

NETHER EARTH

LOS INSIGNIANOS PUEDEN SER VENCIDOS

Por fin los humanos están en condiciones de lanzar una gran ofensiva contra las tres bases militares de los insignianos.

Los insignianos llegaron a la superficie de la Tierra hace cinco eones. Utilizando sus elevados conocimientos consiguieron hacer de los humanos sus esclavos. Cada intento de estos últimos por recuperar su libertad se saldaba con grandes pérdidas por su parte. Ahora pueden cambiar las tornas. Utiliza las fábricas para construir robots y para armarlos. Dispones para ello de una amplia gama de armamento, que va de cañones a misiles nucleares. Debes decidir si quieres construir robots lentos y baratitos o los más caros y maniobrables. Pero debes conseguir una estrategia realmente efectiva. Cada bando puede disponer de un máximo de 24 robots. Sólo tú puedes decidir si mantienes unas posiciones defensivas o si te lanzas al ataque contra el enemigo. Toma las decisiones adecuadas y salvarás la Tierra. Toma decisiones equivocadas y jamás tendrás otra oportunidad.

Las instrucciones y características del juego figuran al dorso de la portada.

© Argus Press Software
Editado y distribuido en España por
MIND GAMES ESPAÑA S. A.
Mariano Cubí, 4 - 08006 BARCELONA (España)

HACE CINCO EONES QUE LOS INSIGNIANOS LLEGARON A LA TIERRA

Ellos infligieron grandes sufrimientos y dolor desde entonces. Nadie había sospechado de la existencia de aquella raza de seres, que estaban bajo la corteza rocosa construyendo unas potentes armas que les servirían para dominar completamente la Tierra en unos pocos años y hacer de la raza humana poco más que unos esclavos.

Todavía no hay nadie que haya visto a un insigniano. Ellos nunca salen de sus terroríficas máquinas de guerra, máquinas que son construidas por esclavos humanos en fábricas subterráneas. Pero las cosas están cambiando.

Como es sabido, el movimiento humano de resistencia ha estado trabajando durante años. Por primera vez ha sido conquistada una base de guerra de los insignianos, y eso puede dar pie a una ofensiva a gran escala con cierta probabilidad de éxito. Se espera que todas las fábricas en las que se ha introducido la resistencia, al mando del Capitán Fergus McCaffery, se unan a la causa de los humanos. Sin embargo, aquellas fuertemente controladas por los insignianos les servirán a estos como fuente de suministro de armamento para su esfuerzo militar.

McCaffery ha aprendido la lección de los cinco últimos eones y conducirá la lucha contando con las mismas máquinas de guerra utilizadas por los insignianos. Con la base de Kerberus bajo control humano, el movimiento de resistencia intentará tomar las tres bases que aún mantienen los insignianos en su poder: Tarras, Faretra y Diolkos. Todo depende de la velocidad de producción de las fábricas de armamento dependientes de los humanos.

Todo el mundo espera que esta ofensiva, que hace el número 17 de las lanzadas contra los insignianos, sea la tan esperada Última Guerra.

ORDEN DE BATALLA

Objetivo

El objetivo de la ofensiva es capturar o destruir las tres bases que mantienen los insignianos en su poder, mientras los humanos conservan su base y mantienen la producción de sus fábricas.

Zona de combate

La ofensiva tendrá lugar en una franja de terreno de 512 x 16 millas.

La base humana de Kerberus se encuentra en el límite Oeste de la zona de combate. Las bases insignianas están a 208 millas al Este (Tarras), 316 millas al Este (Faretra) y 512 millas al Este (Diolkos). Las fábricas se extienden a lo largo de toda la zona de combate. Su producción aparecerá en el techo de cada edificio.

Los informes del Servicio de Inteligencia indican que en este momento no hay ninguna fábrica en actividad, pero que basta con que llegue un solo robot a cada una de ellas para reanudar la producción inmediatamente.

Existen seis tipos de fábricas. Cada tipo produce: módulos de chasis, misiles, láseres, cañones, módulos nucleares y soportes electrónicos. Es importante tener la máxima variedad de tipos de fábricas.

Recursos disponibles

Las fuerzas humanas comienzan con 20 unidades de recursos (trabajo, materiales, fuerzas). Por cada día que continúe la lucha aumentarán los recursos.

