

EL PODER OSCURO

Asistimos a una reunión de urgencia del Consejo de Dirección de Xeloc, empresa puntera en el Sistema Solar, dedicada a la investigación y desarrollo de nuevas fuentes de energía. Nos habla el presidente:

—Como todos ustedes saben, el planeta Siros, del sistema Alfa Centauro, se ha convertido en poco tiempo en una de las mayores fuentes energéticas de nuestro sistema solar. Ello se lo debemos al esfuerzo de todos los técnicos allí instalados, que, casi en tiempo récord, han conseguido poner en funcionamiento la inmensa y sofisticada Central de Procesos de Transformación de Energía. Y debemos hacer mención especial del ingeniero en sistemas energéticos, John Yaniro, que ha puesto casi a punto el sistema defensivo, así como gran parte del diseño estructural de la central. Pero no les he reunido aquí para contarles las maravillas de Siros: parece ser que una terrible amenaza se cierne sobre el planeta. Hemos recibido y grabado hace unas horas una comunicación desde Siros. Desde entonces se ha cortado la comunicación y todos los esfuerzos para reestablecerla han sido en vano. Creo que merece ser escuchada de nuevo.

—¿Xeloc? Aquí Johnny, desde Siros, ¿jefe? Esto se ha convertido en una fiesta: juegos artificiales de a unos 25.000 pavos el cohete y además gratis, imagínese lo bien que lo estamos pasando..., lo malo es que nadie parece saber qué cuernos se celebra aquí. Estoy en el subterráneo nuclear y tengo poco tiempo para hablar,

así que será breve: parece que una especie de COSA absorbe toda la energía del planeta y avanza lentamente, pero sin pausa, hacia el núcleo principal de la central. Por el intercomunicador he conseguido hablar con Mats y me ha dicho que una legión de naves enemigas deambula por el exterior. Han aprisionado en una especie de burbujas a los encargados de los generadores principales y encima los módulos de control no están en sus receptores. Sabemos que no podemos esperar ayuda, ya que para cuando llegase la caballería estaríamos criando malvas. Bueno, jefe, le diré lo que voy a hacer: voy a salir ahí fuera con X-R-2. Como sabe todavía no he probado el láser de ultrafrecuencia con barrido protónico que le instalé. Si consigo llegar al núcleo de la central y recargar a X-R-2, podré probar su eficacia contra esa COSA negra. Como sabe, el núcleo está al otro extremo del planeta, pero trataré de abrirme paso entre esa gentuza de ahí fuera. Hasta pronto, jefe, guárdeme una de esas muñecas de la tierra para cuando vuelva.

—El presidente de Xeloc vuelve a tomar la palabra:

—Bien, por lo que hemos oído, parecen escasas las posibilidades de John contra esa COSA y sus mercenarios. Como saben, X-R-2 es un gigantesco robot con una coraza de aleación de hixolita, que lo hace bastante resistente a cualquier impacto de arma convencional. Pero, por lo que dice sobre los módulos de control, seguramente los puentes electromagnéticos estarán sin activar y las barreras eléctricas activadas, por lo que John tendrá que dejar el robot en ocasiones

y dirigirse con la nave de control, que se aloja en la cabeza de X-R-2 a través de los intrincados pasillos de la central, para recoger y colocar en sus receptores los módulos que activarán los puentes entre otras cosas. Incluso parece posible que deba abandonar la nave en ocasiones y dirigirse a pie, armado tan sólo de su fusil láser y unas cuantas minas estáticas, para recoger algunos de los módulos, dado que la nave de control no tiene acceso a algunos recodos reducidos de la central. Supongo además que intentará liberar a los encargados de activar los generadores principales para poder recargar el núcleo de la central a X-R-2... En fin, sólo nos queda rezar para que consiga neutralizar ese maldito PODER OSCURO.

