

DEACTIVATORS



INTRODUCCION

Es el año 2018. Eres Jefe de Seguridad del Instituto de Investigaciones Gravitacionales y... ¡tienes un problema infernal! Pensabas que el local estaba suficientemente bien trillado contra las tretas de los terroristas. Gastaste una pequeña fortuna de los fondos del Instituto para instalar los últimos adelantos en sistemas de seguridad y robots guardianes. Así que como diablos es que el Panel de Control se enciende como un árbol de Navidad diciéndote que todo el edificio está a punto de saltar por los aires.

Todo es sencillo. Mientras que tus sistemas de seguridad ultra-sofisticados buscaban maneras de destruir el edificio ultra-sofisticadas, los ultra-sofisticados terroristas simplemente se pasearon por la puerta de entrada llevando unas buenas bombas pasadas de moda. Las mismas bombas que están empezando a estallar por todo el edificio. Y, para pensar qué debes hacer con tus sistemas de seguridad tan super-listos, habrás de saber que los terroristas han reprogramado a los robots guardianes para matar todo lo que se les ponga a la vista y que han quitado unos circuitos del computador central y los han desparramado por el edificio.

Lo único que puede salvar el edificio y tu empleo es llamar a los DEACTIVATORS. Con este equipo de androides especializados, todavía tienes una oportunidad de deshacerte de todas las bombas.

Así que, mientras el sudor empieza a cubrir tu frente, guía tu androide hacia la primera bomba y empieza la más enloquecedora carrera contra el tiempo que jamás haya sucedido.

USANDO EL JUEGO

El objeto del juego es sacar todas las bombas de cinco edificios diferentes. Se empieza en un edificio de cuatro por cuatro en el nivel uno. La presentación en la parte superior de la pantalla te da una panorámica de qué es lo que está sucediendo en las dos habitaciones adyacentes. En la parte inferior de la pantalla hay un mapa del edificio que muestra la posición de los androides y de las bombas. Allí también se pueden ver tu puntuación y los androides adicionales de que dispones. La Caja de Estado, a la derecha, te indica si el androide que controlas lleva una bomba o un circuito electrónico. Los androides tienen limitado el número de habitaciones por las que pueden moverse.

Para sacar las bombas del edificio tienes que llevarlas a la salida y arrojarlas afuera. No siempre existe una ruta directa para salir del edificio de tal manera que, tendrás que pasarle la bomba a otros androides para poder sacarla. La habitación de salida es la única que tiene puerta al exterior. Ciertos elementos en cada edificio no funcionarán correctamente hasta que

vuelvas a colocar el correspondiente circuito electrónico en la habitación del ordenador. Entre estos elementos se incluyen luces, transmisores de materia y apertura de puertas y ventanas. Algunos circuitos son falsos y no tienen ningún efecto, otros desconectan algunos campos de fuerza que obstruyen el paso.

Te puedes mover por el edificio de diferentes maneras. Através de las puertas, dejándote caer por las trampillas, deslizándote arriba y abajo por los mástiles o utilizando el transportador de materia.

OPCIONES

Una vez que el juego se haya cargado verás la pantalla de apertura. Desde aquí serás capaz de seleccionar el nivel de juego, principiante o avanzado. En el nivel de principiante tendrás unos guardianes más lentos, más impactos y más tiempo antes que las bombas estallen.

Si ya has jugado una partida pero fracasaste, tendrás una oportunidad de empezar otra vez en el mismo nivel que jugaste pero con una puntuación de cero puntos.

Si te las arreglas para sacar todas las bombas de un edificio continuarás en el comienzo del siguiente nivel.

SELECCION Y CONTROL DEL ANDROIDE

Cuando se comienza un nuevo nivel, estarás situado en el modo de selección de androides. Esto se puede ver por el destello parpadeante en el mapa. Moviendo el joystick a izquierda y derecha, el cursor puede ser movido sobre todos los androides disponibles en el edificio. Presionando el botón de fuego se selecciona el androide. Si el cursor está sobre dos androides entonces se seleccionará aquel que esté flotando por encima del suelo.

Para colocar un androide de bonificación (si se dispone de él). Saca el cursor sobre la parte izquierda o derecha del edificio para hacer destellar el androide de bonificación y pulsa "fuego". Un cursor sencillo aparecerá sobre la habitación superior izquierda del mapa del edificio. Utiliza el joystick para posicionar el cursor sobre la habitación que quieres colocar el androide adicional y pulsa "fuego". El cursor de selección de androides aparecerá. Para elegir el androide adicional que acabas de colocar, pulsa "fuego" otra vez.

Cuando estés en el modo de movimiento de androides, la "izquierda" y la "derecha" del joystick moverán el androide a izquierda y derecha en el sentido relativo al suelo de la habitación. "Arriba" mueve el androide hacia el fondo de la habitación y "abajo" traerá al androide hacia adelante. Pulsando "fuego" se abre la ventana de iconos de control, que actúa como una pausa en el juego, cualquier bomba

que lleves seguirá preparada para explotar, pero el tiempo estará congelado hasta que regreses al modo de control del movimiento.

LA VENTANA DE ICONOS DE CONTROL

Hay cuatro iconos presentes en esta pantalla. De izquierda a derecha son:

Selección de Androides — Posibilita la selección de otro androide, moviendo el joystick de Izquierda a Derecha. Pulsando "fuego" el control pasa al androide seleccionado.

Arrojar bombas — Permite que el androide bajo control arroje una bomba o un circuito electrónico.

Exploración de habitaciones — Te permite ver todas las habitaciones del edificio, a la izquierda, derecha, arriba o abajo.

Movimiento de androides — Regresa al movimiento del androide actualmente bajo control.

BOMBAS

Todas las bombas en el edificio están preparadas para estallar en una secuencia. Si estás transportando una bomba activa verás la mecha ardiendo en la presentación de estado. Ten cuidado al arrojar bombas, ya que sólo admiten un número limitado de impactos antes de explotar. Cuando arrojes una bomba a través de una ventana o trampilla, intenta colocar un androide que la reciba al otro lado. Cuando una bomba pasa a otra habitación, el control pasará automáticamente al nuevo androide.

REPONIENDO LOS CIRCUITOS ELECTRONICOS

Los circuitos electrónicos tienen que ser colocados en la habitación del Ordenador Central para restaurar las funciones de los elementos del edificio que fallaban. Sólo hay un Ordenador por edificio. Para colocar el circuito, mueve el androide que lleve el circuito electrónico hacia el fondo de la habitación del ordenador hasta que desaparezca el circuito de la presentación de estado y aparezca en el ordenador. ¡Que te diviertas cuando tengas que hacer esto a oscuras en el nivel cuatro!.

RECOGIENDO Y ARROJANDO OBJETOS

Un androide sólo puede llevar un objeto en cada momento. Si intentas recoger una bomba llevando alguna otra cosa, harás que explote la bomba. Para recoger bombas o circuitos lo que hay que hacer es mover el androide sobre el objeto deseado. Para arrojarlo, pulsa "fuego" para abrir la ventana de control y selecciona el icono de arrojar bombas pulsando "fuego". La presentación cambiará representando un arco móvil indicando el ángulo y la

dirección con los que será hecho el lanzamiento. Mueve el joystick para cambiar la orientación del androide y pulsa "fuego" cuando el ángulo en que quieras lanzar esté representado. Manteniendo el Joystick a la derecha o izquierda se indica el movimiento del trayectómetro para calcular con precisión el lanzamiento.

Tirando hacia tí del joystick se deja caer el objeto transportado y se vuelve al modo de control de movimiento, empujándolo se vuelve sencillamente al control de movimiento.

ROBOTS GUARDIANES

Los Robots Guardianes sólo persiguen a los androides activos siguiendo el camino más corto si están en el mismo sector del edificio, si pasas a otro sector, se detienen. Los guardianes sólo pueden ser destruidos haciéndolos caer por un cierto número de trampillas en un corto espacio de tiempo. Si un guardián toca a un androide activo, éste se desintegrará. Si además llevaba una bomba, la bomba estallará.

HABITACIONES

Por causa de las especiales investigaciones que se llevan a cabo en el Instituto, cada habitación tiene un generador individual de gravedad. Estos han sido colocados en las cuatro orientaciones posibles y cada habitación tiene su propia orientación e intensidad de gravedad. Las gravedades son como se indica más adelante.

MODO DE EXPLORACION

En el modo de exploración, al mover el joystick en alguna de las cuatro direcciones se moverá el cursor en el mapa del edificio. Al soltar el joystick se presentarán las habitaciones iluminadas. Este modo te permitirá planear tus rutas y echar un vistazo a los guardianes que pueden estar acechando en habitaciones adyacentes. Al pulsar "fuego" se retomará a controlar el androide que esté activo en ese momento. En el nivel 5 no se dispone de modo de exploración hasta que se haya colocado al menos un circuito electrónico en el computador.

CAMPOS DE FUERZA

No puedes moverte ni arrojar objetos a través de ellos sin causarte ningún daño.

PUNTUACION

Los puntos se conceden por recoger y poner circuitos electrónicos y, lo que es más importante, por la velocidad con que las bombas se llevan a la salida.

RESUMEN DE OPCIONES (C-64)

Para Cargar Pulsa SHIFT y RUN/STOP.

A = Abortar el juego.

F1 = Empezar un nuevo juego.

F3 = Empezar en el nivel actual.

F5 = Cambio Principiante/Experto.

F7 = Conexión/Desconexión de música y efectos sonoros.

A y F7 siempre están disponibles. Pulsando A cuando aparezca el mensaje de "Preparado para Desactivar" se volverá al menú de opciones.

GRAVEDAD

$\frac{1}{2}$ G = MARRON

2 G = GRIS

1 G = MAGENTA

3 G = AZUL

RESUMEN DE OPCIONES (SPECTRUM)

Para cargar: Pulsa LOAD" " y ENTER

Z — Suspender el juego.

X — Empezar desde el edificio 1.

C — Empezar desde el edificio más alto alcanzado en la presente edición.

V — Principiante/Experto.

B — Música y sonido.

Para elegir la forma de control pulsa:

1 — Teclado: Permite definir las teclas.

2 — Kempston.

3 — Interface 2.

GRAVEDAD

$\frac{1}{2}$ G = MARRON

2 G = GRIS

1 G = MAGENTA

3 G = AZUL

RESUMEN DE OPCIONES (AMSTRAD)

Para Cargar: CASSETTE; Pulsa CTRL y ENTER.
DISCO; Teclea RUN" AS.

F9 — Suspender el juego.

F0 — Empezar desde el edificio 1.

F1 — Empezar desde el edificio más alto alcanzado en la presente sesión.

F2 — Principiante/Experto.

F3 — Música y sonido.

Si se usa el 464 ó el 664, usar el teclado numérico en vez de las teclas de función.

GRAVEDAD

$\frac{1}{2}$ G — 1 Bloque (en la parte superior izquierda de la habitación).

1G — 2 Bloques.

2G — 3 Bloques.

3G — 4 Bloques.

