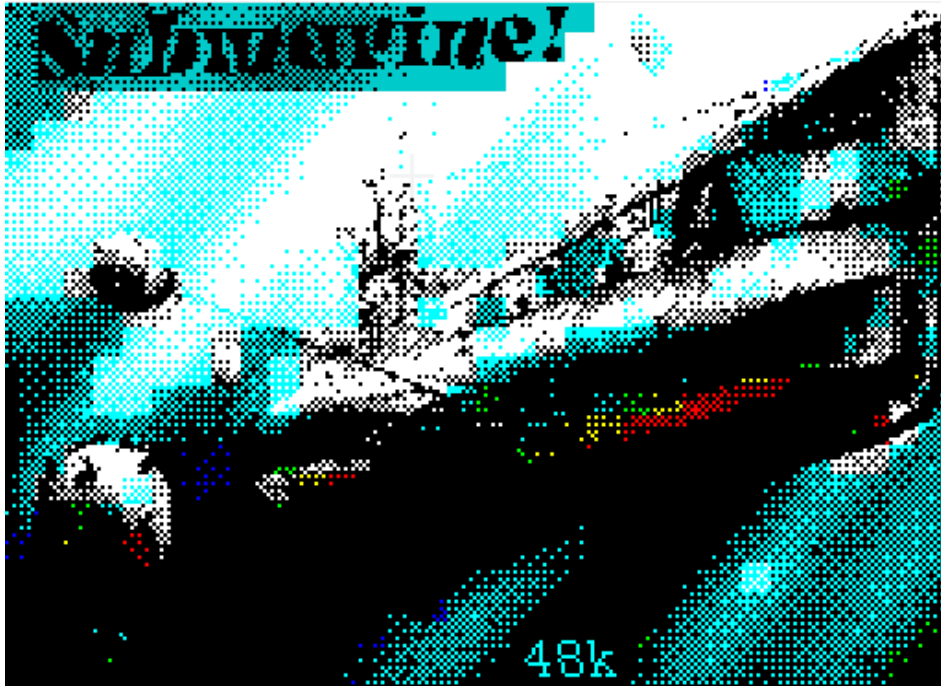


Submarine!

Maneja a nuestro Yellow Submarine evitando los peligros del mar...



Instrucciones

El juego consta de tres fases que se repiten hasta acabar con las vidas o el fuel se agote.

Consigue mayor puntuación que el resto de Capitanes!

Teclas por defecto:

