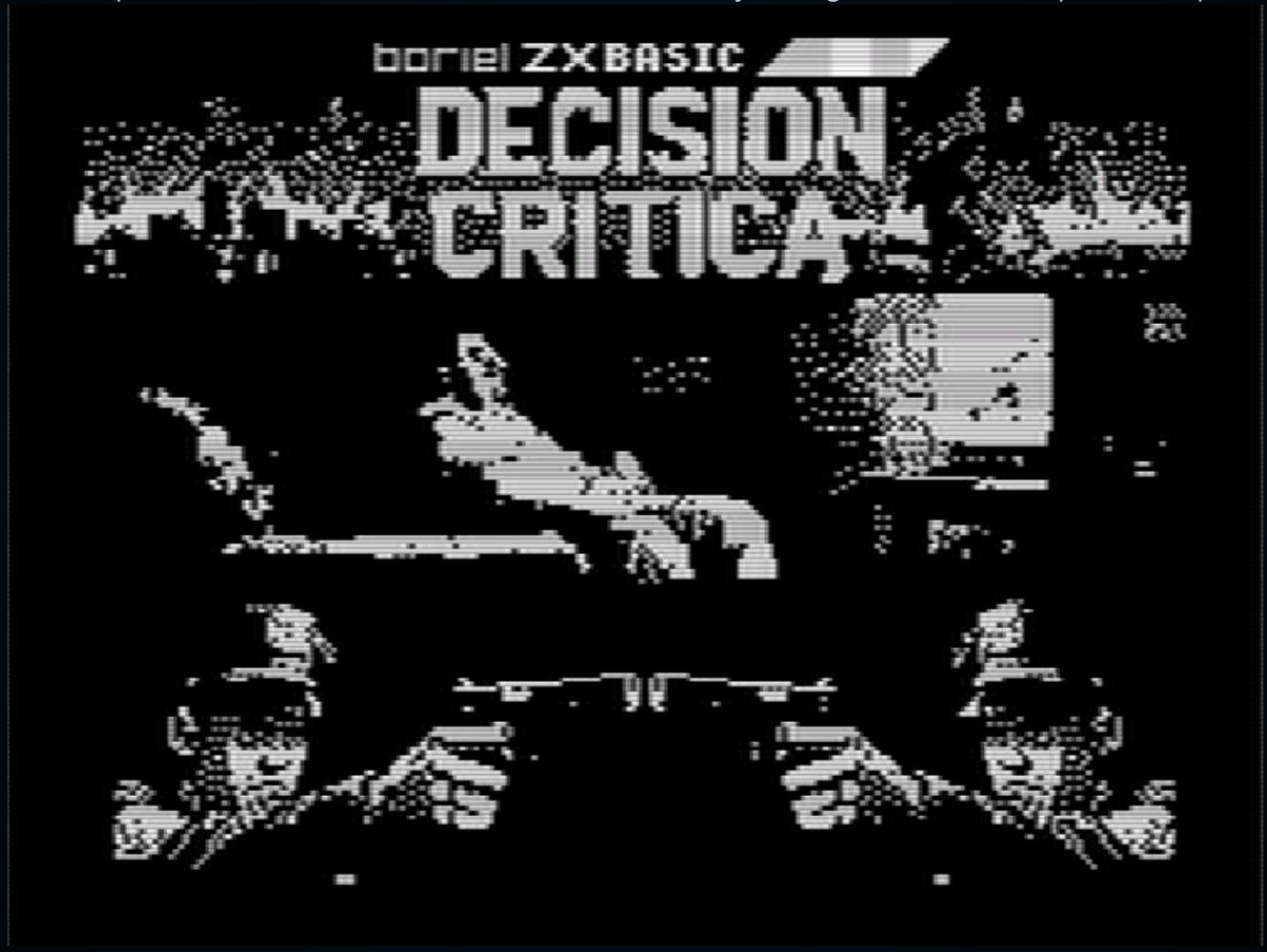
DECISION CRITICA

MANUAL DE INSTRUCCIONES

¡LA REBELIÓN CONVERSACIONAL COMIENZA!

