

MEGANOVA

Phillipus Sunset, megapiloto interestelar de la confederación TERRA 1, ha "tomado prestado" el SPROCKET-SYSTEM, arrebatándoselo al terrible imperio DROWHAR. Pero lo más difícil viene ahora: Phillipus ha de regresar a su base con el SPROCKET SYSTEM intacto.

Te internas en las cuevas de OTNIREBAL y al salir de ellas eres absorbido por una giganave imperial donde te están esperando tus "viejos amigos" DROWHARIANOS. Armate de valor y reza lo que sepas: la batalla va a ser decisiva...

Finalmente entras en la atmósfera de TERRA, base de la confederación.

Pero ¡¡por todos los cuernos de Gremla!! Otra vez ellos, hay pilotos imperiales por todas las partes ¡Destruýelos! la cuenta atrás ha comenzado...

FX TRIPLE CARGA

El programa consta de tres partes. debes ir terminándolas en orden para concluir el juego. Para acceder a las cargas 2 y 3, que encontrarás en la cara B de la cinta, selecciona la opción «cargar» y te clea el código de acceso.

PRIMERA CARGA

PRIMERA FASE: Combatirás sobre la superficie del planeta MEGANOVA contra las tropas del imperio DROWHAR hasta que encuentres la entrada del subterráneo.

SEGUNDA FASE: Habrás de atravesar las columnas SHAN-MULOC. La única forma que tienes de escapar con vida es destruir las compuertas que te separan del laberinto de OTNIREBAL.

SEGUNDA CARGA:

TERCERA FASE: Te verás inmerso en el laberinto clónico de OTNIREBAL.

Un dato: nadie que lo ha intentado atravesar y ha vivido para contarlo. Agudiza el ingenio y sobre todo ten mucho cuidado.

CUARTA FASE: Si logras salir con vida del planeta MEGA-NOVA serás repentinamente atacado por un navío interestelar. Lucha como un valiente contra las tropas que lo defienden.

TERCERA CARGA:

QUINTA FASE: ¿Lograrás atravesar el planeta TERRA-1 y llevar a cabo tu misión con éxito? Que la suerte te acompañe.

ENEMIGOS Y POWERS:

Te encontrarás un número desconocido de enemigos pero ten presente que todos son pilotos de élite.

POWERS:

Los powers son objetos que flotan en el espacio y que te serán muy útiles si logras recogerlos. Según los vayas recogiendo obtendrás mayor velocidad, disparo de fuego, de misiles, un escudo protector o una vida:

1.— **POWER VELOCIDAD:** Tu velocidad alcanzará el máximo que resista la estructura de la nave.

2.— **POWER DISPARO:** Con él conseguirás un disparo de fuego que no se detendrá ante nada.

3.— **POWER ESCUDO:** Te hará indestructible ante los disparos enemigos.

4.— **POWER DISPARO-2:** La potencia de tu armamento se multiplicará por tres.

5.— **POWER VIDA:** Recógelo y conseguirás una vida extra.



PUNTUACION

Hay dos tipos de puntuación: por pasar de fase o por la eliminación de enemigos. La aventura comienza con cinco vidas.

TECLAS DE CONTROL

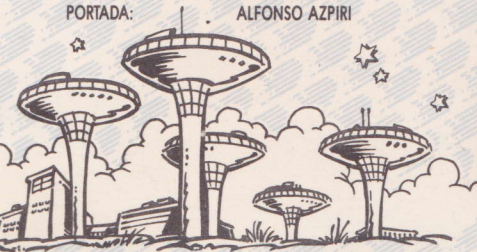
SUBIR	Q
BAJAR	A
RETROCEDER	O
AVANZAR	P
DISPARO	SPACE
PARAR	CLR
REINICIAR	ESC



TECLAS REDEFINIBLES Y JOYSTICK COMPATIBLE (INTERFA- CE KEMPSTOM PARA SPECTRUM)

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	ANTONIO RUIZ
GRAFICOS Y PANTALLA:	ROBERTO HERRERA
MUSICA:	JAVIER CUBEDO
PORTADA:	ALFONSO AZPIRI



GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

VENTINUEVE

29

UNO, S.A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
2. *Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.*
3. *El programa se cargará automáticamente.*

AMSTRAD CPC 664-6128

1. *Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).*
2. *Sigue después las instrucciones del CPC 464.*