

SUPER VISION™

CHIMERA

(MONSTRUO IMAGINARIO)

GUIA PARA JUGAR

El argumento

El radar de la profundidad del espacio ha detectado un gran objeto en la órbita de la tierra a una gran distancia. En una observación más cercana, se comprobó que el mismo es una gran nave fantasma; la vida no puede ser detectada a bordo.

Parece que ha sido enviada por una civilización extraterrestre, la cual está probablemente extinguida. Las señales no son buenas, pero los mecanismos de defensa a bordo de la nave (apodada "monstruo imaginario" por los científicos) parecen ser altamente inestables. La nave tiene su nombre porque causara la aparición de objetos extraños como parte del procedimiento para defenderse. Estos objetos, cuando están juntos, crearan una cabeza de guerra "segura" la cual vence a la cabeza de guerra de la base nuclear normal. Este sistema de defensa alternativo es la llave para salvar la propia destrucción.

Es altamente peligroso desarmar el mecanismo de defensa porque las computadoras de alta tecnología están operando en la nave lo que causaría la aparición de objetos extraños frente al jugador.

Un astronauta ha sido enviado para desarmar la nave fantasma "monstruo imaginario" y para resolver los enigmas errantes puestos por la computadora, aun en funcionamiento a bordo de la misma.

Vos jugas al astronauta y si quieres que la tierra sobreviva a la explosión, no deberás fracasar cuando intentes desactivar el mecanismo de defensa.

EL JUEGO

Deberás resolver enigmas en un ambiente hostil, el interior de la nave fantasma Monstruo Imaginario.

La pantalla del juego se exhibe en una proyección isométrica 3D, vista en un ángulo de 45 grados. La nave contiene tantos peligros que destruirán tu camino.

La sección inferior de la pantalla muestra tu puntaje, el detalle que estás llevando, los niveles de comida y agua, y el vínculo que queda antes que el mecanismo de defensa destruya la nave y los desechos radioactivos esparcidos en la superficie de la Tierra.

Podrás preguntar sobre la pista vital, a los procesos de defensa de la nave con la computadora de mar de abordo. Usando esas pistas deberán encontrar los objetos o "monstruos imaginarios" que aparecen en varios lugares y combinar los apropiados elementos para crear una cabeza de guerra segura. Cuando la cabeza de guerra se forme deberán tomar una de las piezas de armamento y ponerlo centrado.

Cuatro de las mencionadas cabezas de guerra deben ser formadas antes que la nave comience la secuencia de autodestrucción "segura". Pero ojo! deberán desembarcar de la nave antes de su destrucción.

También aparecen obstáculos en tu camino. Vallas eléctricas, por ejemplo deben ser desactivadas con una llave de tuercas antes que esta pueda ser combinada con un tornillo para formar la primera cabeza de guerra.

En el desagradable ambiente de la nave fantasma, deberán encontrar comida y agua, disfrazados por la computadora como rebanadas de pan y cubiletes de fluidos. Si agotas los viveres, fallaras en tu misión.

Hay también fuentes de calor que la nave disfraza. Mantenelas limpias porque ellas reducirán sus reservas de agua cuando estes más cerca de ellas. Deberás meterte en cada objeto hostil con la herramienta correcta, de otra manera, la muerte instantánea será el resultado.

Algunos detalles útiles serán a menudo disfrazados por la computadora pareciendo fuentes de comida o agua. Para ser el héroe de tu planeta, también tienes que conquistar esos peligros ocultos.

JUGANDO.

Después que aparece el logo del Super Vision, el título presentación del juego sigue.

La tecla SELECT/ARROW te servirá para seleccionar uno de los 3 métodos de control posibles: Direccional A, Direccional B y rotacional. Entonces podrás presionar START para comenzar.

La pantalla del juego contiene los siguientes elementos. En la parte superior de la pantalla está una proyección isométrica del área de juego. Abajo de la principal área de juego, ahí un status que muestra el puntaje sus niveles corrientes de comida y agua, una representación visual de algún objeto que debes sostener y una línea eventual, la cual trae mensajes textuales dándote información durante el juego.

Vos controlas el astronauta quien puede ser movido alrededor del área de juego usando las teclas de dirección.

Direccional A controla al hombre del espacio de la siguiente forma:

DOWN: mueve hacia abajo a la izquierda

Up: mueve hacia arriba a la derecha

LEFT: mueve hacia abajo a la izquierda

RIGHT: mueve hacia abajo a la derecha

Direccional B lo controla de la siguiente manera;

DOWN: mueve hacia abajo a la derecha

Up: mueve hacia abajo a la izquierda

LEFT: mueve hacia arriba a la izquierda

RIGHT: mueve hacia abajo a la derecha

Rotacional controla al hombre del espacio de la siguiente forma

Up: mueve en dirección que el hombre del espacio este encarando.

LEFT: rota al hombre del espacio a la izquierda 90.

DOWN: no tiene efecto.

Entodos los casos, ni el botón A ni el botón B son el botón de tener o usar. Trabaja de acuerdo a si el hombre del espacio está llevando algo o no.

Cuando lleva:

Si el objeto llevado es agua o comida, este se consume y los niveles de comida o agua se incrementan. Esto sucede a pesar de lo que está en frente del hombre del espacio.

Si el objeto llevado es algo pero una cabeza de guerra, aplique las siguientes reglas.

-Si hay objetos de fondo en frente del hombre del espacio nada sucede.

-Si es un objeto animado y el objeto sostenido es capaz de desarmarlo, entonces el objeto animado será destruido. Por ejemplo, si una llave de tuerca se usa en una valla eléctrica, la valla se destruye. Si el objeto animado no es compatible como un radiador o reloj de arena, entonces el hombre del espacio se destruye.

-Si el objeto no es animado, entonces una combinación se prueba. Una correcta combinación formaría una cabeza de guerra. Si es incorrecta el hombre del espacio morirá. Si el objeto es comida o agua es consumida inmediatamente.

-Si el objeto llevado es una cabeza de guerra, entonces no debe ser combinado con algo, o usado para desarmar algo. Debe ser llevado a una habitación del tipo indicado en la línea eventual que surja. Usualmente, el color de la pantalla indicará en que habitación tomarlo, tomándolo en la habitación correcta y activarlo presionando uno de los botones que arma la cabeza de guerra. Se coloca automáticamente en la posición correcta. Se previene esto colocándolo al lado, podrías unirtele adentro. Por lo tanto estar precabido de donde estes cuando lo actives.

Cuando no estes llenando un objeto solo un objeto animado puede ser tomado presionando el botón, de otra manera, la muerte te espera.

Si decidís armar las cuatro cabezas de guerra, entonces tendrás que desembarcar de la nave fantasma. La habitación para dirigirte es la habitación muy oscura que se encuentra cerca del comienzo del juego.

Entonces la victoria será tuya.

EL FIN

Usted ni ganará y completará el juego ni morirá. Al final un mensaje aparece indicando que ha sucedido y retorna al título. Serás aplaudido con un tono de victoria si ganaste.