

Dedicado a la memoria de Emilio Salgueiro.

Los últimos acontecimientos habían enseñado a Phantomas que la única forma de atajar un mal era de raíz. Durante siglos, una misteriosa civilización oculta en algún lugar de la nebulosa de Andrómeda, había regido los destinos del Universo de forma encubierta. Mediante pequeños golpes de efecto, había hecho y deshecho a sus anchas en el devenir de los acontecimientos. Había derrocado a reyes, colocado a otros, decantado la balanza hacia el lado más propicio en las batallas, arruinado países ricos o encumbrado pocilgas nauseabundas al más fino de los lujos. Las últimas trazas de su existencia, halladas en la nave de Andrómeda que fue a estrellarse contra el Asteroide Bassard, donde Phantomas se hallaba confinado, habían resultado reveladoras: antigua como el universo, sus ramas se extendían por los ocho octantes del Universo.

Phantomas no podía creerse que él mismo hubiese formado parte de todo aquél engranaje. Después del cambio que empezó a obrarse en su originalmente sencillo cerebro positrónico, justo cuando la maraña neuronal se hacía compleja y bella como un infinito fractal, comenzó a comprender que esa aparentemente insignificante legión de saqueadores de la que formaba parte estaba patrocinada y regida por los misteriosos obradores de las sombras.

De algún modo, sentirse parte de esa eterna conspiración le hacía sentir sucio o, peor aún: una marioneta. Su cerebro, en origen sencillo y semiautomático, había evolucionado lo suficiente por sí mismo como para ser considerado "autónomo". Phantomas era consciente de que bien y mal son conceptos inexistentes - pero necesitaba que se hiciera justicia y, de paso, le vendría bien encontrar algunas respuestas ¿qué le hizo especial? ¿por qué él cambió y no el resto de los andróides de Andrómeda?

El primer paso para saber un poco más sobre esta misteriosa civilización de Andrómeda estaba en aquella factoría que hacía tantas décadas le vio "nacer": la factoría de andróides saqueadores. De algún modo, sabía que destruirla era el primer paso para el éxito de su aún difusa misión. Estaba seguro de que haría el ruido suficiente como para que llegase a los oídos de los que él realmente buscaba - y no dudaba de que entonces se dejarían ver. Para entonces, él estaría preparado para entrar en acción. No sabía cómo, dónde ni cuándo, pero tan fuerte era su determinación que eso no le importaba en absoluto.

Montado sobre los restos del deslizador personal del Tetrarca Pachín Pol-Pol, Phantomas logró entrar sin problemas en la cadena de transporte que proporcionaba materiales a la factoría, de modo que estuvo lo suficientemente cerca de uno de los cargueros como para verse afectado del potencial gravítico que lo lanzó, a través del hiperespacio, al otro lado de la galaxia.

a las proximidades de un yermo planetolde azulado que giraba alrededor de un sistema binario poco activo.

Con alguna que otra dificultad, Phantomas logró vencer la aceleración de la vuelta al espacio y alinearse con el ángulo preciso justo en el momento en el que iba a desintegrarse en la atmósfera del planetolde. Aún humeante, su deslizador se posó sobre la hierba fosforescente de la superficie del planeta, en el centro de una enorme garganta rocosa. El androide levantó la vista para descubrir una imagen que creía haber olvidado.

Allí estaba, fría e inundada del halo azulado de la luz de estrellas difractada en el cianuro de la atmósfera: la Factoría, cuyos legendarios muros de piedra de basalto ocultaban el principio del misterio mejor guardado del Universo. Un rumor profundo de viento milenario resonó entre las montañas amenazantes. Phantomas no flaqueó. Apretó los puños y se dirigió hacia su Destino.

## LA AVENTURA

En el papel de Phantomas, debes destruir la Factoría de Androides Saqueadores activando los diez dispositivos de auto-destrucción del edificio. Éstos dispositivos, situados en lugares de difícil acceso, necesitan una llave cada uno para ser activados. Tu labor será, pues, encontrar las 10 llaves y usar cada una en uno de los 10 cerrojos.

Una vez activados los 10 dispositivos, tendrás medio minuto para correr fuera de la factoría, ya que pasado ese tiempo estallará en mil pedazos.

La localización de los diez cerrojos y las diez llaves variará de una partida a otra. Las llaves recogidas se van acumulando en el marcador KEYS. Para coger una llave simplemente pasaremos sobre ella. Para usar una llave en un cerrojo, solo hay que pasar sobre él; si tenemos llaves acumuladas el cerrojo desaparecerá y disminuirá en 1 el número de llaves en el marcador KEYS. El número de cerrojos está indicado igualmente en el marcador BOLTS. Cuando este número llegue a 10 la bomba se activará y en este mismo marcador BOLTS se presentará la cuenta atrás. ¡Cuando esto ocurra, sal rápidamente del edificio a la primera pantalla del juego o si no explotarás junto a la factoría!

## CONTROLES

El control de Phantomas es muy sencillo: podemos desplazarnos a izquierda o a derecha y realizar dos tipos de salto: SALTO ALTO y SALTO LARGO. En saber elegir correctamente qué tipo de salto dar en cada momento del juego estriba el éxito de tu misión.

El juego se maneja con el teclado:

O Izquierda  
P Derecha  
Z,Q Salto alto  
SHIFT,A Salto largo

## INSTRUCCIONES DE CARGA

El juego funciona en cualquier Spectrum de 48 o 128K, ZX Spectrum 128, +2, +2A, +2B, +3: Seleccionar CARGADOR o LOADER del menú principal, y pulsar PLAY en el casete. El juego se cargará automáticamente.

## CRÉDITOS

Concepto, programa y gráficos: Na Than Assh Antti.  
Apoyo logístico pucrunchero: Iforeve y WYZ.  
Player y rutinas sonoras: WYZ.  
Música: Beyker y WYZ.  
Portada: Ferrán.  
Betatesteo: Konamito, Tony Brazil y CEZ Team.  
Coordinación CEZ Team: Karnevi.

Agradecimientos especiales a Enriq Cervera y Emilio Salgueiro por crear la Leyenda. Gracias.

(C) CEZ Team 2006