

## LOS CENTURIONES... EL ASALTO FINAL

En el centro de recreo de SKYBOLT los CENTURIONES se divertirán jugando al ajedrez tetradimensional. (Un curioso juego para tres personas en el que una juega ayer, otra hoy y otra mañana). En realidad no estaban muy concentrados en el juego, los tres estaban pensando en la emocionante visita de Zad Hunter. Zad, un extraño científico de la Universidad de Quazor, había informado a nuestros héroes de algunos sistemas nuevos de defensa para sus armaduras así como para S.C.O.U.T. (explorador).

En el mismo momento en que Jake estaba discutiendo las consecuencias de un jaque mate de Ace a las tres en punto de ayer, Max gritó: "¡Mirad, la Nave de Zad! Vamos, chicos, veamos lo que el Profe tiene hoy para nosotros!".

Ace y Jake decidieron dejar la partida en tablas y se levantaron de un brinco, volando los delicados tableros de juego que se quebraron a la vez.

"¡Oh, bueno, de todos modos era un juego tonto!".

La Nave de Zad flotaba afuera cuando su rostro familiar apareció en la pantalla del monitor de la sala de control.

"¡Hola, chicos, vais a tener que echarme un cable. Desde que he acoplado el nuevo laboratorio a esta criatura soy incapaz de atracar en ningún sitio!".

Los dedos de Crystal se lanzaron rápidamente sobre el teclado y pronto el locuelo genio de la tecnología estuvo a bordo de SKYBOLT con un nuevo y completo equipo.

Tras saludarse mutuamente, los Centuriones y su invitado se dirigieron al campo de tiro para probar los nuevos sistemas de armamento.

"¡Hey Doc, ¿qué te pasa en la pierna?", exclamó Ace al notar que la pierna izquierda de Zad le había sido reemplazada por una extraña mezcla de ortopedia y robótica.

"Es una larga historia, te la contaré a su debido tiempo. Conozcamos el S.C.O.U.T., dijo Zad riendo entre dientes.

"El más perfecto robot de vigilancia jamás construido".

Descubrió de su envoltura un pequeño robot de un metro de alto aproximadamente pero que se levantaba otros treinta cms. mediante un extraordinario truco de aeroflotación. El extraño artilugio giraba sobre sus propios ejes mientras numerosos sensores e indicadores realizaban diversas funciones.

"Si enchufamos este monstruo a vuestra computadora podréis controlarlo no sólo por la cámara sino que él os enviará toda la información". Zad, entusiasmado, corrió a la terminal y conectó la unidad en el V.D.U. tras escribir en él algunas órdenes, la pantalla mostró lo que se veía desde la cámara del robot. Al apretar un botón la impresora editó un análisis de S.C.O.U.T.

¡Ajá! Zad sacó el papel de la impresora.

"En el futuro, todo lo que necesitáis hacer es enviar a nuestro pequeño amigo a la zona peligrosa y encontraréis todo lo que necesitáis saber sobre el área en cuestión antes de que lleguéis con vuestras armas".

"¿Está armado?", preguntó Max.

"Sí, pero ligeramente. Tiene un único disparo de rayo láser, es poco probable que el robot pueda permanecer mucho rato en la batalla. El tiroteo es para vosotros, chicos. Dicho esto abrió el siguiente paquete. "He ideado unos cuantos

sistemas de armamento nuevos para vosotros; están diseñados para adaptarse a vuestros sistemas anteriores y así algunos de vosotros podréis utilizar éstos". Zad sostuvo en alto un artilugio semejante a un bazoca. "Este es el "Duplicador", dispara un chorro de energía que se divide en dos, después en cuatro y así sucesivamente. Es tal su potencia que más vale que te asegures de dónde están los otros compañeros antes de disparar". Max avanzó para probar el aparato. Zad lo aseguró al brazo de su armadura y Max, con una irónica sonrisa, se volvió hacia los blancos. Accionó el gatillo y con un rugido estrepitoso salió del arma un rayo de luz.

"Buen tiro", gritó el científico, saltando y aplaudiendo entusiasmado.

