

Distribuido por Drosoft, SA
Moratin, 52 - 4º dcha
28014 Madrid
Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los
términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

TELÉFONO SERVICIO ATENCIÓN AL USUARIO: 91/ 429 11 61

REDHELL

MANUAL DE USUARIO



INDICE

GUIA DE REFERENCIA TECNICA	3
REQUISITOS DEL SISTEMA	3
INSTALACION EN DISCO DURO	3
CONFIGURAR EL ORDENADOR PARA JUGAR A RED HELL	3
INFORMACION IMPORTANTE	
ACERCA DE WINDOWS SMARTDRIVE	5
COMPRESION DE DISCO DURO Y RED HELL	5
NO INTENTES EJECUTAR RED HELL DESDE WINDOWS	5
EL MUNDO DE RED HELL	6
CÓMO UTILIZAR EL INTERFACE GRÁFICO DE RED HELL	7
INSTRUCCIONES GENERALES	7
LOS BOTONES Y LAS VENTANAS DEL INTERFACE	8
LOS BOTONES DE ACCION	8
LOS BOTONES DE UTILIDADES DEL JUEGO	9
EL LABERINTO	12
CARACTERISTICAS DEL LABERINTO	12
CONDICIONES ESPECIALES EN EL LABERINTO	12
LOS BOTONES DE CONTROL DEL LABERINTO	12
EL DECODIFICADOR NADA	13
COMO DOBLAR EL DECODIFICADOR NADA	13
CUANDO DEBE UTILIZARSE EL DECODIFICADOR NADA	13
COMO UTILIZAR EL DECODIFICADOR NADA	13
ESTRATEGIAS Y SUGERENCIAS	14
DEFINICIONES QUE NECESITARAS CONOCER	14
SOBRE LA GRABACION Y CARGA DE PARTIDAS	14
CUANDO SE DEBE GRABAR UNA PARTIDA	14
SOBRE LA UTILIZACION DEL RATON (O TRACKBALL)	15
SOBRE EL BOTON HABLAR	16
SOBRE EL BOTON ANDAR	16
SOBRE EL BOTON MIRAR	16
SOBRE EL BOTON TOCAR	17
SOBRE EL INVENTARIO	17
SOPORTE TECNICO	19

GUIA DE REFERENCIA TECNICA

REQUISITOS DEL SISTEMA

Antes de empezar a jugar con Red Hell, asegúrate de que tu ordenador cumple los **requisitos mínimos del sistema** que se indican a continuación:

- IBM PC o compatible, 386 o superior
- MS DOS 5.0 o 6.0
- 2 Mb de RAM
- Una unidad de disquetes de 1.44 Mb
- Disco duro con 25 Mb de espacio libre
- Ratón Microsoft, Logitech o compatible
- Gráficos VGA color

Además se recomienda (aunque no es indispensable) utilizar las tarjetas de sonido siguientes para escuchar la banda sonora, los sonidos y las voces digitalizadas de Red Hell:

- Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Adlib y 100% compatibles

INSTALACION EN DISCO DURO

Antes de que instales Red Hell, te recomendamos que desfragmentes tu disco duro, ya que de esta forma el juego se instalará y se ejecutará mucho más rápido. Si utilizas MS DOS 6.0, puede desfragmentar el disco duro utilizando el comando del DOS «defrag». Para informarte sobre la utilización de «defrag», teclea «help defrag» en el inductor C:>. Si no tienes la versión 6.0 del DOS, debes utilizar un optimizador independiente, como **PCTools™** o las **Utilidades Norton™** para desfragmentar el disco duro. Si se te ofrece la opción de desfragmentación rápida, no la escojas. Haz una optimización total. **Si no optimizas el disco duro antes de instalar el juego, no podemos garantizar el buen funcionamiento de Red Hell.**

Para instalar Red Hell, inserta el Disco 1 de Red Hell en una unidad de disquetes, cambia a esa unidad, y teclea el comando **instalit**. Por ejemplo, si has introducido el disquete en la unidad A:, tendrás que teclear lo siguiente:

a: [Enter, Return o Intro]

instalit [Enter]

Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para efectuar la instalación. Utiliza las teclas del cursor para pasar de una opción a otra, y pulsa ENTER para seleccionar.

