

COMMODORE

DOUBLE TAKE

ERBE Software

Dos mundos. Uno positivo y familiar, el otro, negativo, diabólico y desconocido. Su unión, un agujero en el tiempo y en el espacio a través del cual pasan los objetos. Tu misión es pasar de un mundo a otro mundo hasta recuperar las cosas que han sido robadas y transportadas al mundo oscuro. Pero date prisa, al pasar el tiempo todo será más difícil.



COMMODORE



-  Los mundos, imagen paralela al uno del otro, se comunican en el espacio.
-  No es positivo, bueno, familiar, el otro es negativo, diabólico y desconocido.
-  La unión, una ventana en el tiempo, por la cual los objetos y las cosas pueden pasar.
-  La misión, pasar de un mundo a otro hasta recuperar las cosas que han sido robadas y transportadas al mundo oscuro.

ERBE Software

DOUBLE TAKE

ocean

DOUBLE TAKE
COMMODORE

CARGA

En el Commodore 64, pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y pulsa PLAY en el reproductor.

En el 128, escribe G064, pulsa RETURN y luego sigue las instrucciones anteriores.

EL JUEGO

Es el año 2008, a mediodía. Estamos en la Unidad de Investigación de Partículas Físicas, en el centro de un páramo, donde lo único que se oye es el soplo del viento y el ruido del acelerador de partículas. Delante de la pantalla del ordenador está un técnico cuyos experimentos están siendo vigilados por un ser que se llama SUMINK. SUMINK pertenece a un universo que es el exacto espejo del nuestro: para cada objeto de nuestro mundo existe allí otro exactamente igual. Sin embargo, SUMINK está aburrido, ya que no encuentra una conexión entre los dos universos.

¡De repente suenan las alarmas! SUMINK acaba de encontrar una partícula de antimateria y no espera ni un momento. El técnico se ve lanzado a la sexta dimensión, donde la estabilidad es un sueño y la realidad un mito. Los dos universos colisionan brevemente, se hacen inestables y hay un trasvase de objetos entre uno y otro.

La colisión tiene tres resultados:

1. Los objetos de nuestro universo se intercambian con los del universo de SUMINK.
2. Se crea una nube brillante. Este es el túnel entre los dos lados: el contacto con la nube te llevará al otro lado.
3. El universo está cambiando constantemente, y si no estás en una habitación estable puedes verte repentinamente transportado al otro lado.

TUS OBJETIVOS SON, POR TANTO:

1. Colocar todos los objetos en su universo correcto.
2. Derrotar a SUMINK (una vez alcanzado el primer objetivo).

CONTROLES

El juego funciona con un joystick en el Portal 2.



- Para recoger un objeto, pulsa el botón de disparo en la posición ABAJO.
- Para soltar un objeto, pulsar el espaciador.
- Para hacer uso de la nube, pulsa disparo cuando estés sobre ella.

— Para atravesar torbellinos (puertas) coloca al Héroe sobre la puerta y pulsa Abajo y Disparo.

— Para pasar por el Ciclotrón (túnel azul) vete a la entrada y pulsa Disparo.

— Para pasar por las trampillas pon al personaje encima de una y pulsa Disparo.

— Ten en cuenta que Derecha e Izquierda se invierten en el universo negativo (salvo en el Ciclotrón).

JUGANDO

El juego tiene lugar dentro del recinto, utilizando el Ciclotrón para pasar a ciertas zonas que no tienen otro acceso posible. Debes asegurar la estabilidad de todo el recinto, incluyendo el universo negativo.

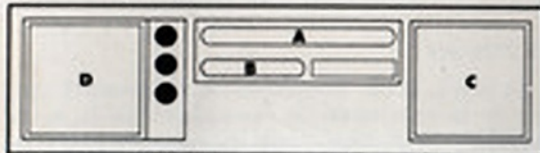
Tú eres el técnico y tu misión es estabilizar ambos universos colocando cada objeto en su sitio correcto. Una vez hecho esto debes encontrar a SUMINK en el universo negativo y derrotarle.

OBJETOS

Cada objeto en nuestro universo tiene su «doble» en el de SUMINK. Por tanto, si un objeto de nuestro universo se ha ido al otro, el de allí se ha venido para acá. Sólo hay intercambio de objetos en habitaciones inestables. Si recoges un objeto inestable, dicho objeto se convertirá en su «doble». Para devolverlo a su universo correcto, debes activar la nube mientras llevas el objeto en cuestión.

NUBE BRILLANTE

Te permite cruzar de un universo a otro sin cambiar el estado de los objetos. Para activar la nube pon al personaje encima de la nube y pulsa el botón de disparo. Al activarse la nube verás que cambia lo que te rodea sin que cambie el objeto. La nube recorre todo el recinto por ambos universos, pero no entra en el Ciclotrón.



LA PANTALLA

A) Muestra tu energía.—La energía sólo se puede perder, por lo que es muy importante conservarla al máximo. Cada encuentro con un alienígena reduce tu energía. Igual ocurre con las partículas dentro del Ciclotrón, aunque a éstas puedes dispararlas.

B) Indicador de Tiempo Universal.—La aguja en la parte inferior te indica cuándo va a cambiar tu universo. Los electrones en la zona C (ver más abajo) pasarán a tener una masa infinita cuando el universo esté a punto de cambiar, lo que te impedirá cambiar de sala o manipular objetos.

C) Display de Electrones.—Cada «doble sala» (es decir, una Sala y su sala correspondiente en el otro universo) se indica con un electrón. Como hay dieciséis salas hay dieciséis electrones. Las salas pueden estar estables o inestables. Cuando visites una sala por primera vez, aparecerá marcado el electrón correspondiente en el display. Cuando estés en una sala parpadeará el electrón. Si ambas salas están estables, el parpadeo será verde. Si ambas están inestables, el parpadeo será rojo, mientras que una estable y otra inestable se indican en azul.

D) La parte izquierda de la pantalla indica el objeto que llevas, en su estado actual. Las tres luces en la parte derecha de este display indican:

1. **La luz superior:** Será roja si el objeto está en el universo incorrecto, verde si está en el correcto.
2. **La luz central:** Roja indica sala incorrecta, verde indica sala correcta.
3. **Luz inferior:** Rojo indica estado incorrecto para el universo actual (por ejemplo, positivo en un universo negativo), verde indica un estado correcto.

Por tanto, tienen que estar las tres luces en verde para que un objeto esté adecuadamente colocado.