

HOSTAGES

COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum

Versión disco: Inserta el disco de juego en la unidad y enciende el ordenador. Para poner en marcha el programa selecciona la opción **LOADER** del menú principal y pulsa la tecla **RETURN**.

Versión cassette: Comprueba todas las conexiones. Inserta el cassette en la unidad y enciende el ordenador. Teclea **LOAD** y pulsa la tecla **RETURN**. Pulsa **PLAY** en el cassette.

Amstrad 6128/664/464

Versión disco: Inserta el disco de juego en la unidad y enciende el ordenador. Teclea **| CPM** (para escribir **|** pulsa simultáneamente las teclas **©** y **SHIFT**) y pulsa **INTRO**.

Versión cassette: Inserta el cassette en la unidad y enciende el ordenador. Teclea **RUN** y pulsa la tecla **RETURN**. Pulsa **PLAY** en el cassette.

Nota para los usuarios del **SPECTRUM 48 K** y **AMSTRAD 464-664**: Para cargar el cassette y poder acceder a los francotiradores y a los periódicos de la segunda parte recuerda anotar el número del contador del cassette.

Commodore 64

Versión cassette: Enciende el ordenador y el monitor. Inserta el cassette en la unidad. Pulsa simultáneamente

las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente. Recuerda anotar el número del contador del cassette para localizar más fácilmente la primera y segunda parte del juego.

Versión disco: En el C128 teclea GO64. Después confirma pulsando Y (sí) y RETURN. Inserta el disco en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Commodore 128

Enciende tu ordenador y monitor. Cambia al modo C64 (GO64). Sigue la instrucción C64.

MSX 1 y MSX 2

Versión cassette: Comprueba todas las conexiones. Inserta el cassette en la unidad y enciende el ordenador. Teclea RUN"CAS:" y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette.

INTRODUCCION

A. Escenario

Algunas personas han sido secuestradas como rehenes bajo tus propias narices. Los terroristas han abandonado sus coches y han entrado en la Embajada. Por desgracia controlan todo el edificio, desde la primera a la tercera planta. El número de rehenes depende de la historia y del nivel de dificultad que selecciones para tu misión. Eres el jefe del Equipo de Combate de Intervención Directa (D.I.C.T.) compuesto por 6 hombres. Demuestra tu valía.

Nota: Pulsa cualquier tecla para interrumpir en cualquier momento la secuencia de introducción y acceder al juego.

En la versión SPECTRUM pulsa la tecla BREAK; en la versión AMSTRAD y MSX pulsa la tecla ESCAPE.

B. Configuración de los mandatos en el Spectrum, Amstrad y MSX

a) SPECTRUM 128

Configura el teclado o selecciona un tipo de joystick. Después de la secuencia de introducción aparece un menú en la pantalla. Puedes seleccionar entre:

1. Define Keyboard (Definir teclado). Si quieres controlar el juego vía teclado pulsa la tecla 1.
2. Joystick Sinclair. Si quieres jugar con un joystick del tipo SINCLAIR pulsa 2.
3. Joystick KEMPSTON. Si quieres jugar con un joystick del tipo KEMPSTON pulsa 3.

Si decides controlar el juego vía teclado deberás seleccionar las teclas correspondientes a los siguientes mandatos:

Dirección "Derecha"

Dirección "Izquierda"

Dirección "Abajo"

Dirección "Arriba"

Acción "Disparo"

Acción "Menu map" (acceso al mapa durante el juego, sólo la segunda parte).

Para hacer esto pulsa la tecla correspondiente al mandato deseado.

Cuando termines de seleccionar, confirma o cancela pulsando Y (sí) o N (no) cuando aparezca en pantalla el mensaje "Are you sure (Y/N)".

Si decides controlar el juego vía joystick deberás seleccionar una tecla para la acción "Menu map" (sólo para la segunda parte). Confirma tu selección.

