

# AQUANOIDS



# HISTORIA

Año 2298, en los albores del siglo XXIV; cuando la humanidad ha alcanzado logros importantes a nivel tecnológico y social, consiguiendo que todo el mundo se preocupe por el bienestar de todos sus miembros y del ecosistema en el que viven, lográndose erradicar del comportamiento humano actos instintivos negativos como el odio y la violencia por vía genética y neuro-quirúrgica (tras mucho pelear por un cambio absoluto de mentalidad y como consecuencia de miles y miles de años sufriendo cruentas y estúpidas guerras motivadas por la propia estupidez del hombre), si bien no se había conseguido acabar aun con todos los delitos menores como hurtos o pequeños robos al descuido, aun cuando se han iniciado nuevas investigaciones científicas. Sin embargo, aún no se había terminado de limpiar del todo los mares y fondos marinos de los desechos, materiales no reciclables y restos orgánicos que el propio hombre, consciente o inconscientemente, ha ido arrojando al océano desde siglos atrás. Un mal al que muchos científicos e ingenieros han dedicado parte de su vida a encontrar soluciones para reparar este continuo daño medioambiental.

Entre ellos, un equipo altamente cualificado de personas del Instituto Tecnológico del Mar con base en la ciudad de San Francisco, California, habían creado una serie de robots con un alto coeficiente de IA, programados para retirar de los fondos marinos cualquier residuo humano, a los que se les ha puesto el nombre de Aquanoids. El ecosistema de estos mares ha sufrido mucho a lo largo de muchas décadas, no obstante tanto la fauna como la flora submarina ha logrado mantenerse difícilmente en equilibrio, pese a la constante contaminación. Estos robots submarinos han sido especialmente diseñados y fabricados para soportar las altas presiones de las grandes profundidades, solamente pudiendo alcanzar hasta un máximo de 3.500 metros bajo el nivel del mar. Son despreocupados con los humanos e incluso ironizan constantemente su actitud, haciendo chistes y contando anécdotas sobre su relación con ellos, pero cuando se trata de preservar los fondos marinos de la mano del hombre, se entregan al 100% en su trabajo. Son autosuficientes y poseen una autonomía de hasta cinco semanas de funcionamiento, gracias a unos generadores de alta potencia específicos para ellos.

Un día, el alto comisionado envía un mensaje cifrado al Director del departamento de Biotecnología, Medio Ambiente y Robótica perteneciente al Instituto Tecnológico del Mar, conteniendo el encargo de limpiar un área cercana a las costas de Newport, en el estado de Oregón, donde se ha tenido conocimiento del sabotaje de varias embarcaciones de recreo, a las que se les había sustraído sus baterías de Quontacflux y escondidas bajo el mar por un grupo ya identificado de adolescentes gamberros, con total nocturnidad. Una cuadrilla de ocho Aquanoids ha sido enviada al lugar en busca de esas baterías que utilizan como fluido conductor el Quontacflux, un producto químico altamente tóxico, aunque las cajas de las baterías sean totalmente herméticas. Sin embargo, nadie sabe si han sido manipuladas indebidamente, con lo que la posibilidad de contaminación de dicho fluido con el agua del mar es bastante probable.

Por si fuera poco, al arribar a la bahía, se reciben varias comunicaciones de varias fuentes, notificando la desaparición de varios objetos en el mismo lugar:

- Un barril de cerveza de la marca "Aúpa Tristeza" herméticamente cerrado y lleno hasta la bandera (arrojada al mar de manera accidental desde un carguero local, desde donde se comunicó su falta);
- Una lata de combustible seminueva, arrojada al mar desde un transbordador de pasajeros; se piensa que alguien lo hizo por pura maldad.
- Una balija impermeable con documentación privada que ha sido requerida por sus dueños legítimos como dada por perdida tras un grave accidente de tráfico junto a la costa del coche en que viajaban dos personas, halladas posteriormente con vida aunque heridas de consideración en una playa cercana. La balija lleva las iniciales de su actual propietario, Lewis Cartwright, un importante hombre de negocios y dueño de líneas espaciales hacia el planeta Marte y los satélites de Jupiter y Saturno. Los heridos eran hombres de su confianza. Había ofrecido una gran recompensa por su recuperación del fondo de la bahía de Newport.

