

MANTIS II

AVENTURA

GRAFICO-CONVERSACIONAL.

RAVEN ADVENTURES

INTRODUCCION

¡Por fin: la ciudad! MANTIS ha llegado hasta la capital, pero no sabe a quién acudir. La gente no es muy agradable, el régimen ha degradado a las personas haciéndoles perder sus virtudes y acentuando sus defectos.

MANTIS poco a poco va recuperando su memoria, pero a pesar de ello no tiene todavía las ideas claras; si tú tampoco las tienes trataremos de ayudarte un poco:

Los Korps no ayudan a la gente, más bien adoptan una actitud intimidante y coactiva, pero en un momento dado, si vas bien provisto pueden llegar a "echarte un capote". La resistencia también te ayudará, por supuesto, a ellos también les interesa acabar con el dictador.

Habrà quien te proporcione determinados medios a cambio de algún tipo de favor: Judd Studd, un enano proscrito y amargado, vive desde hace muchos años oculto y aislado, lo cual le ha llevado a desarrollar doble personalidad.

También podrás encontrar a alguien que te dé información sobre el momento más indicado para realizar tu atentado. Todo esto unido a otros personajes que te irán facilitando diversas informaciones para que puedas con-

INSTRUCCIONES DE CARGA 8 BITS

Versiones en cinta

Spectrum: Teclear LOAD"" pulsar ENTER y PLAY en el cassette.

MSX: Teclear RUN"CAS:" pulsar RETURN y PLAY en el cassette.

Amstrad cassette: Pulsar simultáneamente CONTROL + INTRO.

Amstrad disco: Teclear I TAPE, pulsar ENTER y a continuación presionar simultáneamente CONTROL + INTRO.

CBM 64: Pulsar simultáneamente SHIFT + RUN/STOP.

Versiones en disco

Spectrum +3: Seleccionar la opción CARGADOR y pulsar INTRO.

MSX: Introducir el disco en la unidad A: y pulsar RESET; la ejecución se realizará automáticamente.

Amstram: Teclear RUN"DISC" y pulsar RETURN.

Ayudas:

Te vas a adentrar en un aventura gráfico-conversacional muy dinámica en la que estarás en constante peligro, serás acosado y perseguido durante todo el desarrollo del juego, por tanto, cuanto menos movimientos emplees para superar cada dificultad, mejor.

No te preocupes si te metes en un lío y se acaba la aventura, va a ser muy difícil que esto no te suceda. Para evitar tener que volver a empezar desde el principio cada vez que te maten procura ir grabando en cinta o disco —con el comando SALVAR— cada nueva situación o dificultad que superes.

Por lo general las direcciones en que puedes moverte son: Sur (S), Norte (N), Este (E), Oeste (O), Arriba (A) y Abajo (AB); se te informa de ellas en las descripciones de cada pantalla, pero existen otras que no son tan obvias y que tendrás que ir averiguando (ejemplos: ENTRA EN EL BAR, SAL DEL GARAJE, CRUZA EL PUENTE, etc.).

Utiliza la lógica para salir de las situaciones que se te plantean y no emplees la fuerza sino como último recurso o en momentos muy complicados, también es conveniente en algunas ocasiones ir apuntando las direcciones y calles que van apareciendo durante la aventura y que posiblemente habrás de utilizar más adelante.

Tu personaje admite órdenes en modo imperativo (ejemplo: BUCEA, ARRANCA EL COCHE...) o en lenguaje "Indio Jones", o sea, INFINITIVO (ejemplo: QUITAR ROPA, PULSAR BOTON...).

Cuando estés totalmente estancado y no sepas qué hacer prueba a examinar algo o a dialogar, también si te es posible es aconsejable que vayas confeccionando un mapa de la aventura. Atención: observa cuidadosamente todos los mensajes que se imprimen en la pantalla, puede haber datos superimportantes que aparezcan únicamente una vez (información, muebles...), conviene examinar todo lo que puedas, todos los objetos, lugares y personajes nuevos que te encuentres y que aparezcan en las descripciones de pantalla, los objetos son casi siempre útiles, pero existen algunos que pueden complicarte la vida.

Y sobre todo recuerda que aunque quizá al principio pueda no resultarte demasiado amena e incluso llegue a aburrirte nuestra aventura, con el tiempo, según vayas adentrándote en ella llegarás a convertirte en un verdadero adicto.

COMANDOS UTILES:

SALVAR: Salva la situación a cinta o disco.
CARGAR: Carga la situación.

INVENTARIO: Facilita una lista completa de los objetos que lleva consigo MANTIS.

DESCRIPCION (DESC) o DESCRIBIR: Vuelve a aparecer en la pantalla la descripción correspondiente.

EXAMINAR: Amplía detalles sobre un objeto, mueble, lugar...

MODO: Hace desaparecer los gráficos de la pantalla dejando espacio para el texto. Teclando de nuevo MODO vuelven a aparecer los gráficos.

SUICIDARSE: Acabarás con MANTIS y con la aventura.

TALENTOS

MANTIS es una aventura gráfico-conversacional de RAVEN ADVENTURES

Concepto, diseño, programación y arte: RAVEN BROS BLUES (José Aragonés y Javier Aragonés).

Versión MSX: Daniel Díaz Sañudo.

Portada: Luis Jover.

WUOL