

N.E.X.O.R

NEMESIS EXPERIMENTAL & OPERATIONAL RESEARCH

(Investigaciones experimentales y operacionales Nemesi)

Durante las etapas posteriores de la Guerra Andromedana, las fuerzas armadas de la Tierra, una vez que expulsaron los invasores de casi la totalidad de su galaxia, se encontraron confrontadas con un grupo de sistemas bien defendidos y ocupados todavía por fuerzas andromedanas. Este último reducto de Andrómeda, la fortaleza Orión, resultaba ser inexpugnable y, por lo tanto, los dos bandos habían llegado a un punto muerto. Las fuerzas militares de la Tierra tenían que enfrentarse con la amenaza constante de una nueva invasión desde una fortaleza que ellos mismos no podían vencer.

La única forma de quitar el peligro era cortar la línea de suministro desde Andrómeda a la fortaleza Orión. Años atrás, los andromedanos habían construido un inmenso enlace hiperespacial a Orión, a través del cual ellos podían trasladar enormes cantidades de pertrechos de guerra y también las provisiones precisas para el mantenimiento de Orión.

Así se concibió la idea de crear un arma para destruir el enlace hiperespacial. El nombre en clave de esta arma era NEMESIS.

Poco después de acabar el proyecto, tuvo lugar una conferencia en la Tierra entre el personal de N.E.X.O.R. y los planificadores militares para decidir cómo y cuándo se debería desplegar Nemesi.

Mientras tanto, los andromedanos habían lanzado un ataque masivo por sorpresa en el planeta de N.E.X.O.R., logrando aniquilar las defensas de N.E.X.O.R.

LA CARGA

Spectrum: Tecla LOAD RETURN
Cinta Amstrad: Tecla RUN RETURN
Diskette Amstrad: Tecla CPM RETURN

Juego concebido por: Dave, Psi y el Board Room Table

Juego escrito por: Graham Stafford

Gráficos: David Fish

D.L. -B-39718/B6

N.E.X.O.R

Dentro del complejo de N.E.X.O.R. quedaba un único sobreviviente, el jefe de seguridad de N.E.X.O.R., quien no había marchado para la conferencia. Ante un pelotón de robots andromedanos invadiendo el complejo, era obvio lo que tenía que hacer. El aparato Nemesi estaba construido de cinco módulos y solamente dos de cada tipo estaban acabados, lo suficiente para llevar a cabo el proyectado golpe Nemesi. Esos diez módulos no debían ser sacados por las tropas andromedanas, ni tampoco podían caer en sus manos las cintas magnéticas que contenían los planos.

La única salida del complejo N.E.X.O.R. no vigilada por los andromedanos sería por el «Matter Transfer Beam» (Haz de Traslado de Material) pero su panel de control se hizo añicos por las vibraciones del ataque.

También existe un sistema de autodestrucción para el complejo N.E.X.O.R., el cual, si no fuera posible recuperar los módulos Nemesi, destruiría el complejo y su contenido. ES IMPRESCINDIBLE recuperar la cinta magnética de los planos. La dureza de su estuche podría hacer que perdure a la carga explosiva del sistema de autodestrucción y así caer en manos enemigas.

OBJETIVOS

El objetivo de este juego es impedir que Nemesi y sus planos caigan en manos del enemigo. Tienes que poner en marcha el M.T.B. (Haz de Traslado de Material), buscando un panel de control suplementario para dicho M.T.B., localizar los planos y enviarlos por el haz a un lugar seguro.

Ahora sólo queda el problema de recuperar los diez módulos Nemesi y su traslado. Se precisa por lo menos uno de cada tipo de módulo para recuperar un aparato Nemesi en su totalidad, así permitiendo que se lance el ataque proyectado. Este es el segundo objetivo. Cualquier módulo que caiga en manos del enemigo puede ser destruido por el sistema de autodestrucción. Aquí hay un límite de tiempo, puesto que un «shuttle» (lanzadera) andromedano pronto llegará para llevar cualquier módulo capturado para observación.

N·E·X·O·3

**Investigaciones experimentales y
operacionales Nemesis**

YA HA COMENZADO LA CUENTA ATRAS

Sólo un hombre queda para proteger la última arma «NEMESIS» de las fuerzas de robots andromedanos.

El tiene que escapar con el «Nemesis» intacto o empezar la cuenta atrás hacia la autodestrucción. El tiempo acaba, cada segundo es importante...

Design Design

Las instrucciones y características del juego,
figuran al dorso de la portada.

Editado y distribuido en España por:

MIND GAMES ESPAÑA S.A.

Mariano Cubi, 4 Entlo. Tel. 218 34 00 - 08006 Barcelona

Design Design

N·E·X·O·3

MIND GAMES ESPAÑA S.A.

N·E·X·O·3



Design Design