

2. Con disco duro

Arranque desde disco duro:

- Escribe C: y pulsa Enter.
- Escribe CD/DELPHINE y pulsa Enter.
- Escribe DELPHINE y pulsa Enter.

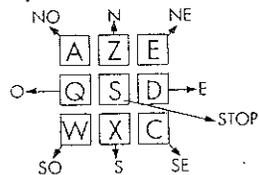
3. Mandos de teclado

- Las ocho flechas desplazan el cursor en un pixel.
- Si aprietas simultáneamente la tecla SHIFT y una flecha, el cursor se desplazará más rápidamente.
- Si aprietas simultáneamente la tecla CTRL y una flecha, el cursor se colocará en el centro de uno de los ocho cuadrados en que está dividida la pantalla.
- La tecla ESC equivale al botón derecho del ratón.
- Si pulsas juntas las teclas CTRL y S activarás o desactivarás el sonido.
- Las teclas RETURN, ENTER y la tecla "5" del teclado numérico equivalen al botón izquierdo del ratón.
- Hay también teclas de función que te permiten acceder directamente a ciertos comandos:

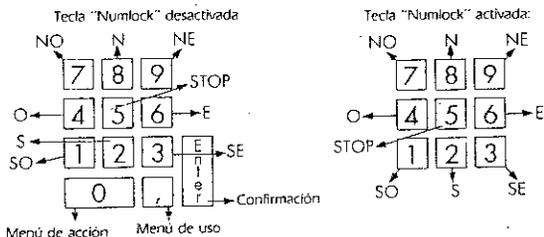
F1: Examinar
F2: Coger
F3: Inventario
F4: Usar
F5: Accionar
F6: Hablar
F9: Menú de acciones
F10: Menú de uso

- Si pulsas la tecla P, el juego se detendrá hasta que la pulses de nuevo.
- Si pulsas la tecla "+", el juego irá más rápido.
- Si pulsas la tecla "-", el juego irá más despacio.

Desplazamiento del personaje:



Desplazamiento del ratón:



CENTRAL • INTELLIGENCE • AGENCY

TO: JOHN GLAMES Nº DSC 3
MISSION: OPERATION STEALTH



SECRET
DEFENSE

OPERATION STEALTH

Idea

PAUL CUISSET y PHILIPPE CHASTEL

Programación

PAUL CUISSET y PHILIPPE CHASTEL

Diseño Gráfico

IMAGEX - MICHELE BACQUE - EMMANUEL LE COZ

Música

JEAN BAUDLOT

Efectos Sonoros

MARC MINIER

Ilustraciones del manual

JEAN-PIERRE FERTE

Textos del manual

MICHAEL SPORTOUCH



EL HEROE: JOHN GLAMES

Desde hace siete años, John GLAMES trabaja para la CIA, el servicio de inteligencia de los Estados Unidos. Su hoja de servicio es impresionante, por lo que ha sido elegido para numerosas misiones peligrosas y delicadas en todos los confines del mundo. La misión que le ha sido confiada hoy es de gran importancia, ya que está en juego el equilibrio diplomático del mundo.

INFORME CONFIDENCIAL

OBJETO: AGENTE DSC 3- John GLAMES
ELEGIDO PARA LA OPERACION
STEALTH PUESTA AL DIA: MARZO 1990

Altura: 1,85 metros

Peso: 75 kilos

Edad: 33 años

Nacido en 1957 en Vermont en el seno de una familia de clase media-alta, se le ha reconocido desde la infancia una inteligencia especialmente aguda. Cursó sus estudios en su ciudad natal, y fue miembro de los equipos locales de esquí y de natación.

A los 22 años, entró en la Academia Militar de West Point, tras haber terminado sus estudios en una famosa Universidad de Boston donde fue miembro del equipo de natación [record universitario en los 1.500 metros libres y 200 metros mariposa].

En 1981, DSC 3 pasó un año en una base americana en Asia. Aprovechó la ocasión para adquirir sus conocimientos en artes marciales, y es actualmente Maestro en Ninjitsu. En 1983, fue reclutado por nuestros agentes cuando terminó con matrícula de honor su Master en Química en la MIT (Massachusetts Institute of Technology).

