

A M S T R A D

AMSTRAD

SHORT CIRCUIT

ERBE Software



SHORT CIRCUIT

ERBE Software

ocean

SHORT CIRCUIT AMSTRAD

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

CTRL + ENTER.

Nota: El juego carga en dos partes, siendo muy fácil de cargar. No hay más que seguir las instrucciones en la pantalla. Si una vez que hayas cargado la primera parte no quieres jugar la segunda, simplemente pulsa todas las teclas que componen la palabra OCEAN simultáneamente y sigue las instrucciones en pantalla.

CONTROLES

Se puede jugar con joystick o con teclado.

TECLADO, PARTE 1

Q: Arriba.
A: Abajo.

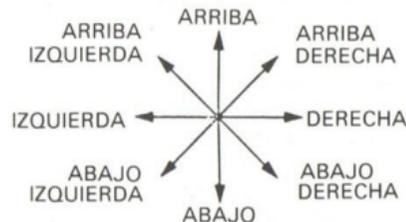
O: Izquierda.
P: Derecha.
ESPACIADOR: Selecciona programa activo actualmente.
ESC: PAUSA (vuelve a pulsar ESC para seguir).
F9: Cambia entre velocidades lenta y rápida en los mensajes.
RETURN: Junto las teclas direccionales activa programa actualmente seleccionado.

TECLADO, PARTE 2

Q: Arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
ESC: PAUSA (vuelve a pulsar ESC para seguir).
F9: Cambia entre velocidades lenta y rápida en los mensajes.
RETURN: Dispara láser hacia adelante.

JOYSTICK

PARTE 1



ESPACIADOR: Selecciona programa actualmente activo.

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 te dejes atrapar.



DISPARO: Junto con una tecla direccional, activa programa seleccionado.



DISPARO: Dispara láser hacia adelante.

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.

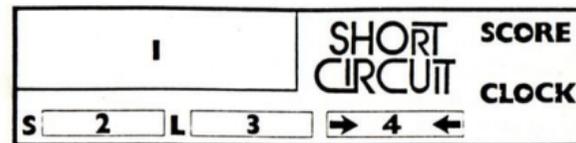
Empiezas justo con los suficientes datos para acceder al ordenador Nova, y cargar desde allí otros programas en tu memoria. Pulsa el espaciador para seleccionar el programa deseado, y pulsa disparo para usarlo.

Tu memoria tiene un límite de tres programas, incluyendo el de acceso. Si intentas cargar un cuarto programa tendrás que borrar alguno de los

otros. La misma restricción se aplica a los objetos que llevas encima, por lo que debes elegir 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. Display en scroll.
2. Fuerza estructural (sólo en Parte 2).
3. Carga láser (Parte 2 sólo); tarda un ratito en cargar de nuevo.
4. Programa actualmente activo (Parte 1).

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. Se pueden esperar puntuaciones de unos 40.000 puntos.

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: 2.000 puntos.

GUARDIA: 500 puntos.

ANIMALES (evitar): 200 puntos.

El total de la puntuación de la primera parte pasa a la segunda. Por tanto, es posible llegar a una puntuación global de unos 80.000 puntos.

SUGERENCIAS

- Haz un mapa.
- Tómale el tiempo a los guardias (sus patrullas son siempre iguales).
- Con la práctica llega la perfección.
- Localiza todos los objetos.
- Apréndete cómo encajan todas las partes del juego.

© 1987 Ocean Software.