

INTENSITY

SPECTRUM, COMMODORE

INSTRUCCIONES PARA EL COMMODORE 64

CARGANDO EL JUEGO

Quita cualquier cartucho de tu C64 o C128. Pon tu C128 en el modo C64 si es apropiado. Enchufa tu joystick(s). En cada puerta puede ir un solo joystick.

Cassette

Asegúrate de que la tecla SHIFT LOCK no está apretada y pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Mete la cinta rebobinada en el cassette y pulsa PLAY. El juego se cargará en alrededor de 3 minutos. Se muestra una demo-secuencia de algunos de los elementos del juego mientras se está cargando. Después de la demo-secuencia la pantalla se pondrá negra durante unos 10 segundos; entonces comenzará "Intensity".

Una pantalla en blanco, roja, indica un error de carga; por favor, inténtalo de nuevo usando la otra cara de la cinta. Si tienes problemas de carga intenta limpiar las cabezas de tu cassette y comprobar la alineación de las cabezas.

Disco

Pon el disco Intensity en tu unidad e introduce LOAD "*",8,1. Entonces puedes seleccionar cargar y jugar "Intensity" o ver la demo-secuencia que se ve en la cinta de carga. Puedes salir de la demo-secuencia en cualquier momento, pulsando el botón de fuego.

Pulsa "1" para jugar a "Intensity".

Pulsa "2" para ver el demo. Deja el demo r "Intensity" se cargará.

Por favor, deja el disco en la unidad si deseas guardar tus puntuaciones más altas.

CONTROLES PRE-JUEGO

F1: Un jugador, un joystick en cualquier puerta.

F2: Dos jugadores, compartiendo un joystick en cualquier puerta.

F3: Dos jugadores, dos joysticks, jugador uno en puerta uno.

F5: Volumen de la música alto.

F6: Volumen de la música bajo.

F7: Modo color.

F8: Modo monocromo para usar con TV en blanco y negro.

RUN/STOP y RESTORE: Vuelve a poner el ordenador y vuelve a BASIC. Pulsa FUEGO en cualquier joystick para jugar.

CONTROLES DEL JUEGO

Mover la pala-dirección del joystick.

Llamar al dron: Pulsar FUEGO mientras que encima de un lugar de aterrizaje adecuado la pala toca el suelo.

Parar el juego: Pulsar RUN/STOP.

Abandonar el juego: Pulsar CLR/HOME mientras se esta en pausa.

Volver al juego: Pulsar FIRE o RUN/STOP.

Volver a BASIC: Pulsar RUN/STOP y RESTORE.

INSTRUCCIONES DE JUEGO PARA EL SPECTRUM

Cassette

Mete la cinta completamente rebobinada en el cassette.

48K/+

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Ahora pulsa PLAY en el cassette.

128/+2/+3

Mete el modo 48K y teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Ahora pulsa PLAY en el cassette.

123 +3, Versión Disco

Mete el disco en la unidad y pulsa ENTER mientras estás en la opción de carga.

CONTROLES PRE-JUEGO

Pulsando "1" se selecciona la opción de un jugador, mientras que pulsando "2" se selecciona la opción de dos jugadores de Intensity.

CONTROLES DELJUEGO

Mover la pala-dirección del joystick o teclas, como se muestra abajo, o las teclas cursor.

Arriba: a, s, d, f, g.

Abajo: z, x, c, v.

Izquierda: h, j, k.

Derecha: l, enter.

Fuego: b, n, m, espacio.

Llamar drone: Pulsa fuego mientras estés encima de un sitio adecuado para aterrizar desde la pala.

t: Tocar suelo.

Parar juego: Pulsar P.

Cortar juego: Pulsar Q mientras está en pausa.

Volver al juego: Pulsar fuego.

