

TERRORPODS

Algunas misiones se han podido calificar de suicidas. Esta es una... Una vez más me pregunto: ¿Qué diablos estoy haciendo en Colian?

Situado a orillas del Sistema 7, Colian nunca ha sido el lugar más hospitalario del universo (lo único que tiene este asteroide es el hecho de que es muy, muy rico en depósitos minerales: la clase de depósitos por los que la gente se mata-ría). Hay Detonita, un potente explosivo que, paradójicamente, es también capaz de regenerar estructuras moleculares, si se emplea apropiadamente, y Quaza, un cristal productor de energía capaz de alimentar casi cualquier avión diseñado por seres sensibles. Y también hay Aluma, el metal más duro conocido por el hombre (casi indestructible, es ideal para fabricar armas de guerra).

Con material de este tipo por todas partes, es probable que los problemas nunca se mantengan alejados...

Durante años, se ha establecido en Colian una sofisticada explotación de minería. Se crearon seis colonias mineras independientes, cada una con sus minas, depósitos, almacenes y centros de recursos conectados por un complicado sistema de lanzaderas para transportar los minerales a través de la red. Todo iba muy bien (diariamente se extraían y almacenaban nuevas riquezas).

Entonces llegaron los militares, que crearon una explotación combinada y centros de fabricación, donde comenzaron a producir armas a partir del metal precioso Aluma. Se construyeron sistemas de defensa y vigilancia para proteger las valiosas posesiones y las plantas de fabricación del asteroide. Muy pronto todo funcionaba perfectamente.

TERRORPODS

Destruyendo Terrorpods. En las versiones para Amstrad y Spectrum, los cañones láser se utilizan para exterminar a los Terrorpods. El primer golpe produce un Terrorpod inoperante y las lecturas del VDE revelan el porcentaje de daños sufridos por el Terrorpod mutilado. Se necesitan más golpes para destruirlo por completo (y debes tener en cuenta que los Terrorpods que no han sufrido daños al 100% se regeneran y pronto vuelven a caminar sobre sus tres piernas)...

En la versión C64, los misiles se emplean para destruir a los Terrorpods (pulsas P para preparar el misil, cargando con Detonita su cabeza y después L para lanzar el proyectil). Elige un objetivo antes de que el contador de búsqueda de la parte superior llegue a cero y mantén los indicadores de movimiento centrados hasta que el contador de rastreo inferior alcance también el cero.

Reconstruyendo las instalaciones. Los merodeadores Terrorpods destruyen las minas de Detonita y Quaza, además de los radares y las unidades de fabricación que generan componentes Terrorpod. Un disparo inoportuno de un VDE puede hacer que una instalación se convierta en un pedazo de metal. Habrá momentos en los que

necesites desesperadamente reparar los daños (siempre que estés encerrado en una unidad destruida y la consola del VDE revele su estado, una pulsación de la tecla R la reconstruirá... si tienes suficiente Detonita para hacer el trabajo, naturalmente).

Piensa que si todos los radares son destruidos, será muy difícil (no, imposible) llegar a la siguiente colonia una vez que hayas conseguido todo lo que necesites en la zona actual (y al mapa del sistema podría dejar de funcionar...). Sólo un loco intentaría regenerar un Terrorpod destruido.

Recogiendo combustible de Quaza, Detonita o un componente de un Terrorpod. Sitúa el VDE directamente enfrente de la instalación adecuada, mira si estás encerrado en ella y entonces pulsa B repetidamente hasta que hayas recogido lo que quieras. No te olvides, no puedes recoger un componente de un Terrorpod hasta que no hayas destruido todos los Terrorpods activos de la colonia

Circulando por una colonia. Hay dos formas de moverse, y ambas consumen combustible Quaza. En tierra, el vehículo se dirige moviendo el punto de mira móvil por la pantalla, y presionando la tecla Z el vehículo gira 180 grados sobre su eje. Si lo deseas, puedes cruzar un territorio más rápidamente moviendo el mapa de la pantalla (pulsas M) y trasladando el cursor al lugar del mapa en el que deseas estar. Ten cuidado cuando emplees el mapa de la pantalla para moverte, ya que podrás devorar combustible Quaza sin darte cuenta de la velocidad con que las reservas se van agotando.

