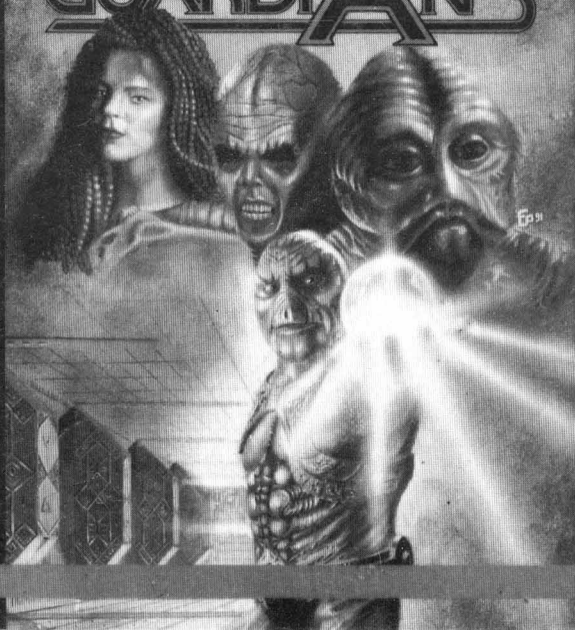


# GUARDIANS



LORICIEL

## **GUARDIANS**

### AGRADECIMIENTOS

Programación Atari - Amiga:

Y. Bourdic

Programación PC y compatibles:

Y. Omeris

Programación CPC:

Big Sur

Gráficos:

A. Lambin

Capitán EO

Música y sonidos:

M. Winogradoff

Jefe de proyecto:

D. Biehler

Ch. Gomez

Consejero técnico:

V. Baillet

Pruebas:

D. Triana

Diseño de la caja:

F. Préfumo

Maqueta:

M. Connen

Documentación:

S. Lallée

© Copyright 1991 LORICIEL S.A.

### INDICE

**ESCENARIO**

**INSTRUCCIONES DE CARGA**

**EL JUEGO**

**OBJETIVO DEL JUEGO**

**METODO**

**COLISIONES**

**COHESIONES**

**BONUS & MALUS**

**COMANDOS**

## LOS GUARDIANES

Familia MERIAN

Familia EFAROO

Familia DRIANAH

Familia AVEFIAN

Familia VIRAFII

## ESCENARIO

### EXTRACTO DE LOS ARCHIVOS GALACTICOS RESTAURADOS

Libro de las Singularidades

Capítulo "Curiosidades"

Por Jimmy Tucson

25.04.1991

Sistema Estelar Alfirk

4º Planeta - Civilización tipo humanoide

Mutación magnética - Estado de evolución 6.09

Centro de Exploraciones Avanzadas

Memoria Ordenador "Previous IV"

"En el momento de realizar un experimento de desarrollo de un continuo Espacio - Tiempo por polarización magnética, un operador sintético ha transgredido los códigos de seguridad introduciendo una desviación en las dimensiones 8 y 11. Este incidente de exceso de ionización sucede con poca frecuencia.

Hemos constatado un "re-enroscamiento" incontrolable y muy violento de una paradoja de tipo B.

Los efectos se han notado más a nivel de las dimensiones 4 y colaterales".

Los efectos más problemáticos han escapado a los investigadores de la época. Sobre todo, han modificado las estructuras de las dimensiones 1, 2 y 3.

Entre otras consecuencias, la más celebre fue la que dio nacimiento a las "Triffids".

Una "Triffid" es una esfera de energía magnética muy pura, cuyo potencial positivo se autoalimenta.

Características observables:

- Se desplazan permanentemente.
- Únicamente los elementos básicos reunidos en cohesión tienen capacidad de hacerlas fracasar.
- Generan tormentas magnéticas de efectos variables.

Con el fin de dominarlas, se construyeron a fines del siglo XX (observemos la edad de esta práctica, que se ha convertido, como constataremos posteriormente, en una tradición) una especie de jaulas cúbicas de platino desmagnetizado.

Los humanoides locales, orgullosos de la celebridad de sus fenómenos, han comenzado a estudiarlas, junto con investigadores venidos de todas las galaxias.

Entonces nos hemos dado cuenta de las simpatías suscitadas por las "Triffids", lo que ha llevado a muchos locos a desafiar físicamente dichas fuerzas magnéticas por medio de "ladrillos de cohesión".

