

# MASK

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

## CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

Una vez cargado el juego, te encontrarás en la primera de las cuatro situaciones que existen:

\* Boulder Hill \* Prehistórico \* Lejano Futuro  
\* Base VENOM.

Hay dos agentes a rescatar en cada sitio, salvo en el primero, donde Matt debe encontrar su propia máscara y UN agente. La operación de rescate consiste en localizar al agente, y luego encontrar su máscara. Para encontrarle, deberás recoger y activar un scanner (uno por agente) que se indica en la parte inferior de la pantalla. El scanner indicará la dirección en la cual se encuentra el agente escondido, lo que te permitirá ir hacia allí. Cada scanner sólo se podrá operar cuando hayan sido ensambladas las cuatro partes de su llave de seguridad en el espacio correspondiente de la parte inferior de la pantalla.

Se recogen las llaves y otros objetos pasando con el vehículo por encima. Puedes recoger cualquiera de las siguientes cosas:



bombas



llaves seguridad



scanner



reparador



máscaras

Nota. En Commodore aparecerá una imagen del objeto recogido, en la parte inferior derecha de la pantalla.

Hay llaves en cada nivel, ocho de las cuales operan los dos scanners, el resto son falsas. Sólo puedes llevar seis partes de llave en un momento dado; por tanto, si intentas recoger una séptima, perderás una de las que llevas.

Si pulsas la W, aparecerá en el centro de la pantalla, muy magnificada, una imagen de las piezas recogidas. Decide cuáles de las piezas se podrán interconectar para formar una letra, y ensámblalas de la siguiente forma.

Pulsa una de las siguientes teclas en tu ordenador:

| C64/128-Spectrum |   |   | Amstrad |    |    |
|------------------|---|---|---------|----|----|
| 1                | 2 | 3 | f7      | f8 | f3 |
| 4                | 5 | 6 | f4      | f5 | f6 |

para ensamblar esa parte de la llave en la posición correspondiente de la Pantalla de Ensamblaje. Si intentas interconectar dos partes no ensamblables, el ordenador te lo impedirá. Si quieres cambiar de parecer mientras estás en esa pantalla, pulsa ESPACIO para anular todo el ensamblaje hecho hasta entonces. Una vez que hayas completado el ensamblaje, pulsa la llave para activar el scanner.

Sigues en tu vehículo. Ahora debes seguir el indicador del scanner hacia el agente escondido. Encontrarás dos contenedores de máscaras por el camino, que deberás examinar. Sólo podrás recoger una máscara si has rescatado previamente al agente correspondiente. Los agentes estarán escondidos en portales que al principio no te parecerán muy evidentes.

Cuando hayas descubierto un portal, entra en él con el coche. Si has elegido el portal adecuado, el agente subirá automáticamente en tu coche. Si no, no pasará nada.

Tendrás que quitarte del camino los obstáculos con una de las bombas que podrás recoger durante el juego. Sólo puedes llevar tres bombas a la vez. Para soltar una bomba previamente recogida, pulsa ESPACIO. Cualquiera que se haya quedado cerca de la bomba explotará con ella (tu coche incluido; por tanto, cuidado!)

Una vez recogido el agente, aparecerá una hoja de información idéntica a la que aparece cuando examinas una máscara. Cuando hayas recogido ambos agentes, llévalos al vortex y pasa a otro nivel. Para poder sobrevivir todas estas aventuras, tendrás que reparar tu coche de vez en cuando. Una unidad de reparador arreglará dos unidades de daño. Si no tienes aún dos unidades de daños, no podrás recoger un reparador.

Aparte de todo esto, hay un límite de tiempo para el juego.

Para completar tu misión, debes recoger a todos los agentes y sus máscaras correspondientes, y destruir la base VENOM. Esto lo podrás hacer así:

1. Bombardea la cabeza de la serpiente para que no te dispare.
2. Bombardea la parte baja de su cuerpo para abrir las puertas metálicas.
3. Bombardea las puertas para volver al vortex.

© 1987 Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización  
expresa escrita de ERBE Software. S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.  
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid

