

NES-2A-5SP

Die Abenteuer von

# RAD GRAVITY

Spielanleitung



 **ACTIVISION**™



## ***The Adventures of Rad Gravity™***

Developed by Interplay Productions.

Design & Programming by Michael Quarles, Wesley Yanagi, Mathew Findley,

Thomas R. Decker and Brian Fargo.

Graphics by Scott Bieser, Todd J Carmasta, and Bruce Schlickbernd.

Music & Sound by Dave Worhal.

Produced by Joe Ybarra, Matt Householder, Scott Berfield, and Tom Sloper.

Product Management by John Crompton.

Lead Tester: Gary Barth.

Assistant Testers: Stew Perkins, Jon Van, David Winstead, Christian Hunt,

Jon Green, and Frank & Ed Higgins.

Player's Guide by Steve Englehart.

Art by Frank Giroco.

For information about our products, write to:

CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT

Activision (UK) Ltd

Blake House

Manor Farm Road

Reading

Berkshire RG2 0JN

England

Telephone: (0734) 311666



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

***Licensed by Nintendo®  
for play on the***

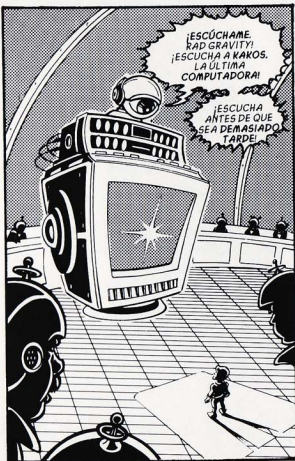


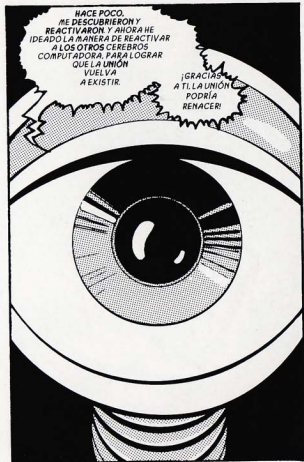
The Adventures of Rad Gravity™ 1990 Activision © 1990 Interplay Production. Player's Guide © 1990 Activision.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

## **⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠**

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.







¡ERES EL MÁS PROMETEDOR DE NUESTROS CADETES DEL ESPACIO. RAD! NECESITAMOS QUE PILOTES NUESTRA ÚLTIMA NAVE, Y QUE ENCUENTRES LOS NUEVE PLANETAS Y LOS TRES CEREBROS COMPUTADORA QUE LOS UNIFICAN

¿ENCONTRAR QUÉ?

¡HACE GENERACIONES QUE SE HAN PERDIDO. RAD! CUANDO SE INTERRUPIÓ LA COMUNICACIÓN, KAKOS PERDIÓ TODOS LOS DATOS RELATIVOS A ELLOS.

DESPUÉS DE HEROICOS ESFUERZOS, SE HAN PODIDO RECUPERAR LAS COORDENADAS DE UN SOLO MUNDO, EN EL SISTEMA SOLAR MÁS CERCANO. ¡ALLÍ ES DONDE COMENZARÁS!

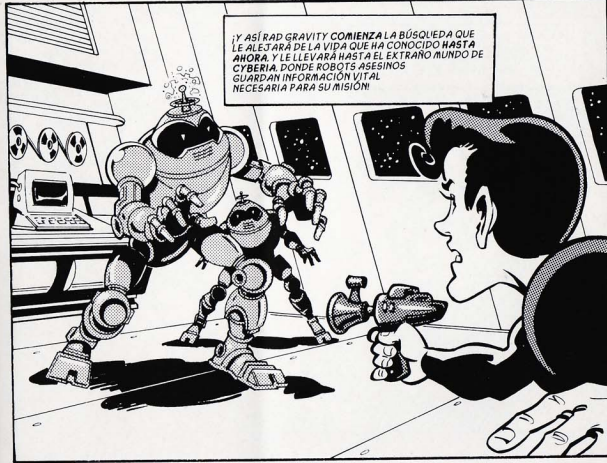
¡ME INSTALARÉ EN TU NAVE! UNA VEZ QUE LLEGUEMOS AL PRIMER MUNDO, TENDRÁS QUE RASTREARLO HASTA ENCONTRAR UN CEREBRO COMPUTADORA. YA QUE NO SÉ QUE MUNDOS LAS TIENEN.

¡Y TENDRÁS QUE BUSCAR PISTAS PARA AYUDARNOS A ENCONTRAR LOS OCHO MUNDO RESTANTES!

