

RESUMEN

La Reina de los Sapos de Guerra Cósmicos, ha sido secuestrada y retenida por los Monstruos del Lodo de Rygellian, su más mortal enemigo.

Encadenada debajo de la Sierra de Fango en la cámara del Rey, y transformada en personaje de aspecto horrendo para los Sapos (a saber, una mujer humana), su suerte se mide por la bajada de la sierra, que si no logras detenerla, la cortará en dos. Te ha tocado a ti, el más heroico Sapo de Guerra Cósmico, hacer el rescate, atravesando el Vacío del Tiempo Rygelliano, llegar hasta el escondite del Rey del Fango, y desmontar la mortífera máquina con tu Herramienta Cósmica.

Las ocho piezas de la Herramienta están desperdigadas por los Vacíos del Universo, y deben ser recogidos según avanzas hacia tu meta. Son los siguientes: Batidora Intergaláctica, Cuchillo Cromosintético, Anteojo de Rayos X, Pez Estelar, Pistola de Rayo de la Muerte, Bombilla de 3 millones de Megavoltios, Hacha Cósmica y un Mechero Zippo.

La recompensa por el éxito es la mano de la Reina, y todo su Reino; si fallas morirás.

CARGA

Escribe LOAD "" y pulsa ENTER.

EL JUEGO

Conviene leer detenidamente las siguientes notas para obtener el mayor rendimiento posible del juego.

VACIOS DEL TIEMPO

En el Vacío Rygelliano, el tiempo y el espacio no operan, y por tanto sólo se puede atravesar moviéndose entre los Nodos del Tiempo (algo así como un oasis). Hay 64 Nodos, interconectados por vacíos donde se esconden los monstruosos siervos de los Rygellianos esperando poder destruírte.

LA PARADOJA DEL TIEMPO

La única medida real de tiempo y espacio es en realidad tu destino —el escondite del Rey—. Esta contradicción se demuestra en la pantalla mediante el uso de "Ventanas del Tiempo", superpuestas sobre tu posición real.

Atravesas el Vacío moviéndote de una ventana a la siguiente. En el espacio entre ventanas, podrás vigilar lo que pasa en el escondite del Rey, sobre todo, el progreso de la Sierra de Fango que se acerca inexorablemente hacia la Reina.

MAPA DE LAS VENTANAS DEL TIEMPO

Este mapa representa el vacío en forma de cuadrado; cada cuadrado equivale a un Nudo. Los Nodos llevan distintos colores cuyo significado es el siguiente:

Verde: El Nudo que ocupas en este momento.
Violeta: Nudo de Energía al final del Vacío (para llegar allí, hay una "Ventana Lilly" —ver más abajo—).
Amarilla: La esquina inferior izquierda de la pantalla, tu destino (ya que está al lado del escondite del Rey).
Rojo: Túnel del tiempo cerrado a llave.
Blanco: Túnel del tiempo abierto.
Azul: Nudo "normal".

COSMIC WILLY

En el Mapa del Tiempo, tu controlas a Cosmic Willy, un renacuajo que actúa de cursor. Para elegir el Nudo al que quieres ir, toca a Willy sobre ese Nudo, y pulsa el botón de disparo (o la tecla equivalente) y saldrá al vacío que hay entre tu Nudo actual y el deseado. Ojo: no puede ir a cualquier Nudo así como así. Sólo puedes elegir un Nudo contiguo al verde, aunque eso sí, en cualquier dirección.

VENTANAS DEL VACIO EN EL TIEMPO

El camino entre Nodos es un "Vacío en el Tiempo". Puede haber de una a cuatro distintas Ventanas, y cada una contiene uno de tres monstruos distintos (los "Malos Rygellianos").

En cada Ventana del Tiempo debes luchar contra los monstruos y matarlos... o morir en el empeño. Si tienes éxito, irás a la próxima Ventana, o si fuera la última, volverás al Mapa y al Nudo que has alcanzado. Si no lo logras, vuelves al Mapa, al Nudo que dejaste, perdiendo una vida. Si pierdes las tres vidas, volverás al comienzo del juego, con tres vidas nuevas, pero recuerda que la Sierra de Fango ha seguido bajando, y deberás ahora darte más prisa.

