

HIVE

Myrtle Rowbottom siempre disfrutó de los meses de verano en la aldea del Contado de Oxfordshire, Upper Slaughter (Matadero de Arriba). Desde que fue evacuada a ese rincón desde Londres durante la Guerra, había soñado con pasar sus años de retiro en aquel perfecto ambiente. Treinta y cinco años de jefa de una pequeña oficina de correos en Tooting, la había dejado agobiada, destrozada y necesitada de un poco de descanso.

El martes 13 de mayo de 1988 iba a ser el día que fastidiara tal descanso. Un día que Myrtle recordaría durante mucho tiempo.

Un poquito antes de la hora del te, Myrtle salió de su casita y cruzó el césped de su jardín, dirigiéndose a las colmenas. Simplemente observar la ininterrumpida actividad de miles de abejas siempre la llenaba de una sensación de calma, mientras los insectos zumbaban de camino a sus colmenas repletos de néctar. Pero este día, algo parecía diferente. Myrtle no estaba segura, porque sentía que las cosas no estaban como debieran. Era raro, pero el zumbido sonaba más fuerte, más continuo y algo alarmante. Mientras observaba, podría asegurar que el ruido se hacía cada vez más intenso, y el cielo se oscurecía... Pero no podía ser; faltaba aún mucho para el atardecer.

Fue entonces cuando Myrtle levantó la vista. Palideció y una máscara de horror cubrió su faz. En el aire había una monstruosa colmena. Pero no de las que hay en la Tierra. Llenaba casi todo el espacio celeste y crecía según se desprendía hacia la Tierra.

Myrtle salió corriendo hacia su casa a toda la velocidad que sus piernas le permitían. Una vez dentro, cerró la puerta de un portazo y se dirigió a la ventana. Casi se desvaneció de miedo. Asentada en el campo se encontraba esa enorme colmena, una terrible estructura metálica del tamaño de un rascacielos. A continuación, haciendo un ruido de truenos, emergieron los monstruosos insectos del tamaño de una furgoneta, irrumpiendo de los costados de la masa colmenar, zumbando a través de los campos y las colinas.

No le cabía duda: había que informar a las autoridades sin pérdida de tiempo. En un rincón de las oficinas londinenses del Departamento MI9 las llamadas telefónicas empezaban a apilarse. Eran las 20:47 y la evacuación del condado de Oxfordshire iba a comenzar en media hora. Sólo se permitió la entrada a la zona de un vehículo: el camión que transportaba la única esperanza y la posibilidad de salvarse. La Nave Saltamontes ya se aproximaba a Upper Slaughter.

Según llegaban al cruce de la autopista M40, el agente Brabham apretó las mandíbulas. Esta era sólo su segunda misión y estaba nervioso como un diablo. Echándose el pelo hacia atrás se terminó de un trago su bote de cerveza. Sabía muy bien que ésta podría ser su última misión. En el asiento, junto a él, se encontraba el archivo con los escasos datos que los militares le habían proporcionado. Siempre había creído que el servicio de Inteligencia Militar era una contradicción de palabras.

La situación era crítica. Los barridos termo - sónicos solamente habían logrado revelar la periferia estructural de la horrenda colmena. Sabía que constaba de ocho capas, pero sólo podían dibujar un plano del Estrato 0, y era muy inadecuado. El único factor animador eran los indicios de existencia de armas y combustible en la colmena. Brabham sabía de sobra que la Nave Saltamontes no bastaría por sí sola: las existencias eran las que incorporaban la clave.

No es que la nave fuera inepta de por sí, pero no había sido diseñada para este tipo de operación. Era una S. E. A. C. MkII específicamente concebida para atacar en un ambiente hostil, para lo cual, su habilidad de saltar y amagar, le había merecido el sobrenombre de Saltamontes.

Brabham deseaba que la hubieran denominado "Langosta". Iba a necesitar toda la ayuda posible en este mundo, e incluso una pequeña dosis de barbarie psicológica resultaría útil.

Myrtle se encontraba en el Centro de Evacuación de Banbury. Eran las 22:04 y los insectos zumbaban en lo alto.

Brabham se echó hacia delante y pulsó el botón amarillo de "puesta en marcha". El Saltamontes revivió y se abalanzó hacia delante, dejando tras de sí marcas de ligeras rodaduras en el césped de Myrtle. Había localizado la entrada, y la misión estaba a punto de ponerse en marcha.

El objetivo: localizar y destruir la sala de control. Aniquilar a la Reina.

INSTRUCCIONES DE REGISTRO

SPECTRUM

Tecllea **LOAD** “ ” pulsa la tecla **ENTER** y pulsa el botón **PLAY** en el cassette.

AMSTRAD CASSETTE CPC 6128, 664 y CPC 464 CON DISCO

Se mantiene pulsada la tecla **SHIFT** y se pulsa **ENTER TAPE** y a continuación **RETURN**.

Se siguen las instrucciones de manejo de la **CPC 464 cassette**.

REGISTRO en la CPC 464

Se mantiene pulsada la tecla **CTRL** y se pulsa la de **ENTER**.

Se pone el cassette en **PLAY**.

AMSTRAD DISC

Se tecllea **RUN** “**HIVE**” y a continuación se pulsa **RETURN**.

ENERGÍA

La nave saltamontes va activada por “Pilones” electrónicos que se encontrarán salteados alrededor de la Colmena y pueden recogerse con facilidad. Se usan gradualmente hasta que no queda ninguno, en cuyo momento se toma energía de la fuerza interna de vida. Si ésta baja a cero, mueres. Del Pilón que transportas depende la velocidad de la carrera. Si puedes transportar dos Pilones o más, la fuerza de vida se incrementará hasta un máximo de 99 unidades.

MANIOBRAS

La nave viajará inmediatamente en descenso por los pasadizos, independientemente de la dirección. En movimiento, los controles de dirección sólo mueven el cabezal y se utilizan para armar las miras de láser recogidas o para elegir en qué pasadizo se adentra uno al llegar a un cruce. Pero una vez parado, se puede girar y dar la vuelta.

En la Colmena se tropieza uno con diversos obstáculos tales como eslingas, púas, redes y alambres salta – explosivos. Deben saltarse estos obstáculos, pasar por debajo de ellos o dispararles. Algunos turbo pasadizos están cerrados herméticamente y sólo pueden abrirse con la llave apropiada.

EQUIPO

Se proveen tres marcadores que se pueden dejar caer en cualquier lugar de la Colmena para ayudar a dibujar un mapa de guía por los tortuosos pasadizos.

Por la Colmena hay diversas piezas de equipo que se pueden recoger y utilizar. Para recoger algo se pulsa la tecla “**Q**” y aparecerá una mirilla cuadrada. Se mantiene el objeto que se quiere recoger en el campo de las mirillas y una vez cerca del objeto, se recoge y se almacena en el “Grupo de Selección de Iconos”.

Para utilizar una pieza se pulsa “**L**” lo cual abandona el control de la nave y permite mover el cursor sobre el icono que se desea utilizar. Para volver a tener el control de la nave se pulsa de nuevo “**L**”.

Una vez elegidas, ciertas piezas, como las llaves, operarán automáticamente una vez seleccionadas, mientras que otras, como los marcadores, deben dejarse caer. Las armas se activan pulsando **A / Fire**.

Observación: Sólo se puede elegir un objeto a la vez, de forma que no se puede abrir un portón y hacer estallar los insectos simultáneamente.

EL ENEMIGO

Se encuentran diversos tipos de insectos electrónicos en l Colmena, que se multiplican y se hacen más resistentes según se progresa a través de la capa. Para hacerles frente es necesario encontrar poderosos rayos de láser y armadura pesada para protegerse. También hay carceleros rondando por la colmena que parecen gigantescas fauces demoníacas que se acercan furtivamente. Tienen un punto débil, pero hay que dispararles repetidamente a ese punto para destruirlos. Si un carcelero te traga te encontrarás de súbito en una prisión en el Estrato 1. Sólo

se puede escapar si se tiene una llave de la prisión (que se encuentra en el Estrato 2). De lo contrario habrá que cancelar la partida pulsando “1” y después, “2”.

GUARDA Y REGISTRO

En lugar de efectuar el registro y guardar la posición en la cinta/disco, simplemente se tiene que escribir la clave mostrada en la “Representación de Claves”. Esta clave se actualiza cada vez que se pasa por un portón. Para poner una vieja clave simplemente se pulsa “1” para detener el juego y a continuación “3”. Entonces se puede escribir la nueva clave.

La barra espaciadora moverá el cursor una posición. La tecla CAPS (mayúsculas) permitirá salir de la entrada de claves y continuar la partida. Una vez satisfecho con la clave elegida, se pulsa ENTER/RETURN.

SPECTRUM AMSTRAD CPC

1. **REPRESENTACIÓN DE CLAVES.**
2. **INDICADOR DE ATAQUE DE RETAGUARDIA.**
Luz intermitente roja cuando se acerca un insecto.
3. **INDICADOR DE CRUCE.**
Se enciende si hay un cruce detrás. Para entrar se da la vuelta.
4. **TU NAVE.**
Muestra gráficamente si está detenida, corriendo o agazapada.
5. **INDICADORES DE FUERZA DE VIDA.**
“99” indica muy buena salud y “0” muerto.
6. **PUNTUACIÓN A LOGRAR.**
7. **PUNTUACIÓN ACTUAL.**
8. **ARMADURA.**
Muestra la armadura que se lleva al frente y atrás. El color indica lo pesada que es. Una bola resplandeciente roja indica que lleva pantalla protectora.
9. **SELECCIÓN DE ICONOS.**
Indica los objetos que lleva y el elegido en ese momento.
10. **INDICADOR DE ESTRATO.**

LISTA DE CLAVES

Izquierda	N o B	Agazapado/De pie	K o H
Derecha	M o N	Vista trasera/frontal	Z
Arriba	S o C	Aceleración	SPACE
			(barra espaciadora)
Abajo	X o D	Deceleración	V
Fuego	A	Control Nave/Icono	L
Recogida	Q	Caída	W
Salto	J o G	Detención	1

Mientras está en el módulo de detención

Cancelación	2	Entrada de clave	3
Reactivado	4	Mover el cursor	SPACE
			(barra espaciadora)
Retroceso X e Y	U	Entrada de clave	RETURN
Normal X e Y	I	Clave de Escape	CAPS
			(mayúsculas)
Retroceso X	P		
Retroceso Y	O		

MAPA DE ESTRATOS

Espiral de subida a los estratos 1, 2, 3, 4.
Portón Espiral 1 Clave de puesta en marcha Espiral de bajada al estrato 2
Llave Fusil Cierre de portón Llave.

DRO SOFT. Francisco Remiro 5 – 7 / 28028 –Madrid / Teléfono: 246 38 02.

Offset ALG S. A. / San Romualdo 31 / 28039 Madrid.