Max, Jake y Ray se quedaron asombrados cuando vieron lo que quedaba de las ocho dianas al fondo del fondo del campo de tiro. Zad ya iba a mostrarles más arsenal cuando Crystal introdujo el nuevo paquete de formas de ataque en el ordenador del SKYBOLT. Después de un rato y muchas dianas, fueron a ver la última nueva arma. Zad tomó dos paquetes de su maleta y se los sujetó firmemente a Jake. Uno delante y otro a la espalda.

"Jake, ésta es la arma más mortífera que tengo para ofreceros, pero es muy importante que la uses con mucho cuidado". Señaló a su pierna, "esto ocurrió con un modelo de prueba que era mucho menos poderoso que el que tienes ahora". Hizo una pausa al ver a Jake mirar nerviosamente la carga que tenía en la parte delantera de su armadura. "Funciona ya corras, vueles o nades". Miró a los Centuriones uno tras otro. "Emite un anillo de plasma que te rodeará completamente. Es un arma definitiva y usada incorrectamente puede, literalmente, volverse contra ti". Se sonrió contento con el juego de palabras que acababa de hacer, pero que los otros todavía no lo entenderían.

"Si te paras, entonces el anillo de plasma te atrapa por detrás con consecuencias desastrosas.

"Esperemos que el riesgo merezca la pena", rio Jake cubriendo así su evidente nerviosismo.

El equipo colocó los blancos por el campo de tiro y Jake se preparó para la prueba. Comenzó a correr por el campo y disparó el arma. Se formó un escudo alrededor de Jake mientras Ace y Ray observaban nerviosos. Zad estuvo asintiendo como si entendiera que todo marchaba según lo planeado. Jake estaba ya cerca del final del campo. Desconectó el arma y se paró al fondo del todo. Cuando se volvió a mirar a sus amigos gritó: "¡No está mal, ¿eh?, esperamos que no se haya obstruido!".

Cuando terminaron las pruebas de ese día, todos los blancos habían sido aniquilados.

Zad se despidió de nuestros héroes y entró en el transbordador.

"Nos veremos el mes que viene y esperemos que no tengáis que utilizar uno de esos en el futuro próximo".

Cuando la figura de Zad desapareció de la vista, Ace se dirigió a la computadora principal. Aporreado varias teclas, puso los pies sobre la mesa y comenzó a leer un resumen de las nuevas armas.

De pronto, la alarma de emergencia sonó y los tres Centuriones se levantaron de un brinco.

"Ha habido una avería en el Centro de Desarrollo Armamentístico, estamos seguros de que es el Terror de Doc y sabemos lo que él pretende". Un plano del Centro apareció en la pantalla. Ace esperó a tener una vista general. "Son los que creon que son?", dijo contemplando una hilera de cápsulas marcadas en el plano.

"Sí, me temo que son cápsulas de Tyron-Dicromato; si Doc se encarga de ésta estamos apanados.

"Supongo que es donde probamos nuestras nuevas armas, pero, ¿qué haremos con este material de Tyron?". Max parecía contento con la perspectiva de usar los nuevos sistemas de defensa pero le preocupaban las cápsulas. El Tyron-Dicromato es un nuevo invento químico que permite el proceso de Fusión Nuclear. No se encuentra a la venta ya que no está probado totalmente.

"No olvidéis el sistema de cierre. La mayoría de las habitaciones están cerradas y necesitáis conseguir los seis tipos de llaves para abrir la salida al próximo edificio", añadió Crystal.

## EL JUEGO

Los Centuriones es un juego de uno o dos jugadores.

A continuación se muestra una descripción de la versión para un jugador. Las características adicionales para dos jugadores se describen después.

**Para cargar:** C-64: Cinta: SHIFT RUN/STOP.

Amstrad: Disco: RUN"AS — Cinta: CTRL/SMALL ENTER.

Spectrum: Cinta: LOAD""

Hay tres habitaciones diferentes y puedes empezar por cualquiera de ellas. Aunque es mejor empezar por la primera habitación. (Los propietarios de un C-64 pueden cambiar la dificultad con la tecla Q).

