



INTRODUCCION

Hace ya demasiado tiempo que los alienígenas invadieron nuestro planeta, muchos fueron los intentos por vencerlos pero al final fuimos derrotados y esclavizados por el ejército invasor.

Pero por fin la resistencia ha descubierto el punto debil de los alienígenas, un enorme reactor nuclear instalado en las profundidades de una montaña que genera un escudo de energia sobre todo el planeta. Este escudo filtra los rayos de sol que penetran en la atmósfera y que son mortales para nuestros enemigos. La destrucción de este acabará instantaneamente con los ejércitos enemigos.

La única forma de destruir el reactor es conseguir que un agente infiltrado llegue a su nucleo para poder introducir un virus en el ordenador principal que colapse los sistemas informáticos y detenga el reactor principal.

Tu misión es avanzar fase a fase en el interior del complejo hasta conseguir llegar al terminal principal del reactor y descargar el virus en el.

Cada fase tiene una puerta de salida, para poder atravesarla deberas activar un interruptor que te mostrará la posición de las cuatro partes de un objeto que permite abrir la salida. Recoje todas las partes y dirígete a ella.

FASE 1 – BOSQUE

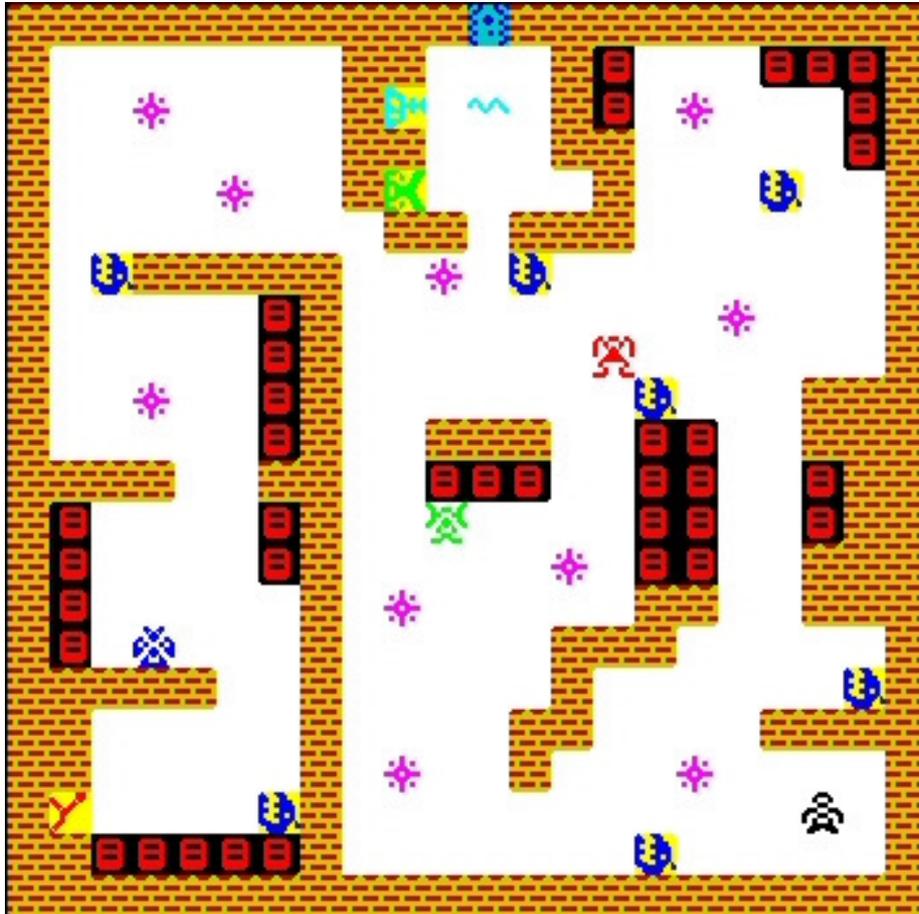


Al anochecer el helicóptero de transporte te deja en el bosque cercano al reactor alienígena. Tu objetivo es conseguir la llave que abre la puerta de acceso al recinto. Búscala entre los arbustos plagados de plantas carnívoras. Ten cuidado del dragón y los cepos que han colocado los guardianes para proteger la entrada.