CONFIGURAR EL ORDENADOR PARA JUGAR A RED HELL

Para funcionar correctamente, Red Hell necesita como mínimo la siguiente configuración de memoria:

Al menos 590 Kb (604.160 bytes) de memoria baja del DOS.

Tener EMM386 o algún gestor equivalente (QEMM386, etc.) en el fichero **config.sys**.

Tener activada una utilidad de caché de disco, como por ejemplo Smartdrive.

Si no tienes 590 Kb (604.160 bytes) de memoria baja disponibles al cargar Red Hell, el juego volverá al DOS y presentará un mensaje de error para informarte de que tu sistema no tiene memoria baja suficiente para ejecutar Red Hell. La mayor parte del software de entretenimiento

para IBM PC y compatibles reside en las 640 Kb de RAM base (la memoria baja). Los programas TSR (programas que permanecen en la memoria aunque no se estén ejecutando) también suelen utilizar esta zona baja de la memoria. Normalmente, estos programas TSR y los controladores de dispositivos se cargan mediante los ficheros **config.sys** y **autoexec.bat** cada vez que conectas, o inicializas el ordenador. De esta forma, la memoria baja queda ocupada por ellos y no permiten que Red Hell se ejecute. Además, ciertos programas «shell», como DOS Shell, Norton Commander y otros similares no liberan la memoria que ocupan tras ejecutar un programa. Es importante salir del shell antes de ejecutar Red Hell.

Para comprobar la cantidad de memoria baja de que dispone tu ordenador, puedes utilizar el siguiente comando del DOS (versiones 5.0 o 6.0 únicamente):

```
mem /c | more [Enter]
```

Busca la línea que indica «programa ejecutable más largo en tamaño». Tras ella aparecerá la cantidad de memoria libre de la que dispones.

Si utilizas DOS 5.0 o 6.0 y tienes al menos 1 Mb de RAM instalado en el ordenador, puedes cargar el DOS en el área de memoria alta (HMA). La memoria alta es la zona de la RAM que queda entre 640 Kb y 1 Mb. Al cargar el DOS en «alta», reducirás la ocupación de la memoria baja en al menos 30 Kb. Además, si tienes un ordenador basado en 386 o 486 y utilizas un gestor de memoria como EMM386, podrás instalar tus TSR y otros programas residentes en esta zona alta de la memoria, y conseguirás liberar la mayor parte de la memoria baja.

Puedes jugar a Red Hell con 580 Kb de memoria baja si desactivas el sonido en el programa de configuración de música y sonido. Si ya has instalado Red Hell y deseas cambiar la configuración, tendrás que pasar al subdirectorio de Red Hell desde el DOS, cambiar el fichero **krono.cfg** y volver a cargar el programa.

Para conseguirlo, teclea los comandos siguientes y vuelve a configurar el sistema para jugar sin sonido. Si estás jugando a Red Hell, sal del juego.

```
cd redhell [Enter]
```

```
ksetup [Enter]
```

Selecciona las opciones necesarias mediante los menús que aparecerán en pantalla. Vuelve al juego tecleando:

```
redhell [Enter]
```

Si aparecen problemas de memoria al ejecutar Red Hell, podrás solucionarlos creando un disco de arranque, es decir, un disquete que se inserta en la **unidad A:** para inicializar el ordenador sin cargar ninguno de los TSR que contiene la secuencia de inicio normal de tu sistema.

Para empezar, necesitas formatear un disco de sistema con MS DOS 5.x o 6.x. Inserta un disquete vacío en la **unidad A:** y teclea lo siguiente en el inductor **C:>**:

```
format a: /s
```

Para preparar tu disco de arranque de la forma más apropiada, tendrás que utilizar una de las dos opciones siguientes teniendo en cuenta la configuración de tu sistema:

- Si utilizas QEMM386, copia los ficheros siguientes del Disco 7 de Red Hell en tu nuevo disco de arranque:

```
config.000
```

```
autoexec.000
```

Si utilizas el EMM386 del DOS, copia los ficheros siguientes del Disco 7 de Red Hell en tu nuevo disco de arranque:

config.001

autoexec.001

Si no tienes dos unidades de disquetes del mismo tamaño (es decir, dos unidades de 1.44 Mb), puedes crear un directorio temporal en el disco duro, copiar los ficheros necesarios del Disco 7 en ese directorio temporal, y copiarlos luego en el disco de arranque.

Ahora debes cambiar el nombre de los ficheros que has copiado en el disquete formateado para que tengan la extensión adecuada. Para conseguirlo, teclea lo siguiente:

```
a: [Enter]
```

```
rename autoexec.000 autoexec.bat [Enter]
```

```
rename config.000 config.sys [Enter]
```

ATENCIÓN: estos ficheros de arranque no cargan el driver del ratón, así que tendrás que cargarlo por tu cuenta antes de empezar a jugar. Además, si utilizas una tarjeta de sonido Pro Audio Spectrum, tu fichero **config.sys** debe contener la trayectoria y el comando para cargar **mvsound.sys**. Un ejemplo de este comando es:

```
device=c:\proaudio\mvsound.sys
```

Tendrás que localizar este comando en el fichero **config.sys** del disco duro y copiarlo exactamente en el fichero **config.sys** de tu nuevo disquete de arranque.

Ahora inicializa el ordenador con el disquete de arranque insertado en la unidad **A:**, pasa al directorio de Red Hell y ejecuta el juego. El disquete de arranque que has preparado puede utilizarse para otros programas que necesiten un «entorno limpio» para funcionar correctamente.

INFORMACION IMPORTANTE ACERCA DE WINDOWS SMARTDRIVE

Si utilizas el controlador de caché de disco Windows Smartdrive, **smartdrv.exe**, debes asegurarte de que tienes activado EMM386, QEMM386 u otro gestor de memoria antes de ejecutar Smartdrive. Puedes conseguirlo situando **smartdrv.exe** en el fichero **autoexec.bat**, y EMM386 en el fichero **config.sys**. Si necesitas ejemplos de ficheros de arranque que cargan EMM386, consulta los ficheros **autoexec.002** y **config.002** que encontrarás en el Disco 7. Utiliza el programa Edit del DOS para modificar los ficheros de arranque de tu disco duro según convenga.

COMPRESION DE DISCO DURO Y RED HELL

Si utilizas una utilidad de compresión de disco como **Stacker™**, es posible que la rutina de instalación de Red Hell informe de que tienes espacio suficiente en el disco duro para instalar el juego cuando en realidad no lo tienes. Si esto sucede, lo más probable es que la instalación se interrumpa en algún momento. Entonces tendrás que liberar más espacio del disco duro y volver a empezar con la instalación.

NO INTENTES EJECUTAR RED HELL DESDE WINDOWS

Red Hell no es compatible con MS Windows, y no funcionará correctamente si se ejecuta desde Windows o desde una ventana de acceso al DOS desde Windows. Si se intenta ejecutar Red Hell en estas condiciones, el programa puede producir resultados impredecibles.

Antes de instalar Red Hell: la paradoja soviética, consulta el fichero LEAME.TXT del Disco 7. Si existe, teclea los comandos siguientes para leer este texto ASCII en la pantalla:

```
a: [Enter]
```

```
type leame.txt | more [Enter].
```


El mundo de Red Hell

Red Hell: la Paradoja Soviética surge de las especulaciones no del todo imposibles del equipo creativo de Castleworks acerca de cómo habría sido el mundo si la Unión Soviética hubiese ganado la Segunda Guerra Mundial. Decidimos que el camino más corto hacia la dominación soviética del mundo habría partido de un monopolio comunista de la bomba atómica. Debido a la fragmentación y a la inexistencia de un objetivo determinado en las tentativas de la investigación atómica de los soviéticos, llegamos a la conclusión de que deberían haber accedido a los secretos del Proyecto Manhattan de Nuevo México, el intento americano por desarrollar la bomba atómica en primer lugar. Después nos tomamos ciertas libertades científicas al asumir que uno de los «científicos chiflados» del Proyecto Manhattan había inventado una máquina del tiempo que funcionaba, y que los soviéticos habrían sustraído para realizar sus nefastos planes.

El resultado fue una historia ambientada en el año 2020, en una América integrada en la URSS. Aunque en algunos aspectos es futurista (coches voladores, dispositivos electrónicos de alta tecnología), la burocracia soviética ha ahogado cualquier vestigio de desarrollo cultural e intelectual, con lo que el escenario resulta bastante similar al de la América de los años setenta. Su sociedad se ha visto arrastrada a una guerra en Extremo Oriente que, ante el desconocimiento tanto de los soldados rasos como de los superiores, se encuentra al borde de una completa devastación ambiental.