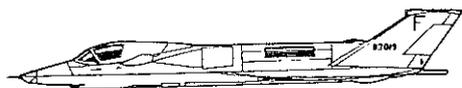
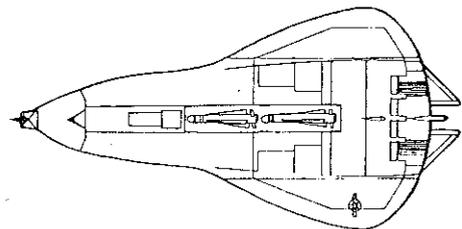
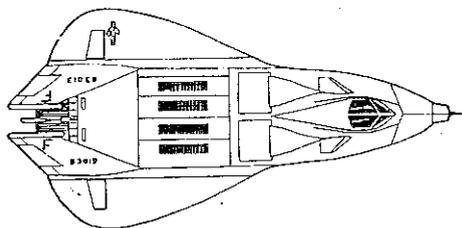
Es, por lo tanto, un excelente esquiador un un estupendo nadador (le encanta sobre todo el buceo, que practicó durante su estancia en Asia). Su gran técnica en la práctica de las artes marciales le da una gran ventaja en combate cuerpo a cuerpo y una gran resistencia a pesar de los esfuerzos y de las heridas. Sus brillantes estudios (fue de los primeros de su promoción tanto en MIT como en West Point) le convierten en un experto en armamento, en tiro, y en química. Además, le encanta la electrónica y todas las cosas relacionadas con ella. A DSC 3 le gustan también los coches de carreras y las persecuciones en coche, en las que por otra parte es un consumado experto. ¿Su punto débil? Las mujeres...

INFORMES SOBRE SUS MISIONES ANTERIORES

Acceso limitado. Documentos ultra-confidenciales.

STEALTH FIGHTER

VERSION A:



ESPECIFICACIONES TECNICAS DEL CAZA STEALTH

- Caza Stealth Versión A, no puede ser avituallado en vuelo.
- El avituallamiento en vuelo está previsto para la versión B.

ARMAMENTO:

- Tecnología laser utilizada para búsqueda de los blancos elegidos, y para dirigir las bombas al blanco.
- Porcentaje de error en el blanco: 0,001 %.
- 2 misiles con cabezas nucleares: "Bomba Inteligente".
- Cada bomba puede destruir en 10 segundos una ciudad del tamaño de Nueva York.

CARBURANTE:

- Keroseno refinado CAT 08 al que se le añade una mezcla de hidrógeno líquido al 34 %.
- Cantidad de carburante: más de 300 litros.
- Caza Stealth Versión A, no puede ser avituallado en vuelo.
- El avituallamiento en vuelo está previsto para la versión B.

OPCION "OZX":

- Interfiere con todos los radares. El Stealth es entonces indetectable.

VELOCIDAD:

- 3.000 kilómetros por hora.
- de 0 a 800 km/h en 10 segundos.
- de 800 a 2.500 km/h en 5 segundos con la opción ULTRA.
- de 2.500 a 3.000 km/h en 3 segundos con la opción "HYPER BOOST".

¡ADVERTENCIA! La opción HYPER BOOST sólo se debe usar en caso de extrema necesidad, ya que utiliza gran cantidad de carburante y se corre el riesgo de quedarse en "Falta de carburante".

TU ARMAMENTO

1) EL MALETIN TRUCADO



El maletín tiene doble fondo.

CALCULADORA: ¡¡¡PELIGRO!!!

No alejar jamás la calculadora del maletín. La calculadora está conectada al maletín por rayos infra-rojos. Si alejas la calculadora y se corta el rayo infra-rojo, habrá una explosión equivalente a 10 kilos de goma-2 (graves destrozos en 10 metros a la redonda).

FALSIFICADOR NTE:

Esta máquina ultramoderna está concebida para fabricar pasaportes falsos. El falsificador se encuentra en el compartimento secreto del maletín, y contiene tres programas:

- Falso pasaporte francés.
- Falso pasaporte inglés.
- Falso pasaporte alemán.

Para tener acceso al falsificador, tienes que teclear el código adecuado en la calculadora.

- a) Usa la nacionalidad que más convenga en la situación en la que te encuentres.
- b) Usa las flechas del falsificador NTE para seleccionar la nacionalidad que te convenga.
- c) Pulsa el botón para confirmar tu selección.

