



THE SENTINEL

SENTINEL

Le but du jeu est d'absorber la Sentinel et de la remplacer dans sa fonction de régisseur du parc. Lorsque ce but est atteint, vous pouvez vous projeter dans l'espace jusque dans un nouveau monde pour recommencer un nouveau combat.

Dès que le jeu est chargé, les titres s'affichent. Appuyez sur n'importe quelle touche et l'on vous demandera d'entrer un numéro de parc entre 0000 et 9999.

Quand vous aurez entré le numéro de parc et appuyé sur la touche de retour, vous recevrez un code d'entrée secret de 8 chiffres, sauf si vous avez choisi le parc 0000, qui ne nécessite pas de code d'entrée.

Au bout d'un court moment, vous aurez une vue aérienne du parc choisi. Vous pourrez ainsi connaître les positions relatives de la Sentinel (sur la tour) et, éventuellement, des Sentry.

Appuyez sur n'importe quelle touche et vous vous trouverez sur le sol du parc. La Sentinel et les Sentry ne bougeront pas tant que vous ne dépenserez ou n'absorberez pas d'énergie. Cela vous permet de reconnaître les lieux et de préparer votre attaque contre la Sentinel.

Lorsqu'ils entrent en activité, la Sentinel et les Sentry effectuent une lente rotation. Ils scrutent les alentours à la recherche de carrés contenant plus d'1 unité d'énergie. S'ils peuvent en voir un clairement, ils en réduiront l'énergie jusqu'à 1 unité en absorbant les unités une à une et en créant un arbre en un lieu choisi au hasard. C'est ainsi qu'un robot devient un bloc de pierre et un bloc de pierre, un arbre.

Pour absorber ou créer des objets, tournez et centrez votre viseur vers la surface carrée au-dessous de l'objet à absorber ou créer. Notez que les blocs de pierre prolongent cette surface, et qu'il faut donc viser leur côté. Il est possible de charger les blocs de pierre d'objets.

La quantité d'énergie dont vous disposez est indiquée en haut à gauche de l'écran, sous la forme de symboles de robot, bloc de pierre et arbre. Un robot en couleur (non bleu) vaut 15 unités d'énergie.

Pour vous déplacer dans le parc, il vous faut créer un robot puis, toujours en vous servant du viseur, appuyer sur la touche de transfert. Vous vous trouverez alors dans votre nouveau robot, face à votre ancien robot, que vous pouvez absorber.

Le voyant en haut à droite de l'écran vous avertit du regard balayeur de la Sentinel ou d'un Sentry, et si vous êtes détecté il s'emplit de points. Vous avez alors 5 secondes environ pour vous dégager de leur vue avant que votre énergie ne soit diminuée unité par unité. Si votre énergie était réduite à zéro vous seriez absorbé et la partie se terminerait.

La quantité d'énergie totale du parc reste constante, et donc si l'on absorbe une unité de votre énergie un arbre apparaîtra au hasard dans le parc.

Si le voyant avertisseur n'est qu'à demi rempli de points, c'est que la Sentinel ou le Sentry peut vous voir mais ne peut pas voir le carré sur lequel vous vous trouvez. Il ne peut donc pas absorber votre énergie. Dans ce cas, il cherchera un arbre près de vous et le transformera en Meanie.

La tâche du Meanie est de vous faire partir en vous forçant à vous projeter dans l'espace. Le Meanie tourne rapidement sur lui-même en faisant un léger bruit de cliquetis, jusqu'au moment où il vous aperçoit. C'est alors que vous serez projeté en un autre lieu.

Pour se projeter dans l'espace il faut utiliser 3 unités d'énergie, car cela crée en même temps un nouveau robot placé au hasard. Vous êtes automatiquement transféré au robot et l'ancien reste derrière. Vous vous retrouverez en général à la même hauteur ou plus bas que votre carré précédent, mais jamais sur lui.

Si vous vous projetez dans l'espace avec moins de 3 unités d'énergie, vous êtes détruit. Lorsque la Sentinel est absorbée, vous ne pouvez plus absorber d'énergie, mais vous pouvez toujours créer des objets et vous transférer en d'autres robots.

Lorsque vous vous projetez dans l'espace depuis la tour de la Sentinel, vous recevez le code d'entrée de 8 chiffres pour un nouveau parc. Ce parc correspond au numéro du parc actuel plus l'énergie restant après la projection dans l'espace.

CODES

Vue gauche	S	Vue droite	D
Demi-tour	U	Se projeter dans l'espace	H
Créer un arbre	T	Créer un robot	R
Créer un bloc de pierre	B	Visueur espace opérant	non opérant
Vue vers le haut	L	Vue vers le bas'	
Absorber	A	Transférer	Q
Accroître le volume	8	Diminuer le volume7	
Quitter	F1		
CBM 64		BBC	
Pause CRSR		Copie	
Non Pause CRSR		Effacer	

Instructions de chargement

Cassete BBC: Taper Chain "" et appuyer sur return

Disque BBC: Tout en appuyant sur shift appuyer sur Break

Cassete Commodore: Tout en appuyant sur shift appuyer sur run/stop

Disque Commodore: Taper Load "", 8, 1, et appuyer sur return.

SENTINEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, die "Wache" (Sentinel) zu absorbieren und sie als Herrscher über die Landschaft zu ersetzen. Wenn dies erreicht worden ist, können Sie in eine neue Welt hyperraumfahren und den Kampf erneut beginnen.

Sobald Sie das Spiel geladen haben, erscheint die Titelanzeige auf dem Bildschirm. Nach Drücken einer beliebigen Taste werden Sie gebeten, eine Landschaftsnummer 0000 bis 9999 einzugeben.

Nach Eingabe der Landschaftsnummer und Drücken der Zeilentaste (Return) werden Sie zur Eingabe eines geheimen Eingangscodes mit 8 Ziffern aufgefordert, es sei denn, Sie wählen die Landschaft 0000, für die kein Eingangscod erforderlich ist.

Nach einer kurzen Pause wird Ihnen eine Luftansicht der ausgewählten Landschaft gezeigt, die die relative Position der "Wache" (die auf dem Turm steht) und der Eingänge zeigt, falls solche vorhanden sind.

Durch Drücken einer beliebigen Taste werden Sie auf die Oberfläche der Landschaft gebracht. Die "Wache" und die "Wachposten" (Sentries) sind inaktiv, bis Sie Energie verbrauchen oder absorbieren. Dies ermöglicht Ihnen, sich umzuschauen und Ihren Angriff auf die "Wache" zu planen.

Nach der Aktivierung drehen sich die "Wache" und die "Wachposten" langsam und tasten die Landschaft auf Quadrate ab, die mehr als 1 Energieeinheit enthalten. Wenn sie ein solches Quadrat klar erkennen können, reduzieren "Wache/Wachposten" die Energie auf 1 Einheit, indem sie 1 Einheit auf einmal absorbieren und irgendwo in der Landschaft einen Baum schaffen. Daher wird ein Roboter zu einem Felsblock und ein Felsblock zu einem Baum.

Sie absorbieren und erzeugen Dinge, indem Sie Ihr Visier einschalten und es auf die Mitte der Quadratoberfläche unter den zu absorbierenden/erzeugenden Gegenstand richten. Felsblöcke sind jedoch eine Erweiterung der Quadratoberfläche, und das Visier muß auf die Seite des Felsblockes gerichtet werden. Felsblöcke können aufeinandergestapelt werden, und es können Gegenstände daraufgestellt werden.

Die Energiemenge, über die Sie verfügen, wird in der Form von Roboter-, Felsblock- und Baumikonen oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Ein farbiger (nicht blauer) Roboter ist 15 Energieeinheiten wert.

Um sich durch die Landschaft zu bewegen, müssen Sie einen Roboter schaffen und dann bei eingeschaltetem Visier die Transfertaste drücken. Jetzt sind Sie in dem neuen Roboter und stehen dem alten Roboter gegenüber, den sie absorbieren können.

Die Anzeige oben rechts auf dem Bildschirm ist der Abtastalarm. Wenn eine "Wache/ein Wachposten" Sie entdeckt, füllt diese Anzeige sich mit kleinen Punkten. Sie haben etwa 5 Sekunden, um aus dem Blickwinkel zu rücken, bevor Ihre Energie um 1 Einheit auf einmal abgezogen wird. Wenn Ihre ganze Energie abgezogen ist, werden Sie absorbiert, und das Spiel ist zu Ende.

Die Gesamtmenge an Energie in der Landschaft bleibt unverändert, d.h. wenn 1

Einheit Ihrer Energie absorbiert wird, erscheint ein Baum irgendwo in der Landschaft.

Wenn die Abtastalarmanzeige nur halb mit Pünktchen gefüllt ist, bedeutet dies, daß "die Wache/der Wachposten" sie sehen kann, aber nicht das Quadrat, auf dem Sie stehen. Ihre Energie kann also nicht absorbiert werden. In dieser Situation sucht "die Wache/der Wachposten" einen Bösewicht in Ihrer Nähe und transformiert ihn in einen Bösewicht (Meanie).

Die Aufgabe des Bösewichtes besteht darin, Sie aufzustöbern und zum Hyperraum fahren zu zwingen. Der Bösewicht dreht sich schnell und macht ein leises Klickgeräusch, bis er Sie sehen kann. Dann müssen Sie zu einem neuen Standort hyperraumfahren.

Zum Hyperraumfahren werden 3 Energieeinheiten verwendet, da hierfür ein neuer Roboter in einer beliebigen Position geschaffen wird und Sie automatisch in ihn übertragen werden; Ihr alter Roboter bleibt zurück. Es ist wahrscheinlich, daß Sie auf gleicher Höhe oder tiefer landen, jedoch nie auf Ihrem ursprünglichen Quadrat.