La cuestión ambiental surgió como resultado de la preocupación por el estado actual de nuestro planeta. Los últimos artículos e informes aparecidos en la prensa sobre los lamentables desastres ecológicos que se daban tras el antiguo Telón de Acero han avivado la concienciación del pueblo: son desastres consentidos por gobiernos totalitarios ajenos a la ecología y que rechazan, o reprimen brutalmente, los movimientos de protesta ambiental. En nuestro mundo del 2020, los soviéticos luchan contra el imperio japonés en el sudeste de Asia e intentan incrementar la producción de sus suministros militares a cualquier coste.

Esta escalofriante visión del futuro aparece a través de los ojos de un protagonista poco común, Mark Constantine. Mark Constantine es un bioquímico privilegiado y galardonado en repetidas ocasiones, con un hijo mayor de edad. También lleva una doble vida: aparentemente colabora con el régimen soviético, aunque en realidad es el líder de los «Ignotos», un movimiento clandestino orientado a la completa destrucción del estado soviético. Debido a que Mark Constantine, el industrial, se ha visto obligado a colaborar con los soviéticos para proteger su posición como Mark Constantine, líder de la resistencia, podremos observar este terrible mundo desde las dos caras de la misma moneda.

Durante el desarrollo de RED HELL, nos hemos visto literalmente obligados a crear un nuevo mundo semejante al nuestro en algunos aspectos y, sin embargo, completamente diferente en otros. Este mundo se «encarnó» mediante la creación de un fondo verosímil, utilizado con el fin de que apoyase las suposiciones realizadas, y dotase al juego de una atmósfera realista. El jugador dispone de acceso inmediato en pantalla a gran parte de esta información. En cualquier punto de la partida, el jugador puede presionar el botón GIP para obtener gran cantidad de datos históricos y biográficos sobre los lugares, los personajes y los acontecimientos (quizá incluso un par de pistas) que conforman este mundo en el que la clave para la supervivencia es el propio tiempo.

Cómo utilizar el interface gráfico de Red Hell

Instrucciones generales

Utiliza el RATON (o el trackball) para seleccionar un objeto, una persona o un botón del interface. Sitúa la punta de la flecha del ratón sobre tu selección en la pantalla y después pulsa el botón izquierdo del ratón.

NOTA: el término PULSAR es equivalente a pulsar una vez el botón izquierdo del ratón.

El interface de RED HELL no responde al pulsar dos veces los botones del ratón, ni tampoco utiliza el botón central de los ratones de tres botones.

El TECLADO no puede utilizarse como sustituto de ninguna función del ratón para jugar. El interface de RED HELL acepta la entrada de teclado sólo cuando el panel de grabar partida te indica que escribas un título o una descripción bajo la que ha de grabarse la partida.

Las decisiones incorrectas, que causan la muerte de Mark Constantine, harán aparecer una pantalla especial que informará del error cometido. Pulsa el botón izquierdo del ratón para regresar al garage situado en One Main, la sede principal de NADA, donde puedes iniciar una partida



desde el principio o cargar una partida grabada previamente y continuarla desde ese punto.

En el caso poco probable de que el juego se bloquee o se cuelgue, la acción más segura consiste en apagar el ordenador, esperar 30 segundos y encenderlo de nuevo. Se puede cargar entonces RED HELL en memoria y comenzar una partida nueva o cargar una grabada anteriormente.

LOS BOTONES Y LAS VENTANAS DEL INTERFACE



El interface de RED HELL incluye ocho botones en la parte inferior de la pantalla de juego. Los botones (de izquierda a derecha) son: PANEL DE CONTROL (controles deslizantes), GESTOR DE INFORMACION PERSONAL (GIP), LOCALIZADOR (mapa), INVENTARIO (maleta), HABLAR (boca), ANDAR (bota), MIRAR (ojo) y TOCAR (mano).

La ventana de OBJETO SUJETO se encuentra entre el botón INVENTARIO y el botón HABLAR. El botón ABANDONAR ESCENARIO aparece en la parte superior central de la pantalla sólo cuando es necesario.

LOS BOTONES DE ACCION

Los cuatro botones que controlan las acciones de Mark Constantine pueden seleccionarse de dos maneras:

- ❖ Pulsa el puntero del ratón en uno de los cuatro botones de acción.
- ❖ Con el puntero del ratón en cualquier punto de la pantalla, selecciona uno de los botones de acción pulsando el botón derecho del ratón.