Nota: En la versión SPECTRUM no puedes seleccionar la tecla SHIFT, ya que ésta se utiliza para tus francotiradores.

b) AMSTRAD

El procedimiento es el mismo que en el caso del SPECTRUM, pero sólo tienes dos opciones:

1. Define Keyboard (Definir teclado).
2. Joystick (sin tener en cuenta el tipo).

Por el resto, sigue el mismo procedimiento que el indicado en la versión SPECTRUM.

c) MSX 1 y 2

El procedimiento es el mismo que en el caso del SPECTRUM, pero sólo tienes dos opciones:

1. Define Keyboard (Definir teclado).
2. Joystick (sin tener en cuenta el tipo).

Por el resto, sigue el mismo procedimiento que el indicado en la versión SPECTRUM.

SELECCION DE LA MISION

Después del secuestro de los rehenes selecciona el nivel de dificultad de la partida. Puedes determinar la duración del ultimátum, número de terroristas, su grado de agresividad y su capacidad de reacción. Selecciona a tu personaje de entre los que aparecen en el primer menú:

Teniente (Lieutenant): Con pocos terroristas y no muy agresivos. Este nivel te servirá para entrenarte antes de enfrentarte a misiones más duras.

Capitán: Mayor número de terroristas y mayor capacidad de reacción.

Comandante: Número máximo de rehenes y terroristas. El jugador debe tener mucho cuidado y no puede permitirse ningún fallo en la coordinación de su equipo de combate. Debe rescatar a todos los rehenes y no se permite un solo error durante el cerco y la exploración del edificio.

A partir del segundo menú puedes elegir entre:

ENTRENAMIENTO (no hay rehenes)

OBJETIVO

ULTIMATUM

RESCATE

ASALTO

Cuanto más difícil sea la misión menos tiempo tendrás para completarla.

Para seleccionar una de estas opciones utiliza las teclas cursor ARRIBA/ABAJO (o — y = en el C64) o el joystick. Después pulsa el botón DISPARO o SPACE BAR.

PRIMERA PARTE

A. Situación de los francotiradores

Dispones de 3 francotiradores que pueden vigilar los 3 laterales del edificio. Tus hombres deberán pasar toda la noche en las mejores posiciones posibles. Controlas independientemente a cada uno de ellos. Cuando mueves a un tirador aparecerá su número y nombre en la pantalla de juego. Para mover a tus 3 francotiradores DELTA, ECHO y MIKE pulsa las siguientes teclas:

Spectrum: SHIF 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Amstrad: 1, 2, 3 (teclado numérico).

C64: 1, 2, 3.

MSX: SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Para cambiar entre hombres D.I.C.T. primero comprueba que están bien escondidos y después:

Spectrum: Accede al mapa (tecla de acción "disparo" o el botón disparo y no la tecla MENU MAP que sólo puede ser utilizada durante la segunda parte) y después selecciona a tu hombre vía SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Amstrad: Accede al mapa (tecla de acción "disparo" o botón disparo) y después selecciona a tu hombre pulsando 1, 2, 3 (teclado numérico).

C64: Selecciona a tu hombre pulsando 1, 2, 3.

MSX: Como en el caso del SPECTRUM.

B. Mapa general

En el mapa verás las posiciones donde puedes colocar a tus hombres para que vigilen la Embajada. Estas posiciones aparecen indicadas por una cruz. Cuando quieras saber hasta dónde ha llegado uno de tus hombres pasa al modo mapa pulsando la tecla DISPARO (Amstrad, Spectrum 1, MSX) o pulsando directamente

su número en el caso del C64 (como has visto anteriormente).

Los verás aparecer en en mapa y sabrás dónde se encuentran (en el C64 verás aparecer un cuadrado).

En las versiones SPECTRUM 48 KB y AMSTRAD 464-664 cada uno de tus hombres aparece representado por su número correspondiente.

C. Mandatos de movimiento

Evita que tus hombres sean localizados por los focos de los terroristas. Si uno de ellos es descubierto, los terroristas abrirán fuego inmediatamente y puedes perder a uno de los miembros de tu equipo de combate. Para evitar ser descubierto y llegar a las mejores posiciones (marcadas con cruces en el mapa) dispones de varios movimientos vía joystick o teclado.

