

INSTRUCCIONES

OBERON 69

Año 3019 de nuestra era. Hace ya mucho tiempo que la gente sólo pasa la Tierra en sus vacaciones. Ahora es un lugar maravilloso, sin contaminación de ningún tipo, con enormes zonas verdes, con las playas ya limpias. Tras la catástrofe, costó muchos años de dura investigación llegar a este logro.

Durante muchísimos años, el aire se volvió casi irrespirable, la luz del sol apenas tocaba la superficie terrestre; todo era suciedad y basura allí donde miraras.

Todo empezó cuando el petróleo comenzó a escasear. Los gobiernos contrataron empresas para buscar nuevas fuentes de energía. ¡Fue la locura! Era impensable el utilizar la energía solar debido a que, en el frenesí por extraer hasta la última gota de petróleo, el cielo se cubrió con las nubes más densas y oscuras que jamás se conocieron.

No se encontraba ningún sustituto a las fuentes de energía, que ya eran inexistentes, y se pensó en buscarlo en las fronteras exteriores.

Sin embargo, pocos estaban dispuestos a abandonar su hogar, por in-mundo que fuera, para salir al espacio y trabajar en un territorio inexplorado. Para conseguir mano de obra se confeccionó un plan colonial: En los satélites de los planetas pertenecientes a nuestro sistema solar, comenzó la construcción de pequeñas ciudades con enormes comodidades. Realmente era un nuevo hogar.

Tras una magnífica campaña publicitaria, llovieron las ofertas de trabajo. Los hombres y mujeres del planeta, volaron a sus nuevos puestos. En Sio, Ganimedes, Calixto, Dione, Titán, Nereida e incluso nuestra Luna, se construyeron confortables ciudades al lado de los complejos de investigación y extracción de cualquier forma de energía.

Así, con la Tierra casi desierta, los científicos depuraron su atmósfera y se creó un enorme complejo para el descanso de los trabajadores de las colonias. Todo puro y natural...

Han pasado algunos siglos y todo sigue como entonces. Sin embargo, el problema ha surgido. Nunca hubo un conflicto desde la creación del plan colonial, pero hace algunos meses, se descubrió en Oberón, el cuarto satélite de Urano, una extraña forma de vida subterránea que había permanecido en estado de hibernación debido a las bajísimas temperaturas del satélite. El calor de las máquinas ha despertado ahora a estos seres, que están diezmando la población.

Utilizan los bebés humanos para dar de comer a sus crías: los guardan en las cajas de embalaje que los hombres utilizaban para las herramientas, esperando devorarlos poco después.

La colonia está ahora desierta. Algunos han logrado escaparse y salvar a sus pequeños, pero aún quedan cuatro niños allí. Nadie se atreve a volver, pero alguien deberá hacerlo... Y pronto.

EL PROTAGONISTA

Eres un miembro de seguridad de la Federación. Te has presentado como voluntario para la misión de rescatar a los cuatro bebés que aún permanecen en Oberón, porque no te queda dinero y quieres ir a la Tierra a pasar tus vacaciones.

LA MISION

Debes encontrar a los bebés, salvarlos y enviarlos a una nave con destino a la Tierra. Por ello, con el dinero que ganes destruyendo alienígenas, tienes que comprar una válvula cryogénica en los cajeros de la Compañía. Dicha válvula llevará al bebé, protegido, a la nave.

LAS VALVULAS

Sólo podrás comprarlas de una en una. Una vez activada, aparecerá y se llevará al niño. Se deben comprar mediante cajero y cuestan 2.000 unidades.

EL COHETE

Cuando hayas rescatado a los cuatro niños, compra tu billete a la Tierra. Si no, te quedarás para siempre en la Base O-69, sin tu merecidas vacaciones. Compra el billete en el cajero. Cuesta 25.000 unidades.

MUNICION

Tienes que comprar la munición de vez en cuando, puesto que sólo llevas la de tu fusil. Cómprala mediante los cajeros. Cuesta 2.000 unidades.

TU EQUIPO

Llevas una coraza que te protege de las bajas temperaturas. Pero si recibes muchos impactos, tu temperatura descenderá y provocará tu muerte.

Tu arma es un fusil de contacto M-48 con pulsímetro y lanzagranadas de 50 mm.

LA BASE

Se trata de una zona en la colonia O-69, pero no la encontrarás en perfecto estado. Los alienígenas han empezado a construir sobre la misma Base. Podrás moverte por ella, utilizando los ascensores, las puertas y los pasillos de acceso a los distintos niveles. Pero... ¡cuidado!, no todos funcionan y es posible que acabes donde no quieres. Utiliza los cajeros para todas tus operaciones con dinero.

DAMAS ENERGETICAS

Las necesitarás para recuperar energía. Han sido abandonadas y con tu dinero podrán comprar su billete de regreso. Pégalas en mano. Cobran por adelantado.

LOS ENEMIGOS

Deberás luchar contra:

LARVAS: Son muy voraces. Saltan hacia ti y te muerden. Mátalas de un disparo.

TENTACULOS: Hay seres que se trasladan bajo el suelo y cuando te presienten sacan un enorme tentáculo que te quita mucha energía. Te hará falta más de un disparo para destruirlos.

ROBOTS: Los alienígenas han construido robots de asalto que te perseguirán y acribillarán. Destruyelos de un disparo.

CAÑONES: Son muy efectivos y sólo podrás cambiar su dirección con los impactos de tus balas.

ALIENS-REINA: Hay muchos, pero si las cosas te van bien, sólo encontrarás dos de ellos. Para destruirlos deberás ensañarte. Si regresas donde habías destruido a uno de ellos, es posible que su puesto ya esté ocupado por otro.

HUEVOS-ALIEN: Son los huevos que las reinas han sido poniendo por la Base. En su interior, además de la cría, hay un pequeño alien armado que te protege. Si los disparas, cambiarás la dirección de su fuego.

CONTROLES

Joystick o teclado redefinible.

Para activar cajeros, damas energéticas o rescatar bebés, pulsa ABAJO.

Puedes disparar en varias direcciones pulsando FUEGO y luego, ARRIBA o ABAJO. Podrás agacharte y saltar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

- SPECTRUM CASSETTE: Tecllea LOAD"" y ENTER.
- SPECTRUM DISCO: Elige la opción CARGADOR y pulsa ENTER.
- AMSTRAD CASSETTE:
 - *AMSTRAD CPC 464 Tecllea RUN"" y ENTER.
 - *AMSTRAD CPC 664 y 6128 Tecllea TAPE y ENTER. Luego tecllea RUN"" y ENTER.
- MSX CASSETTE Tecllea RUN "CAS:" y ENTER.
- PC Carga el MS-DOS y tecllea OBERON. Pulsa la tecla INTRO.
- AMSTRAD 6128 Tecllea I CPM.
- AMIGA Introduce el disco en la unidad. El programa cargará automáticamente.