

COMMODORE

INFILTRATOR

Software

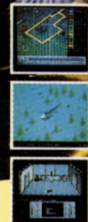
COMMODORE

INFILTRATOR

EL JUEGO QUE CONMOCIONO AMERICA



UNA MEZCLA DE SIMULADOR, ACCION Y ESTRATEGIA EN UN SOLO PROGRAMA



Infiltrator es un nuevo concepto en juegos de ordenador (ZZAP 64)



El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hayas visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

CARGA

C-64: Pulsar simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor. Spectrum: LOAD + Y ENTER Amstrad: CTRL + ENTER

1. Enciende la batería pulsando la tecla B.
2. Inicializa el ordenador y sistema de comunicación pulsando la tecla S. Las pantallas del ordenador se encenderán y las luces de aviso se inicializarán en la parte superior del panel.
3. Enciende el motor pulsando la tecla I. El motor no tendrá suficiente potencia para mover el helicóptero hasta que llegue a 2.300 r.p.m.
4. Una vez por encima de los 2.000 pies, arma los cañones, pulsando la tecla G.
5. Pulsa la T (el 3 en Spectrum y Amstrad) para ir a la pantalla del ordenador y conseguir el ADF correcto (mira más adelante para saber del qué va lo del ADF). Una vez en la pantalla del ordenador, pulsa el 2. El mapa táctico te dará el valor del ADF análogo. C-64: Pulsa el espaciador y cualquier tecla no asignada para volver a la pantalla anterior. Spectrum: Pulsa el botón de disparo dos veces para volver a la pantalla anterior. Amstrad: Pulsa el espaciador para volver a la pantalla anterior. Pulsa luego * (4 en Spectrum/Amstrad) para ir a la pantalla de comunicaciones, y pulsa A para poner el ADF. Escribe el valor numérico que apuntes antes, sin tener en cuenta los decimales. Pulsa el espaciador para volver a la pantalla anterior (C-64 y Amstrad), o el botón de disparo (Spectrum).
6. Pulsa el botón de disparo según empujes al joystick hacia adelante, para acelerar.
7. Mantén el ADF hacia arriba, y eventualmente llegarás a tu destino.

LOS CONTROLES

Joystick. El joystick controla todos los movimientos del helicóptero.

- Para subir, tirar del joystick (Spectrum/Amstrad, tecla A).
- Para bajar en picado, empuja el joystick (Spectrum/Amstrad, tecla Q).
- Para acelerar, aprieta el botón y empuja hacia adelante (Spectrum/Amstrad, tecla Q más botón de disparo).
- Para frenar aprieta el botón y tira hacia atrás (Spectrum/Amstrad, tecla A más botón de disparo).
- Para girar a la izquierda, empujar hacia la izquierda (Spectrum/Amstrad, tecla Q).
- Para girar a la derecha, empujar hacia la derecha (Spectrum/Amstrad, tecla P).
- Para rotar a la derecha, aprieta el botón y gira y empuja hacia la derecha.

Teclado. El teclado se usa para controlar todas las demás funciones del helicóptero

- B. Encender batería.
- S. Inicializa el ordenador y sistemas de comunicación.
- I. Enciende motores.
- G. Arma el cañón.
- R. Arma los misiles (en el Spectrum y Amstrad, tecla M).
- F. Prepara las bengalas para su uso.
- C. Prepara material reflectante para su uso).
- H. Cambia el display (HUD).
- W. Cambia modo silencio.
- *. Cambia la vista de los sistemas de comunicación (4 en Spectrum/Amstrad).
- T. Cambia la vista del terminal del ordenador (3 en Spectrum/Amstrad).
- + Enciende el turbo (T en Spectrum/Amstrad, enciende/apaga).
- Apega el turbo.

- El espaciador tiene las siguientes funciones:
- Apaga la selección de armas en la pantalla de la cabina de vuelo (sólo C-64).
- Vuelve a la pantalla de control de vuelo desde la pantalla de comunicaciones.
- Vuelve al terminal del ordenador desde el display de la situación o desde los mapas.

En Spectrum, las dos últimas funciones se hacen con el botón de disparo.

COCKPIT DISPLAY

Horizonte artificial. El horizonte artificial indica tu posición actual, y también te indica si estás subiendo o bajando en relación con la línea del horizonte. La velocidad de subida o de bajada también se muestra en el horizonte artificial. Si el horizonte artificial está nivelado y centrado en el punto de mira, estás volando derecho y a una altura fija.