Peligros :

-  Medusa guardian
-  Cangrejo
-  Insecto alienígena
-  Cepo anti-intrusos
-  Blaster de vigilancia
-  Dragon alienígena acuático
-  Planta carnívora

FASE 2 – SALA DE SEGURIDAD

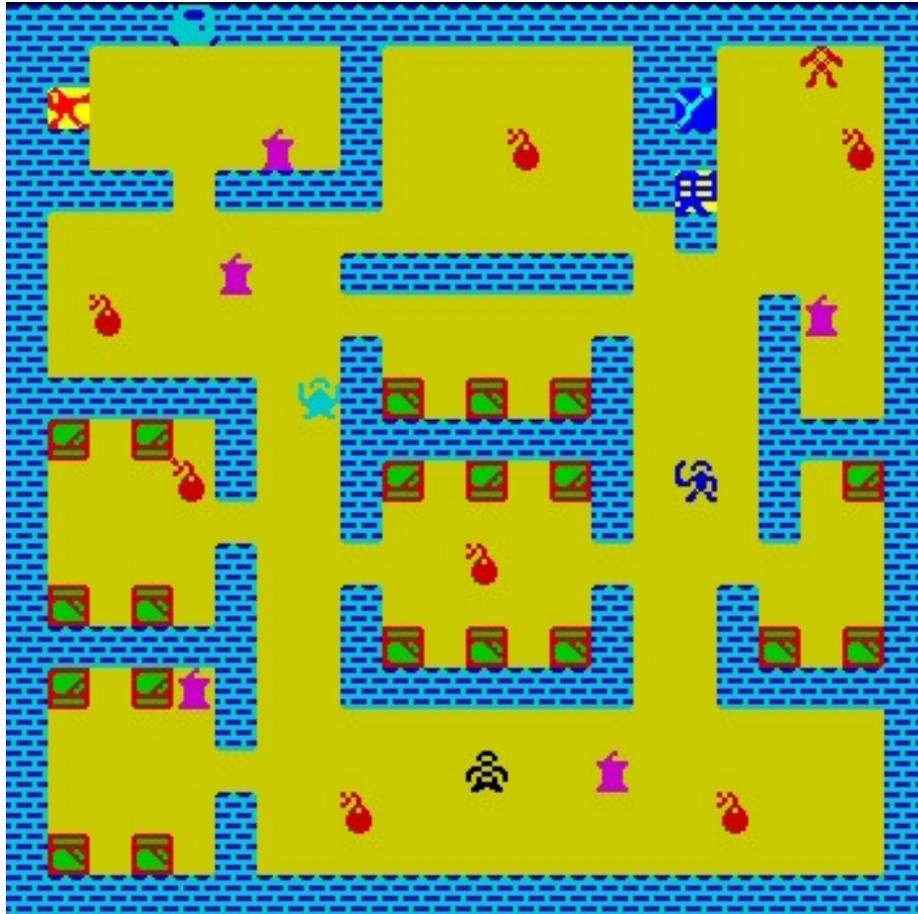


Te encuentras en la sala de seguridad de entrada al complejo. Evita a los enemigos y las trampas que encontrarás mientras recojes la tarjeta de seguridad que necesitas para continuar tu camino.

Peligros:

-  Soldado acorazado
-  Robot Ninja 1.0
-  Robot Espía
-  Mina de estrella
-  Lanzador de arcos voltaicos
-  Lanzador de bolas radiactivas
-  Topo Nomam

FASE 3 - BARRACONES



Acabas de entrar en los barracones de las guarniciones de vigilancia del reactor. Recoje la llave de seguridad entre las diversas habitaciones que componen esta zona para poder continuar con tu camino. Por supuesto los vigilantes que se encuentran en esta intentarán acabar contigo.