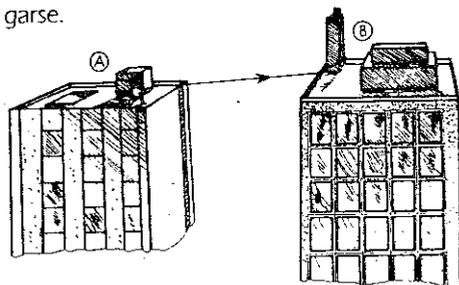
NOTA: Este maletín es un invento reciente de nuestros servicios de armamento. Su director, el profesor CARLING, le tiene mucho cariño.

2) EL RELOJ-CABLE

Puede ser muy útil en varias circunstancias. Al ser un objeto tan habitual como un reloj, no despertará las más mínimas sospechas. Un buen ejemplo fue el uso que le dió el agente DSC 2 durante una persecución por los tejados de Hong Kong en su última misión.



- Longitud máxima del cable: 30 metros.
- Peso máximo que aguanta el cable: 100 kilos.
- El cable tarda 10 segundos en desplegarse.



3) LA PLUMA CORROSIVA

Al igual que el reloj, una simple pluma estilográfica no hará sospechar a tus enemigos. La pluma corrosiva tiene la apariencia de una pluma normal. Sin embargo, contiene una cápsula de ácido benzoico bajo presión. Si se gira el mecanismo 180 grados, la cápsula de ácido pierde la presión, permitiendo que unas gotas de ácido caigan por la punta de la pluma.

PROPIEDADES DEL ACIDO BENZOICO:

DISUELVE TODOS LOS METALES	CANTIDAD DE ACIDO NECESARIA
— Acero	3 gotas
— Hierro	2 gotas
— Oro	10 gotas
— Manganeso	5 gotas
— Tungsteno	1 gota
— Platino	8 gotas
— Plomo	12 gotas
— Cobre	2 gotas

LA PERSECUCION DE HONG KONG

Tras un robo de documentos en el edificio de los servicios secretos chinos en Hong Kong, el agente DSC 2 fue visto por los agentes de seguridad del edificio. Tras una infernal persecución DSC 2 llegó al tejado del edificio. Delante de DSC 2 se encontraba otro edificio. El agente utilizó entonces la opción "cable" de su reloj para escapar de sus perseguidores.

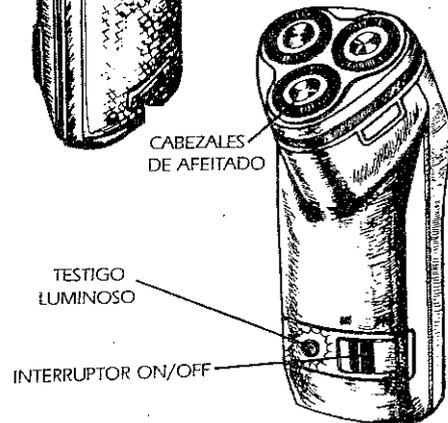
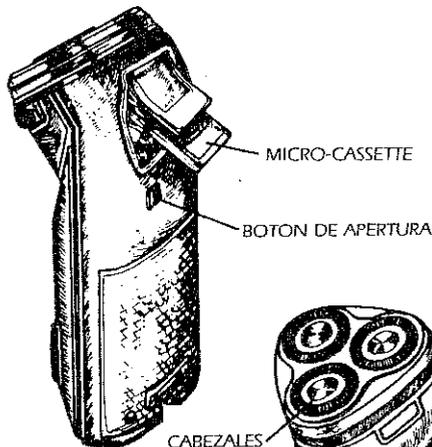


MECANISMO GIRATORIO

Respeto el número de gotas indicadas, puesto que, de otro modo, podrías asfixiarte con el vapor causado por la reacción química.

NOTA: La pluma corrosiva fue utilizada con éxito por el agente DSC 1 para escapar de la prisión de Almadena.

4) LA MAQUINA DE AFEITAR GRABADORA



Opción grabación:

a) Comprueba que la maquinilla contiene efectivamente una micro-cassette virgen. Para ello, pulsa el botón de apertura. La micro-cassette se encuentra en el lugar indicado en el dibujo. Comprueba que la cassette está rebobinada.

b) Vuelve a poner la cassette en su sitio.

c) Para grabar una conversación: poner el interruptor en posición "ON".

d) Los cabezales de afeitado se transforman entonces en micrófonos muy potentes capaces de grabar cualquier conversación en un radio de 20 metros.

e) Cuando la maquinilla está grabando:

— el testigo luminoso está verde.