Guía de supervivencia, comandos de texto, arsenal y códigos de rescate para ZX Spectrum



01. ÍNDICE Y SINOPSIS

¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

Eres **Juan**, un agente de la Resistencia. Te encuentras atrapado en las sombras de **Corpocity**, una metrópolis gobernada implacablemente por megacorporaciones.

Tu misión es infiltrarte por las calles, acceder al servidor de comunicaciones, bajar al búnker de redes y derrocar al **Neoceo**.

OBJETIVO PRINCIPAL

Supera las dos partes del juego (Cara A y Cara B), resuelve los acertijos de texto, derrota al Jefe Final y activa la señal de libertad desde la azotea.

> ★ CONSEJO DEL REBELDE
> Lee con atención cada descripción de entorno. Los objetos clave y las salidas ocultas no se revelan a simple vista.

CONTENIDO DEL MANUAL

SECCIÓN	PÁG.
01. Índice y Sinopsis	Pág. 2
02. Pantalla de Título y Menú	Pág. 3
03. Estructura: Cara A y Cara B	Pág. 4
04. La Interfaz de Pantalla	Pág. 5
05. Controles y Comandos	Pág. 6
06. Arsenal de Armas y Objetos	Pág. 7
07. Sistema de Combate	Pág. 8
08. Sistema de Guardado (Código)	Pág. 9
09. Consejos del Rebelde y Trucos	Pág. 10
10. Misión Final y Victoria	Pág. 11
11. Contraportada y Créditos	Pág. 12



02. PANTALLA DE TÍTULO Y MENÚ

> 💾 NOTA DE CARGA
> Compatible con ZX Spectrum 48K y 128K (ficheros .TAP y .TZX).



1 - EMPEZAR
2 - CODIGO

(c) 2026 Juanma2k
https://juanma2k.itch.io

INICIAR EL JUEGO

Al cargar la cinta en tu emulador o Spectrum real, accederás al menú principal con las opciones iniciales:

TECLA	FUNCIÓN
1	**EMPEZAR:** Inicia una partida nueva desde el principio (incluye intro).
2	**CODIGO:** Introduce el código de 9 letras para reanudar partida.

CONTROLES DE LA INTRO

- P : Avanzar de página en la intro.
- S : Saltar la intro e ir al juego.



03. ESTRUCTURA: CARA A Y CARA B

UNA HISTORIA EN DOS PARTES

El juego se distribuye en dos caras de cassette, pero constituye una única aventura continua:

CARA A: Infiltración en Corpocity
Cruza las peligrosas calles, alcantarillas y oficinas corporativas hasta piratear el servidor de comunicaciones.

CARA B: El Búnker de Redes y CPD
Penetra en el complejo subterráneo, derrota al Neoceo y transmite el Algoritmo R desde la azotea.

🟥 ESCÁNER DEL BÚNKER (CARA B)
Al entrar en la Cara B te quitarán las armas y el chaleco. Solo conservarás **una venda**.

ACCESO A LA CARA B

Pulsa `1` e introduce la clave obtenida en la Cara A.







```
   N                                SYS 3.4
 O + E
   S      STATS    INVENT.   EQUIPO
+--  --+ SAL:20  VENDAS:1  UZI
|       | ATA:20  PISTOLA   CHALECO
|   X   | DEF:15            LINTERNA
|       |
+--  --+
OBJETIVO: LLEGAR A LA ZONA INFERIO

Callejon olvidado
Montones de basura tecnologica
bloquean paso. El neon tiembla
sobre charcos de agua negra.
Varios callejones salen de aqui.
Tras las rejillas alguien te
vigila.

Que quieres hacer?

>
```



PANEL DE INFORMACIÓN

- **SAL:** Salud actual. Si llega a 0, caes.
- **ATA:** Potencia de ataque (armas).
- **DEF:** Defensa otorgada por el chaleco.
- **INVENT.:** Objetos en la mochila.
- **EQUIPO:** Equipamiento activo.