Peligros :

-  Soldado de ataque
-  Soldado de vigilancia
-  Robot de combate
-  Bomba trampa
-  Ametralladora MG-659.2
-  Minigun
-  Barril explosivo

FASE 4 – SALA DE CONTROL

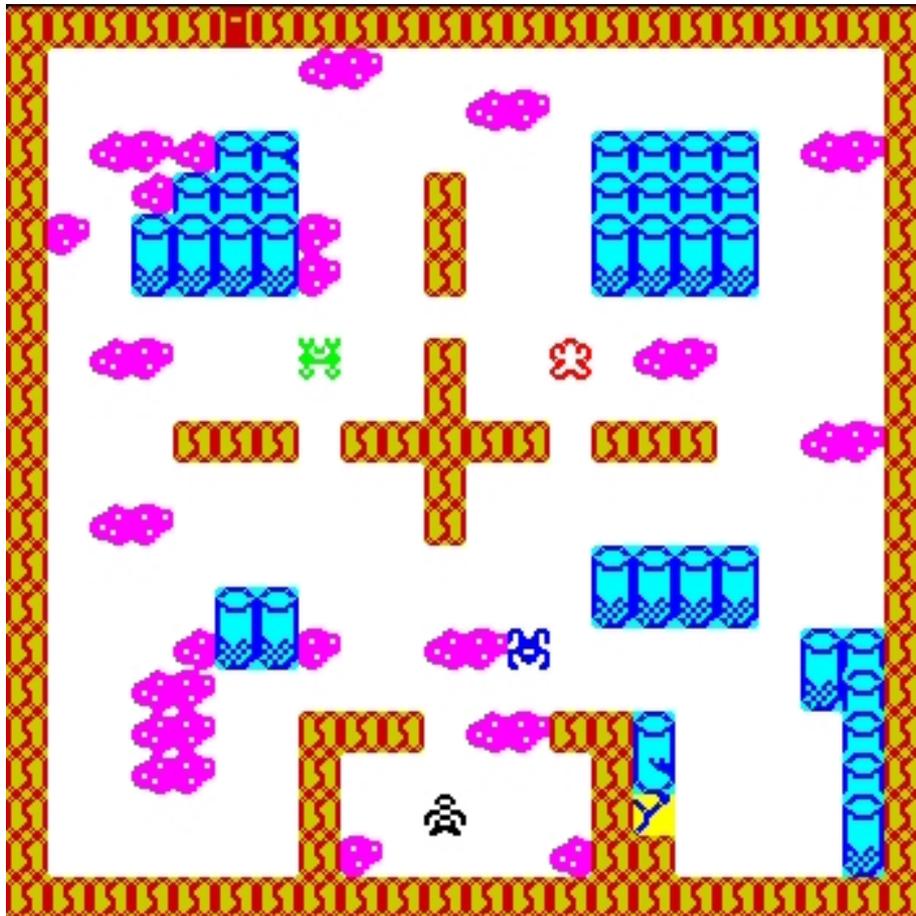


Aquí se encuentra el centro de operaciones del reactor. Desde los ordenadores de esta sala se controla el funcionamiento principal de complejo. Hazte con el cd de datos que contiene las claves de apertura de la puerta de acceso, pero ten mucho cuidado de las descargas eléctricas y de los ordenadores en mal estado además de los enemigos que encontrarás.

Peligros :

-  Maestro del Control
-  Robot Ayudante del Maestro
-  Robot de Backup
-  Ordenador ardiendo
-  Ordenador Roto
-  Rayo desintegrador de átomos
-  Cable Pelado de 10.000 V

FASE 5 - LABORATORIO



Aquí se almacena el combustible necesario para alimentar el reactor. Consigue los elementos necesarios para crear un ácido que te permitirá destruir el mecanismo de cierre de la puerta de acceso. Presta mucha atención a los escapes de material radioactivo de los bidones en mal estado y a los charcos que hay por todas partes.

