

CERO ABSOLUTO

INTRODUCCIÓN

Cero Absoluto es una aventura gráfico-conversacional inspirada en clásicos del cine de terror y fantástico como La Cosa de John Carpenter o Alien de Ridley Scott.

El código del juego así como los gráficos han sido programados con el paser DA-AD y su editor de gráficos.

La aventura consta de 2 partes y deberás completar ambas para descubrir el final de la historia.

Los ciudadanos viven atemorizados, pero J. T. Gamber ya está harto de las bandas criminales y ha decidido tomarse la justicia por su mano. Para cambiar las cosas solo hace falta dar el primer paso, aunque ello implique comenzar una guerra.

HOSTORIA

Año 2516. Lugar: una oficina de la empresa Infinity Research (Phoenix, Arizona). Eres Eric Weir, ingeniero informático especializado en siniestros y recuperaciones espaciales. Hace 24 horas terrestres se perdió el contacto con la estación minera McMurdo 18, situada en el planetaide ANTARCTIC-1982 del cuadrante este de Orión, a 1270 años luz de la Tierra.

Tu misión consiste en averiguar qué ha ocurrido, evaluar cualquier incidente y realizar un informe detallado para la empresa. Tu labor permitirá saber si existe un simple fallo en las comunicaciones o si algo más grave ha ocurrido y es necesario emprender una misión de rescate urgente.

Eric Weir vive este tipo de situaciones a diario. Pura rutina. Aunque esta vez las cosas pueden complicarse un poco.

Eric Weir (el jugador) se conecta desde la Tierra a través de una interfaz psiónica siguiendo el protocolo 1350BETA habitual en casos de emergencia. Esto le permite acceder al ordenador central de la estación con la que se ha perdido contacto (si es que todavía está operativo), pero de una manera peculiar pues su patrón neurológico sintoniza con cualquier androide cercano al ordenador central a través de un casco de realidad virtual aumentada. De forma más comprensible, la mente de Eric se teletransporta al cuerpo cibernético de un androide que se encuentra en la estación minera. La interfaz permite controlar el cuerpo del androide y comunica mediante mensajes simples todo lo que ocurre a su alrededor, escribiendo dicha información en la pantalla del casco de realidad virtual aumentada.

La mente de Eric procesa la información en cuestión de segundos y responde mediante actividad neuronal que se traduce en órdenes que el sistema central del androide interpreta como suyas. Es como estar allí sin necesidad de viajar por el espacio, con el ahorro de tiempo y dinero que eso supone.

El planetaide ANTARCTIC-1982 es un planeta helado. Comenzó a colonizarse hace 30 años y la explotación minera por parte de la corporación Minecorp Ltd. comenzó hace 25 años. Del subsuelo se extraen minerales varios siendo el platino el metal más codiciado. No hay vida biológica conocida en la superficie ni rastros de civilización alguna.

La temperatura media en superficie es de -140 °C y la presión atmosférica es tan baja que ningún ser humano podría sobrevivir sin el equipo adecuado. En los últimos años el clima ha cambiado drásticamente y la temperatura se está acercando a los peligrosos -273,15 °C, el cero absoluto.

La estación minera McMurdo 18 es la única zona habitada en ANTARCTIC-1982. Se trata de un gran complejo construido en parte en la superficie y en parte en el subsuelo. Las paredes están perfectamente calibradas para soportar la presión y el frío exterior, y el interior se encuentra aclimatado a las necesidades del ser humano, con una temperatura media de 21 °C.

Te pones tu casco de realidad virtual aumentada, tecleas en el ordenador el protocolo 1350BETA y tu mente vuela literalmente hasta el planetaide ANTARCTIC-1982. El ordenador central parece activo. Mediante un escaneo mental buscas androides operativos dentro de la estación McMurdo 18 pero sólo encuentras uno. Parece un androide obsoleto de hace 25 años y por su sistema neuronal anticuado puede haber problemas con la transmisión desde la Tierra pero no te queda otra. Con sólo pensarlo te conectas a él. Ya estás dentro. Es hora de averiguar qué ha pasado en ese lugar...

VOCABULARIO

Para jugar a esta aventura deberás teclear una serie de instrucciones y órdenes para poder moverte, hablar, coger objetos, todo lo que se te pase por la imaginación. Para ello el juego cuenta con un intérprete que tras analizar lo que has tecleado en pantalla te permite realizar diferentes acciones.