Se espera que cada fábrica produzca dos unidades de recursos por día (recursos específicos en cada fábrica). Cada base puede producir cinco unidades de recursos cada día.

CONSTRUCCION DE ROBOTS

Las unidades de recursos pueden ser utilizadas para construir robots para el combate, defensa y toma de fábricas.

Cada robot debe tener un módulo de chasis, entre uno y tres módulos armados y, opcionalmente, un soporte electrónico.

Las unidades de chasis pueden ser:

- a) **Bípodo.** Lento pero barato y basto. Pueden combatir con eficacia a ras de tierra.
- b) **Tracked.** Considerablemente más maniobrables que los anteriores, pero el doble de caros.
- c) **Anti-Grav.** Es el mejor de todos. Puede volar, superando así las irregularidades del terreno. Son los únicos que pueden pasar de un lado a otro de los abismos

Las características de los módulos armados se detallan a continuación:

Tipo	Alcance (millas)	Efectividad (unidades)	Coste U R.
Cañón	10	3	2
Misiles	14	3	4
Láseres	10	4	4
Nuclear	8	Ver nota	20

U. R. = Unidades de recursos disponibles

Nota: Las armas nucleares destruyen todos los robots y fabricas que se encuentran en un área de ocho millas del robot que lleva el arma nuclear (la destrucción afecta también a este último robot). Este es el único sistema de que se dispone para destruir fábricas y bases militares.

Módulos de soporte electrónico.

Estos módulos aumentan la precisión del armamento que porta el robot, dando un alcance adicional de dos millas más a cada tipo de arma.

La amenaza de ataque contribuye a aumentar ligeramente la resistencia al fuego enemigo, cuando esta unidad está activada.

RECONOCIMIENTO AEREO

Tu equipo de combate cuenta con un vehículo Anti-Grav para misiones de reconocimiento y transmisión de ordenes.

Para observar un área, simplemente vuela sobre ella utilizando la secuencia de control normal.

Para enviar ordenes a un robot, aterriza sobre el y selecciona la secuencia adecuada de comandos a partir del menú de comandos.

Para construir robots, haz aterrizar el modulo Anti-Grav en la plataforma de aterrizaje de la base.

Puedes ahora iniciar la construcción de robots tal y como antes se indicó.

CONSTRUCCION DE ROBOTS

Cuando aterrices en la plataforma de una base, entrarás en contacto con el ordenador encargado de la construcción de robots (a no ser que tengas ya 24 robots o que algún robot bloquee la salida de la base).

DETALLES SOBRE EL CONTROL

Los controles estándar son

- a) Mediante joystick
- b) Mediante teclado (teclas redefinibles).

Arriba: Q

Abajo: A

Fuego: SYMBOL SHIFT

Pausa: 1

Grabar juego: 5

Izquierda: O

Derecha: P

Abortar juego: 9

CONTROLES DE CONSTRUCCION DE ROBOTS

Arriba /Abajo/Fuego

Mueve el selector de módulos.

Selecciona o rechaza módulos (un robot no puede tener dos módulos iguales).

Izquierda / Derecha

Selecciona “activar robot” o “salir al menú principal”.

“Activar robot” envía al robot en construcción a determinado sector en espera de órdenes.

“Salir al menú principal” abandona la construcción del robot y vuelve al sector de combate.

CONTROL DE ROBOTS

Cuando tu vehículo Anti Grav ha aterrizado en la parte superior de uno de tus robots, éste se detiene y tú puedes controlarlo darle órdenes o entrar en modo de combate.

Arriba/Abajo/Fuego

Controla el selector de opciones.
Selecciona la opción marcada.

CONTROL DIRECTO

Las teclas de dirección mueven al robot en el sentido deseado. Si aprietas el botón de fuego, el robot se detendrá y volverás al menú de selección. Cuando hayas escogido esta opción, tendrás a tu disposición un submenú, cuyas opciones disponibles son:

Detenerse/Defender

El robot permanece en la posición en la que se encuentra en ese momento y dispara a cualquier robot enemigo que entre en su radio de acción.

