

HOSTAGES

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST/STE
Amiga
PC

Inserta el disco y conectya al ordenador. Cliques sobre el icono PRG.
Inserta el disco en el drive DFO y conecta el ordenador.
En DOS, inserta el disco en el drive, teclaa TATOU y presiona RETURN. Elige el modo gráfico del menú. F9, música sí/no. F10, cambia paleta (ej., CGA).

ELECCION DE MISIONES

Eligiendo el grado de dificultad del juego, puedes determinar la duración del ultimatum, el número y agresividad de los terroristas y su capacidad de reacción.

Elige uno de los siguientes del primer menú: LIEUTENANT (con un bajo número de terroristas con agresión débil, te permite entrenar para misiones más duras), CAPTAIN (aumenta el número de terroristas y su velocidad de reacción), COMMANDER (número de terroristas y rehenes tomados están al máximo). El jugador debe, sin errores y tomando particular atención a la situación y coordinación de su equipo de combate, rescatar a todos los rehenes.

Del segundo menú puedes elegir: TRAINING (no hay rehenes), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE, JUPITER. Cuanto más difícil la misión, menos tiempo tienes para completarla. Selecciona usando el cursor con las teclas de dirección o utilizando el joystick. Confirma con la barra de espacio o el botón de fuego.

POSICIONANDO TUS TIRADORES

Tienes tus tiradores a tu disposición. Para mantener a la vista efectivamente sobre los tres lados del edificio, los hombres deben estar toda la noche en las mejores posiciones posibles. Controlas a los tiradores uno por uno. Cuando posicionas un tirador, su nombre aparece en la pantalla. Los tres tiradores, DELTA, ECHO y MIKE, pueden ser movidos con la ayuda de las teclas F1, F2, F3. Cuando el tirador está cubierto, puedes mover a otro hombre presionando ESCAPE o FUEGO.

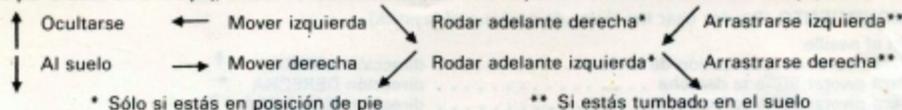
ESCAPE O FUEGO: PLAN GENERAL

En el plano verás los lugares donde debes posicionar tus hombres para mantener vigilancia de los tres lados de la embajada. Estos lugares están indicados por una cruz. Cuando quieres ver hasta dónde ha progresado uno de tus hombres, llama a su nombre F1, F2 o F3. Su cuerpo aparecerá en el mapa para indicar dónde está.

COMANDOS DE MOVIMIENTO

Evita las luces de localización de los terroristas. Tan pronto como uno de tus hombres ha sido iluminado, los

terroristas abrirán fuego y pueden eliminarlo. Con el objeto de evitar ser enfocado y llegar a los lugares adecuados (marcados por cruces en el mapa), tienes varios movimientos a tu disposición utilizando el teclado o joystick.



ESC, ESPACIO o FUEGO acceso al mapa (sólo cuando tu hombre está oculto).

En este modo: F1, F2, F3 DELTA, ECHO, MIKE.

Si todos tus hombres han muerto, presiona FUEGO o ESPACIO para jugar la primera parte otra vez.

SECUENCIA DE HELICOPTERO

Cuando todos los hombres supervivientes están situados en el interior de los edificios adjuntos a la Embajada, pasas automáticamente a la secuencia helicóptero, mostrando 3 hombres situados en el tejado de la Embajada (empieza descenso de hombres presionando espacio o fuego).

PLAN GENERAL DE LA SITUACION: ESCAPE

Los hombres del D.I.C. (Direct Intervention Combat) que tienes que dirigir a ocultarse están indicados por cruces sobre los edificios adjuntos. Los hombres sobre los tejados de la Embajada están mostrados del mismo modo. Sus nombres código están indicados por F4, F5, F6.

PARA MOVER UN HOMBRE D.I.C.

Sólo necesitas presionar la tecla correspondiente al código de ese hombre D.I.C. (F4 mueve al hombre D.I.C. 4). Decide desde donde descenderá tu hombre utilizando las teclas de cursor (la cruz debe aparecer en el límite del tejado). El hombre está entonces preparado para descender (para empezar esta operación presiona ESCAPE). El mapa puede reclamarse en cualquier momento presionando ESCAPE. Puedes cambiar de un hombre a otro en cualquier momento. Puedes si quieres cambiar un tirador encarrando la pared este de la Embajada directamente a un hombre D.I.C. que está dentro de la Embajada.

SITUACION DE EMERGENCIA

Cuando uno de tus equipos se encuentra a sí mismo en una situación delicada, ejemplo, la presencia de terroristas en la misma habitación, el código del hombre "flashear" en el tablero de control indicando una situación de emergencia. El jugador debe cambiar entonces a esa persona en peligro presionando la tecla adecuada. Si esperas demasiado, tu hombre puede ser neutralizado por los terroristas.

DESCENSO

Cuando uno de tus hombres está en posición sobre un lado del edificio, puedes ser utilizado para descender la pared y entrar entonces en la Embajada. Para jugarlo presiona su tecla asignada. Entonces estás en el modo DESCENDING (DESCENDER).

