

SHORT CIRCUIT SPECTRUM

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 desármalo 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.

Té eres... el Número 5. ¡ Estás vivo y no quieres que te maten!

CARGA

Nota: El juego carga en dos partes (en la versión para 48K), siendo muy fácil de cargar. La Cara 1 contiene la versión para 48K, primera y segunda parte. La Cara 2 contiene la versión para 128K. Si usas la versión para 48K escribe LOAD"" y pulsa ENTER. Carga la primera parte como de costumbre. La segunda parte se carga aparte, incluso pudiendo jugarse sólo esta segunda parte si lo deseas. La versión para 128K se carga siguiendo las instrucciones en pantalla.

CONTROLES

Se puede jugar con joystick o con teclado (redefinible).

TECLADO: PARTE 1

A: Selecciona
S: Arriba
X: Abajo
N: Izquierda
M: Derecha
SYMBOL SHIFT Y Q:
Abandonar la partida

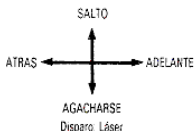
JOYSTICK: PARTE 1



TECLADO: PARTE 2

A: Disparo láser
S: Salto
X: Agacharse
N: Atrás
M: Adelante
SYMBOL SHIFT Y Q:
Para abandonar programa

JOYSTICK: PARTE 2



EL JUEGO

PRIMERA PARTE.-- La acción se divide en dos partes. Primero deberás escapar del recinto de la fábrica. Antes de marcharte, deberás recoger los accesorios que necesites para activar tu láser y mecanismo de salto. Para ello deberás resolver varios problemas, abrir puertas y hacerles trampas a los guardias de seguridad.

Enganche al ordenador: Empiezas justo con los suficientes datos para acceder al ordenador Nova y cargar desde allí seis programas en la memoria (tres por terminal). Estando al lado de un terminal pulsa la tecla adecuada para seleccionar el programa deseado y sigue las instrucciones en la pantalla.

Función de selección: Si pulsas Selección mientras NO estás en contacto con algún mueble cambiarás el programa de funciones (que aparece entre dos flechas en el display de situación). Si pulsas Selección estando en contacto con algún mueble, correrá el programa de funciones. El programa es fácil de usar: sigue las instrucciones que salen en la <<impresora>>. Por ejemplo, si pulsas Selección estando en contacto con una palmera, y en la función SEARCH(búsqueda), verás lo siguiente: respeta Searching Palm Found a.../coin Take Y/N. Pulsa Y o N para coger la moneda o no; ten en cuenta que te puede ser útil más tarde.

SEGUNDA PARTE.--Habiendo escapado de la fábrica, corre a toda velocidad y evita a tus perseguidores saltando por encima de los obstáculos y de los animales que te encuentres por el camino. Evita el contacto con los guardias y con los robots de seguridad; recuerda que su misión es ¡desconectarte a toda costa! Usa tu láser si es preciso, pero recuerda el Código del Robot, y vigila tu nivel de conciencia.

PUNTUACION Y DISPLAY

I		SHORT CIRCUIT
		5
2	3	4

1. Display en scroll.
2. Conciencia (sólo en Parte 2).
3. Reloj (sólo Parte 1).
4. Puntuación.

PARTE 1

Se dan puntos por completar tareas que hacen falta antes de poder escapar de la fábrica.

PARTE 2

Se dan puntos por distancia recorrida, por desamar a los guardias de seguridad, por perseguir robots y por evitar a los animales salvajes.

ROBOT.....	2.000 puntos
GUARDIA....	1.000 puntos

SUGERENCIAS

PARTE 1

- Hay tres terminales especiales.
- Leer puede ser una experiencia muy enriquecedora.
- La mayoría de objetos tiene un uso lógico.
- Hazte un mapa: lo más seguro es que lo necesites.
- La paciencia es una virtud.

PARTE 2

- Si saltas al moverte hacia adelante, puedes evitar dos obstáculos.
- Agáchate para evitar a los pájaros.
- Puedes completar esta sección sin darte con animal alguno ni con obstáculo alguno.