Para realizar una acción basta con introducir un VERBO + SUSTANTIVO, por ejemplo COGER PATA. Puedes utilizar como tiempo verbal el infinitivo o bien otros tiempos verbales pues el intérprete entiende frases más complejas. En caso de que no te entienda o de que no consigas hacer lo que quieres prueba a teclear la orden de otra manera o intenta usar un sinónimo diferente.

Puedes moverte en diferentes direcciones para explorar la zona de juego. NORTE, N, SUR, S, ESTE, E y OESTE, O, son las direcciones que debes usar. Por supuesto también puedes SUBIR o BAJAR siempre que sea posible.

A veces encontrarás objetos que podrás coger, otras veces tendrás que interactuar con objetos o personas presentes en ciertas localidades del juego. Fíjate bien en las descripciones y no dejes pasar posibles pistas.

Los objetos que cojas o que ya lleves contigo aparecerán en tu inventario tecleando INVENTARIO o bien I.

Un comando muy útil para descubrir pistas es EXAMINAR o bien EX. No pierdas la oportunidad de examinar cada lugar, objeto o persona que encuentres. Será de vital importancia para alcanzar la meta final.

En caso de encontrarte con un personaje podrás hablar con él usando el comando HABLAR + SUSTANTIVO o bien HABLA CON + SUSTANTIVO.

Al ser una aventura con mucho texto es posible que a veces pierdas alguna línea y desees releer la descripción del lugar en el que te encuentras. Para ello basta con teclear MIRAR o bien M, REDESCRIBIR o bien R. Recuerda que si quiere mirar algo en concreto debes usar el comando EXAMINAR y no MIRAR.

Si deseas acabar la partida basta con teclear FIN o bien F y seguir las instrucciones que verás en pantalla. También puedes guardar una partida en cualquier momento tecleando SAVE y recuperarla posteriormente tecleando LOAD.

CONSEJOS

- Si al comenzar la aventura te encuentras perdido y tus órdenes no responden como deberían no desesperes. Sigue explorando y examinado cosas. Al final lograrás desbloquearte.

- Conviene dibujar en un papel un mapa de la zona según vayas avanzando en la aventura. Es más sencillo avanzar teniendo un mapa a tu lado que tener que hacerlo todo de cabeza.

- Examina todo lo que te encuentres durante el juego, incluidos los objetos que lleves en el inventario. Nunca se sabe dónde puedes encontrar una pista importante.

- Durante la aventura si ves que no puedes llevar nada más en las manos es posible meter objetos dentro de la mochila que llevas. Examina el interior de la mochila con EX DENTRO DE LA MOCHILA o bien mete o saca objetos con los comandos METER/SACAR nombre del objeto DE LA MOCHILA.

- Si ya conoces el camino de un punto A hasta un punto B puedes teclear los movimientos en la misma línea de comandos para ahorrar tiempo. Por ejemplo O,N,N,N para avanzar hacia el oeste, norte, norte y norte. También es posible añadir órdenes al final de la línea de comandos para ahorrar tiempo una vez que conoces el camino y la situación de los objetos o personajes. Por ejemplo O,N,N,N,N,HABLAR CON HOLOGRAMA para ir hasta la biblioteca y hablar con el holograma.

- Si llegas a un punto en el que no sabes avanzar intenta afrontar el problema de una manera diferente hasta dar con la solución. Fíjate bien en las descripciones y deja volar tu imaginación. A veces la solución es más sencilla de lo que parece.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Versión disco: Introduce el disco por la cara del juego y teclea RUN”CERO + RETURN. El juego cargará automáticamente.

Versión cinta: Introduce la cinta por la cara del juego, teclea RUN”” + INTRO y dale al PLAY. El juego cargará automáticamente.

En el menú debes elegir una de las 2 partes de las que consta el juego. Para jugar a la segunda parte antes deberás terminar la primera para obtener una clave de acceso.

EQUIPO DE DISEÑO

Idea original: 6128 y Mode 2

Guión, código y gráficos: 6128

Música pantalla de carga: Baron Ashler

Gracias a: Javymetal, MiguelSky y SyX

Carátula: 6128

Cargador disco: SyX

Versión CDT: MiguelSky

Betatesting: 6128, Dubliner (Chemamstrad), Javymetal, MiguelSky,

Mode 2, SyX, Txemamm

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>

(C)2014 ESP Soft