

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

MEGA-CORP

AMS
870007

MEGA-CORP

AD



MEGACORP

En el siglo XXII el Universo se halla dominado por dos grandes fuerzas nacidas tras decenios de grandes guerras: el Imperio y la Federación Hark. Gobiernos expansionistas ambos, sus roces de fronteras son casi constantes.

En el seno del Imperio el Mayor poder, tras el mismo Emperador, son las MegaCorporaciones, asociaciones financieras que controlan todos y cada uno de los aspectos de las vidas de los ciudadanos. Con poder de vida o muerte, estas MegaCorp, como son familiarmente llamadas extienden sus tentáculos por el Cosmos en busca de riquezas que extraer o, llegando el caso, arrebatar.

El sistema Federativo consiste en la «adopción» bajo su tutela de sistemas planetarios tecnológicamente pobres por lo general, aunque ricos en materiales o mano de obra que son empleados invariablemente en la mejora de los recursos de los originarios planetas Hark.

Fiel reflejo de los errores de todos los sistemas financiero-políticos de la historia, Imperio y Federación se yerguen como poseedores del Universo. Utopía no existe.

FX DOBLE CARGA:

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

OBJETIVOS DE LA MISION:

Como ejecutivo de una MEGA-CORP, debes guiar a tu agen-

FX Doble carga

¿Tienes experiencia en guerrilla cósmica?

¿Estás dispuesto a arrebatarle un planeta a la FEDERACION?

¿Te atreves a ocupar el rol hasta el final... sea el que sea?

Entonces puedes llegar a ser ejecutivo de una MEGACORPO.

ACION IMPERIAL

MEGACORP incorpora FX DOBLE CARGA, dos programas en uno, el doble de aventura, el doble de gráficos y máximo desafío. ¡viva! ¡Frutoño, te sorprenderá.



te operativo hasta hacerte con el control de la situación en el planeta GEA-3.

Deberás, ayudando a los grupos rebeldes, derribar al gobierno, actualmente en manos de «La Federación».

Tu nave aterrizará en la extensión boscosa que rodea la base rebelde.

Cruza el lago, pasa el control policial y encuentra a tu enlace que se identificará por su condición de mercader en pieles, a partir de aquí sigue sus instrucciones.

La misión es arriesgada pero la recompensa es grande, si consigues que GEA-3 pase a poder Imperial, la recompensa te hará inmensamente rico.

COMO SE JUEGA:

La pantalla esta dividida en dos partes; la superior, que tendrá un dibujo representativo del lugar donde se encuentre el agente, y la inferior, en la que aparecerá un texto. Este texto describirá el lugar y contendrá también los mensajes que el ordenador, como arbitro del juego, vaya enviando.

Bajo estos textos se encuentra un cursor parpadeante, a la espera de ordenes. Ahí es donde el jugador indicará las acciones que quiere se ejecuten, escribiéndolas en un lenguaje directo y hablando a «EL», en segunda persona; por ejemplo: «COGE LA MONEDA», «TIÁRATE AL AGUA», etc.

Caso de no ser realizable alguna acción de las que sean indicadas el ordenador lo hará saber emitiendo el mensaje apropiado (NO PUEDO HACER ESO, NO TENGO LO NECESARIO, etc.).

COMANDOS:

NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), ABRE, APRIETA, AYUDA, COGE, CURA, DEJA, DISPARA, ENTRA, EXAMINA, PULSA, SAL, LOAD, SAVE, REMA, BUCEA, SUBE, BAJA, MATA, TIARA, etc.

Comandos especiales:

- I:** Inventario; lista los objetos llevados por el personaje.
- A:** Redescribe; da una corta descripción del lugar, de las

salidas más obvias y de aquellos objetos presentes en el lugar.

D: Detalla; ofrece una más extensa descripción del lugar (muy útil).

SAVE: Permite salvar en cinta la situación en que hayamos quedado al término de una sesión de juego.

LOAD: Permite, al iniciar un nuevo juego, volver a empezar a partir de donde quedamos la última vez, evitando el tener que volver a repetir todos los movimientos.

FIN: Acaba el juego, ofreciendo un informe de los puntos obtenidos, etc.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Utiliza SIEMPRE la opción «D» (Detalla). Te ofrecerá valiosa información.

Examina TODO lo que te rodea. Algunas cosas pueden no ser lo que parecen.

Armate de papel y lápiz, toma notas de lo que creas importante. No olvides hacer un MAPA de los lugares por donde vas pasando; hay más de los que piensas y podrías perderte con facilidad.

Utiliza la opción SAVE a menudo. Te ahorrará esfuerzos más tarde.

Usa tu LOGICA. No intentes hacer cosas irracionales; no servirán de nada.

No seas impaciente y MEDITA los problemas. no tienes que acabar la aventura en una tarde. Siempre puedes volver a intentarlo otro día.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: NICOLAS LECUONA

GRAFICOS: LUIS FRANCO

PANTALLA DE PRESENTACION: JAVIER CUBEDO

ILUSTRACION: ALFONSO AZPIRI

ESTE PROGRAMA ESTA DESARROLLADO CON EL GRAPHIC ADVENTURE CREATOR DE INCENTIVE SOFTWARE.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede rescatado y se agotan las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a de más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 28-1
28008 MADRID

A manera de cortesía le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Amate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

RESERVA LA REPRODUCCION, RADIO-DIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

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