

ZOIDS

HISTORIA DE LOS ZOIDS

ZOIDSTAR

En el corazón de las Galaxias a millones de años luz de la Tierra está el Planeta Rojo de Zoidstar. Es una desierta y rocosa superficie, calurosa y árida. En su atmósfera sin vida pende una perpetua y ardiente neblina y la poca agua que hay está en punto de ebullición. Este desolado planeta ha sido escenario de centenares de cicatrizantes batallas, luchas sin cuartel, guerras sin fin...

GUERRAS GALACTICAS

Una antigua raza de galácticos señores de la guerra, su entera civilización, estaba destinada a conquistar... Eran los ZOIDARYANS. En Zoidstar estaban las ciudades donde planearon su dominación imperial. Dentro de esas ciudades estaban los monumentales planetas de construcción que enfrentaban las terroríficas máquinas de guerra conocida como ZOIDS. Poseedores del devastador poder del fuego, los ZOIDS llevan a los guerreros a la batalla. ¡Nada podía resistírseles! Durante la época de las guerras galácticas subyugaron a todo el sistema estelar y no tuvieron ninguna compasión con los vencidos.

COMBATE HEROICO

Cuando todos los mundos conocidos habían sido conquistados, los ZOIDARYANS volvieron a sus ZOIDS.

Tuvieron lugar diversos duelos a muerte para satisfacer su codicia por la batalla, pero este combate heroico se convirtió en amenaza de desastre para los ZOIDARYANS. Raramente tenían descendencia y su supervivencia dependía de su expectativa de vida y el incremento de la mortalidad por los combates heroicos haría inevitable la desaparición de su raza. Los androides fueron desarrollándose, programándose para pilotar 19S ZOIDS en la batalla. Los ZOIDS siguieron peleando entre ellos, pero la supervivencia de los ZOIDARYANS estaba asegurada.

Los androides llegaron a incrementar y sofisticar el diseño y construcción de un nuevo y más terrible tipo de máquina de guerra ZOID.

TORMENTA DE METEOROS

Cuando el cielo que cubría ZOIDSTAR prendió en una llamarada de color, el final de la raza estaba cerca.

Contemplando el espectáculo que el ciclo les ofrecía, los antiguos señores de la guerra no se daban cuenta de que el fin estaba cerca. ZOIDSTAR estaba condenado por el veneno de los cielos. En días todo organismo viviente había muerto. Sólo las máquinas sobrevivieron.

GUERRAS ZOID

Volviendo a sus aparatos los androides continuaron creando más espantosos ZOIDS. Abastecidos de Poder ZOIDAR comenzaron a disminuir. Los ZOIDS se convirtieron en ZOIDS con la única necesidad de obtener el combustible para existir.

Nunca más se realizó el Combate Heroico de la gran Era. Sólo los más fuertes y astutos sobrevivieron en este nuevo y hostil ambiente.

LA LUNA AZUL

Los Zoidaryans mantuvieron una batalla de ZOIDS permaneciendo fuera en las galaxias. Cuando la tormenta de meteoros bombardeó la batalla, atento a la tierra de la Luna Azul; un helador e

inhóspito mundo. La mayoría de los convoyes llevaron a los ZOIDS y a los androides supervivientes, pero el crucero de batalla Zoidaryan estalló y se desintegró.

Los androides supervivientes pronto descubrieron que el suelo helado era su peor enemigo. Los ZOIDS hicieron posible la supervivencia transformando el metal helado en líquido hervido de máquinas. A partir de ahora, los ZOIDS en la Luna Azul empezaron su mutación a una nueva fuerza de lucha. ¡¡Los ZOIDS Rojos habían sido creados!!

EL ATAQUE DE LOS ZOIDS ROJOS

En la Luna Azul, el combate Heroico era un lujo imposible. Su unidad forzó en ellos una desesperada necesidad de sobrevivir. Los Zoids Rojos aprendieron cómo operar juntos como una unidad de lucha. Los androides, ahora revestidos con una capa de plata, para protegerse de las temperaturas fuera de sus máquinas de guerra, la urgencia para combatir era superada por la urgencia por conquistar. Los escuadrones de batalla de los Zoids Rojos fueron hechos para volverá ZOIDSTAR.

