

**ACTIVISION  
HOME COMPUTER SOFTWARE™  
LUCASFILM GAMES**

**RESCUE ON FRACTALUS!**

**Se buscan pilotos**

Bien, escuche, usted tiene derecho a saber por que está aquí y por qué se necesitan pilotos. Una lucha a vida o muerte está siendo llevada a cabo en este cuadrante galáctico. Se trata de nosotros contra los Jaggies, que acaban de sobrepasar los límites. Ellos se han asentado en Fractalus, el planeta más inhóspito de este lado del sistema Kalamar. Es una treta hábil. Nuestros bien entrenados pilotos de Ethercorp se mantuvieron firmes en el espacio, pero abajo, en Fractalus, ya es otra historia. Estamos perdiendo de cinco a quince pilotos por combate. Nuestra tarea es rescatarlos. Adelante, ríase. Admito que es gracioso. Cinco años atrás no se podían satisfacer las peticiones de piloto. “No había necesidad de pilotos en los Ethercorps”, decían. “Esos perros han tenido su ración”. Estupendo, pero esos pilotos sólo pueden volar en el espacio. Para ser justos, ellos nos salvarán al final, pero ahora tenemos que salvarles nosotros a ellos, especialmente a los pilotos “ases”. No podemos vencer sin ellos.

He aquí la situación. Tenemos una nave nodriza para movernos dentro de la atmósfera de Fractalus. Los Jaggies tienen elementos defensivos en el planeta: emplazamientos de armas, platillos volantes, etc. y Fractalus está situado en una especie de caldera caliente con montañas y valles escarpados, cubiertos por el peor aire en el que jamás haya podido usted volar. Es ácido cianhídrico espeso, que es capaz de disolver su traje de vuelo en pocos minutos. Finalmente, está la hipertasa de rotación del planeta. Los días de nueve minutos han vuelto loco a más de un piloto.

Pero hay algo bueno para luchar contra lo malo. Usted volará con los Valkyrie Fighters, los mejores aparatos que hemos tenido. Y no les llame usted V-Wings, ésa no es la terminología correcta. Para hacer hueco a los pilotos espaciales, ha habido que prescindir de mucho armamento ofensivo. Pero se han instalado los escudos reflectantes Dirac. Pueden soportar un gran impacto, pero a costa de reducir su reserva de energía.

La única arma ofensiva que se ha podido instalar en el aparato es el torpedo AMB (burbuja antimateria). Destruirá todo blanco que esté cerca del punto de impacto.

Finalmente, cada aparato está equipado con el sistema etérico de navegación. Se trata de una computadora situada sobre la ventana delantera principal, que permite saber adónde se dirige usted dentro de la atmósfera ácida de Fractalus.

Esto es todo. Olvide el pasado e introdúzcase en el futuro.

**Su misión:**

Perdón, no hay tiempo para cartas ahora. Los pilotos de Ethercorps están abajo, fuera de combate. Ellos necesitan ayuda rápidamente. Primero le lanzaremos a usted desde la nave nodriza hasta Fractalus. Esta parte es totalmente automática. A partir del momento en que entre en la atmósfera, entrará usted en acción.

Su trabajo es luchar a través de las defensas Jaggi y encontrar a los pilotos perdidos. Ellos no estarán dando saltos ni haciendo aspavientos para llamar su atención. Por ello, utilice sus instrumentos y su pantalla para encontrar las naves estrelladas. Ellos permanecerán dentro hasta que usted aterrice a su lado.

El rescate es instantáneo. Tan pronto como usted apague sus motores, el piloto vendrá corriendo y llamará a la puerta de cola. Déjele entrar.

Cuando haya rescatado su cuota de pilotos o se haya quedado sin energía, volverá a la nave nodriza. Según prospere, le iremos introduciendo a usted a los mas altos niveles, a las zonas más terribles de Fractalus.