Todos perecieron excepto 5. Estos 5 especialistas engendraron la tradición, de padres a hijos, de los "GUARDIANES", guardianes de "Triffids" que pequeños y grandes admirarán un día en el sistema de Alfirk ...

Hoy en día los Guardianes de cada familia juegan con una "Triffids" los adultos con dos y los ancianos con tres. Existe sin embargo una competición oficial basada en un sistema de puntos que se obtienen en función de la rapidez y tamaño de las cohesiones realizadas por el Guardián. El vencedor de cada temporada se declara Maestro Guardián y su familia es agasajada con grandes honores.

### CARGA DEL JUEGO

Atari ST: inserta el disquete GUARDIANS en la unidad interna y enciende el ordenador.

Amiga CBM: inserta el disquete GUARDIANS en la unidad interna y enciende el ordenador.

Amstrad CPC disco: enciende el ordenador. Inserta el disquete GUARDIANS en la

unidad interna. Teclea RUN "GUARDIAN" y pulsa la tecla <ENTER>.

Amstrad CPC cinta: enciende el ordenador. Rebobina la cinta de GUARDIANS. Pulsa la tecla PLAY en el casete. Teclea RUN" y pulsa <ENTER>.

IBM PC y compatibles: arranca el PC y carga DOS. Inserta el disquete GUARDIANS 1 en la unidad de disco. Teclea GUARDIAN y pulsa <ENTER> para iniciar el juego. A continuación deberás elegir la opción que corresponda a la tarjeta gráfica que utilices, pulsando:

<F1> para el modo CGA (4 colores).

<F2> para el modo EGA (16 colores).

<F3> para el modo VGA (256 colores).

Si quieres instalar GUARDIANS en tu disco duro, teclea INSTALL antes de iniciar el juego y sigue las instrucciones de la pantalla.

## EL JUEGO

### OBJETIVO DEL JUEGO

Una pieza paralelepípedica contiene entre 1 y 3 bolas (Triffids) que se desplazan y rebotan por las paredes. La pieza está representada en perspectivas hacia el fondo de la pantalla, siendo la pared de enfrente el primer plano.

Hay que construir una pared utilizando ladrillos de distintos colores, ensamblándolos de forma que se obtengan cohesiones que eviten que las Triffids se salgan de ella. Por cada pieza, es necesario obtener un mínimo de puntos en un tiempo limitado. Si llevas a cabo esta tarea, accedes al siguiente nivel.

### EL METODO

El jugador debe desplazar los ladrillos presentes en la pantalla para realizar cohesiones. También puede recuperar los ladrillos que aparecen en reserva para colocarlos junto a los demás.

Los ladrillos puede ser de 5 colores distintos más uno neutro que se ensambla con ladrillos de cualquier otro color. Si un ladrillo no entra en la composición de una cohesión efectuada, puede situarse en otra parte o utilizarse como raqueta para rechazar una Triffid (en CPC, el cursor sólo puede también rechazar una Triffid).

## LAS COLISIONES

1, 2 ó 3 Triffids rebotan en la pieza. Cuando una de ellas tropieza con la pared de enfrente (en construcción), se presentan 3 casos:

- \* El paso está libre, es decir, que no hay ningún ladrillo en ese espacio. El jugador debe utilizar entonces un ladrillo cualquiera (o el cursor en CPC), que situará en oposición con respecto a la Triffid. Si no logra, la Triffid saldrá y se perderá.
- \* La Triffid entra en contacto con un ladrillo anteriormente colocado. El ladrillo se destruirá irremediamente y la Triffid rebotará.
- \* La Triffid se dirige a una cohesión cuya carga puede hacerla rebotar por sí misma.

## LAS COHESIONES

Una cohesión es un ensamblaje de ladrillos del mismo color formada por 4, 6 ó 9 elementos. Cuántos más ladrillos ensambles, más puntos obtendrás. Dispones de una amplia variedad de colores según la familia de Guardianes que hayas seleccionado. Tendrás cinco como máximo: amarillo, blanco, rojo, violeta y verde.

<u>Cohesión</u>	<u>Antes</u>	<u>Después</u>
4	00	**
	0	**
6	000	***
	00	***
9	000	***
	0 0	***
	000	***

También encontrarás ladrillos marcados con el sello "J". Se trata de ladrillos comodín que puedes ensamblar entre otros de cualquier color.

## **BONUS Y MALUS**

De vez en cuando aparecen tormentas magnéticas en medio de los ladrillos. Si no los desactivas, te arriesgas a que tu reacción sea extraña ... Si llegas a ellos, te llevarás una sorpresa ...