# EL JUEGO

El laboratorio de operaciones ha sido instalado en un lugar cercano a la zona de los hallazgos y de las baterías de quontacflux, encontradas todas ellas gracias a la documentación suministrada y confirmadas sus posiciones con los sistemas de sonar y escáner submarinos. Hay un total de quince baterías repartidas por la zona. Si bien los ocho robots podrían trabajar al mismo tiempo por separado y en el menor tiempo posible, se ha requerido encarecidamente que la limpieza sea realizada por uno solo, mientras que los demás habrán de aguardar en la base para vigilar los alrededores y cuidar la base. Entre los ocho, han decidido al "pinto pinto gorgorito" que sea la avezada unidad AQ-5 la que se sumerja en las profundidades.

En el fondo marino habitan varias clases de animales locales: morenas de dientes puntiagudos y con muy mala leshe; pulpos demasiado cariñosos, tramposos y muy ágiles; medusas gigantes capaces de descargar electricidad de alta tensión por sus tentáculos debido a diferentes mutaciones, así como centollos zampabollos agresivos y almejas gigantes con grandes y poderosas valvas, entre otros peligros.

Muchos de los objetos se han localizado dentro de cavidades y restos de naufragios, tras rejas con cerrojos estratégicamente colocadas por aquellos jóvenes vándalos, pero afortunadamente las llaves no andan muy lejos...  
(muy inteligente por su parte...)

- "Nos lo han puesto fácil esos mamarrachos... estoy seguro que los despacharán pronto, pero no es algo que nos importe ahora. ¡A trabajar!", espetaba AQ-1, el líder moral del grupo.

La misión es clara: recoger todas las baterías y hacerse cargo de los tres objetos perdidos, que serán devueltos a sus respectivos dueños. El robot AQ-5 tendrá que tener mucho cuidado por el terreno sobre el que se mueve, pues en el fondo existen varias grutas laberínticas que conducen a otras galerías o, incluso, a un peligro mayor. Se ha dispuesto para él de varias plataformas móviles submarinas en los alrededores.

Teclado o joystick (Kempston o Sinclair)

Q - Salto  
A - Acción (recoger objeto)  
O - Ir a izquierda  
P - Ir a derecha  
J - Pausa  
Y - Abortar partida

## CARGA DEL JUEGO:

Vamos, hombre, si lo sabéis de sobra... 🤪

CC - 2015, Neil Parsons

Powered first by The Churrera 3.99-2 of Mojon Twins  
Enhanced with MK2 0.89 by The Mojon Twins

Código, gráficos y música (Beepola - Phaser1 Synth): Neil Parsons  
Asesoramiento técnico: Na\_th\_an, Anjuel, elborra.  
Correcciones al texto en inglés: IvanZX y Metalbrain.

Agradecimientos a: Na\_th\_an, elborra, Anjuel, Cthonian Godkiller,  
Victor "Gocho", TBrazil, IvanZX y Metalbrain.



# HISTORY

Year 2298, at the dawn of 24<sup>th</sup> century; when mankind made great strides on technology and social level, assuring that whole world cared about the welfare of all its people and the ecosystem in which they live; hate and violence in human behavior were completely eradicated by means of genetic and neurosurgery forms (after a very long fight for a complete change of mentality, as a consequence of thousands of years suffering cruel and nonsense wars because of stupidity of man), yet it hadn't been able to finish with all misdemeanors like shoplifting or petty theft neglect, unless new scientific investigations are in the making. However, men still hadn't managed to clean up all the seas and seabed from all kind of organic, residual and unrecycled waste that man himself, consciously or unconsciously, dumped into the ocean; they remained in every sea for centuries. A big trouble that many scientists and engineers had dedicated part of their lives, by trying to find solutions to repair this ongoing environmental damage.

