

AMSTRAD CPC
DISCO

ACCIÓN Y AVENTURA



esp soft

LIBRO DE INSTRUCCIONES

GRACIAS

Os las hemos dado infinidad de veces, pero este es un momento muy especial. **ESP Soft** cumple 15 años y no podíamos dejarlo pasar sin celebrarlo de alguna manera.

En esta ocasión os damos, una vez más, las gracias creando este pack de juegos en formato físico. Una forma de celebrar nuestro 15º cumpleaños y de recopilar algunos de nuestros últimos juegos. Juegos que incluyen muchas horas de ilusión, trabajo y diversión con el único objetivo de pasarlo bien y aportar nuestro granito de arena a la escena de esa familia de ordenadores a la que tanto queremos: AMSTRAD CPC

La lista de amigos que, de una forma u otra, han colaborado para que podáis tener esto en vuestras manos es muy, muy larga. Pero no podemos dejar de mencionar a unos cuantos que han tenido especial paciencia y dedicación para ayudarnos a conseguirlo: **CPCManiaco (Rafa)**, por su generosidad y currada en la grabación de los discos. **Sad1942 (Juan Esteban)**, porque no solo ha aportado unos gráficos espectaculares a los juegos, además nos ha regalado una ilustración para la portada de este pack que es una chulada. A **(JGN) Javier García Navarro**, por su inestimable apoyo y asesoramiento para crear este pack. Y, por supuesto, a todos los que han participado en cada uno de los juegos de esta edición, los cuales están debidamente acreditados en este manual.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Introduce el disco, por la cara A en el lector de discos.

Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. Esto cargará el menú de "Acción y Aventura".

Selecciona un juego y sigue las instrucciones.



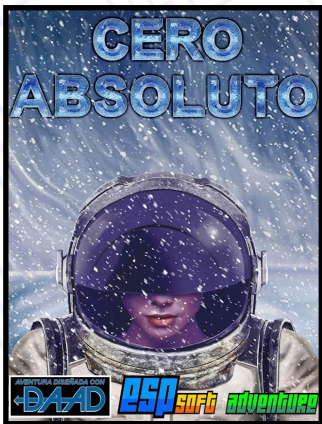
Pack ESP Soft Acción y Aventura

Producido y editado por ESP Soft 2019

Diseño y maquetación: Litos

Revisión de textos: MiguelSky

Ilustración de cubierta: Juan Esteban Olmo Mari



Equipo de diseño

Año 2016

IDEA ORIGINAL: 6128 y Mode 2.

GUIÓN, CÓDIGO Y GRÁFICOS: 6128.

MÚSICA PANTALLA DE CARGA: Baron Ashler.

CARÁTULA: 6128.

CARGADOR DISCO: SyX.

BETATESTING: 6128, Dubliner (Chemamstrad), Javymetal, MiguelSky, Mode 2, SyX, Txemamm.

Historia

Año 2516. Lugar: una oficina de la empresa Infinity Research (Phoenix, Arizona). Eres Eric Weir, ingeniero informático especializado en siniestros y recuperaciones espaciales. Hace 24 horas terrestres se perdió el contacto con la estación minera McMurdo 18, situada en el planetaide AN-TARCTIC-1982 del cuadrante este de Orión, a 1270 años luz de la Tierra.

Tu misión consiste en averiguar qué ha ocurrido, evaluar cualquier incidente y realizar un informe detallado para la empresa. Tu labor permitirá saber si existe un simple fallo en las comunicaciones o si algo más grave ha ocurrido y es necesario emprender una misión de rescate urgente. Eric Weir vive este tipo de situaciones a diario. Pura rutina. Aunque esta vez, las cosas pueden complicarse un poco.

Eric Weir (el jugador) se conecta desde la Tierra a través de una interfaz psiónica siguiendo el protocolo 1350BETA habitual en casos de emergencia. Esto le permite acceder al ordenador central de la estación con la que se ha perdido contacto (si es que todavía está operativo), pero de una manera peculiar pues su patrón neurológico sintoniza con cualquier androide cercano al ordenador central a través de un casco de realidad virtual aumentada. De forma más comprensible, la mente de Eric se teletransporta al cuerpo cibernético de un androide que se encuentra en la estación minera. La interfaz permite controlar el cuerpo del androide y comunica mediante mensajes simples todo lo que ocurre a su alrededor, escribiendo dicha información en la pantalla del casco de realidad virtual aumentada.