Llegando al Sector de la Siguiente Colonia. Sólo podrás alcanzarlo una vez que hayas destruido a los Terrorpods.

Las cosas están empeorando en la superficie de Colian, Ocho Terrorpods totalmente operativos están introduciéndose por cada una de las seis colonias, destruyendo las instalaciones y llevándose su riqueza mineral. La Nave Nodriz parece haberse fijado en mi VDE y periódicamente envía misiles caseros desde el espacio. Estoy en el campo, rodeado de minas y fábricas de las que obtengo combustible y explosivos. Los Terrorpods están debocados, destruyendo las fuentes con las que cuento para conseguir energía...

Debo proteger las minas de Detonita y Quaza de ser destruidas, o si no el VDE se detendrá bruscamente sin defensas y mi misión habrá terminado. Junto conmigo.

El objetivo de mi misión se ha aclarado de repente. Abriéndome paso a través de las seis colonias, tengo que librarme de los merodeadores Terrorpods, asegurándome de que el VDE se mantiene bien lleno de Detonita y Quaza. Cuando los Terrorpods que patrullen una colonia hayan sido destruidos, tendré que esperar hasta que una de las unidades de fabricación haya terminado un componente de un Terrorpod y lo lleve a la siguiente colonia para empezar de nuevo.

¿Podré completar la misión? La Federación ha confiado en mí (sabe que soy un Superviviente, pero ¿podré sobrevivir a esto?).

Jugando a los Terrorpods. El objetivo primordial del juego es destruir todos los Terrorpods que permanecen escondidos en un sector de una colonia y recoger entonces un componente de un

Terrorpod de una de las unidades de fabricación antes de llegar al siguiente sector y continuar la misión. Sólo se consigue terminar con éxito cuando los seis sectores han sido limpiados de Terrorpods y se han recogido una serie de componentes para entregarlos a la Federación.

Las minas de combustible (Quaza) y de explosivos (Detonita) están distribuidas por cada sector de la colonia, junto con unidades de fabricación que generan lentamente un componente de un Terrorpod. El combustible y la Detonita pueden obtenerse de las unidades mineras aproximándose a ellas en el VDE y cerrándolas (una lectura indica que el contacto se ha llevado a cabo y revela las unidades de Detonita o Quaza que pueden recogerse). Pulsando la tecla B se carga el combustible de Quaza o de Detonita en el VDE, rellenando así tus depósitos.

Estate atento a los contadores de la pantalla (si te quedas sin combustible no podrás moverte, y serás un blanco fácil para los Terrorpods). Si se te acaba la Detonita, los sistemas de defensa del VDE se quedarán inservibles (y sólo pasará un corto espacio de tiempo antes de que la nave Nodriz envíe un montón de misiles).

La Detonita también se utiliza para mantener las capas protectoras, los láser y la unidad de reconstrucción, y necesitarás un suministro adecuado de Detonita para asegurar un componente de un Terrorpod de una fábrica y llegar a la siguiente colonia. En el caso de la versión del Commodore 64, la Detonita también se emplea para preparar los misiles que necesites para destruir.

De repente, ocurrió. Una Nave Nodriz Imperial llegó del profundo espacio y estableció una órbita estacionaria alrededor de Colian, el asteroide más valioso del Universo. Esta Nave Nodriz es la nave de guerra más temida, el agente de destrucción más poderoso jamás construido. Con esta amenaza surcando los cielos de Colian, algo dramático está a punto de suceder.

Y sucedió. Ataques de misiles lanzados desde la Nave Nodriz inutilizaron los sistemas de defensa y destruyeron los sistemas de lanzadera automatizados que acoplaban las minas e instalaciones en la superficie de Colian. Los pocos humanos que crearon los sistemas automatizados de minas, refinado y construcción se encogieron de miedo, esperando que llegara el fin... pero fueron salvados de una muerte dolorosa.

El Imperio tenía otros planes (la destrucción de las instalaciones de la superficie de Colian habría sido realmente excesiva). La ocupación era la meta de la fuerza expedicionaria del Imperio, no la destrucción. El personal humano fue esclavizado, en lugar de asesinado. Los sistemas de fabricación de minas y armas, creados por los militares, fueron tomados y modificados. Modificados de forma que se podían fabricar componentes para las armas de superficie más mortales (las máquinas de lucha Terrorpod más temidas). Máquinas que el Imperio necesita para llevar a cabo el objetivo que ha declarado (conquistar cada planeta del espacio que tenga vida inteligente). Muy pronto, el propósito de la Nave Nodriz se ve claro: el Imperio planeó fabricar componentes de

Terrorpod en la superficie de Colian, y efectuar después el montaje final a bordo de la Nave Nodriz.

Fue una suerte que la Federación no se permitiera el lujo de desperdiciar una oportunidad como esa para descubrir los secretos de la fabricación de los Terrorpods. Todo lo que había que conseguir era una colección completa de componentes de Terrorpod...

¿Adivinas a quién se envió para obtenerla? Sí, has dado en el clavo: seguramente tú mismo.

Llegué en secreto con un totalmente práctico vehículo de Defensa Estratégico (conocido por nosotros, los agentes especiales, como VDE). Durante los primeros meses, me mantuve explorando las colonias comerciantes y organizando sus planes con ayuda de colonizadores asustados que habían sido esclavizados por el Imperio. Ya había realizado una serie de mapas en la memoria computerizada del sistema de scanner del VDE y había conectado sus sensores en la red de radares distribuidos por la superficie del asteroide, cuando las cosas empezaron a ir mal.

La Nave Nodriz descubrió mi existencia, e inmediatamente cambió su estrategia. Los Terrorpods fueron colocados en la superficie y programados para comenzar a destruir las unidades de fabricación y los secretos que guardaban. Su siguiente objetivo principal será yo... Vagando por el sector y recogiendo un componente de un Terrorpod de una de las fábricas (acércate a una de ellas, ciérrala de la forma normal y pulsa B si la lectura revela que se ha hecho un componente completo de un Terrorpod al 100%).

Capas protectoras. Las capas protectoras se agotan al contactar con los Terrorpods activos o al ser golpeadas por los misiles lanzados por la Nave Nodriz. Si los niveles de protección empiezan a disminuir durante la partida, muévete (probablemente un Terrorpod se habrá introducido sin ser visto desde atrás). Los misiles pueden inutilizarse con el cañón láser en vuelo (pulsa W para realizar la búsqueda en el aire y dispara entonces sobre el proyectil que se acerque). Si un misil choca, desaparecerá una gran cantidad de energía protectora (esta pérdida puede reducirse si activas las capas protectoras manualmente en el momento crítico presionando la barra espaciadora).

Información. W en el Commodore e I en el Spectrum y Amstrad te llevará a pantallas suplementarias de información. Explora...

INSTRUCCIONES DE CARGA:
SPECTRUM: Pulsa LOAD"" seguido de RETURN.
SPECTRUM+3 Disco: Inserta el disco y pulsa ENTER.
AMSTRAD: Pulsa CTRL y ENTER pequeña simultáneamente.
AMSTRAD DISCO: Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.
COMMODORE 64: Pulsa SHIFT y RUN/STOP a la vez y activa la cinta.

(C)1988 MELBOURNE HOUSE

¡ Entra a formar parte de nuestro Club de Software!

Envíanos una postal con tus datos: nombre... edad... dirección... localidad... código postal... teléfono..., especificando la marca y modelo de tu ordenador y recibirás toda la información acerca de nuestros juegos.



Edita y distribuye DRO SOFT,
Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02
Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 /28039- Madrid