Avanzar xx millas

Las teclas de arriba/abajo seleccionan una distancia entre 0 y 50 millas. El robot se mueve entonces hacia el Este la distancia determinada, adoptando después una posición defensiva.

Retroceder xx millas

Se trata de lo mismo que en el apartado anterior, solo que se mueve hacia el Oeste.

Busca y captura

Esta opción te conduce a un submenú, donde puedes optar entre fábricas neutrales, fábricas enemigas o bases militares. El robot se desplaza hasta el objetivo más próximo e intenta conquistarlo.

Busca y destrucción

Mediante un submenú puedes elegir entre robots, fábricas y bases militares. El robot se desplaza hasta el objetivo más próximo e intenta destruirlo.

Si el robot no puede cumplir alguna orden (por ejemplo, porque no está dotado de armamento nuclear) se pondrá en situación de defensa

CONTROLES DE COMBATE

El robot puede ser controlado de modo directo tal y como se explicó anteriormente. Pero también dispones de un menú que te permite seleccionar cualquier arma del robot y utilizarla independientemente

CAPTURA DE FABRICAS

Para que un robot pueda tomar una fábrica enemiga, este debe permanecer en ella al menos durante doce horas (tiempo simulado de juego). Las fábricas conquistadas mostrarán una bandera en su parte derecha si está en manos de los insignianos, y a la izquierda si está en poder de los humanos.

ORDENES DE CAMPAÑA

La experiencia de campañas previas aconseja dividir la ofensiva en tres etapas:

a) Etapa preparatoria.

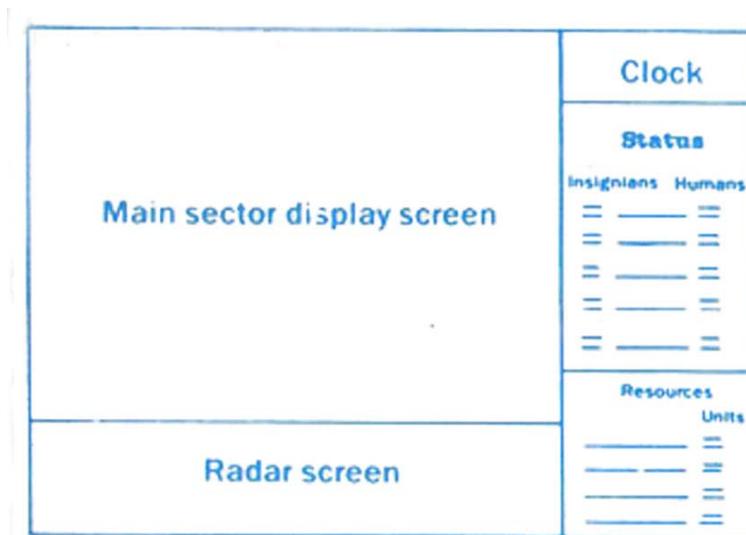
Utiliza todas las unidades de recursos que tengas disponibles para construir pequeños robots encargados de capturar fábricas neutrales. Esto aumenta al máximo las posibilidades de construir grandes robots en etapas posteriores.

b) Segunda etapa

Construye grandes robots con buenas defensas y módulos de soporte electrónico, encargados de destruir los robots enemigos y tomar sus fábricas. Unos cuantos de ellos deberían ser destacados en el sector central para proteger las fábricas propias.

c) Tercera etapa.

Construye grandes robots dotados de armas nucleares. Ellos destruirán las bases de los insignianos. Sólo los comandantes pueden decidir cuándo se pasa de una fase del combate a otra. Utiliza tu buen criterio para lograr los efectos deseados.



Instrucciones de carga

Las instrucciones en la etiqueta del cassette

Todos los derechos del productor y del propietario de la obra en producción son reservados. Prohibida toda reproducción, alquiler, préstamo o emisión pública de este cassette. El editor no asume ninguna responsabilidad ni por errores ni por daños ocasionados mediante el uso de este programa.

Si te ha gustado este programa, no dudes en buscar otros tan interesantes dentro del catálogo de Mind Games España S. A. Como sabes, nuestros programas son "Juegos para la mente". ¿Para qué perder el tiempo habiendo "MIND GAMES ESPAÑA"? Contacta con "Mr. Mind -93 218 34 00- el Poder de la Mente".