:	PRODUCCION

CONTROLES

O	:	IZQUIERDA
P	:	DERECHA
Q	:	SALTAR
A	:	AGACHARSE
ENTER	:	FUEGO 1 (Boomerang Compact Disc)
ESPACIO	:	FUEGO 2 (Rayo Neutrón-Laser)

AGACHARSE + FUEGO 2 = BAJAR

JOYSTICK : Con esta opción, la tecla de disparo del joystick corresponde a FUEGO 2 y con la tecla ESPACIO del teclado obtendrás FUEGO 1.



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

CARGAR SPECTRUM 48K
Teclear LOAD "" y pulsar ENTER
Pulsar PLAY en el cassette
CARGAR SPECTRUM +2
Usar la opción - cargar cinta

SPECTRUM DISCO

Conecta el SPECTRUM
Inserta el disco
Selecciona la opción cargador
Pulsa ENTER

AMSTRAD

CARGAR AMSTRAD
Teclear CONTROL y ENTER
de forma simultánea
Pulsar PLAY en el cassette

AMSTRAD DISCO

Conecta el AMSTRAD
Inserta el disco
Teclea RUN "DISCO"
Y PULSA ENTER

MSX

CARGAR MSX
Teclear RUN "CAS":
pulsar ENTER,
el programa se carga
automáticamente

PC

Conectar el PC
Insertar el disco
Teclea DISCO Y PULSA
ENTER

Queda prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de KFR. scp.

Copyright 1989 KFR

D.L. B-6426-90

KFR. scp garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tienes dificultad en hacer funcionar el programa y crees que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a KFR.

POSITIVE es una marca registrada de KFR scp.

JUEGOS FLORALES, 49 - 08014 - BARCELONA - T. 421.41.27

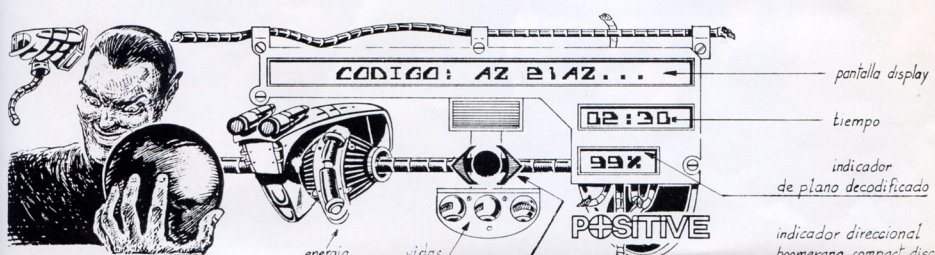
INTRODUCCION

Año 1992, en algún lugar de Norteamérica.

Robur el Conquistador, un genio inventor víctima de una grave locura de poder, ha construido el "ESPANTO", un ingenio mecánico que es capaz de correr como un coche a gran velocidad, volar como un avión, navegar como un barco y convertirse en submarino. Está dotado con un poderoso armamento y su creador pretende convertirse en AMO DEL MUNDO al precio que sea.

No hay tiempo que perder, el ESPANTO es mil veces más poderoso que la mayor arma existente en la Tierra y prácticamente invencible, la única forma de inutilizarlo es entrar en el interior de la nave y destruir su circuito principal, pero este es trabajo para un hombre sólo, así que John Storm, el Inspector Principal de la policía de Washington, se ha apresurado en conseguir un permiso especial del gobierno que le ha permitido acceder al nuevo arsenal de armamento ultrasecreto de los Comandos de Asalto para apoderarse de la F.E.B. (Fulminant Energy Box) la última novedad en armas de guerrilla y supervivencia.

John se disponía a penetrar en la base con su sofisticado equipo de asalto cuando fue sorprendido y capturado por los sicarios de Robur, el Conquistador. ¿qué ha fallado en el arriesgado plan de nuestro héroe? simplemente la sorpresa de encontrarse frente a enemigos de metal muy superiores en facultades a los humanos que él esperaba hallar. John ha sido hecho prisionero y despojado de su singular armamento pero ha tenido la oportunidad de conocer a Robur en persona. Este le ha contado sus disparatados planes para conquistar el mundo y en su presencia ha roto en pedazos el plano electrónico del circuito principal del Espanto, no está dispuesto a revelar a nadie su secreto. Robur se dispone a lanzar su ataque final contra el mundo y John no puede perder un segundo. Ha conseguido recuperar su equipo pero tiene poco tiempo para encontrar los trozos del plano electrónico, recomponerlo e intentar desconectar los circuitos del Espanto. El momento ha llegado, John mira a su alrededor y sólo ve una inmensidad de máquinas en proceso de autodestrucción, cientos de robots que van en su busca y una difícil misión por cumplir.



INSTRUCCIONES

La base de Robur el Conquistador está distribuida en ocho niveles distintos a los que se puede acceder utilizando los teletransportadores que encontrarás en su camino.

Tienes la difícil misión de reconstruir el plano electrónico del Espanto para lo cual tendrás que decodificar los diferentes trozos perdidos por toda la base.

El Amo del Mundo ha tirado los trozos de plano por las tuberías del sistema de ventilación con el propósito de dispersarlos al máximo. Así que siempre podrás localizarlos cerca de las bocas de ventilación de cada nivel.

En el juego aparecen muchos trozos de plano pero no tendrás que recogerlos todos puesto que poseen un sistema especial de información que permite la recomposición del plano entero con sólo la interacción de algunos trozos debidamente decodificados y sin importar el orden en que han sido recogidos.

Los trozos de color VERDE constituyen un 2 por ciento del total del plano así que necesitarás decodificar 50 para reconstruirlo entero. Pero existen los trozos matriz de color ROJO que equivalen a 5 de los normales. Recomendamos recorrer los ocho niveles con el fin de recoger los trozos en el menor tiempo posible.

TELETRANSPORTADORES

Cuando entres en un teletransportador PULSA ABAJO y en el marcador aparecerán alternativamente los números de los distintos niveles. PULSA ABAJO PARA SELECCIONAR EL DESEADO, pero ten cuidado porque necesitarás buenos reflejos para acertar el número.

ENERGIA

Es posible recuperar energía conectando la F.E.B. a la única máquina de la base capaz de recargarla, PARA RECARGAR ENERGIA SITUATE A LA IZQUIERDA DE LA MAQUINA Y PULSA ABAJO.

TROZOS DE PLANO

Para recoger un trozo de plano PULSA LA TECLA ABAJO, pero tienes que estar alerta porque se pondrá en marcha el Multiple Game.

BOOMERANG COMPACT DISC

Una vez disparada esta potente arma, seguirá manteniendo su movimiento de vaivén hasta que vuelvas a recogerla.

NIVELES

- 1.- El primer nivel corresponde al interior del ESPANTO.
- 2.- El segundo nivel es el suelo del cráter que aún conserva restos de lava incandescente.
- 3.- En el tercer nivel está instalado el taller de reparación y excavación.
- 4.- El almacén de la base está situado en el cuarto nivel.
- 5.- El quinto nivel es el misterioso y oscuro, son los restos sepultados de una antigua civilización.
- 6.- El generador de energía de la base está localizado en el sexto nivel.
- 7.- Un río subterráneo recorre el séptimo nivel, ten cuidado de no hundirte en el agua.
- 8.- El octavo nivel es el basurero del Amo del Mundo inundado por agua que se filtra del nivel superior.
- 9.- Sólo podrás acceder al nivel cero una vez hayas reconstruido el plano entero. Esto constituirá el final de tu aventura.