

PARANOIA COMPLEX

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

BIENVENIDO A PARANOIA COMPLEX

Como la situación en Paranoia Complex es crítica, el Computador Amigo está encantado de que vayas a servirle como Localizador de Averías. Serás recompensado si sigues las instrucciones del Computador.

¡ALABAD AL COMPUTADOR!

Los traidores están haciendo estragos en el Mundo de Paranoia. Han organizado grupos que amenazan la seguridad del Computador Amigo y de los buenos ciudadanos de Paranoia Complex. Por ejemplo, ¿quién ha estado haciendo pintadas en las terminales de pantalla del Computador? Tu misión es cazar a esos traidores e interrogarlos antes de que un Transbot los arrastre a una Cabina de Confesión. Si tienes éxito, tienes asegurada una promoción.

COMO ENTRAR EN PARANOIA COMPLEX

Enchufa un joystick en la Puerta 2.

Enciende el ordenador, de acuerdo con las instrucciones de fábrica. Una vez que hayas cargado el programa se te preguntará por tu nombre. Muy pronto te encontrarás en el Paranoia Complex. Pero no tengas miedo, porque de ahora en adelante el Computador Amigo te protegerá.

PANTALLA DE MULTI-FUNCIONES

En la mitad inferior de la pantalla verás la situación de la ciudad. En la mitad superior de la pantalla verás los indicadores de control. La parte de la derecha consiste en dos ventanas grandes. La de la izquierda te indica tu equipo (ventana el equipo) y la que está a la izquierda te muestra el equipo del robo. Las dos ventanas tienen un cubo de basura en la esquina inferior derecha para los desechos o el equipo que no uses. En la esquina superior izquierda verás el número de trajes que te quedan (vidas). Debajo de esto encontrarás el nombre y abreviatura de tu nivel de seguridad (dirígete a la tabla 1). Por ejemplo: el jugador "Frank" con el nivel de seguridad "amarillo" se muestra como "Frank Y". Todos los nuevos Localizadores de Averías empiezan en el nivel "rojo". Debes de tener éxito en tu misión si quieres alcanzar un nivel más alto de seguridad. Verás también un indicador de tiempo en la pantalla para recordarte el tiempo que te queda para completar tu misión. Y, finalmente, hay otra ventana para transmitirme los mensajes importantes.

TABLA UNO

Niveles de seguridad

R = Rojo.

O = Naranja.

Y = Amarillo.

G = Verde.

B = Azul.

(Sólo para el C-64, C = Cyan).

COMO JUGAR

Tienes libertad para vagar por el Paranoia Complex. La sección de la pantalla cambiará para permitirte ver en esa dirección. Debes respetar a los otros ciudadanos de Complex. Usa el botón de fuego para utilizar tu arma (si tienes una). Puedes examinar a los ciudadanos paralizados poniéndote al lado de ellos y pulsando el botón del joystick. Recuerda que es ilegal paralizar a los ciudadanos inocentes. El Computador Amigo te proporcionará un gran equipo. El equipo de los robots se

mostrará en la ventana de los robots y tu equipo se mostrará en la tuya. Para acceder a estas ventanas pulsa la barra espaciadora. Aparecerá una flecha que tú puedes controlar con el joystick (a la derecha o a la izquierda) para seleccionar un objeto. Si deseas moverte de una ventana a otra mueve el joystick arriba o abajo. Si quieres perder un objeto para siempre, mantén el joystick a la derecha hasta que llegues al cubo de basura. Pulsa fuego y luego selecciona el equipo apropiado (si escoges el cubo de basura por accidente, pulsa fuego de nuevo). Sal de la sección del equipo pulsando la barra espaciadora. Algunas veces será necesario el utilizar objetos en el equipo junto con otros. Por ejemplo, si pones un disco en la unidad de disco. El computador confía en que tú usarás esto para aprovecharte si surge la oportunidad.

Cuando empiezas tu misión tendrás el siguiente equipo:

Traje de la Misión (MIST), 1 par de mudas de ropa interior (DEAR), 1 Carga de Potencia (PINE), 1 Tarjeta de Comida (FCA), 1 Tarjeta de Crédito, 1 Barra Paralizadora (PICK).

EL EQUIPO

Hay cuatro grupos diferentes de equipo:

1. **ARMAS:** El arma más simple es el PICK, es una parte de tu equipo básico. Las armas mejores tienen un alcance más grande. El GAGA (Generador de Gas), por ejemplo, utiliza una munición completamente diferente. Aunque otras armas pueden ser más efectivas que las básicas requieren más cargas de potencia.
2. **SUPERVIVENCIA:** Esto es básico y lo necesitas necesariamente para vivir a diario. Por ejemplo: Traje de la Misión (MIST), Ropa Interior (DEAR), Papel de Baño (LEPER), Tarjeta de Comida (FCA).
3. **EXTRAS:** Estas son piezas especiales de tu equipo que hacen cosas como protegerte de las armas, darte habilidades especiales o permitirte leer los datos.
4. **BOTS:** Equipo para tu ROBOT

Una parte del equipo es gratis porque está en una fase experimental. Está marcado claramente como "Experimental".

