

# **THE TUBE**

## **Presentación del juego**

The Tube es un artefacto inexplorado que flota en el espacio, disponemos de poca información en cuanto a sus características.

El objetivo del juego es sobrevivir al viaje a través de The Tube. Para ello, habrá que robar la energía de varias naves espaciales que han sido abandonadas en la Zona de Captura. Es esencial disponer de energía en todo momento. Aunque el Sistema de Defensa propio de la nave es más que adecuado en la Zona de Transbordo, la energía se irá consumiendo si se colisiona con cualquier objeto; es muy importante saber utilizar este Sistema de Defensa (Shields) con moderación. Una vez en la Zona de Captura, este Sistema de Defensa es activado automáticamente. Si el nivel de energía es insuficiente para el funcionamiento del Sistema, la nave será destruida de inmediato.

The Tube se compone de ocho segmentos divididos en tres zonas: ZONA DE TRANSBORDO, ZONA TMD (Túnel de Mecanismo Defensivo) y ZONA DE CAPTURA, diseñada para capturar a los más hábiles pilotos. The Tube posee una sola entrada, y sobre todo, una sola salida....

La nave espacial "Tracker II" será atraída por la ZONA DE TRANSBORDO y aspirada hasta el cuerpo principal de The Tube. Esta zona, al estar muy próxima al espacio abierto, está plagada de parásitos devoradores de energía y de desechos flotantes que absorberán gran parte de la energía de la nave si entran colisión con ella. Podrás destruirlos con rayos láser y bombas de corto alcance. Si has logrado atravesar la ZONA DE TRANSBORDO te encontrarás en la ZONA TMD. Esta zona está ideada para debilitar a las naves en su paso a la última zona y final: la ZONA DE CAPTURA.

En caso de que una nave (la tuya) sea particularmente hostil contra The Tube, las defensas automáticas de la TMD serán activadas contra la nave teniendo un efecto devastador.

Finalmente pues, la ZONA DE CAPTURA. Aquí es donde otras naves y módulos se han ido amontonando en espera de que los creadores de The Tube las desmantelen y devoren a su conveniencia. Tu nave podrá absorber poco a poco la energía que quede en estas naves, solamente si se logra conectar con sus respectivos ordenadores. Esto se consigue alineando el frente de tu nave con el frente o cabeza de las otras.

Dentro de estas naves y módulos encontrarás los cristales de energía tan necesarios para recargar el sistema de propulsión de "Tracker II" y así poder escapar de The Tube. No a todas estas naves les quedan cristales, algunos se han ido desintegrando con los años que han permanecido en los confines de The Tube.

## **VISION EN PANTALLA**

**ENERGIA:** Comienza a 7.500 unidades por nave espacial.

**DISTANCIA:** Indica qué distancia se está recorriendo por cada segmento.

**VDU:** Registra los mensajes del ordenador a bordo.

Se dispone de tres vidas con las que lograr ser el primero en escapar de The Tube.

## **CONTROL DE JUEGO**

Para Commodore 64 Cassette y Disco:

Se puede definir dirección en el teclado + Joystick en Port 2.

F1 Sistema de Defensa (Shields) abierto/cerrado

F3 Bombas

F5 Pausa

F7 Abandonar la Misión.

Para Spectrum 48/128:

Opciones de Joystick = Interface II, Kempson y Cursor.

Q = Arriba (UP)

A = Abajo (DOWN)

O = Izquierda (LEFT)

P = Derecha (RIGHT)

ENTER = Fuego (FIRE)

K = Sistema de Defensa (SHIELDS)

B = Bombas

H = Pausa

X = Abandonar Misión

## **INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL JUEGO**

SPECTRUM : LOAD ""

COMMODORE : SHIFT/RUN STOP

COMMODORE DISCO : LOAD"\*",8.1

**ATENCIÓN:** MUY IMPORTANTE: AL FINALIZAR LA CARGA DEL JUEGO LA PANTALLA PERMANECERÁ UNOS INSTANTES EN BLANCO EN ESPERA DE LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA.

Programación: Gannon Designs Ltd.

Música: David Whittaker.

Imprime: "Offset LA RIVA.S.A.". Alonso Núñez, 18. 28039 Madrid