

SLOWGLASS

Alberto Perez

Manuel Dominguez

LA HISTORIA

En un ataque contra tus enemigos PICTIANOS, solo cinco naves han conseguido llegar hasta el hangar de la zona de seguridad de **Mente Maestra**, un ser monstruoso que controla todo el sistema solar de la estrella ASTREA 8, allí, el peligro es muy grande, una barrera de energía lo protege, además, desde allí, una batería de misiles nos dispara constantemente y envía sus hordas de naves guardianas que nos lanzan andanadas de minas explosivas, no hay forma de cruzar la barrera de energía sin acabar destruido, la única forma, es arrastrar los restos de una enorme nave de una anterior batalla que esta delante del hangar, llevarla hasta la barrera y situarla en su trayectoria dejando un hueco para pasar con tu nave, pero no acaba ahí todo, para destruir a **Mente Maestra** deberás destruir los dieciséis artefactos a través del hueco de su boca.

Al arrastrar los restos de la enorme nave, el combustible de tu nave basado en **Slowglass (Cristal Lento)**, se agota rápidamente, por suerte, hay unos portales que llevan a un mundo espejo, en este mundo, hay un lago de **Slowglass** en el que puedes recargar combustible, solo tienes que pararte sobre el y la nave automáticamente se recarga.

ESTRATEGIAS

Los ocho portales para poder acceder al mundo espejo están situados a los lados de la pantalla, tienen una imagen de la cara de **Mente Maestra**, tienes que entrar con cuidado, si tocas cualquiera de las estrellas que hay en las entradas, perderás una nave.

Piensa que al avanzar en el mundo espejo, habrás retrocedido en el mundo real, (el principio y el final de cada mundo están invertidos).

Como ayuda, existe dos clases de drones que cruzan diagonalmente la pantalla, si los interceptas, tendrás ayudas: el amarillo, te crea un escudo temporal de inmunidad, el verde también te crea el escudo de inmunidad y además duplica la potencia de disparo. Ten en cuenta que el escudo no protege de los misiles.

Si pulsas pausa, entraras en un juego tipo ladrillos, allí no tienes control sobre nada. Cuando mates a **Mente Maestra**, entraras en este juego y ya podrás controlar la raqueta. Las reglas de este juego son básicas, si la pelota toca la inferior dos veces por el mismo sitio, todos los ladrillos se vuelven a llenar, no se muere nunca, solo se reinician los ladrillos, lo cual es un fastidio, si los rompes todos dime que hay después, por que ya no nos acordamos :).

CONCLUSIONES

Dicen que es un juego difícil, puede ser, pero nosotros jamás pasamos de la gota del **Profanation**, así que este es un juego para valientes con paciencia, nosotros con los de **Dinamic** casi conseguimos una úlcera de estomago.

