

A M S T R A D

AMSTRAD

SURVIVOR



SURVIVOR

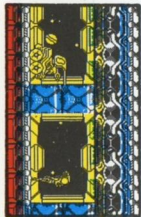
AMSTRAD CPC 464/664/6128

SITUACION, TIEMPO Y ESPACIO

En algún lugar del espacio, girando en torno a un viejo planeta ya casi muerto, flota una inmensa astronave cargada con todas las formas de vida de un millar de mundos. La nave es oscura, extraña y poderosa y dispone de energías capaces de desgarrar la propia textura del espacio. Sus amos son dueños de secretos tecnológicos más allá de toda imaginación y su palabra es ley para miles de razas en toda la galaxia. Y, sin embargo, estos seres tan poderosos tienen un terrible problema...

En algún lugar de la enorme estructura, arrastrándose sinuosamente por algún conducto de ventilación, o recorriendo los invernaderos y salas de control, o deslizándose

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbtrate con sus espectaculares ventananas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetuar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



por los transportadores, una solitaria criatura lucha por su supervivencia y por la de su raza. La criatura es el producto final de un millón de años de evolución sobre un mundo agonizante. Astuta y llena de instintos salvajes, con músculos resistentes como el metal y ojos duros como el diamante, se resiste a los altivos dominadores.

LO QUE HAY QUE HACER

El objetivo es perpetuar la raza introduciendo diez vainas en las incubadoras repartidas por toda la nave. El alienígena dispone de una energía que se irá agotando poco a poco. La única forma de reponer energía es soltando las vainas en las incubadoras, o bien devorando a los nanoingenieros que hay por la nave. La criatura puede defenderse escupiendo ácido paralizante o escondiéndose en conductos de ventilación, etc...

La nave consta de 142 habitáculos reparados en cuatro planos que se unen a través de las puertas o de las rejillas de ventilación. Cada plano tiene varios niveles a los que se accede por medio de ascensores. Para entrar en un ascensor, una puerta o una rejilla bastará con colocarse frente a ella y agacharse.

La criatura puede aumentar la potencia de sus saltos agachándose para tomar impulso.

También puede lanzar el ácido a mayor distancia simplemente con mantener pulsada la tecla de disparo más tiempo.

También habrá que tener en cuenta que no todos los seres de la nave son necesariamente enemigos, pero sí pueden llegar a serlo si les provocamos.

CARGA DEL PROGRAMA

Cinta: Rebobina la cinta, pulsa CTRL + ENTER y pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Disco: Introduce el disco y teclea RUN " DISC.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick.

Si no redefines el teclado, los controles serán los siguientes:

	TECLADO	JOYSTICK
IZQUIERDA	O	←
DERECHA	P	→
SALTO	Q	↕
AGACHARSE	A	↓
ESCUPIR	SPACE	FUEGO
PAUSA	← BORR	← BORR
REINICIO	CTRL + ESC	CTRL + ESC

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid