

# OVERKILL

## Spectrum

### CARGA

LOAD " " ENTER.

### CONTROLES

Q = Acelerar

O = Izquierda

F = Congelar

A = Reducir

P = Abandonar

R = Abandonar

También compatible con Kempston y Sinclair Interfaces.

### LA CONSPIRACION

Muy lejos, en una distante dimensión, las consecuencias de una guerra nuclear extienden su corrompida plaga sobre las, una vez fértiles, planicies de la galaxia Quanton.

Hace 10 días se firmó el tratado de Quanton. Este veía la destrucción en toda la tierra de las armas nucleares y el desmantelamiento de las temidas ciudadelas lunares que rodeaban la galaxia.

El desmantelamiento progresó lentamente hasta que sólo quedó la ciudadela lunar Galileo. Esta ultra-avanzada ciudadela presentó un alto nivel de inteligencia artificial y contenía suficiente energía nuclear para destruir la galaxia Quanton.

La ciudadela Galileo, a través de sus monitores, recibió señales de su inminente desarme.

Como fue preparada para sobrevivir, activó sus sistemas de autodefensa. Te ha sido asignada la tarea de penetrar en la ciudadela Galileo para destruir las 10 torres de energía nuclear localizadas en el centro de su núcleo.

### EL JUEGO

**Destruir Torres Nucleares:** Se realiza recolectando esferas antirradiación en la sala de dimensión. Cada torre está compuesta por nueve secciones y una esfera es necesaria para destruir cada sección; por lo tanto, necesitas nueve esferas para destruir una torre y 90 para completar el juego. Las secciones de torres son destruidas entonces botando en ellas.

**La Sala de Dimensión:** Esta cámara está situada bajo el nivel 5 y contiene las esferas antirradiación. El tiempo que puedas permanecer en esta sala está determinado por el número de cubos de tiempo que han sido recolectados en los niveles 1 a 4. Cada cubo te da cinco unidades de tiempo y el máximo permitido son 100 unidades. En la Sala de Dimensión podrás recoger todas las esferas posibles durante el tiempo disponible. Eso se hace moviéndote sobre la malla en ocho direcciones. Cuando una esfera ha sido recogida, la malla necesitará ser centrada entre los cuatro pequeños cráneos antes de que aparezca otra esfera.

**Teleportar:** Teleportar entre niveles se hace tocando la burbuja de teleportar y controlando tu velocidad usando los controles de velocidad. Las características de ciertos terrenos pueden afectar a tu velocidad y energía.

**Energía restante:** Está representada por la calavera en la derecha de la pantalla. Contra más oscuro es su color menos energía queda. ¡Todo está dicho, el resto... es cosa tuya!