EMERGER: Q

SUMERGIR: A

BABOR: O

ESTRIBOR: P

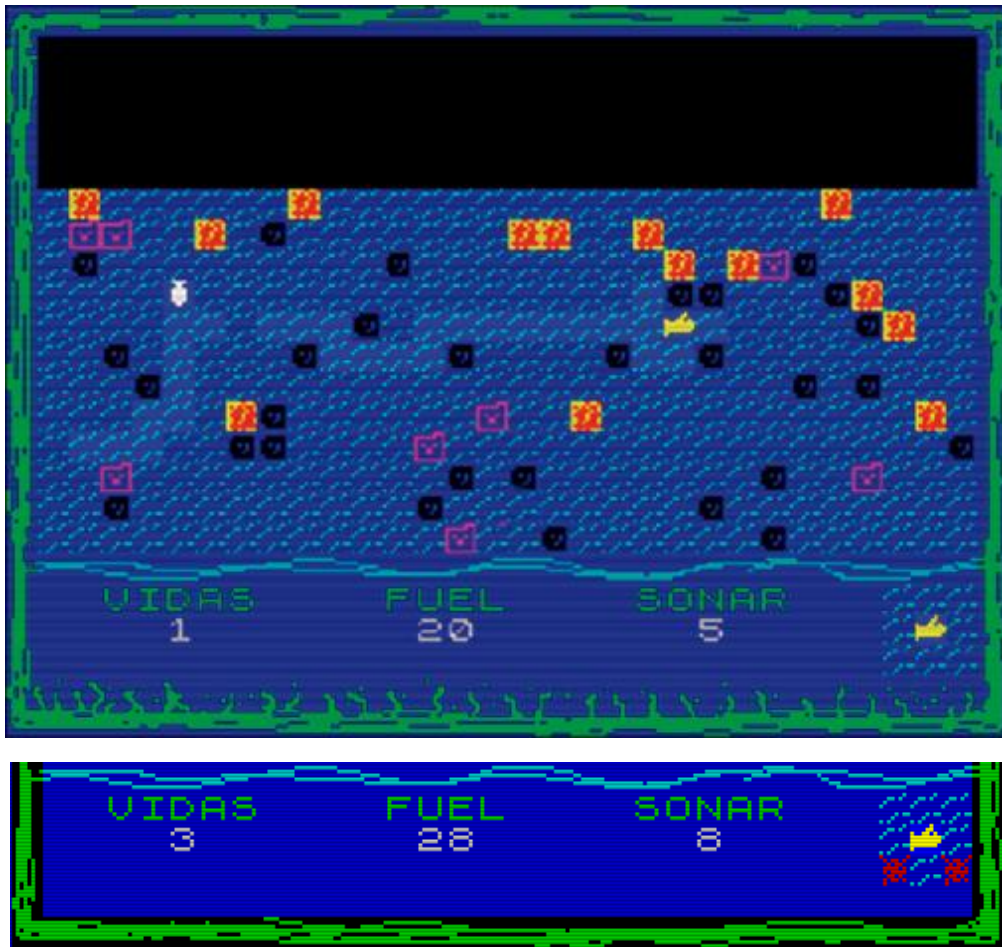
SONAR: S

BOTON ROJO: D



Fase 1.

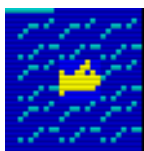
En esta fase debes atravesar el mar lleno de minas hasta la zona derecha de la pantalla.



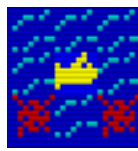
Las minas están ocultas, pero nuestro submarino posee un potente sonar que nos avisara mediante un bip y un parpadeo del borde de su presencia!

Para mostrar las minas deberemos usar el sonar visual, pulsando S visualizaremos en el panel del sonar la presencia de minas alrededor de nuestro submarino.

Sin minas a la vista



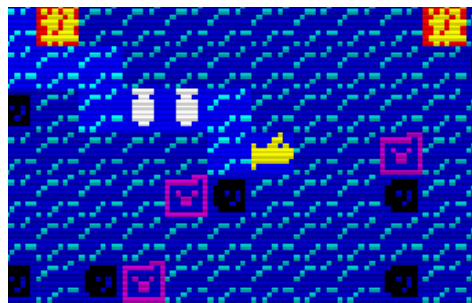
Minas detectadas!



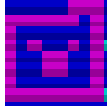
Evita las bombas que lanzan los bombarderos cada cierto tiempo!



Las bombas caen hasta chocar contra las rocas, el fuel, las minas o nuestro submarino!



Vigila el nivel de fuel, si este se agota date por muerto! Cada bidón que recojas del mar aumentará tu deposito.



Recoge todo el combustible que puedas para aumentar tu puntuación y avanzar en las siguientes fases!

BOTON ROJO!!

Si te ves rodeado sin salida, puedes pulsar el botón rojo y reventaras todo lo que hay a tu alrededor!

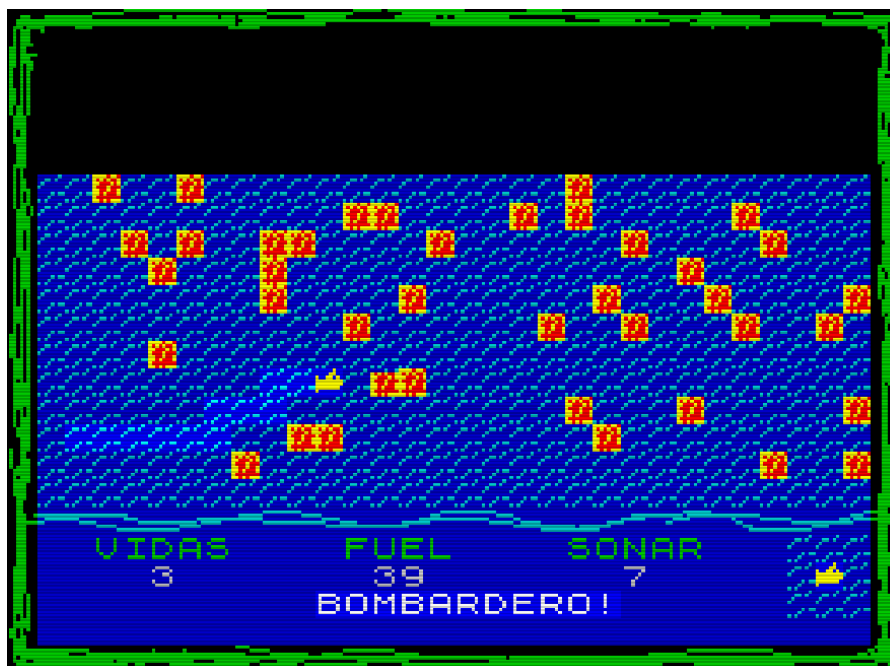


Solo puedes usar el botón rojo dos veces en la fase 1 o 3.

