

GALACTIC TOMB

HISTORIA

En la era del primer milenio tres reyes gobernaban en la galaxia de Ururben. Tres reyes para tres reinos que no basaban su civilización en la tecnología sino en la magia. Cada uno de ellos contaba con una fracción de poder suficiente para revivir a otro rey, por lo cual, el triunvirato galáctico, basado en la paz y el respeto, parecía ser infinito. Infinito hasta la llegada de Shakar que, a través de oscuras artes, consiguió derrocar y aniquilar a los tres reyes. Posteriormente impondría la tecnología como estandarte de su imperio y ocultaría los místicos cuerpos reales en tres tumbas ocultas en alguna parte de la galaxia con el fin de, si fuera necesario, utilizar sus incipientes poderes para ayudarle a mantener su artificial imperio.

Tercera era del imperio Siemb. Los últimos días del emperador están llegando. Después de alargar artificialmente su vida hasta límites insospechados, su equipo médico no encuentra forma de prolongar más su reinado. Shakar ha sido el emperador más longevo de la historia conocida y no está dispuesto a ver el fin de sus días. Lo que la medicina no puede solucionar lo harán las leyendas, mitos y magia que envuelven la más antigua de las leyendas imperiales: Las tres tumbas de Siemb.

EL JUEGO

Tú, como comandante más destacado de la élite del ejército imperial, eres designado para llevar a cabo la misión. A través de tres mundos diferentes tendrás que buscar las místicas tumbas para así conseguir los objetos mágicos que permitirán prolongar aún más la vida del emperador.

La misión no es simple. Antes tendrás que encontrar la forma de acceder a las tumbas que, además, se encuentran custodiadas por tres singulares guardianes de diferentes épocas del pasado, presente y futuro. Cada uno de los mundos pertenecen a un imperio enemigo del sistema Siemb y, por supuesto, se mostrarán hostiles al pasar por su territorio.

MUNDO PHERENOS

En tu primera misión, la nave de infiltración te deposita en una zona de alto riesgo por las frecuentes lluvias de meteoritos que sufre el sector. Vas armado con un rifle de rayos termoatmosféricos y equipado con una coraza de aleación de technita.

Pherenos es un planeta con zonas volcánicas, ríos de lava y otros peligros consecuencia de las altas temperaturas que sufre el planeta.

Esta civilización, es mucho menos avanzada que el imperio Siemb. Aún así son temibles enemigos y grandes estrategas que cuentan con el terreno como su aliado.

La zona en la que te internarás está poblada por los A'rnhs, peligrosos seres reptilianos armados con rifles de proyectiles.

Sabemos que los A'rnhs han creado un complejo sistema de campos de fuerza que pueden ser anulados destruyendo los primitivos generadores que los mantienen.

Tu primer objetivo en esta misión es encontrar la llave, oculta en algún lugar del templo A'rnhs, que te permitirá acceder a la primera de las tumbas místicas, custodiada por el centinela alado Ona'rk.

MUNDO ROBOTA

El teletransportador de tu nave de infiltración te ha permitido hackear la red de transporte rápido de Robota, materializándote en la base TKG45, una planta de procesamiento de residuos ácidos, en la que se encuentra el objetivo de tu segunda misión.

En esta ocasión, junto a tu equipo estándar, cuentas con una mochila-jet con un autogenerador de energía. La mochila precisará de cortos espacios de tiempo para cargar el autogenerador tras un uso prolongado.

El sistema de mundo Robota debió ser hace siglos hogar de sabios humanos, sin embargo, ahora sus únicos dominantes son las máquinas. Oculta bajo una trampilla se encuentra la antigua tumba de Siemb.

Consigue las tarjetas de memoria de los cuatro ordenadores principales de la base. Las cuatro tarjetas, ensambladas e introducidas en un lector que deberás localizar, te permitirá acceder en la estancia secreta que oculta la tumba de Siemb, protegida por un cybertech de seguridad P310T0.

La base TKG45 está protegida por la más alta tecnología creada en Robota y sus ordenadores principales están protegidos por campos de energía que tendrás que anular destruyendo sus correspondientes generadores diseminados por la base. Cuidado con los drones centinela, los droids de reconocimiento, los pajarobots y demás tecnología de seguridad diseminada por la instalación.

MUNDO MICROBIA

En esta ocasión te encuentras a los mandos de un **mini-sub A21** de segunda generación. Tu mini-sub está armado con dos láseres de corto alcance que te permitirá deshacerte de tus enemigos, así como un

energizador del casco, que te permitirá electrificar la cubierta y deshacerte de enemigos adheridos a la nave.

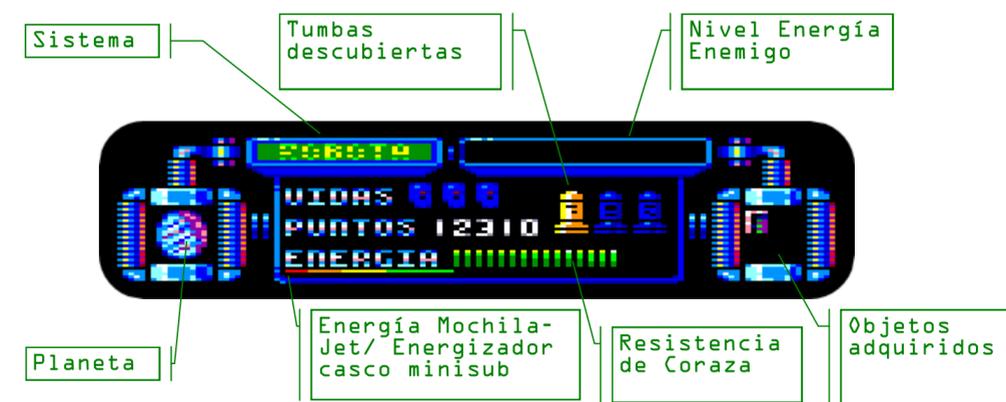
Mundo Microbia está habitado por diferentes seres evolucionados de pequeños microorganismos que te dejan petrificado ante su sola presencia. Sólo tienen un objetivo: COMERTE.

Busca la llave de plata y la llave de oro para abrir la cerradura de la puerta que oculta la última tumba. Solo queda vencer al último y más peligroso de los guardianes de las tres tumbas y tu misión habrá llegado a su fin.

CONTROLES

Puedes utilizar joystick o teclado. Las teclas son redefinibles.

El comandante puede ir a derecha e izquierda, agacharse, saltar y realizar vuelos cortos cuando cuentes con la mochila-jet, así como disparar. Cuando controles el mini-sub podrás ir en las cuatro direcciones, disparar y utilizar la opción de "energizar" el casco de la nave.



INSTRUCCIONES DE CARGA

VERSIÓN CINTA:

Pulsar las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente y PLAY en el cassette, o bien teclear RUN", pulsar RETURN y después PLAY.

VERSIÓN DISCO:

Teclear RUN"GALACTIC y pulsar ENTER

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: **Artaburu**

GRÁFICOS: **Sad1942**

MÚSICA Y FX: **McKlain**

HISTORIA, CONCEPTO E IDEA: **Litos**

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: **Lorena Azpiri**

Testeado por el equipo (C)2018 ESP Soft