CONSEJO: Cómprate un comunicador (COMMI). Cuando el Computador Amigo te llame, debe de operar sólo en el campo QUIP. Sólo entonces tendrás las órdenes de la terminal seleccionada. Debido a que el Computador Amigo ama a sus ciudadanos, suministra varios servicios que varían de nivel a nivel. Puedes usar estos servicios situándote enfrente de él y caminando hacia él.

LISTA DE ABREVIATURAS

EL TERMINAL

Los terminales están unidos a los lados de los edificios. Son un eslabón de unión con el Computador Amigo. Aquí es donde recibes tus órdenes (si hay alguna). También puedes seleccionar las siguientes opciones de un terminal:

1. **Comprando (Shopping):** Aquí el Computador Amigo te da la oportunidad de comprar algunos de los equipos más modernos disponibles. Para hacer una compra, escoge el objeto que desees comprar en la ventana parpadeante y pulsa fuego. En la parte superior de la pantalla aparece la abreviatura y el precio del objeto. Hay unas pocas cosas a tener en consideración. Al principio hay algún equipo que no podrás comprar porque necesitarás un nivel de seguridad más alto para comprarlo. Esto es para tu propia protección. El Computador Amigo sólo quiere Buscadores de Averías experimentados para operar con equipos altamente peligrosos y complicados. También puede que no tengas suficientes créditos (dinero) para comprar una cierta pieza de equipo. También asegúrate de que tienes suficiente espacio en la ventana del equipo. Puedes salir de la ventana de comprar yendo al símbolo de salida y pulsando RETURN.

2. **Situación de la cuenta (Account statement):** Aquí puedes encontrar cuántos créditos tienes en un momento dado.
3. **Programación de la tarjeta de comida (Programming Food Card):** Para que un Buscador de Averías consiga las vitaminas y minerales que su cuerpo en crecimiento necesita, tiene las tarjetas de comida. Con ellas puedes programar el menú del día. Por ejemplo, un Cheeseburger con patatas fritas. Para hacer esto tienes que pulsar las diferentes teclas al mismo tiempo y mantenerlas apretadas. Después de la programación, la tarjeta de comida adquiere el gusto propio y se puede comer. Si la tarjeta se come antes de que esté programada adecuadamente, puede conducir a la indigestión. Por ello tienes que encontrar unos lavabos rápidamente.
4. **Cargar el Bot (Load Bot):** Si tu robot está equipado con baterías, se puede cargar después de un cierto número de operaciones de manera que pueda continuar funcionando. Las instrucciones para recargar las suministra el ordenador
5. **Finalizar la unión (Log Off):** Finalizar el eslabón de unión con el Computador Amigo

CONSEJO: Puedes aumentar la velocidad de las ventanas de la pantalla pulsando el botón del joystick

LOS LABAVOS

Puedes reconocer los lavabos por el signo "00". Puedes entrar en ellos desde uno de sus lados. Afortunadamente el uso de un aseo es algo en lo que ya tienes experiencia. Pero por si acaso, el Computador te dará las instrucciones. El uso del papel de baño está altamente recomendado.

LA CABINA DE CONFESION

La Cabina de Confesión está marcada con "CB". Se te llama a esta habitación cuando has llevado a cabo adecuadamente tus órdenes. Serás ascendido y recibirás una recompensa. También tendrás que pasar un pequeño test, con el que por supuesto no tendrás problemas. Se te preguntarán varias cuestiones y tendrás que escoger una de las tres respuestas posibles. Puedes aceptar la respuesta que se muestra (joystick a la izquierda) o la de abajo (joystick a la izquierda) o rechazarla (joystick a la derecha) para ir a la siguiente respuesta posible. Si no seleccionas una de las dos primeras respuestas, la tercera se seleccionará automáticamente.

EL ASCENSOR

El ascensor está indicado por un cuadrado dentro de otro cuadrado. Usa los ascensores para viajar de nivel en nivel en el Paranoia Complex. Una vez en el ascensor, escoge el piso de arriba (joystick hacia arriba) o el de abajo (joystick hacia abajo) los colores de los niveles están indicados por los niveles de las flechas que parpadean. Dependiendo de tu nivel de seguridad puede ser imposible que entres en algunos de estos niveles. Esto es para protegerte, ya que el Computador Amigo no quiere que te pase nada en un nivel peligroso debido a tu falta de experiencia. El Computador te cuida.

EL SISTEMA DE TRANSPORTE POR AIRE A PRESION

En todos los edificios, el Computador Amigo tiene instalado el Sistema de Transporte por Aire a Presión (APTS). Se usa para entrar en las aberturas marcadas con flechas (si tienes conexiones Bot y APTS). Tú diriges con el joystick. El joystick a la derecha dirige a la derecha y el joystick a la izquierda dirige a la izquierda. El joystick hacia arriba aumenta o disminuye tu velocidad y el joystick hacia abajo te hace girar (180 grados) en el punto. Maniobrar el sistema APTS requiere algo de práctica.