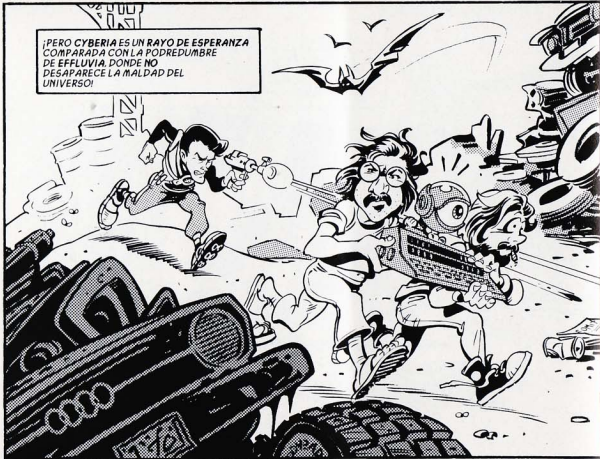
PROCESARÉ TUS DATOS LO MEJOR QUE PUEDA. PERO TÚ ERES QUIEN TENDRÁ QUE DOMINAR LOS MUNDOS. SI ES QUE VAMOS A VOLVER A CONECTAR LA RED Y REINSTAURAR LOS PLANETAS UNIDOS.

¿LO HARÁS, RAD! LA DIFICULTAD DE LA MISIÓN LA HACE CASI IMPENSABLE. PERO ASÍ ES LA MAGNITUD DE LA RECOMPENSA!

¿LO HARÁS?

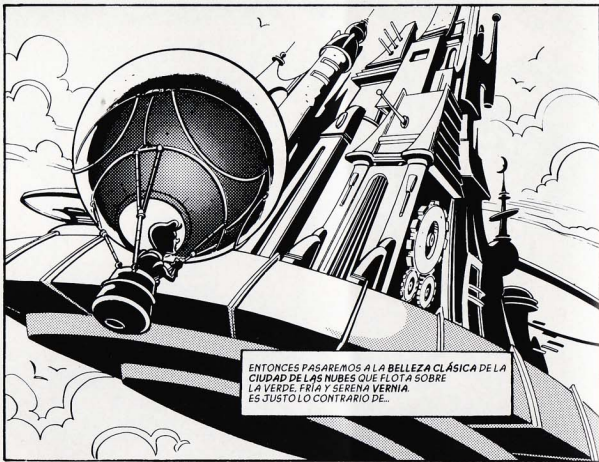


¡PERO CYBERIA ES UN RAYO DE ESPERANZA  
COMPARADA CON LA PODREDUMBRE  
DE EFFLUVIA, DONDE NO  
DESAPARECE LA MALDAD DEL  
UNIVERSO!



¡DESDE EL DECADENTE FUTURO, EL VIAJE  
HASTA SAURIA, EL PAÍS EN EL QUE AÚN  
HAY DINOSAURIOS Y LAS HORMIGAS  
DE FUEGO TE MIERDEN LAS PUNTAS DE  
LOS PIES, SE HACE MUY CORTO!





ENTONCES PASAREMOS A LA BELLEZA CLÁSICA DE LA  
CIUDAD DE LAS NUBES QUE FLOTA SOBRE  
LA VERDE, FRÍA Y SERENA VERNIA.  
ES JUSTO LO CONTRARIO DE...



¡...LOS GOLPES BAJOS Y  
TRUCOS SUCIOS DE LOS  
GNOMOS QUE MOLESTAN  
A LOS VIAJEROS QUE  
CRUZAN ODARI!



¡Y ENTRE LOS MUNDOS SE ENCUENTRAN LOS HORRORES  
DEL CINTURÓN DE ASTEROIDES, DONDE LA  
ÚNICA MANERA DE EVITAR LA LLUVIA  
CONSTANTE DE METEORITOS ES EL  
PRINCIPIO DE ACCIÓN Y  
REACCIÓN!

