

# AFTEROIDS

Suena la alarma en el nivel λ3 de la sala de control. En este momento atravesamos la constelación de Cygnus y nos encontramos bajo la amenazante influencia de la fuente de rayos X Cyg XR-1. La espera ha sido tensa y los nervios atenazan mis pensamientos sobre el riesgo y la responsabilidad, pero debo salir ahí fuera a enfrentarme con la tormenta de asteroides intergalácticos más extensa y violenta que nos ha sorprendido hasta la fecha. El Almirante de la flota de 32 supercruceiros con la que viajamos desde hace ya cuatro años en nuestra búsqueda de nuevos mundos habitables, ha decidido que sea yo el piloto que se enfrente a los asteroides con la única nave de caza que ha sido posible blindar contra los mortales rayos X procedentes de Cyg XR-1, en el breve espacio de tiempo de que se disponía desde que fue dada la alarma. Maldigo el momento en que me hice famoso como el mejor piloto de caza de la flota por mis reflejos y pericia. Maldigo casi todo lo que ahora rodea mi fría soledad. Pero, ¿qué importa eso ahora? Me ciño el traje de combate, el casco y mis guantes, y sólo me queda tiempo para pensar en lo imprevisible del destino, casi tanto como las trayectorias vertiginosas de esos endiablados asteroides...

## TU MISION

### (Extractos del manual de navegación A5-408)

... La nave dispone de tres controles principales: giro a la derecha, giro a la izquierda y aceleración. Para desplazarse, girar la nave hasta apuntar en la dirección deseada y acelerar. Una vez en movimiento la nave se comportará inercialmente y se deberá acelerar en la dirección adecuada para variar el sentido de desplazamiento. Las paredes de los cruceros tienen campos de fuerza que repelerán a la nave si choca con ellas. Se recomienda desplazarse a una velocidad moderada para facilitar el control de la nave...

... En caso de tormenta de asteroides deberán destruirse todos aquellos que hayan sido atraídos por el campo gra-

vitatorio de cada crucero antes de que se agote el campo de fuerza que sólo dura un tiempo limitado...

... Una vez destruidos todos los asteroides de cada crucero la nave deberá dirigirse al siguiente hasta liberar a los 32 del convoy...

... Los asteroides se destruirán con descargas fotónicas de alta energía. La nave está inicialmente equipada con 200 de tales descargas. En cada crucero podrá obtenerse un repuesto extra de 100 unidades...

... Aparte de las descargas fotónicas la nave puede portar bombas aniquiladoras por ondas de neutrinos. Al accionar estas bombas se producirá la aniquilación inmediata de todos los cuerpos presentes en un pequeño radio en torno a la nave. La nave lleva cinco de estas bombas. Se recomienda utilizarlas con mesura, reservándolas para las situaciones de alto riesgo...

... Aparte de los asteroides se han detectado ocasionalmente artefactos alienígenas camuflados entre ellos. No es imprescindible su destrucción, aunque se recomienda mantenerse alejado...

... La destrucción de los asteroides a veces provocará la aparición de restos metálicos que pueden emplearse, si se recogen pasando por encima, para la fabricación de nuevos artefactos. Estos restos se clasificarán según el siguiente código:

B – Bombas neutrónicas extra.

S – Descargas fotónicas extra.

E – Nave de intercepción extra.

T – Tiempo extra.

A – Campo de fuerza repulsivo de duración limitada.

M – Disparo multidireccional de duración limitada.

P – Puntuación extra.

En aquellos artefactos cuya duración es limitada, el final de su disponibilidad puede advertirse por el parpadeo del marcador correspondiente en el cuadro de mandos...

... En el radar de la nave se verán detectados todos los cuerpos extraños (asteroides y aliens) presentes en un cierto radio en torno a la nave. Se recomienda al piloto que haga uso frecuente de este instrumento...

... Si la calificación en puntos del piloto alcanzase la sufi-

ciente entidad como para que éste mereciese inscribir su nombre junto al de los mejores de todas las épocas, podrá hacerlo moviéndose por la superficie alfabética y disparando encima de los caracteres que compongan su nombre. En la parte inferior de esta superficie se encuentran los mandos para borrar y finalizar...

... El paralizador temporal, de reciente invención, permite que se pueda comenzar a eliminar asteroides en el cruce anterior a aquel en que sea destruido el piloto con la opción «Partida anterior» del menú de selección...

## CONTROLES

	Spectrum	Amstrad y Msx
Acelerar	Q	Q
Giro derecha	P	P
Giro izda.	O	O
Disparo	A	A
Bomba	M	Space
Pausa	1	Esc.
Reiniciar	Shift + 1	Shift + Esc

El programa funciona con Joystick y las teclas de control son redefinibles.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

**Spectrum:** Teclea LOAD "" + Enter.

**MSX:** Teclea RUN " CAS: " + Enter.

**Amstrad:** Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

## AUTORES

Programa realizado por Carlos Granados, miembro del Grupo de Programación «Made in Spain».

Diseño de carátula: Jorge Granados.

Zigurat Software: Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 MADRID. Tel (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE Software. Tel. (91) 314 18 04.

# AFTEROIDS

Si deseas recibir información y posters de nuestros programas recorta este cupón, rellénalo y envíalo a:

Zigurat Software.  
Avda. Betanzos, 85. Estudio 2.  
28034 MADRID.

Nombre y apellidos: .....

Dirección y distrito postal: .....

..... Edad: .....

Puntúa el programa (de 0 a 10) en los siguientes aspectos:

Gráficos ..... Movimientos ..... Adicción .....

Sonido ..... Originalidad ..... Val. total .....

¿Qué revistas de informática sueles leer? (Máx. tres) .....

MICROMANIA, AMSTRAD PERSONAL .....

¿Cuál de ellas es tu favorita? MICROMANIA .....

Señala con una cruz el lugar donde compraste el programa:

Tienda  Grandes almacenes  Por correo  Otros.

¿Qué te decidió a comprar este programa? Puntúa de 1 a 10 los siguientes aspectos

Publicidad 10 ..... Por los autores 2 ..... Por la carátula 6 .....

Por el tema del juego 8 ..... Por las críticas en las revistas 10 .....

¿Qué tipos de juegos prefieres? Puntúa de 1 a 10:

Aventuras 8 ..... Arcade 8 ..... Mata-marcianos 5 .....

Vídeo-aventuras 6 ..... Estrategia 2 ..... Simuladores 1 .....

Programas deportivos 10 ..... Tridimensionales 6 .....

Mediante este cupón Zigurat pretende ajustar lo más posible sus productos a vuestras preferencias. Gracias por la colaboración.

Si eres programador de código máquina y has realizado o estás realizando algún juego no dudes en ponerte en contacto con nosotros. Estudiaremos juntos sus posibilidades.

© ZIGURAT 1988. PROHIBIDA LA REPRODUCCION

## GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa en un sobre y recibirás gratuitamente otra en buen estado.