

Compatible con Kempston, Protek, y la mayoría de interfaces de joystick.

CARGA

Fon ja cassette en el reproductor con la cara 1 mirando hacia arriba. Escribe LOAD**, y pulsa ENTER.

Nota.— 1A: La cara 1 es la versión de carga rápida. Si no logras cargar el juego con esta cara, dale la vuelta al cassette, y carga la cara 2, que es de carga lenta.

1B: Encontrarás al finalizar la carga una pantalla en inglés que te dice como distinguir una cassette auténtica de una pirata. Ignora lo que pone, ya que no es de aplicación para las cassettes fabricadas en España bajo licencia. Para pasar a la pantalla siguiente pulsa ENTER.

CONTROLES

TECLADO JOYSTICK

Z	Izquierda	Izquierda
X	Derecha	Derecha
Q	Acelerar	Arriba
A	Disparo	Botón

PANTALLA

Hay cuatro contadores en la parte inferior izquierda de la pantalla, además de un indicador que indica la dirección del enemigo mas cercano, o la dirección del vehículo de repuesto mas cercano. Los contadores son:

Izquierda superior	...	Puntuación
Izquierda inferior	...	Energía
Derecha superior	...	Tiene hasta Masa Crítica
Derecha inferior	...	Distancia a final de zona

INSTRUCCIONES RESUMIDAS

Vuela siempre hacia la derecha de la pantalla. Evita las rocas y las minas. Vigila el indicador para ver por donde vienen los enemigos, y tira a matar, pero no malgastes energía. Si tu nave resulta destruida, sigue el indicador hasta que encuentres una nueva nave en un capullo de repuestos. Cuando llegues a la pared, dispara a la torreta entre las dos puertas de fuerza, y pasa por el hueco rápidamente. Cuando llegues al convertidor anti-materia, dispara a la parte superior del concentrador de energía (de forma piramidal) antes de que te absorba y te vaporice.

TU MISIÓN

Te dejarán en e asteroide a una distancia considerable al oeste de la planta de energía. Deberás ir hacia el este a la máxima velocidad para entrar en el convertidor y desarmarlo antes de que llegue a la masa crítica.

Tu nave es del tipo hovercraft, impulsada por cohetes, lo que permite una alta capacidad de ataque sin temor de detección ni por radar ni por contacto con la tierra. Sin embargo, el hecho de que no tenga contacto con la superficie dificulta su maniobrabilidad, y solo un piloto experimentado podrá guiarlo a una velocidad adecuada a través del terreno rocoso sin destruir su campo de fuerza.

Este sistema de protección por campo de fuerza amortiguará el impacto de una colisión contra las rocas, y luego se regenerará lentamente hasta su potencia normal. Sin embargo, su uso en exceso llevara a su colapso e implosión hacia tu nave. El campo de fuerza también es efectivo contra ataques de enemigos y de formas de vida local, con las mismas limitaciones.

Otra forma de protección que tiene tu nave es que detectará la implosión justo antes de que ocurra, y te expulsará automáticamente de tu nave.

Deberás entonces usar tu "jet-pac" de emergencia para llegar hasta una nueva nave que se encontrará en uno de los centros de repuestos con forma de capullo; el centro emite una señal de localización, que es la que marca el indicador en pantalla. No tienes protección mientras vuelas con tu jet-pac, por lo que debes evitar las formas de vida local (que parecen gusanos), y también las rocas y las minas.

Tu nave va armada con un láser de alta densidad que puede penetrar todas las protecciones conocidas; también el láser está conectado a las baterías de energía de tu nave, y si lo usas demasiado, implosionará.

Las fuerzas enemigas están dispersadas por la planta de energía, por lo que en las primeras zonas sólo encontrarás alguna avanzada, y minas sin espoleta. Al acercarte cada vez más a la planta encontrarás mayor resistencia, y minas activadas. Al pasar por las distintas zonas, tendrás información al día en tu pantalla CMC. La planta está fuertemente protegida por una pared, minas y nubes amorfas de desorientación molecular. Para entrar en ella, tendrás que volar hacia las puertas de fuerza, que podrás desactivar brevemente disparando a la torre en el centro de las dos puertas, pasando a continuación por allí rápidamente. Esto sería difícil incluso sin las nubes que te mandarán rodando hacia las minas.

Una vez dentro de la zona de la planta, serás guiado hacia el haz de transferencia de energía, que deberás destruir, disparando hacia el centro superior del concentrador de energía. Si no das rápidamente en el blanco, serás absorbido por el haz, y vaporizado.

NIVELES DE DIFICULTAD

El más fácil es el 1. Los niveles afectan al número de capullos de repuesto, y a la velocidad a la que se consume la energía.

PUNTUACIÓN

Tu puntuación se incrementará según una fórmula que tiene en cuenta el tipo de enemigo destruido, y los enemigos ya destruidos. Tendrás puntos extra por destruir todos los enemigos en una zona