Including highly qualified people from the Technological Institute of the Sea (from now on, TIS), based in San Francisco, California. A huge team had created and manufactured a series of aquatic robots provided with top-level AI coefficients, programmed to remove any human waste from seabeds, to which they had given the name of Aquanoids. Underwater ecosystem has suffered so much over many decades, however both sea wildlife and flora have managed to remain difficultly in balance, despite constant pollution. These underwater robots were specially designed to withstand high pressures at great depths, reaching up to 3,500 meters below sea level maximum. They are unconcerned with humans and even constantly and ironically criticize their attitude, joking and telling stories about relationship with them, but when it comes to preserving rock bottoms of human hand, they always deliver 100% on their work. They are self-sufficient, fully operational in a range up to five weeks, thanks to precise and specific power generators developed for them.

One day, from the US High Commissioner, an encrypted message is sent to main Chief of Biotechnology, Environment and Robotics department from the TIS, containing the order to clean out an open area near the coast of Newport, Oregon, where it was noticed of several sabotage on different funboards, from which had been stolen Quontacflux batteries and hidden under the sea by an identified group of hooligan teenagers, nocturnality committed. A team of eight Aquanoids is sent to Newport Bay in search of those batteries which use Quontacflux conductive fluid, a highly toxic chemical product, although their boxes are structurally sealed. However, no one knows if they have been tampered with, so the possibility of contamination of the fluid with sea water is quite likely.

As if that was not enough, reaching out the place, several communications from different sources are received, notifying of the disappearance of three objects in the same place:

- A keg of beer brand "Just Cheer", sealed and packed to the rafters (accidentally thrown into the sea from a local freighter, where its lack has been communicated);
- A half mint fuel can, thrown into the sea from a passengers ferry; many think someone did it for pure evil.
- A waterproof portmanteau with private documentation has been requested by their legitimate owners and given up for lost after a serious traffic accident off the coast in which two men were involved, later found alive but seriously wounded at a nearby beach. The portmanteau bears the initials of its current owner, Mr. Lewis Cartwright, a prominent businessman and owner of space lines to Mars planet and Jupiter and Saturn satellites. The wounded were men of his confidence. An important reward for its recovery from the bottom of Newport Bay was reported.

# THE GAME

An operational lab has been installed in a nearby location of the area of findings and stolen Quontacflux batteries, all of them were found all thanks to supplied documentation and lately confirmed their positions using underwater scanner and sonar systems. Besides three missing items, around the place exist a total of 15 batteries. While eight Aquanoids may work separately and in shortest possible time, it has been strictly required that sea dredge is performed by only one, while others have to wait monitoring and looking after the basement. Among the eight, they played 'eenie-meenie-miny-moe', choosing AQ-5 unit as the member to immerse into the depths.

Beneath seabed inhabit sorts of local animals: teathy brown fish; very fond, pussy, zappy and cheating octopus; giant jellyfish that have developed the ability to cast high voltage electricity through their tentacles, due to different mutations; starving and aggressive crabs and giant clams with huge thick shells, among other dangers.

Most objects have been located inside hollowed and sometimes intricate tunnels and old wrecks, tightly locked by those young rascals, but fortunately their keys are not too far... how smart they were...

- "They made our way easier, those scoundrels... I'm sure they'll be already copped, but that's not something of our concern. Let's work! ", skewed AQ-1, Aquanoid moral leader of the group.



Mission is clear: collect all batteries and take over three lost objects, which will be returned to their respective owners. AQ-5 robot will have to be very careful about the land in which it moves, as part of the bottom is full of rambling caverns that can lead them to other galleries or, even, a greater danger. Several underwater moving platforms, operating in the surroundings, were settled for him.

Keyboard or Kempston / Sinclair joystick

Q - Jump  
A - Action (pick up object)  
O - Walk left  
P - Walk right  
J - Pause  
Y - Abort game

## LOADING GAME

C' mon, pal. You know how to do it. (◡◡)

CC - 2015, Neil Parsons

Powered first by The Churrera 3.99.2 of Mojon Twins  
Enhanced with MK2 0.89 by The Mojon Twins

Code, graphics and music (Beepola - Phaser1 Synth): Neil Parsons  
Technical advice: Na\_th\_an, Anjuel, elborra  
English text corrections: IvanZX and Metalbrain

Much thanks to: Na\_th\_an, elborra, Anjuel,  
Cthonian Godkiller, Victor "Gocho", TBrazil, IvanZX and Metalbrain.

