

A M S T R A D

AMSTRAD

AMC - 606

CHAIN REACTION



DURELL

# CHAIN REACTION



## CHAIN REACTION SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

El partido antinuclear ha reprogramado el equipo robótico de la central para vaciar la cámara de contención. Han escondido dieciocho latas de cartuchos radiactivos altamente peligrosos a través de los siete pisos del edificio. Tienes 30 minutos para cumplir tu misión. Dispones de una metralleta perforadora de blindajes, de un grupo propulsor y del mejor traje antirradiactivo. El edificio tiene unos indicadores de descontaminación que pueden ayudarte. Pero estarás luchando contra el tiempo, la intensa radiación y las armas robóticas, en un ambiente hostil, con suelos abiertos y la constante amenaza de caerte en la cámara.

### INSTRUCCIONES DE CARGA

**Spectrum 48K:** LOAD ""

**Spectrum +2/+3:** USE LOADER.

**Commodore C64/128 Cassette:** SHIFT + RUN/STOP.

**Commodore C64/128 Disco:** LOAD "CHAIN", 8,1.

**Amstrad/Schneider Cassette:** CTRL + ENTER.

**Amstrad/Schneider Disco:** RUN "CHAIN".

### CONTROLES DEL JUEGO

Joystick o teclado redefinible.

**NOTA:** Si pulsas el botón de disparo mientras que tienes un objeto, tendrás que tirar el objeto antes de poder disparar.

**NOTA:** Si utilizas el joystick, el grupo propulsor te hará avanzar automáticamente hacia delante. En el teclado puedes usar la tecla que active el grupo propulsor y alguna otra tecla para controlar tu vuelo.

**NOTA:** Para recoger los cartuchos debes dirigirte hacia ellos. Cuando los sueltes los puedes empujar a los agujeros (también dirigiéndote hacia ellos). Si quieres recoger un cartucho que has tirado, tienes que salir de la habitación y volver a entrar.



En la central nuclear están ocurriendo cosas extrañas. El núcleo central ha sido activado y 18 barriles de un peligroso líquido radiactivo están sueltos. Todo el personal de la central está en peligro. No hay tiempo para la evacuación. Tienes que desactivarlos. Vigila el tiempo... la intensa radiación... las trampas.

**REGLAS DEL JUEGO**

Empiezas en la habitación central de la primera planta de un edificio de siete pisos (los pisos tienen un código de color). Enfrente de ti está la cámara de contención ino te caigas en ella!

La puerta en la parte inferior de la pantalla conduce a una habitación que tiene una llata de cartuchos. Dispara al robot que la custodia. Dirígete al cartucho (para recogerlo), vuelve a la habitación de la cámara de contención, aprieta el botón de fuego para soltar el cartucho, y después empújalo al agujero (sin caerte dentro de él).

La puerta que está en la parte superior derecha de la pantalla conduce a una habitación con un indicador de descontaminación (uno de los muchos) que debes usar cuando el nivel de radiación de tu traje (indicador en la parte inferior izquierda) esté cerca del rojo (¡o morirás!). Tu nivel de radiación aumenta cuando los robots te disparan y cuando estás llevando o tirando cartuchos radiactivos.

Cuando tengas práctica en el manejo del grupo propulsor, podrás sobrevolar por encima de la cámara y, pulsando el botón de fuego a mitad de camino te desharás del cartucho. En la parte inferior derecha de la pantalla, verás los cartuchos que te quedan. El código de color indica los pisos en los cuales se pueden encontrar. Usa los ascensores para subir y los agujeros cuadrados en los pisos superiores para bajar (¡caer!). No pierdas el tiempo luchando con robots. Economiza el uso de tu grupo propulsor. ¡Tienes cerca de 30 minutos!

**INDICADORES EN LA PANTALLA**

RAD muestra tu nivel de contaminación en el momento. Esta barra crecerá cuando seas alcanzado por un disparo y cuando transportes o tires un cartucho.

JET indica la cantidad de carburante que le queda a tu grupo propulsor. El grupo propulsor se cargará automáticamente cuando no esté en uso.

SCORE aumenta a medida que ganas puntos, mientras que TIME disminuye.

RODS señala los cartuchos en la parte inferior de la derecha. Tienen el color del piso en el que se encuentran en ese momento.

**PUNTUACION**

Matar Robot .....	100
Primer cartucho dentro de la cámara .....	64
Segundo cartucho dentro de la cámara ...	128
Tercer cartucho dentro de la cámara .....	192, etc.
Todos los cartuchos (BONIFICACION) ....	10.000

