

# ***GOLDEN EAGLE***

## ***EL RETORNO***



# Golden Eagle

EL RETORNO

CAN GEC NHJ CLN BDN FHC MHJ BLN BDM FHB MGI BKM ACD EGO CJH AFD  
FDB JHF KMF ODJ GDB KHf KMG ODK GAC KEG LNJ PAF HPN LLJ EC1 APE

# Índice

1 - Créditos

2 - Historia

3 - Carga

4 - Controles

5 - Panel de Control

6 - Los terminales

6 - 1. Los terminales interactivos

6 - 1.1. Noticias (las informaciones de la base)

6 - 1.2. Mapa (el mapa de la base )

6 - 1.3. Juego

6 - 1.3.1 Reglas del Otelo

6 - 1.3.2. Manipulaciones

6 - 1.4. Disco (la gestión de las grabaciones)

6 - 1.5. Privado (las informaciones personales del jugador)

6 - 1.6. Buzón (el buzón donde se almacenan las cartas)

6 - 2. El armamento (cañones)

6 - 3. Los cofres.

7 - Notas de control

8 - Las trampas

LNE PCI HCA LGE LNH PCL HBD LFH KMI OBE GOM KKI FDJ BOF JPN FLJ  
DJP HNC HFD LJH DKM HOD EGB IKF AFD EBB LJP HFL PEC LAP KIP GEL

# 1- Créditos

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| Idea original .....           | Laurant Weill   |
| Escenario .....               | Pascal Jarry<br>Frédéric Spada<br>Philippe Tesson                       |
| Responsable de proyecto ..... | Pascal Jarry  |
| Gráficos .....                | Christophe Perrotin<br>Philippe Tesson<br>Isabelle Maury<br>Ivan Gaidon |
| Programadores                 |   |
| ST AMIGA .....                | Frédéric Spada  |
| PC .....                      | Alain Joubert   |
| CPC .....                     | Tony Huguenotte   |
| CPC .....                     | Jean FrancoiseStreiff   |
| CPC .....                     | Laurent Malavasi  |
| L.I.O.S. ST .....             | Didier Arnaud   |
| L.I.O.S. AMIGA .....          | Nicolas Massonat  |
| Efectos sonoros .....         | Michel Winogradoff  |

## **AGRADECIMIENTOS:**

**Vincent Baillet,**

director de L.I.O.S., por el Otelo.

**Laurence y Nathalie**

por la configuración,

L.I.O.S. son las siglas de Loricel Input Output System  
(Sistema Loricel de entrada y salida).

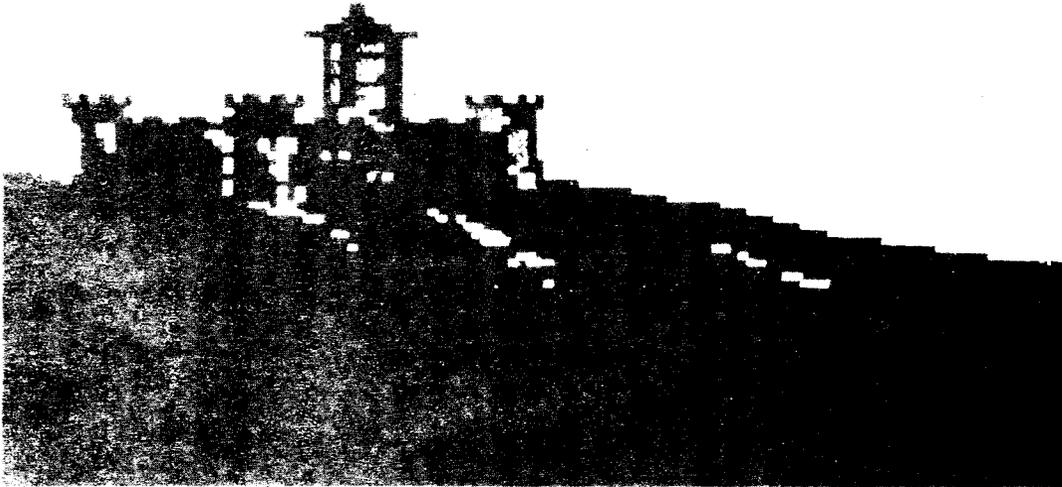
HFD LJH DIO HMD GEB KIF CKM GOB EGA IKE AEC EAA KIA GEE OEC KAA  
IGE MKI NCK AGO JEG NIK PAL CEP LFH PJJ BBL DFP FFH BJJ BBF DFB

# 2 - Historia

*Entra en un universo futurista y a la vez cercano a nosotros...*

**EL AGUILA DE ORO** es una estatuilla mítica cuya composición y procedencia son un misterio... Sin embargo, brilla como el oro y parece liberar una energía formidable. Todo el secreto de su poder está ahí... Con el paso del tiempo, varias religiones han basado sus ideales en la adoración de esta estatuilla y se han enfrentado para apropiársela.

**NAHMUR**, el gran sacerdote de una secta ha encargado a sus tropas que recuperen **EL AGUILA DE ORO**. Tras violentos combates, han robado la estatuilla y la han llevado a su ciudad con el fin de controlar su poder. Sin embargo, **NAHMUR**, que no ha logrado dominarlo, ha decidido separar las diferentes partes de la estatuilla y las ha diseminado por toda la ciudad. En efecto, cree que la profecía según la cual

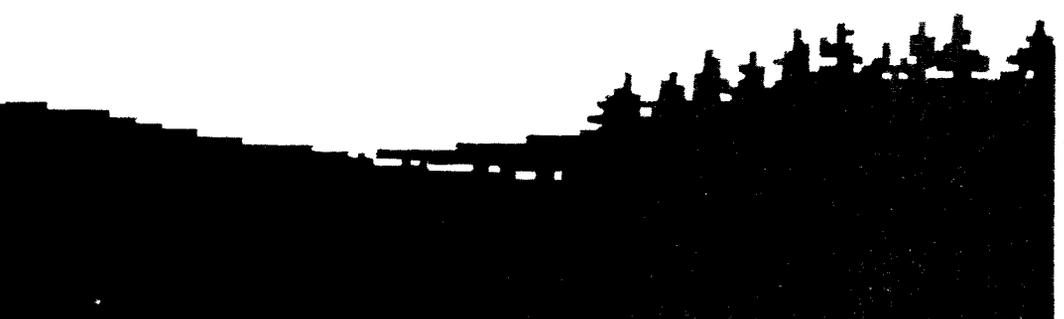


MDL BHP IFH MJL OBK DFO KEG OIK AAK CEO EEG AIK AAE CEA EKI AGE  
GOD KBH IKE MOI EPA ICE JLE NPI FPA JCE JLF NPJ FBB JDF HFK DBG

Antes del gran enfrentamiento, el Héroe era un guardián del AGUILA DE ORO. Forma parte de los raros privilegiados que pueden acercarse a la estatuilla sin riesgo alguno. En el momento del robo, fue secuestrado por la secta, que lo convirtió en esclavo.

Los mutantes, desterrados de la ciudad, erran por el subsuelo de la base. Quieren combatir el poder que gobierna, responsable de su decadencia, y piensan utilizar al Héroe para lograr sus fines. Desconectan su módulo hipnótico con un rayo láser y se ponen en contacto con él mediante mensajes.

Debes guiar al Héroe en este universo hostil y decidir las acciones que debe emprender entre todas las opciones propuestas en el juego.



IKE MOI EAA ICE GEE CAI KAA GCE GEK CAG KBO GMK HFI DBE LDM HOI  
PJL CNP DFP HJC BJL DNP DFB HJD BHF DDB NLD JHM AFH NBD PJC LFP

# 3 - Carga

## ATARI ST / COMMODORE AMIGA

Para **Atari St** y **Commodore Amiga**, hay **3 discos flexibles**: uno de presentación y 2 de juego.

- Para iniciar la presentación, inserta el disco "**Presentación**" en la unidad de disco y enciende el ordenador.
- Para poner en marcha el juego, inserta el disco A y enciende el ordenador.
- Una vez iniciado el juego, inserta el disco B cuando sea necesario.

---

## IBM PC & COMPATIBLES

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco A en la unidad y después teclea **EAGLE** para poner en marcha el juego.

---

## AMSTRAD CPC /CPC +

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco flexible por la cara A en la unidad y después teclea **RUN" EAGLE"** para iniciar el juego
- Dale la vuelta al disco cuando sea necesario.

**Nota:** en el modelo 464, todas las animaciones no pueden ser residentes en memoria. Algunas animaciones se cargan desde el disco flexible. La carga nunca dura más de 1/2 segundo.

