

The Meanies' job is to flush you out, which it does by forcing you to Hyperspace. The Meanie rotates quickly, making a low clicking sound, until it can see you. You will then Hyperspace to a new location.

Hyperspacing uses 3 units of energy, because it creates a new robot in a random position and automatically transfers you to it, leaving your old robot behind. You are likely to end up at the same height or lower, but never on your original square. If you hyperspace with less than three units of energy, you are destroyed.

Once the Sentinel has been absorbed, you can no longer absorb energy, although you can still create objects and transfer to other robots.

Once you Hyperspace, while standing on the Sentinel's tower, you will be given the 8 digit entry code for a new landscape. The landscape that you are given = Present landscape number + Energy left after the Hyperspace.

KEY SUMMARY

Pan left	S	Pan up	L
Pan right	D	Pan down	↓
U-turn	U	Absorb	A
Hyperspace	H	Transfer	Q
Create tree	T	Increase volume	8
Create robot	R	Decrease volume	7
Create boulder	B	Quit	F1
Sights on/off	SPACE		
Pause (C64)	← CRSR →	Unpause (C64)	↑ CRSR ↓
Pause (BBC)	COPY	Unpause (BBC)	DELETE

LOADING INSTRUCTIONS

BBC **cassette:** Type CHAIN " " and press RETURN
disc: Hold down SHIFT and press BREAK

COMMODORE: **cassette:** Hold down SHIFT and press RUN/STOP
disc: Type LOAD "★",8,1 and press RETURN

Cover illustration by David Rowe
Programmed and designed by Geoff Crammond

GUARANTEE

If this program is faulty and fails to load, please return it to the address below and it will be replaced free of charge and postage refunded. This offer does not affect your statutory consumer rights.

No part of this book may be reproduced by any means without the prior consent of the copyright holder. The only exceptions are as provided for by the Copyright (photocopying) Act or for the purpose of review.

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.



Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications plc.

© British Telecommunications plc. 1986

the SENTINEL



FIREBIRD

the SENTINEL

The object of the game is to absorb the Sentinel and replace him as ruler of the landscape. Once achieved, you may hyperspace into a new world to begin the struggle afresh.

Once you have loaded the game, the title screen will be displayed. Press any key and you will be asked to input a landscape number 0000 to 9999.

After you have entered the landscape number and hit return, you will be prompted for an 8 digit secret entry code unless you chose landscape 0000 which does not require an entry code.



After a short delay, you will be shown an aerial view of the selected landscape which shows the relative positions of the Sentinel (the one standing on the tower) and the sentries, if any. Pressing any key will take you onto the landscape's surface. The Sentinel and sentries will be inactive until you expend or absorb energy. This allows you to have a look around and plan your assault on the Sentinel.

Once activated, the Sentinel and sentries slowly rotate, scanning the landscape for squares which contain more than 1 unit of energy. If they can clearly see such a square, the Sentinel/sentry will reduce the energy to 1 unit by absorbing 1 unit at a time and creating a tree randomly on the landscape. Therefore a robot becomes a boulder and a boulder becomes a tree.

You absorb things and create things by turning on your sights and centering them on the square surface below the object to be absorbed/created. Boulders, however, act as an extension of the square surface, and the sights should be aimed at the side of the boulder. Boulders can be stacked and have things placed on top of them.



The amount of energy you have is shown at the top left of the screen in the form of Robots, Boulders and tree icons. A coloured (non-blue) robot is worth 15 energy units.

To move around the landscape, you must create a robot and then, with the sights still on, press the transfer key. You will now be in the new robot facing your old robot which you may absorb.

The indicator on the top right of the screen is the scan warning. If a Sentinel/sentry spots you, this indicator will be filled with specks. You have about 5 seconds to move out of view before your energy is drained 1 point at a time. Once all of your energy is drained, then you are absorbed and the game ends.

The total amount of energy in a landscape remains constant, so if a unit of your energy is absorbed, a tree will be randomly placed on the landscape.

If the Scan warning indicator is only half filled with specks, this means that the Sentinel/sentry can see you, but cannot see the square that you are standing on: so it cannot absorb your energy. In this situation, it looks for a tree near to you and transforms it into a Meanie.



SENTINEL

Formålet med spillet er at få "Skildvagten" (Sentinel) inddraget og erstattet som hersker af landskabet. Når dette er opnæt, 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 luftfotografi af det udvalgte landskab på skærmen, som viser Skildvagten's forskellige stillinger (det er ham, der står på tårnet), samt de mulige indgange, hvis der er nogen.

Det er tykke 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.

Doverst 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 overføringsstasten. Der er nu i den nye Robot, der står overfor Deres gamle Robot, som De kan inddrage.

