

# SABOTEUR II

## SPECTRUM Y AMSTRAD

### CARGA

**Spectrum:** LOAD "" ENTER.

**Amstrad:** CTRL + ENTER.

### CONTROLES PREESTABLECIDOS

**Nota:** Si tienes un Spectrum 2 y quieres usar un joystick, antes de jugar selecciona la Opción ADJUST PLAYING KEYS, y pulsa las teclas 6, 7, 8, 9 y 0 cuando te pidan tu elección para los comandos LEFT, RIGHT, DOWN, UP y FIRE, respectivamente. Estos números controlan el primer joystick. Si hay un segundo joystick, aprieta los números del 1 al 5.

|         |                    |                                                         |
|---------|--------------------|---------------------------------------------------------|
| A       | Joystick Arriba    | SUBIR O PATADA (si quieto).                             |
| Z       | Joystick Abajo     | BAJAR o AGACHARSE (si quieto)                           |
| M       | Joystick Derecha   | Mover a derecha.                                        |
| N       | Joystick Izquierda | Mover a izquierda.                                      |
| ESPACIO | Joystick DISPARO   | TIRAR USAR/RECOGER objeto, o PUÑETAZO si no hay objetos |

Si pulsas Mover + Arriba, harás un salto corriendo.

Si pulsas Mover + Puñetazo, darás una patada en el aire.

TIRAR + ARRIBA o TIRAR + ABAJO hará que tu Tiro vaya dirigido.

Pulsa RECOGER cuando haya un objeto en el NEAR DISPLAY, y el objeto pasará al display HELD.

DISPARO te hará caer del ala delta.

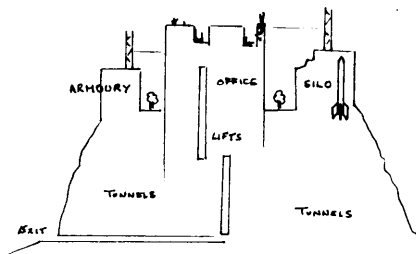
ARRIBA te permite montar en la moto, siempre y cuando estés al lado del asiento y mirando en la misma dirección que la moto.

ARRIBA o ABAJO cuando estás en el centro de un ascensor, lo moverá en esa dirección.

USAR opera el control TERMINALES.

## EL CENTRO DE MANDO

El nuevo centro de Mando del Dictador está situado en la cumbre de un monte lleno de túneles y cuevas subterráneas. La armería está en la parte izquierda de la cumbre, y un silo de misiles en la parte derecha. La parte central superior está aún en construcción. Sólo hay una manera de salir de la montaña, que es por el largo túnel en la parte inferior izquierda, a veces protegido por una valla electrificada. Hay más de 700 pantallas de ordenador esparcidos por el complejo. En un disquette robado, los rebeldes han encontrado un pequeño mapa.



## INSTRUCCIONES RESUMIDAS

Llega al edificio, evitando los pumas y los guardias androides. Busca las cajas de objetos (que aparecerán en

el HELD DISPLAY). Busca además en cada caja un trozo de cinta perforada, y recuerda dónde lo encontraste. Te pagarán por matar a los pumas y guardias, encontrar cinta perforada y luego escapar. Vete huyendo hacia la parte inferior central de las cuevas (usa los ascensores si hace falta), donde encontrarás una moto con la cual podrás escapar.

## **PANTALLAS**

El HELD DISPLAY muestra el objeto que llevas, y estás en disposición de tirar. El NEAR DISPLAY muestra los objetos cercanos que puedes recoger o usar. Si pulsas RECOGER cuando un objeto aparece en el NEAR, pasará al display HELD. Los objetos suelen estar en cajas, algunas de las cuales tienen muchas otras cosas. Cada vez que pulses el control TIRAR/USAR, el objeto en la parte superior de la caja pasará a tu display, mientras que el anterior irá al fondo de la caja. Algunos objetos no se distinguen en la oscuridad y, por tanto, aparecen con un punto de interrogación. Si recoges uno de éstos y resulta ser cinta perforada, se añadirá automáticamente a tu colección de objetos; si no es cinta, será algún tipo de arma que se puede tirar (una piedra, por ejemplo), y pasará al display HELD. Examina siempre TODOS los objetos de una caja, por si aparece cinta perforada. Las cajas de objetos siempre se encontrarán en los mismos sitios, por lo que debes usar un bajo nivel de dificultad para encontrarlos. Cuando una caja esté vacía, se verá la tapa de la caja con una flecha.

El cronómetro marca el tiempo que queda hasta el lanzamiento del misil. En los niveles de más dificultad deberás recoger suficiente cinta perforada para poder hacer funcionar el terminal de ordenador al lado del misil antes de que éste salga lanzado, para cambiar su rumbo y conseguir mucha pasta extra. Si valoras tu vida y tu sueldo, debes intentar salir de allí antes del lanzamiento.

El PAY DISPLAY muestra tus ganancias en dólares americanos. Te pagarán por recoger cinta perforada, cambiar el rumbo del misil, luchar con los pumas y guardianes y por escapar.

La barra roja debajo del PAY DISPLAY muestra tu nivel de energía. Este nivel bajará si te quemas, cuando luchas, te caes, te muerden o te ahogas. Pero subirá si te quedas quieto. Si se te termina toda tu energía, morirás.

Las piezas de cinta perforada aparecerán una por una entre el PAY DISPLAY y el nivel de energía. Cuando tengas suficiente cinta para cambiar el rumbo del misil, el último pedazo cambiará al VERDE. En el nivel 1 no tienes que variar el rumbo de nada, por lo tanto la cinta será blanca.

## **TERMINALES**

Los terminales de ordenador que encontrarás a la altura de la cintura tienen a veces un monitor detrás (salvo en las cuevas). Ponte centrado delante de un terminal para operarlo y pulsa USAR. Los terminales controlan los ascensores, el misil y la valla electrificada.

## **LUCHA**

Los pumas intentarán morderte, rebajando tu energía. Puedes saltar por encima de ellos o matarles tirándoles objetos (recuerda que debes pulsar ABAJO además de TIRAR) o agachándote y dándoles golpes en los dientes. Se rumorea que el Dictador también dispone de vampiros.

Todos los guardias androides tienen cuchillos, lanzallamas y usán combate mano a mano. Son inhumanos, muy fuertes y no se les suele poder matar de un solo golpe. Intenta primero lanzarles un cuchillo, luego les das una patada en el aire y luego un par de golpes bajos. Si un guardia te tira un cuchillo o te dispara, agáchate para evitar la agresión o haz una voltereta. Los guardias no te podrán seguir si cambias de piso. Dicen las malas lenguas

que el Dictador tiene una fuente de energía infinita escondida en la montaña.

## **NIVELES DE DIFICULTAD**

Sólo podrás jugar al nivel más bajo hasta que hayas completado la misión con éxito. Después de cada misión con éxito recibirás un código que te permitirá pasar al nivel siguiente.

A cada nivel se incrementa la dificultad de las tareas a realizar, y la cantidad de trozos de cinta perforada a recoger (hasta un máximo de 14).

## **PUNTUACION**

Puma golpeado: 20.

Puma matado: 100.

Guardia golpeado: 20.

Guardia matado: 100.

Cambio rumbo misil: 5.000.

Escapar: 5.000.

Por completar misión: 10.000.