EL JUEGO Y LOS OBJETOS

El juego consta de 86 pantallas que están ramificadas partiendo de una base lineal. Podemos subdividir las pantallas en cuatro grandes bloques: dos de ellos lo componen unos entramados subterráneos llenos de pasillos de complicada estructura; otro sería la parte exterior de la central y sus alrededores, y el último consistiría en el complejo espacial que los enemigos han colocado en órbita al planeta.

Los módulos debes ir recogiénolos en un cierto orden y situándolos en sus correspondientes receptores. Secuencia que sólo descubrirás con la experiencia, por lo que es recomendable hacerse un mapa auxiliar de las pantallas que vayamos conociendo con sus módulos y/o receptores, además de los prisioneros atrapados. Es

condición indispensable colocar todos los módulos en sus receptores, así como liberar a todos los técnicos presos en las burbujas para poder recargar a X-R-2 y poder usar el láser de ultrafrecuencia. Los módulos, una vez colocados en sus receptores, tienen además las siguientes funciones:

— **RAYO**. Tiene dos funciones: activar o desactivar barreras energéticas que pueden hacer de puente o bien de barrera para impedir el paso.

— **BARRA DE ENERGIA**. Recarga el traje espacial de Johnny dotándole de mayor resistencia a los impactos enemigos.

— **PARALIZADOR**. Activa las defensas del planeta a través de unos rayos gamma que detienen momentáneamente al PODER OSCURO.

TECLAS DE CONTROL

	Spectrum	Amstrad y MSX
ARRIBA/SALTO	Q	Q
ABAJO/PONER MINAS	A	A
DERECHA	P	P
IZQUIERDA	O	O
FUEGO	ESPACIO	ESPACIO
CONTROL DE JOHN	1	1
CONTROL NAVE	2	2
CONTROL X-R-2	3	3
PAUSA	I	I
REINICIAR	U	J

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K y PLUS: Teclear LOAD"" seguido de ENTER.

Spectrum 128, +2 y +3: Elegir la opción 48 BASIC y seguir las instrucciones del Spectrum 48K.

MSX: Teclear RUN "CAS:" seguido de ENTER.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128: Teclear | TAPE y seguir las instrucciones del Amstrad CPC 464.

AUTORES

Programa y gráficos: ARCADIA SOFTWARE.

Diseño de carátula: Angel Luis Sánchez.

Produce: ZIGURAT Software. Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 Madrid. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE Software, S. A. Tel. (91) 458 16 58.



EL PODER OSCURO

Si deseas recibir información y posters de nuestros programas recorta este cupón, rellénalo y envíalo a:

Zigurat Software.
Avda. Betanzos, 85. Estudio 2.
28034 MADRID.

Nombre y apellidos:

Dirección y distrito postal:

Edad:

Puntúa el programa (de 0 a 10) en los siguientes aspectos:

Gráficos Movimientos Adicción

Sonido Originalidad Val. total

¿Qué revistas de informática sueles leer? (Máx. tres)

¿Cuál de ellas es tu favorita?

Señala con una cruz el lugar donde compraste el programa:

☐ Tienda ☐ Grandes almacenes ☐ Por correo ☐ Otros.

¿Qué te decidió a comprar este programa? Puntúa de 1 a 10 los siguientes aspectos

Publicidad Por los autores Por la carátula

Por el tema del juego Por las críticas en las revistas

¿Qué tipos de juegos prefieres? Puntúa de 1 a 10:

Aventuras Arcade Mata-marcianos ...

Vídeo-aventuras Estrategia Simuladores

Programas deportivos Tridimensionales

Mediante este cupón Zigurat pretende ajustar lo más posible sus productos a vuestras preferencias. Gracias por la colaboración.

Sí eres programador de código máquina y has realizado o estás realizando algún juego no dudes en ponerte en contacto con nosotros. Estudiaremos juntos sus posibilidades.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa (sin la carcasa) en un sobre y recibirás otra en buen estado.