Indikatoren overst til højre på skærmen er adverselsskaneren. Hvis en Skildvagt eller Vagtpost får øje på Dem, bliver indikatoren fyldt med pletter. De har ca. 5 sekunder til at komme udenfor synsvidde, for 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 indika tøren, 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 om dannere 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

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
Overfor	Q	Udvid rummet	8
Formindsk	7	Slet	F1
CBM64		BBC	
Mellenrumrum CRSR		Kopi (Copy)	
Uden Mellenrumrum		Slet (Delete)	
Indlæringinstruktioner			
BBC Cassette: "Skriv" Chain og tast return			
BBC Disc: Hold shift nede og tast break			
Commodore Cassette: Hold shift nede og tast run/stop			
Commodore Disc: "Skriv" indlæsning (Load)**, 8, 1, og tast return			

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	
Absorberen	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 Kassetee: Chain "Tippen und return (Rücktaste) Drücken".			
BBC Diskette: Shift (Klein-Grossumschaltung) Nach unten gedrückt halten und break (Unterbrechungstaste) Drücken.			
Commodore Kassette: Shift nach unten gedrückt halten und run/stop (Laufen/Anhalten) Drücken.			
Commodore Diskette: Load **, 8, 1 Tippen und return drücken.			

SENTINEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, die "Wache" (Sentinel) zu absorbieren und sie als Herrscher über die Landschaft zu setzen. 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 Ducken 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 Eingangscode mit 8 Ziffern aufgefordert, es sei denn, Sie wählen die Landschaft 0000, für die kein Eingangscode erforderlich ist.

Nach einer kurzen Pause wird Ihnen eine Luftansicht der ausgewählten Landschaft gezeigt, die die relative Positive 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 Felsblocks gerichtet werden. Felsblöcke können aufeinandergestapelt werden, und es können Gegenstände daraufgestellt werden.

Die Energiegröße, über die Sie verfügen, wird in der Form von Roboter-, Felsblock- und Baumikon 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/der 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 abgesaugt 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 Baum in Ihrer Nähe und transformiert ihn in einen Bösewicht (Meanie).

Die Aufgabe des Bösewichtes besteht darin, Sie aufzustören und zum Hyperraumfahren 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.

Wenn die "Wache" absorbiert worden ist, können Sie keine Energie mehr

SENTINEL

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

Una vez que se haya insertado el cassette con el juego, aparecerá el tutulo en la pantalla. Al pulsar cualquier tecla se le perdida que inscriba un numero 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. E1 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 puedenver 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 debieran 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 rob y entonces, con las mairas un encendidas, púlsese 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 le localiza un Sentinel/Sentry, el indicador aparecerá lleno de motas. Tiene aproximadamente 5 segundos para desparecer 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 je su energía, se colocará al azar un árbol en el panorama.

Si el indicador de advertencia de barrido solo 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 haverle salir, lo cual hará forzándole a suprespaciar. El Meanie gira con rapidez, haciendo un ruidito de golpeteo, hasta que le puede ver. Entonces superespaciará usted 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 este, 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 aun podrá seguir creando objetos y transferirse a otros robots.

Una vez que haya superspaciado, 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	Superspaciar	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

Pelissä pyritään imenään "Sentinel" ja syrjittämään hänet maiseman hallitsijana. Onnistutuassi tässä voit siirtyä avaruushyppulä uteen maailmaan ja aloittaa kampailun alusta.

Niinmuutu tulee esisiin esiliadattua pelin Paina mitä tahansa näppäintä ja saat kaskyn syöttää maisemanumeron 0000:sta 9999:ään.

Näppäintäsiä maisemanumeron ja painettua Return-palautusnäppäintä aat 8-numeroisen salaisen sisäänmenokoodin, paitsi jos olet valinnut maismeakookin 0000, joka ei vaadi sisäänmenokoodia.

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

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

Aktivoituttuaan sekä "Sentinel" että "Sentry" alkavat hitaasti pyörää ja keilata maisemaa tarkoituksena löytää ruutuja, jotka sisältävät enemmän kuin yhden yksikön energiata. Jos ne voivat selvästi nähdä tällaisen ruudun, "Sentinel/Sentry" tulee vähentämään energiamääran yhteen yksiköön imemällä yhden yksikön lerrallaan ja luoden puun johonkin satumanvaraaiseen paikkaan maisemassa. Tällöin robotti muuttuu kivenlokhareeksi ja kivenlokhare puuksi.

Sinä voit sekä imetä että luoda kappaleita kääntämällä tähäimessi toimistama ja tähäitämällä ruutuun, joka on sellaisen kappaleen alapuolella, jonka haluat imetä luoda. Kuitenkin kivenlokhareet toimivat ruutupinnan jatkeneen ja tähäitämä olisi kohdistettava kivenlokhareen sivulle. Kivenlokhareita voidaan asettaa pinoon ja niiden päälle voidaan asettaa muita kappaleita.

Sinä oleva energiamäärä näky kuvaruudun vasemmassa yläkulmassa robotin, kivenlokhareita tai puun muodossa. Väriillinen (ei sininen) robotti on arvoaltaan 15 energiayksikköä.

