

# WAR AMSTRAD Y SPECTRUM

## CARGA:

Amstrad: CTRL + ENTER

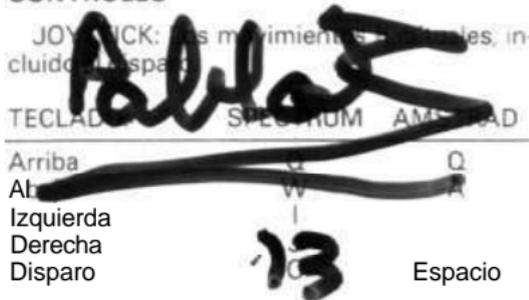
Spectrum: LOAD "" ENTER

Imagínate un Mundo Mecánico. Una enorme cadena de cilindros, cada uno girando para producir la fuerza centripetal necesaria para simular un campo de gravedad respecto del interior del cilindro. Visto desde lejos, el Mundo parece un enorme ciempiés que se mueve a través del espacio. Desde un poco más cerca se va vislumbrando el detalle de la superficie de cada cilindro. Las ciudades, los campos, las fábricas, las centrales energéticas y las bases militares de una avanzada raza de alienígenas van apareciendo. Su mundo es perfecto. Todos los problemas naturales, tales como las enfermedades y los climas nocivos, fueron eliminados en el momento del diseño. Los habitantes son imaginativos, innovadores, pero también guerreros. La conquista de otros mundos menores es su religión. Su meta: la Tierra.

Varias misiones enviadas desde la Tierra han fallado en el empeño de disuadir a los invasores. Tú, el jugador, has sido enviado en una última misión para intentar infiltrarte en el Mundo Mecánico y destruir al enemigo desde dentro. Cada uno de los cilindros tiene una uti-

lidad concreta. Algunos son viviendas, algunos militares. Además, los DROIDANS de combate defensivo patrullan por los cilindros. Algunos son más peligrosos que otros. Cada cilindro está en contacto con los de al lado. Acciones que tomes en las primeras fases pueden resultarte útiles más adelante, o por el contrario, ser absolutamente nefastas.

## CONTROLES



## OPCIONES Y MENÚ

**AMSTRAD:** Usando arriba y abajo se puede seleccionar:

- A: Jugar la partida.
- B: Comprobar tu puntuación.
- C: Comprobar las vidas que te quedan.
- D: Obtener una nave extra (ver más abajo).
- E: Comprobar la máxima puntuación del día.

Nota: Se puede intercambiar una nave extra por 10.000 puntos. Esto se hace seleccionando la opción D en el menú y pulsando disparo. Si no tuvieras suficientes puntos, la opción no te aparecerá siquiera. Esta opción sólo se puede usar una vez en cada nivel independientemente del número de puntos que consigas. Hay ocho niveles de juego, cada uno de los cuales tiene más naves defensivas. El objeto es eliminar a todas las naves de cada nivel.

**SPECTRUM:** Usa el menú de opciones para seleccionar lo siguiente:

1. Puntuación: Muestra la actual en la ventana derecha.
  2. Situación: Muestra naves y vidas que te quedan.
  3. Comienzo: Comienza la partida.
  4. Multiláser
  5. Láser de pelea
  6. Láser trasero
  7. Fotón derecho
  8. Fotón izquierdo
- } Puedes intercambiar puntos por alguna de estas armas. Los puntos necesarios se verán al lado de cada arma y se restarán de tu total.

Nota: Todos los DROIDANS son peligrosos. Para completar un cilindro debes destruir todas las instalaciones terrestres.