

OBLITERATOR

Allí donde más dura y sangrienta es la lucha se encuentran los Obliterators. la élite de las tropas de choque mejor entrenada que nunca se haya reunido. Los enemigos de la Federación se han asociado para construir un enorme avión en apariencia invulnerable. Su misión es la destrucción del mundo donde reside la Federación: la Tierra.

Sólo una cosa puede salvar ahora a la Federación: tú...

El último Obliterator.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Dentro del espacio Alienígena, tú controlas a nuestro héroe: "Drak". Cuando el juego haya comenzado, te materializarás en cualquier lugar de la parte posterior de la nave enemiga y para llegar al final del juego debes completar las siguientes tareas con éxito en el orden que prefieras:

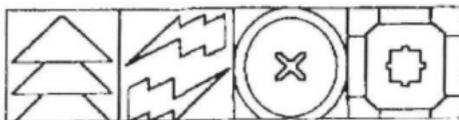
- Encontrar y llevarte un componente para desactivar los motores de conducción del plasma.
- Encontrar y llevarte un componente para desactivar los campos de fuerza.
- Encontrar y llevarte un componente para desactivar el sistema de las armas más potentes.
- Encontrar y llevarte el paquete de datos del ordenador.
- Encontrar un componente y colocarlo correctamente en la lanzadera para activar sus sistemas y escapar.

Mientras intentas lograr estos objetivos, te enfrentarás con varias criaturas y artilugios, a los que deberás destruir para poder conseguir puntos. Cuando hayas completado todas las tareas, el marcador empezará a contar hacia atrás (el color del margen será ligeramente azul) hasta llegar al cero, momento en el cual las naves de la Federación atacarán. Si no has alcanzado y activado tu nave antes de que esto ocurra, serás destruido. Si tienes éxito, la puntuación conseguida serán los puntos que te quedan.

ICONOS DE CONTROL



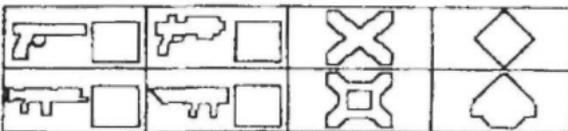
IZDA. ARR./ABJ. DCHA. PAUSA DENTRO



SALTO DISPARO DEFENSA ACCION

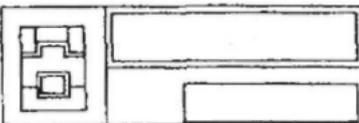
- IZQUIERDA** Se mueve a la izquierda si está orientado a la izquierda o gira para orientarse a la izquierda.
- ARRIBA** Se mueve hacia arriba en la siguiente oportunidad disponible.
- ABAJO** Se mueve hacia abajo en la siguiente oportunidad disponible.
- DERECHA** Se mueve a la derecha si está orientado a la derecha o gira para orientarse a la derecha.
- PAUSA** Detiene todo movimiento.
- DENTRO** Atraviesa la siguiente puerta o regenerador de Campo.
- DISPARO** Dispara con el arma.
- DEFENSA** Realiza una acción defensiva.
- ACCION** Tomar un objeto/llevarse un componente/insertar un componente.

PISTOLA AMETRALLADORA MOTOR LANZADERA



RIFLE BAZOOKA ESCUDOS ARMAS

ESCUDO PERSONAL



PAQUETE DE DATOS

PUNTUACION

PISTOLA	Pulsa sobre él para utilizar la pistola. Las cifras representan la munición que queda.
RIFLE	Pulsa sobre él para utilizar el rifle. Las cifras representan la munición que queda.
AMETRALLADORA	Pulsa sobre él para utilizar la ametralladora. Las cifras representan la munición que queda.
BAZOOKA	Pulsa sobre él para utilizar el bazooka. Las cifras representan la munición que queda.
MOTOR	Aparece cuando consigues el componente de los motores.
ESCUDOS	Aparece cuando consigues el componente de los campos.
ARMAS	Aparece cuando consigues el componente de las armas.
LANZADERA	Aparece cuando consigues el componente de la lanzadera.
PAQUETE DE DATOS	Aparece cuando consigues el paquete de datos.
ESCUDO	La barra roja disminuye según se deteriora tu escudo de campo personal.
PUNTUACION	Tu marcador actual.

ARMAS
Durante una partida pueden encontrarse armas, que pueden utilizarse exactamente igual que la pistola.

-  Esta es la pistola. Siempre tienes esta arma. Sus proyectiles son lentos y muy poco eficaces.
-  Esta es la munición para la pistola. Recogerla añade 15 balas a tu depósito, hasta un máximo de 50.
-  Este es el rifle. Sus proyectiles son rápidos y potentes, pero no atraviesan muchos metales.
-  Esta es la munición para el rifle. Recogerla añade 10 balas a tu depósito, hasta un máximo de 25.
-  Esta es la ametralladora. Aunque sus proyectiles son lentos, lo destruye todo.
-  Esta es la munición de la ametralladora. Recogerla añade 5 balas a tu depósito, hasta un máximo de 10.
-  Este es el bazooka. Es la única arma capaz de atravesar cualquier material.

 Esta es la munición para el bazooka. Recogerla añade 2 balas a tu depósito, hasta un máximo de 3.

ESCUDO PERSONAL

Drak está equipado con un campo de energía personal que le protege de la mayoría de las armas alienígenas, pero que se deteriora con el uso. Puedes encontrar Regeneradores de Campo en varios puntos a lo largo del avión enemigo. Para activarlos, simplemente pasa a través de ellos, como si pasaras por una puerta. El campo protector personal de Drak será reparado.

CONTROLES DE TECLADO

- Spectrum:
- Q Hombre a la izquierda
 - W Hombre a la derecha
 - O Icono a la izquierda
 - P Icono a la derecha
 - M Seleccionar icono
 - Espacio Cambiar la barra de icono



- Amstrad:
- T Como para el Spectrum más:
 - T Activar/desactivar sonido
 - ESC Abandonar el juego

INSTRUCCIONES DE CARGA

- SPECTRUM 48K +
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
 2. Rebobina la cinta hasta el principio.
 3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
 4. Tecllea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
 5. Presiona PLAY en el casete.
 6. El programa se cargará automáticamente.
 7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.
- SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
 2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

- AMSTRAD CPC 464**
1. Rebobina la cinta hasta el principio.
 2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
 3. El programa se cargará automáticamente.
- AMSTRAD CPC 664-6128
1. Tecllea [TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
 2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.
- MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
 2. Rebobina la cinta hasta el principio.
 3. Tecllea LOAD "CAS: ", R y pulsa ENTER.
 4. Presiona PLAY en el casete.
 5. El programa se cargará automáticamente.



Melbourne House es miembro del grupo de empresas Virgin Mastertronic
Distribuye: Drosoft, S.A.
C/ Francisco Remiro, 5
Tel.: 246 38 02

¡ Entra a formar parte de nuestro Club de Software !

Envíanos una postal con tus datos: nombre... edad... dirección... localidad... código postal... teléfono..., especificando la marca y modelo de tu ordenador y recibirás toda la información acerca de nuestros juegos.