Hay tres movimientos a tu disposición:

- 1) **APARTARSE DE LA PARED - BARRA DE ESPACIO:** Para extender sus piernas (o sea, él está apartándose de la pared) mantén la barra de espacio (o el botón de fuego) presionado, cuando piensas que has aplicado fuerza suficiente como para apartarte a ti mismo de la pared, suelta el botón, inmediatamente irás a la fase 2.
- 2) **MODO OPENING - CURSOR DERECHA:** Para descender, la cuerda debe resbalar a lo largo del cuerpo. Para conseguirlo tienes que dejar ir la cuerda. Tu jugador descenderá la pared. Sin embargo, no esperes demasiado para parar, ya que debido al incremento de velocidad de descenso, tu hombre puede estrellarse contra el suelo.
- 3) **PARAR - CURSOR IZQUIERDA:** Cuando quieres romper una ventana para entrar en la Embajada o si quieres parar sobre el muro, mueve el joystick a la izquierda o tecla de cursor izquierda. Los jugadores a la derecha sostendrán la cuerda parando su descenso.

ESCALAR EN CASO DE FALLO: Cursor ARRIBA. Puedes escalar usando una polea mecánica unida al tejado. Verás entonces a tu hombre escalando el muro.

UTILIZACION DE TU TIRADOR

Presionando las teclas correspondientes, mueves a uno de tus tiradores a posición. Cada tirador apunta un lado del edificio.

LA PRESENTACION: Verás a tu tirador en posición dispuesto a matar. Para mover el punto de mira de su arma tienes que utilizar las teclas en el teclado o el joystick. Cuando pasas sobre una ventana, un punto rojo aparecerá en tu mira. Estás en disposición de eliminar un terrorista. Detrás de la ventana aparecerán (de acuerdo con las patrullas de terroristas) sombras y movimientos. Esto puede representar también rehenes que están prisioneros en esa habitación. Si estás preparado para disparar, presiona la barra de espacio o el botón de fuego. Tu arma se cargará a sí misma automáticamente. Si quieres cambiar pared y tirador, presiona la tecla correspondiente. Puedes pasar (si lo deseas) de los hombres en el tejado a los hombres en la Embajada. Debes tener cuidado de no eliminar a un miembro de tu equipo de combate o uno de los rehenes.

EXPLORANDO LAS HABITACIONES

MINIMAPA

Si decides jugar con uno de los hombres dentro del edificio, pasa al modo EXPLORATION. Para indicar dónde estás hay un mini-mapa en el lado derecho de la pantalla. Dependiendo de qué piso, el minimapa mostrará todas las habitaciones y pasillos. Tu posición está indicada por una pequeña flecha roja. No solamente muestra tu posición,

sino también la dirección de la vista. Los otros miembros del equipo están indicados por un punto rojo, los terroristas por un punto naranja y los rehenes por un punto blanco.

MOVIMIENTO (Puedes usar las teclas de cursor o el joystick).

En el pasillo:

Para mover en la dirección de la vista	dirección ARRIBA	↑
Para pivotar 90° a la derecha	dirección DERECHA	←
Para pivotar 90° a la izquierda	dirección IZQUIERDA	→
Para dar la vuelta	dirección ABAJO	↓

Si quieres entrar en una habitación, sitúate frente a la puerta y da un paso al frente (dirección ARRIBA).

En una habitación:

Te mueves principalmente a izquierda y derecha. Las direcciones ARRIBA y ABAJO son de uso sólo cuando hay una puerta ante ti y quieres ir a otra habitación de el pasillo.

UN ENCUENTRO CON LOS TERRORISTAS

Cuando tropiezas con uno o más terroristas puedes pasar al modo FIRE (FUEGO) presionando la barra de espacio. En el momento, utilizando comandos DERECHA/IZQUIERDA mueves tu arma a apuntar hacia los terroristas, recordando mantener el botón de fuego o barra de espacio presionada. El hombre que apunte más rápido y mejor ganará la batalla. Para mover de nuevo, suelta la barra de espacio y usa entonces los comandos de dirección (recuerda esto si quieres escapar rápidamente).

ENCUENTRO CON LOS REHENES

Una vez que has eliminado a todos los terroristas en un piso, puedes rescatar a los rehenes. Caminas a la habitación donde están retenidos y sitúate frente a ellos. Tienes que guiarlos (te seguirán automáticamente) a la habitación en la 3.ª planta que no tiene ventanas. Está indicada en la parte superior derecha del mini-mapa. Cuando todos están en esa habitación, los rehenes están en un lugar más seguro. Sin embargo, tienes que proteger esta habitación de agresiones terroristas.

EL JUEGO HA TERMINADO CUANDO

Exito total: Has reagrupado a todos los rehenes en el 3.º piso y neutralizado a todos los terroristas en la Embajada.

Fracaso: Todos los miembros del equipo han sido neutralizados por los terroristas. Si tu situación está entre las dos mencionadas, los comentarios y puntuaciones que has conseguido se mostrarán sobre la página frontal del papel al final del juego.