

## ATARI, AMIGA

### ECLADO - GUIA DE REFERENCIA RAPIDA

Estos son los controles del Atari ST y Amiga. Primero se indican las teclas correspondientes al Atari T; si las teclas del Amiga son diferentes, éstas parecerán en segundo lugar.

#### Controles Generales

F1: Abrir o cerrar una puerta de cualquier tipo (si está cerrada con llave, necesitarás la llave apropiada). Tiene prioridad la puerta que está enfrente de ti. Si no hay ninguna puerta enfrente, entonces la puerta de atrás tiene prioridad.

F2: Utilizar un artículo (ítem), por ejemplo, iniciar el ordenador, lanzar interruptor...

F3: Subir o bajar el visor del casco. Por defecto el visor del casco está hacia abajo.

F4: Encender/apagar infrarrojo. Por defecto el infrarrojo está apagado.

F5: Reconocimiento/táctica. Por defecto es táctica.

F6: Volver a centrar la vista.

F7: Dejar caer un bote de gas.

F8: Encender/apagar traje y casco. Por defecto está encendido.

F9: Encender/apagar giro rápido. Por defecto está apagado.

F10: Agacharse/ponerse de pie. Por defecto es estar de pie.

F11: Encender/apagar HUD.

F12: Encender/apagar HUD de estado.

F13: Encender/apagar HUD de inventario.

F14: Encender/apagar HUD de soportes de vida.

F15: Encender/apagar panel de apuntes.

F16: Encender/apagar análisis de la atmósfera.

F17: Encender/apagar aviónica.

F18: Encender/apagar HUD de estado.

F19: Encender/apagar HUD de inventario.

F20: Encender/apagar HUD de soportes de vida.

F21: Encender/apagar panel de apuntes.

F22: Encender/apagar análisis de la atmósfera.

F23: Encender/apagar aviónica.

F24: Encender/apagar HUD de estado.

F25: Encender/apagar HUD de inventario.

F26: Encender/apagar HUD de soportes de vida.

F27: Encender/apagar panel de apuntes.

F28: Encender/apagar análisis de la atmósfera.

F29: Encender/apagar aviónica.

pausa).  
TAB: Encender/apagar sonido.

### Unidad pilotada (MMU)

Sólo puede usarse en la superficie de la Luna.

Cursor arriba: Despegar.

Cursor abajo: Aterrizar.

Todos los demás movimientos: Joystick.

Utiliza el botón de fuego para potencia extra.

## INFESTATION

¿Estás preparado para vivir el nuevo nivel de realismo en tus videojuegos? ¿Estás preparado para una experiencia atmosférica que nunca olvidarás? ¿Podrás enfrentarte a gráficos superrápidos que aparecen en tres dimensiones? ¿Te atreverás a entrar en el mundo desconocido armado solamente con un rifle? ¿Podrás sobrevivir a esta PLAGA?

### EL JUEGO

En un futuro lejano, el hombre había colonizado las estrellas y construido múltiples instalaciones de superficie y complejos mundos subterráneos en lugares distantes y sobre cientos de planetas y lunas.

Una de estas lunas, Alpha II, era una colonia de alto secreto donde un grupo de científicos realizaban estudios sobre posibles formas de vida en un planeta cercano. Un día las transmisiones provenientes de Alpha II indicaron que algo terrible estaba sucediendo: una inteligencia alienígena se había infiltrado en la base y estaba exterminando lentamente a sus colonizadores. Los últimos mensajes recibidos decían que los sistemas informáticos funcionaban mal y que se habían convertido en algo hostil, hablaban también del descubrimiento de unos extraños huevos..., hasta que de pronto, y sin aviso previo, se interrumpió todo tipo de comunicaciones.

Había que hacer algo y actuar lo más rápidamente posible. Reunir a toda una flota llevaría demasiado tiempo. Sólo había un hombre capaz de enfrentarse a esa amenaza y ese hombre eras tú. Como agente de la Federación Interplanetaria habías sobrevivido a muchas y peligrosas misiones, pero esta misión parecía mucho más arriesgada que cualquier otra..., tan peligrosa que podría ser tu última misión...

### INSTRUCCIONES DE CARGA

Primero: Antes de cargar el juego desconecta tu ordenador durante 30 segundos como mínimo. Si no haces esto, tu disco programa puede verse contaminado por un virus informático.