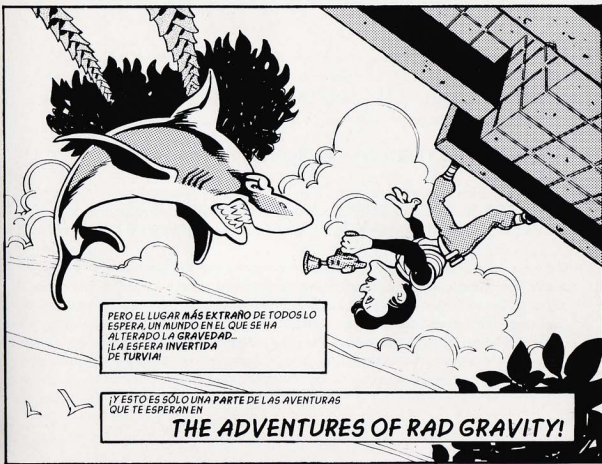
PARA MOVERSE EN UNA  
DIRECCIÓN, UN CADETE DEL  
ESPACIO TENDRÁ QUE DISPARAR  
SU ARMA EN LA DIRECCIÓN  
OPUESTA. ASÍ PODRÁ  
PROPULSARSE.



PERO EL LUGAR MÁS EXTRAÑO DE TODOS LO  
ESPERA, UN MUNDO EN EL QUE SE HA  
ALTERADO LA GRAVEDAD...  
¡LA ESFERA INVERTIDA  
DE TURVIA!

¡Y ESTO ES SÓLO UNA PARTE DE LAS AVENTURAS  
QUE TE ESPERAN EN

**THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY!**



## Comienzo del viaje

1. Con la consola y el televisor o monitor apagados, introduce el cartucho *Rad Gravity* en el Nintendo Entertainment System, como se indica en el manual.
2. Enciende la consola y el televisor o monitor. Pulsa el botón **Start**.
3. Cuando aparezca la pantalla de selección, pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control (+) para seleccionar **Start** o **Continue**. Pulsa **Start** o **A** para comenzar el juego. No podrás continuar hasta que encuentres la pantalla de clave.
4. Si deseas apagar la consola para volver a encenderla más tarde y reanudar el juego donde lo dejaste, antes tendrás que morir durante una partida y pasar a la pantalla de clave. Anota la clave para poder utilizarla más tarde. Cuando quieras reanudar el juego en el mismo nivel, selecciona **Continue** en la pantalla de título y pulsa el botón **A**. Utiliza el bloque de control (+) para escoger las letras y números correctos. Cada vez que quieras introducir una letra, pulsa el botón **A**. Después de introducir la clave, pulsa **Start**.

Si la clave indicada no es correcta, aparecerá el mensaje **TRY AGAIN** en la parte inferior de la pantalla. Pulsa el botón **A** para volver a la pantalla de claves. Utiliza el bloque de control (+) para moverte hacia adelante o hacia atrás y corregir las letras o números incorrectos.

5. Si mueres durante la partida, el juego volverá a comenzar automáticamente en el mismo nivel.
6. En el transcurso de la partida puedes interrumpirla pulsando el botón **Start**. Te enviará a la pantalla **Object Selection**, donde puedes esperar indefinidamente.

## Viaje espacial

Al comenzar el juego, tú, Rad Gravity, te encontrarás en el puente de tu nave, girando en órbita alrededor del primer mundo que desees explorar. Sobre la superficie del planeta hay un punto luminoso intermitente que indica la **posición del telepuerto**, cuyas coordenadas te ha comunicado ya Kakos, la computadora. Hay otro punto luminoso intermitente en el espacio, que indica el límite del sistema solar. Utiliza el bloque de control (+) para seleccionar el punto deseado y pulsa el botón **A** para colocarte en él.

Desde el límite del sistema solar puedes ver y visitar todos los mundos, pero sólo podrás aterrizar en aquellos en los que hayas encontrado la **posición del telepuerto**. Así, al comenzar el juego, sólo podrás aterrizar en el mundo en el que empezaste.

Cuando te sitúes en la frontera del sistema solar, selecciona con el bloque de control **(+)** el mundo que quieras visitar y pulsa el botón **A** para llegar a él. Al acercarte al planeta y ver el punto intermitente que indica la **posición del telepuerto**, pulsa el botón **A** para descender. Si no logras ver el punto intermitente, no podrás aterrizar.

Cuando comiences a aterrizar, Kakos te dará información acerca del planeta. En cada sitio, tu objetivo prioritario consistirá en encontrar nuevos telepuertos; pero hay otros tesoros, y algunos están ocultos en lugares muy extraños. Explora a fondo cada mundo, lee atentamente los mensajes y escucha la música...

Para regresar a la nave, utiliza el Comunicador, seleccionándolo y pulsando **Start** (ver Objetos abajo). En general, tienes que hacer esto después de haber visitado un planeta. Pero cada vez que regreses, recuperarás la cantidad de vida, así que corre a la nave si te encuentras al borde de la muerte en un mundo. Al regresar al planeta, te encontrarás de nuevo al principio de tus aventuras, pero al menos estarás vivo.

