

DAN DARE II - LA VENGANZA DE MEKON

LA VENGANZA DE MEKON

Tras más de un año de silencio, el Mekon se levanta de nuevo en su escondite del espacio exterior, para cumplir su gran ambición: llevar a cabo su decisión inquebrantable de ser el amo de la Tierra. El último ataque del Mekon a los sorprendidos habitantes de la Tierra fue valerosamente rechazado por el Coronel Dan Dare y sus compañeros. Un gigantesco asteroide atómico fue lanzado hacia la Tierra; el rescate pedido por el Mekon era la valiosa libertad de los terráneos o ¡su total destrucción! Dan abordó el asteroide y conectó su potente mecanismo de autodestrucción, escapando justo a tiempo de ver cómo el asteroide estallaba en millares de inofensivos pedazos. En esta ocasión, el Mekon ha instigado un enorme desarrollo científico, produciendo una nueva raza fruto de la ingeniería genética: los SUPERTREENS.

Ha construido una nave espacial para lanzar su miserable creación hacia la Tierra. La potencia y capacidad de los Supertreens es centenares de veces mayor que la de los Treens. La población de la Tierra sería aniquilada o capturada en cuestión de horas si el Mekon consiguiera lanzar a los Supertreens a la distancia justa de la Tierra.

Antes de que el Mekon interfiriera todos los canales de comunicación de la Tierra y emitiera su ridículo mensaje, Dan había reunido una completa Flota Espacial. Sólo hay una manera de derrotar al Mekon: ¡cara a cara!

LA MISION COMO DAN

Existen cuatro niveles en la nave Mekon, cada uno repleto de mortíferos Supertreens encerrados en Burbujas de Plexiglás de Soporte Vital. Dan debe penetrar en los cuatro niveles, localizar a todos los Supertreens y sabotear sus paneles de control antes de que la secuencia de destrucción de nivel los esparza por la atmósfera de la Tierra.

La cuenta atrás de destrucción (Mekontan) comenzará en el momento en que se destruya el primer panel de control Supertreen. Dan y sus fuerzas de la Flota Espacial han de trabajar rápidamente y eliminar a los Treens defensores, destruyendo los ordenadores generadores de campos de fuerza para poder profundizar en cada nivel.

Cuando se hayan destruido todos los paneles de control. Dan tendrá que hallar el pasillo que conecta el nivel actual con el siguiente. Dado que la puerta queda sellada y Dan está seguro tras ella, quedará protegido de la explosión, pudiendo pasar al siguiente nivel.

LA MISION COMO MEKON

Como Dan, el Mekon, con la ayuda de sus Treens, tiene también que localizar todos sus Supertreens. Cuando los encuentra, activa manualmente sus paneles de control del soporte vital, lanzándolos al espacio. Desgraciadamente, la llegada de Dan ha activado también la secuencia de autodestrucción de seguridad, lo que le da al Mekon menos tiempo para conseguir su objetivo y escapar al siguiente nivel. Esto, de hecho, hace el juego considerablemente más difícil, por lo que es probablemente más adecuado para jugadores experimentados, que van buscando un desafío mayor.

VIDAS

El jugador comienza en el nivel uno con seis vidas, cada una de las cuales está representada en el panel inferior de puntuación con un pequeño punto rojo. Cuando la barra roja de energía disminuya hasta cero, se perderá una vida. Tras el completo agotamiento de su energía, el jugador será devuelto a la pantalla inicial del nivel.

El juego terminará si se agotan las seis vidas, o el jugador queda atrapado sin protección en una explosión de destrucción de nivel. En el panel inferior de puntuación se muestra una cuenta atrás del tiempo para la secuencia de destrucción.