Para HABLAR con otro personaje de la pantalla, debes iniciar una conversación entre ese personaje y Mark Constantine. Para ello, pulsa el botón izquierdo del ratón en el botón HABLAR y después haz lo mismo en el personaje elegido. Si el diálogo es posible, comenzará y continuará automáticamente hasta su final. Mark Constantine debe estar cerca de otro personaje para iniciar una conversación.



Para que Mark Constantine pueda ANDAR, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el botón ANDAR y a continuación haz una de las siguientes cosas:

Para alejarlo de ti, pulsa el botón izquierdo del ratón por encima de él.

Para atraerlo hacia ti, pulsa el botón izquierdo del ratón por debajo de él.

Para dirigirlo hacia la izquierda o a la derecha, pulsa el botón izquierdo del ratón junto a él aproximadamente a la altura de la cintura.

NOTA: Mark Constantine sólo puede andar en línea recta hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha. Deberás hacerle maniobrar alrededor de todos los obstáculos que encuentre a su paso.



Para OBSERVAR algún objeto del escenario, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el botón MIRAR y luego sobre el objetivo del examen visual. Al MIRAR algo aparecerá una ventana superpuesta con un mensaje o un primer plano del objeto. Para borrar un mensaje o un primer plano, pulsa en el exterior de la ventana superpuesta.



Para TOCAR (tomar, utilizar o manipular) un objeto, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el botón TOCAR y a continuación sobre el objeto seleccionado. La finalidad del objeto dependerá del contexto en el que se haya TOCADO. Si se trata de un objeto que puede recogerse, pasará a formar parte del inventario. Si es un interruptor de botón, se pulsará. Si se trata de una puerta sin pestillos, se abrirá. A veces, al TOCAR un objeto aparecerá una ventana con un primer plano del objeto. Existen más posibilidades de las expuestas aquí.

LOS BOTONES DE UTILIDADES DEL JUEGO

Los botones de utilidades se seleccionan pulsando el botón izquierdo del ratón. Cuando se pulsa uno de estos botones, aparece una ventana superpuesta en la pantalla. Algunas de estas superposiciones poseen sus propios conjuntos de botones. Mientras estas superposiciones permanezcan activadas, los botones del interface de RED HELL no serán operativos. Para salir de estas superposiciones y regresar al juego, pulsa en el exterior de la superposición.



El botón del PANEL DE CONTROL muestra la ventana del PANEL DE CONTROL y permite el acceso a sus funciones. Pulsa en el botón del PANEL DE CONTROL para abrir la ventana del PANEL DE CONTROL. Los botones del PANEL DE CONTROL ofrecen los siguientes servicios:



El botón INFO (signo de interrogación) suministra información básica relativa a la utilización del interface de RED HELL, la versión actual del juego y las fuentes de ayuda técnica y la ofrecida por el juego.



NOTA: pulsa el botón izquierdo del ratón sobre los botones pequeños de las flechas para retroceder o avanzar una página en la información mostrada.



El botón GRABAR PARTIDA (una flecha que apunta a un disco) divide el gran rectángulo blanco de la parte superior del panel de control en 7 recuadros para texto. En el espacio superior aparecerá la palabra «-NUEVO-». En los otros espacios aparecerán las descripciones de las partidas grabadas (en realidad, los estados en los que se grabaron éstas). Puede grabarse un máximo de 100 partidas. Si has grabado más de 6 partidas, podrás desplazar los identificadores de éstas pulsando el botón izquierdo del ratón sobre los botones pequeños de las flechas que aparecen a la derecha del texto. Para almacenar una nueva descripción, pulsa el botón izquierdo del ratón en el espacio en el que aparecen los caracteres «-NUEVO-»; también podrás sustituir una partida grabada pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el nombre de la partida que ha de reemplazarse. Aparecerá una ventana de edición de una línea con instrucciones sobre cómo escribir una descripción para la nueva partida. Pulsa la tecla Enter (Intro o Return) para grabar la descripción y la información de la partida y regresar al juego.