LA BRÚJULA Y SALIDAS

Muestra salidas disponibles (**N**, **E**, **S**, **O**). Si ves **?**, estás a oscuras y necesitas linterna.

TICKER Y MINIMAPA

El **Ticker** muestra el objetivo actual. El **Minimapa** ayuda a orientarte en salas secundarias.

05. CONTROLES Y COMANDOS

Lee la descripción, escribe el comando en el prompt > y pulsa **INTRO**.

SINTAXIS DE COMANDOS

ESCRIBES	ACCIÓN EN EL JUEGO
`N` / `S`	Moverte al Norte / Sur
`E` / `O`	Moverte al Este / Oeste
`AYUDA`	Recordatorio de comandos
`EXAMINAR ...`	Investigar (ej: EXAMINAR TAQUILLA)
`EQUIPAR ...`	Ponerte arma, chaleco o linterna
`USAR VENDA`	Curarte puntos de vida

💡 COMANDOS VÁLIDOS

N | EXAMINAR MALETIN
EQUIPAR LINTERNA | EQUIPAR FUSIL
USAR VENDA

🚫 REGLAS DE SINTAXIS

- **Combate:** Escribe **ATACAR** o **HUIR**.
- **Objetos:** Usa el nombre exacto: USAR VENDA.
- **Oscuridad:** Escribe EQUIPAR LINTERNA.



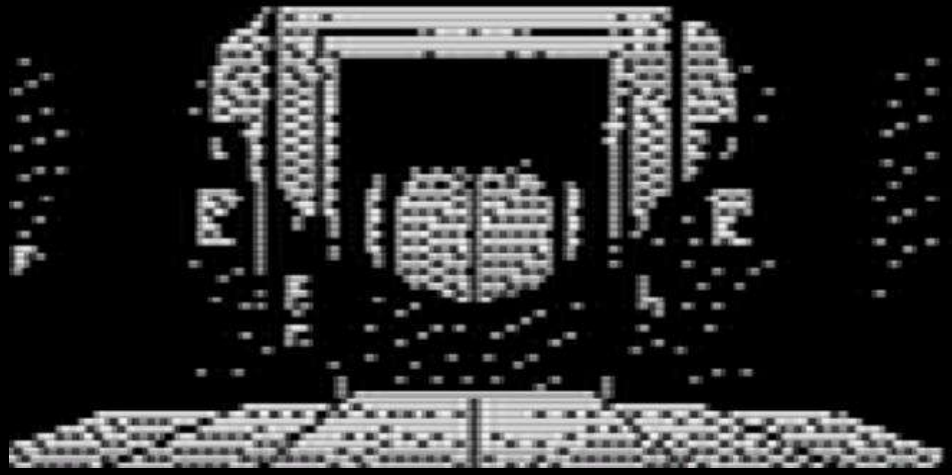
06. ARSENAL DE ARMAS Y OBJETOS

Límite de mochila: máximo **3 vendas**. Las armas y protecciones requieren equiparse activamente.

OBJETO	TIPO	EFECTO Y UTILIDAD EN EL JUEGO
VENDA	Consumible	Restaura salud (SAL). En Cara B recupera mayor porcentaje.
LINTERNA	Herramienta	Cara A. Equípala para iluminar zonas oscuras y ver salidas.
TARJETA ACCESO	Llave	Abre controles de seguridad en Cara A (se gasta).
PISTOLA	Arma	Incrementa el atributo de Ataque (ATA) básico.
UZI	Arma	Cara A. Gran incremento de Ataque (ATA).
FUSIL	Arma	Cara B. El arma pesada definitiva del búnker.
CHALECO	Protección	Aumenta la Defensa (DEF). Vital contra enemigos duros.
PASE COMUN.	Llave	Cara A. Necesario para el servidor. Lo tiene el Neoejecutivo.
CÓDIGO TRANSM.	Clave	Cara B. Necesario para emitir. Se obtiene al examinar tras el jefe.