Voidaksesi liukua ympäri maisemassa sinun luotava robotti ja siten, tähäitämä ollessa edelleen toimiinmassa, paina siirtöä näppäintä. Olet nyt uuden robottin sisällä vastatusten vanhan robottisesta kanssa, jonka voit nyt imetä. Kuvaruudun oikeassa yläkulmassa esittivä osoitin on keilausvaroitin. Hos "Sentinel/Sentry" huomaan sinut, tämä osoitin täytyy pilkuilla. Sinulla on noin 5 sekuntia aikaa siirtyä pois näkökentästä ennen kuin sinun energiamäärisi alkaa vähentyä yhden pisteen kerrallaan. Kun kaikki energiasi on kulunut, sinut voidaan imeta ja peli loppuu.

Maiseman sisältämä kokonaismäärä pysyy muuttumattomana, joten joss sinun energiastasi imetyy yksi yksikkö, maisemanaan ilmestyy puu sattumanvaraaiseen paikkaan.

Jos keilausvaroitin on aiostaan puoliksi täynnä pilkuja, merkitse se sitä, että "Sentinel/Sentry" pystyy näkemään sinut, mutta se ei voi nähdä ruutua, jossa olet.

Tästä tilanteessa se etsii sinuña lähettilä olevan puun ja muuttaa sen "Meanieksi".

"Meanien" hetävänä on paljastaa sinut, minkä se tekee pakottamalla sinut hyppäämään avaruuteen. "Meanine" pyörii ympäri nopeasti pitäen samalla naksuttavaa ääntää, kunnes se näkee sinut. Silloin sinä teet avaruushypyn uteen paikkaan.

Avaruushyppyn kuluu kolme energiayksikköä, koska silloin syntyy uusi robotti johonkin sattumanvaraaiseen paikkaan ja sinä siirryt siihen automatisesti jättäen jälkeen vanhan robottisi. Todennäköisimmin päädyt samalle korkeudelle tai alemmaksi, mutta et koskaan jouda alkuperäiseen ruutuusi.

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

Sen jälkeen kun "Sentinel" on imetty, et voi enää imetä energiata, mutta voit edelleen luoda kappaleita ja siirtyä muuhun robottieihin.

Jos teet avaruushypyn, kun seistot "Sentinelin" tornissa, saat 8-numeroisen sisäänmenokoodin, jolla pääset uuteen maisemaan. Maisema, joka, sinulle annetaan vastaa vanhan maiseman numeroa ynnä energiamäärä, joka on jäänyt jäljelle avaruushypyn jälkeen.

NÄPPÄINTOIMINNOT

Kuerti vasemmalle	S	Kierto oikealle	D
U-KÄÄNNÖS	U	Avaruushypy	H
Luo puu	T	Luo robotti	R
Luo kivenlokhare	B	Tähäitämä 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		Copy	Kopio
Pysäytys		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.			

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 projeter dans l'espace jusqu'à 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 recevez 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'absorbez rien. Quand vous aurez activé la Sentinel, elle 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'une unité d'énergie. S'ils peuvent en voir un clairement, ils en réduiront l'énergie jusqu'à une 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 carree 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 se remplira de points. Vous avez alors 5 secondes environ pour vous dégager de leur vue avant que votre énergie ne soit diminuée 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 burin 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 retrouvez 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 restante 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	Viseur espace opérant	non opérant
Vue vers le haut	L	Vue vers le bas	
Absorber	A	Transférer	Q
Accroître le volume	8	Diminuer le volume	
Quitter	F1		
CBM 64		BBC	
Pause		CRSR	
Non Pause		CRSR	
Instructions de chargement			
Cassette BBC: Taper Chain " " et appuyer sur return			
Disqueo BBC: Tout en appuyant sur shift appuyer sur Break			
Cassette Commodore: Tout en appuyant sur shift appuyer sur run/stop			
Disque Commodore: Taper Load " ", 8, 1, et appuyer sur return.			

SENTINEL

La scopo del gioco è quello di assorbire "Sentinel" e di sostituirsi a questa come dominatore del paesaggio. Una volta raggiunto questo obiettivo, potrete ricaricare 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 attivata, la "Sentinel" e le "Sentry" ruotano lentamente, scrutando il paesaggio alla ricerca di quei quadrati che contengono 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 centrando 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 Albero. Un robot colorato (non blu) vale 15 unità d'energia.

Per muoversi all'interno del paesaggio dovete 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 volare via improvvisamente, e lo fa costringendovi a ricarvi nell'iperspazio. Il Meanie ruota velocemente, emettendo un suono basso e secco, fino a che sia in grado di vedervi. In questo caso dovete ricarvi nell'iperspazio verso un'altra destinazione.

Per andare nell'iperspazio dovete usare 3 unità d'energia, poiché 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 ricarvi nell'iperspazio con meno di 3 unità d'energia sarete distrutti.

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

Dopo esservi ricarcati 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 ricarcati 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
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