

DOMINATION



MANUAL



MAGIC BYTES

COMMODORE
ATARI
AMIGA

Instrucciones de Carga

C-64

Inserta el cassette en la unidad correspondiente. Carga el juego de la siguiente manera:

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla.

Primero aparecerá la pantalla de introducción y después el menú.

Selecciona entre las opciones:

Play/Data Cassette Initialization/Credits.

Jugar/Inicializar cassette de datos/Créditos.

Si es la primera vez que juegas selecciona la opción "Data Cassette Initialization" (Inicializar Cassette de Datos) para preparar una cinta donde almacenar tus partidas. Para cargar desde el Cassette de Datos deberás realizar un pequeño planning. "Domination" incluye seis niveles extra que pueden ser cargados.

Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Te recomendamos que utilices un cassette C-60. El menú principal incluye las siguientes opciones: "Parameter Setting" (Ajuste de Parámetros), "List Score" (Lista de Puntuaciones), "Title Screen" (Pantalla de Título) y "Play" (Jugar). Utiliza el joystick

para mover la flecha blanca sobre la opción deseada y después pulsa el botón disparo.

AJUSTE DE PARAMETROS (PARAMETER SETTING)

Desde este menú ajusta el nivel de dificultad y el tipo de terreno de juego. El tipo de terreno de juego depende del nivel de dificultad seleccionado. En total hay 21 (3x7) campos de juego.

La cantidad máxima de puntos que pueden ser acumulados determina la duración del partido. En general, es parecido al tenis. Una puntuación máxima de 8 se consigue en tres vueltas; una puntuación máxima de 12 se consigue en 5 vueltas y una puntuación máxima de 16 en 7 vueltas.

— En la versión ATARI ST y AMIGA siempre hay siete vueltas.

El jugador 1 controla a los robots de color verde, situados en la zona superior de la pantalla y controlados vía joystick conectado a la puerta 1. El jugador 2 controla a los robots de color rojo, situados en la parte inferior de la pantalla y controlados vía joystick conectado a la puerta 2. También puedes jugar contra el ordenador.

La opción "Save Parameters" (Salvar Parámetros) te permite salvar las opciones seleccionadas para jugar en otro momento.

Del "Menú Principal" pasarás otra vez al Menú de comienzo.

LISTA DE PUNTUACIONES

(LIST SCORES)

(Sólo en el C-64)

"Domination" te da una lista de las mejores puntuaciones conseguidas durante los últimos cuarenta partidos. En esta lista aparece la fecha en que se jugó el partido, el nombre del jugador y la puntuación obtenida. Puedes desplazarte a través de la lista con "Forward" (hacia delante) y "Back" (hacia atrás) o borrarla. Pulsa el botón disparo del joystick para repetir el mismo nombre si ganas consecutivamente.

Cuando estén ajustados o salvados todos los parámetros, selecciona la opción "Play" del menú principal.

EL JUEGO

Cada vuelta del juego tiene dos secuencias, la Secuencia de Lucha y la Secuencia de Equipamiento. En la secuencia de Lucha ambos contrincantes son teletransportados a la arena.

El objetivo es destruir los robots del equipo contrario y finalmente su Cuartel General.

Antes de que empiece la lucha, los robots se ponen en guardia. Cada robot tiene sus propias habilidades. Estas pueden ser mejoradas durante la secuencia de Equipamiento. Puedes elegir entre:

— Velocidad (Speed). Rapidez con que los robots se mueven por la arena.

— Energía (Energy) (E). El robot pierde energía cada vez que es alcanzado por los disparos de su contrincante. Cuando su nivel de energía llega a cero, muere.

— Blindaje (Armor) (A). El blindaje reduce la efectividad de los disparos.

— Regeneración. Determina cómo se regeneran de rápido los robots.

LA ARENA

La arena tiene hasta 1024 paneles de ancho. En la arena hay zonas planas, inclinadas, campos de hielo, campos de caucho, zonas de teletransporte y hoyos. Al principio de la partida, los dos robots se encuentran en sus Cuarteles Gene-

rales. Después serán teletransportados al terreno de juego.

En las bandas superior e inferior de la pantalla aparecen los robots restantes y sus niveles de energía.

CONTROL DEL ROBOT

(C-64)

Mantén presionado el botón disparo hasta que aparezca una flecha. Mueve la flecha hacia un robot o hacia el Cuartel General y suelta el botón disparo para seleccionar una de las opciones del menú.

Control Attack Defend Search
Control Atacar Defender Buscar
(Robot)

Quit Attack Defend Search
Terminar Atacar Defender Buscar
(Cuartel General)

La opción "Control" se utiliza para mover manualmente al robot. Este sólo puede ser movido vía joystick. Para disparar mueve el joystick en la dirección deseada mientras mantienes presionado el botón disparo. Ten cuidado, cada arma tiene su tiempo de recarga.

La opción "Quit" te permite abandonar el juego cuando te encuentras ante una situación desesperada.

Para seleccionar esta opción mantén presionado el botón disparo un cierto tiempo.