Compás direccional. El compás muestra la dirección en la que vuela el Gizmo en grados, tanto en formato analógico como digital. El dial es exacto hasta 23 grados, mientras que la indicación digital es más exacta.

Indicador de combustible. Esta barra horizontal muestra el combustible que queda. El tanque está vacío cuando desaparece la barra roja.

Temperatura de aceite y batería. Estos dos gráficos de barra en la parte superior de la pantalla te muestran la temperatura de tu batería y del aceite. Cuando la barra llega a la zona roja, la temperatura es crítica, por lo que parpadearán las luces de aviso de temperatura hasta que reduzcas su temperatura (reduciendo la velocidad para disminuir el trabajo de la batería, o apagando el turbo para conservar aceite).

Luces de aviso. Las seis luces de aviso en la parte superior de la cabina, si parpadiean en rojo mientras se oye un zumbido, indican:

- E-Motor dañado O-Aceite sobrecalentado A-Altura menor de 200 pies.
- B-Batería sobrecalentada F-Poco combustible R-Deficiencia de R.P.M. en motor o rotor.

Las luces de alarma te alertarán sobre cualquier situación que requiera tu inmediata atención. Tienes algún control directo sobre las luces B, O y A. Las luces E, F y R se refieren a problemas que no se pueden corregir en pleno vuelo. En este caso deberás llegar a tu destino lo antes posible y evitar mayores problemas resultantes de posibles combates.

Indicador de velocidad. Este dial muestra la velocidad actual en nudos. El display digital debajo del dial muestra la misma información. La máxima velocidad sin el turbo es de 450 nudos.

ADF. La Búsqueda Automática de Dirección (ADF) te ayudará a llegar a tu destino correcto. Por lo tanto deberás programarlo inmediatamente después del despegue. Una vez programado, el ADF siempre te indica tu destino. Si estás moviéndote hacia delante y el ADF muestra directamente hacia arriba, eventualmente llegará a tu destino, independientemente de lo que diga el compás. Si las sales de la ruta prevista, el ADF girará ajustándose a la orientación del helicóptero. El ADF sólo se moverá cuando gires el helicóptero. Para corregir la orientación de tu helicóptero y que vaya hacia su destino, puedes girarlo tanto como haga falta. Ten en cuenta que si el ADF parpadeara no ha sido bien programado desde la terminal de comunicaciones. Si el ADF parpadeara en blanco y negro y se mueve mucho, estás directamente sobre tu destino. Debés de frenar y aterrizar inmediatamente.

Altímetro. El altímetro muestra tu altura actual en pies. El dial es sólo válido en incrementos de 60 pies o más (5 o más en Spectrum/Amstrad), por lo que se recomienda usar el display digital. Cada vez que el dial pase de las 12.00, serán 1.000 pies (80 pies en Spectrum/Amstrad). La altura máxima es de 8.000 pies. Si tu altura es menor de 200 pies, se iluminará el indicador correspondiente y sonará una alarma.

Indicador R.P.M. El indicador R.P.M. (revoluciones por minuto) indica la velocidad a la que giran las palas. Las palas del helicóptero ni aceleran ni deceleran, puesto que es el ángulo al que están giradas las palas que causan el movimiento. Los sistemas del ordenador de a bordo mantienen unos R.P.M. constantes. El nivel óptimo de R.P.M. es de 2.300. Es imposible volar hasta que las R.P.M. estén como mínimo en este punto óptimo. En este instante sonará la alerta de despegue hasta que hayas despegado.

Luces de alerta de misiles. Las luces de alerta de misiles, a la izquierda de tu panel de instrumentos, parpadearán para indicar que un misil se acerca a tu Gizmo. También sonará la sirena de alarma. Si la luz R está encendida, entonces es que un misil guiado por radar viene hacia tu helicóptero y deberás usar el material reflectante para desviarlo. Si es la luz H la que está encendida es un misil que busca el calor y entonces debes soltar bengalas para desviarlo.

ARMAMENTOS

Los cuatro siguientes artículos son representados por botones que parpadearan cuando están activos, y se encuentran en la parte inferior derecha e izquierda de la cabina de control. Una vez armados, pueden activarse pulsando y soltando el botón de disparo del joystick. Uno cualquiera o todos pueden ser dañados o puestos fuera de operación por el fuego enemigo.

