INSTRUCCIONES

CATCH 23

CATCH 23

TU MISION

Los informes de Inteligencia han confirmado las peores sospechas: el enemigo tiene ya en funcionamiento el interceptor orbital CK23. Este aparato puede despegar y aterrizar como un avión normal, pero también puede salirse de la atmósfera terrestre y conseguir una órbita geo-estacionaria en cualquier punto que desee. Ahí puede estar agazapado, hasta que en un momento dado, y a increíble velocidad, puede volver a entrar en la atmósfera y aniquilar misiles aviones, etc., con sus sofisticadas armas de láser.

La base de desarrollo del CK23 es el complejo más secreto de la Tierra. Escondida en alguna parte de una rocosa y desierta isla, está rodeada de campos de minas, vallas electrificadas y cámaras de vigilancia. La isla entera está controlada por patrullas militares a pie y en vehículos especiales. Tu misión es la de explorar la isla y llegar hasta el corazón de la base, robar el diseño del CK23 y colocar una bomba nuclear que destruirá la isla por completo.

Al comienzo del juego, acabas de ser lanzado en paracaídas. Donde aterrizarás depende del viento. Son las 22:00 horas. El sol se levanta a los 06:00. Es decir que tienes unas ocho horas para completar tu misión.

LA ISLA

La isla es una pequeña isla que está a 400 millas del continente más cercano. A pesar de ello, vivía allí antes una comunidad bastante grande de pescadores, repartidos en varios pueblos. Estos pueblos ahora están abandonados. La mayor parte de la isla es un páramo, pero también hay pantanos y bosques. Además hay unas misteriosas montañas de las que poco se sabe.

TRANSPORTADOR

Mientras que los militares construían la base, los civiles que ayudan en las obras fueron instalados en los pueblos. Para que pudieran desplazarse rápidamente por toda la isla se construyó una red de transportadores, que aún existe. El transportador corre automáticamente de un sitio para otro. Cambiando las agujas es posible recorrer largas distancias en poco tiempo, pero desafortunadamente, tu mapa sólo te indica algunas de las rutas del transportador. No es posible bajarse del transportador en marcha.

EDIFICIOS

Hay muchos tipos de edificios en la isla. La mayor parte han sido sellados por los militares, pero no todos. Es posible entrar y explorar aquellos que no han sido detectados por el ejército. Dichos edificios tienen las puertas claramente marcadas. Una vez dentro podrás identificar el contenido del edificio. También podrás encontrar baterías para el detector de minas, explosivos para hacer bombas y munición para tu ametralladora. Interesa ir apuntando cuáles son los edificios que albergan estos materiales. Aparte hay otras cosas que deberás descubrir en estos edificios.

ACTIVIDAD MILITAR

Hay dos tipos de patrullas militares: a) Patrulla en vehículo blindado. Estas patrullas tienen unas rutas fijas de las que no se salen, salvo que detecten a un intruso. Tus gafas de visión especial te permitirán detectar estas patrullas desde bastante lejos, cuando ellos aún no te pueden ver. Sin embargo, como van mucho más rápido que tú, si te ven, lo más seguro es que no te escapes.

b) Patrullas a pie. Van fuertemente armados y tienen las gafas especiales, igual que tú. Si te topas con ellos, y te ven, no tendrás más remedio que enfrentarte a tiros con ellos.

CAMPOS DE MINAS

Hay varias zonas de la isla que han sido minadas. Tienes un detector de minas, que si no se te ha terminado la batería, enviará una imagen a la pantalla. Verás claramente cualquier mina que esté cerca de ti. Si te acercas demasiado a una mina, no tienes posibilidad alguna de sobrevivir.

«S.I.E.» (Gafas especiales)

Has aterrizado en una noche sin luna. Tienes unas gafas especiales que te muestran una visión en 3 dimensiones del mundo delante tuyo. Además te proporcionan información sobre tu situación.