## Movimientos

Muévete hacia **arriba**, **abajo**, **izquierda** o **derecha** con el bloque de control **(+)**. **Salta** con el botón **A**. Recuerda que la gravedad es diferente en cada mundo, y que, por lo tanto, cambia la altura que alcanzas con el salto. Para saltar *algunos* obstáculos o para bajar a un nivel inferior, utiliza el botón **A** mientras pulsas el brazo inferior del bloque de control **(+)**.

## Objetos

Durante el juego, pulsa el botón **Start** para interrumpir la acción y consultar la lista. Muévete a **izquierda** y **derecha** para seleccionar un objeto con el bloque de control **(+)**.

Pulsa el botón **Start** para reanudar la acción con el objeto seleccionado.

**Pulsando el botón B puedes activar cualquier arma.**

He aquí la lista de objetos que encontrarás:

**Baliza del telepuerto:** *Muy* útil. Pulsa el botón **B** para lanzarla donde quieras, y vuelve a pulsar **B** para que te lleve allí.

**Comunicador:** Te permite regresar a bordo de la nave una vez terminada la misión en cada planeta. Además podrás utilizarlo en cualquier momento del juego si necesitas energía o estás a punto de morir.

**Traductor:** Te ofrece la posibilidad de comprender los mensajes que estén en otros idiomas.

**Disco de energía:** Te permite atravesar flotando las zonas peligrosas durante un corto período de tiempo. Pero sólo podrás utilizar un objeto a la vez, así que no podrás, por ejemplo, disparar mientras flotas sobre el disco; y al utilizarlo, consumirás la energía vital de Rad.

**Armadura:** Hay tres tipos de armaduras. Cada una de ellas te ofrece un nivel de protección. ¡Pruébalas!

**Armas:** Hay siete tipos de armas

**Espada láser:** La consigues al principio del juego. Es muy útil en distancias cortas.

**Super espada:** Versión potente de la espada láser. Este arma permite un ataque más fuerte a mayor distancia.

**Pistola de potencia:** Pistola que dispara rayos capaces de vaporizar a tus enemigos en décimas de segundo.

**Pistola vertical:** Semejante a la anterior, pero con ella puedes disparar a los enemigos situados encima o debajo de ti.

**Maxipistola:** La Más potente.

**Cristales de Sauria:** Nitroglicerina cristalizada con un alto poder explosivo. Al lanzarla, la nitroglicerina explota, destruyendo instantáneamente a tus enemigos.

**Bombas de cristal:** Tienen efectos más devastadores que las anteriores.

## Pistas secretas

### Cyberia

- Deja que tus enemigos se destruyan entre sí saltando o esquivando sus ataques.
- No olvides buscar objetos secretos.
- Puedes esquivar a los robots grandes saltando sobre ellos.

### Effluvia

- No dejes que los monstruos “de hojalata” se acerquen a tu cabeza. Si te capturan, úsala para librarte de ellos.
- De vez en cuando entra en el foso de fuego. Te quemarás, pero puede que tengas una agradable sorpresa.
- Al saltar sobre las burbujas, el impulso te hará seguir moviéndote una vez que hayas sobrepasado la primera.

### Sauria

- Intenta no molestar a los dinosaurios bebé. Pueden ser peligrosos si se les molesta.

### Turvia

- Las ramas del árbol resultan ser excelentes plataformas para saltar.
- No olvides hablar con el alcalde. Te dará información vital.

### Vernia

- Aprende las características del vuelo de las aves y dispara antes de que aparezcan en la pantalla.



- Un objeto de Sauria te ayudará a vencer a los terribles trogloditas.

### **Cinturón de asteroides**

- Al flotar entre los asteroides, abre fuego para propulsarte.
- Una vez dentro de la nave abandonada, tendrás que encontrar las llaves.

### **Utopía**

- Ten cuidado con los robots explosivos.
- Intenta mover los robots averiados.

### **Odar**

- Si te captura un enemigo, pulsa el botón para saltar y liberar a Rad de su prisión mortal.
- Tendrás que pensar un poco para llegar al laberinto subterráneo.
- En el laberinto, los bloques pueden ser muy útiles.

### **Volcania**

- Comprueba todos los cráteres
- En la caverna, ten cuidado con las estalactitas. No te apresures al saltar de cornisa a cornisa.

### **Telos**

- Sus orígenes y objetivos siguen siendo un completo misterio...





ACTIVISION®

© 1990 Activision

*Printed in Japan*