

La Mansión Agon

Hace más de cien años el inventor y científico excéntrico Dr. Josef Vincent Agon vivió aquí aislándose tras las puertas de hierro y los postigos de las ventanas de la gran mansión victoriana. En sus estudios sobre los poderes de la mente humana, Agon se distinguió como uno de los mejores científicos del mundo. Pero la naturaleza de sus experimentos permanece en el más misterioso de los secretos, ya que Agon desapareció sin dejar rastro. Sus amigos clausuraron la mansión y ha permanecido cerrada y vacía hasta ahora.

Esta noche, al caminar junto a la casa, Vd. descubre que la puerta de hierro está entreabierta. Por curiosidad, Vd. empuja la puerta del jardín, cruza el sendero principal y al tocar el picaporte de bronce la puerta de la casa se abre. Al final del hall un brillo misterioso emana desde abajo, es una luz que atrae aunque uno pretenda resistirse. Paso a paso Vd. desciende al laboratorio del Dr. Agon.

Una máquina fantástica está frente a un brillante espejo, un aparato que parece como si hubiera sido diseñado para viajar, pero ¿para qué clase de viaje? El reloj ornamentado del centro del panel de control está congelado en el tiempo, ambas manillas están en las doce en punto. Sobre un pequeño escritorio próximo, Vd. descubre un viejo diario encuadernado en piel. Quizá esto explique la misteriosa máquina. Conteniendo la respiración Vd. comienza a leer las amarillentas páginas...

21 abril 1850

Aún tiemblan mis manos de excitación al escribir estas líneas. Hoy he probado el "Eidolon", la máquina que representa la suma de las investigaciones realizadas durante toda una vida sobre los poderes místicos de la mente. Si he fracasado o he triunfado no lo puedo decir. Sólo puedo describir los extraños misterios que he visto.

Sentado en el Eidolon, con la reserva de potencia al máximo, pulsé el gatillo situado junto a la palanca

principal. El espejo comenzó a brillar por sí mismo. La luz creció en brillantez hasta que envolvió la habitación. Me encontré sobre la luz, transportado por ella hacia una serie de cavernas que se abrían en muchas direcciones.

Extrañas esferas brillantes de energía, rojas, azules, verdes y doradas pasaban a toda velocidad. No sabía si esquivarlas o perseguirlas. Entonces tuve una extraña visión: una estatua de aspecto endemoniado apareció y cobró vida, comenzando a caminar hacia mí. Tan pronto tuve esta curiosa aparición me encontré repentinamente de vuelta en el laboratorio con la potencia de reserva agotada. Estoy agotado. Mañana, con la potencia recargada, volveré.



Fig. 1.—Los demonios se han mostrado contentos al dejarme pasar.

22 abril 1850

Estoy fascinado con las criaturas extrañas y extraordinarias de este mundo. Estos habitantes parecen ser atraídos por el poder del Eidolon. En realidad parecen alimentarse de su energía. Así, si uno toca la máquina, la potencia disminuye y yo soy transportado de vuelta al laboratorio.

1 mayo 1850

He comenzado a investigar la extraña naturaleza física de las esferas de energía. Sus colores parecen indicar algo del tipo y nivel de su energía.

ROJO: Las esferas rojas son las más destructivas. Cuando una golpea al Eidolon, su energía agota la reserva de potencia. Cuando lanzo una esfera roja a uno de los habitantes subterráneos, la criatura es impulsada hacia atrás por el impacto y su potencia se debilita. El efecto es sólo temporal, sin embargo, ya que la criatura se recupera rápidamente y ataca con renovado vigor.

DORADO: Las esferas doradas recargan las reservas del Eidolon. Las he encontrado a intervalos irregulares en las cavernas, suspendidas en el aire. Para tomar su energía sólo tengo que aproximarme y absorberla.

AZUL: Estas esferas tienen el increíble poder de alterar el flujo de tiempo. Cuando cojo alguna el reloj del Eidolon se ilumina repentinamente con energía azul, y yo gano tiempo para explorar las grutas. El Eidolon puede generar por sí mismo esferas azules que tienen un efecto todavía más asombroso. Las criaturas golpeadas por una esfera azul congelan su posición. El efecto dura sólo un instante, lo suficiente para tratar con criaturas conflictivas.

VERDE: Las esferas verdes transforman una criatura en otra. No hay forma de saber si la nueva criatura será más o menos peligrosa que la anterior.