★ RECOMENDACIÓN DE EQUIPO

Apenas encuentres el chaleco o un arma mejor, usa EQUIPAR. Sin protección caes rápidamente.



BATALLAS POR TURNOS

Al desplazarte surgirán combates aleatorios. Acciones por turno:

COMANDO	EFECTO EN COMBATE
ATACAR	Ataque con el arma equipada.
HUIR	Intento de escape (pueden golpearte).
EQUIPAR ...	Cambias arma o chaleco en la pelea.
USAR VENDA	Curación directa de salud.

⚠ ENEMIGOS DANGEROSOS

Drones, Neopolicías, Neosoldados, Cyborgs y el temible **Neoceo**.



💡 SALUD Y VENDAS

La vida NO se cura sola tras combatir. Mantén siempre vendas en tu mochila.



Te ha detectado un DRON

Mientra te escanea en detalle presientes que no tienes mucho tiempo para reaccionar.

Puedes ATACAR o HUIR.

Que quieres hacer?

>

08. SISTEMA DE GUARDADO (CÓDIGO)

EL CÓDIGO DE CONTINUAR

En puro estilo ZX Spectrum, el juego no guarda automáticamente en cinta ni disco.

1. Al morir aparecerá **HAS MUERTO!** junto a un **código de 9 caracteres**.
2. Anota cuidadosamente ese código.
3. En el menú principal selecciona la opción de código (Cara A: `2`, Cara B: `1`) e introdúcelo.

> ! RESTRICCIÓN ENTRE CARAS
> El código de la Cara A no sirve en la Cara B y viceversa.



09. CONSEJOS DEL REBELDE Y TRUCOS

⭐ GUÍA RÁPIDA DE SUPERVIVENCIA

- **Si te atascas:** Escribe AYUDA para ver la sintaxis básica.
- **Mira el Ticker:** El texto dinámico en pantalla indica tu misión.
- **Explora zonas secundarias:** Ahí encontrarás armas y vendas clave.
- **En sitios oscuros:** Usa EQUIPAR LINTERNA para revelar salidas.

💡 TRUCOS DEL REBELDE

Examen Clave: Tras vencer al Neoceo, haz EXAMINAR NEOCEO para conseguir el código de transmisión.

Uso de Vendas: Con vida al máximo, usar venda no la consume. Guárdalas para jefes.

⚠️ EL PUENTE DE MANTENIMIENTO

En el búnker hay un puente riesgoso. Si caes, usa tu código de 9 letras para reintentar.



10. MISIÓN FINAL Y VICTORIA

FINAL DE LA CARA A

Alcanza el **servidor de comunicaciones**. Anota la clave especial que se te otorgará para la Cara B.

FINAL DE LA CARA B

1. Atraviesa el búnker y el CPD.
2. Derrota al **Neoceo** en combate.
3. Haz EXAMINAR NEOCEO para la clave.
4. Llega a la azotea, transmite el **Algoritmo R** y vence en la revancha final.

🏆 ¡VICTORIA TOTAL!
Verás la pantalla de victoria, créditos y la liberación de Corpocity.



DECISION CRITICA

EDICIÓN ZX SPECTRUM 2026

Programación, Guión y Diseño: Juanma2k (2026)
Motor de Desarrollo: Boriel ZX BASIC
Plataforma: ZX Spectrum 48K / 128K (.TAP / .TZX)
Sitio Web Oficial: https://juanma2k.itch.io
Versión del juego: v1.2 (Edición Completa)

Sin corporaciones. Sin piedad. Solo tú y tu ZX Spectrum.

(c) 2026 Juanma2k — Todos los derechos reservados.

