



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+ y 128

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD "" y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.
8. En SP 128 debe cargar en modo 128. Teclear LOAD y pulsar ENTER (INTRO).

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona la opción cargador y pulsar ENTER (INTRO).
2. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea I CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al ordenador.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclea LOAD "", 8, 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y PCW

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea AD y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

LA AVENTURA ESPACIAL

Desde siempre, la CONGA (Confereración Galáctica), milagrosamente unida después de milenios de guerras fratricidas, ha esperado y temido el regreso de aquellos inadaptados que eligieron el exilio hacia regiones ignotas del Universo antes que la convivencia pacífica entre toda forma de vida inteligente.

Así pues, en los confines de nuestro Universo, vigilan diversas formas de sensores, los SSS (Sistemas Solitarios Superespecializados), capaces de informar con años luz de antelación sobre cualquier aproximación hostil.

Y allá, en lo profundo del espacio, en un apartado y oscuro rincón, una de las más sofisticadas sondas de detección y destrucción ha perdido todo control.

El Controlador, un Macro cerebro Gigante de gran potencia, producto de miles de años de mutaciones dirigidas, ha sufrido una irrecuperable crisis de Paranoia Megalogaláctica, llegando a constituirse en un Descontrolador Supremo.

Por su gran poder destructor, por el gran peligro que representa y por encontrarse en una de las más remotas, indetectables y oscuras zonas del Universo, ha llegado a ser conocido y temido como "LA OSCURA AMENAZA".

Entre millones de posibles candidatos, has sido elegido, por tus profundos conocimientos de las aventuras, para representar a tu raza en el enfrentamiento decisivo entre las fuerzas del Bien y LA OSCURA AMENAZA, que ahora intenta apoderarse de todo el Universo conocido.

En el más profundo secreto, se te ha educado y adiestrado en la más alta escuela de supervivencia, situada en el AD (Anillo Dorado) de los mismísimos TRES SOLES CENTRALES, en el corazón de la galaxia.

Tus otros compañeros, los COPOYOS (Comandos de Apoyo) también han sido elegidos y adiestrados, en riguroso anonimato, de entre lo mejor que cada especie podía aportar.

Ahora, tu educación ha terminado y estás listo... Toda la galaxia contiene un suspiro de angustia y esperanza mientras pone su Destino en tus manos.

COMO JUGAR

1.- ESQUEMA GENERAL

Tu misión es encontrar a tus ocultos compañeros y formar un grupo perfectamente funcional antes de que los sensores de la OSCURA AMENAZA os detecten.

Debes ser el ENCEN (Enlace Central) que una a esos seres tan diferentes en cultura, costumbres, idiomas y forma física.

Ellos no conocen tu identidad, tú ignoras quiénes son y sus lugares de origen.

Todo lo demás que necesites se encuentra en tu VEECD (Vehículo Espacial de Exploración y Combate), navecilla monoplaça de mandos maravillosamente simplificados, la única capaz de evitar ser detectada por la OSCURA AMENAZA.

En la Misión Final debes dirigir a tu grupo en ese peligroso mundo demente dominado por el CELO (Cerebelo Loco) y, burlando todas sus esquizofrénicas defensas, tanto más peligrosas por absurdas e imprevistas, llegar hasta el núcleo mismo de la MALDAD y destruirlo.

Tu vida y la de tus amigos están en grave peligro, pero la muerte es un bajo precio a pagar si el premio es la salvación de esos trillones de seres, pertenecientes a cientos de razas, que hoy constituyen LA HUMANIDAD.

2.- DATOS TECNICOS

A- El Sistema de Menús

Como siempre, estamos en una marcha continua para hacer las cosas lo más fáciles posibles para nuestros jugadores. Por ello hemos decidido explorar este nuevo campo, que evita, sin mermar para nada la emoción y libre albedrío del juego, el, para muchas personas oneroso, sistema mecanográfico.

Los cientos de novatos, que no lo habían intentado antes por no tener que teclear, nos lo agradecerán. Esperamos que nuestros curtidos veteranos de la aventura nos entiendan.