El generar rápidamente esferas disminuye las reservas de potencia. No obstante se puede recargar la potencia capturando esferas (excepto las rojas).

14 mayo 1850

Hoy he encontrado una nueva criatura. Cuando dirigí una esfera roja a este guardián de las cavernas, desapareció, y una misteriosa y brillante joya apareció. Recogí la joya y la almacené en el Eidolon. Lo que es, o cómo funciona, aún no lo sé.

21 mayo 1850

Hay misterios dentro de los misterios en el mundo

que he descubierto. Habiendo alcanzado el final de la caverna, encontré una estatua en piedra de un dragón. La estatua estaba protegida por una barrera de energía que desprendía un color rojizo. Todos mis intentos de romper la barrera han fracasado hasta ahora.



Fig. 2.—Los pájaros sopladores tienen la habilidad de coger esferas y lanzarlas en dirección contraria.



Fig. 3.—La mosca se asusta fácilmente, pero es fastidioso tenerla siempre encima.

25 mayo 1850

He descubierto una forma de capturar esferas rojas. Lanzando una esfera roja contra otra se combinan sus energías para formar una esfera dorada, fácil de capturar. En general las esferas de igual energía se combinarán, pero energías altas absorberán a energías bajas.

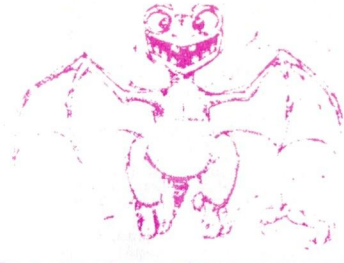


Fig. 4.—Los pájaros mordedores atacan sin ser provocados, aunque he conseguido ahuyentarlos de momento.

Una a una he ido reuniendo tres joyas de energía, roja, verde y azul. Hoy, al aproximarme a la estatua del dragón, golpeé la barrera. Inesperadamente comenzó a brillar, mi joya roja desapareció y la barrera se disolvió. El dragón estaba alerta. En un momento su furioso ataque agotó las reservas de energía del Eidolon, y me encontré de vuelta en el laboratorio. Mañana volveré a enfrentarme al dragón.

27 mayo 1850

Enfrentándome al dragón con toda la energía intenté dominarle con esferas. Intenté todas las combinaciones de rojo, verde, azul y oro. De repente, la energía de una de las esferas que disparé arrolló al dragón. En ese instante experimenté un aumento de energía y fui transportado a otro nivel con cavernas más tortuosas, con esferas más numerosas y con nuevas y más extrañas criaturas.

2 junio 1850

El mundo místico se compone de varios niveles, cuanto más se profundiza más tortuosas y complica-

das son las cavernas. La entrada a cada nivel está defendida por un fiero dragón. No hay dos dragones iguales. Cada uno tiene sus debilidades que debo descubrir para poder pasar. Cada nivel tiene sus propios guardianes, extrañas criaturas que guardan las brillantes joyas de energía.

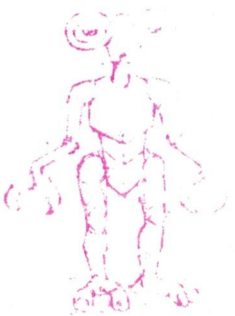


Fig. 5.—El Grep es muy curioso y atento, lo mejor es estarse quieto porque se asustan fácilmente y son impredecibles.

Hasta ahora he contado cinco niveles. Si mis sospechas son correctas habrá siete niveles. Después del séptimo nivel, ¿quién sabe lo que espera?

13 junio 1850

La pasada noche tuve una extraña visión. Soñé que había pasado el séptimo nivel. Entonces, frente a un cielo inmenso y sin límites, contemplé a un dragón policéfalo más terrorífico que cualquier otra cosa antes vista.

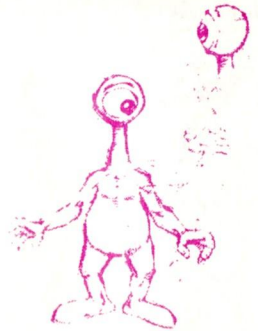


Fig. 6.—El cuello de botella es un guardián muy peligroso. Hay formas de maniobrar a su alrededor pero no siempre es fácil.

Hoy intento descubrir el gran secreto tan fielmente guardado por los dragones. Mi excitación se combina con una sensación de temor. Cada vez que me aventuro en el mundo místico encuentro más difícil volver al mundo real. Algo irresistible y dominador me espera. No tengo otra opción más que seguir, sea donde sea...

