

# 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 MegoCorporaciones, 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 MISIÓN

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

## CÓMO SE JUEGA

La pantalla está 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 árbitro del juego, vaya enviando.

Bajo estos textos se encuentra un cursor parpadeante, a la espera de órdenes. Ahí es donde el jugador indicará las acciones que quiere se ejecuten, escribiéndolas en un lenguaje directo y hablando a “ÉL”, en segunda persona; por ejemplo: “COGE LA MONEDA”, “TÍRATE 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, TIRA, etc.

Comandos especiales:

**I:** Inventario; lista los objetos llevados por el personaje.

**R:** 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.

Ármate 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 LÓGICA. 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.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.

2. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).

2. Sigue las instrucciones del CPC 464.

## EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: NICOLÁS LECUONA

GRÁFICOS: LUIS FRANCO

PANTALLA DE PRESENTACIÓN: JAVIER CUBEDO

ILUSTRACIÓN: ALFONSO AZPIRI

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

## GARANTÍA

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 descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea 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, 29-1  
28002 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

### **PROGRAMADORES**

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

### **COPYRIGHT 1987 DINAMIC**

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN, ALQUILER  
O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN EXPRESA  
ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S.A. DINAMIC ES UNA MARCA  
REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.