

OBJETIVO DEL JUEGO

En Hijack debes reducir a los terroristas que han secuestrado un vehículo. Para ello necesitas:

1. Reunir el dinero necesario para el pago del rescate.
2. Conseguir el suficiente apoyo político, con el cual puedas persuadirles de su empeño.
3. Reunir gran número de efectivos militares y así asustarlos y someterlos.

JUGANDO

Te han destinado para la jefatura de la división Hijack, o departamento del gobierno dedicado a extinguir el terrorismo de forma pacífica. Debes familiarizarte con la distribución de las oficinas y tomar contacto con tus nuevos compañeros y subordinados. Más tarde serás tú quien dirigirá esta operación, por lo que te será de gran utilidad conocer todo lo que te rodea. A continuación reúne la mayor información posible sobre los terroristas, aumenta el apoyo financiero y de la opinión pública, mantén buenas relaciones con el presidente y la prensa y no olvides los plazos y las condiciones impuestas por los terroristas.

Puedes seguir diversas estrategias para llevar a cabo tu objetivo, tanto en relación con los terroristas como con tu personal.

No olvides ojear el «Washington Post» y controlar a través de los archivos de tus empleados quién te está financiando y quién intenta desbancarte de tu posición.

Si quieres tener éxito en tu misión, necesitarás que tus empleados trabajen al máximo rendimiento y deberás mantener alto el optimismo y el espíritu de lucha.

Una vez que estés preparado para hacer frente a los terroristas, has de encontrar al presidente para que te autorice a utilizar el helicóptero. Con él te desplazará hasta donde se realizó el secuestro e intentarás negociar con los terroristas.

Si tienes éxito en dichas negociaciones, tu puesto en la División está asegurado, claro está, hasta un nuevo secuestro, o incluso te propongan para una condecoración. Pero si fallas, perderás tu trabajo y terminará el juego.

CONTROLES

El programa te permite jugar con el joystick o con el teclado. Una vez realizada su carga, te aparecerá un menú en el cual elegirás el interfaz que utiliza tu joystick: Kempston, Interface II, control de cursor o Fuller. Luego define las teclas para la pausa y la recogida de objetos.

Si eliges la opción del teclado podrás definir también las teclas de dirección: derecha, izquierda, arriba, abajo y disparo.

Los mandos funcionan:

- Left: mueve tu personaje hacia la izquierda.
- Right: mueve tu personaje hacia la derecha.
- Up: mueve el indicador hacia adelante / iconos de ventanas.
- Down: mueve el indicador hacia atrás / iconos de ventanas.
- Fire: presenta una lista de todos los empleados.
- Pick up: recoge una figura de la parte inferior izquierda de la ventana.
- Pause: detención del juego.

Si el menú contiene un indicador, las teclas de dirección (arriba, abajo, derecha, izquierda) se utilizan para guiar al indicador alrededor del menú, empleando FIRE para seleccionar la opción deseada. Si no apareciera el indicador, las teclas arriba, abajo y disparo hacen aparecer los menús.

DISTRIBUCION EN LA PANTALLA

Comenzando por la parte superior izquierda, la información que aparece en pantalla se distribuye:

1. Tiempo que resta para la finalización del plazo impuesto por los secuestradores (y final del juego).
2. Aparecen dos flechas con el rótulo «lift» (ascensar). Estas nos indicarán cuándo hay un ascensor esperando, tanto a la derecha como a la izquierda, pudiendo distinguir la dirección por el color de las señales (blancas o azules).
3. La plantilla. De izquierda a derecha aparecen: el presidente, el asesor militar, el asesor político, un agente de la FBI, un agente de la CIA, el ayudante militar, el ayudante político, la encargada de publicidad, el encargado de las finanzas y la secretaria. Su color es normalmente el rojo, pero se vuelven de color blanco al estar en la misma habitación que tú.
4. En la parte inferior izquierda aparece, en forma de figura, cualquier utensilio que puedes utilizar en la oficina si te acercas a él.
5. En la parte inferior derecha aparecen las figuras de los objetos que llevas contigo.
6. El gráfico de tres barras que aparece en la parte inferior central de la pantalla muestra el poder militar, financiero y político que

tienes en cada momento, con los indicadores + y — para aumentar o disminuir el nivel de cada barra.

LOS PERSONAJES

El departamento, por orden de graduación, está configurado como veremos a continuación. Una persona de superior cargo puede ordenar a otra de inferior la realización de cualquier tarea.

El presidente. La secretaria.

El agente de la FBI. El asesor militar. El asesor político.

El agente de la CIA. El asesor militar. El asesor político. El encargado de la publicidad. El encargado de las finanzas.