Cañones. Los cañones de 20 mm. Whizzbang Whizzer se aman pulsando la tecla G. Un enemigo en el display HUD puede ser dañado o destruido si disparas sobre él. Tienes municiones sin límite.

Misiles. Pulsando la tecla R (M en Spectrum y Amstrad) armas los misiles aire-aire Whizzbang Waster. El enemigo debe de ser visible para ser alcanzado, pero no tiene que estar en el punto de mira. Tienes sólo cuatro misiles por misión.

Bengalas. Pulsando la tecla F armas las bengalas. Estas se usan para desviar misiles enemigos que buscan el calor. Estas bengalas, hechas de magnesio, harán pensar al misil que la bengala es tu escape de gases.

Material reflectante. A diferencia de los misiles que buscan el calor, los misiles enemigos guiados por radar deben ser desviados soltando tiras de metal en el cielo, creando una falsa imagen de radar del mismo. Pulsando la tecla C, preparas este material reflectante para su uso.

OTRAS TECLAS

Heads Up Display. Pulsando la H se ve el Heads Up Display (HUD). Utilizando las tecnologías más avanzadas verás siempre sobre tu ventanilla el punto de mira de los cañones. Usalo para elegir la dirección de tiro. Con tu cañón armado, cualquier objeto que pase por el punto de mira debería poder ser abatido. Los misiles no usan métodos de apuntar visibles, con lo que puedes apagar el HUD pulsando la tecla H de nuevo.

Turbo. Pulsa la tecla + para encender el turbo. Pulsa la tecla - para apagarlo. En Spectrum y Amstrad, pulsa la T para encender y apagar el turbo. El turbo doblará tu velocidad actual hasta un máximo de 800 nudos. Por otra parte, incrementa muy rápidamente la temperatura del aceite, por lo que no se puede usar durante mucho tiempo. Cuando está encendido el turbo, el indicador a la derecha de los instrumentos se encenderá. El turbo podría resultar dañado por los disparos del enemigo.

Whisper (Susurro). Pulsando la tecla W se enciende el Whizzbang Whizzer. Esto hace que el helicóptero sea totalmente silencioso. Se puede activar esta modalidad cuando se intenta hacer un aterrizaje secreto, dado que si no el ruido del helicóptero puede alertar al enemigo. Cuando está encendida esta modalidad, se encenderá la luz correspondiente en tu panel de instrumentos.

Pausa. Suponiendo que quieras suspender el juego y tomar una pausa, vete o bien a la terminal de ordenador pulsando la tecla T, o a la pantalla de comunicaciones, pulsando la tecla * (en Spectrum y Amstrad, pulsa 2 para pausar y 4 para la pantalla de comunicaciones). Para volver a la acción, pulsa cualquier tecla que no tenga un cometido específico.

TERMINAL DE ORDENADOR

La terminal del ordenador, que es la pequeña pantalla a la derecha del cuadro de mandos, se activa pulsando la tecla T (3 en Spectrum/Amstrad). Al hacerlo, verás un inventario de armas y dos categorías opcionales para poner al día la situación. Pulsando cualquier tecla no asignada, volverás a la pantalla de la ventanilla. Si tu sistema de ordenador ha sido destruido por el fuego enemigo, la terminal en el cuadro de mandos se pondrá oscura y no podrás acceder a ella.

La situación de los armamentos se ve en las barras de gráficos que indican los misiles, las bengalas y el material reflectante que te queda, con las siglas M, F y C, respectivamente. Pulsa las teclas 1 o 2 para ver información del estado del helicóptero, o tu mapa táctico, respectivamente.

1. Display de la situación. Esto representa el estado actual de tu Gizmo. Si has tenido daños, la imagen de tu Gizmo en la parte superior de la pantalla tendrá marcada con círculos la zona donde ha habido daños, acompañado de descripciones parpadeantes en el texto. Debajo de esto están las barras de los misiles, las bengalas y el material reflectante que te queda. Recuerda que la cantidad de munición disponible es ilimitada. Pulsa el espaciador y vuelve a la pantalla principal.

2. Mapa táctico. La parte superior de esta pantalla tiene una pequeña pantalla de ordenador con un display digital. El valor numérico es la frecuencia ADF. (Ver la sección "Comunicaciones" para más detalles.) El gran mapa más abajo es un mapa táctico de tu País. Tu posición dentro de el País se ve por medio de una esfera parpadeante con una sombra debajo. La distancia entre la esfera y la sombra representa tu altura. Si has programado el ADF, una pequeña banderita aparecerá igualmente.

mente en el mapa. Este es tu destino. Este display se puede utilizar para determinar tu posición relativa a tu destino en cualquier momento de tu misión. Pula el espaciador para volver a la pantalla principal.