#### Versión Atari ST

Inserta el disco INFESTATION en la unidad A, enciende tu monitor/televisor y después tu ordenador.

El juego es controlado vía joystick conectado a la puerta 2 del joystick.

#### Versión Amiga

Enciende el ordenador. Cuando en la pantalla

en la unidad A. Cuando en pantalla aparece el aviso de introducir el disco Workbench, inserta el disco INFESTATION en la unidad de disco.

El juego es controlado vía joystick conectado a la puerta 2 del joystick.

### Sugerencias

Si la pantalla de presentación no aparece antes de 45 segundos, puede haber un problema con tu sistema de ordenador. Comprueba que el ordenador está bien conectado y que has seguido correctamente las instrucciones mencionadas anteriormente.

### INFORME ESPECIAL: ALTO SECRETO

**Nota:** No puedes hacer ninguna copia de este programa. Todas las copias existentes serán destruidas.

**Tema:** Colonia Alpha II estacionada en Xelos (4.ª luna del planeta CX.D3a. Órbita: 1.375.500 kilómetros).

**Localización:** Sistema Gamma III-Fr. a 4 billones de años luz del planeta Tierra.

**Objetivo de la colonia:** La estación Alpha II fue establecida en Xelos para albergar a un grupo de científicos. El objetivo de este grupo de científicos era realizar un estudio detallado del planeta CX.D3a. El planeta CX.D3a estaba cubierto de hielo y tenía un aura rosada muy extraña proveniente del escape de diferentes gases atrapados debajo del hielo. En algunas zonas del planeta, la capa de hielo era muy fina. Se creía que esa capa de hielo descansaba directamente sobre un mar de gases muy densos. También se creía que esos gases formaban una atmósfera donde se podían desarrollar formas de vida.

Esta teoría se basaba en la observación de movimientos debajo del hielo y en la existencia de cambios sobre la superficie del planeta. La estación Alpha II había observado pasivamente todos estos movimientos durante los últimos nueve meses. Regularmente transmitía informes de sus últimos descubrimientos a la Tierra. Durante las últimas dos semanas estas transmisiones se habían hecho casi incomprensibles y hablaban de un encuentro hostil y fatal. En este informe se incluye la última transmisión, recibida ayer mismo:

### TRANSMISION ETHER-NET. Ref.: 0376.a45

**Origen:** Estación Alpha II. Xelos.

**Destino:** IF Comité Científico Central. Tierra.

(El comienzo de la transmisión es ininteligible)... Ayer encontramos tres cuerpos más. Restos no identificables, como los otros. Sólo quedamos cinco. No encontramos ningún rastro del Alienígena. Estamos intentando un... (ininteligible)..., pero el ordenador central ha sido afectado y todos los sistemas son hostiles ante la presencia de cualquier forma de vida humana. Los niveles de humedad y toxicidad de la atmósfera siguen subiendo diariamente. No podemos guardar... (frases ininteligibles)..., formas de vida han emergido de lo que pensábamos eran huevos. Hemos podido destruir algunos, pero son demasiados. No creo que logremos sobrevivir mucho más. Brady ha

totalmente contaminado. VAMOS A MORIR TODOS... (ininteligible), (borroso)... Socorro... Por favor, socorro... (fin de la transmisión).

Kal Solar tomó los controles de la nave al acercarse a la superficie de la luna. Si el ordenador central de Alpha II se había convertido en un ser hostil, no quería que se enterara de su llegada, por lo que interrumpió cualquier transmisión de su ordenador de a bordo y tomó él mismo el control manual de la nave.

Mientras se acercaba lentamente a la superficie, conectó los monitores superiores y traseros de su nave y ajustó el receptor de la red-ether para que explorara todas las frecuencias. Como suponía, lo que captó en su receptor fue el ruido suave de energías estáticas y continuas generadas en el espacio. Sin embargo, los monitores mostraron una escena de belleza devastadora. Los distantes soles gemelos GX 278 y GX 279 se estaban poniendo detrás de la gran masa del planeta cercano mientras los rayos del sol rebotaban sobre el hielo formando un arco iris de colores por encima de la superficie.

Pero Kal no estaba de humor para apreciar su belleza. Estaba preocupado por esta misión que sabía podría costarle la vida. Enfrente de él pudo ver el comienzo de una pista de aterrizaje. Afortunadamente, estaba abierta, eso significaba que podría aterrizar, pero lo que no sabía aún era si conseguiría entrar.

Sus temores eran infundados, como después descubrió. Alguien había tenido la buena idea de desconectar la mayoría de los sistemas del ordenador central. Mientras se ponía su traje, Kal pensó en la posibilidad de encontrar a algún superviviente, pero desechó este pensamiento inmediatamente, las posibilidades eran casi nulas.

Kal no sabía con certeza cómo sería ahora la atmósfera en la estación, pero sospechó que mucho más irrespirable.

Una vez dentro de su traje, abrió la puerta y saltando se puso de pie sobre la superficie del hangar de aterrizaje. Avanzó sobre la pista y llegó hasta un terminal cercano, sin dudarle, tecleó el código de acceso. Tras unos segundos, los monitores del terminal se encendieron.

Kal no esperaba que las cosas fueran tan fáciles. Disponía de un mapa muy detallado de todo el complejo y los sensores seguían funcionando permitiéndole ver claramente la ubicación de los huevos.

Una vez recogida toda la información que necesitaba, Kal se despidió del ordenador, salió del terminal y se dirigió hacia el ascensor que le llevaría hacia abajo, hacia el interior del complejo. Pensó que quizá los mecanismos del ascensor también habrían sido desconectados, pero de nuevo tuvo suerte..., empujó el panel de control y se abrió la puerta del ascensor dejando salir una nube de aire estancado.

Una vez dentro, Kal encendió la pantalla de su casco (HUD) y seleccionó las ayudas de Navegación..., no quería perderse en ese enorme complejo. La pantalla indicaba que en esta zona se podía respirar, y se quitó el casco. Un olor nauseabundo le invadió y estuvo a punto de vomitar, pero se aguantó. El olor era inequívocamente de carne humana descompuesta: una siniestra indicación de lo que encontraría dentro del complejo.

Mientras pulsaba los botones del panel del ascensor

hizez en el aire. Era una sensación muy rara que nunca había experimentado en su vida. Quizá sólo se debía al estancamiento de aire, pero tuvo el presentimiento de que podía venir de algún otro sitio no muy agradable. Cuando las puertas del ascensor se abrieron, se volvió a poner el casco y dio unos cuantos pasos hasta llegar a la zona de la estación donde estaban encendidas las luces de emergencia.

El vestíbulo era muy largo, estaba vacío y reinaba el silencio. A pocos metros vio cómo un blindaje de plomo contra radiación obstruía uno de los accesos, el símbolo de zona irradiada brillaba intensamente sobre el panel del indicador. Parecía que no sólo tendría que enfrentarse a seres hostiles, sino a pérdidas de radiactividad.

A pocos pasos, Kal vio una rejilla de ventilación y pensó que sería una forma ideal de moverse alrededor del complejo. Las tuberías de ventilación estaban por todos lados y muchas pasaban por encima de los accesos potencialmente difíciles. Quitó la rejilla y agachándose entró en el estrecho túnel. Se encontraba en uno de sus extremos y sólo podía avanzar en una dirección.

Cuando llevaba un rato andando por los túneles, encontró otro túnel a la izquierda que terminaba, tras una corta distancia, en otra rejilla. Más allá pudo ver una habitación llena de niebla azulada. Intrigado, Kal decidió investigar.

Con esfuerzos, consiguió abrir la rejilla, que cayó haciendo mucho ruido. Kal siguió andando rápidamente, pero la niebla era tan espesa que no le dejaba ver a más de un metro. Empezó a sentirse muy mal en este lugar. Con determinación siguió avanzando, pero volvió a pararse casi inmediatamente. Estaba seguro de que había oído un ruido. Sí, podía volver a escuchar un ligero crujido que venía del suelo.

Se dirigió hacia donde venía el ruido, pero la niebla le impidió ver de qué se trataba. Sin querer dio otro paso hacia delante y su pie golpeó contra algo que le hizo caer violentamente al suelo. La caída le dejó sin aliento y mareado. Cuando se recuperó vio una masa enfrente de él. Su superficie, semitranslúcida, era muy brillante, reflejando la luminosa niebla, y dentro pudo ver una forma oscura moviéndose lentamente en una espesa gelatina.

Escuchó otro sonido y Kal miró paralizado cómo los pétalos de una flor situados en la parte superior de un huevo se abrían poco a poco revelando la punta brillante de una cáscara inhumana.