La mente de Eric procesa la información en cuestión de segundos y responde mediante actividad neuronal que se traduce en órdenes que el sistema central del androide interpreta como suyas. Es como estar allí sin necesidad de viajar por el espacio, con el ahorro de tiempo y dinero que eso supone.

El planetoide ANTARCTIC-1982 es un planeta helado. Comenzó a colonizarse hace 30 años y la explotación minera por parte de la corporación Minecorp Ltd. comenzó hace 25 años. Del subsuelo se extraen minerales varios siendo el platino el metal más codiciado. No hay vida biológica conocida en la superficie ni rastros de civilización alguna.

La temperatura media en superficie es de -140°C y la presión atmosférica es tan baja que ningún ser humano podría sobrevivir sin el equipo adecuado. En los últimos años, el clima ha cambiado drásticamente y la temperatura se está acercando a los peligrosos $-273,15^{\circ}\text{C}$, el cero absoluto.

La estación minera McMurdo 18 es la única zona habitada en ANTARCTIC-1982. Se trata de un gran complejo construido en parte en la superficie y en parte en el subsuelo. Las paredes están perfectamente calibradas para soportar la presión y el frío exterior, y el interior se encuentra aclimatado a las necesidades del ser humano, con una temperatura media de 21°C .

Te pones tu casco de realidad virtual aumentada, tecleas en el ordenador el protocolo 1350BETA y tu mente vuela literalmente hasta el planetoide ANTARCTIC-1982. El ordenador central parece activo. Mediante un escaneo mental, buscas androides operativos dentro de la estación McMurdo 18 pero sólo encuentras uno. Parece un androide obsoleto de hace 25 años y, por su sistema neuronal anticuado, puede haber problemas con la transmisión desde la Tierra pero no te queda otra. Con sólo pensarlo, te conectas a él. Ya estás dentro. Es hora de averiguar qué ha pasado en ese lugar...

Vocabulario

Para jugar a esta aventura, deberás teclear una serie de instrucciones y órdenes para poder moverte, hablar, coger objetos, todo lo que se te pase por la imaginación. Para ello, el juego cuenta con un intérprete que, tras analizar lo que has tecleado en pantalla te permite realizar diferentes acciones.



Para realizar una acción basta con introducir un VERBO + SUSTANTIVO, por ejemplo COGER PATA. Puedes utilizar como tiempo verbal el infinitivo o bien otros tiempos verbales pues el intérprete entiende frases más complejas.

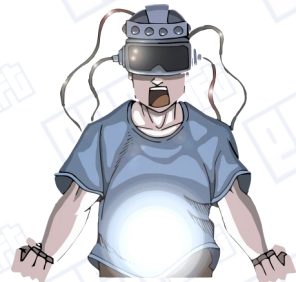
En caso de que no te entienda o de que no consigas hacer lo que quieres, prueba a teclear la orden de otra manera o intenta usar un sinónimo diferente.

Puedes moverte en diferentes direcciones para explorar la zona de juego. NORTE, N, SUR, S, ESTE, E y OESTE, O, son las direcciones que debes usar. Por supuesto, también puedes SUBIR o BAJAR siempre que sea posible.

A veces, encontrarás objetos que podrás coger, otras veces, tendrás que interactuar con objetos o personas presentes en ciertas localidades del juego. Fíjate bien en las descripciones y no dejes pasar posibles pistas. Los objetos que cojas o que ya lleves contigo aparecerán en tu inventario tecleando INVENTARIO o bien I.

Un comando muy útil para descubrir pistas es EXAMINAR o bien EX. No pierdas la oportunidad de examinar cada lugar, objeto o persona que encuentres. Será de vital importancia para alcanzar la meta final.

En caso de encontrarte con un personaje, podrás hablar con él usando el comando HABLAR + SUSTANTIVO o bien HABLA CON + SUSTANTIVO.



Al ser una aventura con mucho texto, es posible que a veces pierdas alguna línea y desees releer la descripción del lugar en el que te encuentras. Para ello, basta con teclear MIRAR o bien M, REDESCRIBIR o bien R. Si deseas acabar la partida basta, con teclear FIN o bien F y seguir las instrucciones que verás en pantalla. También puedes guardar una partida en cualquier momento tecleando SAVE y recuperarla posteriormente tecleando LOAD.

Consejos

- Durante la aventura, si ves que no puedes llevar nada más en las manos, es posible meter objetos dentro de la mochila que llevas. Examina el interior de la mochila con EX DENTRO DE LA MOCHILA o bien mete o saca objetos con los comandos METER/SACAR nombre del objeto DE LA MOCHILA.

