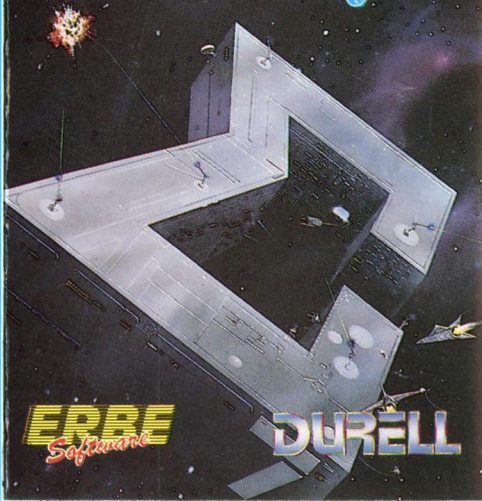


A M S T R A D

## SIGMA 7

ERBE  
Software

DURELL

AMSTRAD

## SIGMA 7

ERBE  
Software

Toda la acción de los juegos espaciales, en este fabuloso juego tridimensional. Un auténtico derroche de imaginación con siete niveles diferentes y totalmente distintos. Montate en tu nave y abrochate el cinturón, el despegue es inminente.



## 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

CTRL + 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.

## 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 estén despejados (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 ve en el sitio de la destrucción. Se pueden conseguir puntos extra que dependerán de cuantos 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 te 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.

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

**ERBE SOFTWARE, S. A.**  
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid