

SPACEMAN

HEAL

On rescue Mission

MANUAL DE INSTRUCCIONES



FILOSOF

El paracaidista Kerl en uno de sus descensos por tan peculiares escenarios y antes de poder escapar, tuvo un encuentro poco fortuito con unos individuos que decían venir en paz a la tierra para intercambio de culturas. La nave entreoculta y la tecnología que empleaban parecían confirmar su procedencia.

Me pidieron ir con ellos a su planeta para compartir información y acepté. Lo hice sin ponerlo en conocimiento de nadie para evitar posibles riesgos para la Tierra y también en parte porque su manera de hablar no inspiraba total confianza.

Efectivamente al poco tiempo, pasamos de hablar de microprocesadores, vehículos eléctricos, Unión Europea, Internet y ordenadores de 8 bits, a hablar del número de habitantes en la Tierra, diferencias entre sexos, alimentación, reproducción y esperanza de vida.

Junto a mi habitáculo de descanso cuando finalizaban nuestras sesiones de información, me fijaba en una puerta que se abría automáticamente siempre a la misma hora, donde accedía una especie de camilla que transportaba un bulto con algo que lo cubría y no permitía verlo. Una de esas veces, salí y aproveché la apertura para entrar detrás de la camilla automática. ¡No podía creerlo! Había personas, cientos de ellas, en una sala gigante, embutidos en unos cilindros con display y diversos marcadores. Todas estas personas estaban perdiendo su volumen

como si la deshidratación se apoderara de sus cuerpos. Cuando lo que parecían científicos desalojaron la zona, me adentré más al fondo de la sala ocultándome entre los cilindros hasta llegar a unos grandes depósitos donde estaban "almacenando sangre".

Volví corriendo sin mirar atrás a mi habitáculo y en la siguiente sesión de información con los catedráticos, redirigí la conversación y les pregunté si tenían intención de actuar de alguna forma en nuestro planeta.... en sus respuestas había ambigüedad y mentira.

En una de las salidas periódicas que realizaban a la tierra para, según ellos, traerme alimentos, me convertí en polizón de la nave, me puse un traje para poder respirar durante el viaje de 7 días y me oculté en el almacén de la nave donde había agua, comida y oxígeno suficiente.

A partir de ahí, por las características del lugar donde aterrizaban, volvía a estar en la parte superior de un gran monolito invisible que me obligaría a ejecutar el descenso por unas plataformas asimétricas para poder llegar a su parte inferior.

Entonces fui apresado por un pequeño grupo de los seres colonizadores que allí vivían temporalmente. En mi intento de huida, se percataron de mi presencia y me detuvieron. Tras el interrogatorio, noté que se comunicaban entre

ellos con tono poco amable. Uno de ellos no parecía conforme con la invasión, no veía lícita esa manera de acabar con la humanidad.

Esa noche vino a mi celda y me contó que me ayudaría a escapar.

Sospecharon de él y lo interrogaron. Algo le inyectaron que le obligó a decir la verdad. Fue enjuiciado y sentenciado a muerte, así que intenté llegar al lugar donde lo inmovilizaron para salvarlo.

EL JUEGO



El objetivo del juego es llegar al fondo de cada abismo para rescatar a tu amigo.

Para ello debes usar tu jetpack para frenar la caída, el cual consume combustible.

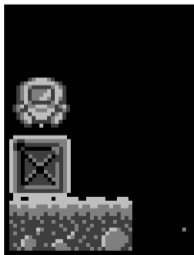
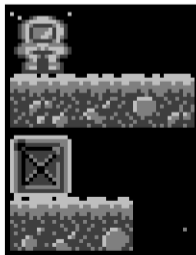
Durante el descenso te encontrarás con diferentes objetos que te ayudarán en tu misión.



MARTILLO NEUMÁTICO:

Con el puedes destruir las plataformas y caer estratégicamente sobre otras plataformas u objetos. Es bastante potente y destruirá por completo la plataforma sobre la que estés.

Cada ítem te proporciona **2** usos de tu martillo neumático y puedes acumular hasta **20**.



Dependiendo del tipo de suelo el consumo del martillo neumático varía:

SUELO ARENOSO:



El más común. Destruir estas plataformas consume **1** uso del martillo neumático.

SUELO ROCOSO:



Este suelo es más escaso y más duro. Destruirlo consume **2** usos.

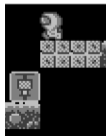
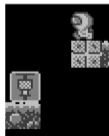


LOSAS PORTÁTILES:

Estas losas de tecnología alienígena, te permiten alargar la longitud de las plataformas y caer sobre objetos u otras plataformas.

Cada ítem proporciona **3** losas y puedes llevar **20** como máximo.

NOTA: Si usas tu martillo neumático en una losa solo destruirás esa losa.





COMBUSTIBLE:

Tu jetpack consume combustible durante las caídas. Cada ítem te proporciona **25** unidades de combustible.

Si el indicador llega a **0**, no habrá nada que frene tu caída y la fuerte gravedad del planeta hará que te estrelles contra el fondo del abismo. Puedes cargar con un máximo de **200** unidades de combustible. Si la caída se alarga demasiado, tu jetpack se calentará y comenzará a consumir el doble.



INTERROGANTE:

El interrogante te otorga una cantidad de puntos aleatoria entre estas cantidades: **200, 500, 800, 1000** y **2000** puntos.

PUNTUACIÓN:

Recibes puntos por acercarte a tu objetivo, recoger objetos y recursos sobrantes al final de nivel:

10 por acercarte al objetivo.

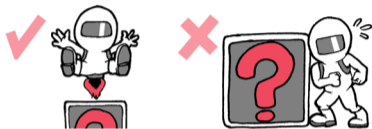
100 por recoger objetos, excepto el interrogante.

10 por unidad de fuel sobrante al final de nivel.

50 por martillos neumáticos y losas sobrantes al terminar un nivel.

Se consigue una vida extra a los **20.000** puntos y después cada **30.000** puntos.

Los objetos sólo se pueden coger cayendo sobre ellos. Ten cuidado o puedes quedarte atrapado entre un objeto y el borde de la pantalla obligándote a usar tu martillo, o si no te quedan usos a suicidarte.



LOS ALIENS:

Los aliens patrullan constantemente la zona. Si te quedas mucho tiempo en la misma plataforma, te detectarán. Su nave aparecerá recorriendo la pantalla de izquierda a derecha y el campo electromagnético de la propia nave impedirá que puedas moverte hasta que desaparezca.

Durante este tiempo la nave te bombardeará con su laser indiscriminadamente.

Por suerte, la gravedad del planeta afecta a su sistema de navegación y disparo así que no pueden apuntar con precisión. Con un poco de suerte puedes salir indemne.

CONSEJOS:

No intentes coger todo lo que encuentres. Calcula si merece la pena gastar recursos en coger esos puntos extra o un item de fuel lejano.

Intenta no quedarte sin recursos o tu misión se complicará notablemente.

Si puedes evitarlo evita dar saltos de fe. Algunas caídas pueden ser mas largas de lo esperado.

Si no te gustan o te aburren los colores en pantalla, pulsa **TAB**. Hay **33** combinaciones diferentes.

CRÉDITOS

Programación:

Fito

Idea Original:

Azimov

Gráficos:

Brundij

Música:

Xenomorph

Beta testing:

Paco Vespa, Siyei Er, Azimov

Creación CDT y DSK:

Trocoloco

FILOSOFI