## **LOS COMANDOS**

Atari ST & Amiga CBM: ratón o teclado.

<F1>: permite cambiar el modo. En principio, el juego está en modo ratón.

<F2>: música SI/NO.

<F9>: efecto de rebote.

<F10>: 50 Hz/60 Hz.

Para coger un ladrillo, es necesario situar el cursor sobre él y mantener pulsado el botón de fuego.

Para soltarlo, basta con dejar de pulsar el botón de fuego.

IBM PC y compatibles: ratón, joystick o teclado (teclas de las flechas y tecla <CTRL>).

Para coger un ladrillo, es necesario situar el cursor sobre él y mantener pulsado el botón de fuego.

Para soltarlo, basta con pulsar una vez más el botón de fuego.

<F1>: Permite cambiar el modo ratón / Teclado / Joystick.

< F10>: Vuelta a DOS.

Amstrad CPC:

Joystick o teclado ( teclas de las flechas y espacio ).

Para coger un ladrillo, es necesario situar el cursor sobre él y mantener pulsado el botón de fuego.

Para soltarlo, basta con pulsar una vez más el botón de fuego.

Comandos generales:

**PAUSA**            tecla <P>  
**ABANDONAR**    tecla <ESC>

## LOS GUARDIANES

### **FAMILIA MERIAN:**

Esta familia descende de Solf Merian, mercenario de Alfa de Centauro. Sargento jefe, domina las Triffids gracias a su sentido del rigor y del orden.

Sus descendientes han cambiado enormemente bajo la influencia de repetidos contactos con las Triffids y también a causa de la atmósfera de Alfirk.

Sin embargo, el estilo de Solf permanece; la organización y el rigor son las bazas de esta familia que ha logrado hacer desaparecer las tormentas magnéticas, imponderables y detestables, según las propias palabras de Solf.

Sus nombres, por orden creciente de edad, son: Soldan, Vadihag y Myrdian.

### **FAMILIA EFAROO:**

El clan Efaroo es originario de los confines del espacio conocido. Muy misteriosos, fueron los primeros en entrar en el clan de los Guardianes.

El primero fue Terrat, criminal psicópata prófugo, pero dotado de extraños poderes transmitidos a sus descendientes, que han cambiado poco. Se dice que son capaces de solidificar las tormentas magnéticas.

Sus nombres son, por orden creciente de edad: Sigmaar, Ionis y Teslaar.

### **FAMILIA DRIANAH:**

Esta familia es la única cuyos miembros no han sufrido ningún tipo de mutación. La razón de ello es que Sibil, el padre de la línea generacional, es originario del mismo Alfirk.

Excesivamente entrenados, los Drianah han desarrollado una simbiosis parcial con las



Triffids que consideran como si fueran suyas. De manera que, algunas veces, utilizan las tormentas magnéticas como mediadoras.

Son: Tebaldo, Berefiz y Muranad.

### **FAMILIA AVEFIAN:**

Hubert-Emile Avefian, de origen terrestre, domina las Triffids con el asombro general. Los mutantes Avefian es el sobrenombre de la familia, puesto que son los que más han evolucionado físicamente. Su superior intelecto es una de las bases de su éxito, especialmente sus facultades telepáticas que les permiten beber de la energía de las tormentas magnéticas.

Sus nombres son: Teo-Vanah, Seji-Moo y Mir-Drehg.

### **FAMILIA VIRAFII:**

Esta familia es la más temida y también la más alegre. Su ancestro se llamaba Uukrunn, y tenía el don del mimetismo.

Aunque observando a los demás guardianes les robó sus poderes, y siendo sus capacidades limitadas, no pudo controlarlas. Además perturbó las tormentas magnéticas de todas las familias, de forma que desde entonces sus poderes ya no son seguros.

Cuando una tormenta produce un efecto extraño, se habla de la maldición de Uukrunn.

Sus nombres son: Dremonn, Brienn y Garlann.

### **ALGUNOS CONSEJOS:**

\* Ten cuidado en no dejar salir demasiadas Triffids, puesto que consumen enormes cantidades de tiempo.

\* Cuánto más aumenten los niveles, más grandes tendrán que ser las cohesiones que construyas para lograr el objetivo del nivel.

\* ||| Cuidado con los BONUS !!!

**Distribuido por:**



**Marqués de Monteagudo,22  
28028 MADRID**