

MUTANTS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y luego PLAY en el reproductor.

CONTROLES

Se puede controlar el juego con joystick o por teclado redefinible. En el Commodore, enchufar el joystick en el portal dos.

Disparo: Emite el arma seleccionada desde el navío, o selecciona el dibujo debajo del cursor.

TECLADO estándar (Spectrum y Amstrad):

Disparo: Espaciador.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Commodore:

Fila superior: Disparo.

Arriba: Segunda fila.

Abajo: Tercera fila.

Izquierda: < y teclas alternativas de la cuarta fila.

Derecha: > y teclas alternativas de la cuarta fila.

Pausa: Espaciador.

Para seleccionar un dibujo, pon el cursor encima y pulsa Disparo.

Para salir de una zona, pon un buque en la zona central, y pulsa Disparo.

EL JUEGO

Tú controlas al «Rainbow Warrior», una patrullera con una tripulación de uno. Tu tarea consiste en entrar en las 15 zonas de ensayos en el espacio exterior de la Corporación Survivor Zero, y encontrar los componentes del mecanismo de autodestrucción. Hay que recoger 15 de estos componentes y ensamblarlos en la zona 16, llamada de control, para destruir el sistema y poder pasar al nivel 2 del juego. Cada zona contiene un tipo distinto de mutante. Tienes cuatro vidas para completar tu tarea, sin límite de tiempo. El juego comienza con tu nave adosada a la nave nodriza, esperando que la mandes a la zona de tu elección.

Menú Nave Nodriza: El menú de la parte izquierda de la pantalla contiene cuatro dibujos. Los primeros tres son las armas disponibles. Para seleccionar un dibujo, pon el cursor encima y pulsa Disparo. La flecha blanca indica el arma seleccionada actualmente.

Menú Misiles: Son explosivos que tienen un efecto sobre una zona muy amplia, pero sólo se pueden disparar de uno en uno.

Barreras: Son armas defensivas degradables que se pueden usar para conseguir un escudo temporal contra los mutantes. No tienen ningún efecto sobre la nave. Hay pocas barreras, por lo que una vez utilizadas todas las barreras, el sistema defensivo de la nave cambia automáticamente a los torpedos de fotones.

Torpedos de Fotones: Son armas ópticas de disparo rápido pero de baja carga (son el arma elegida por defecto).

El último de los dibujos es una imagen del buque. Si lo seleccionas, pasas al Mapa de Zonas. Si mantienes el botón de disparo pulsado en vez de soltarlo, no irás al mapa de Zonas, sino directamente a la última zona visitada.

Mapa de Zonas: Este mapa es un panel de 4 por 4 que representa las 16 zonas del laboratorio. La zona superior izquierda es la de control, las demás son de pruebas. Si pulsas el botón de disparo con el cursor en alguna de las zonas, enviarás a tu nave a aquella zona.

Zonas de prueba: La nave aparece en el centro de la zona. Dicha zona está rodeada de una barrera de alta energía, por lo que si colisionas con ella destruirás tu nave. Debes pasar por la colonia de mutantes para conseguir tu componente. Puedes llevar encima cualquier número de componentes, hasta que los pierdas, claro está, al final del juego. Si aterrizas en el centro de la zona y pulsas el botón de disparo puedes volver a la nave nodriza.

Zona de control: Tu nave aparece en el centro de un laberinto de pasillos. Debes encontrar el camino que te lleva al punto de ensamblaje de los componentes, sin tocar ninguna de las paredes. Si vuelas por encima de un punto de ensamblaje, quedarán depositados automáticamente los componentes que lleves encima. Si logras depositar componentes con éxito, obtendrás VIDAS EXTRAS hasta el tope de tres vidas.

Displays: Estando en las zonas de control o de prueba, la pantalla te mostrará:

- Análisis químico de los mutantes.
- Puntuación de esta partida.
- Máxima conseguida desde que se cargó.
- Número de vidas que quedan.
- La dirección al centro de la colonia de mutantes.
- Nivel del escudo.
- Tamaño y fuerza de la colonia de mutantes.
- Situación de los componentes: Círculo: Aún en zona de pruebas. Triángulo: Está siendo llevado. Cuadrado: Ensamblado en zona de control

SUGERENCIAS

- Ciertas pantallas sólo se pueden completar con cierto tipo de arma. Averigua tú mismo cuál es.
- Recoge todas las fichas que puedas hasta que sólo te quede una vida. Puedes entonces depositarlas en el laberinto, y conseguir más vidas.

© 1987 Ocean Software.

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