

Música (on/off) = Pulsa 2
Terminar juego = Pulse 3 después de
 hacer una pausa

**Este programa tiene una opción para RE-
DEFINIR TECLAS y puede ser jugado con
cualquier joystick compatible con AMSTRAD.**

Copyright John Edmonds 1985.

FANTASTIC VOYAGE

Has sido elegido para ser miniaturizado y entrar en el cuerpo del científico. Pero dispones de 60 minutos solamente. Serás introducido en el cuerpo, dentro de un submarino especialmente diseñado, el cual es inyectado en el sistema circulatorio del científico, pero el proceso es demasiado apremiante para que el submarino resista la miniaturización. Eventualmente te encontrarás en la boca del científico, con las piezas del submarino esparcidas por todo su cuerpo. Tu única esperanza es descubrir las ocho piezas del submarino y ensamblarlas en el cerebro. Sólo entonces podrás salir otra vez al mundo exterior. Además, debes procurar que el científico no muera mientras estás dentro de su cuerpo porque morirías tú también.

LA PELICULA

«Viaje fantástico» fue una producción Cinemascope de la 20th Century Fox con un costo

de 6,5 millones de dólares y éste es el juego —con licencia legal— de la película.

EL JUEGO

Gracias al milagro del Rayo Reductor del Dr. Ernest Hacker te encuentras dentro de un organismo humano. Sólo podrás salir de él ensamblando el submarino, que debido a un aumento de tamaño prematuro, se ha fragmentado en ocho pedazos, esparcidos por todo el cuerpo. Es esencial que el organismo 'huésped' no muera o morirías tú también. Debes recoger cada componente del submarino y dejarlo caer en un saliente del cerebro. Cuando el submarino esté ensamblado se reducirá en tamaño, permitiéndote escapar del cuerpo. (¡Nos guardamos el secreto de la ruta de escape!) Si piensas que es una tarea relativamente sencilla, hay varios obstáculos en el camino.

LAS INFECCIONES son, quizá, el problema más crítico que tendrás que enfrentar, porque

aumentan la temperatura del cuerpo y eventualmente la fiebre puede matar al paciente. Las infecciones ocurren de cuando en cuando (una a la vez) y deben ser tratadas con toda urgencia. La localización de las infecciones se mostrará en la pantalla tan pronto como surjan y su posición relativa a otras partes del cuerpo se indicará por un cuadro rojo centelleante en el diagrama del cuerpo a la derecha de la pantalla. Debes encontrar la infección y destruirla con el láser.

Hay **CRECIMIENTOS CELULARES** en muchos órganos del cuerpo (hígado, vesícula, páncreas e intestinos) que impedirán tu paso. Pueden ser extirpados recogiendo un leucocito (glóbulo sanguíneo blanco) —con suerte podrás encontrar alguno en tu camino— y llevándolo al órgano bloqueado. Si lo dejas caer cerca del crecimiento celular, colisionará con éste y lo extirpará.

TU ENERGIA es vital para tu supervivencia y

se gasta al nadar, permanecer de pie, y particularmente al disparar tu láser. Si tu energía disminuye te volverás invisible y tu trabajo se hará aún más difícil. Antes de volverte invisible te podrás rojo durante un breve tiempo. Puedes recuperar energía recogiendo glóbulos rojos. Los pulmones son especialmente ricos en glóbulos rojos, que puedes utilizar para recuperar el máximo de energía antes de emprender un viaje largo. Sin embargo, nunca aparecen mientras esperas en un sitio determinado. Debes entrar a ese lugar y encontrarlos allí.

EL COLESTEROL se ha acumulado en algunas partes del cuerpo y aparece como puntos amarillos. Puedes disolverlo con el láser desde la izquierda o la derecha, pero nunca desde arriba o desde abajo. El colesterol se volverá a formar una vez que te hayas alejado del lugar.

LOS VIRUS se desatan después que la prime-

ra parte del submarino esté ensamblada. Son verdes y pueden ser destruidos con el láser, pero el contacto con cualquiera de ellos es mortal.

Si logras salir del cuerpo, deberás caer en el centro de la mesa que aparecerá en la pantalla y colocar el submarino de manera que mire hacia la izquierda. El submarino aumentará a tamaño natural y habrás terminado el juego con éxito con una puntuación del 100%.

¡Buena suerte!

MANDOS:

Izquierda	= B
Derecha	= N
Disparo	= L
Nadar	= P
Recoger/Dejar caer	= ESPACIO
Pausa	= Pulsa 1