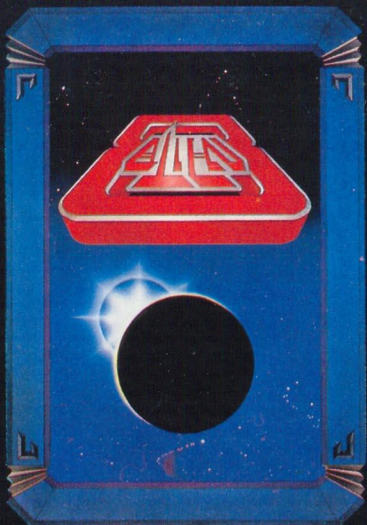


AMSTRAD CPC 464



ULTIMATE  
PLAYS THE GAME



ULTIMATE  
PLAYS THE GAME



© ASHBY COMPUTERS & GRAPHICS LTD. Y ABC ANALOG  
FABRICADO EN ESPAÑA  
RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS  
PROHIBIDA LA DUPLICACION, ALQUILER O PRESTAMO  
DEPOSITO LEGAL M-20363-1985

Instrucciones al dorso

NOTA IMPORTANTE

Conserve esta cassette alejada de fluorescentes, aparatos de T.V., motores, transformadores, cables de corriente y aparatos eléctricos en general. No la exponga al sol ni al calor excesivo ya que podría deteriorar el programa que contiene.



ULT 602



Programa para

AMSTRAD<sup>™</sup>  
CPC-464



<sup>™</sup> Es una marca registrada del Grupo Indescomp

# ALIEN 8

## RECOJA LOS OBJETOS (VALVULAS CRIOGENETICAS) Y DEJELAS EN LOS ENCLAVES TERMOLICOS (LA IMAGEN DEL OBJETO QUE APARECE Y DESAPARECE), PARA ELLO SALTE DENTRO DEL ENCLAVE

**El planeta.** Siglos y siglos atrás, en una lejana galaxia, en un remoto planeta agonizante, el último de los guardianes prepara su nave espacial para el viaje final. Todo lo que había en librerías, registros y computadoras está ya almacenado, junto a los mejores de su raza, criogénicamente protegidos. Ya se acerca el fin del planeta cuando se ponen en marcha los motores, se cierra la escotilla, y el robot ultra-moderno ALIEN 8 ULTIMATE se dirige hacia el interior de un almacén cibernético artificial de inteligencia. Las puertas son selladas, y la nave emprende su largo e ininterrumpido viaje hacia la impenetrable oscuridad del espacio.

**El viaje.** Pasan los epos, y ALIEN 8 sigue funcionando perfectamente, deslizando suave y silenciosamente por pasillos y salas, mientras la nave se adentra más y más por la oscuridad. Desde que partieron del planeta, que ahora lleva mucho tiempo muerto, él ha seguido adelante, manteniendo y cuidando el sistema de vida de los crionautas hibernados criogénicamente, a la espera de llegar al final del viaje. Entonces, la computadora central le avisa que ya se acercan al sistema solar al que se dirigen. El problema es que el polvo de los siglos se ha solidificado en los bancos de datos temporales que hay en el corazón de la computadora, que ya está cansada tras siglos y siglos de tratar una y mil veces los mismos datos. Por eso, se ha enfadado y ha decidido poner en marcha la cuenta atrás para el aterrizaje. Pero, en realidad, aún faltan varios cientos de años luz para llegar al planeta destino, y el ir perdiendo velocidad, que es lo adecuado para aterrizar, puede llevar a una deformación de la nave, algo muy peligroso. Además, todos los sistemas defensivos de la nave están desactivados, y la polaridad inversa de los

iones negativos puede conducir a que la inmensa nave quede detenida, sin fuerza. Como consecuencia, la computadora ha empezado a influir en casi todas las zonas de la nave y los sistemas que mantienen la vida se ven dañados o desactivados. Se precisa, pues, reactivar los sistemas criogénicos antes de que los sistemas de empuje introduzcan a la nave en su órbita planetaria semicíclica, al llegar al año luz 0 del planeta.

**La nave.** La nave está en peligro de ser tomada por los marcianos a causa de su velocidad descendiente. Los seres inferiores no pueden comprender aún este descenso, por lo que esta caída de la velocidad parece imparable. Cuanto más despacio vaya, más vulnerable se volverá a los abordajes de los marcianos. Y si, por esta baja velocidad, llega a entrar en la órbita semi-cíclica de un planeta, la nave no tendrá el suficiente fuel para iniciar una reconversión.

### Programa de ALIEN 8

A - Todos los crionautas deben mantenerse activados.

B - Localice y recobre todas las válvulas termólicas y las de repuesto de Alien 8.

C - Asegúrese que todas las válvulas termólicas están en su correspondiente enclave, pues sólo así se mantiene la condensación.

D - Localice y ponga en marcha todas las cámaras criogénicas.

E - Todos los crionautas deben permanecer activados antes de llegar al planeta, para que puedan realizar las actividades de aterrizaje.

F - Tiene cinco repuestos iniciales, pero se le irán proporcionando otros según los vaya encontrando por la nave. Con los repuestos conseguirá reponerse de los choques o disparos.

**Lo que usted va a ver:** Alien 8, trampas, inmersiones criogénicas, problemas, obstáculos, visiones tridimensionales, monstruos, oscuridad espacial, pasillos, bloques, émbolos, obeliscos, botones de saltos, paneles de control, luces espaciales, corredores cerrados, puertas corri-

das, balconadas, varios pisos, repuestos, cámaras vacías, crionautas, materializaciones, marcianos, válvulas criogénicas, cámaras criogénicas, guardias marcianos.

### CARGA

Introduzca la cassette en el grabador y rebobínela hasta el principio. Teclee RUN "; a continuación presione el PLAY en el grabador y cualquier tecla en el ordenador y el programa cargará automáticamente.

### CONTROLES

Puede hacerlos o bien con un joystick o con el teclado:

Z, C, B y M  
X, V, N  
A, S, D, F, ...  
Q, W, E, R, ...  
1 - 0  
SHIFT

Izquierda  
Derecha  
Adelante  
Salto  
Recoger o soltar  
Detener el juego