

COMMODORE

COMMODORE

SHORT CIRCUIT

ERBE Software

SHORT CIRCUIT
COMMODORE 64/128

EL JUEGO

¡El Número 5 está vivo! Un robot de la serie SAINT se ha vuelto loco. Una sola posibilidad entre un millón, pero ha ocurrido: un rayo ha dado al robot y le ha dado vida. El científico que lo construyó quiere desarmarlo para ver lo que ha pasado. El Presidente de Nova Robotics quiere capturarlo antes de que las armas que lleva maten a millones de inocentes, mientras que el jefe de seguridad quiere hacerlo explotar para poder ir a cenar tranquilamente a su casa.

Tú eres... el Número 5. ¡Estás vivo y no quieres que te maten!

CARGA

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor. Cuando esté cargado el juego pulsa el botón de disparo para empezar.

CONTROLES

Se puede jugar con joystick enchufado en el puerto 2

PARTE 1



ESPACIADOR: Selecciona programa actualmente activo.

DISPARO: Activa programa seleccionado.

PARTE 2



DISPARO: Dispara láser hacia adelante.
F7: PAUSA.

F5: Seguir después de pausa.

Nota: No es posible practicar la segunda parte por sí sola.

F1: Comienza parte 1.

F3: Comienza parte 2.

Era una posibilidad entre un millón, pero el N.º 5, diseñado para ser un sistema de armamento dotado de inteligencia artificial, el más sofisticado robot del planeta, se escapó y se dio cuenta que estaba vivo. Ahora, el científico que le construyó quiere encontrarle y destruirle. Tú eres el N.º 5, no le dejes escapar.



EL JUEGO

La acción se divide en dos partes. Primero deberás escapar del recinto de la fábrica antes de que se percate nadie de tu ausencia.

Antes de marcharte deberás recoger el hardware y el software que necesites para activar tu láser y mecanismo de salto y encontrar el «Manual Técnico de Robots SAINT», para construir el falso robot en la segunda parte.

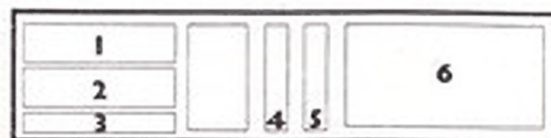
Empiezas con la posibilidad de buscar y manipular objetos. Buscas objetos poniéndote de cara a la zona que desees examinar, pulsando SEARCH como programa activo y pulsando disparo. Te informarán de los objetos encontrados (si los hubiera), y si vuelves a pulsar disparo, podrás recogerlo/s. Si hay más de uno, podrás soltarlo moviendo ligeramente el joystick si no quieres ese objeto. Para manipular un objeto selecciona UTILISE como programa activo y pulsa disparo. Podrás entonces elegir entre HIDING (Esconder), USING (Usando) o DESCRIBING (Describiendo) de la misma manera que lo anterior. Sólo puedes llevar cuatro objetos a la vez; elígelos con cuidado.

En esta sección debes resolver enigmas y eludir a los guardias de seguridad, ya que sólo entonces podrás salir del recinto y buscar la libertad. Una vez fuera empieza la persecución. Perseguido como estás por las fuerzas de seguridad, que tienen orden de matarte, y por otros robots SAINT que están programados

para desactivarte, no parece que tengas muchas posibilidades de éxito. No cesarán en su empeño. La única posibilidad que tienes de sobrevivir es construir un robot falso que servirá para despistar a las fuerzas que te persiguen. Los guardias te pueden matar, pero tú a ellos no; sólo los puedes atontar durante un rato. No choques tampoco con los animales, ya que los puedes matar, lo que hará que te desactives durante un tiempo.

Si encuentras la camioneta antes de que llegue el helicóptero de Nova, tendrás tiempo para intentar fabricar el robot, ¡y escapar!

PUNTUACION



1. Puntuación.
2. Tiempo.
3. Programa activo.
4. Energía.
5. Barra de conciencia.
6. Monitor televisión

PARTE 1

Se dan puntos por completar tareas que hacen falta antes de poder escapar de la fábrica. Hay puntos extra por terminar rápidamente las tareas.

PARTE 2

Se dan puntos por distancia recorrida, por desarmar a los guardias de seguridad, por perseguir robots y por evitar a los animales salvajes

ROBOT: 3.000 puntos.

GUARDIA: 1.000 puntos.

ANIMALES (evitar): Entre 35 y 100 puntos cada uno.

El total de la puntuación de la primera parte pasa a la segunda.

SUGERENCIAS

PARTE 1

- Busca todos los objetos con cuidado (cajones, armarios, etc.).
- Haz un mapa.
- Localiza todos los objetos.

PARTE 2

- Apréndete cómo encajan todas las partes del juego.
- Apúntate el tiempo que toman las patrullas de los guardias.
- Con la práctica viene la perfección.

© 1987 Ocean Software.