

DEFLEKTOR

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: SHIFT + RUN/STOP.

Atari ST: Mete el disco en el ordenador y enciéndelo.

DEFLEKTOR es una experiencia en la lógica del láser. No hay ni héroes ni enemigos, simplemente un magnífico reto de tu habilidad. El objeto de DEFLEKTOR es de completar el circuito óptico. El Láser produce un rayo de alta intensidad que debe llegar al receptor antes de que se haya reducido totalmente la energía. Esto se consigue reflejando, refractando y polarizando el rayo la pantalla; los obstáculos en el camino del rayo pueden reflejar, absorber, o en el caso de la fibra óptica, transportar el rayo. Tienes el poder de controlar el rayo, pero la ruta hasta el receptor está cerrada hasta que hayas utilizado el láser para destruir todas las células.

Debes tener cuidado de no sobrecargar el láser tocando minas o reflejando el rayo de nuevo sobre

su propio trazado. Pero no sólo eso: NO ESTAS SOLO...¡ten cuidado con los Gremlins!

CONTROLANDO EL RAYO

El láser puede ser dirigido ajustando el ángulo de los espejos. Los espejos que giran solos pueden parar, o girar más rápidos, según la dirección en la que intentes moverlos.

Otros factores no pueden ser controlados directamente, pero se pueden usar para afectar el rayo de alguna manera, bien reflejándolo, bien redirigiéndolo. En el caso de la fibra óptica, un rayo que da contra un bloque reaparecerá en otro bloque en otra parte de la pantalla.

SITUACION DE SOBRECARGA

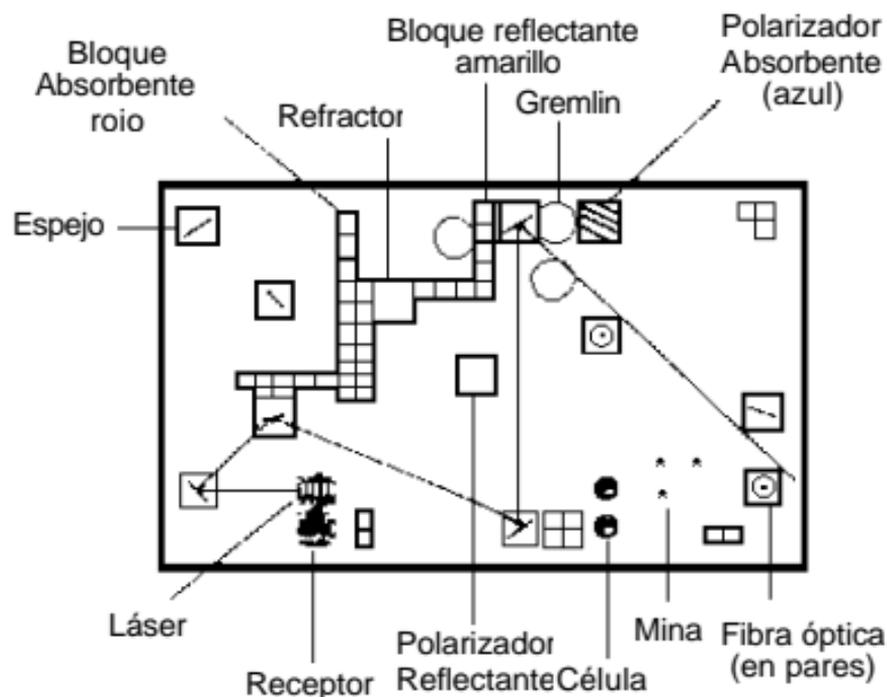
Puedes sobrecargar tu láser de tres maneras:

1. Reflejo total. Si el rayo se refleja directamente sobre su propio recorrido y vuelve al láser lo sobrecalentará.
2. Demasiada distancia. Si el rayo debe recorrer una distancia demasiado larga se debilitará y hará fallar el láser.
3. Alerta de minas. El rayo de láser ha colisionado con el campo de minas. Se crea un exceso de corriente que llevará rápidamente a un sobrecalentamiento.

En todos estos casos debes redirigir de inmediato el rayo y esperar que vuelva a cero el indicador de sobrecarga.

MODALIDAD DE PRACTICA

Dada la extrema dificultad de manejo del rayo, puedes jugar las tres pantallas con una pérdida de energía muy reducida, y sin riesgo de sobrecarga. Las puntuaciones conseguidas en esta modalidad, evidentemente no quedan grabadas.



CONTROLES

Spectrum & Amstrad

Teclado:

Q = Cursor arriba; A = Cursor abajo.

K = Cursor izquierda; L = Cursor derecha.

Espacio = Destruye a los Gremlins.

Espacio + K = Girar espejo contra-reloj.

Espacio + L = Girar espejo en dirección reloj.

P = Pausa.

ENTER = Vuelta al juego.

G + U (Spectrum) CTRL/ESC (Amstrad) = Abandonar.

Joystick: Posiciona el cursor, mantén pulsado Disparo y mueve a izquierda o derecha para girar el espejo. Pulsando Disparo destruye a Gremlins directamente debajo del cursor.

Commodore

Teclado:

; = Cursor arriba; / = Cursor abajo.

Z = Cursor izquierda; X = Cursor derecha.

RETURN + Z = Girar espejos contra-reloj.

RETURN + X = Girar espejos en dirección reloj.

RETURN = Destruir Gremlins.

Q = Abandonar

El Joystick, en el Portal 2. Posiciona el cursor, mantén pulsado Disparo y mueve a izquierda o derecha para girar el espejo. Pulsando Disparo destruye a los Gremlins directamente debajo del cursor.

Atari ST

Joystick en el Portal 1. Instrucciones de Joystick, como en los demás.