¿Enterado? Prepárese para el lanzamiento

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **SINCLAIR ZX SPECTRUM**

1. Asegúrese de que la salida EAR de su Spectrum está conectada con el EAR del cassette.
2. Coloque en el cassette la cinta con el programa rebobinado hasta el principio.
3. Teclee LOAD "" utilizando la tecla J para LOAD y la tecla P con SYMBOL SHIFT para las dobles comillas.
4. Pulse la tecla ENTER.
5. Pulse PLAY en su cassette.
6. Después de algunos segundos, el programa comenzará a cargar, apareciendo (unos minutos más tarde) la pantalla de presentación rodeada de franjas de color en movimiento durante aproximadamente cuatro minutos. Si esto no se produjera, ajuste el volumen de su cassette e inténtelo de nuevo según le hemos explicado anteriormente.

### **AMSTRAD 464/664/6128**

#### **EN FORMATO CASSETTE**

1. Prepare el ordenador para cargar el programa pulsando el interruptor para apagarlo y volverlo a encender, o bien pulsando las teclas CTRL (CONTROL), SHIFT (MAYS) y ESC a la vez.
2. Los usuarios de los modelos 664 y 6128 deben primero teclear lo siguiente | TAPE y ENTER (RETURN).
3. Introduzca en el cassette la cinta con el programa, asegurándose de que ésta esté rebobinada. Pulse al tiempo las teclas CTRL (CONTROL) y ENTER pequeña (INTRO). Seguidamente, las instrucciones aparecerán en la pantalla. El programa tarda alrededor de cuatro minutos en cargarse.

### **AMSTRAD 464/664/6128**

#### **EN FORMATO DISCO**

1. Prepare el ordenador para cargar el programa pulsando el interruptor para apagarlo y volverlo a encender, o bien pulsando las teclas CTRL (CONTROL), SHIFT (MAYS) y ESC al tiempo.
2. Los usuarios de los modelos 664 y 6128 deben primero teclear | DISK y ENTER (RETURN).
3. Introduzca el disco en la unidad de disco y teclee: RUN "FRAC" y ENTER (RETURN). El programa tardará unos pocos segundos en cargarse.

## **¡CODIGO ROJO!**

1. Seleccione el nivel de dificultad pulsando las siguientes teclas:

**Amstrad:** Joystick: adelante/atrás  
Teclado: < : ↓ > : > ↑.

**Sinclair:** Joystick: adelante/atrás.  
Teclado: K ( + ). J ( — )

2. Para comenzar el juego y el lanzamiento automático de la nave. **Amstrad:** pulse un botón de su joystick. **Sinclair:** pulse un botón de su joystick.
3. Utilice el joystick para manejar el Valkyrie Fighter cuando entre usted en la atmósfera de Fractalus. Sabrá que ha entrado en acción cuando aparezca el mensaje “MANUAL” en la parte superior de la pantalla.
4. Los emplazamientos de armas de los Jaggi aparecen como cúpulas verdes en la cima de la montaña en la versión Amstrad de este juego. Esté atento a la cruz del punto de mira en la ventana principal cuando el enemigo esté cerca. Apunte con el punto de mira y lance un torpedo pulsando el botón del disparo.
5. Localice los pilotos por observación de “blips” en el scanner de largo alcance o mediante los destellos verdes sobre la superficie de Fractalus. Vuele hacia el piloto manteniendo baja la altitud.
6. Piloto al alcance: observe el scanner en el panel de instrumentos. Cuando el “blip” del piloto esté centrado en la parte inferior del scanner, pulse la tecla L (aterrizar). Pulse la tecla S para apagar los motores. La pantalla presentará: PILOT IN RANGE. Si el piloto no está al alcance, la pantalla presentará: PILOT TOO FAR. Despegue de nuevo pulsando INCREASE THRUST (aumento en el empuje). (Amstrad >; Sinclair K ( + ).)
7. Rescate del piloto: pulse la tecla A o AIR LOCK para abrir la puerta de atrás cuando el piloto llame. La puerta se cierra automáticamente una vez que el piloto esté a salvo.
8. Despegue: Pulse INCREASE THRUST (Amstrad: >; Sinclair: K ( + )) y busque otro piloto.
9. La nave nodriza volverá a su sector para comprobar sus progresos Si usted tiene problemas: energía baja, exceso de calor, la nave nodriza intentará llegar hasta usted rápidamente. Cuando esté cerca, la luz correspondiente en el panel lanzará destellos y en la parte superior de la pantalla aparecerá el mensaje MOTHER SHIP. Si usted ha rescatado su cuota de pilotos o está bajo de energía, pulse B (propulsores) para encenderlos. La nave abandonará automáticamente Fractalus y atracará en la nave nodriza.

