

COLONY

“Es el 1º de enero de 2099. La Tierra está superpoblada. El gobierno ha decretado el Programa de Colonización. Las expediciones han comenzado. Empaqueta lo que sea tuyo y prepárate para partir en cuanto se te notifique”.

Los recursos alimenticios del planeta no pueden soportar el aumento de población, por lo que se ha hecho necesario colonizar planetas distantes y enviar a la gente allí para que viva y trabaje. La mayoría de los planetas son desiertos helados y por lo general no son muy cómodos. Éste no es una excepción. Se la eligió porque es rico en hierro, y la idea es enviar la gente a la mina mientras vivan en él. Al menos harán algo útil.

Pero el principal inconveniente de este planeta, por lo menos en cuanto a los humanos se refiere, es que está habitado por una serie de animales hostiles. Se ha levantado una muralla para mantenerlos alejados del Complejo en el que viven los humanos. Pero ellos están determinados a abrirse paso a través de la muralla para comerse las provisiones con las que se han de alimentar los humanos.

Tú juegas el papel vital de mantener a los andróides que patrullan constantemente, asegurando de este modo que la muralla se encuentre en buen estado, evitar la incursión de los alienígenas y cosechar el grano cuando esté listo. (Después de todo, los humanos necesitan comer ocasionalmente).

Mientras la Colonia esté en desarrollo, una nave la visitará, trayendo comida extra, armas y otros artículos de interés. Sólo lo suficiente para que los humanos no piensen que han sido abandonados. Pero la Colonia va creciendo y se hará más independiente, recibiendo cada vez menos visitas.

EL JUEGO

Mantén a los alienígenas alejados de la Colonia y de las cosechas, lo que no es tan fácil como pueda parecer. Cuando recojas la cosecha, no [te] olvides de sembrar nuevamente, o puedes terminar con una Colonia azotada por el hambre.

MURALLAS

Hay de tres tipos: la de acero es la más fuerte, después la de madera y posteriormente la de alambre de espino. Conforme se vayan dañando las puedes ir arreglando en sus talleres, recogéndolas y dejándolas posteriormente.

EDIFICIOS

Hay siete repartidos por el Complejo. Los tres talleres de la muralla, almacén de materia orgánica, taller de recarga de andróides y el Centro de Control.

Has de utilizar el Centro de Control para hacer encargos de suministros y [para] conectar y desconectar el faro.

SUMINISTROS

Puedes encargar suministros tales como murallas, semillas y trampas mortales. Todo lo que llega lo hace en forma de paquetes que han de ser llevados a su correspondiente almacén y desmantelados. Cuando la nave esté próxima a aterrizar has de ir al Centro de Control para activar el faro de aterrizaje. El faro consume una gran cantidad de energía, así que no lo enciendas hasta el último momento. ¡Pero no lo olvides!

FUENTE DE ENERGÍA

La energía es necesaria para alimentar el faro, las rejillas mortales de la puerta principal, las trampas portátiles y el taller de recarga. Si abusas de ella las cosas empezarán a fallar. Si la usas demasiado poco, el generador se sobrecargará con consecuencias desastrosas.

ANDROIDES POR CONTROL REMOTO

Sencillamente, dales un poco de asistencia; un androide con la batería cargada trabajará bastante independientemente, ayudándote a mantener a los alienígenas a raya.

ALIENÍGENAS

Aunque prefieran tus setas, los alienígenas destrozarán cualquier cosa que se cruce en su camino: murallas, paquetes, paneles solares... Nómbrales y te comerán.

COSECHA

¡Setas! Lo que más les gusta a los humanos. Sólo crecen en los prados cuando se han plantado sus semillas y no pueden ser cosechadas hasta que hayan madurado totalmente.

PANELES SOLARES

Cuanto más tengas, de más energía dispondrás.

PANEL DE PRESENTACIÓN

Está en la parte superior de la pantalla. Te informa de tu nivel de escudos y de defensas láser; ambos pueden ser recargados yendo al taller de recarga. También hay un reloj de Estimado Tiempo de Arribada para permitirte saber cuándo aterrizará la nave y una lectura del estado del faro. Las cuatro cajas te indican qué es lo que está llevando tu androide, el nivel de batería y el nivel del generador. Una pantalla de radar te da la posición en el mapa y el Indicador de Modo te dice si estás en el Modo de disparar o [de] recoger.

CONTROLES

Selecciona el Modo Recoger para recolectar las cosechas de setas y la energía de los paneles solares. Permanece en este Modo para recoger y depositar trozos de muralla. Échale un ojo al panel de control y, tan pronto como las cuatro cajas estén llenas, empezarás a dejar caer cosas. El botón de fuego dispara tu láser contra los alienígenas.

Joystick o teclado.

Las teclas se pueden definir.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Versión Commodore:

Para cargar pulsa SHIFT y RUN/STOP.

Versión Spectrum:

Para cargar pulsa LOAD “ ” y ENTER.

Versión Amstrad:

Para cargar pulsa CTRL y ENTER.

Versión MSX

Para cargar teclea LOAD “CAS:” ,R.



28028 Madrid
Teléfono [91] 246 38 02 234MT053

Importante

Si quieres recibir gratuitamente todo nuestro catálogo, información sobre nuestras producciones, ofertas especiales y además un póster a todo color, por favor, rellena esta tarjeta y envíanosla.

NOMBRE _____
DIRECCIÓN _____ TELÉFONO _____
CIUDAD _____ PROVINCIA _____ CÓD. POST. _____
COMPUTADOR _____ NOMBRE DEL PROGRAMA _____

¿Dónde lo has comprado?

- Tienda Electrodomésticos Especializada en software Multicentro
 Especializada en informática Gran almacén

NOMBRE DE LA TIENDA _____
DIRECCIÓN _____
CIUDAD _____ PROVINCIA _____ CÓD. POST. _____

¿Qué revistas de computador/software lees habitualmente?

¿Qué clase de juegos te gustan más?

- Aventuras Deportivo acción Fantasía Matar marcianos
 Deportivos competición Estratégicos Ciencia Ficción Negocios

¿Formarías parte de nuestro club de software? _____