Wenn Sie mit weniger als 3 Energieeinheiten hyperraumfahren, werden Sie zerstört.

Wenn die "Wache" absorbiert worden ist, können Sie keine Energie mehr absorbieren. Sie können jedoch weiterhin Gegenstände erzeugen und auf andere Roboter überwechseln.

Wenn Sie hyperraumfahren, während sie auf dem Turm der "Wache" stehen, erhalten Sie den achtziffrigen Eingangscode für eine neue Landschaft. Die Landschaft, die Sie erhalten, ist die Summe der bestehenden Landschaft, und der Energie, die nach dem Hyperraumfahren übrig bleibt.

TASTENÜBERSICHT

Lach links schwenken	S	nach rechts schwenken	D
Wenden	U	Hyperraumfahren	H
Baum schaffen	T	Roboter schaffen	R
Felsblock schaffen	B	Visier ein/aus	Leertaste
Nach oben schwenken	L	Nach unten schwenken	'
Absorbieren	A	Überwechseln	Q
Lautstärke erhöhen	8	Lautstärke vermindern	7
Spiel abbrechen	F1		
CBM 64		BBC	
Pause CRSR		Copy (Kopiertaste)	
Pause CRSR		Delete (Löschtaste)	

Ladeanweisungen

BBC Kasettee: Chain ""Tippen und return (Rücktaste) Drücken).

BBC Diskette: Shift (Klein-Grossumschaltung) Nach unten gedrückt halten und break (Unterbrechungstaste) Drücken.

Commodore Kasettee: Shift nach unten gedrückt halten und run/stop (Laufen/Anhalten) Drücken.

Commodore Diskette: Load """, 8,1 Tippen und return drücken.

SENTINEL

Lo scopo del gioco è quello di assorbire "Sentinel" e di sostituirsi a questa come dominatore del paesaggio. Una volta raggiunto questo obiettivo, potrete recarvi nell'iperspazio per iniziare una nuova lotta.

Dopo aver caricato il gioco, apparirà lo schermo col titolo. Premete qualsiasi tasto e vi verrà chiesto di inserire un numero di paesaggio da 0000 a 9999.

Una volta inserito il numero di paesaggio e dopo che avrete premuto il tasto di ritorno, vi sarà suggerito un numero di codice d'entrata segreto ad 8 cifre, a meno che abbiate scelto il paesaggio 0000, che non richiede alcun codice di entrata.

Dopo un breve periodo d'attesa vi sarà mostrata una veduta aerea del paesaggio prescelto, con le relative posizioni della "Sentinel" (quella che si trova sulla torre) e delle "Sentry", se ve ne sono.

Premete qualsiasi tasto e sarete trasferiti sulla superficie del paesaggio. La "Sentinel" e le "Sentry" rimarranno inattive fino a quando consumerete o assorbirete energia. Questo vi permette di guardarvi intorno e programmare il vostro assalto alla "Sentinel".

Una volta attivate, la "Sentinel" e le "Sentry" ruotano lentamente, scrutando il paesaggio alla ricerca di quei quadrati che contengano più di un'unità di energia. se potranno vedere questi quadrati in modo chiaro, le "Sentinel/Sentry" ridurranno l'energia ad un'unità per mezzo dell'assorbimento di 1 unità alla volta e della creazione di un albero a caso sul paesaggio. Quindi, un robot diventa un macigno, ed un macigno diventa a sua volta un albero.

Potete assorbire e creare delle cose aprendo la mira e centrandola sulla superficie quadrata alla base dell'oggetto che volete assorbire/creare. I macigni, tuttavia, funzionano con un'estensione della superficie quadrata, e la mira dovrebbe perciò essere diretta a lato del macigno. I macigni possono venire accatastati, e si possono porre delle cose al di sopra dei macigni stessi.

La quantità d'energia a vostra disposizione è indicata sulla sinistra della parte superiore dello schermo con immagini di Robot, Macigni e Alberi. Un robot colorato (non blu) vale 15 unità d'energi.

Per muovervi all'interno del paesaggio dovrete creare un robot e poi, sempre mantenendo la mira aperta, premere il tasto di trasferimento. Vi troverete ora all'interno del nuovo robot, di fronte a quello vecchio, che potrete assorbire. L'indicatore alla destra della parte superiore dello schermo è un avvertimento di localizzazione. se una "Sentinel/Sentry" vi ha individuato, quest'indicatore diventerà pieno di puntini. Avrete circa 5 secondi a disposizione per spostarvi fuori dalla vista, prima che la vostra energia venga prosciugata di 1 punto alla volta. Dopo che tutta la vostra energia sarà stata assorbita, verrete assorbiti anche voi ed il gioco avrà termine.

La quantità complessiva d'energia in un paesaggio rimane costante, e così se un'unità della vostra energia viene assorbita, un albero verrà posto a caso sul paesaggio.

Se l'indicatore di avvertimento di localizzazione si è riempito di puntini solo a metà,

questo significa che la "Sentinel/Sentry" può vedervi, ma non può vedere il quadrato su cui vi trovate, quindi non può assorbire la vostra energia. In questa situazione, la "Sentinel/Sentry" cerca un albero vicino a voi e lo trasforma in un Meanie.

Il compito del Meanie è quello di farvi volar via improvvisamente, e lo fa costringendovi a recarvi nell'iperspazio. Il Meanie ruota velocemente, emettendo un suono basso e secco, fino a che sia in grado di vedervi. In questo caso dovrete recarvi nell'iperspazio verso un'altra destinazione.

Per andare nell'iperspazio dovrete usare 3 unità d'energie, poichè con questa operazione viene creato un nuovo robot in una posizione a caso e voi verrete automaticamente trasferiti ad esso, lasciando il vostro vecchio robot alle vostre spalle. E' probabile che finirete per trovarvi alla stessa altezza o più in basso, ma mai sul quadrato da cui siete partiti.

Se cercherete di recarvi nell'iperspazio con meno di 3 unità d'energia sarete distrutti.

Una volta che la "sentinel" sia stat assorbita, voi non potrete più assorbire energia, ma potrete ancora creare degli oggetti e trasferirvi a altri robot.

Dopa esservi recati nell'iperspazio, mentre vi troverete sulla torre della "Sentinel", vi sarà dato un codice d'entrata ad 8 cifre per un nuovo paesaggio. Il paesaggio che vi viene dato è uguale al numero del paesaggio attuale più la quantità d'energia rimasta a vostra disposizione dopo che vi sarete recati nell'iperspazio.

SOMMARIO DEI TASTI

Muoversi verso sinistra	S	Muoversi verso destra	D
Svolta A U	U	Iperspazio	H
Creare Albero	T	Creare robot	R
Creare macigno	B	Mira aperta/chiusa	Space

SOMMARIO DEI TASTI

Muoversi verso sinistra	S	Muoversi verso destra	D
Svolta A U	U	Iperspazio	H
Creare Albero	T	Creare robot	R
Creare macigno	B	Mira aperta/chiusa	Space
Muoversi verso l'alto	L	Muoversi verso il basso	'
Asorbire	A	Trasferire	Q
Aumentare il volume	8	Abbassare il volume	7
Abbandonare	F1		

CBM 64		BBC	
Pause	CRSR	Copy	
Unpause	CRSR	Delete	

Istruzioni per ilcarico

BBC Cassette: Comporre sulla tastiera chaine"" E premere return

BBC Disc: Tenere premuto shift E premere break.

Commodore Cassete: Tenere premuto shift E premere run/stop

Commodore Disc: Comporre sulla tastiea Load""", 8, 1, E premere return.

SENTINEL

Het doel van het spel is van de "Sentinel" te absorberen en hem te vervangen als heerser van het landschap. Zodra dit verwezenlijkt is, mag je naar een nieuwe wereld overflitsen om de strijd opnieuw aan te vatten.

Zodra je het spel opheladen hebt, verschijnt het titelscherm. Druk eender welke toets en je zult gevraagd worden van een landschapsnummer tussen 0000 en 9999 in te tikken.

Nadat je het landschapsnummer ingetypt hebt en de terugkeertoets (return) hebt ingedrukt, zal je gevraagd worden van een geheime toegangscode, 8 letters of cijfers lang, op te geven, tenzij je landschap 0000 gekozen had, waarvoor geen toegangscode vereist is.

Na een korte pauze, zal je een luchtzicht van het gekozen landschap zien, dat je de relatieve posities van de "Sentinel" toont (degene die op de toren staat) en de ingangen, indien die er zijn.

Door eender welke toets in te drukken word je naar het oppervlak van het landschap genomen. De "Sentinel" en de "Sentry" blijven inactief totdat je energie uitgeeft of absorbeert. dit laat je toe van rond te kijken en je aanval op de "Sentinel" te plannen.

Zodra ze in actie zijn gebracht, draaien de "Sentinel" en de "Sentry" langzaam rond, op zoek naar vakjes die meer dan 1 energi-eenheid bevatten. Als ze duidelijk zo een vakje zien, herleiden de Wachtpost of Schildwachten de energie tot 1 eenheid door 1 per 1 de eenheden te absorberen en willekeurig een boom in het landschap te kreëren. Dus een robot wordt een rolsteen en een rolsteen wordt een boom.

Je absorbeert en kreeert dingen door je vizieren te keren en ze te concentreren op het vierkante oppervlak onder het objekt dat je wil absorberen of kreëren. Rolstenen echter dienen als een verlenging van het vierkante oppervlak, en de visieren moeten gericht worden op de zijkant van de rolsteen. Rolstenen kunnen opeengestapeld worden en je kan dingen bovenop plaatsen.

De hoeveelheid energie die je hebt wordt getoond in de linkerbovenhoek van het scherm in de vorm van robot-, rolsteen- en boomfiguurtjes. Een gekleurde (niet blauwe) robot is 15 energie-eenheden waard.

Om je doorheen het landschap te bewegen, moet je een robot kreëren en dan, met de vizieren nog steeds aan, druk de "transfer" -toets. Je zult nu in de nieuwe robot zijn ment je vizier op je oude robot die je nu mag absorberen. De aawijzer in de rechterbovenhoek van het scherm is de afspuurwaarschuwing. Indien een Wachtpost of Schildwacht je ontdekt, zal deze aanwijzer met strippen gevuld worden. Je hebt ongeveer 5 seconden om uit hun zicht te verdwijnen vooraleer je energie punt per punt uitgeput wordt. Wanneer al je energie uitgeput is, word je geabsorbeerd en het spel is ten einde.

De totale hoeveelheid energie in een landschap blijft konstant, dus als een eeheid van jouw energie geabsorbeerd wordt, zal er willekeurig een boom op het landschap geplaatst worden.

Indien de speurwaarschuer slechts half gevuld is met strippen, betekent dit dat de

energie dus niet absorberen. In deze situatie zoekt hij naar een boom dichtbij jou en verandert hem in een Meanie.

De Meanie heeft de opdracht van jou te verjagen, hij doet dit door je te dwingen van overe te flitsen. De Slechterik draait snel rond en maakt een zacht klikgeluid, totdat hij jou kan zien. Je zult dan naar een nieuwe lokatie overflitsen.

Overflitsen gebruikt 3 energie-eenheden op, omdat het een nieuwe robot schept in een willekeurige positie en jou er automatisch naartoe verplaatst, terwijl je oude robot wordt achtergelaten. Waarschijnlijk zal je op dezelfde hoogte of lager terechtkomen, maar nooit op je oorspronkelijk vakje.

Indien je overflitst met minder dan 3 energie-eenheden, ben je vernietigd.

Zodra de "Sentinel" geabsorbeerd is, kan je niet langer meer energie ipnemen. Je kan echter nog steeds dinge kreëren en je naar andere robotten verplaatsen.

Zodra je overflitst terwijl je op de Wachtpostoren staat, krijg je de 8 letters of cijfers lange toegangscode voor een nieuw landschap.

Het landschap dat je gegeven wordt komt overeen met het huidige landschapsnummer plus de energie die je nog overhebt na de overflitsing.

TOETSENLIJST

Linkse verschuiving	S	rechtse verschuiving	D
Rechtsomkeer	U	Overflitsen	H
Kreër een boom	T	Krër een robot	R
Kreër een rolseen	B	Vizier aan/af	Spatie
Opwaartse verschuiving	L	Neerwaartse verschuiving	.
Absorbering	A	Transfer	Q
Meer volume	8	Minder volume	7
Ophouden, Opgeven	F1		
CBM 64		BBC	
Pauze CRSR		Copy	
Einde Pauze CRSR		Delete	

Opladingsinstructies

BBC Cassete: Tik chain"" en druk terugkeertoets (return)

BBC Disc: Houd de wisseltoets (Shift) ingedrukt en druk de breaktoets.

Commodore Cassete: Houd de wisseltoets (Shift) ingedrukt en druk de run/stop-toets.

Commodore Disc: Tik Load"", 8, 1 en druk de terugkeertoets (return).

SENTINEL

El objeto del juego es absorber al "Sentinel" y sustituirlo como regidor del panorama. Una vez logrado, el jugador puede suprespaciarse a un nuevo mundo y tratar de lograrlo de nuevo.

Una vez que se haya insertado el cassette con el juego, aparecerá el título en la pantalla. Al pulsar cualquier tecla se le pedirá que inscriba un número de panorama, del 0000 a 9999.

Una vez inscrito el número de panorama y pulsar retorno, se le pedirá que marque un número de clave de 8 cifras, al menos que haya elegido panorama 0000, que no lo requiere.

Pasados unos segundos, aparecerá la superficie panorámica. El Sentinel y los Sentries permanecerán inactivos hasta que el jugador gaste o absorba energía. Esto le permitirá mirar alrededor y planear su ataque al Sentinel.

Una vez activados, el Sentinel y los Sentries giran despacio, barriendo el panorama, buscando cuadros que contienen más de 1 unidad de energía. Si pueden ver con claridad uno de estos cuadros, el Sentinel/Sentry reducirá la energía a 1 unidad, absorbiendo 1 unidad a la vez y creando un árbol al azar en el panorama. De esta forma, el robot se convierte en bloque y el bloque se convierte en árbol.

Se absorbe y se crean cosas, haciendo girar las miras y centrándolas en la superficie del cuadro bajo el objeto a ser absorbido/creado. Sin embargo los bloques actúan como extensión de la superficie del cuadro, y las miras deberían ser dirigidas al costado del bloque, se pueden apilar los bloques y colocarse cosas sobre ellos.

