

# R - TYPE

## SPECTRUM, AMSTRAD

Se está librando una desesperada batalla en las ilimitadas y desconocidas dimensiones del espacio, que ha sido contaminado y corrompido por un diabólico poder. El maléfico poder es el Imperio Bydo, que está determinado a dominar el mundo. Está habitado por extrañas criaturas, cuya sola vista inspira miedo. Pero la humanidad está luchando y te manda a ti a la batalla en un avión increíblemente sofisticado, el caza R-9. Detrás del panel de control de esta fantástica máquina de lucha, tú eres la única defensa de la humanidad contra el enemigo.

### INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala tu sistema de ordenador como se detalla en tu manual del usuario. Asegúrate de que los periféricos no esenciales, como cartuchos, impresora, etc., están desconectados. Si no haces esto, puedes tener dificultades al cargar.

1. Si estás usando un Commodore 64/128 con la versión en cinta del R-Type:

a) Conecta tu cassette y enciende tu ordenador y tu TV/monitor. Los propietarios de un C128 deben ahora seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, luego Y y, de nuevo, RETURN.

b) Mete la cinta R-Type en el cassette, asegurándote de que está completamente rebobinada.

c) Mantén apretadas las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Entonces pulsa PLAY en el cassette. Entonces el juego se cargará.

d) Dirígete a la sección de multi-carga de esta guía del jugador.

2. Si estás usando un Spectrum ZX, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K o Spectrum +2 con la versión de cinta de R-Type:

a) Conecta tu cassette a tu Spectrum como se explica en el manual del usuario.

b) Si estás usando un joystick, entonces pon los interfaces necesarios AHORA.

c) Conecta tu TV/monitor, cassette y ordenador. Si tu Spectrum muestra ahora una pantalla de menú, puedes seleccionar 48K o 128K BASIC.

d) Mete la cinta R-Type en el cassette con la cara que tiene la etiqueta mirando hacia arriba. Asegúrate de que la cinta está completamente rebobinada.

e) Tecllea LOAD"" y después pulsa la tecla ENTER. Ahora pulsa PLAY en el botón de tu cassette. El juego entonces se cargará.

f) Dirígete a la sección de multi-carga de esta guía del jugador.

## **INSTRUCCIONES DE MULTI-CARGA**

R-Type es un juego con multi-carga. Cada vez se cargará a medida que completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo debes tener tu cinta R-Type en tu cassette o tu disco R-Type en tu unidad de disco en todo momento mientras dure el juego. Cuando completes un nivel aparecerán indicaciones en la pantalla para decirte qué es lo siguiente que tienes que hacer.

Cuando estés cargando versiones en cinta del juego se te indicará que le des la vuelta a la cinta. Rebobina completamente y carga el siguiente nivel.

## **INSTRUCCIONES GENERALES**

Los movimientos del caza R-9 están controlados por las teclas estándar de arriba, abajo, derecha e izquierda o por el joystick. Las armas se controlan por el botón de fuego. Si mantienes apretado el fuego, aumentará el poder de fuego hasta que sueltes el botón o la tecla.

Las armas aumentan o se modifican alcanzando una nave enemiga que suelta joyas. Si recoges una joya se te recompensa con una de las siguientes armas:

- LASER DE REFLEXION.
- LASER ANTIAEREO.
- LASER DE TIERRA.
- MISILES BUSCADORES.

— VELOCIDAD EXTRA.

— ESCUDOS DE ORBE.

La primera joya que se recoge también deja un arma especial, la Fuerza, que se puede unir a la parte frontal o lateral del caza R-9 y enviarse para limpiar una ruta o detrás como resguardo. La Fuerza está equipada con sus propios láseres. Se usa una tecla para soltar esta arma, en el teclado o en el joystick.

Al principio de un nuevo juego de R-Type se dan cinco créditos. Mientras los créditos sigan disponibles, el jugador puede continuar el juego desde el nivel alcanzado en el juego anterior pulsando el botón de fuego o tecla seleccionada durante una pantalla de cuenta atrás.

## **CONTROLES DEL TECLADO**

### **Para los propietarios del Spectrum**

El programa detectará automáticamente el uso de los tipos de joystick: Sinclair o Kempston, cuando se pulse el botón de fuego para comenzar un juego. Esta información está totalmente documentada en la pantalla.

El juego se puede poner en pausa pulsando CAPS SHIFT y 1 simultáneamente y se vuelve a poner en marcha pulsando CAPS SHIFT y 2.

Cuando se selecciona el control del joystick, la barra espaciadora se usa para separar la Fuerza.

### **Para los propietarios del Commodore**

Se controla mediante el joystick en puerta 2 y las siguientes teclas:

A: Arriba.

Z: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

K: Fuego.

La barra espaciadora se usa para separar y recuperar la Fuerza.

SHIFT LOCK: Pausa.

F7: Música sí/no.

© 1987 Irem Corporation