MODO DE DOS JUGADORES

En el modo de dos jugadores, los jugadores pueden jugar alternativamente e independientemente, cambiándose cuando una pala o un drone sea destruido. Cada uno tiene sus tres propios tiempos en palas y drones y deben encontrar sus propias rutas para las lanzaderas de escape.

ENTRADAS DE ALTA PUNTUACION

Joystick arriba: Modificar la letra parpadeante de atrás a través del alfabeto.

Joystick abajo: Modificar.

Joystick a la izquierda: Selecciona la letra previa.

Joystick a la derecha: Selecciona la letra siguiente.

Fuego: Introduzca la letra del momento y selecciona la siguiente.

Introduciendo la tercera letra se completa tu entrada de alta puntuación.

ESCENARIO

El objetivo es rescatar colonos de la estación espacial bajo sitio, por hordas de criaturas alienígenas que pueden mutar a distintas formas mortales. Los colonos hay que transportarlos a cualquiera de las lanzaderas de escape, recogéndolos con el drone de control remoto. Este está guiado por la pala de superficie, que tú controlas. Si rescatas suficientes hombres de una pantalla particular o de una plataforma, permites progresar a ambas naves en una de las tres direcciones. Esto depende de cuántos hombres hayas rescatado.

SECUENCIA DE JUEGO

Pulsa FUEGO para empezar y el juego comenzará mostrando tu posición en la estación. Se muestra la letra griega del estrato y el número de la plataforma. Siempre empiezas en el estrato gamma 1, con tres palas disponibles y tres drones. El número de vehículos listos para usar se muestra por la figura "ready". Hay más vehículos pedidos y pagados, pero están construyéndose y se muestran como "pending". Estos estarán disponibles en segmentos posteriores.

Se juega entonces en la pantalla de juego hasta que la pantalla se pone en movimiento o algún vehículo es destruido. Si la plataforma se completa con éxito, entonces se muestra el mapa actualizado de los avances, parpadeando la plataforma completada.

Entonces se muestran el número de drones listos y pendientes y puedes comprar más vehículos con unidades de reserva recogidas. Cuando esta fase se extinga estarás de nuevo en la pantalla de juego.

El juego se completará si la última plataforma es alcanzada por alguno de los cinco estratos, en cuyo punto se lanzará la escotilla de escape. El juego finaliza prematuramente si no hay palas o drones listos o disponibles para reemplazar las pérdidas. En este caso los vehículos pendientes no cuentan como si no estuvieron acabados y no pueden ser usados.

LA PALA

La pala es un vehículo convertido que pone minas equipado con cuchillas rodantes. Este se puede usar para destruir alienígenas en algunas de sus formas mutantes, dirigiéndolo hacia ellas.

Están disponibles tres clases de pala:

	Gamma	Beta	Alpha
Velocidad máxima	115 m/s	125 m/s	135 m/s
Máximo peso de la pala	6 m	10 m	15 m
Coste	8 12 RU	13-17 RU	18-22 RU
Tiempo para construirlo	1 seg.	2 seg.	3 seg.
Bandas luminosas de identificación	1	2	3

Las palas sólo pueden aterrizar en un área plana. No intentes aterrizar muy cerca de las paredes u otros objetos, o la nave será destruida.

La pala se balanceará para moverse en la dirección deseada. Planeará hasta que se pare si el joystick está centrado. Normalmente se queda suspendida unos pocos metros encima de la superficie, pero ascenderá automáticamente para tratar de evitar obstáculos. Sin embargo, las palas más baratas son incapaces de subir por encima de muchos obstáculos y se debe conducir alrededor de ellos.

Se oirá un sonido de aviso si la pala está volando por debajo de la altura recomendada para evitar un determinado obstáculo.

La pala y el drone se destruyen si colisionan, de manera que ten cuidado de salirte del camino después de que éste haya sido llamado.

EL DRONE

El drone es un dispositivo esclavo que contiene navegación básica y equipo de control de vuelo.