En el C64:

	DERECHA	Ir a derecha
*	IZQUIERDA	Ir a izquierda
=	ABAJO	Estar tirado en el suelo
	ARRIBA	Esconderse
	ABAJO+DERECHA	Rodar hacia delante/de- recha*
	ABAJO+IZQUIERDA	Rodar hacia delante/iz- quierda*
	ABAJO+DERECHA	Arrastrarse a derecha**
	ABAJO+IZQUIERDA	Arrastrarse a iz- quierda**

* — Sólo si estás de pie.

** — Sólo si estás tumbado en el suelo.

En las versiones AMSTRAD, SPECTRUM y MSX:

La tecla de dirección ABAJO se utiliza para salir de tu escondite por la puerta o la ventana; la tecla DISPARO te permite parar inmediatamente si estás andando. Los otros mandatos son idénticos a los de la versión C64. Utiliza las teclas que hayas definido a principio de la partida o controla el juego vía joystick.

Volver al mapa: Esta es la única posibilidad cuando estás escondido en un edificio detrás de una puerta o de una ventana.

Pulsa ESC en el C64. DISPARO en el SPECTRUM, AMSTRAD y MSX.

En este modo: Pulsa SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3 para seleccionar a Delta, Echo o Mike (versiones Spectrum y MSX).

Pulsa 1, 2, 3 (teclado numérico) si utilizas la versión AMSTRAD.

Pulsa 1, 2, 3 en la versión C64.

D. Indicaciones especiales para el C64

Si mientras estás moviendo a uno de tus hombres mueves el joystick hacia ARRIBA (o pulsas la tecla ARRIBA) tu francotirador se dirigirá automáticamente hacia el siguiente escondite que se encuentre en su dirección para protegerse de los disparos de los terroristas.

Si dejas sin protección a uno de tus hombres durante unos cuantos segundos (sin utilizar el joystick o teclado), éste se dirigirá automáticamente hacia el siguiente escondite que se encuentre en su dirección.

— Si mueves a uno de tus francotiradores y pulsas rápidamente el BOTON DISPARO o SPACE BAR, éste correrá en esa dirección. Tan pronto como corra, suelta el botón DISPARO o SPACE BAR. Además también podrá rodar por el suelo. Cuando dejes de indicar una dirección, él también parará.

E. Final de la secuencia

Cuando todos tus hombres se encuentran en sus posiciones (sobre las cruces). (Si todos tus hombres han muerto, empieza de nuevo.)

En el Spectrum, Amstrad y MSX pulsa RETURN para acceder a la segunda parte; pulsa DELETE para volver a jugar esta primera parte. Si decides seguir jugando la primera parte tendrás que volver a seleccionar o confirmar el nivel de dificultad y la misión (ver selección de la misión).

En el C64 pulsa RETURN para acceder a la segunda parte.

Pulsa DISPARO o SPACE BAR para seguir jugando la primera parte.

Nota: Si mueves el joystick en cualquier dirección (o pulsas una tecla de dirección) el juego continuará y podrás colocar a tus hombres en otra posición.

Para tu información no es necesario colocar a un hombre sobre cada cruz. Puedes tener menos de 3 francotiradores o tener a 2 ó 3 de tus hombres sobre la misma cruz vigilando uno de los laterales del edificio.

F. Helicóptero (No existe en la versión C64)

Cuando los francotiradores estén dentro de los edificios que rodean a la Embajada pasarás automáticamente a la secuencia del helicóptero que dejará a 3 de tus hombres sobre el techo de la Embajada.

En las versiones SPECTRUM y AMSTRAD esta secuencia sólo aparece en las versiones de 128 KB.

SEGUNDA PARTE

Versiones AMSTRAD, SPECTRUM y MSX: Para cargar la segunda parte dale la vuelta a tu disco o cassette y pulsa el botón DISPARO.