<table>
<tr><td colspan="5">ZONA TIEMPO PATRULLA

VISION</td></tr>
<tr><td>BALAS</td><td colspan="2">PUNTUACION</td><td colspan="2">MENSAJES</td></tr>
<tr><td>Temporizador bombas</td><td>Bombas llevadas</td><td>Cartucheros extra</td><td>Batería</td><td rowspan="2">Brújula</td></tr>
<tr><td colspan="4">«Peligrómetro»</td></tr>
</table>

a) Zonas. La isla está dividida en catorce zonas (ver mapa).

b) Tiempo. Tu llegada ha sido a las 22:00.

c) Aviso patrulla. Si aparece por tu zona un vehículo de patrulla verás un indicador VERDE. Si te ven, el indicador pasa a ROJO. En cuanto te tengan a la vista, sal corriendo ya que no tienes otra opción de sobrevivir.

d) Visión. Ves imágenes en 3D, hasta una distancia de unos 100 metros. Verás muchas cosas, pero ciertas cosas tienes que poder reconocerlas de inmediato.

I) Minas (sólo si tienes baterías).

II) Paradas del transportador.

III) Tus propias bombas.

IV) Terminal de ordenador.

V) Cualquier objeto en una habitación.

e) Bombas. Puedes llevar hasta tres bombas. Cada una consta de detonador, explosivos y un reloj. Tienes todos los detonadores y relojes que quieras, pero para hacer más bombas tienes que encontrar más explosivos en los edificios antes mencionados. Puedes usar bombas para:

1) Destruir edificios.
2) Poner minas en vehículos armados.
3) Crear bulla.

f) Munición de repuesto. Puedes llevar hasta tres cartucheras de repuesto. Contando con las que ya llevas en tu rifle, tienes un total de 20 posibles disparos. Por tanto, no dispares en plan loco. En la mayoría de edificios se pueden encontrar más cartucheras.

g) Situación batería del detector de minas. Si se te ha gastado la batería no podrás detectar minas. En algunos edificios podrás encontrar baterías de repuesto.

h) Indicadores de la brújula. Muestra la dirección en la que miras. También sirve para detectar desde dónde se están haciendo transmisiones de radio. La dirección hacia el transmisor se indica en rojo.

i) Mensajes. Aquí aparecen informaciones varias, así como tu puntuación cada vez que cambia.

«PELIGROMETRO»

Este importante indicador te indica el peligro en que te encuentras en tu posición actual. Si es alto, las posibilidades de encontrarte con una patrulla de a pie también son altas. Por ejemplo, si plantas una bomba en algún sitio, las patrullas seguramente vendrán a ver qué ha ocurrido. Por tanto, el indicador estará muy alto. Pero si te mantienes bien escondido no es muy probable que te encuentren. Con un poco de planificación puedes alejar el peligro, dejando una mina de efecto retardado en un sitio cerca de donde tengas realmente que ir. Es muy importante aprender a vigilar el Peligrómetro y saber cuáles son las cosas que le afectan.

LA RESISTENCIA

Aparte de los civiles y militares que construyeron la base, el enemigo reclutó a muchos científicos y técnicos para ayudar a construir el CK23. Pero muchos de estos hombres fueron reclutados a la fuerza, secuestrados durante una falsa conferencia. Sin embargo, 17 de estos científicos se han organizado en un movimiento muy eficaz de resistencia con la intención de causar el mayor sabotaje posible. Lo malo es que fueron descubiertos y han sido trasladados a un lugar desconocido.

No obstante se ha podido saber que cada uno de los 17 había encontrado un edificio abandonado y lo había convertido en su base. Para poder comunicarse entre ellos habían creado un sistema de ordenador/transmisor. Habían llegado al punto de estar en condiciones de llevar a cabo la destrucción de la nave enemiga cuando fueron capturados.

Te han entregado una breve descripción de 16 de los 17 científicos (ver al final). La identidad del número 17 no se conoce. Esta información te ayudará a reconocer cuáles son las bases que has encontrado si encuentras una terminal. Puede ser una cuestión de vida o muerte saber cuál es la base que has encontrado.