HERRAMIENTA COSMICA

Los ocho elementos de la herramienta están en las Ventanas del Tiempo, al igual que las claves del Camino a Ninguna Parte y Alguna Parte (ver más abajo).

PISTOLA DE BALINES ALFA Y LA "VENTANA LILLY"

La principal defensa contra tus enemigos es tu Pistola de Balines Alfa; para usarla, simplemente pulsa el botón o tecla de disparo. Debes recargar tu arma de vez en cuando; la cantidad de munición que te queda la ves en la parte inferior de la pantalla. Cuando te quede ya muy poca munición, parpadeará el indicador. Si se te terminara de todo, perderás las tres vidas de golpe. Sin embargo, hay Nodos de Energía donde reponer balas —son los Nodos violetas—. El Vacío que lleva a un Nudo de Energía siempre termina en una "Ventana Lilly", y es allí donde se recarga tu arma. No hay límite al número de veces que puedes visitar un Nudo de Energía.

MALOS

Hay tres tipos de enemigos, cuyo grado de maldad está diferenciado por color. Los menos malos son blancos, y de ahí en adelante pasa por amarillo y magenta hasta llegar a los más malvados, que son rojos. A mayor maldad, más difíciles son de derrotar, ya que debes reducir su poder grado a grado hasta que ya no quede maldad.

Ellos, por otra parte, lo tienen más fácil —sólo tienen que incrementar el nivel—.

La filosofía de la supervivencia, por tanto, es sencilla: si se mueve, dispara. Si no se mueve, dispara también. Y sobre todo, evita el contacto con los bichos, o con algo que te tiren, ya que es por contacto que te matarán. Los tres enemigos principales son:

Maestro del lodo: Pequeño pero matón; un solo contacto puede ser suficiente para matarte. Van acompañados por su eficaces ayudantes (los Peones del Lodo), los cuales protegen a su maes-

Caracol del fango: Siempre salen en grupos ordenados, y te tiran fango, aparte de avalanzarse sobre ti. En su Ventana del Tiempo sólo puedes moverte a derecha e izquierda, por lo que deberás esperar hasta que ataquen, y entonces responder de inmediato, disparando al fango primero, y luego a los Caracoles. El progreso de la batalla se ve en un Caracol debajo de la Ventana del Tiempo. Si termina a la derecha, has ganado, si es a la izquierda, te han derrotado unos meros caracoles.

Mosaicos locos: Las incóndiantes moscas atacan en enjambres, y tienen las mismas tendencias suicidas que los Peones del Lodo, pero son más fuertes, con lo que son enemigos más difíciles. A veces, sin embargo, se juntan sin molestarse —es precisamente cuando debes moverte y ataquelos—.

La situación se ve en la "Moscra en el Tubo" a la derecha de la Ventana.

DEFENSORES ULTRASONICOS

Son tu segunda línea de defensa contra los Malos. Llegarás uno de estos Robots Ultrasonicos cada vez que obtengas 1000 puntos "Toad". Sirven para demorar al enemigo, ya que se pegan a ellos y los inmovilizan un cierto tiempo. Hay cuatro tipos de defensores, con cuatro tiempos distintos de actuación: verde, 10 segundos; rojo, 20 segundos; azul, 30 segundos; y blanco, 60 segundos. El tipo de defensor que obtengas dependerá de la diferencia entre los puntos "Toad" y los puntos "Sline" que tengas.

El defensor no vale contra todos los Malos; por ejemplo, el maestro del Lodo y los Caracoles del Fango son demasiado poderosos. Incluso, los Maestros del Lodo se los comen, desatando Peones de paso.

