

# RICOCHET



## MISION IMPOSIBLE

Durante los últimos tres días, todas las grandes potencias militares han informado que alguien ha conseguido acceder a sus ordenadores básicos para el control de misiles de ataque. Sólo una persona es capaz de una ingerencia a tal escala: el PROFESOR ELVIN ATOMBENDER.

Creemos que Elvin está ocupado en descifrar los códigos de lanzamiento. Si tiene éxito, desencadenará un ataque nuclear que destruirá el mundo.

Has de penetrar en la fortaleza de ELVIN y detenerle, para lo cual deberás evitar sus robots guardianes, descifrar su código de seguridad y encontrar el centro de control.

Tus únicas armas serán una aguda mente analítica y tu ordenador de bolsillo MIA9366B. ¡ Buena suerte, el mundo depende de ti!.

## EL JUEGO:

Investiga todos los objetos de las habitaciones en busca de códigos y claves de acceso, situándote directamente enfrente del objeto y moviendo el joystick hacia adelante: aparecerá un indicador del tiempo que llevará analizar el objeto. El resultado puede ser :

— No hay nada (Nothing here).

— Una imagen de un robot durmiendo. La clave de acceso SIESTA (Snooze) te permite desactivar temporalmente los robots de una habitación.

— Una plataforma elevadora. La clave de acceso ELEVADOR (Liftinit) te permite reposicionar todas las plataformas elevadoras de una habitación.

— Una pieza de un puzzle. Esta es parte de la clave de acceso y quedará automáticamente registrada en tu ordenador de bolsillo.

Para utilizar el terminal de seguridad, ponte directamente ante él y mueve el joystick hacia adelante. La pantalla se convertirá en la del ordenador: emplea el botón del joystick para seleccionar las funciones mostradas.

**HABITACIONES DE CODIGO** - Aquí puedes conseguir claves de acceso adicionales. Ponte ante la consola y mueve el joystick hacia adelante, como si la estuvieras analizando. Lucirá intermitente una determinada secuencia de cuadrados, cada cuadro en una secuencia ascendente (de menor a mayor).

Al encontrar la secuencia correcta, el tablero lucirá intermitentemente y recibirás una clave SIESTA o ELEVADOR. Puedes seguir este método todas las veces que quieras, pero la secuencia se hará cada vez más larga. Toca la barra púrpura para abandonar.

**ORDENADOR DE BOLSILLO** - Te permite jugar con las piezas del puzzle para intentar encajarlas.

Para activarlo debes pulsar el botón de fuego estando en un ascensor o pasillo. Dirige el guante blanco que aparecerá para ordenar el puzzle.

**PARA COGER UNA PIEZA DEL PUZZLE** - Señálala con el guante y pulsa el botón de fuego; muévela con el joystick.

**PARA DEJAR UNA PIEZA DEL PUZZLE** - Pulsa el botón del joystick.

**PARA SABER SI DOS PIEZAS ENCAJAN** Pon una pieza directamente sobre la otra y pulsa el botón del joystick.

#### **RESOLVIENDO LOS PUZZLES:**

Las piezas debes ser del mismo color. Si dos piezas parecen encajar, utiliza las teclas de color para cambiarlas.

Un puzzle completo se parece a una tarjeta perforada de ordenador, pudiendo estar al revés o cabeza abajo; prueba a darle la vuelta y girarlo para que sea reconocido como solución válida.

Cada puzzle completo se compone de CUATRO piezas, y hay NUEVE puzzles en el juego. Cada vez que se completa una puzzle, aparece una letra de la clave de acceso, sitúa al agente ante la puerta y mueve el joystick hacia adelante.

#### **SALA DE CONTROL:**

La puerta de la sala de control está en una de las habitaciones verdes. Tras completar la clave de acceso, sitúa al agente ante la puerta y mueve el joystick hacia adelante.

**TELEFONO** - Cuando pulsas el botón de teléfono en tu ordenador de bolsillo, te pones en contacto con el ordenador principal de la Agencia, pero tienes que pagar cada vez que lo utilizas.

#### **CONTROLES ADICIONALES:**

**EN EL ASCENSOR** - Joystick adelante o atrás para ir arriba o abajo, respectivamente. Joystick a izquierda o derecha para entrar y desplazarse por uno u otro pasillo. Al salirte de la pantalla entras en una habitación.

**EN LA HABITACION** - Joystick a izquierda o derecha para moverte en la dirección que quieras. Pulsa el botón de fuego para que tu agente dé una voltereta en el aire.

**EN LAS PLATAFORMAS ELEVADORAS** - Joystick adelante o atrás para ir arriba o abajo, respectivamente.

#### **INSTRUCCIONES DE CARGA:**

**AMSTRAD 464/472:** Pulsa simultáneamente CTRL y la tecla INTRO pequeña.

**AMSTRAD 664/6128:** Teclea TAPE y pulsa RETURN; a continuación, pulsa simultáneamente CTRL y la tecla de INTRO pequeña.

**SPECTRUM:** Teclea LOAD" y pulsa ENTER.



**(D) DRO SOFT, S.A.**

Francisco Remiro, 5-7 — Teléf. 246 38 02 — 28028 -Madrid

**(C) Epyx by US. Gold Ltd. Licensed Mastertronic**