CONTROLES

ACCION	JOYSTICK	TECLADO
DISPARO	Botón	ENTER
Izquierda o giro izq.	←	Z
Derecha o giro derecha	→	X
Arriba o adelante	↑	P
Abajo o atrás	↓	L
Giro rápido izq.	← + botón	Z + ENTER
Giro rápido der.	→ + botón	X + ENTER
Modo bomba		B
Modo investigar		I
Modo rifle	(automático si aparecen soldados)	
Modo movimiento (por defecto)		ESPACIO

EL JUEGO

a) Movimiento: Aunque la isla es pequeña, las distancias para recorrerla a pie son muy grandes. Cada vez que se mueve la imagen hacia tí.o al revés, representa un paso. Usar el transportador, una vez hecho un mapa de las rutas, te permitirá moverte más deprisa. Sin embargo, el uso del transportador también tiene sus inconvenientes, ya que hasta que llega a su destino, no te puedes bajar (eso sí, de paso aprovecha para vigilar por dónde pasas).

b) Modalidad rifle: Si puedes ver a un soldado enemigo, él te puede ver a ti. Pasarás automáticamente a modalidad rifle, y te toca a ti disparar mejor que él. Sólo le puedes matar al enemigo dándole en el pecho. En cualquier otro lugar, le herirás, pero podrá seguir disparándote.

c) Para subir al transportador: Entra en modo investigación. Pon el cursor sobre la parada del transportador y pulsa disparo.

d) Para entrar o salir de un edificio: Entra en modo investigación. Pon el cursor sobre la puerta y pulsa disparo.

e) Para identificar otra cosa: Entra en modo investigación. Pon el cursor sobre lo que quieras identificar y pulsa disparo.

f) Para recoger cartucheras de repuesto, explosivos, o baterías: Si los encuentras, será automático.

g) Para dejar una bomba de efecto retardado: Pulsa B para entrar en modo bomba. Parpadeará el cronómetro. Ponlo en el tiempo que necesites usando el teclado. Para ponerlo en dos minutos y doce segundos teclea 0212, por ejemplo. La bomba explotará después de ese plazo, sin que puedas impedirlo. Para salir de esta situación pulsa el espaciador.

h) Para poner una mina a una tanqueta: Ponte en un lugar donde supongas que pasa una patrulla en

tanqueta, aunque esto sea peligroso. Haz lo mismo que con una bomba, pero dale más tiempo! La bomba explotará en cuanto pase el tanque por encima, o cuando llegue al final del tiempo.

i) Terminales/transmisores: Se encontrarán en las bases de los científicos. Para hacer un LOGON a los terminales, debes poner la clave de paso, que será el nombre del científico. Si has hecho el LOGON correctamente, podrás salir con la palabra BYE. Una vez en el sistema, habrá claves interesantes que podrás usar si descubres cómo. Si logras contactar con otro transmisor, verás en rojo la dirección para llegar allí.

Poder operar los terminales con éxito es vital para el éxito de tu misión. Si logras encontrar el cerebro central del ordenador de los científicos, podrás culminar la labor interrumpida.

j) Grabar el juego. Puedes grabar el juego en cinta o disco, pero sólo si estás en una casa segura. Lo sabrás si ves en la pared la palabra SAFE. Entra en modo investigación, y pulsa S o L para grabar o cargar el juego respectivamente.

MAPA

Este mapa es una indicación solamente. El jugador serio querrá hacerse el suyo propio, a mayor escala, para poder dibujar todo lo que vaya aprendiendo sobre la isla.

LOS CIENTIFICOS

1. TRACEY COURT. Especialidad: Sistemas de Puntería. Hija del general Court, héroe de guerra. Muy interesada en pájaros. Inventó el primer sistema de puntería inteligente en 1997. No le gustan los ratones, ratas, arañas, etc.

2. SEAN CONNOLLY. Especialidad: Super - conductividad. Muy extrovertido. Le gusta el golf, la lectura, la pesca, y sobre todo, el ajedrez. En 1995 se fue a Suiza. No le gustan los gatos, los «perfectos» y los políticos.

