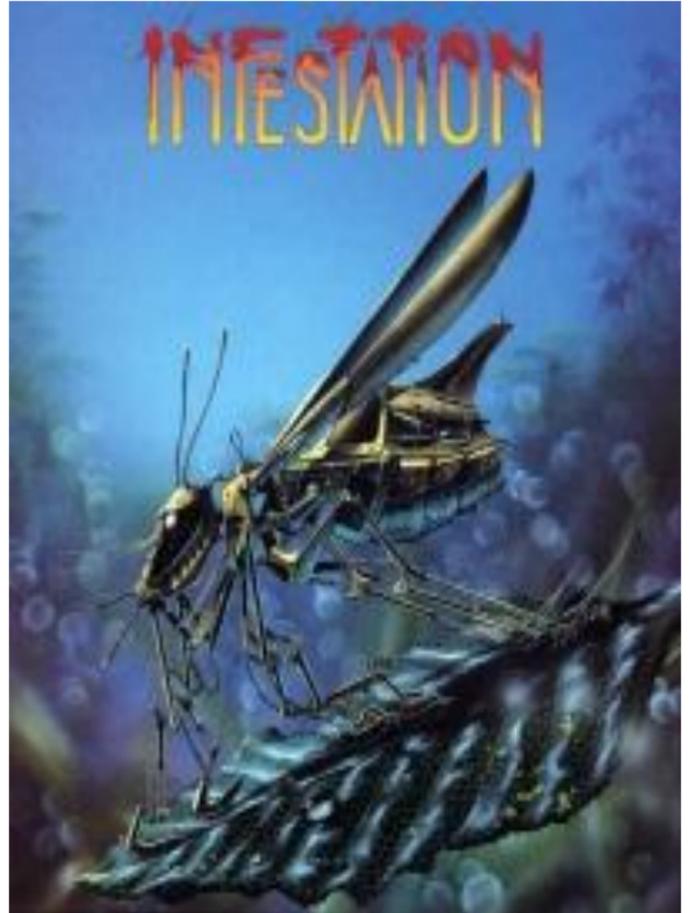


AMIGAMERS

ERBE



Infestation

©Psygnosis 1990

Programación Dan Gallagher

Gráficos Jim Bowers

Música y Sonido FX Sean Conran

Pantalla inicial Herman Serano

Diseño Ilustración Tim White y Roger Dean

Versión en Francés Helene Chartier

Versión en Castellano Diego Vivo.

Traducción del juego, Traducción y Maquetación
del Manual y Empaquetado, por Amigamers.

El indicador de batería del traje tiene forma de “T” y está situado en la parte inferior derecha de la pantalla. El indicador de radiación está a la izquierda.

Si el nivel de la batería llega a cero, los sistemas del traje se desactivarán, lo que te dejará indefenso. Si acumulas demasiada radiación, o si te quedas sin oxígeno, morirás. Eso si no te matan antes los droides, alienígenas o cualquier otra cosa.

Una última cosa. En algunas zonas de la colonia puede que te veas totalmente a oscuras. Sería buena idea pensar en como solucionar eso ¿Qué tal un Sistema de Infrarrojos?

En el menú de opciones dispones de la posibilidad de consultar todos los objetos y criaturas que encontrarás a lo largo de tu aventura. No dejes pasar la oportunidad de ojear dicha información.

La barra en forma de “T” de la izquierda es un indicador de altitud estándar.

Los controles del M.M.U. no son precisamente obvios.

DISPARO	Empuje hacia adelante.
IZQUIERDA	Viraje a la Izquierda.
DERECHA	Viraje a la derecha.
ARRIBA	Ascender.
ABAJO	Descender.



La pantalla de información de tu casco, mostrará en todo momento el estado de los depósitos de oxígeno del traje, representado por dos botellas verdes en la parte superior.

INFESTATION

Instrucciones

Unos alienígenas han atacado la colonia minera Alfa II y han masacrado a los mineros, colocando multitud de huevos por toda la colonia. Dichos huevos pronto eclosionarán, para formar un ejército alienígena invencible que destruirá toda forma de vida.

Esta es la situación, y tú te has presentado voluntario para esta cacería de bichos. Si, tu, Kal Solar, el ganador de un billete de ida a una roca sin oxígeno que flota al otro lado de la galaxia, y repleta de alienígenas ansiosos por beberse tus sesos.

Basta ya de historias, vamos a comenzar con lo realmente importante.