LAS ESTACIONES DE CONTROL

Las estaciones de control están indicadas por vigas anchas en los pasillos. Aquí debes pasar un pequeño test de personalidad. Son similares a los de las Cabinas de Confesión, excepto que tú solamente contestas sí o no a las preguntas. Un Buscador de Averías leal no tiene por qué tener ningún problema. Una vez que hayas tenido éxito, serás aceptado y podrás pasar. El Computador usa las estaciones de control para detectar a los traidores y eliminarlos para TU seguridad.

LOS GUARDIAS

El Computador ha dispuesto guardias de control armados con uniformes azules para patrullar el Paranoia Complex. Si te encuentras con uno, te preguntará unas pocas cosas para poner a prueba tu lealtad, de manera que muéstrales el respeto adecuado.

TRASNBOT

Trasnbot es responsable de llevarse a los desgraciados ciudadanos paralizados. Como no permitirá que nadie le detenga en su trabajo es mejor que te quites de su camino.

TU ROBOT

El robot es una pieza muy valiosa de tu equipo que debes comprar durante el curso de tu vida. Debes comprar todas las piezas que son necesarias para que el robot funcione completamente. Él puede ver y oír y por lo tanto reconocerte. Él debe ser móvil y por supuesto necesita una reserva de potencia. Si alguna de estas habilidades se pierde, el Bot no funcionará adecuadamente.

LA VIDA EN EL PARANOIA COMPLEX

Debido a que el Computador Amigo sabe lo peligrosa que es la vida para un Buscador de Averías, le proporciona 6 clones. Estos clones son copias de ti mismo que se activan si tú eres vencido por los traidores o caes en otro tipo de desgracia. ¡VIVA EL COMPUTADOR! De manera que si sigues las órdenes del Computador Amigo y completas sus instrucciones con éxito, tu respeto e influencia en el Paranoia Complex aumentará. No consideres esto como un juego sino como una aventura. Desde ahora estás solo por ti mismo. Tu destino está en tus propias manos. El Computador Amigo te proporcionará el equipo necesario. Él te observará con gran interés, de manera que ten cuidado con los rumores y con los curiosos, a menos que quieras ponerte en peligro. Si sigues las instrucciones, todo irá bien. El Computador Amigo está seguro de que no le decepcionarás. Si lo haces serás considerado un traidor.

¡LARGA VIDA AL ORDENADOR!

CARGANDO

Commodore

Cassette

Pon la cinta en el cassette de tu Commodore con la parte impresa hacia arriba y asegúrate de que está rebobinada hasta el principio. Asegúrate de que los cables están conectados. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones de la pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará entonces automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y luego sigue las instrucciones para el C64. NOTA: Este juego se carga en una serie de partes siguiendo las instrucciones de la pantalla.

Disco

Selecciona el modo C64. Enciende la unidad de disco y mete el programa en la unidad con la etiqueta mirando hacia arriba Tecléa LOAD "*" ,8,1 (RETURN) Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

Spectrum

Cassette

1. Pon la cinta en tu cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.
2. Asegúrate de que el enchufe MIC está desconectado y que los controles del volumen y el tono están fijados en el nivel adecuado.
3. Si el ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum + entonces cárgalo como sigue: tecléa LOAD"" (ENTER). (Fíjate en que no hay espacio entre las comillas.) Las " se obtienen pulsando las teclas SYMBOL SHIFT y P simultáneamente.
4. Pulsa PLAY en tu cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema, intenta ajustar los controles de tono y volumen o consulta el capítulo 6 del manual del Spectrum.
5. Si el ordenador es un Spectrum 128K, entonces sigue las instrucciones de carga en la pantalla o en el manual que le acompaña.

Spectrum +3 Disk

Instala el sistema y conéctalo como se describe en tu manual de instrucciones. Mete el disco y pulsa ENTER para escoger la opción "LOADER". El programa se cargará entonces automáticamente.

Amstrad

Cassette CPC 464

Pon la cinta rebobinada en el cassette, tecléa "RUN" y pulsa la tecla ENTER Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla. Si tienes una unidad de disco incorporada entonces tecléa | TAPE y luego pulsa la tecla ENTER Luego tecléa "RUN y pulsa la tecla ENTER

CPC 664 y 6128

Conecta un cassette adecuado asegurándote de que están enchufados los cables correctos según se define en el Manual de Instrucciones del Usuario. Pon la cinta rebobinada en el cassette y tecléa | TAPE, luego pulsa la tecla ENTER/RETURN. Después tecléa RUN" y pulsa la tecla ENTER/RETURN y sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla

Disco

Mete el disco del programa en la unidad con la cara A mirando hacia arriba Tecléa | DISC y pulsa RETURN para asegurarte de que el ordenador puede acceder a la unidad de disco. Ahora tecléa RUN' DISK y pulsa RETURN el juego se cargará automáticamente