A. Tomando posiciones sobre el techo

MAPA GENERAL DE LA SITUACION: SPECTRUM 128 KB, AMSTRAD 128 KB, MSX, C64.

Cuando accedas a la segunda parte entrarás directamente al modo mapa. Los francotiradores que hayas conseguido esconder en los edificios colindantes aparecerán representados por sus números correspondientes (SPECTRUM 128 KB, MSX, AMSTRAD 128 KB). Los hombres D.I.C.T. que se encuentren sobre el techo de la Embajada también aparecen representados por sus números correspondientes. Sus números en clave son 4, 5 y 6 en el C64 y SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3 en el Spectrum y MSX y 1, 2, 3 sobre el teclado numérico del Amstrad.

En el C64, los hombres son representados por cruces.

B. Movimientos de los hombres D.I.C.T.

Pulsa la tecla de función correspondiente al número en clave del hombre D.I.C.T. deseado. (En el C64 también puedes mover el joystick ARRIBA/ABAJO o pulsar la tecla — o =. Verás entonces un menú en la parte inferior derecha de la pantalla donde aparecen los números en clave de tus hombres. Pulsa SPACE BAR o DISPARO para seleccionar a uno de ellos.)

Para mover a tu hombre (representado por una cruz) por las esquinas del tejado pulsa las teclas cursor o mueve el joystick en la dirección deseada (o * y ^ en el C64). Cuando la cruz esté sobre una de las esquinas del tejado tu hombre estará preparado y podrá bajar por la cuerda. Para activar esta operación pulsa + en el C64 o la tecla MENU MAP en el AMSTRAD, SPECTRUM y MSX.

Pasarás al modo "Bajar por la cuerda" (Abseiling). A partir de este momento puedes llamar al modo mapa en cualquier momento pulsando la tecla MENU MAP (+ en el C64). También puedes cambiar en cualquier momento de un hombre a otro.

Modo Juego: Cuando controlas a uno de tus francotiradores mientras baja por la cuerda o está dentro del edificio, te encuentras en el modo Juego (Game mode).

Importante: En el modo Juego no hace falta llamar al Mapa general para pasar de un francotirador a otro —tan sólo deberás pulsar su número correspondiente. Este cambio será visualizado por un efecto de vídeo.

C. Situación de emergencia

Cuando uno de tus hombres D.I.C.T. se encuentre en una situación delicada (por ejemplo, la presencia de terroristas en la misma habitación o en habitaciones contiguas), su número de clave empezará a parpadear en la pantalla del Puesto de control. Esto indica que se encuentra en una situación de emergencia. Pasa rápidamente al hombre que está en peligro pulsando su tecla de Función correspondiente. Si esperas demasiado puede ser eliminado por los terroristas.

D. Bajando por la cuerda

(Sólo en las versiones de 128 KB. En las versiones SPECTRUM 48 KB y AMSTRAD 464-664, tu hombre D.I.C.T. aparece en una habitación de la tercera planta.)

Cuando uno de tus hombres D.I.C.T. se encuentre sobre una de las esquinas del techo de la Embajada, bajará por la pared e intentará entrar en el edificio. Para jugar con él pulsa — en el C64 o la tecla MENU MAP en el AMSTRAD y SPECTRUM. Accederás entonces al modo DESCENDER (Descending mode).

En este modo puedes hacer 3 movimientos:

1. **APARTARTE DE LA PARED = DISPARO:** Para poder extender tus piernas (y apartarte de la pared) pulsa SPACE BAR o el botón DISPARO (C64) o la tecla correspondiente en el AMSTRAD, SPECTRUM y MSX. Cuando creas que has hecho suficiente fuerza para alejarte de la pared suelta el botón y pasarás directamente a la fase 2.

2. **MODO DE ENTRADA = DERECHA:** Para poder descender la cuerda debe resbalar a lo largo de tu cuerpo. Para conseguirlo vete soltando cuerda (cursor a derecha/joystick a derecha) y descenderás por la pared. Sin embargo, no tardes demasiado en parar si no quieres ver cómo tu hombre se estrella contra el suelo.

3. **PARAR = IZQUIERDA:** Mueve el joystick a la izquierda (cursor o joystick a izquierda) cuando quieras entrar en la Embajada rompiendo una de las ventanas o si deseas pararte en la pared. Tu hombre D.I.C.T. agarrará la cuerda con la mano derecha y dejará de bajar.

PARA SUBIR POR LA CUERDA EN CASO DE FALLO: Dirección ARRIBA (o sobre el teclado del C64).

Puedes subir por la cuerda utilizando la polea mecánica instalada en el techo (cursor ARRIBA o joystick hacia arriba). En la pantalla verás cómo sube tu hombre.

NO LO OLVIDES. En cualquier momento puedes pasar de una persona a otra pulsando su tecla de función correspondiente. Por ejemplo, puedes pasar a uno de los francotiradores que se encuentran escondidos

en los edificios colindantes. En las versiones AMSTRAD, SPECTRUM y MSX pulsa primero la tecla MENU MAP.

E. Utilizando a tus francotiradores

Para llevar a cada uno de tus hombres a su posición pulsa sus teclas de función correspondientes. Cada francotirador vigila uno de los laterales del edificio.

LA PRESENTACION: Verás a tu francotirador preparado para disparar (punto de mira del rifle en pantalla). Para mover el punto de mira mueve el joystick en la dirección deseada o pulsa la tecla cursor correspondiente.

Cuando pases por una ventana aparecerá un punto blanco sobre la mira del rifle. Esto significa que estás preparado para eliminar a uno de los terroristas. Detrás de la ventana aparecerán sombras y figuras. Ten cuidado porque pueden ser los rehenes que están prisioneros en la habitación. Si estás preparado para disparar pulsa DISPARO (SPACE BAR o botón DISPARO en el C64). Tu rifle se cargará automáticamente.

Si quieres cambiar de pared y de francotirador pulsa la tecla de función apropiada. También puedes pasar (si lo deseas) al hombre que se encuentra en el techo o en el interior de la Embajada.

Ten cuidado no vayas a disparar contra uno de los rehenes o contra uno de los hombres de tu equipo de combate.

F. Explorando las habitaciones

a) MINIMAPA

Si quieres jugar con uno de los hombres que se encuentra en el interior del edificio entrarás automáticamente al modo EXPLORACION. En la parte derecha de la pantalla verás un minimapa (a la izquierda en el C64). Según el piso en que estés, el en minimapa aparecerán todas sus habitaciones y pasillos.

Tu posición viene indicada por una flecha pequeña y blanca (azul claro en el C64) que muestra tu posición y la dirección de tu punto de mira.

En el C64 los terroristas aparecen representados en negro y los rehenes en blanco.

En el SPECTRUM y MSX los rehenes aparecen como cruces, los terroristas como rombos y los hombres D.I.C.T. como cuadrados.

En la versión AMSTRAD, los rehenes aparecen como puntos blancos, los terroristas como puntos verdes y los hombres D.I.C.T. como puntos azules.

b) MOVIMIENTO

Utiliza las teclas cursor o el joystick.

En el pasillo:

Teclado del C64:

Para ir en la dirección del punto de mira: ARRIBA.

Para girar 90° a la derecha: DERECHA.

Para girar 90° a la izquierda: IZQUIERDA.

Para dar la vuelta: ABAJO.

Teclado del SPECTRUM, AMSTRAD y MSX:

Las teclas que hayas seleccionado al empezar la partida.

Si quieres entrar en una habitación, colócate enfrente de la puerta y da un paso hacia delante (dirección hacia ARRIBA).

En la habitación puedes moverte a izquierda y derecha. Las direcciones ARRIBA y ABAJO sólo se utilizan cuando hay una puerta delante o detrás de ti o cuando quieras ir a otra habitación o entrar en un pasillo.

