

MARTIANOIDS

SPECTRUM

CARGA

LOAD** ENTER.

LA MISION

Después de un largo viaje rutinario Markon es atacado repentinamente por unos bárbaros alienígenas llamados MARTIANOIDS. Tu nave queda invadida por los Martianoids, afectando a la transmisión de los programas de ordenador al cerebro de la nave, y bajando peligrosamente el nivel de la Batería al intentar los enemigos destruirte a ti y a tu nave. Sus Armas de Fotones pasan por las partes internas del Cerebro, destruyendo casi todos los Componentes Activos.

Tu tarea es llevar el programa desde el Transmisor al Receptor en cada sector. Cuando se recibe un programa se activan las defensas internas, impidiendo mayores daños en esa sección del Cerebro. Ten cuidado con los conductos de vertido, ya que tu programa se puede caer por uno de estos conductos y se perderá para siempre. Deberás reparar los Componentes Activos dañados usando los Conos de Repuesto. Si están dañados todos los Componentes Activos es un sector, entonces, ese sector está permanentemente fuera de comisión. Hay Pilas de Repuesto por doquier para usar cuando la carga baje a niveles peligrosos. Para defenderte tienes láseres que destruyen Paredes Internas, Componentes Activos, Conos de Repuesto y Alienígenas (es decir, úsalos con mucho cuidado).

Para ayudarte en tu misión, tu Consola muestra un mapa que te indicará tu posición dentro del Cerebro, la posición del programa y la situación de cada sector. Rojo indica un sector destruido. Blanco un sector activo y Rojo o Amarillo parpadeante un sector que está siendo atacado. También aparecerán mensajes que te indicarán lo que pasa en el Cerebro.

CONTROLES

TECLADO

IZQUIERDA X, V, N

DERECHA C, B, M

ADELANTE A, S, D, F y fila ENTER

LASER Dispara el láser con Q, E, T, U, O

BLASTER Dispara el blaster con W, R, Y, I, P

RECOGER/SOLTAR 1,2,3,4 0.Z y SYMBOL SHIFT

PAUSA CAPS SHIFT o el ESPACIADOR

JOYSTICK

Los movimientos habituales, con interfaces tipo Kempston, Cursor e Interface II. El láser se dispara con el botón de disparo y el blaster con las teclas indicadas más arriba.