Aterrorizado, Kal se alejó rápidamente de esta abominación creciente moviéndose instintivamente para liberar su pie, que había quedado atrapado. Sin dejar de mirar al horror que se encontraba enfrente de él, buscó ciegamente el objeto que le había hecho caer. Moviendo sus manos a través de la niebla, su mano se encontró con otra mano, que cayó inmediatamente sobre el cadáver de que formaba parte.

## TU MISION

Tú eres Kal Solar, agente de la Federación Interplanetaria. Tu misión es eliminar las amenazas y hostiles formas de vida alienígenas. Viajarás a Xelos en tu nave interplanetaria y una vez allí realizarás y entrarás en la estación Alpha II.

genas que se están incubando y destruirlos. Para conseguirlo tendrás que encerrarlos dentro de sus zonas de incubación y envenenarlos con gas cianuro. Una vez destruidos todos los huevos tendrás que avanzar hasta la fuente de poder situada en el corazón del complejo. Se trata de un conducto gigantesco que consigue su poder del centro de la Luna. Cuando encuentres la fuente de energía, tendrás que descubrir cómo destruirla. Una vez hecho esto escapa antes de que explote la Luna. Vete a la superficie y pulsa ESC.

## EXPLORANDO EL COMPLEJO

Tu vista del complejo aparece en grandes gráficos de alta velocidad y tres dimensiones. Puedes desplazarte en cualquier dirección a través del complejo, pero te recomendamos que hagas un mapa a medida que avanzas. Para moverte utiliza el joystick.

Tus sistemas de soporte funcionan en dos modos: Reconocimiento (puedes mirar libremente a tu alrededor) o Táctico (tu rifle está activado y puedes dispararlo).

## JOYSTICK

Botón disparo no presionado	Botón disparo presionado (solamente en el modo Reconocimiento)
Hacia delante	Mirar hacia arriba
Giro a izquierda	Inclinación a izquierda
Giro a derecha	Inclinación a derecha
Hacia atrás	Mirar hacia abajo

Estos controles te permiten explorar el nivel en que te encuentras, pero recuerda que el complejo está formado por varios niveles.

## ASCENSORES

Para pasar de un nivel a otro utiliza los ascensores. Para identificarlos utiliza las dobles puertas adornadas con un diamante. Pulsa F1 para abrir o cerrar la puerta del ascensor más cercano. Una vez dentro del ascensor pulsa CURSOR ARRIBA para subir de nivel y CURSOR ABAJO para bajar.

## TRANSBORDADORES

También encontrarás transbordadores. Utilízalos para viajar rápidamente en línea recta entre los lugares que se encuentren en el mismo nivel. Pulsa F1 para abrir o cerrar las puertas del transbordador.

## TUNELES DE VENTILACION

Además de explorar las habitaciones y pasillos, también puedes moverte por el complejo utilizando los túneles de ventilación. Los accesos a estos túneles están cubiertos por rejillas. Pulsa F1 para quitar la rejilla más próxima. Tendrás que agacharte para andar a través de los túneles. Pulsa F10 para agacharte y vuelve a pulsar F10 para ponerte de pie.

## ZONAS DE RADIATIVIDAD

Algunas zonas del complejo han sido irradiadas. En algunos casos han sido automáticamente cerradas con puertas de plomo (indicadas por un símbolo de

radiación, puedes morir. Si tu visor está cerrado, podrás aguantar mucho más tiempo.

## TERMINALES DE LA RED

Esparcidos a través del complejo se encuentran los terminales de redes especiales, a los que puedes acceder para ver un mapa del complejo y la ubicación de los huevos y sistemas hostiles. Para acceder a un terminal colócate enfrente y pulsa F2 para abrirlo, siempre y cuando tengas la llave apropiada. Una vez dentro utiliza el joystick para desplazarte a través del mapa. Vuelve a pulsar F2 para cerrar.

## PUERTAS EXPLOSIVAS

Son puertas especiales cerradas neumáticamente que pueden permanecer siempre cerradas. Pulsa F1 para cerrar la Puerta Explosiva más próxima. Comprueba que es eso lo que quieres hacer, porque una vez que esté cerrada no podrás volver a abrirla.

## TU EQUIPO

Entras en el complejo con un sofisticado traje espacial presurizado, un casco, un tanque de oxígeno, un paquete de baterías, un rifle de cartuchos, comida intravenosa, etc.