COMUNICACIONES

El Gizmo está equipada con el equipo de comunicaciones altamente sofisticado que es necesario para completar con éxito muchas misiones para las que ha sido asignado expresamente este helicóptero. Pulsando la tecla "e" en el teclado le lleva desde el display de la instrumentación a la terminal de comunicaciones, situada en la parte izquierda de la pantalla. Cuidado, este sistema puede ser destruido por el fuego enemigo. El sistema se usa de la siguiente manera:

- Pula **A** para programar el Buscador Automático de Dirección (ADF). Escribe los tres números que le indica el display táctico, ignorando el punto decimal. Tu ADF está ahora programado. No Vienes que volver a programarlo de nuevo, salvo que los números estuvieran equivocados. Tu ADF no funcionará bien si esos valores no son los correctos.
- Pula **S** para transmitir. La modalidad de transmisión le permite mandar mensajes a otros aviones o a los controladores en tierra. Una vez en la modalidad de transmisión, puedes escribir mensajes en la parte superior de la pantalla. No se permite puntuación. Usa la tecla DEL para dar marcha atrás. Pulsando RETURN, mandarás el mensaje a tierra o a otro avión. La **S** o **R** parpadeantes le indicarán si estás en la modalidad de enviar (transmitir) o recibir. Pula el espaciador para volver a la pantalla principal (DISPARO) en el Spectrum).

OTROS AVIONES

Otros comienzas tu misión, volando en tu helicóptero hacia tu destino, encontrarás otros aviones por el camino. Algunos pueden ser infiltradores también intentando destruir los planes del Lider Loco, mientras que otros pueden ser aviones leales. Hay tres tipos de aviones: el amigo, el enemigo y el maníático. Cuando te encuentres con otro avión, debes de determinar si es amigo o enemigo. Puesto que no hay ningún tipo de marcas exteriores en tu nave, y puesto que los helicópteros se ven con frecuencia en los cielos de El País, los demás pilotos también intentarán saber tus intenciones e intenciones, habiéndolo a través del sistema de comunicación (enviando y recibiendo mensajes). Debes siempre intentar comunicarte con un avión no identificado primero; en cuanto le veas por primera vez, pulsa la tecla "I" (en el Spectrum/Amstrad). Una vez en la pantalla de comunicaciones, pulsa la tecla **G** para enviar un mensaje. Las únicas frases que los sistemas de comunicación de otros aviones entenderán son:

- Resquid** (tu identificación a un amigo).
- Infiltrator** (tu identificación a un enemigo).
- Overlord** (tu identificación a un enemigo).

Después de pedir la identificación a otro avión, examina la respuesta buscando un nombre en código. Una vez que tengas evidencia deberías de poder diferenciar los nombres en código amigos de los enemigos. Esto te dará la información necesaria para responder adecuadamente a su identificación. Dando la identificación a un avión, le permites continuar tu misión sin que te moleste. Si das una identificación incorrecta, habrá una batalla que durará hasta que uno de los dos quede destruido.

Ah, por cierto, no estábamos recordando sobre lo de los maníáticos. Alguno de los otros pilotos están totalmente zumbados, y da igual el tipo de nombre en código que utilices como respuesta. Siempre te atacarán y tendrás que luchar quizá contra algún antiguo amigo que ahora es tu mortal enemigo.

ATERORIZAJES

- Una vez que hayas llegado a tu destino asignado, tendrás que aterrizar para poder continuar tu misión. Para aterrizar con éxito, tienes que asegurarte de lo siguiente:
 1. Tu velocidad tiene que estar entre 0 y 20 nudos.
 2. El horizonte artificial tiene que estar horizontal.
 3. Tu descenso tiene que ser muy lento.
- Una vez que hayas descendido por debajo de 200 pies, oírás la alarma de baja altura. Pon tu nivel de descenso al mínimo. Espera hasta que tu altura sea 0 y el Gizmo se moverá y dará un golpe en el suelo. Si has aterrizado en el destino correcto, según la programación en el ADF, el indicador ADF estará parpadeando en blanco y negro y girando locamente. Recuerda que tienes que tener la modalidad de Whizbang seleccionada, para aterrizar sin alertar al enemigo.
- Para despegar de nuevo, simplemente aumenta tu altura, tirando hacia atrás del joystick, y incrementa tu velocidad. Estando en tierra no gires, aceleres o des vueles, porque podrías dañar tu helicóptero.