Espera en la superficie hasta que es llamado por la pala a un lugar de aterrizaje. Los drones no pueden volar por encima de los muros y se deben guiar alrededor de ellos.

Los colonos que han escapado serán conducidos por el lugar de aterrizaje del drone, espera a una distancia segura a que aterrice, entonces abórdalo tan rápido cómo puedas.

El drone pondrá en marcha sus motores periódicamente si se deja en un sitio para mantenerlo caliente. Esto eleva al drone en el aire y destruirá a la pala si está sobre el drone en el momento.

Hay tres tipos de drones:

	Gamma	Beta	Alpha
Velocidad máxima	105 m/s	115 m/s	125 m/s
Altura máxima de la pala	10 m	10 m	10 m

Costo	4-8 RU	7-11 RU	10-14 RU
Tiempo de construcción	1 seg.	2 seg.	3 seg.
Bandas de luz identificadoras	1	2	3

OBSTACULOS

Hay varias características de superficie que tienen que ser evitadas debido a su altura, por las palas gamma y beta y por todos los drones.

Muros de protección: 11 metros.

Hangares: 8 metros.

Torres de radar: 7 metros.

Monorraíl: 7 metros.

Transbordador de escape: 4 metros.

Postes: 2 metros.

COLONOS

Los colonos emergen de las burbujas de aire con una reserva de oxígeno, de manera que deben ser rescatados tan pronto como sea posible. Usarán los puentes que estén disponibles. Intentarán rodear los obstáculos en un intento de alcanzar el drone o su sitio de aterrizaje, entendido si está volando.

Esperarán cerca del lugar de aterrizaje y abordarán el drone tan pronto como haya aterrizado.

Los colonos son presa de los cazadores y vulnerables a las explosiones. Se sacrificarán a sí mismos para destruir nucleones, para conseguir salvar al drone.

RECOGIENDO RUS

Por cada colono que aborde el drone se suelta una letra "R" desde el punto de salida. Esto se recogerá por la pala e incrementará tus fondos por una RU o Unidad de Recurso. Estas se pueden usar para adquirir nuevas palas y drones. Puedes tener en cualquier momento 99 RU. Cualquier símbolo "R" más recogido te dará una bonificación de 1.000 puntos.

Los símbolos "R" que no se recojan se quemarán o serán destruidos por los alienígenas.

BONIFICACIONES ESPECIALES

Ocasionalmente se soltará una tecla símbolo. Esta se debe recoger con la pala. Esto subirá inmediatamente de nivel a tu pala y tu drone. Por ejemplo, una pala gamma se convertirá en una pala beta. Si ya tienes un drone alpha recibes una bonificación de 5.000 puntos; una pala alpha te dará 5 bonificaciones de RU.

PUENTES

Algunas plataformas tienen puentes para permitir a los colonos llegar de una sección a otra. Estos puentes están recogidos de manera que no se puedan cruzar hasta que el drone haya aterrizado exactamente en la flecha de control del puente. Esto extiende el puente y los hombres podrán entonces caminar por encima. El puente permanecerá abierto mientras que un hombre esté encima y se recogerá automáticamente cuando se haya usado. Algunos puentes sólo tienen una flecha de control y se deben operar desde ese extremo.

DISPOSICION DE LA ESTACION

La estación espacial está dividida en cinco filas de plataformas cada dieciséis plataformas de ancho. Los estratos están etiquetados como alpha, beta, gamma, delta y épsilon. Los estratos están ordenados por orden de dificultad. Alpha es el más difícil.

Cada plataforma tiene la letra griega del estrato expuesta en el centro del anillo de salida. En las primeras pantallas éste es el lugar desde donde empieza la pala. Para dejar la pantalla recoge suficientes hombres en el drone para comenzar la secuencia de salida y llama al drone para que

aterrice en la letra de salida. La letra cambiará dependiendo de cuántos hombres hayan sido rescatados y de qué salidas estén disponibles. Hay hasta tres elecciones de salida, activadas en este orden:

1. La plataforma más fácil en el lado.
2. La plataforma más difícil al otro lado.
3. La siguiente plataforma hacia adelante, hacia las lanzaderas de escape.

