

EL TERROR DE LAS PROFUNDIDADES

Un simulacro de aventura en las Profundidades del Lago Ness.

EL JUEGO

Estamos a finales del siglo diecinueve. Un cierto número de objetos grandes, parecidos a los meteoritos, se han visto caer desde los cielos sobre el Lago Ness. Se cree que se han visto salir del Lago, por las noches, unas criaturas extrañas, que amenazan las vidas de la gente de la localidad, e incluso al mismo Nessie, el legendario.

En un lado del Lago vive un ingeniero escocés mayor y muy excéntrico, que ha creado un aparato de inmersión extraordinario, con forma de campana, para explorar las misteriosas profundidades del Lago. El ingeniero se está muriendo ahora, y te elige a tí como la persona que ha de terminar la misión, utilizando su aparato para limpiar el

Lago de la población extranjera y salvar a su monstruo favorito. Desgraciadamente, antes de que tu puedas recibir instrucciones completas para manejar su aparato, los ojos del ingeniero se cierran para siempre

Su extraño aparato está flotando en las aguas heladas del Lago Ness y tu estás viendo un mapa para decidir por donde sumergirte primero. El periódico local está a tu lado para informarte sobre tus progresos.

ELECCION DE SU POSICION DE INMERSION

Antes de sumergirte, primero debes mostrar al capitán del barco el punto de partida de su primera inmersión moviendo su lápiz a la posición que tu has elegido. Comienza tu tarea inundando los depósitos (interruptor de lastre, hacia abajo) y la oscuridad de las profundidades te rodeará.

CONTROL DEL APARATO

El aparato es conducido por una com-

binación de alga marina-y-agua para producir una corriente eléctrica que manda la hélice y dá potencia a las lámparas de arco. Para conservar el combustible, las luces pueden manejarse de forma manual. La potencia para hacer girar la consola, soltar las armas y para guía, se produce haciendo girar la rueda de Energía. El pivote —controles de pivote— te permiten hacer girar el aparato por dentro para ver qué está pasando a tu alrededor; sin embargo, tu siempre viajarás hacia adelante, que no es necesariamente la dirección de tu visión a través de la ventanilla!.

COMO OBTENER SUMINISTROS

Cuando tu stock de lanzas o combustibles se está terminando, necesitarás hacer señales al barco para que envíe suministros abajo.

Haz sonar el claxon (interruptor de aparato hacia abajo) una vez para lanzas y dos veces para combustible y cuando veas que el paquete va hacia abajo, hacia el suelo del lago, haz activar el imán (interruptor de dispositivo

hacia arriba) para llevar los suministros a bordo. El electroimán utiliza mucha energía, por tanto ten cuidado de no quedarte desprovisto de energía. También, intenta no cambiar de posición, de lo contrario, tendrás que ir a la busca de los suministros cuando te los envíen - pero ten cuidado de las esporas, que se filtran por las ventanas, ya que éstas sólo atacan cuando tu estás parado.

TIRAR BOMBAS

Nunca hagas funcionar el émbolo sumergido (detonador hacia abajo) antes de lanzar una bomba, y asegúrate siempre de alejarte bastante de la bomba antes de hacerla detonar.

ULTIMAS PALABRAS

En el suelo del aparato de inmersión hay un cuaderno de notas amarillento, utilizado por el ingeniero en su último viaje. Unas cuantas palabras son aún legibles:

“Pronto después de sumergirme, trepa-

ban por todo el aparato. Ni siquiera el campo eléctrico las alejó indefinidamente

"Yo observaba con horror mientras que tres esporas se unían

"Eran como vainas extrañas suspendidas en el agua . . . justo antes de sumergirse parece que brillan

"Los peces del Lago parecen tener miedo de los cristales malignos, y yo desearía poder escapar con ellos, pero yo debo ir en la otra dirección para destruir el

"Hice explotar hoy uno de los cristales, pero debo continuar mi búsqueda del que es la fuente de la maldad

"Debo ir a la superficie y obtener mi orientación

"Vi un cristal, pero no pude destruirlo porque ya no me quedaban armas. Entonces oí un ruido extraño - mientras iba a la superficie, ví una enorme criatura entre sombras que parecía ser distinta a las demás . . . no había sentimiento de maldad, sin embargo . . . creo que quería mi ayuda para escapar del demonio . . . podría ser el monstruo del Lago Ness . . . si lo es, no debo tener miedo de ella . . .

LOS INSTRUMENTOS

Cuando entres al aparato, te encontrarás con los siguientes controles (de izquierda a derecha):

BOMBA — Hace circular oxígeno. Empújala hacia arriba y hacia abajo para llenar los depósitos. El nivel aparece en la esfera de arriba. Suena un timbre si el nivel se vuelve crítico.

CALIBRADOR — Indica el suministro de los cristales de regeneración de oxígeno.

GATILLO — Activa la defensa/ataque con el arma actual, que se hace funcionar por FUEGO.

SELECTOR DE ARMAS — Desde arriba: lanzas, campo eléctrico, bombas.

INDICADOR DE ARMAS — Arriba: lanzas restantes. Abajo: bombas restantes (max. 2)

BRUJULA — Indica la dirección del aparato, independientemente de la visión.

INTERRUPTOR DE LUZ — Activa la luz de arco de carbono.

INTERRUPTOR DE LASTRE — Arriba: aumenta la ligereza para elevarse o ir a la superficie. Centro: neutral.

Abajo: disminuye la ligereza para sumergirse o bajar.

INTERRUPTOR DE DISPOSITIVO — Arriba: activa el imán. Centro: Apagado. Abajo: hace sonar el claxon.

EMPUJE — Arriba: hacia adelante. Centro: neutral. Abajo: hacia atrás.

PIVOTE IZQUIERDA — Hace girar la consola central a la izquierda.

TIMON — Arriba: giro a la izquierda. Centro: apagado. Abajo: giro a la derecha.

INCLINACION — Apunta el aparato hacia arriba o hacia abajo para dirigir o apuntar las armas.

PIVOTE DERECHA — Hace girar la consola central a la derecha.

RUEDA DE ENERGIA — Cada vuelta produce energía. La energía almacenada aparece en el contador.

INDICADOR DE COMBUSTIBLE — Combustible restante. Indicará si los barriles de combustible están recogidos.

DETONADOR — Arriba: cebar. Abajo: hacer detonar después de soltar la bomba.

El visor central puede utilizarse para dirigir sus armas.

CONTROLES DEL TECLADO

Z	—	Izquierda
X	—	derecha
SHIFT	—	hacia abajo
	—	hacia arriba
SPACE	—	fuego

CONTROLES DE LA PALANCA DE

MANDOS

Se aplican los controles normativos del movimiento de la palanca de mandos.

OTROS CONTROLES

F7	—	pausa
F1	—	recomponer
F3	—	permite el uso de la palanca de mandos en la forma habitual para apuntar las armas. Apriétalo de nuevo para volver al funcionamiento del panel bajo control normal.