El botón CARGAR PARTIDA (una flecha que sale de un disco) divide el gran rectángulo blanco de la parte superior del panel del control en 7 espacios que muestran las descripciones de partidas grabadas con anterioridad. Puede disponerse de un máximo de 100 partidas grabadas. La pantalla muestra 7 descripciones cada vez. Se puede recorrer la lista de descripciones grabadas pulsando el botón izquierdo del ratón sobre los botones pequeños de la flecha que aparecen a la derecha de la pantalla de texto. Para cargar una partida grabada, pulsa el botón izquierdo del ratón sobre la descripción del punto en el que deseas reiniciar automáticamente la jugada.



El botón JUGAR devuelve al jugador a la partida. La partida también se puede continuar pulsando el botón izquierdo del ratón en cualquier punto del exterior de la ventana del panel de control.



El botón SALIR abandona el juego y devuelve el control del sistema a la línea de comandos de DOS (el habitual inductor C:>).

¡¡CUIDADO!! Si sales de RED HELL apagando tu ordenador sin abandonar antes el juego, puedes perder los ficheros que contienen la información necesaria para recuperar la partida.



El control de VELOCIDAD modifica la velocidad a la que se muestran las animaciones del juego en la pantalla. El jugador que posea un sistema 386SX tendrá que incrementar la velocidad, mientras que los jugadores que posean un 486DX considerarán más cómoda una velocidad inferior.



El botón SFX conecta y desconecta las voces y los efectos sonoros. No existe otra forma de controlar el volumen real de estos sonidos digitalizados desde el interior de RED HELL.



El control de la MUSICA aumenta o disminuye el volumen de la música MIDI del juego. Se ha intentado equilibrar el nivel de los efectos sonoros, las voces y la música del juego. Sin embargo, las diferentes tarjetas de sonido controlan el volumen relativo del sonido, las voces y la música por medio de diversos métodos que pueden no ser controlables por RED HELL. Quizá necesites utilizar el software de tu tarjeta de sonido para establecer el volumen máximo, el equilibrio de sonido digital y música MIDI, y utilizar el control de MUSICA de RED HELL para el ajuste de niveles relativos.



El botón del GESTOR DE INFORMACION PERSONAL (GIP) hace aparecer un panel que conecta a Mark Constantine con NADAnet, un servicio dirigido a los oficiales de NADA, los hombres de negocios más importantes y sus familias. NADAnet suministra gran cantidad de información biográfica, histórica y de acontecimientos actuales, tal y como la escriben o interpretan las fuentes oficiales. El GIP de Mark Constantine incluye una base de mensajes privados no autorizados no conectada a NADAnet. En esta área de datos protegida se almacenan los mensajes decodificados que Mark Constantine haya recibido a través de la red. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el botón GIP para mostrar la superposición GIP. Pulsa en el tema que prefieras de los que aparezcan en el menú. Cada vez que aparezca otro menú, pulsa sobre el tema que te interesa hasta que llegues al texto de la información. Cuando hayas leído el texto, pulsa el botón izquierdo del ratón para observar todas las pantallas adicionales de texto. Si no existe ninguna, regresarás a la pantalla de bienvenida a NADAnet. En este punto podrás elegir otra opción de menú o regresar a la partida pulsando en el exterior de la ventana del GIP.



El botón LOCALIZADOR muestra la información referente a tu posición actual. Esta información podría incluir descripciones temporales, horarias y localizaciones físicas, además de datos históricos que podrían resultar de gran utilidad para el jugador. Para abandonar el localizador, pulsa en cualquier punto del exterior del panel.



El botón del INVENTARIO activa un panel que contiene 12 celdas; cada celda puede albergar un objeto del inventario, así que no podrán almacenarse más de 12 objetos a la vez en el inventario. Podrás almacenar un objeto en el inventario durante el juego con el botón TOCAR. Si el inventario está lleno, se indicará la necesidad de eliminar un objeto antes de incorporar uno nuevo; en caso contrario, el objeto que vayas a TOCAR desaparecerá de su lugar original y aparecerá en una de las celdas del inventario. El panel del inventario contiene 3 botones que se utilizan para EXAMINAR (el ojo con una lupa), RECOGER (mano) y DESCARTAR (un cubo de basura) objetos del inventario. Para abandonar el panel del inventario, pulsa en cualquier punto de su exterior.



Para EXAMINAR un objeto del inventario (puede haber muchos objetos semejantes en el inventario) para obtener información sobre el mismo, PULSA el botón EXAMINAR y después PULSA en el objeto del inventario que quieres examinar.