Todas las salidas son de una sola dirección, de manera que las plataformas no se pueden visitar dos veces durante el juego y algunas plataformas están tan destruidas que no se puede ni visitarlas. Cuando cinco colonos estén en el dron, si hay alguna salida a una plataforma más difícil, entonces el anillo de salida se iluminará y la letra griega, que indica el estrato en el cual el jugador se puede mover, parpadeará en el centro. Entonces puedes dejar la plataforma en la que estés, aterrizando con el dron en el centro exacto o continuar rescatando colonos.

Cuando la primera salida se abra, el mensaje "Exit available" (Salida disponible) aparecerá brevemente en la parte inferior de la pantalla con un sonido. Las dos siguientes salidas se disparan cuando diez y quince hombres han sido rescatados, si están disponibles desde la pantalla.

El mensaje "Exit now" (Salir ahora) y un sonido de aviso señalará cuándo los quince hombres han sido rescatados. Este es el momento de irse y ya no vendrán más de las burbujas de aire.

Hay cinco lanzaderas diferentes para alcanzar, una al final de cada estrato. Los caminos entre estratos se hacen más raros a medida que el juego progresa a los estratos más altos. Debes elegir en qué estrato deseas jugar, desde el novato épsilon hasta el alpha de élite. Es posible que tengas que cambiar niveles para completar tu camino a la lanzadera.

SEGMENTOS

El tiempo del juego se divide en segmentos. El ataque mutante empieza en el segmento cero y el juego empieza en el segmento dos, con tres palas de clase beta y drones disponibles. Un segmento dura alrededor de cuarenta y cinco segundos de juego. Después del segmento quince no se podrán construir más drones o palas.

Cuando pase un segmento se muestra un mensaje en la parte inferior de la pantalla para mostrar el segmento del momento. Cualquier pala o dron pendiente de entrega se entregará en el nuevo segmento. Sólo se pueden entregar un dron y una pala en cualquier segmento.

LOS ALIENIGENAS

Los alienígenas pasan a través de diferentes mutaciones con propiedades muy diferentes.

ESPORAS

Los alienígenas se aproximan como esporas que circulan en nubes hasta que pueden entrar en la estación a través de cualquier hueco en la estructura. Estarán suspendidos sobre la superficie durante un tiempo buscando un sitio adecuado para aterrizar, usando menos tiempo para aterrizar a medida que el tiempo pasa. Son muy vulnerables en esta forma y pueden ser destruidos colisionando con la pala o el dron. Les da mucho miedo la pala y huirán de ella.

Las esporas iniciales vuelan cerca de la superficie y no pueden cruzar las partes altas de la plataforma. En las últimas plataformas vuelan muy alto y pueden cruzar las protuberancias más altas.

CAZADORES

Una espora que aterriza en el suelo se convierte en un cazador inmediatamente. Rebotará despacio por los alrededores causando daños en la superficie, hasta que detecte a un colono, se vaya o mute. Los cazadores pueden saltar pequeños huecos y salvar obstáculos con éxito limitado, pero son vulnerables al ataque de la pala o del dron.

Si un colono es lo suficientemente desafortunado como para ser atrapado por un cazador, se producirá un nucleón.

PODULOS

El pódulo es un estado intermedio entre el cazador y el perseguidor. La transformación ocurre dentro de una cáscara. Cuando se está formando se lanza un alambre de fusión desde la cáscara, que hace ignición y se quema. Cuando alcanza la cáscara, el perseguidor sale. Los pódulos son vulnerables al ataque desde la pala o el dron.