Peligros :

-  Robot Rana
-  Ingeniero Químico
-  Robot Cangrejo 1.0
-  Mancha de ácido
-  Contenedores de material radioactivo rotos
- 
- 

FASE 6 – SALA DE REFRIGERACION

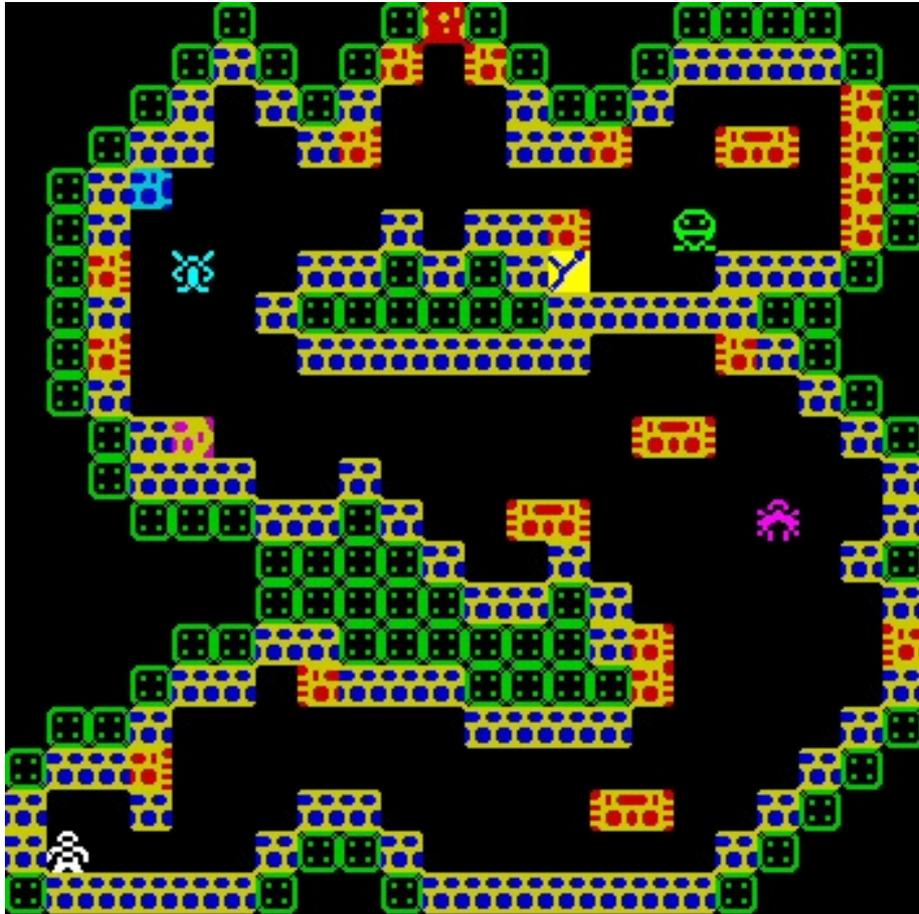


Por aquí pasa el río subterráneo que los alienígenas utilizan para refrigerar el núcleo principal del reactor. Debes atravesarlo con cuidado ya que se encuentra muy contaminado y los animales que viven aquí han sufrido horribles mutaciones. Evita los charcos de agua radioactiva mientras recoges los cartuchos de dinamita que te permitirán hacer una brecha en la piedra por la cual acceder a la siguiente fase.

Peligros :

-  Robot cangrejo 2.0
-  Monje alienígena
-  Insecto medusa de antenas largas
-  Agua contaminada
-  Sapo disparador de ranas venenosas
-  Lanzador de agua contaminada
-  Seta alucinógena