MANERAS DE ESTRELLARTE

Como eres un piloto experimentado, sabes que pilotar un helicóptero es una actividad muy peligrosa. Aunque en Whizbang hemos intentado que nuestro helicóptero tenga todas las seguridades técnicas posibles, hay algunas situaciones en las que lo sensible puede ocurrir. Posibles razones de aterrizaje forzoso son:

- Despegue incorrecto.
- Aterrizaje incorrecto.
- Demasiados daños.
- Darlo al motor por misiles enemigos.
- Aceite sobrecalentado (uso excesivo del turbo).
- Batería sobrecalentada (velocidad excesiva).
- Combustible agotado.
- Haciendo algo auténticamente estúpido.

Debés de tener en cuenta que si te estrelles (aunque te hemos dicho que no lo hagas), deberás empezar la misión desde el principio. Si paras de jugar después de haber completado una misión con éxito, tendrás la elección de empezar desde el principio, o de empezar una nueva misión cuando vuelvas a cargar el juego. Lo que no puedes, sin embargo, es empezar una nueva misión antes de terminar la anterior.

ATERRIZAJE

Spectrum. Una vez que hayas aterrizado, si con la cassette al principio de la cara 2 y carga la misión terrestre. En algunos momentos, el borde de la pantalla parpadeará con bloques sólidos de color (como si tuviera un fallo de carga). NO ES UN FALLO. ¡Deja que siga cargando! El ordenador ya te indicará cuando debes parar la cinta.

Amstrad. Una vez que hayas aterrizado, con la cassette al principio de la cara 2 y carga la misión terrestre. Una vez que hayas aterrizado, la vista cambiará. Ahora te verás de pie al lado de tu helicóptero. Debes hacerte pasar por

un guardia enemigo, al igual que has tenido que hacerte pasar por un enemigo en el aire. Evitar al enemigo es la clave del éxito en las misiones terrestres.

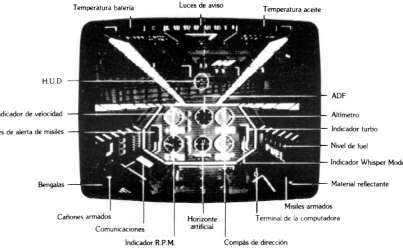
Objetivo. Completar la misión que te han encomendado sin que te capturen, maten o se te termine el tiempo. Si fallas en tu misión cinco veces, el juego terminará. Hay tres misiones, cada una más difícil que la anterior. Una vez que hayas terminado la primera, se te asignará la siguiente.

Fin de misión y salida. Si completes con éxito tu misión terrestre, vuelve al helicóptero. Métele de nuevo en la pantalla de mandos, para que puedas volver a casa. Si no has completado la misión, no podrás volver a entrar en el helicóptero. Puedes verificar que has completado tu misión yendo a la pantalla de inventario. Allí un mensaje te dirá si has completado la misión, advirtiéndote que debes de salir inmediatamente de allí.

Volviendo a jugar. Si paras de jugar una vez que hayas completado con éxito una misión, tendrás la opción de empezar desde el principio, o volver al comienzo de una nueva misión cuando vuelvas a cargar el juego.

CONTROL TERRESTRE E INVENTARIO DE ARTICULOS

Cuando veas en la pantalla una figura gris de pie al lado del helicóptero, mueve el joystick en cualquier dirección para comenzar la próxima fase de la misión. Tú eres la pequeña figura gris en la pantalla. Tienes el tiempo limitado y el uso de varios artículos (útiles (tu inventario) para ayudarte a completar el joystick te hará mover en esa dirección, salvo que estés ocupado con un artículo que esté activo. Un artículo activo es un objeto de tu inventario que ya has seleccionado para el uso pulsando el botón de disparo (Spectrum/Amstrad). Ten en cuenta que al principio de la misión terrestre tus documentos son el artículo preseleccionado como activo.



Botón de disparo. Pula el botón de disparo para activar el artículo activo. El artículo activo actual siempre se ve en la parte inferior de la pantalla principal. Según lo que sea ese artículo probablemente no te podrás mover hasta que hayas terminado con él.

