

Abandonar Robot — Tab
Abandonar Vida — Esc
Volcado de Pantalla — P estando en "pausa"

* * *

Programado por: CHRIS SAWGER
Instrucciones: IFRIT
Gráficos y Equívocos: JILL LAWSON, a las
4 de la mañana.
Diseño impasible de la historia: THE TEACH
TEAM
Traducido al castellano por: LOS OBREROS
ESPECIALIZADOS DEL AVIADOR DRO.
Distribución en España: DROSOFT, S.A.



DRO SOFT
FUNDADORES, 3
28028 MADRID



DRO SOFT

FUNDADORES, 3 - Bajo
Telfs. (91) 2553110/78/80
28028 - MADRID

SEPULCRI

INTRODUCCION

Es el año 2075 y el primer satélite de Iniciativa de Defensa Estratégica está en sus primeras etapas de desarrollo.

Se ha descubierto, que es realmente imposible probar este sistema de armas, sin llegar a provocar el conflicto cuya prevención es su objetivo del diseño. Así que los chicos del Departamento Espacial decidieron construir un Robot increíblemente pequeño, que examinaría todas las tarjetas de circuitos y los componentes del ordenador central, ¡Viajando dentro de él!. (La moda de llamar Androides a los Robots murió allá por 1.995). Esto resultó ser un valioso ejercicio, porque incluso en esas etapas tempranas, se comprobó que había muchos problemas. Para añadir a estos problemas, uno de los técnicos estúpidos que trabajaba en el proyecto, también miniaturizó algunos "carneros" y los puso dentro del ordenador sustituyendo a las RAM más convencionales ('carnero' en inglés es RAM (nota del traductor). Estos Carneros aunque puedan parecer inanimados, destruirán a nuestro camarada mecánico. El Robot, (sí, el Robot, mira... si puedes encontrar tres buenas razones de por qué le debería llamar Androide, entonces te escucharía) tiene mu-

3AS009

chos sensores en los pies, así que si aterriza sobre algo afilado se autodestruirá. Estúpido, pero así es la vida.

Tan pronto como nuestro Androide detecta los defectos, los señala al mundo exterior deslizando los interruptores DIP. Hay 50 de estos y él tiene que revisar todos ellos. Una vez que lo consigue, entonces tienes que encontrar el camino de la segunda parte, la ROTTES (Salida de Seguridad por Encima de Todo). Para satisfacer los antojos del Consejo de Seguridad, el Robot (...y no lo repetiré más) para salir, ha de mandar un código altamente secreto al controlador del computador. Hay 10 espacios que nuestro héroe tiene que codificar para que deletreen "LETMEOUTOK" (Sácame de aquí, OK). (Sin espacios).

PARA EMPEZAR

Si eres una de esas afortunadas personas que posee una unidad de disco y la versión correspondiente de "SEPULCRI", entonces introduce el disquette en la unidad y teclaea RUN"AS" y pulsa "ENTER". Tu programa se cargará y autoejecutará sólo. Si por otra parte tienes la versión de cinta, ponla en el reproductor y pulsa las teclas "CTRL" y "ENTER" pequeña simultáneamente y pulsa Play cuando te lo pida el ordenador. Pero, ¿es que nunca has cargado un programa antes?. Entonces, ¿por qué has estado perdiendo el tiempo leyendo ésto?

JUGAR

¡Aquí es donde empieza lo divertido! Selecciona si deseas utilizar el teclado o un joystick. Puedes redefinir el teclado si lo prefieres.

Guía tu Robot por las habitaciones, saltando donde sea preciso para aterrizar sobre los 50 interruptores. Evita cualquier objeto móvil. Puedes permanecer de pie sobre los circuitos integrados pero puedes encontrarte resbalando por encima de alguno de ellos (Sugerencia: No saltes demasiado). Cuando aterrices sobre un interruptor la pantalla destellará y el interruptor cambiará de color. Una vez que hayas encontrado la salida ROTTES tendrás que averiguar cual es el primer pilar de la izqda. para deletrear la palabra secreta. Para cambiar la letra muévete cerca de él pero no mucho, si no quieres sufrir una muerte por un millón de voltios. Vigila los puntos flotantes. Una vez que hayas hecho esto deberás encontrar la salida y, ¡VOILA!, habrás acabado. Inténtalo de nuevo para conseguir mejor puntuación.

VOLCADO DE PANTALLA

La opción de volcado de pantalla, permite imprimir la habitación que se ve en pantalla; se ha hecho para facilitar la realización de mapas. Esta opción es compatible con las impresoras AMSTRAD y EPSON.

CONTROLES:

Movimiento y saltos — Teclas definibles
Pausa — Shift

Importante

Si quieres recibir gratuitamente todo nuestro catálogo, información sobre nuestras producciones, ofertas especiales, y además, un póster a todo color, por favor, rellena esta tarjeta y envíanosla.

NOMBRE _____	TELEFONO _____
DIRECCION _____	PROVINCIA _____ C. POST. _____
CIUDAD _____	NOMBRE DEL PROGRAMA _____
COMPUTADOR _____	☐ Especializada en Software ☐ Multicentro
¿Dónde lo has comprado?	☐ Gran Almacén
☐ Tienda Electrodomésticos	
☐ Especializada en Informática	
NOMBRE DE LA TIENDA _____	
DIRECCION _____	PROVINCIA _____ C. POST. _____
CIUDAD _____	
¿Qué revistas de computador/Software lees habitualmente?	
¿Qué clase de juegos te gustan más?	
☐ Aventuras ☐ Deportivo Acción ☐ Fantasía ☐ Matar Marcianos	
☐ Deportivos Competición ☐ Estratégicos ☐ Ciencia Ficción ☐ Negocios	
¿Formarías parte de nuestro club de Software?	