- Si ya conoces el camino de un punto A hasta un punto B, puedes teclear los movimientos en la misma línea de comandos para ahorrar tiempo. Por ejemplo O,N,N,N para avanzar hacia el oeste, norte, norte y norte. También es posible añadir órdenes al final de la línea de comandos para ahorrar tiempo una vez que conoces el camino y la situación de los objetos o personajes. Por ejemplo O,N,N,N,HABLAR CON HOLOGRAMA para ir hasta la biblioteca y hablar con el holograma.



Equipo de diseño

Año 2017

CONCEPTO, IDEA Y PROGRAMA: gg

GRÁFICOS: gg

MÚSICA y FX: McKlain

PANTALLA DE CARGA: 6128

HISTORIA: Litos

TESTEO E IDEAS: 6128, Litos, MiguelSky, McKlain, Artaburu

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: López Espí

Historia

La guerra entre los reinos de Arngur y Megrib duraba ya dos largos años. Ernor, hijo del rey Abner, era el comandante en jefe de los ejércitos del reino de Arngur y se encontraba disfrutando de uno de los pocos recesos que esta cruel guerra ofrecía de tanto en tanto, cuando alguien irrumpió bruscamente en su tienda intentando recuperar el aliento a duras penas. Se trataba de un mensajero real que extendió su temblorosa mano al príncipe ofreciéndole un ajado pergamino enrollado y sellado con el escudo de Arngur. Ernor se incorporó y, sin mediar palabra, tomó el pergamino, rompió el sello, lo abrió y leyó:

"Año de gracia de 1458 de la segunda era de Arngur. Yo, Helegan, en calidad de consejero y administrador de S.M. el Rey, me dirijo a vos, príncipe Ernor, para comunicaros con el mayor de los pesares que su padre, el rey Abner, ha fallecido tras sufrir una inmisericorde enfermedad que finalmente nos lo ha arrebatado.

Es mi deber comunicaros que, en cumplimiento de las leyes capitulares de nuestro reino, deberá tomar posesión del trono, en sustitución de vuestro padre, en el tercer día después del fallecimiento de nuestro monarca. En virtud de las leyes impuestas por el propio rey Abner, los fastos de coronación serán ejecutados en dicho día y, en caso de no encontrarse presente el heredero por derecho, este cargo recaerá en el siguiente sucesor en la línea familiar, en este caso vuestro hermanastro y prohijado de su majestad la reina, Devilus.

En virtud del buen funcionamiento de los estados reales, los siguientes..."

Error apenas podía continuar la lectura del pergamino. El pesar que le abordaba y una extraña sensación de mareo empezaron a apoderarse de él. Incluso se preguntaba qué estaba leyendo, qué era aquello que tenía entre sus manos. El olvido se apoderaba de él. Apenas podía recordar quién era su padre o qué hacía allí. ¿Por qué estaba olvidando? ¿Qué le estaba pasando? ¿Por qué el pergamino estaba impregnado de un rosado polvo cuyo olor inundaba sus recuerdos? Rápidamente arrojó el pergamino al fuego, el cual estalló en una rojiza luz. Error se aferró a sus más queridos recuerdos, su padre: el rey, su reino: Arngur, su objetivo: llegar a Arngur antes de que su maléfico hermano Devilus sea coronado rey en su lugar y, lo más importante, no olvidar.

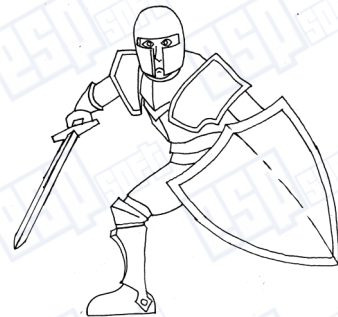
Desgraciadamente, solo tenemos tres días para ayudar a nuestro caballero en su peligrosa misión. ¿Estás dispuesto?

Jugando a El linaje real

El juego se desarrolla en distintos escenarios. Algunos incluyen puertas, plataformas elevadoras (ver descripción de los controles), objetos o elementos que debes evitar o que puedes recoger. A veces, también es posible elegir entre distintos caminos. Todos estos detalles son importantes para completar el juego. Estate atento a las indicaciones previas a cada nivel.

