

## **D. N. A. WARRIOR SPECTRUM, COMMODORE**

"El esfuerzo por excelencia...  
la victoria por existencia."

"Desde el primer momento en que el hombre se dio cuenta de que podía pensar se ha esforzado en forzar las fronteras del conocimiento y aumentar la comprensión del mundo que le rodea."

Dedicado a su tarea y usando las más modernas técnicas a su disposición, el profesor R. Szymanski, el premio Nobel en genética científica, ha implantado DNA puro y un acelerador de crecimiento dentro de su propio cerebro, con la esperanza de convertirse en una basta inteligencia superior.

Justo cuando el acelerador estaba a punto de ser neutralizado, una explosión accidental en el laboratorio en el que estaba trabajando lo ha sumido en un profundo coma.

La única forma de salvarlo es micronizar la última nave de asalto submarino de la Armada e inyectarla en su corriente sanguínea. El objetivo: interrumpir el crecimiento de la implantación y evitar cualquier expansión más posible, instalando un inhibidor del crecimiento.

### **EL JUEGO**

Los cuerpos de los sistemas de defensa automática y las células mutantes que se reproducen en el implante te considerarán hostil e intentarán destruirte. Para ayudarte en tu misión, tu micro-sumergible está armado con un láser de pulsión estándar MIK2/9b que vaporiza la mayoría de las cosas hacia las que apuntes. Sin embargo, también adaptadas a tu nave, hay una variedad de armamentos extra. Debido a los requerimientos de energía estas armas sólo se pueden usar si destruyes una ola completa de ataque y recoges la energía que se desprende, que aparece como una esfera de plasma. Cuanta más energía recojas tendrás armas más potente a tu disposición.

Estas armas son:

Maniobrabilidad.....	1 esfera de plasma
Cañón de fuego rápido.....	2 esferas de plasma
Cañón ventral montado.....	3 esferas de plasma
Cañón de aceleración orbital.....	4 esferas de plasma
Escudo de absorción.....	5 esferas de plasma
"Empuje estelar".....	6 esferas de plasma
Reabastecimiento de energía.....	7 esferas de plasma

El viejo cuerpo del profesor está repleto de los últimos dispositivos protésicos para prolongar la vida. Estos, junto con las partes "naturales" de su cuerpo, deben de ser franqueados antes de llegar a su cerebro. Encontrarás dispositivos tales como el "Rotascraper" y válvulas latentes y pasos a través de los cuales requerirás una navegación habilidosa. En el viaje a través de las diferentes secciones del cuerpo pasarás a través de las uniones naturales y artificiales. La mayoría están abiertas; sin embargo, a aquellas que estén cerradas requerirán que encuentres la "llave" indicada para conseguir el acceso. El inhibidor de crecimiento está esparcido en pequeñas piezas alrededor del cuerpo, y tú debes recoger todas las ocho piezas para tener éxito en tu misión. Una vez que te hayas abierto camino a través de la compleja red

de pasajes, luchando con las oleadas de células defensoras y recogiendo las ocho piezas del Inhibidor del Crecimiento, te enfrentarás al reto final: EL IMPLANTE.

## **CONTROL**

### **C64**

Joystick en puerta 2: Control de dirección.

Barra espaciadora: Selecciona el arma.

Run/Stop: Poner/quitar pausa.

Q: Abandonar juego.

### **Spectrum 48/128**

Kempston - Sinclair 1/2 - Q, A, O, P, Espacio: Control de dirección.

F: Poner/quitar pausa.

Enter: Seleccionar el arma.

Break: Abandonar juego.

© Artronic Products Ltd.