Para almacenar una partida que se está desarrollando o volver a cargarla, lee el capítulo **6.1.4**.

|  |
|--|
| CEO GID AIK CMO CEA GIC AGE CCA MKC IGN BEG MAC OID KEO DFH OBD<br>JCE NGI NPJ ACN JDF NHJ DBG BDC HMK DIG BDF OMB FPJ BLF ACF NPB |
|--|

# 4 - Controles

El manejo del juego es intuitivo y evolutivo. Si tienes que arrastrarte, o quieres agacharte, la acción en el **JOYSTICK** o en el **TECLADO** es la misma. El ordenador elige la mejor respuesta a tu solicitud en función del contexto.

## Funciones del joystick:



## Funciones de teclado:

|         |  |
|---------|--|
| P       | PAUSA  |
| ESPACIO | DISPARO  |
| ESC     | ABANDONAR (terminal)   |
| ↑       | Saltar quedándose en el mismo lugar, levantarse, agarrarse a una barra, guardar un arma. |
| ↑ + ←   | Salto hacia adelante   |
| ←       | Avanzar, media vuelta, disparo hacia atrás   |
| ↓       | Agacharse quedándose en el mismo lugar, arrastrarse.                                     |
| →       | Avanzar, media vuelta, disparo hacia atrás.  |
| ↑ + →   | Salto hacia adelante   |

A título informativo, llamaremos **ARRIBA** a una acción en la que se mueve hacia arriba el joystick o se pulsa la tecla que corresponda, y así con **ABAJO**, **DERECHA**, **IZQUIERDA** y **DISPARO**.

NPJ CAN JDF NHJ MOG BDC IMK MIG DBH OMD HNL DJH ACH PND ENL AJH  
 BMO FDB GID KMH CDB GBD JHN FDJ NCA JPN IGN ECJ MCA IPN IGM ECI

# 5 - Panel de control

El panel de control ocupa la parte inferior de la pantalla. Te informa de la vida que le queda al personaje; se enciende una luz si llega un mensaje al buzón de correo electrónico; se va construyendo la figura de un águila a medida que vas descubriendo los pedazos y también se representa el arma que llevas.

## ATARI ST / COMMODORE AMIGA / IBM PC & COMP.

Nivel de vida      Mensaje      Águila      Tipo de arma

---

## AMSTRAD CPC / CPC+



Nivel de vida      Mensaje      Águila      Tipo de arma



HJC LNG DCA HAC IGM ECI MDB IOM JHM FDI NDB JOM JHN FDJ NAC JPN  
MHJ DLN BDD FHB DJH BFD PND LJB CJH PFD PNC LJP CIG PEC OMA KIN

# 6 - Los terminales

Cuando te desplaces por la base, pasarás por delante de los terminales. Al pasar frente a uno de ellos, pulsa la flecha **ABAJO** para cambiar el punto de vista, así verás el terminal como si estuvieras frente a él. Para "salir" de este ángulo de vista y volver al juego, pulsa **ESCAPE**. En cada terminal, debes utilizar **ARRIBA**, **ABAJO**, **DERECHA** e **IZQUIERDA** para situarte sobre una opción y **DISPARO** para confirmarlo. La tecla **ESCAPE** te sirve para salir de un menú o de un submenú.

## 6 - 1. Los terminales interactivos

Te aconsejamos que consultes este terminal regularmente, y en especial cuando tengas un mensaje. (cuando se encienda la luz roja del panel de control). Cuando realices tu primer acceso a este terminal, pasarás directamente a la pantalla **PRIVADO (6 - 1.5)**.



OMD KIO DJH OFD PND LJO AJH PFD PNA LJP AKE PGA MOG IKN BMC MAG  
JPN FJW ECJ APF IPN ELJ ECI APE IOM EKI HBK DOG LMO HIK BHN FMB

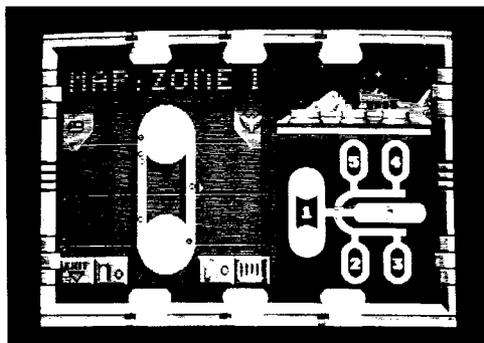
## 6 - 1.1. Noticias (las informaciones de la base)

Es importante leer las informaciones de la base, puesto que contienen índices indispensables para terminar el juego. Los datos más importantes sólo se pasan una vez, por lo tanto debes leerlos atentamente.