Salvo en el nivel 2, avanzarás provisto de una espada. Para usarla, deberás armar el golpe y luego lanzarlo en el momento oportuno (ver descripción de los controles). En principio, el golpe tiene un alcance limitado, si bien en cada nivel encontrarás un fruto mágico que te permitirá modularlo. Un vez comido el fruto, podrás controlar el alcance del golpe a través de una barra de progreso, desapareciendo el efecto al completar el nivel. Error puede atacar de pie y durante un salto, pero su armadura le resta movilidad y no puede hacerlo agachado. Por este motivo, si estando agachado inicias un golpe, se incorporará.

El nivel 2 se desarrolla en la cabeza de Error. Se trata de un viaje interior, cuyo fin es recuperar la memoria perdida. Para ello, tendrás que localizar y recoger físicamente tres objetos esenciales: la corona, la espada y el escudo. Desgraciadamente tendrás que hacer todo esto desarmado.



Los escenarios están plagados de enemigos. La mayor parte pueden ser eliminados con un golpe certero y los que no, mostrarán una barra de energía. Algunos enemigos van armados y no dudarán en atacarnos en cuanto se acerquen; otros, normalmente seres mágicos, pueden atacar a distancia. Aprende a distinguirlos. Normalmente, los contactos con los enemigos o con magias malignas nos harán retroceder, aunque algunos solo nos atravesarán.

Error dispone de una energía limitada, la cual irá disminuyendo paulatinamente con el paso del tiempo y también con cada contacto con los enemigos o con magias malignas. Toda esta energía perdida será repuesta al completar cada nivel.

La pérdida de toda la energía o la caída en ríos, lagos, aguas pantanosas o lava, nos restará una vida. La pérdida de vidas no afectará a los objetos recogidos. Salvo en el nivel 2, existen puntos de reinicio intermedios que evitan tener que recorrer de nuevo todo el nivel, en caso de reinicio.

Controles

Es posible usar tanto joystick como el teclado, así como redefinir los controles. Por defecto, el teclado usa las flechas del cursor y espacio.

Error puede desplazarse a izquierda y derecha, agacharse y saltar. Cada una de estas acciones tiene un control asignado. También es posible usar la espada, plataformas elevadoras y puertas. Estas otras acciones están vinculadas a la pulsación de fuego. Normalmente, al pulsar fuego Error armará un golpe, manteniéndolo así hasta que cese la pulsación. En ese momento Error lanzará el golpe. No obstante, si estamos delante de una puerta o sobre una plataforma estática al pulsar fuego, Error cruzará la puerta o accionará la plataforma.



Boceto de Rafael López Espi para la ilustración de portada del juego.



Equipo de diseño

Año 2018

PROGRAMA: Artaburu

GRÁFICOS: Sad1942

MÚSICA Y FX: McKlain

HISTORIA, CONCEPTO E IDEA: Litos

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: Lorena Azpiri

Historia

En la era del primer milenio, tres reyes gobernaban en la galaxia de Ururben. Tres reyes para tres reinos que no basaban su civilización en la tecnología sino en la magia. Cada uno de ellos contaba con una fracción de poder suficiente para revivir a otro rey, por lo cual, el triunvirato galáctico, basado en la paz y el respeto, parecía ser infinito. Infinito hasta la llegada de Shakar que, a través de oscuras artes, consiguió derrocar y aniquilar a los tres reyes. Posteriormente impondría la tecnología como estandarte de su imperio y ocultaría los místicos cuerpos reales en tres tumbas ocultas en alguna parte de la galaxia con el fin de, si fuera necesario, utilizar sus incipientes poderes para ayudarle a mantener su artificial imperio.

Tercera era del imperio Siemb. Los últimos días del emperador están llegando. Después de alargar artificialmente su vida hasta límites insospechados, su equipo médico no encuentra forma de prolongar más su reinado. Shakar ha sido el emperador más longevo de la historia conocida y no está dispuesto a ver el fin de sus días. Lo que la medicina no puede solucionar lo harán las leyendas, mitos y magia que envuelven la más antigua de las leyendas imperiales: *Las tres tumbas de Siemb*.

El juego

Tú, como comandante más destacado de la élite del ejército imperial, eres designado para llevar a cabo la misión. A través de tres mundos diferentes, tendrás que buscar las místicas tumbas para así conseguir los objetos mágicos que permitirán prolongar aún más la vida del emperador.

La misión no es simple. Antes, tendrás que encontrar la forma de acceder a las tumbas que, además, se encuentran custodiadas por tres singulares guardianes de diferentes épocas del pasado, presente y futuro. Cada uno de los mundos pertenecen a un imperio enemigo del sistema Siemb y, por supuesto, se mostrarán hostiles al pasar por su territorio.