Teclas:

- F1 Abrir / Cerrar puerta o rejilla.
- F2 Entrar / Salir de terminals.
- F3 Ponerse / Quitarse el casco.
- F5 Alternar entre modo Tactico y Reconocimiento.
- F6 Reestablecer Posición.
- F7 Liberar gas cianuro.
- F8 Encender / Apagar el traje.
- F10 Alternar entre en pie y tumbado.
- HELP Pausa
- ESC Salir al menú (mientras está en pausa).
- TAB Activa / Desactiva sonido.
- 1 Ordenador de Navegación.
- 2 Ordenador de Estado.
- 3 Inventario.
- 4 Sistema de Soporte Vital.
- 5 Bloc de notas.
- 6 Análisis Atmosférico.
- 7 Avionica.

(Las siguientes teclas son cursores)

- UP M.M.U. Activo / Subir en Elevador.
- DOWN M.M.U. Desactivado / Bajar en Elevador.

mantenerse lo más lejos posible de fuentes de radiación, ya que eso te puede matar.



Podrás volar con los propulsores de tu traje. El sistema M.M.U. (Manned Manoeuvring Unit) te permitirá desplazarte rápidamente y evitar sorpresas desagradables en la superficie. Aviónica muestra el estado de tu M.M.U. y presenta tres barras de estado:

- F Combustible restante.
- V Velocidad.
- A Altitud.

Para no consumir las reservas de oxígeno del traje, el cual es tu recurso más precioso, por lo que si puedes respirar el aire de tu alrededor, ¡aprovéchalo!

El Ordenador de Estado mostrará en pantalla elementos como los enemigos abatidos, el tiempo transcurrido de misión y la cantidad de huevos alienígenas que te quedan por destruir..

El Inventario muestra los objetos que tienes en tu poder, junto con las cargas de gas cianuro que te quedan.

El Sistema de Soporte Vital de tu traje te suministrará alimentos y medicinas por vía intravenosa. Su pantalla te mostrará tus constantes vitales.

El ordenador del traje también dispone de un bloc de notas, en el cual podrás tomar apuntes para repasarlos posteriormente, como por ejemplo, donde te encuentras o que estabas a punto de hacer. Estos datos te vendrán muy bien antes de grabar la partida.

El Análisis de la Atmósfera ya se ha mencionado, y además puede medir los niveles de radiación. Es buena idea

Dentro de la colonia encontraras esclusas que separan las distintas zonas de la estación. Si estas suficientemente cerca, podrás abrir y cerrar las puertas pulsando F1.



Las puertas se abrirán horizontalmente, como por ejemplo, en los ascensores y sistemas de ventilación.

Algunos elevadores solo se abrirán si tiene una tarjeta de acceso. Puede que las encuentre en los túneles de ventilación, así que tendrás mucho trabajo por delante. Para abrir las rejillas necesitarás un destornillador. Una vez tengas

la tarjeta de acceso, podrás acceder a los elevadores y subir y bajar utilizando las teclas del cursor.

Los terminales son ordenadores con distintas funciones. El primero lo encontrarás cerca del radar de la base, en la superficie de Alfa II. Cuando estés frente al panel del terminal pulsa F2 para acceder a él.

Este terminal solicitará su nombre para autorizar el acceso al complejo. Escribe **Kal Solar** y verás "TRANSPORTE ACTIVADO" en la parte inferior. Para Salir del terminal pulsa nuevamente F2.



El transportador. Está cerca del primer terminal y es bastante grande, por lo que será fácil de encontrar. Una vez activo, solo tiene que pasar a través del arco en el sentido indicado por las flechas del suelo y se teletransportará a la colonia, que se encuentra bajo la superficie.

Dentro de la colonia, los transportadores tienen un aspecto diferente, pero no te preocupes, cualquiera que haya visto Star Trek los reconocerá al instante. Nada más entrar en la base, da media vuelta y verás lo que quiero decir. Fíjate que en el suelo, junto al, hay dos flechas. Una es para entrar al transportador y la otra para salir.

Ahora que estás dentro de la colonia puedes quitarte el casco pulsando F3. No lo hagas en la superficie, ya que allí no hay atmósfera. Es recomendable analizar el aire antes de hacerlo. Para ello pulsa 6 en el teclado numérico. Cualquier atmósfera con una densidad próxima al 76% de nitrógeno y 21% de oxígeno será respirable.

Por el contrario, si te quitas el casco no podrás acceder a los sistemas de tu traje, incluyendo las armas. Entonces ¿por qué quitarse el casco? Pues sencillamente