

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



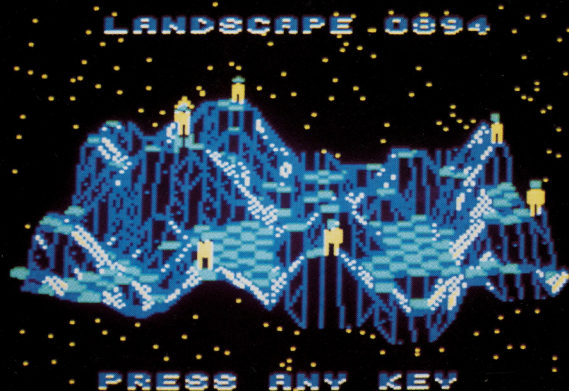
FIREBIRD

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.



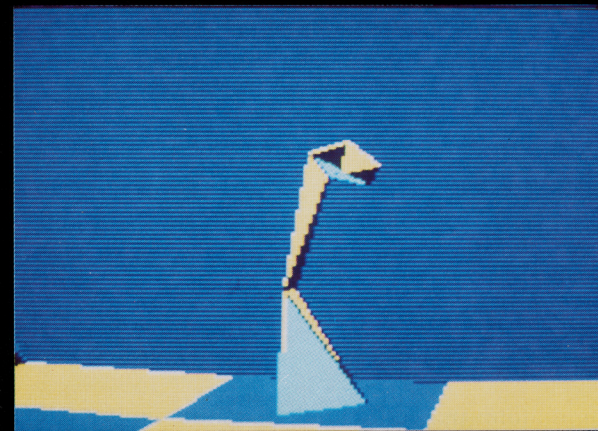
The amount of energy you have is shown at the top left of the screen in the form of Robots, Boulders and tree icons. A coloured (non-blue) robot is worth 15 energy units.

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 opnået, 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 Skildvagtens forskellige stillinger (det er ham, der står på tårnet), samt de mulige indgange, hvis der er nogen.

Ved at trykke 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.

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

Indikatoren overst til højre på skærmen er advarselsskanneren. Hvis en Skildvagt eller Vagtpost får øje på Dem, bliver indikatoren fyldt med pletter. De har ca. 5 sekunder til at komme udenfor synsvidde, før 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 toren, 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 omdanner 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

hyperspace. Fjenden drejer hurtigt rundt, medens den udstøder en sagte klaprende lyd, indtil den får øje på Dem. Så hyperspace De til en ny beliggenhed.

Hyperspacing bruger 3 energienheder, fordi den skaber en ny robot et eller sted og automatisk overfører Dem dertil, efterladende Deres gamle robot. De ender sandsynligvis op i samme højde eller lavere, men aldrig i Deres gamle firkant.

Hvis de hyperspacer med mindre end 3 energienheder, er De ude af spillet.

Når Skildvagten er inddraget, kan De ikke længere inddrage energi. De kan dog stadig skabe genstande og overføre til andre robotter.

Hvis De hyperspacer, medens De står på Skildvagtens tårn, får De indgangskoden med 8 cifre til et nyt landskab. Landskabet, De får, svarer til det nuværende landskabsnummer plus den energi, der er tilbage, efter at De har hyperspaced.

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	Lyspill, Tændt/Slukket	Space
Flyt op	L	Flyt ned inddrag	A
Overfør	Q	Udvid rummet	8
Formindsk	7	Slet	F1
CBM64		BBC	
Mellenrum CRSR		Kopi (Copy)	
Uden Mellemrum		Slet (Delete)	
Indlæningsinstruktioner			
BBC Cassette: "Skriv" Chain og tast return			
BBC Disc: Hold shift nede og tast break			
Commodore Cassete: Hold shift nede og tast run/stop			
Commodore Disc: "Skriv" indlæsning (Load)***, 8, 1, og tast return			

SENTINEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, die "Wache" (Sentinel) zu absorbieren und sie als Herrscher über die Landschaft zu ersetzen. 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 Drücken 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 Eingangscodes 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 Felsblockes gerichtet werden. Felsblöcke können aufeinander gestapelt werden, und es können Gegenstände daraufgestellt werden.

Die Energiemenge, 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/ein Wachposten" Sie entdeckt, füllt diese Anzeige sich mit kleine 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 abgezogen 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 aufzustöbern und zum Hyperraum fahren 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 Eingangscod für eine neue Landschaft. Die Landschaft, die Sie erhalten, ist die Summe der bestehenden Landschaft, und der Energie, die nach dem Hyperraumfahren übrig bleibt.

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	Q
Absorbieren	A	Überwechseln	8
Lautstärke erhöphen	8	Lautstärke vermindern	7
Spiel abbrechen	F1		
CBM 64		BBC	
Pause CRSR		Copy (Kopiertaste)	
Pause CRSR		Delete (Löschtaste)	
Ladeanweisungen			

BBC Kassete: 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

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

Una vez que se haya insertado el cassette com el juego, aparcerá el tutulo en la pantalla. Al pulsar cualquier tecla se le perdira 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 pueden ver con claridad uno de estos cuadros, el Sentinel/Sentry reducirá la engergía 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 convier-te 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 debie-ran 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 robt y entonces, con las miras un encendidas, pulsese 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 desaparecer de vista antes de que se le agote la engeria, 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 sólo 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 haberle salir, lo cual hará forzándole a suprespaciar. El Meanie gira con rapidez, haciendo un ruidito de golpeo, hasta que le puede ver. Entonces superespaciara 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 éste, 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 aún 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	Suprespaciar	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.

© British Telecommunications plc 1986

permission of the publisher

that it shall not be hired out without the express

or by any means. This software is sold on the condition

of this software may be copied, transmitted in any form

documentation and artwork. All rights reserved. No part

Copyright subsists in all Firebird Software

COPYRIGHT NOTICE

British Telecommunications plc

Firebird is a Registered Trade Mark of

Firebird

Firebird

Firebird

Firebird

Firebird

Firebird