MUNDO PHERENOS

En tu primera misión, la nave de infiltración te deposita en una zona de alto riesgo por las frecuentes lluvias de meteoritos que sufre el sector. Vas armado con un rifle de rayos termoatmosféricos y equipado con una coraza de aleación de technita.

Pherenos es un planeta con zonas volcánicas, ríos de lava y otros peligros. Esta civilización es mucho menos avanzada que el imperio Siemb. Aún así, son temibles enemigos y grandes estrategias que cuentan con el terreno como su aliado.

La zona en la que te internarás está poblada por los A'rnhs, peligrosos seres reptilianos armados con rifles de proyectiles. Sabemos que los A'rnhs han creado un complejo sistema de campos de fuerza que pueden ser anulados destruyendo los primitivos generadores que los mantienen.

Tu primer objetivo en esta misión es encontrar la llave, oculta en algún lugar del templo A'rnhs, que te permitirá acceder a la primera de las tumbas místicas, custodiada por el centinela alado Ona'rk.

MUNDO ROBOTA

El teletransportador de tu nave de infiltración te ha permitido hackear la red de transporte rápido de Robota, materializándote en la base TKG45, una planta de procesamiento de residuos ácidos, en la que se encuentra el objetivo de tu segunda misión.

En esta ocasión, junto a tu equipo estándar, cuentas con una mochila-jet con un autogenerador de energía. La mochila precisará de cortos espacios de tiempo para cargar el autogenerador tras un uso prolongado.

El sistema de mundo Robota debió ser hace siglos hogar de sabios humanos, sin embargo, ahora sus únicos dominantes son las máquinas. Oculta bajo una trampilla se encuentra la antigua tumba de Siemb.

Consigue las tarjetas de memoria de los cuatro ordenadores principales de la base. Las cuatro tarjetas, ensambladas e introducidas en un lector que deberás localizar, te permitirá acceder a la estancia secreta que oculta la tumba de Siemb, protegida por un cybertech de seguridad P310T0.

La base TKG45 está protegida por la más alta tecnología creada en Robota y sus ordenadores principales están protegidos por campos de energía que tendrás que anular destruyendo sus correspondientes generadores diseminados por la base. Cuidado con los drones centinela, los droids de reconocimiento, los pajarobots y demás tecnología de seguridad diseminada por la instalación.

MUNDO MICROBIA

En esta ocasión te encuentras a los mandos de un mini-sub A21 de segunda generación. Tu mini-sub está armado con dos láseres de corto alcance que te permitirán deshacerte de tus enemigos, así como un energizador del casco, que te permitirá electrificar la cubierta y deshacerte de enemigos adheridos a la nave. Mundo Microbia está habitado por diferentes seres evolucionados de pequeños microorganismos que te dejan petrificado ante su sola presencia. Sólo tienen un objetivo: COMERTE.

Busca la llave de plata y la llave de oro para abrir la cerradura de la puerta que oculta la última tumba. Solo queda vencer al último y más peligroso de los guardianes de las tres tumbas y tu misión habrá llegado a su fin.

Controles

Puedes utilizar joystick o teclado. Las teclas son redefinibles.

El comandante puede ir a derecha e izquierda, agacharse, saltar y realizar vuelos cortos cuando cuentes con la mochila-jet, así como disparar.

Cuando controles el mini-sub, podrás ir en las cuatro direcciones, disparar y utilizar la opción de “energizar” el casco de la nave.



Boceto de Lorena Azpiri para la ilustración de portada del juego.

ACCIÓN Y AVENTURA



Hace 24 horas terrestres se perdió el contacto con la estación minera McMurdo 18, situada en un planeta helado a 1270 años luz de la Tierra. Tu misión, como ingeniero informático especializado en siniestros y recuperaciones espaciales, será averiguar qué ha ocurrido allí. Pura rutina... ¿O tal vez, en esta ocasión, las cosas serán distintas?



Ayuda al príncipe Ernor en esta increíble aventura que te llevará por fantásticos escenarios plagados por los más insospechados peligros enviados por fuerzas ocultas.

El reino de Arngur está en juego. Recupera tu identidad y consigue llegar a la gala de coronación antes de que sea demasiado tarde.



Como comandante más destacado de la élite del ejército imperial, has sido designado para encontrar las tres tumbas de Siemb. A lo largo de tres mundos, en la peligrosa galaxia de Ururben, tendrás que vencer a los guardianes que protegen los objetos mágicos que conseguirán salvar al emperador.