

C O M M O D O R E

NEBULUS



ERRE
Software

HEWSON

NEBULUS SPECTRUM Y COMMODORE

CARGA

SPECTRUM: LOAD "" ENTER. Una vez cargado, pulsa la C o la N para empezar el juego, según el juego de teclas que prefieras.

COMMODORE: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

LA HISTORIA

En el planeta Nebulus, pasan cosas raras. Alguien o algo ha comenzado a construir enormes torres en el fondo del mar, sin tener licencia de obras.

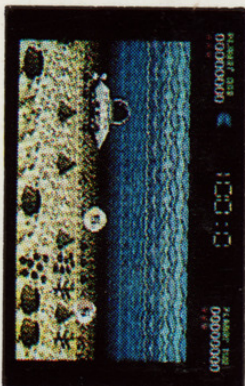
En las oficinas de Destructo, Inc., te despiertas de tu siesta debido al horrible ruido del teléfono. Tu jefe te está gritando algo de un trabajito que tiene para ti, pero como estás dormido te dan ganas de tirar el teléfono por la ventana. Pero de repente te das cuenta que dice que puedes usar el nuevo submarino Mk.7, y algo de una subidita de sueldo. Sueltas el teléfono, y sales zumbando antes de oír a tu jefe decir que claro, es un trabajo muy peligroso...

COMMODORE

NEBULUS

ERRE
Software

Algo pasa en el Planeta Nebulus. Alguien o algo ha estado construyendo unas torres gigantescas bajo el mar. En las oficinas de Destructo Inc. descuelgas el teléfono para escuchar a tu jefe diciendo algo de una pequeña demolición que tiene para ti. Cuando te cuenta que vas a poder utilizar el mini-submarino Mk.7 y que te va a subir el sueldo, sales corriendo sin escuchar lo más importante... lo peligroso de este trabajo.



Llegas a la parte inferior de cada torre en tu submarino. Tienes que subir a la cima dentro del tiempo permitido. Las torres están cubiertas de varias plataformas, túneles, y ascensores. Puedes descubrir, asimismo, plataformas que se disuelven cuando las pisas, y plataformas resbaladizas que te hacen ir a un lado u otro.

Bloques destellantes y pelotas que rebotan se pueden destruir disparándolas, pero las pelotas rodantes plateadas sólo se pueden detener durante unos segundos. Todas las demás criaturas son indestructibles. Si te alcanza una criatura te caerás de la plataforma, y aterrizarás varios niveles más abajo. Si te caes al mar, morirás.

Entrando por la puerta final en la parte superior de la torre inicia la secuencia de destrucción. Tendrás puntos extra por el tiempo que te sobre, y por cómo lo has hecho de bien. A continuación, la torre se desintegrará. Una vez destruida la torre, vuelve a tu submarino y viaja por debajo del agua hasta la próxima torre. En la versión para Commodore podrás obtener bonificaciones durante estos viajes, pescando. Dispara burbujas de aire para capturar los peces, que puedes recoger a continuación.

CONTROLES

Commodore: Usa cualquiera de los dos portales.

Spectrum: Teclado, o Joystick Kempston, Sinclair, o Cursor.

Commodore Spectrum		Acción
Durante el juego:	Izquierda	W, I Andar izquierda
	Derecha	E, O Andar derecha
	Arriba	P, Q Entrar en puerta/subir ascensor
	Abajo	L, S Bajar en ascensor
	Disparo	C, N Disparar bola de nieve (o salto, si andando)
	P	ENTER Pausa. Disparo para seguir
	RUN/STOP	BREAK Anular partida.
En menú:	F1	1 Partida 1 jugador
	F3	2 Partida 2 jugadores
	F5	3 Música sí
	F6	4 Música no

PUNTUACION

Bola rebotante: 100 puntos.

Bloque destellante: 50 puntos.

Vida extra cada 5.000 puntos (sólo jugador 1).

© 1987 HEWSON CONSULTANTS.

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