La energía disponible aparece mostrada en la parte superior izquierda de la pantalla en forma de iconos de robot, bloque y árbol. Un robot de color (no azul) vale por 15 unidades de energía.

Para moverse alrededor del panorama, se debe crear un robot y entonces, con las miras encendidas, pulsarse la tecla de transferencia. Así se pasará al nuevo robot, de cara al antiguo robot, que puede ahora ser absorbido. El indicador en la parte superior derecha de la pantalla es el de advertencia de barrido. Si se localiza un Sentinel/Sentry, el indicador aparecerá lleno de motas. Tiene aproximadamente 5 segundos para desaparecer de vista antes de que se le agote la energía, 1 punto a la vez. Una vez agotadas toda la energía, queda absorbido totalmente y acaba la jugada.

El volumen de energía total en el panorama permanece constante, de forma que si se absorbe 1 unidad de su energía, se colocará al azar un árbol en el panorama.

Si el indicador de advertencia de barrido sólo se encuentra medio lleno de motas, esto significará que el Sentinel/Sentry puede verle pero no puede ver el cuadro en el que permanece usted situado. De forma que no puede absorber su energía. En este estado busca un árbol cerca de usted y lo transforma en un Meanie.

El cometido de Meanie es hacerle salir, lo cual hará forzándole a suprespaciarse. El Meanie gira con rapidez, haciendo un ruido de golpeteo, hasta que le puede ver. Entonces suprespaciarse a un nuevo puesto.

El superespaciado utiliza 3 unidades de energía, porque crea un nuevo robot en una posición al azar y automáticamente le transfiere a éste, dejando a su viejo robot atrás. Es muy posible que termine usted a la misma altura o más abajo, pero nunca en su cuadro original.

Si se superespacia con menos de 3 unidades de energía, quedará destruido.

Una vez que el Sentinel ha sido absorbido, ya no podrá absorber usted más energía, aunque aún podrá seguir creando objetos y transferirse a otros robots.

Una vez que haya superespaciado, mientras permanece en la torre del Sentinel, recibirá la clave de entrada de 8 dígitos para un nuevo panorama. El panorama adjudicado equivale al número de panorama actual más la energía que le queda después del superespaciado.

RESUMEN DE CLAVES

Panoramizar a la izquierda	S	Panoramizar a la derecha	D
Vuelta completa	U	Superespaciar	H
Crear abrol	T	Crear robot	R
Crear bloque	B	Miras apagadas/encendidas	Espacio
Panoramizar hacia arriba	L	Panoramizar hacia abajo	
Absorber	A	Transferencia	Q
Aumentar volumen	8	Disminuir volumen	7
Retirarse	F1		
CBM 64		BBC	
Pausa CRSR		Copia	
Sin Pausa CRSR		Borrar	

Instrucciones de carga

Cassete BBC: Teclee: Chain"" Y pulse la tecla de return

Disco BBC: Mantenga pulsada la tecla de mayusculas y pulse break

Cassete Commodore: Mantenga pulsada la tecla de mayusculas y pulse run stop

Disco Commodore: Teclee Loan""", 8 , 1, Y pulse return.

SENTINEL

Formålet med spillet er at få "Skildvagten" (Sentinel) inddraget og erstattet som hersker af landskabet. Når dette er opnået, kan De hyperspace ud i en ny verden for at begynde kampen igen.

Når De har ladet spillet, fremkommer titlen på skærmen. Efter De har trykket på en hvilken som helst tast, bliver De bedt om at indlæse et landskabsnummer 0000 til 9999.

Når De har indført nummeret for landskabet og fået svar, bliver De bedt om prompte at indlæse en 8 ciffer hemmelig indgangskode, medmindre De vælger landskab 0000, der ikke behøver nogen indgangskode.

Efter et kort ophold, viser der sig et luftfoto af det udvalgte landskab på skærmen, som viser Skildvagtens forskellige stillinger (det er ham, der står på tårnet), samt de mulige indgange, hvis der er nogen.

Ved at trykke på en hvilken som helst af tasterne, kommer De ind på landskabets overflade. "Skildvagten" og "Vagtposterne" (Sentry) flytter sig ikke, medmindre De bruger eller inddrager energi. De får således lov til at se Dem omkring og planlægge Deres angreb på Skildvagten.

Når Skildvagten og Vagtposterne er aktiveret, bevæger de sig langsomt omkring og skanderer landskabet for firkanter, der indeholder mere end 1 energiehed. Hvis de ser en sådan firkant tydeligt, så reducerer Skildvagten/Vagtposten energien til 1 enhed ved at inddrage 1 enhed ad gangen og skaber et træ et eller andet sted på landskabet. På denne måde bliver en robot til en vandreblok og en vandreblok til et træ.

De inddrager ting og skaber ting ved at dreje på Deres lysende pile og ved at koncentrere dem om den firkantede overflade, der ligger under den genstand, der skal inddrages eller skabes. Vandreblokke optræder imidlertid som en udvidelse af den firkantede overflade, og de lysende pile bør rettes mod siden af vandreblokken. Vandreblokke kan stables sammen og have ting placeret ovenpå sig.

Dverst til venstre på skærmen vises den energimængde, De har i form af Robot, Vandreblok og Trætegn. En farvet (ikke blå) Robot er 15 energienheder værd.

For at De kan bevæge Dem rundt i landskabet, må De skabe en Robot, og medens De stadig har de lysende pile tændt, skal de trykke på overføringstasten. Der er nu i den nye Robot, der står overfor Deres gamle Robot, som De kan inddrage.

Indikatoren øverst til højre på skærmen er advarselsskanneren. Hvis en Skildvagt eller Vagtpost får øje på Dem, bliver indikatoren fyldt med pletter. De har ca. 5 sekunder til at komme udenfor synsvidde, før De opbrugt al Deres energi med 1 point ad gangen. Hvis hele Deres energi opbruges, bliver De inddraget og spillet er slut.

Den totale mængde energi i et landskab forbliver konstant, så hvis en af Deres energienheder inddrages, placeres der et træ et eller andet sted på landskabet.

Hvis indikatoren, der advarer om skanning, kun er halvt fuld af pletter, betyder dette, at Skildvagten/Vagtposten kan se Dem men ikke hvilken situation leder den efter et træ i nærheden af Dem og omdanner dette til en "Fjende" (Meanie).

Det er Fjendens job at slå Dem ud af spillet, og det gør den ved at tvinge Dem ud i

hyperspace. Fjenden drejer hurtigt rundt, medens den udstøder en sagte klappende lyd, indtil den får øje på Dem. Så hyperspace De til en ny beliggenhed.

Hyperspace bruger 3 energienheder, fordi den skaber en ny robot et eller sted og automatisk overfører Dem dertil, efterladende Deres gamle robot. De ender sandsynligvis op i samme højde eller lavere, men aldrig i Deres gamle firkant.

Hvis de hyperspacer med mindre end 3 energienheder, er De ude af spillet.

Når Skildvagten er inddraget, kan De ikke længere inddrage energi. De kan dog stadig skabe genstande og overføre til andre robotter.

Hvis De hyperspacer, medens De står på Skildvagtens tårn, får De indgangskoden med 8 cifre til et nyt landskab. Landskabet, De får, svarer til det nuværende landskabsnummer plus den energi, der er tilbage, efter at De har hyperspaced.

NØGLESUM

Flyt til venstre	S	Flyt til højre	D
Flyt i modsat retning	U	Hyperspace	H
Skab træ	T	Skab robot	R
Skab vandreblok	B	Lyspil, Tændt/Slukket	Space
Flyt op	L	Flyt ned inddrag	A
Overfør	Q	Udvid rummet	8
Formidsk	7	Slet	F1
CBM64		BBc	
Mellenrum CRSR		Kopi (Copy)	
Uden Mellemrum		Slet (Delete)	

Indlæningsinstruktioner

BBC Cassette: "Skriv" Chain og tast return

BBC Disc: Hold shift nede og tast break

Commodore Cassete: Hold shift nede og tast run/stop

Commodore Disc: "Skriv" indlæsning (Load)"*", 8, 1, og tast return

SENTINEL

Pelissä pyritään imenään "Sentinel" ja syrjäyttämään hänet maiseman hallitsijana. Onnistuttuasi tässä voit siirtyä avaruushypyillä uuteen maailmaan ja aloittaa kamppailun alusta.

Niomiuruutu tulee esiin eslin ladattuasi pelin Paina mitä tahansa näppäintä ja saat käskyn syöttää maisemanumeron 0000: sta 9999: ään.

Näppäilyäsi maisemanumeron ja painettuasi Return- palautusnäppäintä aat 8-numeroisen salaisen sisäänmenokoodin, paitsi jos olet valinnut maismeakoodin 0000, joka ei vaadi sisäänmenokoodia.

Lyhyen hetken kuluttua näet valitsemasi maiseman ilmasta katsottuna. Olmakuvasta käy ilmi "Sentinel" (torin päällä seisovan) paikka ja myöskin mahdollisten "Sentryjen" paikat.

Painamalla mitä tahansa mäppäintä pääset maiseman pintaan. "Sentinel" ja "Sentry" pysyvät epäaktiivisina siihen asti kunnes käytät tai imet energiaa. Tämän johdosta sinulla on mahdollisuus kaisella ympärillesi ja suunnitella kuinka tulet hyökkäämään "Sentineliä" vastaan.