## UNIDAD PILOTADA (MMU)

Cuando está activada, te permite volar sobre la superficie de la Luna.

## EL CASCO

El casco, además de protegerte, es una fuente vital de información estadística. Si en la zona en la que te encuentras la atmósfera es respirable, quítate el casco para conservar tu oxígeno y para ver mejor a tu alrededor, aunque sea a expensas de prescindir de la información que te dan las pantallas incorporadas del casco. Pulsa F3 para ponerte o quitarte el casco.

Dentro del casco aparece la siguiente información:

**OXIGENO:** Reservas de oxígeno disponibles. Se trata de tu vida, así que consérvalo siempre que puedas.

**TEMPERATURA:** Temperatura de tu cuerpo, que normalmente es proporcional a la temperatura exterior.

**RADIACION:** Nivel de radiactividad en el exterior. Evita exponerte demasiado tiempo.

**BRUJULA:** Tu posición con respecto al Norte magnético de la Luna.

## PANTALLAS DEL HUD

Puedes ver siete pantallas. Pulsa el teclado numérico para acceder a las siguientes pantallas:

**NAVEGACION (Tecla 1):** Aparecen datos adicionales de navegación.

**ESTATUS (Tecla 2):** Estado actual de tu misión y número de huevos destruidos.

**INVENTARIO (Tecla 3):** Una lista de las cosas que estás transportando, cualquier cosa que hayas encontrado.

**SOPORTE DE VIDA (Tecla 4):** Estado en que se encuentra tu soporte de vida (latido del corazón, nivel de comida líquida).

**PANEL DE APUNTES (Tecla 5):** Muestra tu bloc de

posteriormente.

**ANALISIS ATMOSFERICOS (Tecla 6):** Nivel de radiación y estado de la atmósfera.

**AVIONICA (Tecla 7):** Muestra todas las dinámicas de vuelo vitales de la UNIDAD PILOTADA.

**PUNTO DE MIRA:** Este es el dispositivo por defecto cuando estás en el modo táctica. Cuando aparece un cuadrícula y un punto de mira, significa que estás en el modo táctica. El punto de mira se utiliza para apuntar con tu rifle. Para volverlo a seleccionar pulsa la tecla del HUD que aparezca en ese momento.

## EL TRAJE

El traje mantiene la temperatura de tu cuerpo y suministra agua y comida de forma intravenosa. El traje también tiene su oxígeno y una batería en la mochila de la espalda.

## ARMAS

Llevas un rifle de alta potencia. Está atado a la mochila y utiliza la potencia del paquete de batería. Utilízalo solamente cuando sea necesario.

## EQUIPAMIENTO ADICIONAL

Esparcido a través del complejo hay varios objetos del equipo dejado por los científicos:

**BRUJULA:** Cuando la encuentres, puedes poner dentro del casco y te ayudará en la navegación.

**SCANNER INFRARROJO:** Te ayudará a ver los objetos que normalmente son invisibles al ojo humano como los sistemas de alarma láser. Cuando está activado, toda la pantalla aparece en color rojo.

**TECLAS VARIAS:** Hay una serie de teclas que dan acceso a varios ascensores, transbordadores y habitaciones. Tendrás que descubrir tú mismo qué tecla sirve para cada cosa.

**OXIGENO EXTRA:** Un tipo de cristales que tu traje puede procesar y convertir en oxígeno. No hay muchos.

Hay muchas más piezas esperando a ser descubiertas.

## FUERZAS HOSTILES

Tendrás que enfrentarte a un gran número de fuerzas hostiles dentro del complejo. Estas son:

**Huevos alienígenas:** Pasan a través de varias etapas de crecimiento y aumentan rápidamente de tamaño. Normalmente no son peligrosos, pero pueden desprender un gas mortal justo antes de romperse.

**Androides guardianes:** Patrullan por ciertas habitaciones y atacarán automáticamente a cualquier cosa que entre en ellas. Seguro que en más de una ocasión te encuentras con uno de ellos. Pueden ser destruidos con tu rifle.

**Androides soldados:** Patrullan por los túneles de ventilación comprobando que están bien cerrados. Si te atacarán, pero, debido a las altas cargas de voltaje que llevan, el contacto con ellos es fatal.

**La madre alienígena:** Ningún dato.

## FIN DEL INFORME

© Psynosis.