EL ATAQUE DE LOS ZOIDS AZULES

Los Zoids Azules en Zoidstar continuaban sus combates individuales y fueron cogidos por sorpresa. El ímpetu devastador de los Zoids Rojos amenazó con destruirles completamente. Ciudad tras ciudad sintieron el liderazgo imperial de los Zoids Rojos, Redhorn El Terrible, monstruo mutante totalmente decidido a destruir. Los Zoids Azules, estaban obligados a unirse. Los androides, programados para sobrevivir, trabajaban para crear el Zoid Azul que pudiera cambiar la mente de Redhorn El Terrible.

Las cientos de conquistas, guerras y combates dieron forma al nuevo y amenazante campeón ¡¡El Supremo líder de combate ZOID Azul!!

EARTHMAN

Dentro del remolino de esta lucha sin fin, fue lanzada una pequeña e insignificante nave espacial. Una patrulla de Zoid Azul lo alcanzó, destruyéndolo. Los androides reconocieron a un piloto humano todavía vivo.

El humanoide de otra galaxia fue reparado. Llamado Earthman fuera de su planeta, aprendió rápidamente en este nuevo y terrorífico mundo. Se especializó en el arte "Zoid Thought" (pensamiento telepático) por el cual un piloto comunica directamente con el Zoid que le lleva.

Conectado al Zoid a través de un arco reflejo vía neuro enfática, Earthman aprende a mezclar su mente con la máquina. Ellos llegarán a ser como uno.

LA MISION FATAL

La batalla rugía y Earthman se mostró rápidamente un audaz y astuto adversario, una cualidad no muy frecuente en los androides. Para los batallones de los Zoids Azules, la guerra no iba bien; Earthman creó un plan con el cual alcanzaría en pleno corazón al enemigo. Él podría mezclar la mente con el poder de Zoidzilla y aterrizaría en medio de la ciudad de los Zoids Rojos, localizaría y destruiría en un Heroico combate a Redhorn El Terrible. La nave para llevar a Zoidzilla se creó y la misión empezaría. El desastre duró hasta el último momento. Como la nave descendió, le alcanzó un misil enemigo y la destruyó. La patrulla de Zoids Rojos trató de recuperar los restos pero no había señal de vida humana.

En la explosión, Zoidzilla había sido desintegrada. Como precaución en contra de los Zoids Azules, recogieron las piezas y reconstruyeron a Zoidzilla, enterraron 6 piezas debajo de 6 diferentes ciudades abovedadas. Sin sus jefes los Zoids Azules esperaron para el inevitable ataque de los Zoids Rojos.

¡VIVE EL JUEGO. CONVIÉRTETE EN MÁQUINA!

Tu eres Earthman. Increíblemente has sobrevivido a la explosión en medio del territorio enemigo de los Zoids Rojos. Los Zoids Rojos fallaron al notificar que un pequeño Spiderzoid había también sobrevivido. Subes en una cápsula comando y mezclas tu mente con la máquina. Instantáneamente sois uno. Tus ojos están cerrados, tu cuerpo sin movimiento. Dentro de tu mente el Zoid proyecta sus experiencias. Todas las cosas que tú veas y sientas ayudarán a tomar decisiones perfectas. ¡¡Tú no controlas el Zoid. Tú eres el Zoid!!

INSTRUCCIONES

El joystick y/o el teclado representa el arco reflejo neuro enfático. Usándolos puedes comunicar tus decisiones al Zoid. La pantalla representa las imágenes que Zoid está proyectando dentro de tu mente. No esperes ver cosas como si lo vieses con tus ojos. Debes aprender a interpretar esas imágenes. Ellas han sido designadas hace cientos de años para ser eficientes.

Recuerda, la primera misión de los Zoids es sobrevivir. Si los Zoids sienten que su existencia está amenazada, sus propios sentimientos efectuarán la decisión que tú hagas.