Pausa. Para parar un poco, pulsa el espaciador para ir a la pantalla de inventario. Tu juego quedará pausado hasta que estés preparado para seguir. Pula cualquier tecla no asignada para volver a la pantalla principal y a tu misión.

Pula el espaciador para pasar a la pantalla de inventario. La pantalla de inventario te permite cambiar el artículo activo y te muestra importante información sobre tu inventario. Puedes seleccionar un artículo moviendo el cursor con el joystick. Pula el espaciador de nuevo (o cualquier tecla no asignada) y volverás a la pantalla principal. El artículo nuevamente seleccionado será el activo, y así se indicará en la parte inferior de la pantalla. Una vez que hayas vuelto de la pantalla de inventario, pulsando el botón de disparo en el joystick, activarás el artículo que has seleccionado.

Además, artículos importantes encontrados durante tu búsqueda aparecerán en una lista de texto en la parte inferior de la pantalla de inventario. La activación de estos artículos ocurrirá si tienes que seleccionarlos como activos, automáticamente.

Los artículos en tu inventario incluyen:

Gas soportero. Tienes un bote de gas escondido dentro de tu chaqueta, que contiene un gas sin color ni olor. Cualquiera al que se le eche el gas se dormirá durante varios segundos y olvidará todo lo que ha ocurrido. Pulsando el botón de disparo en el joystick se activa el gas. Tú tienes unos tapones especiales para la nariz que te permiten oler el gas sin sufrir sus efectos.

Documentación. Esta es tu documentación falsa. Debes de activar tus papeles cuando un guardia te pida la documentación. Cuando eso ocurre, véle directamente hasta el guardia y ponte al lado de él. Si los documentos no están aún activados, véle rápidamente a la pantalla de inventario y selecciónalos. Vuelve a la pantalla principal y pulsa el botón de disparo en el joystick. Una vez que los hayas mostrado, el guardia decidirá si son válidos o no. Si son válidos, puedes seguir a lo tuyo, sin haber sido detectado como un infiltrador. Si no están en orden, tienes breves momentos para echarle gas al guardia o intentar escaparle corriendo antes de que te animes a interrogarlo. Pero ten cuidado, puesto que el salir corriendo hará que el guardia haga sonar una alarma en toda la zona.

Granada de gas. Esta granada tiene el mismo efecto que el gas soportero, salvo que tiene un alcance superior. Cuando se usa en un edificio, todos los guardias de la habitación en la que se ha soltado la granada se dormirán.

Detector de minas. Se usa para detectar minas. Selecciona el detector en la pantalla de inventario y podrás usarlo cada vez que pases y mantengas pulsado el botón de disparo del joystick al moverte por territorio enemigo. Oírás que funciona el detector. Si pisa una mina con el detector activado no te pasará nada y encima quedará expuesta la mina. El pisar una mina sin el detector activado no sólo es estúpido, sino que causa la muerte.

Explosivos. Se pueden colocar explosivos seleccionando el dibujo explosivos en la pantalla de inventario como artículo activo, y luego pulsando el joystick hacia arriba, debajo del panel de control en la sala de control, o debajo de la mesa en el laboratorio. Sólo se permite una bomba por habitación. Una vez que hayas puesto en marcha la última bomba, se activará un reloj automático. Tendrás entonces unos veinte segundos para salir del edificio antes de que exploten todas las bombas. Si no sales de allí antes de ese tiempo, quedarás atrapado, y será adios muy buenas.

Cámara. Usa la cámara para fotografiar documentos importantes. Para usarla adecuadamente, ponte delante de los papeles que quieres fotografiar y pulsa el botón de disparo en el joystick. Sólo se permite una foto por habitación.

Información al día. En la pantalla del inventario hay cuatro gráficos que te ponen al día de lo siguiente:

- SPRAY:** Cuánto gas soportero te queda.
- GRANADES:** El número de granadas soporteras que te quedan.
- EXPLOSIVOS:** Cuántas cargas te quedan.
- FILM:** Cuántas fotos puedes aún tomar con tu cámara.

Teclado. Pulsando las siguientes teclas en la pantalla principal es lo mismo que utilizar el cursor en la pantalla de inventario para seleccionar un artículo (leído C-S-I).

- | | | |
|------------------------|----------------------------|---------------------|
| S Gas soportero | G Granada de gas | E Explosivos |
| P Documentación | M Detector de minas | C Cámara |
- En Spectrum y Amstrad selecciona con el joystick o teclas direccionales y el botón de disparo.