EL PRESIDENTE

El presidente no contesta a las preguntas de nadie y puede dar órdenes a cualquier otro personaje. Es el único que puede dispararte. Puedes obtener de él:

1. Transporte. Si considera que estás preparado, puede autorizarte a ti y a otros personajes a utilizar el helicóptero, dándote previamente un código de tres dígitos con el que podrás abrir la puerta de acceso a la plataforma de despegue.
2. Ampliación del plazo de tiempo impuesto por los secuestradores. El presidente hablará con los terroristas con el propósito de ampliar el plazo impuesto. Esto, normalmente, trae como resultado una penalización, es decir, el aumento del rescate.
3. Apoyo. El presidente dará su respaldo a las ayudas militares, políticas y financieras. Intenta pedirle ayuda lo menos posible y limitarte a un solo campo, así la ayuda será más efectiva.

EL AGENTE DE LA FBI

Este personaje es el encargado de vigilar lo que ocurre en las oficinas y cómo se desenvuelven tus empleados. Para ayudarte, recopila regularmente informes de su base de información sobre tus subordinados, permitiéndote el acceso a éstos.

Puedes ordenarle lo siguiente:

1. Selección de personal. El agente de la FBI puede escoger a los empleados más aptos. Para ello, cada personaje interrogado será llevado a su despacho, por lo que estará fuera del juego. Pero ten cuidado, estos subordinados no volverán a serte fieles.
2. Volver a su oficina.
3. Despedirle.

EL AGENTE DE LA CIA

El agente de la CIA es el responsable de la obtención de confirmación sobre los secuestradores, su móvil y debilidades.

Puedes ordenarle lo siguiente:

1. Investigar a los secuestradores. Puedes optar por un informe de tres, ocho o doce minutos. En el de tres minutos conseguirás detalles sobre cuáles son las pretensiones de los secuestradores y sus exigencias. En el de ocho minutos, además, te informarán sobre tácticas en la negociación y lo que planean los secuestradores. Y, por último, en el informe de doce minutos podrás saber para quién trabajan los secuestradores.
2. Enviarle a su oficina.
3. Despedirle.

LOS ASESORES MILITARES Y POLITICOS

Estos dos personajes poseen la misma categoría que tú, pero siempre obedecerán tus órdenes. Ambos son unos verdaderos aspectos en su trabajo.

Puedes ordenarles lo siguiente:

1. Ir hasta donde se encuentran los secuestradores. Puedes seleccionar hasta dos personajes para que te acompañen en dicha operación. Si llevas a un empleado contigo, éste podrá ayudarte a encontrar la clave para resolver el secuestro. Una vez que un asesor entra en el helicóptero, no recibirá órdenes tuyas.
2. Ayudar a los ayudantes. Aunque los ayudantes hacen la mayoría del trabajo en cada departamento, los asesores pueden ayudarles, con lo que aumenta la eficacia del trabajo, al unir las experiencias y habilidades de ambos trabajadores.
3. Volver a sus oficinas.
4. Despedirles.

LOS AYUDANTES POLITICOS Y MILITARES

La labor de estos personajes estriba en conseguir el mayor poder político o militar posible. Siempre están en competición uno con el otro, para conseguir todo el apoyo para su propio campo.

El aumento del poder está determinado por la experiencia de cada ayudante y por la lealtad hacia ti.

Pueden también mandar tropas o diplomáticos, dependiendo del departamento, hasta el lugar del secuestro, pero siempre bajo tu control.

Los ayudantes sólo desempeñarán su trabajo mientras no estén ocupados cumpliendo una orden; por tanto, tenlos siempre ocupados o no podrás controlar el poder político y militar.

- Puedes ordenarles lo siguiente:
1. Desplegar fuerzas militares o diplomáticas. Utilizarás esta opción tanto si quieres enviar diplomáticos para negociar como tropas para obligar a los secuestradores a su rendición.
 2. Volver a sus oficinas.
 3. Despedirlos.

LA ENCARGADA DE PUBLICIDAD

Este personaje es el responsable de facilitar información a la prensa, concertar entrevistas con los medios audiovisuales. Una buena imagen ante la prensa es muy importante para el presidente, ya que si no es así podría despedirte.

La información de primera línea es llevada por el «Washington Post», el periódico que ofrece las últimas incidencias sobre el secuestro.

- Puedes ordenarle lo siguiente:
1. Publicar artículos en prensa. Deben salir artículos en la prensa periódicamente, controlando los malos reportajes sobre el departamento en el que trabajas, y especialmente sobre el presidente.

- Tienes tres opciones, cada una más efectiva que la anterior:
- a) Panfletos. Es el medio más barato y el menos efectivo, ideal para cuando se acaba el plazo impuesto por los secuestradores y no hay tiempo para una operación de mayor envergadura.
 - b) Rueda de prensa. Más cara, pero más efectiva que la opción anterior.

- c) Una entrevista en la televisión. Una aparición a tiempo en este medio es lo más efectivo y atrae la atención de la prensa.
2. Volver a su oficina.
3. Despedirle.