OPCION DE LA PANTALLA

(Spectrum 48K)

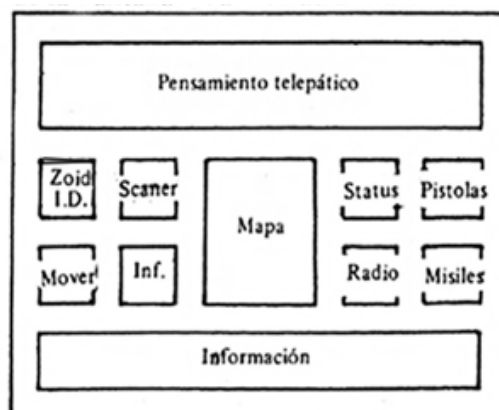
1. Kempston + Teclado.
2. Keyboard - U otro joystick más teclado
3. Redefine teclas.
4. Carga juego previo - salvado en el cassette.

(Amstrad 464, 664, 6128)

1. Joystick
2. Teclado
3. Carga juego previo - salvado en el cassette

DISTRIBUCION DE PANTALLA

Todas las otras imágenes se proyectarán dentro de la pantalla igual que atravesaron tu mente. Pensamiento telepático



ZOIDTHOUGHT: (Pensamiento telepático)

Representa el estado de mente del Zoid. Con experiencia, esta señal puede ser interpretada.

MAP: (Red de ciudades)

La Red de ciudades de Zoids Rojos cubre una extensa área. El mapa de la pantalla sólo mostrará una pequeña sección de este territorio. El mapa estará distribuido en dos enfoques posibles:

- a) Mapa Gran Escala (por ejemplo no enfocado) tomando de frente de tus computadores Zoids y mostrando todas las características de los últimos informes de inteligencia.
- b) Mapa Pequeña Escala (por ejemplo enfocado) Demuestra un enfoque de esta área del mapa en tu región inmediata. Tu posición está presentada en el centro. Dentro del mapa, tu Zoid proyecta la señal de su detector Zoid Rojo de pequeña escala.

INFORMACION

Usado para presentar Status (situación) y otra información útil.

8 ICONS : (Iconos)

Puedes seleccionar cualquiera de las 8 opciones moviendo el cursor hacia el icono pertinente y presionando Fuego.

1. ZOID I.D.

Usar para identificar al enemigo Zoid Rojo. Son detectados por tu Zoid en su posición y distribución del movimiento sobre el mapa pequeña escala.

Para identificar a Zoid, mueve la cruz por encima del Zoid que quieres identificar y aprieta Fuego.

2. SCANNER: Explorador

Explora la región inmediata buscando objetos en/o debajo de tierra.

▲ == Poder Zoidar / Material puro

● == Una pieza de Zoidzilla

Cualquier objeto que aparezca en el explorador será automáticamente interceptado por tu Zoid. De otra manera, ellos serán ignorados.

3. STATUS: (Situación)

Solicita información sobre la situación de tu Zoid (poder Zoid, misiles, pistolas , daños...) y también de tus progresos, (número de piezas del Zoidzilla recogidas).

4. GUNS (Armas)

Si un enemigo Zoid Rojo lanza un ataque de misiles y si tu Zoid es capaz de contestar los misiles del sofisticado sistema de encubrimiento, podrás ver los misiles volar cerca de tu mapa de pequeña escala. Las pistolas forman tus armas defensivas. Bajo el ataque las pistolas se usarán para derribar los misiles enemigos.

A-3 Perspectiva Dimensional es proyectada por encima de los nuevos misiles para ayudarte a dirigir la pistola. Cualquier misil que falles al darle, te atacará, colisionará o te destruirá.

5. MISILES: (Pequeña Escala)

Estos misiles forman tus armas de defensa. Usando misiles podrás atacar a los Zoids Rojos, las plantas de poder, minas, faros o las cúpulas de la ciudad. Selecciona el blanco moviendo la cruz por encima del lugar designado en el campo de tiro y presiona Fuego.

Los misiles están equipados con cámaras y se pueden guiar a través de las colinas y montañas hacia el blanco.

En el momento que el misil es lanzado verás cómo se acerca al blanco mostrado por la cámara y presentado a tu mente por el Zoid si tienes el control directo de vuelo del misil. El blanco aparecerá primero como una cruz en el horizonte. Tú necesitas reaccionar rápidamente para darle al blanco.

6. RADIO BASE

Para comunicarte directamente con la base. Hay dos condiciones que debes hacer:

- a) Los misiles de largo alcance luchan contra las planta de poder, mina y radar o cúpulas de la ciudad. Selecciona el blanco moviendo la cruz sobre el lugar deseado sobre el mapa de tiro y presiona Fuego. Una vez lanzado el misil de largo recorrido está sobre su blanco. Tarda aproximadamente 30 segundos en alcanzar el objetivo.
- b) Enviar la nave espacial para recoger una pieza del Zoidzilla que se ha perdido. Las piezas están muy lejos de ti para llevarlas. Todo el rato la nave espacial recoge las piezas del Zoidzilla. Tu Zoid está siendo más grande y más poderoso.

7. INFORMACION

Identificada cualquier característica visto el mapa de gran escala. Mueve la cruz de mando a través, sobre el rasgo que quieres identificar y presiona Fuego.

8. MOVER

Usa la cruz mostrada sobre el mapa de gran escala para trazar la recta que quieres que tu Zoid siga y aprieta Fuego. El Zoid seguirá la recta si es posible. Si se siente amenazado o se ve envuelto en un combate él podrá no seguir tu decisión

ESCENARIO

Tu misión es recuperar las 6 piezas del Zoidzilla. Una vez hecho se reconstruirá el jefe del combate de los Zoids Azules. En este momento tu podrás mezclar tu mente con el poder de la máquina y llegar a ser Zoidzilla, tratando de buscar a Redhorn El Terrible y destruirlo en el combate Heroico. El territorio de los Zoids Rojos contiene 10 redes de ciudades Zoid, separadas por montañas pero conectadas por valles relativamente transitables.

Cada red contiene 8 ciudades abovedadas, una planta de poder, una mina y un radar. Las ciudades abovedadas contienen las plantas de construcción masiva con las cuales los androides hacen los nuevos Zoids Rojos. La bóveda es un campo de fuerza que protege a la ciudad del ataque de misiles.

La planta de poder, provee de poder Zoid necesario para aprovisionar a los Zoids Rojos. Esto está conectado directamente con las 8 cúpulas y provista cada una de ellas con el poder necesario para mantener su campo de fuerza protector en activo. La planta de poder es de inmensa importancia para la red de la ciudad. No hay protección en el campo de fuerza por si solo, pero si atacan, se activa el poder del Zoidar suministrando un increíble escudo deflector de fuerza. Este es el efecto más peligroso de consumo de las redes de poder Zoidar temporalmente, pero la planta de poder sobrevive.

Las minas producen los materiales para la creación de los Zoids Rojos.

El radar manda continuas señales que alertan a Redhorn El Terrible y Mammoth, El Destructor, de cualquier intrusión de Zoids Azules dentro de la red de la ciudad.

Al comienzo del juego estás en algún lugar del valle entre dos montañas infranqueables. Las piezas del Zoidzilla han sido enterradas debajo de 6 diferentes ciudades abovedadas con no más de una pieza en cada una. Cuatro todavía no tienen piezas del Zoidzilla (Nota: donde las piezas están enterradas, será diferente el tiempo de juego). Para encontrar una pieza del Zoidzilla primero debes escribir la ciudad abovedada. Cuando estés dentro, destruyendo la ciudad, podrás usar el Scanner para ver si las piezas del Zoidzilla se presentan.

ENEMIGOS ZOIDS ROJO EN ORDEN ASCENDENTE DE FUERZA

1. HELLRUNNER



Es un mutante Zoid Rojo de largas piernas hecho con pistolas para la defensa para ser un sistema de misiles dse ataque.

