

QUAZATRON

Para Spectrum 48K, Spectrum Plus y Spectrum 128

Tu controlas KLP-2(Klepto), un droide Meknotech cuya tarea es la de desactivar droides enemigos que viven en la ciudad subterránea de Quazatron en el planeta Quarteck. Debes destruir los droides enemigos con fuego de láser, desviándolos de su ruta programada, o chocando contra ellos (siempre y cuando seas más fuerte que ellos).

KLP-2 tiene un dispositivo experimental llamado GRAPPLE que le permite parar y destripar a los droides enemigos. Las piezas recuperadas de los droides enemigos pueden añadirse al KLP-2 para aumentar sus recursos y duración.

El sistema de ordenador enemigo puede ser penetrado para conseguir mapas de los niveles, y para obtener datos sobre los droides enemigos y las piezas que los componen

CARGA

Si tienes un joystick, enchúfalo en tu Spectrum. Si usas un 128, asegúrate que estás en modo 48k. Escribe "LOAD", y pulsa ENTER.

COMO JUGAR

Quazatron se juega diagonalmente, salvo en la modalidad Grapple.

MOVER HACIA ARRIBA Y A LA IZQ.

A, S, D, F. o G

o joystick izq.

MOVER HACIA ARRIBA Y A LA DER.

H. J. K. o L

o joystick der.

MOVER HACIA ABAJO Y A LA IZQ.

B. N. M. o Symbol shift

MOVER HACIA ABAJO Y A LA DER.

Z. X. C. V o Caps Shift

PARA DISPARAR

ENTER, o botón de disparo

DISPARO AUTOMATICO

Pulsa la tecla W (repite para apagar)

PAUSA (salvo en Grapple)

Pulsa la tecla P (disparo para seguir)

Si usas un joystick, puede ser útil girarlo 45 grados.

SISTEMAS DE ARMAMENTOS

Pueden ser activados usando el botón de disparo o pulsando W para seleccionar el disparo automático. Las armas disparan en la dirección en la que mira el KLP-2. Se pueden coger muchas armas distintas de los droides enemigos, y la biblioteca de datos contiene sugerencias sobre las

armas que te pueden ser más útiles. Sólo se pueden usar las armas mientras el KLP-2 está en movimiento.

LUCHANDO CON UN DROIDE

Una vez que hayas decidido qué droide quieres atacar, centra el joystick (o quita las manos del teclado) y pulsa el botón de disparo hasta que el mensaje amarillo en la izquierda inferior indica GRAPPLE, y la luz "G" parpadea. Entonces ya puedes chocar contra el droide enemigo y desarmarlo. Si quieres apagar la modalidad GRAPPLE, y volver a los armamentos, pulsa el botón de disparo de nuevo. Para luchar con éxito con un droide, deberás atacar su circuito de seguridad. Debes usar tus pulsadores para cambiar por lo menos 7 de los 12 rectángulos en la barra central, a tu color. Tienes varios segundos para decidir qué lado del circuito quieres usar. Tu enemigo usará el otro lado para defenderse.

Mueve tus pulsadores hacia arriba y abajo por los cables, y actívalos con el botón de disparo. Evita los "terminators", "joiners", y "Colour Switchers". Intenta llegar a los "Splitters" y los "Auto Pulsers".

Si la lucha Grapple ha tenido éxito, verás un display de los elementos de control Drive, Power, Weapon, Chassis, y Devices del droide enemigo. Si quieres coger uno o más de estos elementos para tu uso, selecciónalos usando arriba/abajo, y luego pulsando el botón de disparo. Algunos de los elementos pueden estar dañados, y por tanto inutilizables. Si ganas la lucha Grapple fácilmente, los elementos del robot enemigo estarán menos dañados. De todos modos, selecciona los elementos con cuidado. Una unidad de energía disminuida, por ejemplo, se acabará muy rápidamente si la usas con armas pesadas.

Cada droide enemigo tiene una clasificación entre 1 (el más sofisticado y difícil de derrotar) y 9 (el más inútil). Las clases altas de droide tienen mejores elementos para quitarles. Una letra que precede a la clasificación te permite distinguir entre varios droides de la misma clase. La identificación de cada droide se encuentra en su pechera.

CAMBIO DE NIVELES

Encuentra un cuadro "ascensor", y pulsa el botón de disparo. Se verá una vista lateral de la ciudad. Sube o baja de nivel deseado, y sal del ascensor a derecha o izquierda.

ACCESO A LA CONSOLA

Encuentra una consola, y pulsa disparo. Usa derecha/izquierda para seleccionar uno de los dibujos siguientes, y vuelve a pulsar el botón de disparo.

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| Símbolo de tu robot: | vuelve a la partida |
| Forma de diamante: | Mapa tridimensional del nivel actual |
| Vista lateral: | Vista lateral de la ciudad |
| Robot interrogante | Biblioteca de datos droide |

BIBLIOTECA DE DATOS DROIDE

Usa derecha/izquierda o arriba/abajo para pasar a la pantalla siguiente. Pulsa el botón de disparo para salir. Sólo podrás ver datos de droides de la misma clase o de una clase inferior a la clase ya vencida. Para subir de clase, tendrás que ganar a un droide de una clase superior.

La primera pantalla que verás te muestra los datos sobre Weapon, Drive, Power, Chassis, y Devices.

ENERGIA

Tu energía se nota por la velocidad de rotación de la cabeza del KLP-2. La expresión de la cara del KLP-2 cambia de sonrisa a enfado según va disminuyendo su nivel de energía. Se puede reponer

energía en varios puntos de los distintos niveles, pero el nivel máximo permitido va bajando continuamente. Cambia de unidad de energía para prolongar tu vida.

SITUACION DE ALERTA

La luz en la parte derecha inferior de la pantalla es la luz de alerta. Si destruyes droides rápidamente uno detrás de otro, el nivel de alerta sube a rojo, y podrás conseguir más puntos.

APAGON GENERAL

Cuando el último droide en cada nivel queda destruido, habrá un apagón en la ciudad.

© 1986 HEWSON

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

ERBE Software, S.A.
Santa Engracia, 17 - 28010 - Madrid