INTERFERENCIA EN LA MISIÓN

Guardias. Los guardias enemigos dentro de las Instalaciones son muy leales al Lider Loco. Se les ha asignado patrullar ciertas áreas de la zona y siempre obedecen las órdenes. Si uno de los guardias te ve, puede pedirte la documentación. Si no se la enseñas, se oír una alarma, y los guardias en toda la zona irán a por ti. Dentro de los edificios de la zona, una llave electrónica apagará temporalmente las alarmas, pero esto sólo será posible una vez durante la misión. Busca la llave electrónica y una línea de texto en la parte inferior de la pantalla de inventario te indicará que tienes. Vele hasta la máquina sin tener que seleccionarlo. No puedes seleccionar este artículo como activo. Si lo tienes, la activación será automática cuando empuses el joystick hacia arriba. Las alarmas se callarán.

Una vez fuera de los edificios, un guardia que habla pasará de un color gris oscuro a rojo. Debes de seguir sus instrucciones o podrás ser descubierto. Intentar escapar de un guardia que está hablando contigo le hará sanar la alarma. Si le echas gas a un guardia que habla contigo, le hará dormirse y olvidará haberle visto jamás. Pero sal de ahí antes de que vuelva en sí. La conversación del guardia aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Minas. Las minas normalmente se encuentran en la selva y en zonas restringidas, para intentar evitar exactamente lo que estás haciendo: infiltrarte. Las minas se pueden encontrar con el detector de minas. Si pisa una mina sin el detector activado, estás cometiendo una estupidez, además, ¡morirás!

Tiempo. El tiempo de la misión es visible en la pantalla en todo momento durante la parte terrestre de tu misión. Si se te termina el tiempo, mal asunto. Tu misión habrá terminado y tendrás que volver a empezar de nuevo. Mala suerte Tienes unos 20 minutos en tiempo real para cada misión desde el aterrizaje. El tiempo es esencial, cuando estás salvando el mundo...

INSTALACIONES ENEMIGAS

Dentro de un edificio, puedes buscar en los armarios las granadas de gas, tarjetas de seguridad y otros artículos (útiles y no tan útiles). El viaje de uno al otro dentro de un mismo edificio se hace por medio de ascensores. El disfrazarte puede ser útil. Si quieres cambiarte de uniforme, ponte directamente delante de un uniforme que esté colgado en un perchero. Empuja hacia arriba el joystick hasta que has terminado de cambiarte de ropa. Lo sabrás por un tono audible y un texto que sale en la pantalla.

Unidad de concepción de mapas. Estando dentro de cualquiera de los edificios, una unidad de hacer mapas aparecerá en la parte inferior de la pantalla. La habitación en la que estás se verá por medio de un cuadrado parpadearante. Todas las habitaciones se ven como celdas, con las puertas indicadas. Si entras en una nueva habitación, este parpadearante aparecerá en la mesa. El color de las habitaciones indica lo siguiente:

Rojo: Designa una habitación de gran importancia (prisión, control, etc.).

Verde: Designa la entrada del edificio o un ascensor.

Azul: Representa una habitación cualquiera.

Buscando en los armarios. Puedes buscar en cualquiera de los armarios y arcones en cualquiera de las habitaciones, poniéndote delante y empujando hacia arriba el joystick hasta que encuentres lo que contiene.

Puertas en habitación de seguridad. Las puertas cerradas con llave deben ser desactivadas antes de poder entrar en esas habitaciones. Para abrir todas las puertas de seguridad, primero deberás encontrar la tarjeta de seguridad. Una vez que la tengas, puedes abrir las puertas. Sabrás que la tienes porque te lo dirá una línea de texto en la parte inferior de la pantalla del inventario. Ahora busca la habitación de seguridad. Es la habitación con la luz que indica la situación del campo y que tiene una rendija para meter la tarjeta. Para abrir esas puertas ponte directamente delante de la rendija y empuja el joystick hacia arriba. Esto hará que la tarjeta de seguridad que tienes entre en la rendija sin tener que seleccionarla. No puedes seleccionar este artículo como activo. Si lo tienes, se activará automáticamente al empujar el joystick hacia arriba. La indicadora de la situación del campo es roja cuando las puertas están cerradas con llave, y verde cuando las puertas están abiertas.

© 1986 Chris Gray Enterprises.