G. Encuentro con los terroristas

En el C64:

Cuando te encuentres con uno o varios terroristas pasa al modo DISPARO pulsando SPACE BAR o el botón DISPARO. En ese momento utiliza los mandatos a IZQUIERDA/DERECHA para que tu arma apunte a los terroristas. Recuerda mantener presionado el botón DISPARO o la tecla SPACE BAR.

En el C64 también deberás ajustar la altura de disparo con los mandatos ARRIBA/ABAJO.

Ganará el hombre que sea más rápido y tenga mejor puntería.

Para seguir moviéndote suelta la tecla SPACE BAR y utiliza los mandatos de dirección. Esto te ayudará a escapar rápidamente de la situación.

En el AMSTRAD, SPECTRUM y MSX:

Accederás a modo DISPARO pulsando el botón disparo o la tecla de acción correspondiente a disparo. Aparecerá un cursor que representa el punto de impacto de tu disparo. Para moverlo utiliza el joystick o las teclas correspondientes. Cuando sueltes el botón disparo o la tecla de acción, dejarás de disparar y podrás mover a tu hombre D.I.C.T. otra vez, ya que durante la fase de disparo no se puede mover en ninguna dirección.

H. Encuentro con los rehenes

Cuando hayas eliminado a todos los terroristas de una planta podrás rescatar a los rehenes. Entra en la habitación donde están encerrados y si no hay ningún terrorista con ellos llévatelos (uno por uno) a una de las habitaciones de la tercera planta que no tenga ventanas. Cuando estén en esa habitación los rehenes estarán en un lugar seguro. Si consigues liberarlos a todos, el juego se dará por terminado. Sin embargo, puede ser que en algunas misiones entre un terrorista en la habitación para volverlos a coger. Si los terroristas intentan acercarse, protege a los rehenes y neutraliza a los terroristas.

I. Encuentro con los rehenes, terroristas y miembros D.I.C.T.

Si encuentras en una habitación a uno de los terroristas con uno de los rehenes, deberás neutralizar al terrorista sin herir al rehén. No puedes cometer ningún error. Tu misión tendrá éxito solamente si todos los rehenes son liberados con vida.

Sugerencia (C64): Avanza silenciosamente (evita disparar innecesariamente). Evita ser descubierto por los terroristas.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando:

EXITO TOTAL: Si has reunido a todos los rehenes en la habitación de la tercera planta que no tiene ventanas o si has eliminado a todos los terroristas que se encuentran en la Embajada.

FRACASO: Todos los miembros de tu equipo han sido eliminados por los terroristas.

Si te encuentras en una situación intermedia (es decir, has perdido algunos de tus hombres o no has rescatado a todos los rehenes), tu puntuación y algunos comentarios aparecerán en la portada de un periódico. Sobre la pantalla final pulsa el botón disparo para ver el artículo del periódico.

C64: Si quieres volver a jugar pulsa el botón disparo o Space Bar para ver un minimenú. Sigue las instrucciones según la situación en que te encuentres. Para volver a jugar la segunda parte, pulsa 2. Para empezar otra partida y volver al menú de comienzo pulsa 1.

En el **AMSTRAD, SPECTRUM** y **MSX:** Pulsa el botón disparo o la tecla de acción para volver a jugar la segunda parte.

CREDITOS

ORIGINAL IDEA: Philippe AGRIPNIDIS

SCENARIO: Philippe AGRIPNIDIS, Pascal BUREL, Daniel CHARPY, Eric MOTTET, Najib EL MAADANI, Josiane GIRARD, Tuan DO CAO.

PROGRAMMING: Daniel CHARPY, Pascal BUREL, Najib EL MAADANI, Tuan DO CAO, Philippe CAMPION.

MAIN GRAPHICS: Josiane GIRARD.

GRAPHICS: Didier CHANFRAY, Dominique GIROU.

AMSTRAD, SPECTRUM y MSX versions: NEW FRONTIER SOFTWARE

PROGRAMMING: Isidro GILABERT.

GRAPHICS: Juan José FRUTOS y Alberto José GONZALEZ.

MUSIC: Alberto José GONZALEZ.