Opciones "Attack Defend Search" (Atacar Defender Buscar) Cuando la orden viene del Cuartel General, los cuatro robots se mueven al mismo tiempo. Si no, cada robot se mueve independientemente.

La opción "Attack" ordena al robot que marche al Cuartel General del contrincante para luchar.

La opción "Defend" hace que el robot regrese a su Cuartel General y lo defienda.

La opción "Search" te permite buscar Torres de Energía, Torres Turbo y Cofres de Blindaje.

CONTROL DEL ROBOT

(Amiga/ST)

Mantén presionado el botón disparo hasta que aparezca una flecha. Suelta el botón después de mover la flecha sobre la opción deseada. Vuelve a pulsar el botón disparo para confirmar la selección. En la versión Amiga/ST las opciones vienen representadas por los siguientes iconos:

1. Quit (Terminar)

2. Hand Control (Control Manual)
3. Search (Buscar)
4. Attack (Atacar)
5. Defend (Defender)
6. Rest (Descansar)

Quando pases por campos de caucho tu robot saltará muy alto. Los campos de teletransporte te llevarán a determinadas posiciones en el terreno de juego.

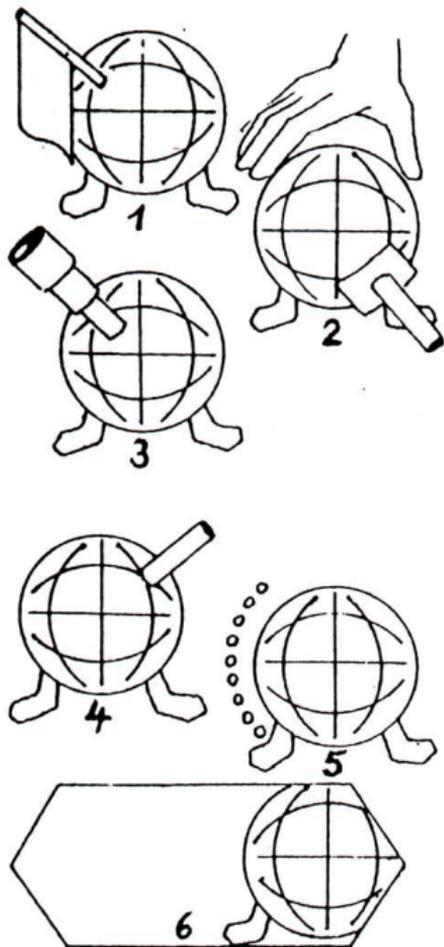
Si tu Cuartel General está a punto de ser sitiado y no puedes vencer a tus enemigos, te recomendamos que lo defiendas colocando enfrente a tu robot más fuerte para que sea él quien reciba los disparos.

El juego termina cuando el Cuartel General haya sido destruido. A continuación aparece la tabla de puntuación.

El ganador obtiene cuatro puntos y un punto extra por cada robot enemigo destruido. Cuando una de las partes tenga suficientes puntos para ganar, pasa a la Secuencia de Equipamiento porque si no el juego se terminará.

INFORMACION ADICIONAL

Junto a los robots restantes hay iconos que indican dónde se encuentran sobre el terreno de juego los Cofres, las Torres Turbo y las Torres de Energía. Cada Cofre incluye una pieza de blindaje. Esta puede ser utilizada durante la siguiente Secuencia de Equipamiento para hacer más fuerte a tu robot.



Los puntos ganados por encontrar los Cofres aparecen a la izquierda de tus robots restantes. Los robots tienen límites en cuanto al número de Cofres que pueden llevar. Algunos sólo cuatro, otros hasta siete. Te recomendamos que durante las primeras vueltas recojas la mayor cantidad de cofres posibles. Cuanto mejor sea el blindaje del robot, mejor será su actuación durante la partida.

Las Torres de Energía recargan al máximo al robot. Las Torres Turbo recargan temporalmente al robot.

Cuando pases por campos de hielo te será mucho más difícil maniobrar.

LA SECUENCIA DE EQUIPAMIENTO

La Secuencia de Equipamiento se produce en los muelles de reparaciones — existe uno para cada bando—. Utiliza el tiempo para reparar y equipar a tus robots. Reparte entre tus robots el blindaje que hayas encontrado durante la anterior vuelta. Los robots aparecerán con sus nuevas piezas de blindaje a medida que los equipos —las piezas restantes serán colocadas en la zona derecha de la pantalla—. Quita los objetos que no necesites tirándolos a la basura.

Desplázate a través de los objetos y utiliza el símbolo que se encuentra en la zona superior derecha para seleccionarlos. Para mover los objetos, mueve el joystick en la dirección deseada. Ningún robot puede tener más de un tipo de objeto. Cada robot sólo puede llevar lo que le permite su fuerza en particular. Quizas necesites intercambiar objetos para conseguir la mejor mezcla. No importa dónde colocas los objetos sobre el robot.

Para tener más información sobre cada objeto, coloca el signo de interrogación sobre el objeto deseado. Pulsa directamente sobre el símbolo apropiado para ver sus pros y contras. Esto muestra en qué condición se encuentra el robot cuando llega a los muelles para que sepas qué zonas debes mejorar.