PERSEGUIDORES

Los perseguidores son criaturas buscadoras, que son el último recurso de los alienígenas, que intentarán destruir la pala o el dron, de manera que los alienígenas que queden puedan sobrevivir. La pala es el primer objetivo, pero el dron puede ser también seleccionado. Si colisionan con un vehículo provocarán el degradamiento o la destrucción. Los perseguidores rastrean la superficie de la plataforma y tienen un control de la altitud limitado en los primeros estados. A medida que el tiempo pasa aprenden a cruzar paredes.

NUCLEONES

Los nucleones son las bolas de fuego resultantes producidas cuando un cazador explota después de haber cogido a un colono. Se queman hasta que se quedan sin oxígeno. Se mueven hacia el dron. Han absorbido el instinto de los colonos de alcanzar el dron. El contacto con la pala o el dron causará que estos se degraden o destruyan.

TABLA DE PUNTUACIONES

Espora: 100 puntos.

Cazador: 150 puntos.

Pódulo: 250 puntos.

Perseguidor: 500 puntos.

Nucleón: 1.000 puntos.

Colono salvado: 100 puntos en el estrato épsilon, 200 puntos en el estrato delta, 300 puntos en el estrato gamma, 400 puntos en el estrato beta y 500 puntos en el estrato alpha.

Cada RU de exceso: 1.000 puntos.

Bonificación especial de alpha dron: 5.000 puntos.

MAPA DE AVANCES

Al final de cada juego, y después de completar cada plataforma, se muestra un mapa de progresión de la estación. Este detalla las plataformas cubiertas. La plataforma de comienzo está en la mitad izquierda y las lanzaderas de escape a mano derecha de cada una de las cinco rutas a la derecha. Todas las plataformas que se han cubierto se muestran parpadeantes. El mapa o los mapas de avance del juego previo se muestran durante la secuencia de atracción. En un juego de dos jugadores se muestran los dos mapas alternativamente.

FASE DE COMPRA

Cuando se completa una plataforma o la destrucción de uno de tus vehículos, se te da la oportunidad de pedir un nuevo equipo. Se muestran la totalidad de tus fondos en ese momento en la parte superior de la pantalla. Puedes pedir uno o más vehículos siempre que tengas los fondos disponibles. Usa el joystick para mover la flecha y apuntar hacia tu elección. El coste de cada objeto se muestra en RU en la mesa. Pulsa FUEGO para seleccionar el objeto que hayas elegido. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla te muestra cuánto se tardará en preparar el vehículo en segmentos. El mejor equipo toma más tiempo para ser construido.

Se debe señalar que los precios de los diferentes vehículos dependen de en qué lado de la estación estés. Si compras un vehículo en el lado alpha será más caro que en lado épsilon. De manera que debes planear tus adquisiciones cuidadosamente para conseguir la nave requerida al mejor precio.

Como sólo se puede entregar un dron en cada segmento, entonces todos los drones del mismo tipo que hayas pedido se guardarán para el siguiente segmento. Lo mismo se aplica a las palas. Los vehículos que se hayan pedido, de construcción rápida, se pueden entregar más rápidamente. Mueve el joystick a DONE cuando hayas completado todas tus compras y pulsa FUEGO para volver a tomar el juego. La función AUTO también, está disponible para darte una recomendación de qué comprar. Usar esto te cuesta un RU y moverá la flecha a la opción recomendada. Los posibles mensajes erróneos de esta fase son:

1. RU insuficiente: No tienes suficientes RU para comprar el objeto seleccionado.
2. Stocks agotados: No hay más vehículos del tipo pedido que se puedan construir antes del segmento final.

VARIANTES DEL JUEGO

Cuando se carga una versión especial 128 se cargarán automáticamente las características de efectos especiales.

USUARIO FAMILIARIZADO

Todas las pantallas de texto y la música pasarán rápidamente pulsando y soltando el botón de FUEGO. Pulsaciones repetidas harán pasar pantallas múltiples. El mapa de avances se puede parar si se requiere.

© FIREBIRD