Cuando la maquinilla no graba:

— el testigo luminoso está rojo.

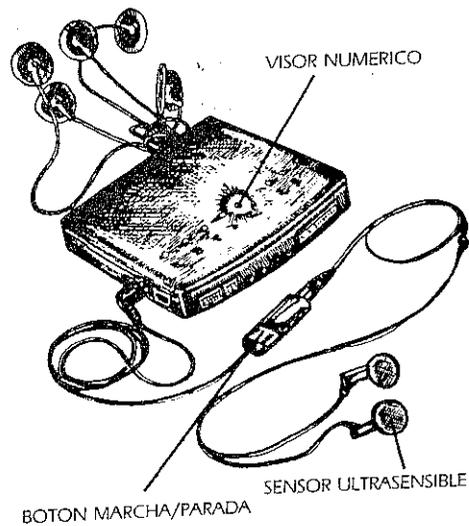
f) Cuando la cassette está completa, se rebobina automáticamente y el testigo se pone rojo. La micro-cassette tiene una duración de 30 minutos.

5) LA CAJITA DESCIFRADORA

Permite descifrar la combinación secreta de cualquier caja fuerte.

Este aparato fue inventado por un ladrón conocido en todo el mundo con el apodo de "El Revienta-Cajas". Capturado por el agente DSC 3, nos ha revelado todos sus secretos. Con su ayuda, el profesor Carling logró construir esta cajita descifradora. Pero hay que añadir que el profesor añadió ciertos toques personales al aparato.

USO DE LA CAJITA DESCIFRADORA:



- Poner la cajita encima de la caja fuerte.
- Apretar el botón de encendido.
- Girar ligeramente el pomo de la caja fuerte.
- Las cifras de la combinación se verán en el visor del aparato en el orden correspondiente.
- Utilizar el código según ha aparecido en el aparato, y la caja fuerte se abrirá.

¡ATENCIÓN!

Esta cajita descifradora funciona con dos pilas de mercurio enriquecido. Este producto permite captar todas las variaciones sonoras ultrasensibles. Por eso se utiliza en este aparato. Pero tiene el inconveniente de tener una duración limitada, por lo que es necesario actuar rápidamente.

6) LA CAJA DE CIGARRILLOS

Esta caja contiene dos tipos de cigarrillos

- Cigarrillos lanza-dardos
- Cigarrillos que dejan ver las huellas digitales.

A) CIGARRILLOS LANZA-DARDOS

Estos cigarrillos contienen un dardo colocado cerca del filtro. Este dardo está conectado por un cable finísimo a un sensor de calor que se encuentra en el otro extremo del cigarrillo. Cuando se enciende el cigarrillo, el alambre se deshace y hace que el dardo salga expulsado.



Características del dardo:

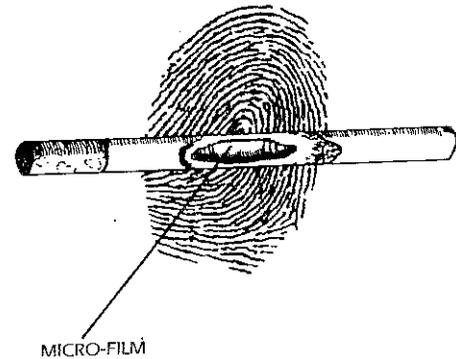
- 3 cms. de largo.
- Alcance: 25 metros.
- Porcentaje de error en consecución de blanco:
 - a 5 metros: 0 %.
 - a 10 metros: 5 %.
 - a 15 metros: 7,5 %.
 - a 20 metros: 10 %.
 - a 25 metros: 12,5 %.
- Puede destruir un objeto del tamaño de un coche.

B) CIGARRILLOS QUE PERMITEN VER HUELLAS DIGITALES

El cigarrillo contiene un micro-film ultrasensible compuesto de CrO_7 .

Dicho micro-film permite fotografiar cualquier huella digital. Basta con poner el micro-film encima de la huella.

El servicio de documentación buscará en el fichero de huellas hasta que encuentre la identidad del dueño de la huella fotografiada.



