

Este juego de acción, que acepta uno o más jugadores, se desarrolla como una fabulosa serie de desafíos.

La vivacidad de reflejos, la precisión de tiro y la estrategia son tus armas más poderosas en K. Y. A.

Este manual no aborda las opciones del menú principal, que no te crearán problema alguno de comprensión.

INDICACIONES GENERALES

Muro descargador: Este muro descargará tu energía.

Muro destructible: Puede ser destruido por las balas.

Muro cargador: El muro cargador azul (1) carga únicamente al jugador de la izquierda (jugador azul). El rojo (2) carga solamente al jugador de la derecha (jugador rojo).

V. B. 464: Te descarga de tu munición.

V. B. 664: Este es el machacador. Puede destruirte por simple contacto, y tendrás que enfrentarte cara a cara con él en la FASE 2.

V. B. 6128: Esto es un teletransportador. Indispensable para salir de un apuro o hacer una recarga de urgencia (aparecerás recargado de nuevo).

V. B. 8256: Serás destruido por contacto.

V. B. 8512: Este es el jugador que controla el ordenador. Como tú, él tiene cinco vidas o apariciones. Cuando disparas sobre él, absorbe la bala, explotando al alcanzarlo por décima vez.

DEFINICION DE LOS JUGADORES

(Pulsar ESC para salir)

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Utilizar las flechas horizontales para desplazar el cursor y las verticales para modificar los parámetros.

1. Pulsar arriba o abajo para cambiar de línea.
2. Jugador u ordenador.
3. Gravedad: 1 ➔ platillo volante lento.
Fuera de gravedad: 0 ➔ platillo volante
4. Nombre del jugador (20 caracteres como máximo).
- 5/6. Elección de los comandos:
01 Joystick 1.
02 Joystick 2 o teclas R T 6 5 F (disparo).
03 Teclado (flechas y barra espaciadora).
A fin de evitar problemas a la hora de elegir las teclas de comandos, asignalas según el orden de petición.
Ejemplo:
Jugador izquierdo: 01 02.
Jugador derecho: 01 03.
(Las posiciones derecha e izquierda las determina el ordenador.)

— Al comenzar la partida, el jugador de la izquierda dispondrá del joystick 1 (su primera elección). El jugador de la derecha no podrá utilizar el joystick y le será atribuido en el teclado el segundo juego de teclas.

— El último jugador que haya ganado una partida pasará siempre a ser el jugador izquierdo, y tendrá, asimismo, prioridad para elegir las teclas de comando.

7. Símbolo de puesta en marcha (activo) o no (inactivo) de los jugadores.
8. Número de la pantalla en curso del juego (00 si comienza el juego).

CONSTRUCCION DE LAS CUEVAS

(Pulsar ESC para salir)

Esta opción te permite:

- Construir las cuevas (disposición de los diferentes muros).
- Elección de los lugares de aparición en el transcurso del juego de los jugadores y robots.
- Activación o desactivación de robots (puedes elegir un número de cinco robots, que podrán aparecer en el transcurso del juego).

A la derecha, los diferentes muros disponibles.

El que está en curso se encuentra rodeado por un indicador.

COPY permite escoger entre muros y la cueva.

FLECHAS (o JOYSTICK) desplazan el cursor.
BARRA ESPACIADORA (o BOTON DE FUEGO) fija el muro indicado en el punto de la cueva en que se encuentra el cursor.

Con la tecla TAB puedes cambiar del modo de CONSTRUCCION DE CUEVA al modo de LUGARES DE APARICION, y viceversa.

LUGARES DE LAS APARICIONES

A la derecha, 12 casillas correspondientes a 12 lugares de aparición posibles (cuatro para los jugadores, cuatro para los V. B. 8256, cuatro para los V. B. 464 y V. B. 6128).

Por encima de estas doce casillas se representa el estado (activo o no) de los cinco robots.

COPY permite escoger entre la cueva y lugares de aparición.

FLECHAS (o JOYSTICK) desplazan los cursores.

BARRA ESPACIADORA (o BOTON DE FUEGO) fija en la cueva el lugar de aparición correspondiente a la casilla marcada a la derecha por el cursor.

Si posicionas un robot o un jugador sobre un muro destruíble no aparecerá, en el transcurso del juego, hasta la destrucción de dicho muro (a condición de que este robot esté activo).

Pulsando las teclas 1, 2, 3 ó 4 puedes determinar las siguientes opciones:

Cambiar de tablero (tecla 1)

Las flechas verticales hacen desfilas los números de las cuevas (0-8).

ENTER para validar. DEL anula.

Copiar una cueva en otra (tecla 2)

Las flechas verticales hacen desfilas los números de las pantallas: las horizontales alternan entre los dos números.

ENTER para validar. DEL anula.

Cambiar dos cuevas (tecla 3)

Tiene la misma función que la opción 2, pero esta vez cambia el contenido de dos cuevas.

ENTER para validar. DEL anula.

Borrar una cueva (tecla 4)

ENTER para validar. DEL anula.

CARGA Y GRABACION DE LAS CUEVAS

No es necesario precisar el nombre del fichero para las grabaciones y lecturas en cassette, a no ser que se trabaje sobre disco.

- OPCION 1: Para cargar un fichero de cuevas, teclee su nombre.
Hay que tener en cuenta que existen cuatro bloques de cuevas (denominados CUEVA 1, CUEVA 2, CUEVA 3, CUEVA 4) predefinidos en el juego. CUEVA 1: este bloque se encuentra cargado en la memoria del juego.
- OPCION 2: Para grabar las cuevas modificadas.
- OPCION 3: Para escoger una de las tres cuevas definidas en FASE 2. Pulsar varias veces el 3 para hacer desfilas los números.
- OPCION 4: Elección de carga desde cassette o disco.
- OPCION 5: Elección de grabación entre cassette o disco.



K. Y. A.

Amstrad CPC 464/664/6128

SPAIN

Proein, S. A.

Velázquez, 10 - 5.º dcha.

28001 Madrid