

MANTIS I

AVENTURA

GRAFICO-CONVERSACIONAL.

RAVEN ADVENTURES

INTRODUCCION

8:30 PM. REPUBLICA DE ASIA DEL SUR.
CENTRO DE ESTRATEGIA
E INFORMACION DEL ESTADO.

Un militar entra como un exhalación en el laboratorio de alta seguridad:

—¡Señor, señor!

—¿Qué ocurre, coronel, algo relativo a MANTIS? —interrogó el jefe del laboratorio, el general Kilpatrick.

—General, ha habido una alteración de campo en el proyector, la materialización de MANTIS ha resultado incompleta, según la información procedente de sus circuitos neuronales, han habido importantes pérdidas relativas a sus bancos de memoria y datos, lo cual según todos los indicios le provocaría un estado de...

—¡Amnesia!, ¿no es eso? —interrumpió bruscamente Kilpatrick—. Maldición, sabía que los proyectores de materia no estaban perfeccionados, pero estamos perdiendo esta

maldita guerra contra Nueva Symega y no había más remedio que arriesgarse, de cualquier modo no había tiempo ni dinero para intentar otra cosa.

La República de Asia del Sur lleva ya 7 años en guerra contra la más poderosa nación de Asia, Nueva Symega. El desgaste económico de esta contienda ha llevado a Asia del Sur a la ruina. Ahora, incapaz de mantener a su ejército por más tiempo, retira poco a poco a las tropas de los frentes de combate que se habían mantenido durante más de 5 años.

Todo ello les llevó a la siguiente conclusión: la necesidad de acabar con la guerra mediante un método indirecto: fomentar la revolución en Nueva Symega. Para lo cual y aprovechando su superioridad tecnológica, invierten inmensos recursos en el desarrollo de un ambicioso proyecto: el proyector de materia, capaz de materializar cualquier objeto, incluso organismos vivos, a enormes distancias del punto de proyección inicial con un error de precisión de dos o tres milímetros por cada mil kilómetros. Asia del Sur acababa además de finalizar un revolucionario experimento que le había llevado a la obtención de la más perfecta de los replicantes: MANTIS, un ser genético con capacidades intelectuales superiores a las de los humanos y que posee una

estructura neuronal modificable que permite la imposición de conductas y recuerdos programables genéticamente.

MANTIS había sido programada para asesinar al presidente de Nueva Symega. Su memoria estaba constituida a partir de los datos proporcionados por los agentes infiltrados en territorio enemigo referentes a direcciones, miembros de la resistencia, teléfonos de contacto y toda la información necesaria para llevar a cabo su misión.

La falta de tiempo impidió la verificación total del proyector de materia y se dieron por válidas las garantías teóricas ofrecidas por los científicos que habían desarrollado el proyecto. Sin embargo, lo que parecía imposible sucedió: el proyector de materia no funcionó como esperaba y MANTIS se materializó a más de 500 millas de distancia de su objetivo en medio de un aura lumínica que alertó a las tropas de Nueva Symega estacionadas en las proximidades. La radiación electromagnética de la implosión de MANTIS alteró sus banco de memoria, borrándole casi todos los datos acerca de su misión.

¿¿¿Misión??? MANTIS ya no recordaba de ella, sólo sentía un fuerte pero inexplicable impulso:

—¡Tengo que llegar a la ciudad!

—¡Necesito llegar a la capital...!

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.

