

CANNIBALS FROM OUTER SPACE

LA LEJANA HISTORIA

Dralon Sladdomnac -comida rápida-, Emperador de Grebignurk, está a punto de añadir un nuevo artículo a su menú: la hamburguesa Earthlings.

La incesante búsqueda de un sustituto de la hamburguesa Grebian Mudhog para las criaturas hambrientas del espacio ha llegado a su final y se ha despachado a la tierra un procesador planetario para recoger el primer cargamento de Earthlings.

Tú eres el valiente Capitán Birk y tu tarea es salvar a la tierra de ser picada, hecha a la brasa y servida en un panecillo.

Tú has lanzado sobre la nave enemiga con una escuadra de comandos que han aterrizado en diferentes lugares dadas las dificultades que presentan los teletransportadores de largo alcance en objetivos móviles.

Miembros de la Liga Canibal, una sociedad secreta de terrícolas se han unido a los Grarks en correspondencia a un abastecimiento legal de su comida favorita. Debes eliminar a estos hombres antes de que ellos te eliminen a ti.

La nave tiene un mecanismo autodestructivo en un bunker sellado y estrechamente vigilado.

El mecanismo sólo se puede activar utilizando una llave que tiene personalmente el Emperador, y por eso no puede ser desactivado. Noventa y nueve segundos.

después de ser activado la nave se destruirá y serás un héroe muerto si no encuentras una lanzadera de escape.

BARRERAS DE LUZ

Pueden ser desactivadas con la tarjeta de identidad presionando el panel de la pared, andar a través de barreras de luz puede dañar tu salud.

BOMBAS BOOBY

Vuelan y destrozan casi todo lo que se aproxima, pero se pueden poner a un lado.

TORRES DE CAÑÓN

Te lanzan cohetes, pero pueden ser destruidos.

TELEPORTADORES

Se activan cuando depositas tu tarjeta de identidad en el controlador del teleportador. Son reconocibles por sus emisiones de luz intermitentes y te transportarán a otros niveles de la nave.

TRAMPILLAS SELLADAS

Presiona los interruptores Eagle -Eagle Switches- desde el frente para abrir las trampillas.

CERRADURAS

Se pueden abrir con la tarjeta de identidad o destruir. A veces contienen objetos y/o monstruos.

ESCALERAS

Caen del techo cuando se usa el control remoto y te permiten acceder a cubiertas más altas.

TANQUES DE COMBUSTIBLE

Recarga el jetpack si lo sujetas.

RECARGA DE CASQUILLOS

Recargan el arma si lo mantienes y parecen un poco como tres alfileres pequeños.

TRAMPAS

Cajas de hierro con aspecto inofensivo que de repente se convierten en torres de cañón o en monstruos.

INTERRUPTORES DE LUZ

Algunas habitaciones son un poco oscuras. Presionando un interruptor aclararás las cosas.

TECLAS DE CONTROL/JOYSTICK

ENTER = Comenzar el fuego (kempston/cursor/teclado).

S = Comenzar el juego (Sinclair joystick/teclado).

K = Redefinir teclas.

X/Joystick izqda. = Izquierda y abajo.

D/Joystick dcha. = Derecha y arriba.

C/Shift/Joystick adelante = izquierda y arriba.

Z/Joystick atrás = Derecha y abajo.

A/Botón de juego = Fuego/utilizar.

S = Habla monstruo.

Q/W/E = Soltar objetos 1/2/3.

R/T/Y = Seleccionar objetos 1/2/3.

F = Soltar escalera/caer.

P = Pausa.

Durante la pausa: ENTER = continuar, H = abandonar, Fuego/Utilizar. Hay que seleccionar un objeto o no ocurrirá nada.

El lanza-cohetes y el radio control deben ser utilizados en movimiento.

Habla monstruo = Señala a Birk hacia un monstruo y mira lo que dice.

CARGA: Load " " ENTER.

MONSTRUOS

El monstruo de la nave muerde, lanza misiles, coge objetos, cambia una cosa por otra, escucha, habla, usa objetos y te puede perseguir de pantalla en pantalla. El sistema de inteligencia de los monstruos les permite rodear obstáculos y, alegremente, te darán caza alrededor de una torreta de cañón sin llegar a quedarse pegados. Cuando un monstruo muere suelta todo lo que llevaba consigo y entonces puedes recogerlo.

LA NAVE

La nave posee una serie de sistemas de transporte y defensa que pueden ser activados o desactivados operando varios controles, algunos de los cuales requieren el uso de tarjetas de identidad.

COMPUERTAS DE AIRE

Están equipadas con luces de alarma. Si entras por una compuerta de aire cuando las luces centellean significará una muerte cierta en el vacío del espacio. Si por el contrario te encuentras con una compuerta con las luces apagadas al abrir la puerta interior, entonces es segura la entrada.

PUERTAS

Tienes que sujetar tu tarjeta de identidad y presionar la cerradura en la dirección correcta. Algunas puertas se abren usando unos controles especiales que tienes que presionar en el orden correcto. Si una puerta se pone difícil puedes derribarla un lanza cohetes.

BARRAS DE ACERO

Se utilizan principalmente en áreas de detención y pueden ser levantadas operando la terminal del ordenador. Hay que sujetar una tarjeta de identidad.