3. CHRISTOPHOLOUS STAVROS. Especialidad: Aerodinámica. Le gustan los caballos, el fútbol, el tenis, la jardinería y las abejas. Tuvo un grave accidente de automóvil en 1994, y le duele aún la espalda. Diseñó el coche XT1000 con un coeficiente de 0,1. Le asustan las alturas.

4. HOMERO GUEVARA. Especialista en fisiología humana. Hermano del torero El Guevara. Toca la guitarra clásica. Le gusta la música, el vino y los amigos. Descubrió la dieta ideal para la falta de gravedad, en 1995. No le gustan las habitaciones llenas de gente y el vino malo.

5. ANN ROBERTS. Especialista en lásers. De familia eran muchos. Organizó el primer festival de Arte Láser en Toronto. Le gustan las actividades al aire libre, sobre todo las expediciones a las partes salvajes del mundo. No le gusta la televisión y estar sin hacer nada.

6. OLAF STENMARK. Especialidad: Optica. Su hermano fue asesinado en 1997, y desde entonces rehúye la vida pública. En el 98 descubrió una nueva estrella. Le gusta viajar y la escultura. Es miope. No le gustan las cosas mal hechas y los ratones.

7. MARIO NOTRIANNI. Especialidad: Sistemas de misiles. Famoso futbolista del Milán. Iba a jugar por Italia cuando se rompió la pierna en el 90. Se ha interesado desde entonces en la historia del arte y escribe un libro sobre el tema. Hay muy poco que no le guste.

8. OSWALD OSVALDO. Especialidad: Piloto de pruebas. Hermano del primer astronauta argentino. Gran explorador. En 1992 descubrió un nuevo paso por los Montes Bandees. Le encanta el Polo. Brillante piloto que aborrece la vida en la ciudad.

9. MARCEL GUERRE. Especialidad: Metales. Le gusta el esquí, la cocina, el vino. En las Olimpiadas de 1990 representó a Francia en el descenso alpino, quedando en el puesto 12. En 1994 desarrolló los primeros polímeros metálicos. No le gusta la mala comida, los perros ni el vino barato.

10. PROFESSOR NING. Especialidad: Explosivos. Persona de alta sensibilidad, apasionado de la vida silvestre y la arqueología. En 1992 descubrió un pájaro que se creía ya extinto, Trabaja actualmente sobre explosivos programados. No aguanta la comida enlatada.