El fuego provocado por el botón rojo puede ser atravesado por nuestro submarino.

Fase 2.

Durante esta fase los bombardeos atacaran sin cesar nuestro submarino, evita las llamas causadas por las bombas y reza para que no seas alcanzado!

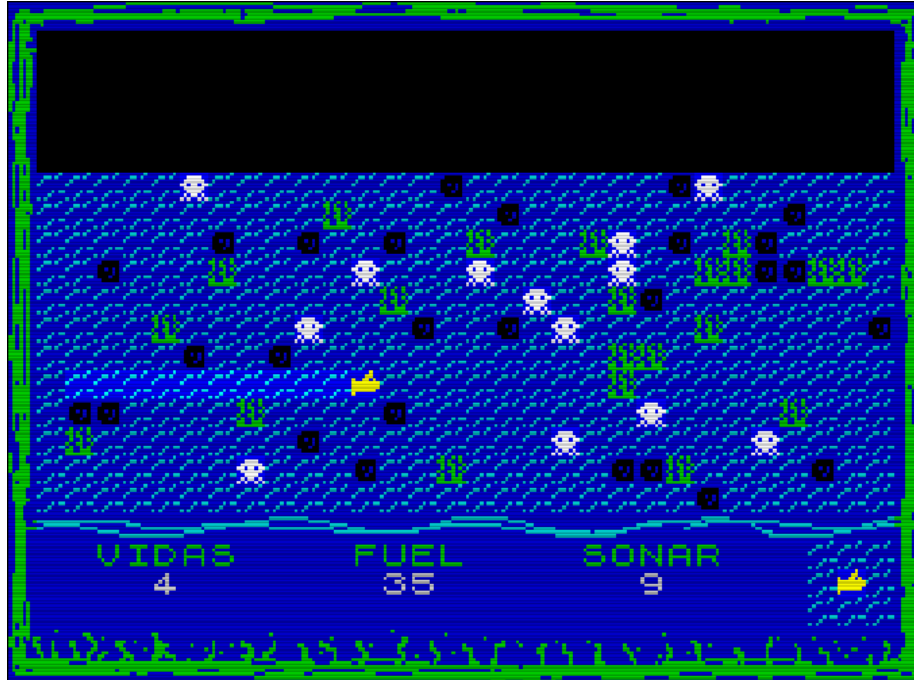


Fase 3.

Te has adentrado en las profundidades de una cueva submarina repleta de pulpos gigantes!!

Evita que los pulpos te dejen bloqueado, puedes utilizar el botón rojo en dos ocasiones!

Necesitaras el fuel no consumido en fases anteriores para superar esta fase.



Puntuación

La puntuación total viene dada por la formula

$Vidas * 1000 + sonar * 200 + fuel * 100 + BONUS$

BONUS fase completada = 5000

Vida extra y +5 sonar cada 25000 puntos

Dificultad

Fase 1

La dificultad de la fase 1 viene dada por el número de minas, rocas que iran aumentando por cada fase superada, y el fuel ira disminuyendo de la misma manera.

Fase 2

La dificultad viene dada por la velocidad del bombardeo siguiendo la fórmula:

$$\text{Prob} = \text{int}(\text{RND} * (\text{fase} + 1))$$

Hay bombardeo cuando $\text{prob} < \text{fase} - 1$

Fase	Prob=int(RND*(fase+1))	Probabilidad de bombardeo Prob < fase-1
2	0,1,2	33%
3	0,1,2,3	50%
4	0,1,2,3,4	60%
5	0,1,2,3,4,5	66,6%
6	0,1,2,3,4,5,6	71,4%

Fase 3

El número de rocas, algas y pulpos ira aumentando, de tal manera que la probabilidad de quedarse atascado se incrementará, así como la posibilidad de quedarse sin fuel.

Buena suerte Capitan!