Todo funciona por medio de un sistema de MMI= Menús Múltiples Inteligentes. Veamos qué significa: Hay Menú Principal de 20 opciones en tres páginas.

En cuanto entras a una localidad, aparece la primera página del menú principal, con 8 opciones, dentro del cual te puedes mover en cualquier dirección hacia la opción deseada.

En la parte inferior del menú verás un indicador de que hay más opciones elegibles en otra página y así hasta la tercera página.

Las opciones se han agrupado de forma que estén fácilmente accesibles las más usadas y también para que las diversas acciones similares estén cerca.

Para la mayor facilidad de movimientos hemos elegido en todos los ordenadores las teclas del cursor, ESC y ENTER, excepto para Spectrum donde se usarán O, P, Q, A, I y ESPACIO. Estas últimas teclas también pueden ser usadas en los otros ordenadores.

Por supuesto, si tienes el Driver adecuado también podrás usar el Joystick o el Ratón.

Para moverte hacia una opción en la misma página:

a-Teclado: Hacia arriba: Cursor o Q.
Hacia abajo: Cursor o A.

b- Joystick o Ratón: Movimientos hacia atrás y adelante.

Para moverte hacia la siguiente página:

a- Teclado: Cursor a la Derecha o P.
b- Joystick y Ratón: Movimientos a la Derecha.

Para volver a la principal, es decir cancelar una acción:

a- Teclado: ESC o tecla I.
b- Ratón: Botón derecho.

Cuando estés en la opción elegida, verás que se destaca de las demás. Con la tecla ENTER, con el botón del Joystick, o con el botón izquierdo del Ratón, o con ESPACIO, la activas y, si esa opción está disponible en ese momento, y es completa por sí sola, P.E. INVENTARIO, la acción se ejecuta.

Si está disponible, y la orden está ya completa, la acción se ejecuta.

Si aún faltan datos, P.E. SACAR DE MALETA... pasarás a otro submenú que completa aún más tu orden: LA PISTOLA.

En caso de que cualquier opción no esté disponible, y tú la hayas elegido, el programa te dará una explicación de por qué no está utilizable.

Para salir de una opción usaremos la tecla ESC o la I en Spectrum.

Ejm: Estamos en una habitación y deseamos COGER un objeto. Nos movemos hasta la segunda página y nos situamos encima de la opción COGER; al activarla, si hay objetos presentes, pasamos a un submenú en el que hemos de especificar cual.

Si no hay objetos, te dirá que no hay nada que coger.

Pero si lo que queremos es SACAR un objeto de un contenedor, al activar la opción SACAR, pasamos a otro submenú en el que tenemos que elegir de dónde queremos sacar, y como todavía faltan datos, éste a su vez nos lleva a otro sub-submenú donde debemos elegir qué objeto vamos a sacar.

Todas estas maniobras irán apareciendo automáticamente en la línea en Entrada de Ordenes.

B- Manejo del VEECO.

La avanzada tecnología de la época ha permitido la simplificación absoluta en todos los campos: éste es el caso de tu VEECO, perfectamente dominable con sólo ocho controles elegidos mediante las teclas de FUNCION y los números en todos los ordenadores y sólo los números en Spectrum.

C- El Modo Combate

Porque... ¡en esta aventura te enfrentas con tu VEECO (Vehículo de Exploración y Combate) contra mortíferos VESUCOS (Vehículos Suicidas de Combate)!

Cuando suene la DAMA (Detector de Maniobras Agresivas), pon tu nave en MOCO (Modo de Combate) y aparecerá el PACO (Panel de Combate).

A un lado aparecen tus COO y al otro las del VESUCO; intenta hacer coincidir estos dos números, pronto aparecerá el intruso en la Retícula de Precisión. Cuando lo tengas en el Foco Central, ¡ANIQUELALO!

El espacio se toma como una esfera alrededor del VEECO, las Coordenadas están dadas AR (Ascensión Recta) y DEC (Declinación), cubriendo así los 360 grados en todas direcciones.

La unidad de la AR es un Centón y van desde 0 a 99.

La unidad de DEC es el grado desde -90 a 90+.