COMIENZO RAPIDO

Instrucciones de carga

Coloca tu sistema de computador como se detalla en la Guía para Usuarios que viene adjuntada con tu computador.

Enciende tu ordenador y monitor (ON).

Si estás cargando el Eidolon usando un cassette externo o un disk-drive, asegúrate de teclear los pasos vitales para que tu ordenador pueda aceptarlo.

Si tienes un Eidolon en cassette:

Coloca la cinta en el cargador y rebobina a fondo hasta el principio.

Presiona CONTROL y ENTER al mismo tiempo, siguiendo los pasos indicados en pantalla.

El Eidolon se está cargando en la memoria del computador.

El Eidolon es un juego de muchas cargas, y cuando requieras el siguiente nivel, éste se cargará del cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla cuidadosamente en su orden para que los niveles se carguen. Los niveles están en la cara 2 del cassette.

Si tienes un Eidolon en disco:

Inserta el disco en el cargador.

Teclea lo siguiente: RUN + EIDOLON y presiona RETURN o ENTER. El Eidolon está ahora cargándose en la memoria de tu ordenador.

CONTROLES DEL EIDOLON

1. Comienza el juego. Presiona FIRE en el botón del joystick o COPY en el teclado.
2. Muévete por las cavernas. Mueve el joystick en la dirección deseada: adelante, atrás, derecha o izquierda. Alternativamente, debes usar el cursor en el teclado para controlar tus movimientos.
3. Dispara a las bolas de fuego. Primero elige el color de las bolas de fuego presionando 1 (rojo), 2 (dorado), 3 (verde) o 4 (azul). Para hacer fuego, presiona FIRE en el joystick o la tecla COPY en el teclado.
4. Atrapar las bolas de fuego. Acerca el fuego, centrándolas en el cursor de forma de diamante, y teclea SPACE BAR.

5. Recogida de joyas. Acerca las joyas, centrándolos en el cursor con forma de diamante.
6. Disparo de joyas. Acerca la barrera del dragón. Si tienes la joya correcta, la barrera se disolverá; si no, la barrera tomará el color que hayas elegido.
7. Para retener el juego, presiona P.
8. Para volver a empezar:

- En versión cassette, esto no es posible. Necesitarás cargar de nuevo el juego como se detalla en las instrucciones de carga.
- En versión disco presiónese CONTROL, SHIFT y ESCAPE al mismo tiempo, y después presiónese FIRE/COPY.

AYUDAS

Las esferas rojas son mortales. Para evitarlas intente moverse fuera de su camino o dispare una esfera contra ellas para descargar su energía.

Cuando Vd. haya doblegado a los guardianes y recogido tantas joyas como haya podido antes de agotar el tiempo, aproxímese a la barrera de energía frente al dragón. Cuando haya vencido al dragón, la puerta situada tras él se abrirá y Vd. pasará al siguiente nivel.

Para recargar las reservas de energía del Eidolon capture tantas esferas doradas y joyas como pueda.

Hay tres criaturas diferentes en cada nivel. Cada una guarda una joya de diferente color. Intente encontrar las tres antes de despertar al dragón.

Para conseguir una puntuación más alta, intente atraer a la criatura lejos de su joya, entonces, sin destruir a la criatura capture la joya.

Para pasar más deprisa por los laberintos, dibuje un mapa de cada nivel utilizando el indicador de dirección.



PANTALLA DE CONTROL (figura 7)

Pantalla versión Atari

- A - Medidor de proximidad. Indica lo cerca que está el dragón.
- B - Medidor de energía. Indica la reserva de energía.
- C - Reloj. Indica el tiempo restante en fracciones de minuto.
- D - Contador de tiempo. Indica los minutos que faltan.
- E - Contador de nivel. Indica en qué nivel está Vd.
- F - Indicador de esferas. Indica los colores disponibles, el indicador intermitente indica el color seleccionado.
- G - Joyas. El indicador brilla cuando se cogen las joyas.
- H - Indicador de dirección. Ayuda a orientarse en las cavernas.

- Siéntese ante el Eidolon y sumérjase en los poderes místicos de la mente.
- Sirviéndose de las esferas y de las joyas vaya superando niveles.
- Pero cuidado: en cada nivel hay criaturas terribles que intentarán acabar con Vd.
- Para poder pasar a un nivel más profundo deberá vencer al dragón.

LUCASFILM GAMES. The EIDOLON.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™