## PUNTUACION

<u>Evento</u>	<u>Valor</u>
Cada segundo en vuelo	1
Emplazamiento de armas destruido	100
Platillo volante destruido	250
Piloto rescatado	200
“As” rescatado	2.000
Piloto devuelto a la nave nodriza (extra)	500
Piloto recuperado sobre la cuota (extra)	1.000
Nivel completado	Nivel x 200

**Nota:** Si usted vuelve a la nave nodriza antes de haber recuperado su cuota de pilotos, usted puede continuar en el mismo nivel, pero no recibirá puntos extra por completar ese nivel. Si usted continúa en un nivel más bajo, perderá la puntuación previa.

## INDICACIONES ÚTILES

### Aterrizaje

La primera vez que aterrice, flotará unos pocos centímetros sobre la tierra. Mientras flote, usted puede girar su nave hacia la del piloto. Si ha aterrizado dentro de la zona de alcance del piloto, apague todos los sistemas y aparecerá el mensaje PILOT IN RANGE (piloto al alcance). El piloto correrá hacia su nave, incluso aunque usted no pueda verle (si usted ve la nave, verá también al

piloto). Si usted enciende los sistemas antes de haber rescatado al piloto, el campo de energía de la nave le vaporizará.

Si usted aterriza lejos de una nave, aparecerá el mensaje SHIP OFF SCOPE (nave fuera de alcance). Si esto sucede, encienda los sistemas, no despegue, anote la dirección actual de la brújula y haga un giro de 180 grados. Si está usted todavía lejos, utilice los impulsores para moverse.

Antes de despegar con el piloto, es buena idea destruir la nave siniestrada. Así se evitará que los Jaggies nos roben secretos tecnológicos.

### **Pilotos “ases”**

Si usted ve un piloto con casco púrpura corriendo hacia usted, va a rescatar a un piloto diez veces más valioso que uno normal (2.000 puntos contra 200). Además, tienen potencia en sus células de energía. Son escasos, no caen muchos: al fin y al cabo son unos ases.

### **Niveles**

La primera vez que juegue, puede seleccionar un nivel del 1 al 16. Después de completada una misión, usted continuará en un nivel más alto; de hecho, puede usted saltar hasta tres niveles de una vez si es lo suficientemente hábil. Los puntos extra obtenidos por completar un nivel aumentarán si usted salta niveles.

Los niveles del 1 al 3 son de entrenamiento. En el nivel 1, usted entrará en un sector de Fractalus que ha sido limpiado de Jaggies previamente. En los niveles 2 y 3, usted entra en una zona que tiene sólo unas pocas armas emplazadas. En los niveles superiores a 3 hay más emplazamientos, más platillos y pilotos. Además, los Jaggies se hacen más tenaces, agresivos y precisos. Los niveles de 1 a 15 tienen lugar cerca del polo sur de Fractalus, donde es verano en esta época. Esto le protegerá a usted del enloquecedor “día corto”, ya que el sol no se pone nunca en esta parte del planeta.

### **Emplazamientos de armas de los Jaggi**

En los niveles 2 y superiores encontrará usted emplazamientos de armas en la cima de algunas montañas. Estos emplazamientos automatizados disparan rayos de energía iónica contra su nave. Usted puede evitarlos mediante vuelo evasivo o destruyendo el emplazamiento. Su escudo reflector Dirac reflejará la energía del impacto, pero su nivel de energía disminuirá y usted perderá la trayectoria.

Como los emplazamientos podrán atacarle mientras esté usted en la superficie, asegúrese de destruir los más próximos antes de aterrizar.

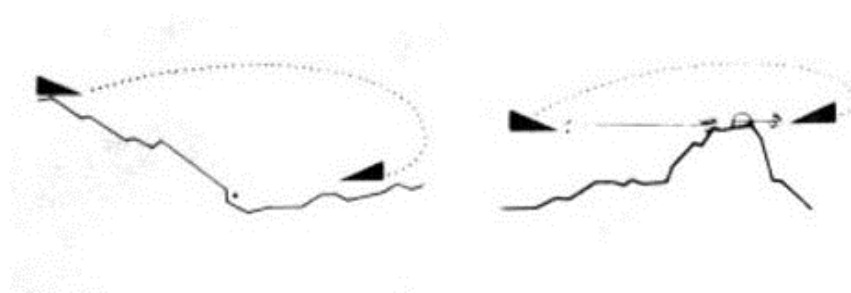
### **Platillos volantes**

En los niveles 4 y superiores, los Jaggies lanzarán sus platillos anti-inerciales directamente contra usted. Estos platillos suicidas pueden ser derribados con torpedos AMB o evitados. Si golpean su escudo, consumirán más energía que un impacto desde un emplazamiento. Los platillos tienden a ocupar las altitudes superiores, aunque pueden introducirse en los valles cuando están irritados.

### **Vuelo nocturno**

En los niveles 16 y superiores, usted será lanzado cerca del ecuador de Fractalus. Aquí, como los días y las noches duran nueve minutos, tendrá usted una oportunidad de probar sus habilidades en vuelo nocturno. Cuando sea de noche, usted volará a ciegas, es decir, no habrá suficiente luz para

activar la pantalla de la ventana principal. Por tanto, usted sólo podrá confiar en sus instrumentos y en su habilidad.



*El piloto está cerca, pero usted no puede ver su nave. ¿Qué sucedió? Usted aterrizó en la montaña; el piloto está más abajo. Elévese, vuele sobre él, aterrice y gire 180°. Si la nave está al alcance, usted la verá a través de la ventana.*

*Hay un emplazamiento, pero usted no puede destruirlo. ¿Por qué? Su torpedo AMB está impactando en la montaña. Vuele sobre el emplazamiento, gire 180° y dispare un AMB.*

### **NAVE TIPO VALKYRIE MODIFICADA**

**Potencia:** Dos motores F-27 Firedrake de post-combustión de 27.000 Kg de empuje.

**Cohetes:** Empuje 80.000 Kg., impulso a reacción ARD/VARL antimateria.

**Longitud del ala:** 12,8 metros.

**Área del ala:** 67,1 m<sup>2</sup>.

**Longitud:** 18,4 m.

**Masa:** 30.315 Kg.

**Máxima velocidad de crucero:** 8. 640 Km/h. (mach 7,2).

**Alcance:** 2.150 Km a 3,4 mach.

**Capacidad:** De 1 a 20 plazas.

**Escudos:** Reflectantes Dirac.

**Sensores:** Sistema etérico de navegación de largo alcance.

**Armamento:** Torpedos de burbuja antimateria.

**Primer vuelo:** 29 febrero 2184

El desarrollo progresivo del F-27 Firedrake dio lugar a una pequeña familia de diseños bimotores, bicolas, con alas en V. El mayor de ellos, el Valkyrie Class Fighter, se usó originalmente como bombardero ligero y como nave de ataque a tierra, pero ha sido modificado para combatir en la guerra contra los Jaggies del 84.

### **Importante:**

Las misiones de rescate significan vencer las defensas de los Jaggi. Por ello, usted puede preguntarse, ¿quiénes son los Jaggies? ¿Cómo son? ¿Qué pasa si soy capturado?

En primer lugar, el nombre Jaggi es la abreviación de J'hagga Ri Kachatki, una forma de vida inteligente del sistema Tepdi Vad Neroleil Rahcre, localizado en un lugar oscuro y distante de nuestra galaxia.

Segundo, no se preocupe, usted no será capturado. Ellos no toman prisioneros. Eso es todo lo que sabemos sobre ellos. La experiencia nos dice que son tenaces y suicidas, escogiendo como lugares de combate los ambientes más inhóspitos. Fractalus es un buen ejemplo.

Veinte horas atrás, el teniente "as" Yolea Malura se estrelló en Fractalus. Esta mañana, su comandante hizo contacto con él. Esta es una transcripción de su transmisión final:

“Teniente Malura a nave nodriza. Espero que me escuchen. He estado aquí abajo, en esta atmósfera, todo el tiempo que he podido, pero está empezando a atacarme. Cerré las puertas todo lo bien que pude, pero estaban rotas.”

“Durante las noches veo destellos de naves que se estrellan, pero durante el día no se ve más que esta niebla ácida amarilla. Tuve conectados los escudos hasta que me di cuenta de que podrían ser perjudiciales para alguien que tratara de rescatarme, así que los apagué y esperé. Esto es solitario, pero no tranquilo. El ácido hace un ruido continuo, como si se estuviera comiendo el casco de la nave. ¡Eh! ¿Qué es eso? Creo que viene un piloto. Ya sabía que no me abandonaríais, muchachos. Hay algo extraño aquí. No tiene buen aspecto, su casco es verde. ¡Comandante! No tenemos... ¡Dios mio! Es un... va a (grito).”

No hubo más. excepto una onda estática Y no hemos podido volver a comunicar por la frecuencia de emergencia. Rescate a esos pilotos de ese infierno ¡De prisa!

## PANEL DE CONTROL

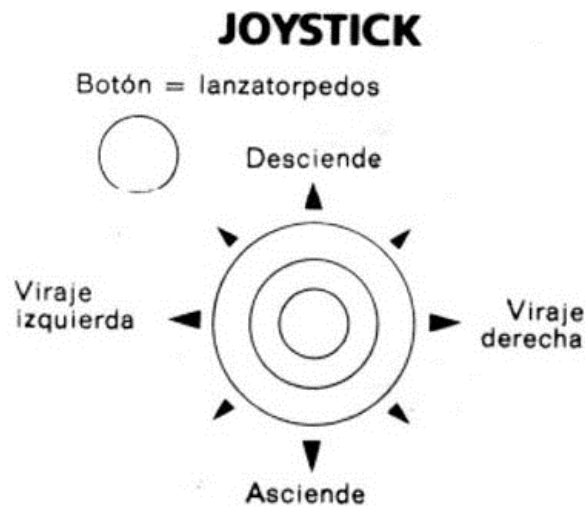
1. **Puntuación.** Se pone a cero cada vez que comienza un nuevo juego.
2. **Brújula.** Le da sentido de la dirección al girar o buscar el camino hacia un piloto.
3. **Barras de distancia a las alas.** Muestran la distancia entre las montañas y las alas. Es útil para volar en los valles.
4. **Nivel de empuje.** Muestra el nivel de potencia de los motores. Cuantas más luces se enciendan, mayor es el empuje.
5. **Altitud peligrosa.** Esta columna se enciende cuando su nave se acerca demasiado a tierra. Todas las luces se encienden al aterrizar.
6. **Horizonte artificial.** Indica el ladeo (izquierda/derecha) de la nave y su inclinación (arriba/abajo).
7. **Altímetro.** La barra roja representa la altitud del terreno. La barra azul claro muestra la altitud de su nave. Su altitud sobre la tierra es determinada por la cantidad de luz azul. Si no hay luz azul es que ya ha aterrizado o se ha estrellado (o está a punto de hacerlo).
8. **Alcance de blanco.** Apunta a emplazamientos, platillos y naves estrelladas. Cuando hay más de un objeto, la cruz apunta al más próximo.
9. **Ventana principal.** Combina la luz visible con la imagen computerizada.
10. **Cruz de mira.** Aparece en la ventana principal para apuntar a cualquier enemigo visible. Hay una segunda cruz en la pantalla de alcance de blanco.
11. **Indicador de ataque enemigo.** Estas luces se encienden mientras el sistema analiza radiaciones extrañas. Cuando un emplazamiento empieza un ataque, las luces se apagan; posteriormente se encienden una por una, empezando por la izquierda. Cuando las seis luces se han encendido, los emplazamientos dispararán. El ataque se puede evitar mediante maniobras evasivas.
12. **Indicador de nivel de energía.** Presenta el nivel de energía y cambia de color cuando varía el nivel; destella y hace ruido cuando se alcanza el nivel crítico. Se puede disponer de energía adicional de las células energéticas de los pilotos rescatados. Sus células de energía se recargarán cada vez que vuelva usted a la nave nodriza.
13. **Scanner de largo alcance.** Detecta la luz de emergencia de los pilotos y las presenta como un “blip”. El perfil en V del scanner muestra el campo visual frente a su nave. Su posición está en la parte inferior de la V. Cuando usted esté cerca del piloto, el scanner lanzará ruidos y destellos continuos. Entonces podrá recoger al piloto.
14. **Escudos conectados.** Esta luz indica cuándo está activado el escudo reflectante Dirac (una pobre versión del escudo de invisibilidad de la nave nodriza). El escudo rodea su nave con una potente onda Dirac que refleja todas las formas conocidas de energía. Sin embargo, nada puede hacer si se encuentra con una montaña a toda velocidad.

15. **Nave nodriza.** Se enciende esta luz. Se escucha un sonido y aparece el mensaje MOTHER SHIP en lo alto de la pantalla cuando la nave nodriza entra en el radio de alcance. Usted debe coger más de la mitad de los pilotos de su cuota para que la nave aparezca.
16. **Puerta abierta.** La luz indica cuándo está abierta la puerta.
17. **Distancia al piloto.** Muestra la distancia relativa al piloto indicado en el scanner. Cuando no se detecta ningún piloto aparece "0".
18. **Enemigos destruidos.** Muestra el número de emplazamientos de armas y de platillos volantes destruidos.
19. **Cuota de pilotos. Rescates.** Muestra el número de pilotos que usted debe rescatar y traer a la nave nodriza para pasar al nivel siguiente. Cada vez que rescate un piloto, el número decrece. Lanza destellos cuando se alcanza la cuota y cuenta el número de pilotos rescatados por encima de la cuota. Admirable tarea.

## CONTROLES DE VUELO

- Comienzo del juego:  
Amstrad = botón del joystick.  
Sinclair = botón del joystick.
- Volver a empezar el juego desde el principio. Se perderá la puntuación que tenga hasta el momento, aunque se conservan los récords.  
Amstrad = ESC.  
Sinclair = CAPS SHIFT Q
- Congelar la pantalla. Pulse de nuevo para continuar.  
Amstrad = P.  
Sinclair = P.
- Aumenta el nivel de juego.  
Amstrad = ↑ >.  
Sinclair = K (+).
- Disminuye el nivel de juego.  
Amstrad = ↓ <.  
Sinclair = J (—).
- Incrementa el empuje. Se pueden seleccionar ocho niveles diferentes. Cuanto más rápido vuele usted, más rápido responde la nave a los controles. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será la velocidad. Una vez en tierra, esta tecla sirve para ser lanzados desde la superficie.  
Amstrad = >.  
Sinclair = K (+).
- Disminuye el empuje, pero no apaga los motores.  
Amstrad = <.  
Sinclair = J (—).
- Aterrizaje. Esta tecla pone automáticamente a la nave en maniobra de aterrizaje. Si su altitud es excesiva, aparecerá el mensaje TOO HIGH; baje la altura e inténtelo de nuevo.  
Amstrad = L.  
Sinclair = L.
- Sistemas. Una vez en tierra, esta tecla enciende o apaga todos los sistemas. Si los deja conectados, destruirá cualquier forma de vida que se encuentre cerca de la nave. Por esto, los pilotos que se han estrellado no saldrán de su nave hasta que usted apague los motores. No los encienda hasta que el piloto esté a salvo.  
Amstrad = S.  
Sinclair = S

- Cierre de puertas. Usted debe abrir las puertas para dejar entrar al piloto. La puerta se cerrará automáticamente cuando esté a salvo dentro de la nave o cuando se enciendan los motores.  
Amstrad = A.  
Sinclair = A.
- Propulsores. Encienda los propulsores para regresar a la nave nodriza si está en su sector planetario. Usted no puede abandonar Fractalus sin encender los propulsores; sólo podrá llegar a las densas capas superiores de la atmósfera del planeta.  
Amstrad = B.  
Sinclair = B.
- Demostración. Pulse esta tecla para ver grabaciones de misiones por la nave de druidas (aparecerá el mensaje DEMO DROID). Estos druidas no saben rescatar pilotos, sólo sirven para descubrir emplazamientos de armas de los Jaggi.  
Amstrad = D.  
Sinclair = D.



### UTILIZACION DEL TECLADO EN VEZ DEL JOYSTICK