El control de esta fase es por medio de los Cursores, las teclas Q, A, O, P, ESPACIO (fuego), o el Joystick.

En la parte inferior está la BEE (Barra de Energía de Escudos), conserva un ojo en ella, pues su fin es el tuyo.

Del MOCO se sale automáticamente una vez que dejen de detectar VESUCOS.

¡Buena Caza!

FX

Sonidos en todos los ordenadores.

Menús Múltiples Inteligentes.

Gráficos digitalizados 16 bits.

Andy's Calibrator.

VERSIONES 16 BITS

Constan de 3 partes. En la primera se cuentan tus aventuras en la base del Anillo Dorado, donde has de obtener la información y muchos de los objetos necesarios para la segunda.

OSCURA AMENAZA (MUY LEJANA)

TRES SOLES CENTRALES (MUY LEJANOS)

CIRCUITO EXTERNO DEL ANILLO DORADO

VEECO

VESUCOS

RADIO DEL ANILLO DORADO

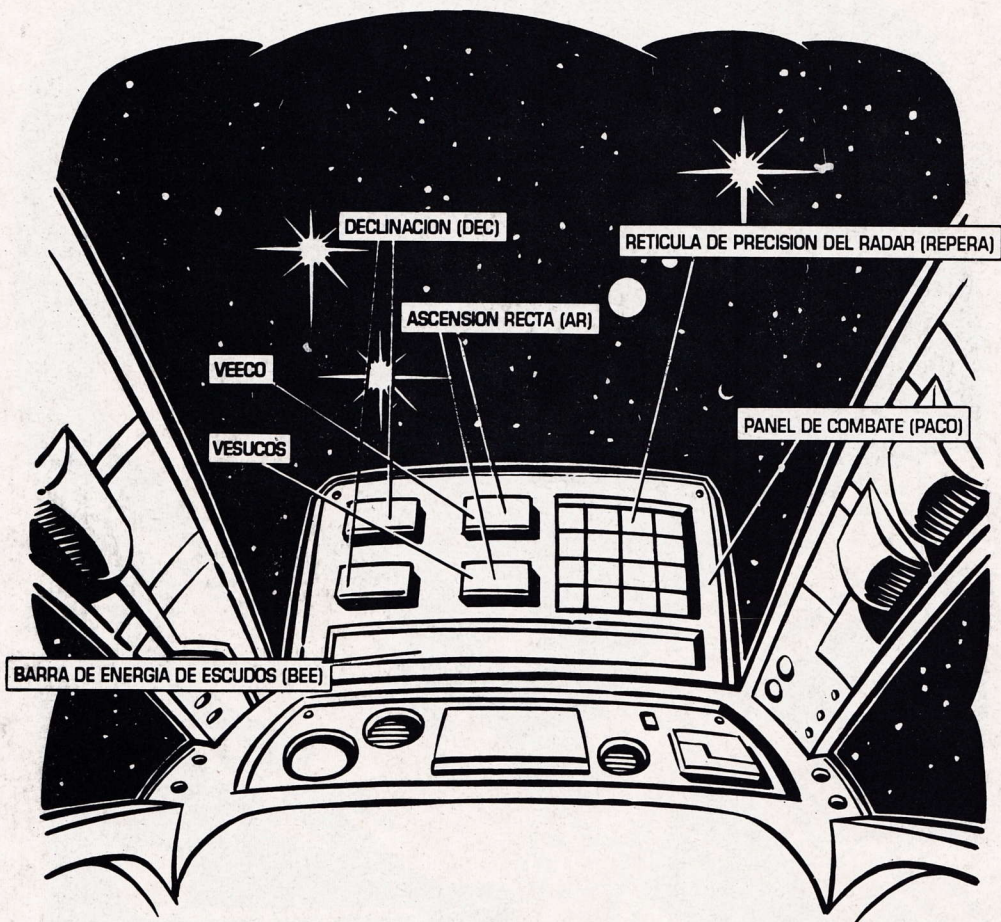


CUADERNO DE APUNTES DE UN COMANDO ESPACIAL

CODIGOS DE COORDENADAS GALACTICAS

AAD - 058	AIT - 021	AJQ - 091	ANI - 167	AGC - 122
AQK - 034	ARS - 123	ATK - 101	ATY - 121	AXF - 172
AZC - 066	BAO - 198	BDE - 103	BOD - 137	BSW - 185
BUX - 087	CAY - 116	CJS - 176	CKU - 031	CME - 132
CPJ - 054	CRO - 179	CSG - 168	DAX - 111	DCF - 115
DCK - 007	DEB - 118	DFD - 153	DOG - 026	DQI - 011
DUS - 055	DWT - 039	ECD - 120	EHB - 110	EHH - 060
EHV - 089	ELJ - 075	EMJ - 079	ENS - 030	EOH - 070
EPI - 106	ERR - 073	ESC - 156	ETW - 126	EUX - 047
EWQ - 112	FCD - 107	FDH - 040	FFL - 165	FGM - 183
FPQ - 005	GBP - 128	GCV - 074	GFS - 164	GIF - 032
GLT - 043	GPB - 022	GRO - 084	GSB - 076	GVZ - 036
HCL - 170	HHX - 033	HJZ - 008	HVQ - 191	IAZ - 160
IBM - 150	IEL - 163	ISA - 146	IUO - 003	IUP - 083
JAD - 099	JFE - 102	JFL - 154	JJB - 029	JMF - 109
JMM - 144	JMN - 053	JMV - 171	JNW - 169	JPQ - 188
