

CRAY 5

AMSTRAD 464/664/6128

LO QUE ESTA OCURRIENDO AHORA

La forma plateada se desliza fantasmagóricamente por el lúgubre espacio interior de la gran purificadora atmosférica que sustenta la vida de la colonia. Temerariamente se sumerge más y más por las zonas calientes, despreciando la temible advertencia del zumbido del geyger. Sólo el rugir de los microcohetes del traje acompaña al osado explorador. Tan tranquilo parece todo, que el hombre casi siente la tentación de apartar la mano del sistema de armas, pero la prudencia vuelve a imponerse.

Entonces, de pronto, un estallido de luz, ruido y niebla invade los sentidos del invasor. Con movimientos precisos elude a un primer misil y luego a un segundo y a un tercero. Un cuarto atacante, en curso de colisión frontal, es destruido con un preciso toque de láser. Incluso ahora, mientras acelera a potencia plena para rehuir un mortífero chorro de gas corrosivo, el hombre sabe que los sofisticados sistemas de auto-protección del dañado Superordenador le han tomado por un enemigo de la colonia.

Sin embargo, el sudor que perla su frente no se debe tan sólo al miedo a la posible destrucción personal, sino al conocimiento de que si su misión fracasa, toda la colonia estaría condenada.

EL PORQUE DE TODO Y COMO SOLUCIONARLO

Lo que ha ocurrido es que el antiguo Superordenador CRAY 5, que controla el funcionamiento del generador atmosférico del asteroide colonial, se ha averiado por culpa de un meteorito. Hay que desconectarlo apagando todos los interruptores de las nueve zonas del complejo en un tiempo dado, o de lo contrario destruirá el generador (el asteroide tiene una masa demasiado pequeña para tener una atmósfera propia; por tanto, si el generador de atmósfera falla, la colonia perecerá).

El traje del explorador dispone de un campo de energía protectora que se irá agotando poco a poco pero que puede regenerarse en el recargador de la zona II. También consta de cohetes que le permiten el vuelo a alta velocidad, y de un láser manual. Hay diversos tipos de llaves que nos permitirán el acceso a distintos sitios, si bien no podemos llevar más de una por vez. En cada

zona encontrarás un teletransportador que nos podrá llevar a un número variable de otras zonas, según los interruptores que hayamos apagado. Eso es todo. ¡Suerte! Mucha gente depende de ti.

CARGA DEL PROGRAMA

Cinta: Rebobina la cinta, pulsa CTRL + ENTER y pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Disco: Introduce el disco y teclea RUN " DISC.

CONTROLES

Se puede ahora manejar el juego con el teclado, con un joystick o con las teclas cursoras.

	<u>TECLADO</u>	<u>JOYSTICK</u>
IZQUIERDA	O	←
DERECHA	P	→
ARRIBA	Q	↑
DISPARO	SPACE	FUEGO
REINICIO	CTRL + MAYS	CTRL + MAYS

Una vez dentro de un teletransportador, seleccionar la zona destino con las teclas de función numéricas y pulsar la tecla INTRO para cambiar de zona. Las zonas accesibles dependen del número de interruptores apagados.

© 1987, TOPO SOFT

**Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de ERBE Software, S. A.**

**ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid**