INSTRUCCIONES

La Atlántida es la última nave construida por los ingenieros de la primera era SOMERSET.
Jamás ha sido construida una nave de tales características por su seguridad y por la potencia de su armamento.
Pero ahora, este increíble engendro interestelar se encuentra en manos enemigas, en las profundidades del océano. Allí, han estado preparando una ofensiva a gran escala para apoderarse de la Tierra, primer objetivo enemigo en su empeño de conquistar SOMERSET, y después el universo.
Para que esto no ocurra has sido elegido tú, por tu valentía y tus grandes dotes de habilidad.
El universo entero depende de ti.

FX TRIPLE CARGA

Atlántida incorpora FX triple carga: tres juegos en uno. Para poder acceder a cada fase tendrás que completar la anterior para obtener el código de acceso. Ten en cuenta que las claves no son únicas: dependen de lo que hayas hecho en la fase en cuestión (qué objetos llevas, qué puntuación tenías, etc.). Todas las claves sirven para pasar a la siguiente fase, pero no todas sirven para terminar el juego, ya que puedes haberte olvidado de hacer algo imprescindible en una fase anterior.

PRIMERA FASE

Una nave Kalgar soltará en el océano tu batisfera último modelo. Deberás encontar la entrada secreta a la ciudad, enterrada bajo el fondo. SOMERSET, Tu planeta, es pacífico, y no se ha preocupado mucho por el desarrollo de las armas. Por suerte, el láser también es útil en medicina, y en eso si se han interesado los científicos de SOMERSET. No ha costado demasiado adaptar un láser a tu batisfera y otro a tu pistola de mano, así que contarás con un arma eficaz, más potente que las de los D.A.G. (Depredadores de Aspecto Gigantesco), que son muy belicosos pero poco inteligentes.
De todos modos, en esta fase no tendrás que luchar contra los D.A.G., que se encuentran dentro de la ciudad, sino con la fauna habitual de los océanos terrestres, que, aunque no tienen armas, son bastante peligrosos. Te encontrarás con las siguientes variedades:

• **Pececillos varios:** Son más malos de lo que parecen, pero no pueden nada contra tu batisfera y son fáciles de matar.
• **Tiburones y peces abisales:** Cuidado con ellos, tendrás que darles dos veces con tu láser si quieres matarlos, y no estarás a salvo de ellos ni dentro de la batisfera.
• **Caballitos de mar:** No te preocupes por ellos, no podrían hacerte nada aunque quisieran.
• **Pulpos:** Los más peligrosos de todos. Procura que no se te acerquen.

OBJETOS:

En tu batisfera llevas los siguientes objetos.:

• **Pistola:** Para defenderte en los sitios a donde no puedes llevar la batisfera. Tiene carga ilimitada.

• **Propulsor:** Te permitirá desafiar la ley de la gravedad. Imprescindible para alcanzar algunos lugares de otro modo inaccesibles.

• **Terminal de ordenador portátil:** Un gran ordenador de dimensiones reducidas. No te será útil en esta fase pero la necesitarás más tarde para conectar con el ordenador central Atlántida.

• **Molde:** Si consigues oro y una fuente de calor, este molde te permitirá fabricar unas barras de oro especiales, que sirven para activar un dispositivo de seguridad dentro de la nave. Forma parte de la tarea encontar el oro y el calor...

• **Maletines de primeros auxilios:** Los últimos adelantos de la medicina de tu planeta te permitirán recuperar tus energías. Ten en cuenta que cada maletín sólo puede ser usado una vez, y procura no desperdiciarlos.

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Concluirás esta primera fase cuando encuentres la entrada a la ciudad. El servicio de inteligencia de SOMERSET sospecha que esta entrada se encuentra dentro de un antiguo barco hundido en el fondo de una gruta submarina. Tendrás que ingeniártelas para entrar dentro del barco. Busca algo contundente y abre un agujero en el casco. (Un hueso podría valer).
Recórrete todos los lugares en busca de objetos. No todos los ob-

jetos son imprescindibles, pero todos tienen alguna utilidad. Para que sepas cuando has hecho algo "correcto" el ordenador emitirá un sonido indicativo. Muchos objetos pueden ser difíciles de encontrar, disimulados entre el decorado. Para que sea más fácil distinguirlos, cuando pases por donde haya un objeto, éste quedará por delante de ti, mientras que el resto del decorado quedará por detrás.
¡Ah! otra cosa. Para entrar en la ciudad quizá tengas que cambiar de sitio algo dentro del barco.

SEGUNDA FASE

Entras en la ciudad atravesando la cúpula protectora. La ciudad cubre la nave propiamente dicha, y sirvió a los habitantes de SOMERSET para convivir con los terrestres sin que estos sospecharan que tenían una visita de otra galaxia. Ahora se encuentra sepultada bajo el mar y llena de agua.
En esta fase se encontrarás con Korx, el mago más poderoso de esta galaxia y las circundantes, que, tras ser expulsado de su planeta por su perversidad, se unió a los D.A.G. con la esperanza de poder vengarse. Korx te impide con su magia el acceso al interior de la nave, así que tendrás que encontrar el medio de destruirle. Tus armas quedarán inutilizadas cuando estés cerca de él, y sus poderosos rayos disminuirán tu energía drásticamente. No intentes tocarle o será lo último que hagas. Nadie sabe cómo se le puede destruir, pero dicen que las cosas grandes sólo pueden ser vencidas por cosas pequeñas.
Además de Korx, los enemigos contra los que te enfrentarás son:

- **Más pececillos:** Al igual que los otros, no son demasiado peligrosos, pero no te descuides.
- **Peces martillo:** Familiares cercanos de los tiburones e igual de peligrosos que ellos.
- **Krangas:** Raza inferior . Demasiado tontos para llevar armas, pero demasiado brutos como para fastidiarte. Acaba con ellos rápidamente.

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Cuando hayas acabado con Korx, y te hayas recorrido la ciudad

en busca de cosos útiles, introdúcete en la nave de los restos de la magia Korx.
En la ciudad se dan unas curiosas plantas gracias a las cuales podrás renovar tu oxígeno y recargar combustible. No las malgastes, porque son una especie en extinción y podrían acabarse antes de lo que quisieras.
Recuerda que puedes encontrar objetos en lugares muy escondidos, y que lo que te parezca inútil ahora, puede serte útil después.
Es posible que puedas entar dentro de algunas casas...

TERCERA FASE

Por fin has conseguido teletransportarte al interior de la gigantesca nave Atlántida. Un verdadero laberinto de pasillos y ascensores.
Tu llegada activará el sistema de seguridad instalado por los bragancianos, lo cual hará que se cierren dos compuertas: la de la sala central de ordenadores y la de la sala de teletransporte. Sin embargo, existe un segundo acceso por el cual podrás salir de la sala de teletransporte, aunque no podrás llevar por él tu batisfera (que, por cierto, como todas las de la serie X-9000, también funciona fuera del agua como una pequeña nave). Los D.A.G. no pensaron en este segundo acceso porque como son más grandes que los habitantes de SOMERSET, no cabían por él.
Tu primera tarea dentro de la nave es abrir la puerta de acceso a la sala de ordenadores. Esta está conectada a un receptor de rayos genx. Las barras de oro que deberías haber fabricado en la primera fase te permitirán cargar el cañón de rayos genx (si lo encuentras), pero tendrás que ingeniártelas para que el rayo incida en el receptor. Para esto te será útil colocar un objeto reflectante en el lugar adecuado.
Cuando logres entrar en la sala de ordenadores, usa tu terminal y conseguirás abrir la segunda compuerta de seguridad, lo que te permitirá sacar la batisfera de la sala de teletransportes. Ya sólo te queda llevarla a la sala de ordenadores y conectar su brazo robot al ordenador central para que envíe la secuencia automatizada de activación de vuelo.
Mientras haces todas estas cosas, tendrás que seguir usando tu arma láser. Sólo te encontrarás dos clases de enemigos, pero ya verás como no necesitas más.

• **Robots Bragtroy:** Máquinas de matar de alta precisión. Pueden llegar a sitios a los que los bragancianos no pueden por su estatura. Van armados con láser.
• **Soldados D.A.G.:** Son unos seres repugnantes expertos en matar, armados con las más potentes armas, y que te perseguirán hasta la muerte

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Aunque la nave no está llena de agua, el gas que contiene no es respirable para ti. Tendrás que recargar tu oxígeno en loos depósitos que se encuentran dispersos por la nave.
Conviene que te hagas con una tarjeta de identidad para poder llamar a los ascensores. Sin ella, te será muy difícil moverte por los corredores.
Para que el brazo robot de la batisfera funcione, esto debe tener suficiente combustible. Existen varias formas de recargar combustible en la nave, la mayoría de ellas (pero no todas), relacionadas con objetos traídos de las otras fases.
Por último, recuerda que aunque hayas llegado a la tercera fase, tal vez no puedas completarla si te ha quedado algo por hacer en las fases anteriores.
(por ejemplo si no tienes las dos barras de oro para el cañón de rayos genx).

MARCADORES

• **Oxigeno:** Vigílalo. Los habitantes de SOMERSET estallan cuando no tienen oxígeno.
• **Combustible:** Si se te acaba, tendrás que bajarte de la batisfera e intentar conseguir más.
• **Objetos:** Puedes llevar hasta nueve objetos en la batisfera. Los tres que aparecen en el marcador son los que llevas encima cuando vas a pie, y de estos, el del centro es el objeto que usarás al pulsar la tecla correspondiente.
• **Puntos:** A la izquierda está tu puntuación y a la derecha el récord. Obtienes puntos por destruir enemigos, por realizar algunas acciones especiales con los objetos y por pasar de fase.
• **Energía:** El marcador de energía se va oscureciendo de arriba a abajo según tu fuerza va disminuyendo. Cuando se esté acabando, puedes recuperarla si te quedan maletines de prtimeros auxilios (y los llevas encima).

CONTROLES

ACCION BATISFERA	ACCION SINFOLDIO	TECLA	JOY
Izquierda	Izquierda	O	◁
Derecha	Derecha	P	▷
Subir	Saltar	Q	△
Seleccionar	Seleccionar	A	▽
Disparar	Usar Objetos	SPC	☆
Salir Batisfera	Coger/Soltar/ Entra Batisf., Barco, Etc.	M	M

CINTA SISTEMA POLILOAD

Atlántida incorpora un nuevo y revolucionario sistema de carga, gracias al cual podrás jugar a un sencillo Master Mind mientras que el programa se carga. Se trata de adivinar una clave de cuatro cifras del 1 al 8. Tienes seis oprtunidades. Tras introducir una clave, el ordenador imprimirá un asterisco por cada cifra acertada y una cruz por cada cifra correcta pero que no esté bien colocada. La clave puede tener varias cifras iguales.

Además, también gracias al sistema polilo-ad, si se produce un error en medio de la carga, no tendrás que volver a cargar desde el principio. Cuando se produzca un error, el borde se pondrá rojo. Rebobina un poco la cinta (muy poco) y pulsa PLAY. Si el borde continúa rojo, no has rebobinado suficiente, o tal vez no has ajustado adecuadamente los mandos de tono y volumen. Si el borde se pone verde, deja la cinta en marcha. Cuando llegue al punto donde se produjo el error, el borde se pondrá negro y continuará la carga.

NOTA: El sistema POLILOAD no seencuentra disponible en MSX.

EQUIPO DE DISEÑO MSX

PROGRAMA: Gustavo Tailón y Pablo Ariza
GRAFICOS: Jose A. Martín, J. Carlos Naranjo
PANTALLA DE CARGA: Débora, Gina y Rubén
MUSICA: Jose A. Martín
PORTADA: Enrique Ventura
SISTEMA POLILOAD: Pablo Ariza

GUION Y DISEÑO POR CREEPSOFT
PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX·MSX 2

1. *Conecta el cable del cassette según indica el manual.*
2. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
3. *Teclea LOAD"CAS:", R y pulsa ENTER.*
4. *Presiona PLAY en el cassette.*
5. *El programa se cargará automáticamente*

AMSTRAD CPC 464

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

AMSTRAD CPC 664-6128

1 *Teclea | TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultaneamente)*
2 *Sigue despues las instrucciones del CPC 464*

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K. +

1. *Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.*
2. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
3. *Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.*
4. *Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).*
5. *Presiona PLAY en el cassette.*
6. *El programa se cargará automáticamente.*
7. *Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.*

SPECTRUM +2

1. *Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.*
2. *Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).*

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos los 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 PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID
27-5 - 28008 MADRID

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

1989 DINAMIC Y CREEPSOFT