JGA - 095	JQJ - 067	JXN - 012	KDG - 065	KHL - 063
KJF - 016	KLD - 045	KPU - 013	KWL - 028	KWS - 157
LAF - 141	LEE - 161	LGZ - 046	LIA - 124	LNJ - 159
LNK - 145	LSC - 056	LUC - 049	LXO - 025	MDG - 050
MED - 193	MEP - 069	MFN - 136	MGM - 027	MSB - 023
MSZ - 194	MUT - 052	MWI - 152	MWT - 127	NAF - 090
NDN - 081	NEI - 001	NNJ - 080	NOD - 092	NPI - 162
NTQ - 009	NUW - 177	NYE - 002	OJO - 068	OMP - 064
OPK - 140	PAK - 135	PCF - 098	PKF - 105	POI - 134
PQU - 059	PQV - 173	PTO - 082	PWK - 190	PXB - 131
PZJ - 108	QBD - 184	QBJ - 114	QDG - 143	QEH - 088
GGG - 148	QLO - 175	QPG - 048	QPY - 158	QQL - 182
GTC - 119	QXJ - 096	RHO - 062	RTP - 015	RTS - 085
RTY - 035	SFM - 004	SFZ - 042	SJC - 197	SKZ - 097
SLV - 180	SWY - 093	SZR - 195	TIM - 187	TUV - 010
UBU - 104	UFD - 196	UFO - 041	UJS - 138	UKV - 181
ULR - 037	UTY - 020	UUY - 006	UVG - 166	UWT - 100
UXX - 086	VAA - 094	VDG - 077	VEF - 174	VEH - 038
VIO - 178	VKM - 017	VMU - 078	VNV - 155	WCN - 133
WGS - 149	WNR - 129	WVV - 071	WXZ - 044	XGN - 151
XPK - 192	XPO - 072	XRS - 139	XTN - 125	XXW - 117
YIB - 024	YNF - 142	YPZ - 051	YQY - 113	YTK - 019
YTW - 147	YTX - 061	YWW - 014	YYL - 189	ZDF - 018
ZIV - 199	ZOT - 057	ZPM - 130	ZRY - 186	ZZZ - 000

CARLINGA MODO COMBATE (MOCO)



- | | | | | | | | |
|----------|--------------|---------------------------|------------------------|---------|----------------|----------|--------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| | | | | | | | |
| DESPEGUE | APROXIMACION | CONTROL DE
COORDENADAS | SALTO
HIPERESPACIAL | ESCUDOS | AUTOREPARACION | DEPOSITO | SALIDA
EXTERIOR |

DICCIONARIO DE SIGLAS

A

AD= ANILLO DORADO
ANTIGIRO= Movimiento opuesto al de Aguja Reloj *
AR= Ascensión Recta
ASPOCHUP= Aspirador Chupóptero