Reparte el blindaje según la táctica elegida. Divide tus recursos entre varios robots o construye un super robot. La banda verde que se encuentra en la mitad, muestra hasta dónde has conseguido equipar a tu robot.

Cuando todos los robots hayan sido equipados, pulsa sobre el icono escondido para blindar tus armas restantes.

¡Preferimos no decirte cuántos objetos puedes encontrar!.

C64 CODTABLELE DOMINATION

0 IIG	50 GQP	100 PFP	150 PIU	200 YBL	250 NPD
1 WMQ	51 QIN	101 AGJ	151 QGL	201 QFX	251 GYQ
2 RZC	52 GLG	102 IES	152 GFH	202 DGG	252 IYG
3 XAM	53 WGL	103 LHW	153 GAF	203 MLA	253 FLM
4 FMH	54 BKU	104 GLU	154 ZGU	204 LGL	254 MGI
5 QLG	55 IHL	105 IHO	155 AGQ	205 OPK	255 GFQ
6 QPI	56 FMH	106 LKG	156 GOC	206 IAR	256 IGW
7 OJG	57 EGQ	107 FII	157 KMM	207 XFJ	257 MQF
8 XGS	58 GOF	108 IFA	158 TUV	208 GHI	258 ZCO
9 FWI	59 WWG	109 PFG	159 GNG	209 FGL	259 AMK
10 QWA	60 YMJ	110 KEU	160 RGZ	210 FQL	260 MHQ
11 IMG	61 GFP	111 GGG	161 IRA	211 IJR	261 LGT
12 XIH	62 HJW	112 LGV	162 GPM	212 XPJ	262 PIG
13 FVG	63 REH	113 UIW	163 EGX	213 GLG	263 JGK
14 GJA	64 QKG	114 GPD	164 UJP	214 FFM	264 GSX
15 FLE	65 BLF	115 NAP	165 LPG	215 GKQ	265 WII
16 FQI	66 PFA	116 TGV	166 KEL	216 YGH	266 WAA
17 GFL	67 AKW	117 GQF	167 ILW	217 LKO	267 MGG
18 QGI	68 FGD	118 KLH	168 LFF	218 GJK	268 IHQ
19 BZM	69 QFM	119 TOL	169 JLJ	219 FAK	269 VGF
20 MAH	70 GHG	120 LQV	170 IUE	220 GJA	270 JAG
21 GPF	71 LEO	121 MDF	171 PLK	221 QNL	271 LEI
22 JKH	72 PIM	122 JMI	172 BGP	222 CWQ	272 QIG
23 SGG	73 GOT	123 LZJ	173 ILY	223 MLM	273 FLG
24 GLI	74 KON	124 LMZ	174 GVG	224 HIG	274 GIB
25 DUX	75 JPG	125 IGW	175 SWL	225 SMM	275 ZMI
26 QMG	76 QBE	126 FGU	176 OLU	226 ISC	276 AHM
27 XGW	77 FGD	127 IML	177 LYL	227 DIJ	277 PFK
28 JOO	78 KJI	128 PMU	178 GEO	228 GRG	278 KHK
29 LEF	79 PQJ	129 LXK	179 KLI	229 ZMQ	279 GGJ
30 WLI	80 PDM	130 GOM	180 HGL	230 ADJ	280 LIL
31 TRW	81 QMW	131 NPI	181 AMN	231 GKQ	281 UXL
32 KPK	82 APE	132 FDK	182 CHI	232 TMA	282 MGM
33 PBI	83 OKJ	133 IGM	183 QQG	233 NIE	283 GVB
34 WKJ	84 OMJ	134 EHI	184 WHE	234 MVH	284 OOL
35 PSI	85 PGQ	135 JJL	185 EOT	235 UOE	285 EFX
36 EWQ	86 JJR	136 MLU	186 FWO	236 NOM	286 LII
37 PBZ	87 GQG	137 DHF	187 JEQ	237 WFE	287 RWG
38 LIW	88 HXL	138 UIU	188 ELG	238 IFX	288 PKA
39 QFP	89 JIQ	139 PLL	189 KRQ	239 POG	289 BIA
40 EBG	90 GAE	140 IGI	190 GMT	240 AFD	290 KJQ
41 JEE	91 GKO	141 GIL	191 ASQ	241 QGQ	291 SID
42 GCT	92 PKM	142 FLV	192 XGY	242 ROG	292 WQM
43 LGG	93 YQV	143 GGF	193 GXO	243 JFI	293 BZI
44 KGF	94 YDN	144 IIV	194 QMQ	244 JGG	294 IWY
45 WHA	95 LMG	145 HLG	195 DQS	245 WOM	295 FPP
46 ILJ	96 GDZ	146 GFU	196 GEG	246 XFX	296 BGV
47 IWJ	97 IKA	147 FIM	197 CLG	247 KHK	297 EEM
48 FBW	98 LLG	148 APV	198 XFI	248 OGX	298 CTK
49 EYF	99 HJR	149 JNL	199 GPG	249 FGG	299 GGJ