Muy rápido moviéndose, Hellrunner se usa para patrullar todos los lugares importantes. Si atacan sus lugares, ellos informan a una gran velocidad para que envíen ayuda, normalmente en forma de Spinebacks.

Hellrunner destruido es rápidamente reemplazado para el correcto funcionamiento de la ciudad abovedada.

Por ejemplo: aquellos con suficiente poder Zoidar y material puro.

2. SLITHERZOID



Un brillante despiadado mutante Zoid Rojo, con pistolas disimuladas y sistema de misiles. Slitherzoid viaja en medio de las minas, plantas y ciudades abovedadas llevando provisiones de material puro y poder Zoidar. Si un Slitherzoid es destruido, estos pueden no ser dañados y podrás atraparlo con tu Zoid usando tu Scanner. El Slitherzoid puede ser reemplazado para el correcto funcionamiento de las ciudades abovedadas.

3. SPINEBACK



Un feroz y significativo mutante Zoid Rojo con pistolas y sistema de misiles. Un siniestro y mortal adversario. Spineback se guarda como reserva en la ciudad. Si le alertan los Hellrunners ellos atacarán sin compasión. Spinebacks destruidos pueden rehacerse con el correcto funcionamiento de la ciudad abovedada.

4. SERPENT



Un mutante Zoid Rojo con velocidad terrorífica y poder. Equipado con pistolas y sistema de misiles. Hay normalmente un Serpent para cada red de ciudades. Patrulla y busca intrusos para destruirlos. Si se destroza no se puede reemplazar.

5. MAMMOTH THE DESTROYER



Un cruel y renegado Zoid que ha desertado de los Zoids Rojos. Pesadamente armado (tiene unos oídos de radar ultrasónicos especiales con los que detecta señales transmitidas de los radares. Equipado con una muy poderosa pistola y sistema de misiles, él vaga por el medio de la red de ciudades. Es irremplazable.

6. REDHORN THE TERRIBLE



Brillante y sin compasión alguna, Redhorn es la última mutación Zoid Rojo. Él es el Líder rojo imperial y el gran enemigo de los Zoids Azules. Como Mammoth, vaga por el medio de la red de ciudades. Si es alertado por un radar, él va directo por el enemigo. Es irremplazable.

ZOIDS AZULES EN ORDEN ASCENDENTE DE FUERZA

1. SPIDERZOID



El más mortal de los Zoids originales por su gran velocidad.

2. SCORPOZOID



Máquina de lucha con armas pesadas. Normalmente en retaguardia.

3. TROOPERZOID



Pesadamente armado es una máquina de ataque en tierra. Al frente en cualquier conflicto Zoid.

4. TANK



Un 4 ruedas automotriz que porta armas.

5. GREAT GORGON



Un enorme y pesado Zoid de ataque.

6. MIGHTY ZOIDZILLA



Supremo jefe del combate Zoid. La mayor amenaza Zoid nunca creada.

CONTROLES

	<u>Función</u>	<u>Joystick</u>
Izquierda	Mover para	←
Derecha	apuntar o	→
Arriba	mover la cruz	↑
Abajo	sobre el mapa	↓
	Selecciones	
Fuego	o Fuegos (disparos)	Fire
Fallo/equivocación	Corregir	
Mantener	Congelar el Juego	
Abandono	Abandono del fuego mantenido, presiona "Release" para confirmar	
Retorno	Retornar al/juego mantenido	
Salvar	Ten la cinta virgen preparada. No puedes salvar el juego si tu Zoid está amenazado.	

<u>Spectrum</u>	<u>Amstrad</u>	<u>MSX</u>
5	←	
8	→	
7	↑	
6	↓	
0	Copy	Copy
Space	Space	Return
H	H	Stop
A	A	A
C	C	Stop
S	S	F5

CARGA

Spectrum : LOAD " "

Amstrad : CTRL Tecla pequeña de ENTER. Cuando aparezca un flash en pantalla presiona LOAD.

MSX : LOAD "CASS:", R



Imprime: "Offset LA RIVA S. A." Alonso Núñez, 18. 28039 Madrid.