Para completar un nivel debes encontrar las seis llaves. Estas aparecen en el mapa y están dibujadas en el centro de tu consola. Cuando lo hayas hecho puedes dirigirte a una de las salidas.

Cuando empiezas a jugar tú eres el Androide, y con un simple movimiento al Aire, Mar o Tierra te convertirás en Ace, Max o Jake. También puedes usar el Androide para jugar, pero sus armas tienen poca FUERZA. Puedes cambiar de personaje moviéndote a otro medio.

Para poder conseguir un paquete de asalto del SKYBOLT tendrás que matar a suficientes enemigos. Si un "Cuanto" está cerca de ti y te colocas encima de él, entonces podrás escoger un paquete de asalto. Aprieta el botón de disparo cuando está dibujado como una cruz blanca.

Para poder entrar en muchas habitaciones necesitas una llave; estas llaves tienen forma de bloques. Verás que están rodeadas de un área de Aire, Mar o Tierra. Sólo el Centurión especializado en ese medio será capaz de conseguirla.

## DETALLES DE ALGUNAS ARMAS

A.— Te da un suplemento de energía así como un arma seleccionada al azar.

B.— Esta es la arma anillo descrita en la historia. Ten cuidado con ella.

C.— H.— Diferentes armas de variadas potencia de disparo.

I.— Granada. Pulsa el disparo para liberarla y entonces explótala.

Todas las armas se desgastan pasado un rato.

## EL TYRON-DICROMATO

Los bonos cuentan para destruir esas cápsulas; simplemente camina hasta llegar a ellas para eliminarlas. Algunas tardan más en romperse que otras.

## DOC-TERROR

Si la imagen de Doc-Terror te dispara, entonces serás llamado al SKYBOLT y un Androide te sustituirá. Deberás volver a las áreas de Aire, Mar y Tierra para volver a cambiar.

## EL JUGADOR SEGUNDO

El segundo jugador puede disfrutar de cualquier fase presionando simplemente el botón de disparo de su Joystick. ¡Recuerda!, los centuriones son un equipo.

No puedes cambiarte a un personaje que ya tenga el otro jugador y perderás energía si lo intentas.

Dos jugadores juntos destruyen los bloques de Tyron muy rápidamente.

## CONTROLES

Con el C-64 debes usar Joystick (Puerta 2 para el jugador uno).

Con el Amstrad puedes usar el teclado o el Joystick.

Con el Spectrum puedes usar el teclado y el Joystick.

Q . . . . . Cambia la dificultad sólo en el C-64.  
FIRE . . . . . Dispara, coge llaves, selecciona paquetes de asalto  
RUN/STOP . . . . . C-64 )  
TAB . . . . . (Amstrad ) Pausas  
DELETE . . . . . (Spectrum )  
RESTORE . . . . . (64) Final del juego  
CTRL/SFT/ESC 1 . . . . . (Ams) Final juego jugador 1  
CTRL/SFT/ESC 2 . . . . . (Ams) Final juego jugador 2  
SS/CS 1 . . . . . (Spc) Final juego jugador 1  
SS/CS 2 . . . . . (Spc) Final juego jugador 2



**DRO SOFT.— Francisco Remiro, 5 - 7  
Teléf. (91) 246 38 02 / 28028 Madrid**

# POWER XTREME



## CARACTERISTICAS ESPECIALES

- Scroll multi-direccional
- Tres niveles masivos
- Divertidos efectos especiales
- 1 ó 2 jugadores en un juego de cooperación

Ace McLoud, Jake Rockwell y Max Ray son ¡LOS CENTURIONES!. El astuto Doctor Terror se ha propuesto destruir el mundo. Sólo tú puedes impedirlo guiando a los Centuriones por el espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original antes de que sea demasiado tarde.



# POWER XTREME



- (c) 1987 Ruby-Spears Enterprises Inc.
- (c) 1987 Ariolasoft U.K. Ltd.
- (P) 1987 Dro Soft S.A.
- Ilustración: David Rowe
- Diseño de portada: Alex McLaren
- Pantalla de la versión Commodore
- Joystick opcional

DRO  
SOFT

THE CENTURIONS

Amstrad

3AS017

# CENTURIONS POWER XTREME



Amstrad