B

BALUM= Barrera Lumínica
BEE= Barra de Energía de Escudos
BG= Barrendero Galáctico
BELU= Barrera de Energía Lumínica
BOLOREX= Robotito Reflector Esférico

C

CG= Capitán Galáctico
CELO=Cerebelo Loco
CHAPO=Chip Activador Positrónico
CICUCELO= Cierre del Cubículo del Cerebelo Loco
COCOO= Control de Coordenadas
COFRATO= Comando Fracasado Total
COMUCO= Comando Muerto en Combate
CONGA= Confereración Galáctica
COO= Coordenadas
COPOYOS= Comandos de Apoyo
CORME= Comando en Retorno de Misión Exploratoria
CORREAD= Comando en Reposo en AD
CORREMICO= Comando en Retorno de Misión de Combate
COSAMICO= Comando saliente en Misión de Combate
COSASU= Contenedor de Seres en Animación Suspensiva
COSME= Comando Saliente en Misión Exploratoria
CUBICELo= Cubículo del Cerebelo

D

DAMA= Detector Astronómico de Maniobras Agresivas
DEC= Declinación
DESAM= Desestabilizador Ambiental
DIPAS= Digitalizador Proteico de Animación Suspensiva

O

OA= Oscura Amenaza
OPA= Onda Expansiva
OPTOLOCK= Especie de Cerradura Magnética de UA

P

PACO= Panel de Combate
PD= Porta Documentos
AA= Modelo Autodestructible en la Atmósfera.
AV= Modelo Autodestructible en Vacío.
PEAS= Partículas Euforizantes de Acción Selectiva. *
PMM= Placa Metálica Mortuoria *
PRETOTON= Botón Presionable
PRILU= Prisma Luminescente

R

RAFOTON= Lanzador de Rayos Fotónicos
RAMAUT= Rampa Magnética Automática
REPERA= Retícula de Precisión de Radar
RL-B= Recipiente de Líquidos - Bebible *
RL-C= Recipiente de Líquidos - Contenedor *
RIN= Removedor Inducsonico
ROEMILAS= Robotito Emisor Láserico
ROMI= Robot de Mantenimiento e Información
ROZUMBO= Robotito Zumbador

S

SAHL= Salto Hiperespacial
SEMIBOM-O. 7= Plastinoide de Sustancia química inerte-potencia 0.7
SEMIBOM- O. 3= Plastinoide de Sustancia química inerte-potencia 0.3
SERPOS= Seres Positrónicos
SUDOR= Supermultiusodestornillador
SUSESO= Super Secreto Sopión
SSS= Sensores Solitarios Superespecializados

T

TERMOR= Terminal de Ordenador
TIGA= Tarjeta de Identificación Galáctica
TRAIGO= Traductor Intergaláctico

E

ELCABS= Electro Cables
ELPREPU= Elasto Preso Untero
ELSON= Electro Diapasón
EMAL= Emisor de Alta Frecuencia
EMI= Emisor de Mensajes
EMIMA= Emisor de Materia
ENCEN= Enlace Central

F

FOCOEX= Fortaleza de Contacto Exterior

G

GIRO= Movimiento en la dirección de la agujas *
GRAMAGAL= Gran Maestro Galáctico *

H

HODOSE= Holograma Documental Secreto

I

INTERCEPTOR= uno que intercepta *
INTERPORTER= Interface de Protección del Terminal
INSO= Indicador de Sonido (un pitido)
INVI= Indicador Visual (un letrero)

K

KRUGER= Crucero de Guerra

L

LECMA= Lector Magnético

M

MAGOLLA= Magneto Llave *
MANTIGA= Máquina Antigravitatoria
MAPUL= Magneto Pulverizador
MATETRA= Máquina Tele Transportadora
MICROINVI= Indicador Visual Pequeño
MOCO= Modo de Combate
MZ-5= Tipo de Robot
MUSAVIS= Mucosas y Sanguinolentas Viscosidades