CAMINO A NINGUNA PARTE Y A ALGUNA PARTE

Este extraño fenómeno del Vacío Rygelliano da lugar a una paradoja: vas por la carretera sin llegar a ninguna parte, pero vas gastando el tiempo. La importancia del camino para tus fines es que si lo cruzas (en vez de ir por él), pasarán de un Vacío a otro, pudiendo por tanto llegar hasta un Nudo más lejano.

Hay 8 puntos en el Camino que te dejan paso entre 4 pases de Nodos. Al comenzar la partida, los Nodos así está de color rojo en el Mapa. Antes de poder cruzar el Camino, y usar ese área, tienen que encontrar la llave del coche aparcado, que se irá al llegar tu, permitiéndote el paso. Estas llaves las encontrarás en los vacíos de tiempo. La próxima vez que visites el Mapa, la llave se verá al lado derecho, y los Nodos que tienen un paso libre entre sí, habrán cambiado de rojo a blanco. Una vez que hayas abierto el camino, se quedará abierto durante toda la partida, aunque se te terminen las vidas o los balines Alfa, y tengas que volver al Nudo de salida.

PUNTUACION

Hay dos tipos de puntuación constantemente visualizados: A la izquierda, están los puntos que has obtenido, puntos "Toad". A la derecha los puntos que has perdido, puntos "Sline". Cuanto mayor sea la diferencia entre las dos puntuaciones, mayor será la duración de tus Robots Ultrasonicos.
Nota: Los puntos sólo se ganan o pierden en los Vacíos de Tiempo entre Nodos. A cada lado del Mapa hay información sobre la situación.

A la izquierda, están las 8 piezas de la Herramienta. Las que hayas encontrado estarán de color; las que no has localizado aún, seguirán de negro.

A la derecha, están las 4 llaves del Camino a Ninguna Parte; de nuevo, estarán de color o negras según se hayan localizado, o no.

Debajo de las llaves, verás las vidas que te quedan (empiezas con 3). Tendrás también información sobre la Sierra de Fango.

EL CAMINO DEL EXITO

Empiezas en el Nudo de la esquina superior derecha, y al principio sólo puedes mover hacia abajo, o a la izquierda. Tu destino es el Nudo amarillo en la esquina inferior izquierda. Hay por tanto un mínimo de 14 movimientos a hacer, pero nada te impide volver al mismo Nudo cuantas veces quieras.

Tienes una hora y media en tiempo real para completar tu misión.

La tecla Space pasará el fuego, y volverá a ponerlo en marcha si se vuelve a pulsar.

CONTROLES

El juego funciona con joystick o con teclado. Valen casi todos los joysticks; el teclado se puede redefinir por el usuario.

El joystick moverá al Sapo de Guerra Cósmico en las cuatro direcciones habituales.

El botón de disparo opera la Pistola de Balines, disparando en la dirección en que estás mirando.

Nota: no te puedes mover y disparar a la vez.

SUGERENCIAS

1. El hecho de que los controles de disparo y movimiento sean independientes, puede ser ventajoso. Implica que puedes detener y disparar a tu enemigo sin peligro de colisionar con él (que cómo sabes es muy peligroso).
2. Cuando luches con el maestro del Lodo y sus Peones, lo mejor es rodear a los Peones, y disparar al Maestro directamente.
3. Si logras completar 8 pantallas de combate seguidas sin ser derrotado, podrás ver la situación de una de las herramientas la siguiente vez que vuelvas al Mapa. Parpadeará la palabra "Toof", así como el recuadro correspondiente. Conviene apuntarlo para su uso más adelante.
4. Algunos Vacíos son más fáciles de cruzar que otros, y hay varias maneras más o menos fáciles de conseguir tu objetivo. Lo mejor es apuntar las distintas rutas que se van probando, para hacer uso de experiencias anteriores. La posibilidad de conseguir un éxito con una ruta aleatoria, es muy pequeña.

Programa diseñado por Denton Designs sobre una idea original de Simon Butler.

Producido por D.C. Ward

©1985 OCEAN SOFTWARE

Prohíbe la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización