

# ARKOS

## LA HISTORIA

Hace ya varios siglos, mucho antes de que los atlantes se convirtiesen en poco más que una leyenda, existió una pequeña pero próspera aldea, KARTES, cuyo pueblo vivía en armonía, disfrutando de los especialmente fértiles terrenos que cultivaba, así como de una próspera ganadería que multiplicaba el colorido de sus campos. En una pulida piedra, en el centro del poblado, descansaba el hacha sagrada de GRIX, que ni los más viejos del lugar recordaban haber visto dejar de brillar aún en los días más grises y oscuros. Según la tradición, se trataba de un hacha que le fue entregada al pueblo de KARTES por los dioses como pago a una lejana y oculta deuda. Su extraño poder dotaba a los terrenos donde se hallaba de una fertilidad inusitada, siendo el secreto de la prosperidad de KARTES.

Pero el malvado TAROX, el morador de los pantanos que hacía décadas hubo de ser expulsado de la aldea por sus instintos depredadores, no había cejado en su empeño de apoderarse del hacha sagrada. Para ello estuvo años experimentando, mediante la alquimia y diabólicas artes, para obtener, al final, una pócima capaz de modificar los organismos vivos. Así, consiguió transformar a los seres que habitaban a su alrededor, cambiando su forma y tamaño, dotándoles, además de mágicas cualidades como ingravidez o violentos instintos. El mismísimo TAROX, tras ingerir una elevada dosis de la pócima trastornado por su ambición, se convirtió en un gigantesco y casi invulnerable monstruo. Con su ejército de seres inverosímiles, atacó por sorpresa la aldea de KARTES, apoderándose del hacha sagrada de GRIX. Con el hacha en su poder, bien custodiada en el templo abandonado de ZINTOS, pronto pasó a dominar grandes extensiones de la llanura, aprovechando el trabajo de los seres transformados que le obedecían ciegamente.

Los habitantes de KARTES pasaron a vivir la época más trágica y oscura de su historia: los otrora productivos terrenos, pasaron a ser solares baldíos; los pozos y riegas se

convirtieron en cenagosas acequias que provocaban epidemias e impedían el riego; los animales morían a millares de hambre y sed...

El pueblo de KARTES, pacífico desde siglos, no encontraba la manera de poner fin a su desgracia. Hasta que nació un muchacho, ARKOS, que parecía dotado de una habilidad y constancia casi sobrehumanas. SIROS, el anciano, maestro y patriarca de la aldea, vio en él una posibilidad de luz en el oscuro pasillo del destino. Con una fe casi desesperada, entrenó al joven ARKOS en todas las artes de la guerra, fortaleciendo, a la vez, su inteligencia y moral, preparándole, en suma, para el terrible impacto que le iba a producir el enfrentarse a semejantes criaturas. Antes de partir, bajo los cálidos influjos de la luna llena, le dijo:

«ARKOS, no te he contado que deberás enfrentarte a extraños y numerosos enemigos. Deberás cruzar, en primer lugar, la aldea que edificó TAROX a este lado de los pantanos. Ten prudencia, desconfía de puertas y ventanas, cuidate de los gigantes y de los agujeros misteriosos. No olvides recoger los objetos que nuestro pueblo dejó como ofrendas mágicas cuando atravesó hace milenios la llanura y los pantanos para instalarse aquí, te serán necesarios TODOS para terminar tu misión. Seguramente TAROX se encontrará al final de la aldea, mantente firme y no ceses de lanzarle los dardos arrojados que te doy, hasta que acabes con él. Cuando lo consigas, sus secuaces, ávidos de venganza, te asediarán hasta el fin. Súbete entonces a lomos de ATOR, el ave, que te ayudará a atravesar los pantanos. Más tarde, desciende a los terrenos del templo abandonado de ZINTOS, donde se halla el hacha sagrada. Allí te esperan extraños enemigos y fuentes de ácido que no pararán de escupir su veneno hasta que las dispares repetidas veces. Y así muchos otros peligros a los que deberás enfrentarte. ARKOS, mira a tu pueblo, condenado vilmente al peor de los destinos: el hambre. Eres su única esperanza, ten fe y CONSIGUE EL HACHA SAGRADA.»

## **EL SISTEMA DE CARGA**

El juego consta de tres fases que están grabadas por separado:

— Cara A: Aquí se encuentran las fases 1 y 3.

— Cara B: En ella están las fases 2 y 3.

Tiene la particularidad de que se puede jugar con la fase 2 y la 1, indistintamente, sin necesidad de clave alguna. Para pasar a la 3, que es la resolución final de la aventura, deberás introducir una clave que es la SUMA de las dos claves que se te dan al final de las fases 1 y 2. De esta manera, para llegar a la 3, deberás terminar necesariamente las fases 1 y 2.

Las instrucciones de carga son, para cualquier fase:

— SPECTRUM: LOAD "".

— MSX: LOAD "CAS: ", r.

— AMSTRAD: RUN"" o pulsar a la vez CONTROL + INTRO.

## LOS CONTROLES

	Spectrum	Amstrad y MSX
Arriba	Q	Q
Abajo	A	A
Derecha	P	P
Izquierda	O	O
Disparo	SPACE	SPACE
Pausa	I	I
Reinicializar	U	J

## AUTORES

Programa y gráficos: ARCADIA Software.

Carátula por David Sueiro.

## PRODUCE

ZIGURAT Software Español. Avda. Betanzos, 85. Estudio 2. 28034 Madrid. Tel. (91) 739 30 23. Consultas y pedidos contrareembolso.

## DISTRIBUYE

ERBE Software, S. A. C/. Núñez Morgado, 11. 28036 Madrid. Tel. (91) 314 18 04.

## **GARANTIA**

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

© ZIGURAT 1988. PROHIBIDA LA REPRODUCCION