Aktivoiduttuaan sekä "Sentinel" että "Sentry" alkavat hitaasti pyöriä ja keilata maisemaa tarkoituksenaan löytää ruutuja, jotka sisältävät enemmän kuin yhden yksikön energiaa. Jos ne voivat selvästi nähdä tällaisen ruudun, "Sentinel/Sentry" tulee vähentämään energiamäärän yhteen yksikköön imemällä yhden yksikön lerrallaan ja luoden puun johonkin sattumanvaraiseen paikkaan maisemassa. Tällöin robotti muuttuu kivenlohkareeksi ja kivenlohkare puuksi.

Sinä voit sekä imeä että luoda kappaleita kääntämällä tähtäimesi toimintaan ja tähtäämällä ruutuun, joka on sellaisen kappaleen alapuolella, jonka haluat imeä/luoda. Kuitenkin kivenlohkareet toimivat ruutupinnan jatkeena ja tähtäiment olisi kohdistettava kivenlohkareen sivulle. Kivenlohkareita voidaan asettaa pinoon ja niiden päälle voidaan asettaa muita kappaleita.

Sinulla oleva energiamäärä näkyy kuvaruudun vasemmassa yläkulmassa robotin, kivenlohkareen tai puun muodossa. Värillinen (ei sininen) robotti on arvoltaan 15 energiayksikköä.

Voidaksesi liikkua ympäri maisemassa sinun on luotava robotti ja sitten, tähtäinten ollessa edelleen tomiinnassa, paina siirtonäppäintä. Olet nyt uuden robotin sisällä vastatusten vanhan robottisi kanssa, jonka voit nyt imeä. Kuvaruudun oikeassa yläkulmassa esiintyvä osoitin on keilausvaroitin. Hos "Sentinel/Sentry" huomaa sinut, tämä osoitin täytyy piluilla. Sinulla on noin 5 sekuntia aikaa siirtyä pois näkökentästä ennen kuin sinun energiamääräsi alkaa vähentyä yhden pisteen kerrallaan. Kun kaikki energiasi on kulunut, sinut voidaan imaista ja peli loppuu.

Maiseman sisältämä kokonaisenergiämäärä pysyy muuttumattomana, joten jhos sinun energiastasi imeytyy yksi yksikkö, maisemanaan ilmestyy puu sattumanvaraiseen paikkaan.

Jos keilausvaroitin on ainostaan puoliiksi täynnä pilkkuja, merkitsee se sitä, että "Sentinel/Sentry" pystyy näkemään sinut, mutta se ei voi nähdä ruutua, jossa olet.

Tästä tilanteesta se etsii sinua lähellä olevan puun ja muuttaa sen "Meanieksi".

"Meanien" thetävänä on paljastaa sinut, minkä se tekee pakottamalla sinut hyppäämään avaruuteen. "Meanine" pyörii ympäri nopeasti pitäen samalla naksuttavaa ääntä, kunnes se näkee sinut. Silloin sinä teet avaruushyppyn uuteen paikkaan.

Avaruushyppyn kuluu kolme energiayksikköä, koska silloin syntyy uusi robotti johonkin sattumanvaraiseen paikkaan ja sinä siirryt siihen automaattisesti jättien jälkeesi vanhan robottisi. Todennäköisimmin päädyt samalle korkeudelle tai alemmaksi, mutta et koskaan joudu alkuperäiseen ruutuusi.

Jos teet avaruushyppyn, kun sinulla on vähemmän kuin kolme energiayksikköä, tuhoudut.

Sen jälkeen kun "Sentinel" on imetty, et voi enää imeä energiaa, mutta voit edelleen luoda kappaleita ja siirtyä muihin robotteihin.

Jos teet avaruushyppyn, kun seisot "Sentinenlin" tornissa, saat 8-numeroisen sisäänmenokoodin, jolla pääset uuteen maisemaan. Maisema, joka, sinulle annetaan vastaa vanhan maiseman numeroa ynnä energiamäärää, joka on jäänyt jäljelle avaruushyppyn jälkeen.

NÄPPÄINTOIMINNOT

Kuerti vasemmalle	S	Kierto oikealle	D
U-KÄÄNNÖS	U	Avaruushyppy	H
Luo puu	T	Luo robotti	R
Luo kivenlohkare	B	Tähtäiment päällä/ei päällä	
Kierto ylös	L	Kierto alas	
Imeminen	A	Siirto	Q
Lissää äänen voimakkuutta	8	nä äänen voimakkuutta	7
Lopeta peli	F1		
CBM 64		BBC	
Pysäytys Kohdistin		Copy Kopio	
Pysäytys Lop pu		Delete Poiste	
Lataushojeet			

BBC Kasetti: Kirjoita chain " " Ja paina return - näppäintä

BBC Levyf: Pidä alhaalla shift - näppäintä ja paina break näppäintä

Commodore Kasetti: Pidä alhaalla shift - näppäintä ja paina run/stop - näppäintä

Commodore Levy: Kirjoita load """, 8, 1, ja paina return näppäintä.



Firebird is a Registered Trade Mark of
British Telecommunications, plc.

COPYRIGHT NOTICE

Copyright subsists in all Firebird Software documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher

© British Telecommunications plc 1986