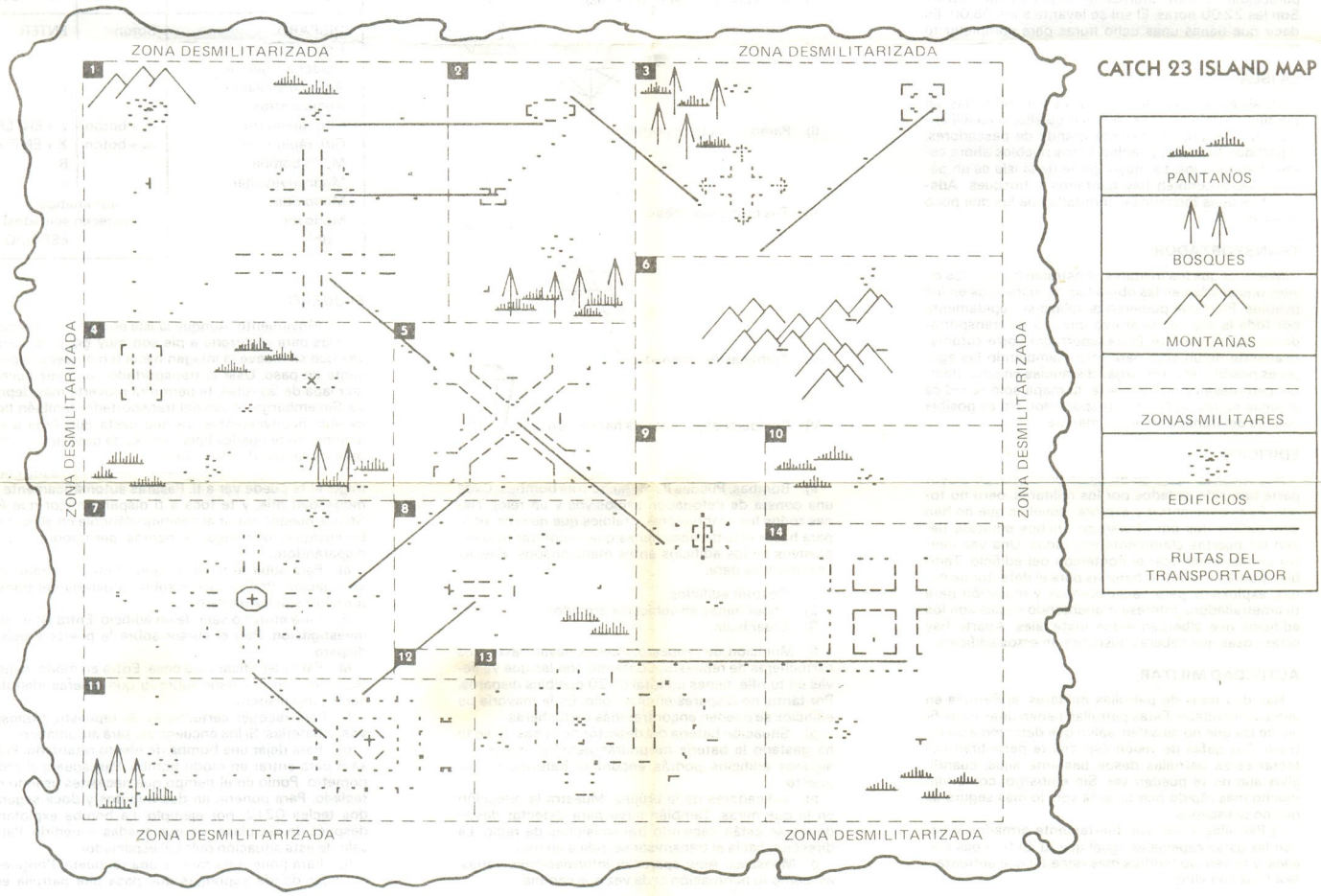
11. PROFESSOR WANG. Especialidad: Instrumentación. Hijo del fundador de KONY, gigante de la electrónica. Brillante físico. Le encanta el montañismo. Miembro de la expedición japonesa al Everest en 1995. Le gusta todo el arte fino, pero las imitaciones de cualquier cosa le repelen.

12. ZACHARIAS NEUMANN. Especialista en Combustibles. Excelente pianista que perdió toda su familia en un incendio forestal. Si no fuera también un brillante químico, sería artista. Trabaja actualmente sobre combustibles de baja temperatura. No le gusta nada el fuego (por razones obvias) ni las alturas.

13. PETER THOMAS. Especialidad en sistemas de propulsión. Gran interés en los coches rápidos, el windsurf, la buena cerveza y la ciencia ficción. Ganó el premio Nobel de Química en 1994. En 1996 terminó su primera novela. No le gustan nada ni las arañas ni los balnearios al borde del mar.

14. COLIN LASSITER. Especialidad: Comunicaciones. Hombre extrovertido al que le encantan casi todos los deportes. Cinturón negro en karate. Gran montañero y conductor de rallies. Trabajaba recientemente sobre sistemas invisibles de comunicación. No le gustan las personas pesadas ni las serpientes.

15. ANATOLI ROMANOV. Especialidad en sistemas de ordenador. Tranquilo, casi huraño. Le gustan las flores, la astronomía, la astrología y los ultraligeros. Desarrolló el tulipán «Interface Zebra» en 1991. No le gusta el ruido, el humo ni la mayoría de la gente.

16. RUDI APPEL. Especialista en radares. Brillante cerebro, capaz de hacer grandes inventos. Tabaja sobre un detector por láser y un detector de gravedad. Hijo de un famoso político. Apasionado de la ecología y miembro de la Liga Anti-Captura de Ballenas. Buen esquiador. No le gusta ni la avaricia ni el despilfarro.

© 1877 MARTECH.