

# THE FINAL MATRIX

## SPECTRUM/AMSTRAD

### CARGA

**Spectrum:** LOAD "" ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

### LA HISTORIA

Cuando apareció el Universo, fueron dos las formas de vida que aparecieron: la forma humana y una forma mecánica, los Bioptions. Los Bioptions son una raza muy simpática y viven en un planeta llamado Pludos. Desafortunadamente, un grupo de Bioptions estaba de excursión cuando su nave fue interceptada por los malvados Cratons. Fueron todos capturados y encarcelados en la cadena Matrix de los Cratons. Esta cadena siniestra de "cárceles del espacio" está muy bien protegida contra cualquier ataque y es imposible conseguir que una nave de rescate penetre para llevarse a los rehenes. Sólo queda una manera de acercarse a los Bioptions: un bravo Bioption debe acercarse a cada Matrix y rescatar individualmente a los rehenes, uno por uno.

¡Pobre Nimrod! Ha sido elegido por su gobierno para rescatar a sus compatriotas. La tarea es muy difícil. Para empezar, nadie sabe cuántos rehenes hay y quién sabe dónde se encuentran. Para ayudarlo dispones de una nave con el último invento en instrumentos de navegación: el Pentavisión. La pantalla del Pentavisión muestra un mapa de las estrellas en la galaxia de los Craton y también, la posición de los Matrix. Al navegar entre las estrellas debes hacer que un Matrix aparezca en la zona roja del centro de la pantalla Pentavisión para que Nimrod pueda aterrizar en ese Matrix. Una vez centrado el Matrix en la pantalla pulsa el botón de disparo para que Nimrod aterrice allí automáticamente.

Cada Matrix tiene un nombre y un poder defensivo que depende del número de veces que Nimrod visite ese Matrix en particular. Evidentemente, Nimrod debe evitar visitar cada Matrix sólo una vez. Si no, corre el riesgo de quedar volatilizado muy rápidamente. La consola de la nave también informa a Nimrod cuántos rehenes lleva rescatados y cuánto tiempo le queda (los Cratons han avisado que sólo conceden 99 milenios antes de que ejecuten a los rehenes... Pero no te preocupes ya que cada milenio sólo dura un minuto de tiempo de ordenador).

Una vez que haya aterrizado en un Matrix, Nimrod se encuentra con una sencilla arma que le confiere un poco de resistencia ante el enemigo. Pero hay otras armas esparcidas por el Matrix que tendrá que encontrar. Por ejemplo, el Megabolt, que puede destruir los más grandes obstáculos. Normalmente Nimrod va por el suelo, pero si encuentra un Thrustpak podrá volar por el aire. El botón de disparo se convierte entonces en el pulsador del motor, que le permitirá llegar hasta una altura del doble de la suya propia. Para conseguir cualquier arma o unidad de propulsión, Nimrod no tiene más que tocarla. Ten en cuenta, sin embargo, que las armas usan munición que se gasta y el propulsor gasta combustible.

Nimrod debe salir del Matrix desde el mismo sitio donde aterrizó, a poder ser con el rehén. Para ayudarlo a volver a encontrar el sitio, la pantalla te indica la dirección hacia el punto de aterrizaje. Para volver a la nave espacial, pon a Nimrod sobre el lugar adecuado y pulsa el botón de disparo (pero recuerda que tiene que estar parado para ello). Si el rehén está al lado de Nimrod cuando ocurra esto, el rehén hará lo mismo y saldrá disparado hacia la nave.

Afortunadamente para ti, los Cratons han instalado una red de monitores de TV que no han usado nunca. Pero Nimrod puede ponerse encima de un monitor y conseguir importante información sobre el Matrix en el que se encuentra. El Matrix tiene un sofisticado sistema de seguridad contra Nimrod o quien se atreva a llegar hasta allí.

1. Guardias.
2. Disruptores.
3. Minas.
4. Puertas operadas por paneles en el suelo.

5. Grandes obstrucciones.
6. Antagonistas con estructura de alambre.
7. Cuadros de energía de rebote.
8. Cuadros de pérdida de energía.
9. Hielo negro

Los guardias patrullan ciertas zonas del Matrix y se mueven en línea recta solamente. No obstante, disparan a la menor provocación y son muy peligrosos.

Los disruptores son esféricos, van muy rápido y pueden desviar a Nimrod de su rumbo.

Las minas implican la muerte instantánea de Nimrod o del rehén.

Las puertas se pueden abrir poniéndose encima del panel en el suelo.

Los cuadros de energía deben usarse con cuidado y la pérdida de energía evitarse. Si Nimrod pisa hielo negro, perderá energía rápidamente; llévale a tierra firme lo más rápidamente posible.

Encontrarás, además, algunas cajas titadas por ahí, algunas de las cuales están llenas de cemento y te obstruirán el camino, mientras que otras, vacías, pueden ayudarte en tu empeño.

## TECLADO

Izquierda:	T, U, O.
Derecha:	Y, I, P.
Arriba:	Q, W, E, R.
Abajo:	A, S, D, F.
Disparo:	Espacio, SHIFT, Z, X, C, V, B, N, M.
PAUSA:	H.
Efectos sí/no:	ENTER.
RESET juego:	BREAK.
RESET ordenador	1, seguido de BREAK.

O usa un joystick.

© 1987 Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software S. A.**

**ERBE SOFTWARE S. A.**  
Núñez Morgado, 11 – 28036 Madrid