

SIGMA 7

Este juego tiene siete etapas que son progresivamente más complicadas, por lo que no hace falta decidir el «nivel de dificultad» de antemano.

Cada una de las siete etapas se divide en tres «subjuegos»: en el primero se vuela por el espacio luchando contra minas espaciales, en el segundo se va por los pasillos internos de una estación espacial luchando contra minas- robots y en el tercero se tiene que resolver un acertijo futurista.

CARGA

LOAD "" y ENTER.

CONTROLES

A	Adelante	Joystick arriba
Z	Atrás	Joystick abajo
N	Izquierda	Joystick izquierda
M	Derecha	Joystick derecha
ESPACIADOR	Disparo	Botón de disparo

Puedes cambiar las teclas si deseas, o usar un joystick. Simplemente selecciona la opción adecuada desde el menú. Si usas un Spectrum +2, asegúrate de que enchufas el joystick en el Portal 1.

FASE 1

Despega de tu base y vuela a la próxima fábrica luchando contra las minas. La distancia entre las estaciones espaciales y el número de minas se incrementa en cada etapa. Recibirás puntuación extra por destruir oleadas completas de minas.

FASE 2

Una vez en la fábrica, el jugador debe despejar los pasillos. Los robots intentarán matarte, lo que conseguirán con sólo tocarte. Puedes dispararles para evitar el choque. Cada etapa tiene una disposición diferente de pasillos, que es más complicada que la anterior. Al ir despejando los pasillos aparece un dibujo de lucecitas fijas. HAY QUE MEMORIZAR este dibujo para teclearlo más tarde, en la fase 3. El jugador puede salir de la segunda fase por el otro extremo cuando la espiral roja que se encuentra en la esquina superior izquierda se pone blanca, cosa que ocurrirá cuando un porcentaje determinado de pasillos esté despejado (el porcentaje variará según el número de la etapa). Por otra parte, puedes elegir no salir en ese momento y seguir despejando pasillos y destruyendo robots para conseguir una mayor puntuación antes de salir de esta fase. Los puntos que se consiguen por destruir a los robots se ven en el sitio de la destrucción. Se pueden conseguir puntos extra que dependerán de cuántos pasillos estén ya despejados. Si tardas demasiado en despejar los pasillos, sin embargo, la espiral se termina, pierdes todas las vidas que te queden, y termina la partida.

FASE 3

La unidad de control debe ser puesta nuevamente en marcha, poniendo el dibujo que has memorizado de la fase anterior. Los botones utilizables en cada etapa están rodeados de otros azules no utilizables, que debes ignorar. Durante el juego, los botones utilizables cambian constantemente de color, de verde a rojo, y luego pasan al amarillo. Un botón utilizable puede ser reactivado poniéndote encima de él y pulsando DISPARO; ten en cuenta, sin embargo, que sólo lo puedes hacer cuando el botón esté amarillo (luego se pone blanco). Si dieras en un botón que ya has activado, lo volverás a desactivar. El tiempo es vital en esta fase, ya que justo detrás de tu esfera

hay un «campo de fuerza» defensivo que te costará una vida si lo tocas por equivocación. Una serie de luces en los laterales te van indicando el tiempo que queda; si se te termina el tiempo, termina el juego también.

VIDAS Y PUNTUACION

Se empieza cada fase con tres vidas. Al principio de cada fase siguiente se añaden tres vidas más a las que te sobren de la fase anterior. Si pierdes todas tus vidas durante una fase se termina la partida.

© 1985 DURELL SOFTWARE

Nota importante: Esta cinta está grabada con dos versiones del juego:

Cara A: Spectrum 48 K.

Cara B: Spectrum 128 K.

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

ERBE SOFTWARE. S A
Núñez Morgado, 11 • 28036 Madrid