

CYBERBIG

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

CUADERNO DE BITACORA

Fecha terrestre: 20/08/2453.

Nombre de la nave: Paralax 7.

Misión: Carga y transporte.

Al mando de la nave: Leonard Astley Cannon.

Rango: Técnico en Electrocibernética.

Observaciones: Unico superviviente.

RESUMEN DE LO ACONTECIDO HASTA HOY

Con motivo del reciente descubrimiento de un yacimiento natural de BERKELIO en el planeta XILOS, del sistema solar ASTREA-8, en la galaxia ANDROMEDA, nos dirigíamos en busca de un cargamento para la AMERICAN ELDO CORPORATION, cuando nuestro radar de largo alcance detectó una ingente cantidad de naves que se dirigían en dirección a la Tierra a la velocidad MATCH-LUZ 3. Nos desviamos de la ruta para observar el fenómeno desde más cerca y comprobamos que se trataba de una inmensa flota de naves de guerra PICTIANAS que se dirigían a la Tierra para invadirla.

Nosotros también fuimos detectados y nos mandaron unas naves para destruirnos. Como no teníamos armas tuvimos que huir y, después de una larga persecución, fuimos alcanzados por uno de sus cañones MAGNETOLASER, dándonos por destruidos al caer en un asteroide desconocido, momento tras el cual se incorporaron a su flota y continuaron camino a la Tierra.

Por suerte, el rayo nos causó escasas averías que pudimos reparar pronto. También hubo seis bajas y yo fui herido en una pierna, pero la avería más importante fue la del ordenador de la nave, que, aunque pudimos repararlo, quedó borrado de su memoria el mapa estelar con la ruta de regreso a la Tierra.

Una vez reparada la nave, y siempre manualmente, nos elevamos y tratamos de dirigirnos hacia la Tierra para poder prevenirles de' ataque de los PICTIANOS.

Después de mucho deambular, y cuando ya creíamos que estábamos perdidos en la galaxia, por mera casualidad nos encontramos con el satélite laboratorio secreto AXB256, también llamado LUNA GRIS. Este satélite que, aunque sabíamos que existía, cómo se llamaba y cómo era, nadie sabía su emplazamiento exacto, pues en él se probaban los nuevos inventos secretos.

Al hacer la primera pasada sobre él nos dimos cuenta que los nueve sectores que lo componen tenían selladas sus puertas de acceso, esto significaba que había ocurrido algún accidente grave, pues cuando ocurre algún percance todas las puertas de entrada y salida se cierran automáticamente.

Sabíamos que en todas las bases del espacio hay discos de emergencia con la carta estelar para los casos como el nuestro y también sabíamos que en cada nivel, diseminados por los corredores,

estaban cuatro partes de un kit para construir una tanqueta que va provista de un cañón ULTRAMOLECULAR, especial para romper las puertas en casos de fallo del sistema, y que cada tanqueta sólo se podía usar en su sector.

El problema mayor estaba en la recuperación de los discos, pues éstos eran 36 y sólo había cuatro en cada uno de los nueve sectores, por tanto, lo que había que hacer era conseguir entrar en un sector, buscar las cuatro partes de la tanqueta, recoger los cuatro discos, ir a la puerta de entrada del siguiente sector y romperla y, como no podíamos entrar en él con la tanqueta, tendríamos que volver a buscar otra en el nuevo sector, y así sucesivamente hasta pasar los nueve sectores.

Pero antes teníamos que recuperar la caja negra que se encuentra siempre en este tipo de instalaciones, y en la que quedan grabadas las imágenes anteriores a un accidente. Esta se encontraba accesible desde el exterior, por lo que no fue difícil recuperarla.

De esta forma averiguamos lo ocurrido, que resumo a continuación:

El profesor BRAINSTEIN, el famoso científico, había inventado un nuevo gas denominado BIFRONIO ADN-5, un gas radiactivo de desintegración lenta que, al parecer, tenía la propiedad de alterar las moléculas de los animales, transformándolos en seres mutantes completamente distintos y alterando al mismo tiempo su comportamiento, consiguiendo efectos y formas distintas según el grado de concentración del gas.

Con el proyecto, en general, se pretendía devolver la vida al planeta GERION XXIII, del cual esta base es satélite. Este planeta estaba desprovisto de vida animal, es decir, sólo quedaba una sola especie, los CYBERBIG, una especie de reptiles que vivían entre la lava volcánica, incluso la comían y podían vomitar fuego. Eran tan voraces que habían dejado el planeta sin animales, incluso se comían entre ellos.

El profesor BRAINSTEIN pretendía transformar los CYBERBIG para que ellos mismos repoblaran el planeta bajo otras formas de vida, y lo estaba consiguiendo, puesto que todos habían sido transformados y mandados a GERION XXIII.

Sólo quedaba el último, y era el menos agresivo, incluso parecía enfermo, quizá fue por eso que a éste le redujo la dosis de narcótico, y ese fue su error, pues, inesperadamente, el CYBERBIG saltó sobre él bramando y mordiéndole por doquier. El profesor, tratando de zafarse de su presa, fue dando traspiés con el ser sobre él, yendo a parar sobre un teleportador en reparación que puso en marcha sin querer. El aparato los teleportó, pero mezclando sus moléculas, fundiéndolos en un solo ser, dando lugar a un enorme monstruo completamente deforme y extremadamente voraz e irascible.

El CYBERBIG, irritado, empezó a romper todo el laboratorio, en el cual estaban almacenados la mayoría de los contenedores del gas, el cual se esparció rápidamente por los conductos de ventilación

antes de que se disparase la alarma, que, inmediatamente, selló las puertas de todos los sectores.

Por contra, el gas no llegó a todos los sectores en la misma concentración, de esta forma, todas las personas de cada sector fueron transformadas en seres idénticos, pero diferentes a los de otros sectores, unos seres estúpidos, con movimientos extraños, que absorben energía y se destruyen unos a otros al tocarse.

En cuanto al CYBERBIG, su voracidad no tiene límites, devorará todo lo que encuentra a su paso, incluso el metal, sólo se detiene ante las paredes, es por esto que no ha quedado ningún objeto por las galerías, y, por si fuera poco, es capaz de cambiar de color, de teleportarse de una galería a otra y detectar cualquier presencia extraña a través de la mismas.

Así que no lo pensamos más y decidimos abrir la puerta de entrada del primer sector.

Después de muchos esfuerzos, al fin conseguimos abrirla y se formaron grupos que, equipados con trajes especiales, entraron en busca de los 36 discos, pero fracasaron. Luego se intentó en solitario y tampoco se consiguió.

Todos han muerto víctimas del CYBERBIG o convertidos también en mutantes por efecto del gas.

Y esto es todo lo ocurrido hasta hoy. Yo, al estar herido en una pierna, he descartado la posibilidad de entrar, tampoco tengo tiempo de esperar hasta que se me cure, pero se me ha ocurrido una solución desesperada:

He preparado a los 10 robots de servicio de la nave para que entren a buscar los 36 discos, les he desconectado el autocontrol para poder manejarlos a distancia yo mismo, con ayuda del VIDEOSCANER y un emisor que les he colocado en la cabeza. Con esto puedo ver hasta tres galerías.

No pude proporcionarle armas autónomas, pues las que había las llevaban mis compañeros, pero les he dotado de una pistola de rayos reductores que, aunque no sirva con el CYBERBIG, al menos a los mutantes se les puede eliminar disparándoles dos veces.

Ahora voy a cortar la emisión, bajaré la nave y teleportaré al primer robot. Si no consigo recoger los 36 discos, la Tierra será destruida y algún día alguien encontrará una nave vacía vagando por el espacio. Corto y cierro...

10 CONSEJOS 10

1. Los objetos a recoger están siempre en las paredes de las pantallas (los discos en la derecha y las ruedas en la izquierda).
2. Cuando vas sin tanqueta, a los mutantes debes dispararles levantado y, cuando se reduzcan, agacharte y desintegrarlos. No les hace efecto si cuando estás agachado le disparas a uno grande.
3. El CYBERBIG siempre entra por los lados en que no hay pared, por tanto, es mejor recorrer el laberinto en sentido vertical.
4. Antes de salir de la pantalla por un lado es mejor esperar en el centro a que entre el CYBERBIG y esquivarlo, pues de lo contrario, si sales de la pantalla sin él dentro, tienes más

posibilidades de que te sorprenda.

5. Cuando el CYBERBIG aparece, para librarse de él sólo hay que salir y entrar de nuevo.

6. Si el CYBERBIG está en pantalla y no está comiendo, intentará teleportarse a la galería donde tú estés, por tanto, no camines paralelo a él y procura permanecer justo debajo o encima el menor tiempo posible.

7. Procura recorrer primero las dos paredes exteriores del laberinto, pues son las que, probablemente, tendrán más objetos.

8. Si no te queda más remedio que cruzarte con un bicho, hazlo andando y disparando al mismo tiempo. Hay un 45 % de probabilidades de que no te detecte.

9. Procura coger la tanqueta cuanto antes, pues de un solo disparo matas un bicho.

10. Es aconsejable hacerse con un mapa de los laberintos, teniendo en cuenta que las paredes, suelos, techos y teleportes siempre están en el mismo sitio, aunque cambien los dibujos del decorado.

CARGA DEL PROGRAMA

Spectrum cinta: Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Spectrum disco: Pulsa INTRO en la opción cargador.

Amstrad cinta: Pulsa CONTROL y ENTER.

Amstrad disco: Teclea RUN"DISC y pulsa RETURN.

MSX cinta: Teclea RUN"CAS.

MSX disco: Introduce el disco y enciende el ordenador. El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

El programa puede manejarse con el teclado o con un joystick. El teclado es totalmente redefinible.

Teclado	Joystick	
Q		Arriba
A		Abajo/agacharse
O	-	Izquierda
P	-	Derecha
SPACE	Fuego	Disparo
H	H	Pausa

EQUIPO DE DISEÑO

Programa y gráficos: Alberto Pérez Torres y Manuel Domínguez Zaragoza.

Conversión Amstrad: Carlos Arias Alonso.

Conversión MSX: Carlos Arias Alonso.

Música: Pablo Toledo.

Carátula: Luis Royo.

Producción: Javier Cano.