

SABOTEUR

AMSTRAD

Se puede jugar con teclado o con joystick.

CARGA

Pon la cinta en el cassette y rebobina. Pulsa PLAY en el cassette. Luego, pulsa simultáneamente la tecla CTRL verde y la pequeña tecla ENTER azul (en el teclado numérico). Finalmente, pulsa el espaciador (SPACE) para comenzar la carga. (NOTA: si tienes un 664 ó 6128, tendrás que poner TAPE antes de seguir estas instrucciones.)

CONTROLES STANDARD

A	— Joystick ARRIBA	= SUBIR si en escalera, o PATADA si quieto.
Z	— Joystick ABAJO	= BAJAR si en escalera, o AGACHARSE si quieto.
M	— Joystick DERECHA	= Moverse a la derecha.
N	— Joystick IZQUIERDA	= Moverse a la izquierda.
SPACE	— Joystick DISPARO	= Tirar/Usar/Coger objeto, o PUÑETAZO si no hay.

Nota 1.—Si pulsas el control ARRIBA a la vez que el de moverse a derecha o izquierda, harás un SALTO LATERAL. La distancia que saltes dependerá de si estabas quieto o corriendo cuando pulsaste los mandos. No podrás dar patadas o saltar en habitaciones con techo bajo.

Nota 2.—El Control TIRAR usado solo, tirará objetos horizontalmente. Si quieres enviarlo a otro lado, pulsa los controles ARRIBA o ABAJO al mismo tiempo que TIRAR. Esto hará que el objeto salga a un ángulo de 22 grados.

Nota 3.—Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando hay un objeto en el DISPLAY "NEAR", entonces ese objeto se COGERÁ. Si ya tenías otro objeto COGIDO, el anterior pasará al display "NEAR". El proceso de cambio de objetos seguirá hasta que te alejes del objeto NEAR.

Nota 4.—El control ARRIBA también arranca el helicóptero.

INSTRUCCIONES BASICAS

Entra en el almacén. Evita a los perros, guardas y armas anti-personal que están instaladas en el techo, y guiadas por cámaras de video. Sube por varios niveles, luego pasa por encima del hueco del ascensor hasta el otro lado del almacén. Tendrás que usar terminales de ordenador para abrir algunas puertas. Luego, baja a las alcantarillas. En tu camino debes intentar encontrar un reloj-bomba escondido, y llevarlo al centro de datos subterráneo. Usa dos trenes-miniatura que conectan las alcantarillas al centro de datos. Coge el disco (o intercámbialo con la bomba), luego escapa en el helicóptero que está en el tejado del almacén. Tendrás que subir la escalerilla y saltar por las grúas de la planta superior.

DISPLAYS EN PANTALLA

El display "HELD" muestra el objeto que llevas cogido, listo para tirar. Ciertos objetos (por ejemplo, el disco y la bomba) no se pueden tirar (aunque todo objeto puede ser depositado y luego cogido de nuevo). Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando el display está vacío, o contienen la bomba o el disco, simplemente darás un puñetazo.

El display "NEAR" muestra objetos que puedes coger o usar. Si pulsas el control TIRAR/USAR cuando un objeto está en el display "NEAR" pasará al display "HELD". La única excepción son los terminales de ordenador, que puedes USAR para cerrar/abrir puertas mientras aparezca un terminal en el display "NEAR". Ten en cuenta que sólo algunos terminales controlan puertas; los demás tienen otras funciones que no te afectan. Si has cambiado el status de cierre de una puerta usando un terminal, en el display "NEAR" cambiará el color del terminal. Ten en cuenta que NO puedes tirar o usar un objeto cogido cuando hay otro objeto en el display "NEAR".

Para poner la bomba en marcha, deberás cambiarla por el disco (en el sitio original del disco).

Al principio del juego tu TIME DISPLAY te mostrará el tiempo que tienes para llegar hasta el disco (antes de que se transmita la información y se termine tu misión). Si logras colocar la bomba en el sitio original del disco, el TIME DISPLAY mostrará el tiempo que te queda para llegar al helicóptero. No es obligatorio coger el disco o poner en marcha la bomba antes de escapar, pero tendrás una buena recompensa si lo haces.

El PAY DISPLAY muestra tus ganancias en dólares. No te pagarán por hacer daño a los perros, y poco por matar guardas. Pero si te compensa poner en marcha la bomba y escapar con el disco.

La barra roja debajo del PAY DISPLAY muestra el nivel de energía. Bajará cuando te disparen, cuando luchas, cuando te caigas, o te muerdan, pero subirá si te quedas quieto. Cuando se te termine la energía, morirás.

LUCHA

Los PERROS te morderán los tobillos y te detraen energía. Puedes saltar por encima de ellos, o si eres muy malo, puedes matarles tirando un arma (en cuyo caso tendrás que hacerlo con ayuda del mando ABAJO).

Los GUARDAS estarán a veces de pie y mirando hacia otra parte, en cuyo caso si te mueves muy despacio es posible que puedas llegar hasta ellos (o salir de la habitación) sin que se percaten. Todos los GUARDAS tienen navajas, una pistola (con balas de goma, ya que prefieren capturar a los intrusos antes que matarlos), y pueden incluso liarse a patadas y puñetazos. No obstante, al no ser tan expertos como tú, no te podrán matar de un solo golpe (cosa que tú sí puedes hacer). Si un guarda te tira una navaja o te dispara, AGACHATE, de todos modos, eventualmente tendrás que matarle o escapar. Acuérdate que en una habitación con techo bajo no podrás dar patadas.

Las ARMAS que puedes tirar incluyen navajas, shurikens (estrellas puntiagudas), granadas, ladrillos, piedras y tubos. Podrás tirarlos cuando estén en el DISPLAY "HELD", y usa ARRIBA o ABAJO para dirigir el tiro. Puedes dar una PATADA pulsando el mando PATADA, cuando esté quieto, o un PUÑETAZO pulsando TIRO cuando el display "HELD" esté vacío.

NIVELES DE DIFICULTAD

Estos afectan el tiempo entre disparos de los guardas y de las armas automáticas. También afectan a los perros, que serán más agresivos en los niveles más difíciles. También afectan la posición de la bomba, que deberás llevar más lejos en los niveles altos.

PUNTUACION

Perro matado	0 (por lo cual, ¿para qué hacerlo?)
Guarda matado por arma	100
Guarda matado por patada/puñetazo	500 (tipo Ninja)
Coger disco en tiempo límite	5000
Cambiar bomba por disco	5000
Escapar en helicóptero	1000 (y vuelve a luchar)
Escapar con disco	5000
Escapar con disco y bomba puesta	10000

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid