

EL PLANETA Hace muchos, muchos años... en una galaxia lejana, en un remoto planeta agonizante, los últimos guardianes preparan sus naves para su travesía final. Todos los libros, grabaciones y conocimientos han sido almacenados a bordo del buque, junto con lo mejor de su raza preservada criogénicamente.

EL VAIJE. Los eones pasan y la unidad ALIEN 8 aún funciona perfectamente. El largo viaje está llegando a su fin, cuando el ordenador principal informa de la penetración de un Alien en casi todas las áreas de la nave y de que todos los sistemas de soporte vital han sido dañados y desactivados. Todos los sistemas criogénicos deben ser reactivados antes de que los sistemas de autofase sitúen la nave en una órbita planetaria semicíclica, a cero años luz del planeta. Tu programación insiste en que completes la misión y restaures los sistemas de soporte vital criogénico.

MANUAL DE INSTRUCCIONES -- La Nave --

1) La nave está bajo riesgo de intrusión de un Alien a velocidades más bajas que la hiper-deformada. Con los seres menores aún no han desarrollado la habilidad mental de realizar el viaje a esta velocidad, la hiper-deformada es relativamente segura y poco problemática. Una vez que la nave ha llegado a esta velocidad, en su aproximación, a varios cientos de años luz del planeta, se hará vulnerable al ataque e intrusión del Alien. 2) Cuando la nave haya alcanzado esta velocidad y entrado en la órbita semi-cíclica, no tendrá bastante combustible para poder recuperarse. 3) La nave va equipada con roboandroides direccionales de multi-control e indestructibles.

Programación de ALIEN 8. 1) Todos los crionautas deben permanecer activados. 2) Localiza y recupera todas las válvulas termolec y los paquetes de colocación de ALIEN 8. 3) Asegúrate de que las válvulas termolec están en sus enchufes correctos, para mantener una activación continua. 4) Localiza y activa todas las salas criogénicas. 5) Todos los crionautas deben permanecer activos antes de que el planeta sea alcanzado, para llevar a efecto el aterrizaje. 7) Dispones de 5 paquetes de colocación iniciales, el resto puedes encontrarlos por toda la nave. Con ellos se prolongará tu existencia bajo daños debidos a colisiones, etc.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad: Pulsa a la vez CTRL y ENTER pequeña.

Spectrum: Teclea LOAD"" y pulsa RETURN.

PARA CONTROLAR EL ROBOT. CONTROL DE TECLADO

IZDA: Alien 8 girará a la izda. con las teclas Z, C, B y M. – DCHA: Alien 8 se moverá a la dcha. pulsando las teclas X, V, N (y SYMBOL SHIFT en Spectrum). – HACIA ADELANTE: Utilizando cualquier tecla de la segunda fila, A, S, D, F, etc. – SALTO: Alien 8 salta mediante las teclas de la tercera fila, Q, W, E, R, etc. – RECOGE/SUELTA: Podrá recoger o soltar cualquier objeto utilizando las teclas 1-0. PARAR: CAPS SHIFT (Spectrum)

CONTROLES DEL JOYSTICK. Tu robot se controla totalmente con un JOYSTICK (Spectrum: Kempston, Cursor o Interface Sinclair II), reemplazando los comandos IZDA, DCHA, SALTO y RECOGE/SUELTA.

¡Entra a formar parte de nuestro Club de Software!

Envíanos una postal con tus datos: nombre...edad...dirección...localidad...código postal... teléfono..., especificando de marca y modelo de tu ordenador y recibirás toda la información acerca de nuestros Juegos.



Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 – Madrid