

En el año 2046 la Industria de Androides Inteligentes (M.O.X.A.T.) creó el sistema DERGON, un revolucionario dispositivo de inteligencia artificial basado en pensamientos humanos.

Al contrario de lo esperado el nuevo sistema iba a significar una catástrofe para el género humano: aquellas máquinas inteligentes se extendieron por toda la confederación de planetas XATOR sembrando la muerte y la desolación.

La única forma de acabar con ellos es destruir los planetas en que se encuentran para ello MOXAT lleva más de dos años colocando cargas explosivas de gran potencia en esos planetas y ahora ha llegado el momento de detonarlas.

La misión no es sencilla. Es necesario un comando de gran experiencia y destreza en el manejo de armas y sobretodo, que no le tema a la muerte. Tú eres el elegido.

OBJETIVO

Activar cada uno de los detonadores, y escapar de cada planeta antes de que explote.

SISTEMA PLANETARIO

1. PLANETA ZORAX:

Está infestado de androides MOXAT-2046. Su diámetro es de 7500 Km. y para ello han sido necesarias ocho cargas.

2. PLANETA ALFARD:

Al igual que ZORAX en él habitan miles de M-2046. Su diámetro es de 5015 Km. para lo cual han sido colocadas seis cargas explosivas...

3. PLANETA GRISUM:

Para acceder a él es necesario haber destruido los dos anteriores. Su diámetro es muy similar al de la tierra (11212 Km.) y ha sido necesario colocar en él diez detonadores.

OBJETOS:

PILAS IONICAS

Las hay verdes, rojas y blancas, debes coger una de cada color para activar la secuencia de detonación de las cargas.



ARMAS

Al cogerlas, y según te indique el monitor del marcador, disfrutarás de disparo automático o de inmunidad.



RELOJ

Detiene durante un espacio determinado de tiempo la cuenta atrás de los detonadores.



POWERS

Incrementa la energía de la nave.



CAPSULA DE ENTRADA

Se encuentra encima de los detonadores y es necesario colocarse bajo ellas para colocar las pilas iónicas.



PLATAFORMA DE TRANSPORTE

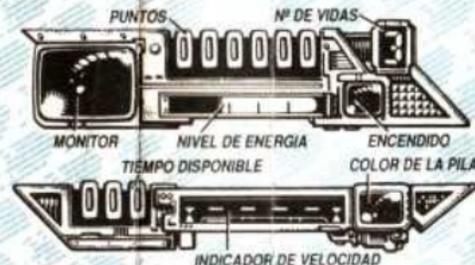
Una vez activados todos lo detonadores, hay que colocarse encima de ella para escapar.



ADVERTENCIAS Y ENEMIGOS

- Según el lugar donde te encuentres hay cuatro grupos de enemigos.
- Los objetos salen en zonas aleatorias del mapa.
- Debes estudiar los movimientos de los enemigos, ya que cada uno está programado de distinta forma y es posible esquivarlos todos.
- La cuenta atrás comienza cuando activas el 1.º detonador. Es preferible que primero recojas todas las pilas que necesitas. Ganarás tiempo.

MARCADOR



EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX:

PROGRAMA: Ricardo Puerto

GRAFICOS Y

PANTALLA DE CARGA: Raul Lopez

MUSICA: Javier Cubedo

PORTADA: Luis Royo

PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K. +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclée LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción 4B BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K. + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, presta atención a las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultades en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a: DINAMIC PZA. DE ESPAÑA 15 TORRE DE MADRID 27-5 28008 MADRID.

A cuenta de correo te enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

COPYRIGHT 1989 ZEUS & DINAMIC