

MANDOS

El movimiento de su personaje y sus fuerzas se controla mediante la palanca y su botón de «fuego», o mediante las teclas siguientes: 2 = Arriba, W = Abajo, O = Izda., T = Dcha., hilera inferior = «fuego, A = Cancela/Recomienza, P = Palanca.

INTRODUCCION

Vd. representa el papel de Firestorm, capaz de crear destructivas bolas de fuego, controlar la mente de hombres o bancos de memorias de computadoras, y de mover objetos por telecinematía.

Una organización criminal se ha enterado de la existencia de Firestorm y quiere saber más sobre sus fuerzas. Ha secuestrado y encarcelado a su novia en la fortaleza de la Organización. Creen que Firestorm tratará de rescatarla, en cuyo momento será vencido por las defensas de la fortaleza y caerá en las garras de la Organización.

OBJETIVO

La fortaleza de la Organización tiene 12 plantas. Para llegar a la planta 12, donde está su novia, primero tienen que desactivar las otras 11 plantas. Se desactiva una planta localizando la UNIDAD CENTRAL DE MANDO y destruyéndola mediante una bola de fuego, o mediante un droid bajo control mental. Su objetivo es llegar a la planta 12 y salvar a su novia.

Partida: La fortaleza tiene muchos ascensores. Uno de ellos es un rápido que circula entre las plantas 1, 4, 7 y 10. El resto de los ascensores van de planta en planta o entre plantas desactivadas.

LAS FUERZAS DE FIRESTORM

Tiene tres fuerzas, impulsadas cada una por unidades de sustancia sobrealimentadora especial de color codificado. Búsquelas en la fortaleza. Pulse «fuego» para desplegar sus fuerzas disponibles. Use Arriba/Abajo para destacar la fuerza que desee escoger. Pulsa «fuego» para seleccionarla.

BOLAS DE FUEGO (FRIZZ/ROJO)

Se forman bolas de fuego justamente delante de un mano extendida. Suelte «fuego» y la bola de fuego crece. Pulsando «fuego» se reduce. No la deje crecer ni reducirse demasiado. Para disparar mueva la palanca (o pulse la tecla del cursor) en la dirección deseada.

TELECINEMATIA: MOVIMIENTO DE OBJETOS A DISTANCIA (LAXUM/AZUL)

Seleccione la fuerza, lleve el cursor de la pantalla sobre el objeto a mover u pulse «fuego». Así controla ese objeto, que flota libre. Muévelo hacia Vd. o de forma que haga lo que Vd. desea. El objeto pasa a través de puertas, pero se pierde su control si choca con cualquier otro objeto.

CONTROL MENTAL (ARIUM/AMARILLO)

Seleccione la fuerza, disponga el cursor de la pantalla sobre un droid y pulse «fuego». Ahora tiene que hacerse con el control del banco de datos del droid en la pantalla de información multiple. Mueva el índice móvil a lo largo de su pista sin que toque los lados. Si lo consigue puede mover el droid mediante la palanca o el teclado. Cada topi de droid tiene un grado de resistencia diferente.

ESTRATEGIAS Y TRAMPAS DE LA FORTALEZA

La fortaleza está defendida por una combinación de 4 tipos de armas.

DEREZZERS

Son columnas piramidales en los pasillos. No se acerque demasiado. Las hay de tres tipos: cargadas siempre; cargadas en NEGRO y cargadas en BLANCO. Para averiguar cómo son, puede usar conjetura o controlar mentalmente un droid y estrellarlo contra el campo de derezzers. Destruya un derezzer mediante una bola de fuego.

RASTREASUELOS

Esto son haces de luz que atraviesan los pasillos. Si pisa uno de estos el control central le liquida a instante.

DROIDS

Hay siete tipos de droids, cada uno con su patrón de comportamiento.

UNIDADES DE CONTROL CENTRAL (UCC)

Una por planta. Una vez localizadas y destruidas estas, todas las defensas de una planta quedan descargadas. Sin embargo este acto elimina también todos los restantes suministros de sustancia sobrealimentadora para dicha planta.

CONSEJOS

Las vitales sustancias sobrealimentadoras para impulsar sus fuerzas no se encuentran en igual cantidad de cada planta. Por tanto no destruya prematuramente las UCC. Use sus fuerzas para salvar atolladeros y trampas al parecer imposibles.

COMPOSICION DE LA PANTALLA

1. Zona principal de juego.
2. Mapa y posición del jugador.
3. Tiempo de misión que resta.
4. Exposición múltiple

El disparabolas de fuego, controla la mente de sus enemigos y mueve objetos sólidos con la fuerza del pensamiento. Necesita todas estas facultades -y también su astucia de Vd.- en la lucha que tiene en la fortaleza de la organización.

un tipo de héroe diferente

Instrucciones de carga:

Escriba LOAD y luego pulse ENTER.