FASE 7 – PASILLO

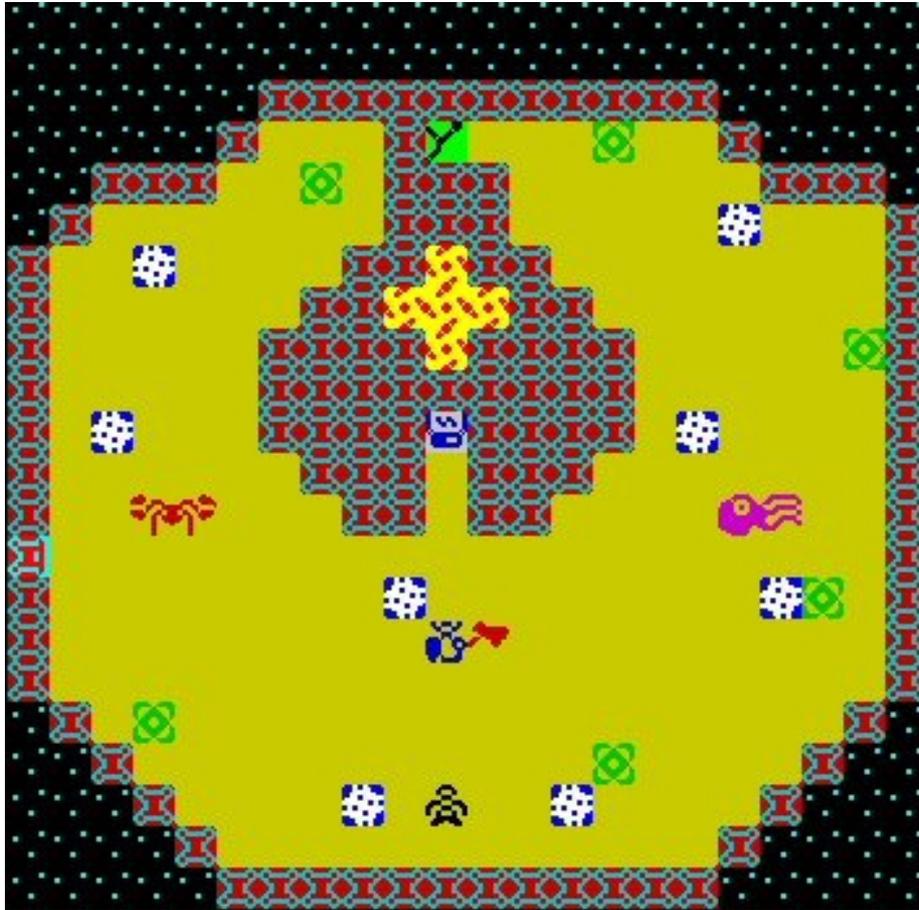


Nos adentramos a la zona del nucleo del reactor. Ya casi estamos alli, pero todavía debemos recorrer el pasillo que nos lleva al reactor principal. La puerta esta sellada, por lo que debes encontrar una sierra electrica que te permitirá derribar la puerta de acceso al reactor. Cuidado con las piedras con conducciones de cables en mal estado de la cueva mientras esquivas a los guardianes y sus armas de defensa.

Peligros :

-  Champiñón Mutante
-  Robot Ninja 2.0
-  Soldado Pulpo
-  Muro electrificado
-  Muro disparador de flechas
-  Muro con ametralladora

FASE 8 - REACTOR



Por fin hemos llegado a nuestro objetivo, el reactor. Su destrucción permitirá acabar de una vez con la invasión alienígena, ya que es aquí donde se genera el campo de energía que necesitan para sobrevivir en nuestro planeta. Debemos recoger un viejo Spectrum que se encuentra en esta sala y conectarlo al terminal principal para poder introducir un virus que destruya el sistema informático y detenga el reactor para siempre. Pero ten cuidado aquí se encuentra el lider alienígena y sus dos guardianes, los mas feroces enemigos a los que tendrás que enfrentarte y que intentarán evitar que destruyas su máquina. Liberar al planeta entero de la esclavitud depende de tí. Si lo consigues veras un final para tu aventura.

Peligros :

-  Emperador alienígena
-  Calamar guardian del emperador
-  Cangrejo guardian del emperador
-  Mina de proximidad
-  Lanzador de átomos

Instrucciones de carga

- Resetea tu ordenador.
- Inserta el disquete de Infiltrado 2.
- Selecciona la opción cargador del menu de inicio.

Requisitos del sistema

Solo compatible con Spectrum 48K/+.

Versión Spectrum +3 disponible en www.octocom.es

Características técnicas

- 155 UDGs diferentes, hasta 32 simultaneos en memoria.
- 6 movimientos independientes de graficos por pantalla.
- Un total de 80k de codigo y datos y 35k de pantallas.
- Pantallas de final de juego.

Creditos

Creado por Octocom para el concurso de juegos en Basic 2004 de Bytemaniacos.

- Código : Jorge del Llano
- Gráficos : David Mochales
- Sonido, Idea Original y Diseño : Jorge del Llano y David Mochales