EL ENCARGADO FINANCIERO

Su trabajo consiste en obtener dinero, cuya fuente puede proceder tanto de dentro del departamento como del exterior. El dinero es muy importante, ya que lo necesitarás para negociar con los secuestradores y para los gastos del departamento.

- Puedes ordenarle lo siguiente:
1. Obtención de fondos en corto plazo. Esta opción es muy útil cuando el plazo dado por los secuestradores se termina. Obtendrás grandes cantidades de dinero en muy poco tiempo. Sin embargo, lo conseguirás a través de préstamos de los ayudantes militares y políticos, ganando así la lealtad hacia ti y el poder de estos departamentos.

2. Obtención de fondos en largo plazo. Este es el método más útil de poseer un flujo constante de dinero en un periodo más largo. Aunque también lo obtendremos de los departamentos político y militar, las cantidades son más pequeñas y pasan inadvertidas, manteniendo, por tanto, la lealtad hacia ti intacta.

3. Desplazarse hasta donde se encuentran los secuestradores (ver el apartado de asesores militar y político).
4. Volver a su oficina.
5. Despedirle.

LA SECRETARIA

Este personaje es el responsable del flujo de información entre los empleados, estando

así bajo el mando directo del presidente. Podrá llevar personajes hasta tu despacho, a quienes les dará instrucciones para que luego te las den ellos a ti.

- Puedes ordenarle lo siguiente:
1. Encontrar a un empleado. Cuando le des esta orden, buscará al empleado que tú desees y le comunicará que se dirija hasta tu despacho. Si este personaje cumple esta orden, dependerá de lo que en ese momento esté realizando y de su lealtad hacia ti.
 2. Volver a su oficina.

GENERALIDADES

1. Cuando se lista un menú, sólo pueden seleccionar y utilizar las opciones en negrita, no así las demás.
2. Algunos de los iconos que aparecen en la parte inferior izquierda pueden ser escogidos usando la tecla destinada para ello y trasladarlos hasta la parte derecha. Escoger el icono que representa un cubo de basura producirá que el contenido de la ventana derecha sea arrojado en el mismo.
3. Otros iconos, especialmente de términos, necesitan un código de seguridad de tres dígitos, que deberás teclear si quieres utilizarlos. Estos códigos los podrás encontrar en los tableros de anuncios, en los papeles sobre las mesas o incluso te los dirán los propios personajes.
4. Pulsando la tecla de pausa podrás realizar:
 - a) Parar el juego o volver a comenzar.
 - b) Continuar jugando.
 - c) Apagar o encender el sonido.
 - d) Quitar o poner los nombres de las habitaciones.

- e) Alterar los colores de las habitaciones, seleccionando el que desees. Por ejemplo: si quieres cambiar las habitaciones de color rojo, selecciona el número 2 y pulsa el botón de disparo hasta que el color deseado aparezca junto al número. Sólo podrás cambiar una habitación de color si tú no te encuentras dentro de ella.

- f) Vuelve las habitaciones a su color original, mueve el cursor sobre la palabra PALETE y pulsa el botón de disparo.

5. Los ascensores se mueven automáticamente, por lo que no podrás ni necesitarás cambiar su trayectoria. Sólo has de esperar a que se encuentre en tu piso y la puerta esté abierta para introducirte en él e ir al piso que quieras. Si deseas salir, sólo has de moverte hacia la derecha o izquierda.

FIN DEL JUEGO

Una vez que el presidente te dé el código con el que puedes abrir la puerta de la plataforma del helicóptero, dirígete hacia donde se encuentran los secuestradores. Una vez allí, utiliza cualquier cosa que lleves contigo o selecciónala del menú de la parte inferior izquierda de la pantalla. Esto te permitirá conseguir lo que piden los secuestradores, obtener algún informe sobre la situación actual o incluso volver a la oficina.

Un nuevo menú te permitirá, entre otras cosas, obtener dinero para los secuestradores o que envíen tropas.

No olvides que mientras tú estás en el lugar del secuestro los demás personajes continúan con su trabajo o llevando a cabo tus órdenes.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activisión**.
Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:
PROEIN, S. A.
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

NOMBRE	
DIRECCIÓN	
CIUDAD Y CODIGO POSTAL	



HIJACK O SECUESTRO

SPAIN
Proein, S. A.
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

AMSTRAD

Jugando:

Hijack está disponible en soporte cinta y disco. Instrucciones de carga para cassette:

464 : Pulsar CTRL y la más pequeña de las teclas ENTER.

664-6128 : Teclea I (Shift 'I') más TAPE y pulsa ENTER.

En disco : Escriba RUN " DISC.

CONTROLES

El programa te permite jugar con el joystick, en combinación con la tecla P, o con el teclado.

Nota: se omite el resto del parrafo hasta llegar a "Los Mandos funcionan".