

INSTRUCCIONES COMPLETAS AL DORSO



Un sistema lejano de la Federación Terra ha montado una planta de conversión avanzada de anti-materia en un asteroide centralmente situado, para suministrar a los colonos locales con energía. Un ataque sorpresa de las fuerzas alienígenas ha roto las defensas del asteroide y los atacantes están ahora amenazando con destruir la planta de energía si no se rinden incondicionalmente los colonos. El proceso de auto-destrucción haría de la planta un verdadero agujero negro que destruiría todo el sistema planetario, aparte de algunas estrellas cercanas. La rendición incondicional tiene una perspectiva igualmente horrosa. Tu misión es infiltrarte en las posiciones enemigas y desarmar la planta anti-materia antes de que los enemigos logren conseguir la MASA CRÍTICA.

ERBE Software

Santa Engracia 17, 28010 MADRID. (91)4473410

© 1985 Durell Software

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

CRITICAL MASS

COMMODORE
64

DURELL



ERBE Software

COMMODORE 64

ERBE
Software

(ver instrucciones al dorso)

CRITICAL MASS

COMMODORE 64

Se puede jugar con teclado o con joystick conectado al portal 2.

CARGA

Pon la cinta en el cassette y pulsa Play. Pulsa Shift y Run/Stop en el Commodore. El programa cargará automáticamente.

CONTROLES

< Joystick Izquierda	Girar Izquierda.
> Joystick Derecha	Girar Derecha.
X Joystick Arriba	Acelerar.
Z Joystick Abajo	Frenar (vuelo «normal» solo).
SPACE Joystick Disparo	Fuego

PANTALLA

Hay cuatro contadores en la parte inferior izquierda de la pantalla, además de un indicador que señala la dirección del vehículo de repuesto más cercano.

Los contadores son:

Superior	Tiempo que queda (hasta Masa Crítica).
Segundo	Energía que queda.
Tercero	Distancia que queda.
Inferior	Puntuación.

INSTRUCCIONES RESUMIDAS

Vuela siempre hacia la derecha de la pantalla. Evita las rocas y las minas. Vigila para ver por dónde vienen los enemigos, y tira a matar, pero no malgastes energía. Si tu nave resulta destruida, sigue el indicador hasta que encuentres una nueva nave en un capullo de repuestos. Cuando llegues a la pared, dispara a la torreta entre las dos puertas de fuerza, y pasa por el hueco rápidamente. Cuando llegues al convertidor anti-materia, dispara a la parte superior del concentrador de energía (de forma piramidal) antes de que te absorba y te vaporice.

TU MISION

Te dejarán en el asteroide a una distancia considerable al oeste de la planta de energía. Deberás ir hacia el este a la máxima velocidad para entrar en el convertidor y destruirlo antes de que llegue a la masa crítica.

Tu nave es del tipo hovercraft, propulsada por cohetes, lo que permite una alta capacidad de ataque sin temor de detección ni por radar ni por contacto con la tierra. Sin embargo, el hecho de que no tenga contacto con la superficie dificulta su maniobrabilidad, y sólo un piloto experimentado podrá guiarte a una velocidad adecuada a través del terreno rocoso sin destruir su campo de fuerza.

Este sistema de protección por campo de fuerza amortiguará el impacto de una colisión contra las rocas, y luego se regenerará lentamente hasta su potencia normal. Sin embargo, su uso en exceso llevará a su colapso e implosión hacia tu nave. El campo de fuerza también es efectiva contra ataques de enemigos y de formas de vida local, con las mismas limitaciones.

Otra forma de protección que tiene tu nave es que detectará la implosión justo antes de que ocurra, y te expulsará automáticamente de tu nave.

Deberás entonces usar tu «jet-pac» de emergencia para llegar hasta una nueva nave que se encontrará en uno de los centros de repuestos con forma de capullo; el centro emite una señal de localización, que es la que marca el

indicador en pantalla. No tienes protección mientras vuelas con tu «jet-pac», por lo que debes evitar las formas de vida local (que parecen gusanos), y también las rocas y las minas.

Tu nave va armada con un láser de alta densidad que puede penetrar todas las protecciones conocidas; también el láser está conectado a las baterías de energía de tu nave, y si lo usas demasiado, implosionará.

Las fuerzas enemigas están dispersadas por la planta de energía, por lo que en las primeras zonas sólo encontrarás alguna avanzadilla, y minas sin espoleta. Al acercarse cada vez más a la planta, encontrarás mayor resistencia, y minas activadas. Al pasar por las distintas zonas, tendrás información al día en tu pantalla. La planta está fuertemente protegida por una pared, minas y nubes amorfas de desorientación molecular. Para entrar en ella, tendrás que volar hacia las puertas de fuerza, que podrás desactivar brevemente disparando a la torre en el centro de las dos puertas, pasando a continuación por allí rápidamente. Esto sería difícil incluso sin las nubes que te mandarán rodando hacia las minas.

Una vez dentro de la zona de la planta, serás guiado hacia el haz de transferencia de energía, que deberás destruir, disparando hacia el centro superior del concentrador de energía mientras absorbe energía. Si no das rápidamente en el blanco, serás absorbido por el haz, y vaporizado.

NIVELES DE DIFICULTAD

El más fácil es el 1. Los niveles afectan al número de capullos de repuesto, el tiempo hasta Masa Crítica, y a la velocidad a la que se consume la energía.

TIPO DE VEHICULO

Una vez seleccionado el nivel de dificultad, tendrás que seleccionar el tipo de vehículo. El tipo «NORMAL» se ha puesto como opción fácil para los principiantes. Los vehículos «normales» tienen frenos para ayudar a reducir la velocidad, y por tanto son mucho más maniobrables. Los verdaderos vehículos tipo hovercraft, sin embargo, sólo tienen vuelo en vector; es decir, para parar debes girar en la dirección opuesta y acelerar levemente. Este tipo «VECTORED» te permite girar el vehículo y disparar en cualquier dirección aún manteniendo la misma dirección de viaje.

PUNTUACION

Tu puntuación se incrementará con cada alienígena destruido, según el tipo que sea. Tendrás más puntos al completar zonas, pero te quitarás puntos si te estrella contra las rocas. Comienzas la partida con 2.000 puntos.

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

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