LOS SOSPECHOSOS

SOSPECHOSO Nº 1: EL GENERAL MANIGUA

Fue elegido democráticamente por el pueblo paraguano hace 3 años.

En esa época, era un hombre amado por sus conciudadanos. Había logrado frenar a la junta militar que amenazaba con tomar las riendas del poder. El General Manigua no se llamaba General por entonces, sino Presidente Manigua.

Efectivamente, no ha sido nunca militar, ya que cursó estudios de sociología en Harvard. Desafortunadamente, este personaje ha cambiado mucho desde que accedió al poder, aunque no sabemos por qué.

Desde hace un año, se ha hecho llamar General, y ha disuelto la Asamblea del Pueblo. Ha instaurado una auténtica dictadura, y el estado de sitio está en vigor en todo el país. Incluso sus familiares más cercanos están sorprendidos, y nadie reconoce ya al bueno del Presidente Manigua. La libertad de expresión ha desaparecido en Santa Paragua. Nadie tiene el derecho de expresar su oposición. El General Manigua se ha rodeado de una policía secreta brutal y muy eficaz en la represión de la oposición.

Es en este contexto que se ha creado un grupo de resistencia con el nombre de LIBERTAD. Este grupo lucha en secreto contra la dictadura. Según ellos, Manigua no es más que un patán de la organización mundial del crimen. Las opiniones dentro de Libertad sobre este tema no son unánimes.

Otros miembros del grupo piensan que Manigua dirige el país él sólo con mano de hierro.

Desde que el General Manigua ha instaurado la dictadura, hemos dejado de darle nuestro apoyo. Ahora proporcionamos armas a LIBERTAD para que puedan luchar contra la policía secreta de Manigua. Somos por lo tanto el enemigo número 1 de Manigua, ya que sin nuestro apoyo, la resistencia local no podría luchar.

Tiene que ir Vd. inmediatamente a Santa Paragua, ya que el agente DSC 2, que llevaba allí seis meses, nos ha enviado un telex.

He aquí el contenido del telex: "Informaciones vitales sobre el asunto Stealth. Stop. Necesito ayuda urgentemente. Stop."

Es por lo tanto probable que Manigua haya participado de alguna manera en el robo de nuestro Stealth. Sin embargo no sabemos si ha sido el que ha planeado el robo, o si colabora con alguna potencia extranjera.

SOSPECHOSO Nº 2: La URSS (La KGB).

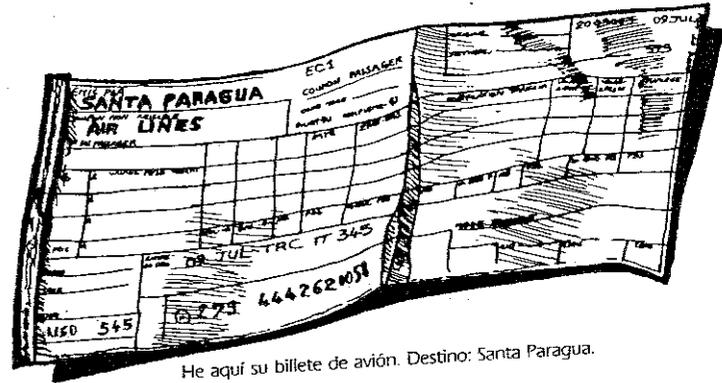
Ultimamente, nuestras relaciones diplomáticas con la Unión Soviética han mejorado mucho. Hemos firmado con ellos varios acuerdos de desarme y de comercio. Los dirigentes actuales de la Unión Soviética parece que buscan el diálogo.

Sin embargo, en el seno del Soviet Supremo, existen elementos extremistas que siguen pensando en la destrucción del capitalismo y la guerra con los Estados Unidos. Por otra parte, sabemos que los investigadores cien-

tíficos soviéticos trabajan desde hace dos años en un avión parecido al Stealth. El responsable del proyecto, el profesor LUKASIEWICZ, se ha escapado de la URSS y ha pedido asilo en Alemania. Desde que se marchó, el proyecto no avanza. Es posible incluso que los soviéticos, inquietos con el progreso de nuestro proyecto STEALTH, hayan robado nuestra joya tecnológica con el objeto de reproducirla.

¿Habrán colaborado con el General Manigua?

No tenemos las respuestas a todas estas preguntas.



He aquí su billete de avión. Destino: Santa Paragua.

MANUAL DE REFERENCIA DEL SISTEMA "CINEMATIQUE"

Recomendamos que hagas copias de seguridad de los disquettes originales y que para jugar sólo uses las copias.

Nota: Antes de empezar a jugar, se recomienda tener a mano un disquette virgen formateado para poder grabar el juego durante el transcurso del mismo.

I. EL SISTEMA DE JUEGO

Esta nueva generación de juegos está controlada totalmente por el ratón para que te puedas centrar en lo más importante: el placer de la aventura...

Movimientos del héroe

El personaje que te representa se mueve por la pantalla según tus órdenes. Te basta para ello mover el cursor del ratón hasta el sitio donde quieras ir, y pulsar el botón izquierdo del ratón. El héroe se pondrá entonces en marcha hacia ese lugar.

Tu personaje se parará por el camino si se encuentra con algún obstáculo. Tendrás entonces que indicar otro sitio de destino que le permita rodear el obstáculo.

El menú de acciones

Usando el héroe, puedes efectuar muchas acciones distintas a pesar de contar con un menú muy sencillo.

El menú aparece en cuanto aprietas el botón DERECHO del ratón. Mueve la barra del menú hasta llegar a la acción deseada, y pulsa el botón izquierdo o el derecho, como prefieras.

Las acciones validadas por el botón IZQUIERDO son las siguientes:

EXAMINAR: Te permite obtener más información sobre un objeto que tienes cerca de ti. En cuanto el cursor del ratón se convierta en +, indica el objeto que quieras examinar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

COGER: Para llevarte aquellos objetos que te parezcan útiles. En cuanto el cursor del ratón se convierta en +, indica el objeto que quieras coger y pulsa el botón izquierdo del ratón.

INVENTARIO: Indica en cualquier momento los objetos que llevas. Pulsa cualquiera de los dos botones para salir del inventario.

USAR: Te permite efectuar una acción con un objeto que ya tienes con un objeto o un personaje que se encuentre a tu alrededor. En cuanto el cursor del ratón se convierta en +, selecciona el objeto que quieras usar de tu inventario y luego pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el objeto o el personaje con el que lo quieras usar.

ACCIONAR: Te permite efectuar una acción con un objeto o un personaje. En cuanto el cursor del ratón se convierta en +, indica el objeto que quieras accionar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

HABLAR: Te permite hablar con los personajes que vayas encontrando. En cuanto el cursor del ratón se convierta en +, indica el personaje con quien quieras hablar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

Las acciones validadas por el botón DERECHO son las siguientes:

EXAMINAR: Te permite obtener más información sobre un objeto que tienes cerca de ti. Desplaza la barra del menú hasta colocarla encima del objeto elegido y pulsa el botón derecho.

USAR: Te permite efectuar una acción con un objeto que ya tienes con un objeto o un personaje que se encuentre a tu alrededor. Desplaza la barra del menú hasta colocarla encima del objeto elegido y pulsa el botón derecho.

ACCIONAR: Te permite efectuar una acción con un objeto o un personaje. Desplaza la barra del menú hasta colocarla encima del objeto elegido, y pulsa el botón derecho.

El Menú de Uso

Este menú contiene las funciones que no son parte del juego como tal, pero que te permiten por ejemplo grabar o cargar partidas, etc. Para tener acceso a este menú, pulsa los dos botones del ratón simultáneamente.

PAUSA: El juego quedará detenido hasta que vuelvas a pulsar cualquiera de los botones del ratón.

AL COMIENZO: Te permite volver a comenzar el juego desde el principio.

UNIDAD DE GRABACION: Te permite indicar la unidad en la que piensas grabar el juego en curso.

CARGAR JUEGO: Para seguir jugando una partida grabada anteriormente. Cuando te lo indique el ordenador, inserta el disquette con los juegos grabados. Un menú te indicará los juegos que tienes grabados. Mueve el ratón hasta marcar el juego que desees cargar y confirma tu selección.

GRABAR JUEGO: Para grabar el juego en curso. Cuando lo indique el ordenador, mete el disquette que has preparado anteriormente. Verás un menú con los juegos que hayas grabado anteriormente (si los hay). Busca un sitio vacío en el menú y confírmalo. Escribe en el hueco el nombre que quieras usar para esa grabación y confírmalo. Si ya no hay sitios libres, usa otro disquette o grábalo encima de otro juego anterior.

MÚSICA Y SONIDO: Puedes activar o desactivar la música y los efectos sonoros (PC y compatibles solamente).

Nota: Podrás grabar una partida mientras el héroe esté vivo. Te recomendamos por tanto que uses esta opción con frecuencia, y sobre todo cada vez que presientas que pueda haber peligro. No podrás grabar el juego durante las secuencias animadas durante las cuales no puedes dirigir la acción. Pero no te preocupes, que no te puede pasar nada grave durante estas secuencias... o ya es demasiado tarde.

Consejos para principiantes:

Si es la primera vez que juegas con una aventura, he aquí algunos consejos:

- Examina todos los objetos que están a la vista.
- Acércate a los objetos que vayas a examinar, ya que nadie es perfecto y nuestro héroe no podrá ver ciertos detalles si no mira las cosas desde muy cerca.
- Lee con atención todos los avisos y carteles ya que pueden ser muy útiles durante el resto del juego.
- Recoge todos los objetos que puedas.
- Piensa en los distintos usos que se puede dar a los objetos que hayas recogido.
- "Acciona" todo lo que puedas.
- Habla con todos los personajes que puedas: podrían darte pistas interesantes.
- Graba el juego en cuanto presientas peligro.

Si a pesar de todo te quedas bloqueado en algún punto del juego, intenta pensar si no te habrás olvidado de algo por el camino, o si has dejado de hacer algo que hubieras debido hacer... Todo problema tiene una solución.

II. ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST y STE

1. Con disquettes

- Arranque del ordenador desde disquette.
 - Apaga el ordenador durante al menos diez segundos.
 - Enciéndelo.
 - Mete el disquette Nº 1 en la Unidad A.
 - Pulsa dos veces sobre el icono DELPHINE.PRG

2. Con disco duro

- Instalación:
 - Verifica que los bytes disponibles en el disco duro son superiores a los que contienen los disquettes.
 - Crea un nuevo directorio en el cual copiarás un disquette detrás de otro.
- Arranque desde disco duro:
 - Pulsa dos veces sobre el icono del disco duro.
 - Pulsa dos veces sobre el icono del directorio que contiene el juego.
 - Pulsa dos veces sobre el icono DELPHINE.PRG.

III. AMIGA 500, 1000 y 2000

[En el caso del Amiga 500 sin memoria ampliada, desconecta la unidad externa si fuera necesario].

1. Con disquettes

- Arranque del ordenador con el disquette.

AMIGA 1000

- Apaga el ordenador durante al menos diez segundos.
- Enciéndelo.
- Mete el disquette Kickstart en la Unidad DFO.
- Cuando indique el ordenador que metas el disquette WorkBench, mete el Disquette Nº 1 en la Unidad DFO.

AMIGA 500 y 2000

- Apaga el ordenador durante al menos diez segundos.
- Enciéndelo.
- Cuando indique el ordenador que metas el disquette WorkBench, mete el Disquette Nº 1 en la Unidad DFO.

2. Con disco duro

- Instalación:
 - Verifica que los bytes disponibles en el disco duro son superiores a los que contienen los disquettes.
 - Crea un nuevo directorio en el cual copiarás un disquette detrás de otro.
- Arranque desde disco duro:
 - Pulsa dos veces sobre el icono del disco duro.
 - Pulsa dos veces sobre el icono del directorio que contiene el juego.
 - Pulsa dos veces sobre el icono DELPHINE.PRG.

IV. IBM PC Y COMPATIBLES

- Instalación:
 - Apaga el ordenador durante al menos diez segundos.
 - Enciéndelo.
 - Mete el disquette con el MS-DOS en la Unidad A.
 - Una vez inicializado el ordenador, mete el disquette del juego Nº 1 en la Unidad A.
 - Escribe A: y pulsa Enter.
 - Escribe INSTALL y pulsa Enter.
 - Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

1. Con disquettes

- Arranque del ordenador con el disquette.
 - Apaga el ordenador durante al menos diez segundos.
 - Enciéndelo.
 - Mete el disquette con el MS-DOS en la Unidad A.
 - Una vez inicializado el ordenador, mete el disquette Nº 1 en la Unidad A.
 - Escribe A: y pulsa Enter.
 - Escribe DELPHINE y pulsa Enter.