

«Que pena», dijo Simón, «¿Quién eres tú?»

«Bien», dijo una figura que se había materializado encima del almuerzo de Simón. «Yo no tengo la libertad de decirlo. Por favor sígueme». Con esto, Simón y la figura desaparecieron.

Poco después, en una pequeña cámara, dos figuras aparecieron. «Mira, necesito una explicación» dijo Simón, que estaba en el suelo sintiéndose mareado.

«Dame tu mano. Los Transportadores tienen la tendencia de llevarse a uno a su estómago», dijo la figura. «Mi nombre es Smitz, David Smitz. Quiero enseñarte algo, ven conmigo y te explicare». Ellos caminaron por una brillante cámara, con una consola de computadora y una criatura tipo Chis Nettleton sentada en un rincón, murmurando solo «Wop».

Smitz tecleo algunos códigos en la computadora, y pidió un mapa del sistema solar y mostró a Simón un gigantesco campo de defensa que incluía los cuatro planetas interiores y explicó que estaba originalmente diseñado para permitir formas de vida humana, pero no alien.

A medida que el tiempo pasó, un fallo hizo que todas las formas de vida, humanas o no, se detuvieran pasando el campo. La unidad de control del campo está en una pequeña luna hecha por el hombre y protegida por el campo.

La única forma de corregir el problema es por robot. Pensamos guiar a un pequeño androíde alrededor de la luna, por control remoto, recogiendo las once partes del código cerrado.

Por esto estas aquí. Tu fuiste una vez un famoso jugador de videojuegos galácticos. Te necesitamos para conducir al androíde, ya que el procedimiento es muy similar a un video-juego, y además muy difícil.

«Wow! exclamó Simón. «Wop» dijo la criatura.

Debo echar un vistazo al computador, toda la información necesaria esta ahí.

Entonces, con el mando electromagnético de puertas correderas salió de la habitación.

«Perdón» dijo Simón a la criatura de Christopher Nettleton, «sabes decir algo mas que Wop?. «Mosh» contestó secamente.

«Oh!» replicó Simón y apreto Return en el teclado.

Varios mensajes aparecieron además de un compresivo menú. «Bien, aquí va!» exclamó Simón, y seleccionó el primer elemento del menú.

«Mosh, Wop» dijo la criatura, cuando una página de información centelleó en la pantalla.

PROYECTOS

Los androides deben ser guiados alrededor de la luna, recogiendo las once partes del código cerrado. Los códigos fueron situados al azar entre las 192 habitaciones del complejo por robots, controlados por el ordenador central. Los códigos deben ser recogidos en orden alfabético —1° código A, 2° código B, etc.— Cuando las 11 partes han sido localizadas y recogidas, las once letras reveladas deben ser arregladas para formar el código cerrado. Cuando tengas el código, teclealo en la computadora vía PAD. La entrada debe tomar la forma de:

«CODE: ??????»

Si el código es correcto, la luna se destruirá y el campo quedará sin energía.

El androide tiene 3 provisiones de energía. El contacto con cualquier androide de defensa le hará perder la energía. Cuando el androide no tiene potencia la misión terminará.

PLANO DEL COMPLEJO LUNAR

El complejo lunar está dividido en 4 cubiertas de 48 habitaciones, haciendo un total de 192 habitaciones.

Cada una tiene varios androides de defensa y deber ser evitados y abatidos por tu laser de alta potencia.

Los transportadores pueden encontrarse en cada cubierta.

Estos permiten un movimiento de cubierta a cubierta y son accesibles a través del interface de control del computador androide. Las zonas de saltos magnéticos se usan para mover al androide de un lugar a otro en la misma cubierta con un gasto mínimo de energía.

Para utilizar estos saltos debes entrar en la zona de saltos y seleccionar la velocidad requerida, entonces serás lanzado sobre una rampa y cruzando la cubierta.

Cuando entres en una cámara que contiene un código su letra debe ser situada en la ventana de mensajes (A-K). Sin embargo,

solo será recogida si has encontrado previamente la letra anterior. Una vez que has encontrado los once códigos, las letras deben ser colocadas y tecleadas en el ordenador. Este código final, si es correcto, destruirá la luna y derribará el campo de fuerza.

CONTROLES DEL ANDROIDE

El androide puede ser controlado de la siguiente forma:

Teclado. - Adelante: Q

Rotación derecha/izquierda: O/P

Fuego: Fila inferior

Joystick. - Kempston Interface

Cursor interface

Siclair interface II

Si usas Teclado o Joystick: Icono en: 1

La sensibilidad de los controles puede ser cambiado seleccionando el Icono de Sensibilidad. Los dos modos disponibles son: ALTA SENSIBILIDAD y BAJA SENSIBILIDAD.

«Bien Simón» dijo David al entrar en la habitación, «Si vienes conmigo te enseñare la Sala de control».

Nosotros dejamos la habitación y caminamos a lo largo del corredor, al final había una puerta grande y sellada. David puso su mano sobre un disco sensor y la puerta se abrió.

Dentro había una computadora y una gran pantalla. Me senté en la silla y seleccioné mis controles.

«la misión está ahora en tus manos, Simón», dijo David cuando hice mi selección.

«Buena suerte!, la necesitarás», exclamó y se sentó a mi lado.

Los «Cortadores» vagan también por el complejo lunar y una vida puede ser perdida si entras en la misma habitación que uno de ellos.

CARGA. - Load " ".



Seleccionando este icono se muestra las letras del código recogidas. Estas son las letras que deben ser reordenadas en una palabra inglesa y entonces será el código cerrado.



Este icono accede a los transportadores.



Entra «Note Pad»

Este camino (Pad) es donde tu entras el código final en el formato «CODE: ?????».

También estan disponibles vidas infinitas entrando «= HEAVEN CAN WAIT =» (ENTER). Esto será seguido por un largo sonido indicando vidas infinitas.



Este es el camino de transporte. Para transportarte debes permanecer en él y seleccionar el icono de transporte.



Abandonar el juego.



Selección icono de salida.



Este es el Icono de sensibilidad. Los controles pueden ser establecidos para ALTA (HIGH) sensibilidad o BAJA (LOW) sensibilidad.



Este es un segmento del código. Ellos son ordenados A-K. Cuando son recogidos, revelan una letra del código cerrado.