

# **STAR WARS DROIDS**

## **LAS AVENTURAS DE R2-D2 Y C-3PO**

La banda de Fromm se las arregló para escapar de la prisión de alta seguridad del planeta Ingo, robó un avión A-Wing y volvió a su antigua base en la luna de Ingo: Auren. El destino puso a R2-D2 y a C-3PO en estrecho contacto con los Fromms (un contacto demasiado cercano, más bien...) Cuando la lanzadera de los androides chocó con la superficie de Auren, los Fromms se fijaron en los dos y los encerraron en una celda en el nivel más bajo del escondite de la banda.

Utilizando su arma de cohetes, R2-D2 logró abrir un agujero en la celda, y ahora C-3PO va dirigiendo para conseguir encontrar el camino hacia las puertas cerradas y atravesar los peligrosos sistemas de seguridad instalados por los Fromms para mantener su base segura. Sin saberlo la pareja, el rescate está a su alcance: Jord y Thall encontraron la lanzadera y están en la superficie de Auren. La libertad está sobre R2-D2 y C-3PO... sin saberlo, pueden encontrar una ruta a través de los ocho niveles del escondite de los Fromms, para lo que tendrán que tratar con las patrullas de androides...

## **COMENZANDO A JUGAR.**

Mientras se mueven a lo largo de los corredores que forman la guarida de los Fromms, tú controlas a C-3PO (R2-D2 va siguiéndote detrás, poniéndose a tu nivel cuando te paras y quedándose cerca). Si llevas a cabo un giro rápido para esquivar un peligro, recuerda que R2 podría colisionar con ello cuando esté intentando ponerse a tu nivel.

Las terminales punteadas alrededor del área de juego te permiten controlar los ascensores y las barreras. Siempre que tengas el canino libre, R2-D2 puede registrarlo. Cuando R2 esté colocado enfrente de un terminal podrás controlarlo, conectando el androide al terminal. Si tienes la acreditación correcta, podrás entonces jugar la subpartida que da acceso a los controles de ascensor o barrera.

Utilizando el teclado o un joystick, se emplea una fila de iconos para controlar a los androides. C-3PO puede moverse a la izquierda y a la derecha, esquivar y tirar cristales a los androides que merodeen por los corredores.

Una vez que R2-D2 se haya situado enfrente de una consola, puede ser conectado a ella. En caso de que la consola controle un ascensor, si se consigue el acceso al subjuego y se completa, R2 podrá mover el ascensor arriba y abajo.

## **CONTROLES DEL TECLADO**

**Spectrum:** Z/X u O/P Izquierda/derecha;  
M Mayúsculas para disparar.  
(Interface de Joystick Kempston).

**Amstrad:** Z/X u O/P Izquierda/derecha;  
Barra espaciadora para disparar.

El área de estado de la parte superior de la pantalla revela tu marcador y la salud del dúo escapado (a la izquierda) y su provisión (a la derecha).

**Cristales.** C-3PO puede inutilizar a los androides de patrulla tirándoles un cristal (la partida se inicia con 25). Algunos androides mueren tras un tiro, otros tras dos, mientras que otros no mueren hasta los tres. Cada cierto tiempo, un cristal se queda atrás cuando C-3PO mata un androide parpadeante.

Lleva a C-3P0 sobre este cristal y se añadirán 25 cristales más a tu provisión (hasta un máximo de 99). Recoger estos cristales es lo único que revitaliza a ambos androides.

**Salvoconductos.** En el juego hay tres niveles de acreditación de seguridad. El nivel 3 es el más bajo, y permite el acceso a cualquier androide, las consolas que requieren acreditación del nivel 1 o 2 necesitan que R2- D2 inserte el salvoconducto apropiado antes de que el acceso a la subpartida esté garantizado, los salvoconductos sólo pueden utilizarse una vez, dando una única posibilidad por salvoconducto de entrar al subjuego.

Los androides asesinos ganan los salvoconductos (se quedan atrás cuando un androide asesino es destruido, y se recogen, al igual que los cristales). Los androides de patrulla tienen acreditación de seguridad en los tres niveles: 1, 2 o 3, por lo que tendrás que matar los suficientes de los Niveles 1 o 2 antes de que el salvoconducto de dichos niveles se agote.

**Peligros.** R2-D2 y C-3P0 tienen sólo una vida. Golpeando la cabeza de los androides de patrulla o pasando por encima de ellos se consigue agotar su energía (aunque contactar con uno de ellos puede inferir tantos daños como cuando se les golpea con un cristal). Las perforadoras, los cañones, las barreras y chispas eléctricas, las lanzadoras de fuego y los imanes restan energía de tus androides.

**Los niveles más altos.** Cuanto más arriba suban R2- D2 y C-3P0, a más peligros deberán enfrentarse (y los subjuegos que están detrás de las consolas son también progresivamente más difíciles).

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

**Spectrum:** Teclea LOAD "" y pulsa ENTER.

**Amstrad 464:** Presiona CTRL y el ENTER pequeño.

**Amstrad 664/6128:** Teclea | TAPE y pulsa RETURN; después presiona CTRL y el ENTER pequeño.

© MATERTRONICLTD 1987

## **DRO SOFT**

Edita y distribuye DRO SOFT,  
Francisco Remiro, 5-7. 28028 MADRID Telf. (91) 246 38 02

Offset ALG. S.A. /San Raimundo, 31 / 28039- Madrid