## 6 - 1.2. Mapa (el mapa de la base)

El mapa te permite situarte la base, pero le faltan determinados datos indispensables para el juego. Así, dispones de un mapa además de una lámina de viñetas autoadhesivas. A medida que vayas descubriendo cosas, irás completando el mapa. No existe mapa de dos de los sectores, tendrás que encontrarlo tu mismo...



FDI BOE JOM FKI FDJ BOF JPN FLJ GAL CPH KNP GJL AGM ENA MKI AOM  
PFD LBB LJP HFL PEC LAP KIN GEJ OGA KCN IKM EGI MBH IFM PNM DBI

## 6 - 1.3. Juego (el juego de Othello)

El juego de Othello tiene un papel importante en la historia, pero no te preocupes, no es necesario ser un campeón en esta disciplina para llegar al final de **Golden Eagle**

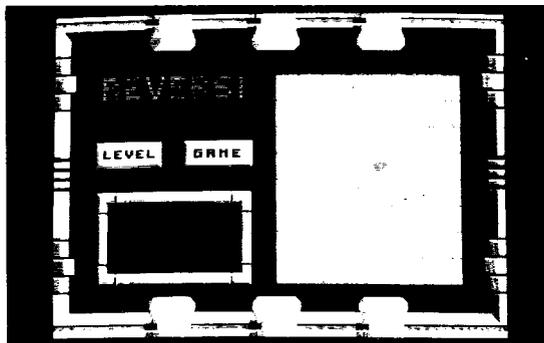
### 6 - 1.3.1. Reglas del Othello

Recordamos brevemente las reglas del Othello: 2 jugadores colocan sucesivamente piezas de su color en el tablero. Aquí uno de los jugadores es el ordenador, el otro eres tú.

Sólo se puede colocar una pieza que haga que las piezas del adversario cambien al color de las tuyas. Esto sucede cuando la pieza del adversario está rodeada por dos de tus piezas, una ya situada en el tablero y otra que acabas de poner. El ordenador verifica la validez de la jugada y cambia de color las piezas. Cuando ya no se pueda colocar una pieza, se cuentan las de cada color, y el jugador que tenga más piezas de su color en el tablero gana la partida. En la pantalla aparece "YOU WON" si tu has ganado la partida.

### 6 - 1.3.2. Manipulaciones

Puedes elegir el nivel de juego desde "**beginner**" (principiante) a "**master**" (maestro). Al principio del juego, la opción "**pass**" (paso) te permite dejar al ordenador que empiece, "**play**" (jugar) te permite comenzar la partida, "**Back**" (atrás) anula el movimiento que acabas de realizar, "**Hint**" (ayuda) te indica un movimiento que puedes jugar y que es relativamente eficaz y "**New**" (nuevo) inicializa el tablero.



EGA IKE AEC EAA KIP GEL OGA KCP IKM EGI MHB IDM JLM FHI NHB JDM  
LFH PJL BBE DFA FKI BGE DOH MKD HJL DFH CNH PJD GJL CFH CNG PJC

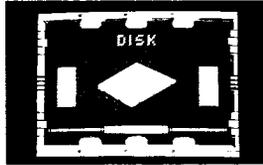
## 6 - 1.4. Disco \*

### ( la gestión de las grabaciones)

Se puede memorizar una partida que se está jugando (**SAVE**: grabar) con el fin de continuarla posteriormente (**LOAD**: cargar).

Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para efectuar estas operaciones.

\*Excepto para CPC/CPC+



## 6- 1.5. Privado

### (las informaciones personales del jugador)

Cuando accedas por primera vez a un terminal interactivo, deberás introducir un código con ayuda de los comandos **ARRIBA**, **ABAJO**, **DERECHA**, **IZQUIERDA**, y **DISPARO**, tras haber leído el mensaje. Deberás cambiar este código en un determinado momento de la partida para acceder a una partida "oculta" del juego...



## 6 - 1.6. Buzón

### (el lugar donde se almacenan las cartas)

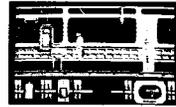
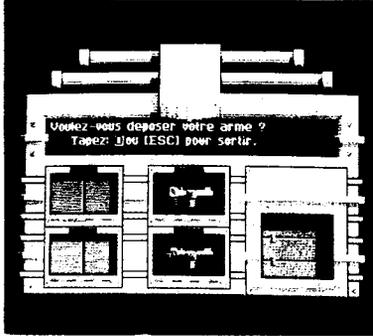
En él encontraras los mensajes que te envíen determinados personajes de la base. Estos mensajes pueden ser muy importantes. Puedes leerlos y releerlos con las teclas arriba y abajo del servicio de mensajería.