N

NIFLORES= Nichos Fluorescentes de Especímenes *

U

UA= Unidad de Aislamiento
UFAP= Unidad Fija de Almacenamiento Personal (Armario) *
UA-AB= Unidad Aislante Abatible
UA-S= Unidad de Aislamiento Simple (puerta común)
UA-E= Unidad de Aislamiento Estanco (compuestas)
UA-VACU= Unidad de Aislamiento - requiere vacío para funcionar
UA-HO= Unidad Aislante Horizontal
UA-PP= Unidad Aislante Principal
UA-VTD= Unidad Aislante Vitrotransparente Deslizante
UVIR= Unidad Vital Respiratoria
UT-V= Unidad de Transporte Vertical (ascensor)
UPAP= Unidad Portátil de Almacenamiento
UPI-CO= Unidad Protectora Inferior de Combate
UPI-T= Unidad Protectora Inferior de Trabajo (botas)
UPM-CO= Unidad Protectora Media de Combate (mono)
UPM-T= Unidad Protectora Media de Trabajo (mono)
UPP-M= Unidad Protectora Periférica de Manipulación (guantes)
UPS- CO= Unidad Protectora Superior de Combate (casco)
URSU= Urna de Sueño

V

VEECO= Vehículo Espacial de exploración y Combate
VESPAS= Vehículos Espaciales
VESUCOS= Vehículos Suicidas de Combate

X

XI-KA+= Tipo de Robot

Z

ZOAV= Zona de Almacenamiento y vestuario *
ZOCA= Zona de cambio atmosférico *
ZOCE= Zona de contacto exterior, en el eje central *
ZOCHA= Zócalo para chip Activador
ZOES= Zona de esparcimiento *
ZODO= Zona de Documentación *
ZODE= Zona de descanso *
ZOT= Zona de tránsito (pasillo central) *
ZOED= Zona de educación *

RAZAS Y NUMEROS

Algunas razas de alta tecnología usan Coordenadas Espaciales Absolutas, y trabajan en números de una base diferente a la nuestra de 10.

La siguiente tabla ha sido de una gran utilidad para todos los capitanes galácticos.

	7	6	5	4	3	2	1	0
Base 2:	128	64	32	16	8	4	2	1
Base 3:	2187	729	243	81	27	9	3	1
Base 4:	16384	4096	1024	256	64	16	4	1
Base 5:	78125	15625	3125	625	125	25	5	1
Base 6:	279936	46656	7776	1296	216	36	6	1
Base 7:	823543	117649	16807	2401	343	49	7	1
Base 8:	2097152	262144	32768	4096	512	64	8	1
Base 9:	4782969	531441	59049	6561	729	81	9	1
Base 10:	10000000	1000000	100000	10000	1000	100	10	1
Base 11:	19487171	1771561	161051	14641	1331	121	11	1
Base 12:	35831808	2985984	248832	20736	1728	144	12	1
Base 13:	62748517	4826809	371293	28561	2197	169	13	1
Base 14:	105413504	7529536	537824	38416	2744	196	14	1
Base 15:	170859375	11390625	759375	50625	3375	225	15	1
Base 16:	268435456	16777216	1048576	65536	4096	256	16	1

Por ejemplo, si encontramos una civilización que utiliza un sistema numérico de C+Base 3, su número 2211 pasado a nuestra base sería 2 por 27 + 2 por 9 + 1 por 3 + 1 por 1= 76.

Como vemos, cada número es multiplicado por su posición dentro de la tabla, creciente de derecha a izquierda. Luego se suman todos los resultados.

CREDITOS

Dirección: **Andrés Samudio.**
 Programación: **Juan Manuel Medina.**
 Dibujos 8 bits: **Vicente Misas.**
 Gráficos: **Juan Antonio Darder.**
Carlos Marqués.

Guión original y textos:
 Colaboración

Andrés Samudio.
Tim Gilbert.
Juan José Muñoz.
Eva Samitier.
Guisela y Mónica Samudio.

Pantalla de Presentación
 Diseño: **Royo.**
 Gráficos: **Juan Antonio Darder.**
Carlos Marqués.



RESUELVE TUS PROBLEMAS DE COMUNICACION