AAF CEB ELJ AHF CPG NLC GIK CEG DMG OIC HIK DEG DMH OID HJL DFH  
FAP JNL GEK CAG KDO GMK FHK BDG JDO FMK FHJ BDF JCN FPI EGG ACK

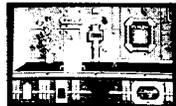
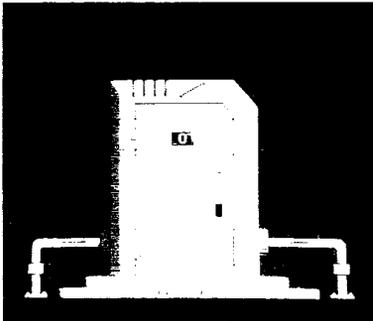
## 6 - 2. El armamento (cañones)

En principio están en el almacén de armas de servicio. Allí encuentras tu arma y la puedes recoger un poco más tarde. El terminal del armamento es capaz, por reconocimiento de módulo, de devolver su arma a cada uno de los depositarios. Cuando tu módulo se daña. Este reconocimiento no se lleva a cabo, y te permite elegir tú mismo. Puedes aprovechar para cambiar de arma, pero no existe el arma ideal...



## 6 - 3. Los cofres

Guardan las partes del **Aguila de Oro**. Hay más cofres que trozos. Algunos pueden abrirse "de oído", y aunque estén vacías, su apertura es indispensable. Anota los códigos de los cofres que puedas abrir... Para abrir un cofre "de oído", debes saber que un código comienza y termina por **0** y que se compone siempre de 3 cifras. Es necesario que exista "alternancia" de desplazamientos hacia la derecha e izquierda. **Ejemplo con la combinación de cifras 2 4 7: 0, 2, 4, 7, 0.**



EGI ACE IDM EOI FHI BDE JDM FOI FHJ BDF JEN FPJ CAG GEK OPC CAG  
DFH MBD PJD LFM CFH PBD PJC LFP CEG PAC OIN KEA FLJ OPN BHO FLB

# 7 - Notas de control

Debes completar lo siguiente:



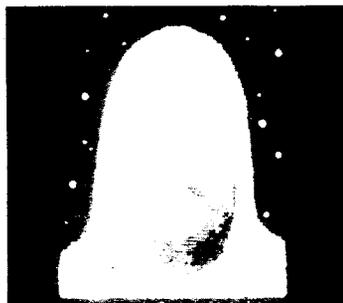
---

---



---

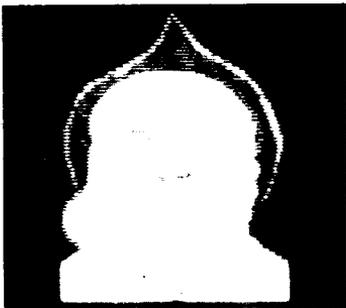
---



---

---

OIC KEN DEG OAC OID KEO DFH OBD PJM LFB EKI POM AGP EKA P JL ANP  
FMK BIG BDF OMB FPJ BLF ACK NPO EAG AEK PNL CAP LBH PFL MOL DBP



---

---



---

---

**Logotipo de los cofres**

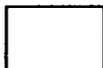
**Codigo**



1 .....



2 .....



3 .....



4 .....



5 .....

DBH OMD HNL DJH ACM PNI EGA ACM PNL EGP LBH PFL OML DBP KBH OFL  
NCA JPN IGG ECC MJL IEG DNH PJD HOM DFH EKH IOD AOM EFH EKA IOE

# 8 - Las Trampas

La base está sembrada de trampas, y aquí tienes la lista de consejos que te ayudará a desbaratarlas:

- Ten cuidado con los objetos que puedan descolgarse del techo.
- Evita los robots, los rayos y las fugas de líquido o gas.
- Dispara o anda sobre los interruptores de placas electrificadas.
- No andes sobre todo lo que te parezca sospechoso.
- En los hangares, no te dejes atrapar por los guardias.
- En casos desesperados, trata de saltar o agacharte, si disparas a los muros, nunca se sabe lo que puede pasar...

JHH FDD NIK JFH CMG OIC GPN CEG FLG JPC BPN FEG FLB JPF BOM FDB  
CCM POI EGJ ACE JDN EPJ FHJ BDE ODN FPJ FHO BDF OEK FIO CAM GED



Distribuido por **PROEIN, S.A**



Marqués de Monteagudo, 22  
28028 MADRID