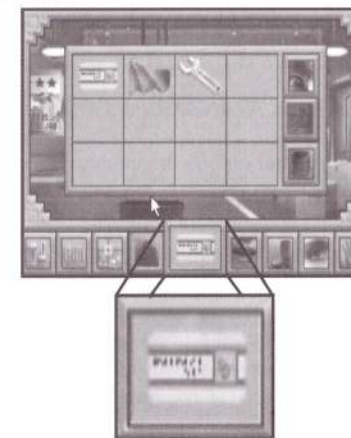


Para USAR un objeto del inventario, PULSA en el botón RECOGER y luego PULSA en el objeto que vas a USAR. El objeto seleccionado desaparecerá del panel del inventario y reaparecerá en la ventana OBJETO SUJETO, en la parte inferior central de la pantalla. Abandona el panel del inventario pulsando en su exterior. Si el botón TOCAR no se ha iluminado, PULSA sobre él. Después PULSA en el lugar de la pantalla en el que deseas USAR el objeto del inventario. Si no le ocurre nada al objeto o aparece un mensaje que informa de la imposibilidad de tal uso, el objeto permanecerá en la ventana de OBJETO SUJETO hasta que se seleccione otro.



Para COMBINAR objetos del inventario, PULSA en el botón RECOGER y después PULSA en el primero de los dos objetos que deben combinarse. Este objeto se trasladará del panel del inventario a la ventana de OBJETO SUJETO. PULSA en el segundo objeto. Si se pueden combinar los dos objetos, un nuevo objeto para COMBINAR sustituirá al segundo objeto y el primero desaparecerá de la ventana OBJETO SUJETO; en caso contrario, el segundo objeto seleccionado pasará a la ventana OBJETO SUJETO y el primero regresará al panel del inventario.

El panel del inventario con la ventana OBJETO SUJETO en primer plano.





Para eliminar un objeto del inventario, PULSA en el botón DESCARTAR y después pulsa sobre el objeto que debe suprimirse.

¡¡CUIDADO!! Una vez descartado un objeto del inventario, no hay forma de recuperarlo durante la partida actual. Sólo se puede acceder de nuevo al mismo CARGANDO otra partida grabada en la que no se haya DESCARTADO.

El Laberinto

CARACTERISTICAS DEL LABERINTO

RED HELL no habla explícitamente del laberinto en la pantalla, pero es fácilmente reconocible cuando se ve desde el punto de vista de Mark Constantine. Si el jugador es incapaz de encontrar el laberinto o, una vez encontrado, no puede guiar a Mark Constantine hacia la salida correcta, será imposible terminar la partida.

CONDICIONES ESPECIALES EN EL LABERINTO

No es posible GRABAR o CARGAR una partida mientras Mark Constantine se encuentra en el laberinto; así pues, la mejor estrategia para evitar que el laberinto acabe con él repetidamente es que el jugador trace un mapa a partir de los movimientos acertados.

Cuando se pulse por primera vez uno de los cuatro botones de control del laberinto y Mark Constantine se adentre en él, los únicos botones activos del interface serán el botón TOCAR y los cuatro botones de control del laberinto.

TOCAR cualquiera de las numerosas salidas permitirá a Mark Constantine abandonar el laberinto; sin embargo, sólo dos de ellas le permitirán salir vivo.

La solución detallada al laberinto se encuentra en el libro de pistas de RED HELL, disponible por separado.

LOS BOTONES DE CONTROL DEL LABERINTO.



PULSA en el botón GIRAR A LA IZQUIERDA para girar una esquina hacia la izquierda.



PULSA sobre el botón AVANZAR para avanzar.



PULSA en el botón GIRAR A LA DERECHA para girar una esquina hacia la derecha.



PULSA en el botón DAR LA VUELTA para girar 180 grados y regresar a la posición anterior en el laberinto.

El Decodificador NADA

COMO DOBLAR EL DECODIFICADOR NADA

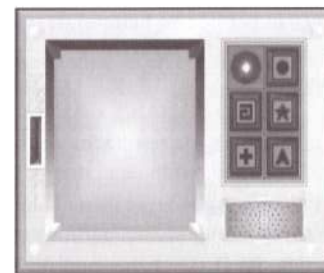
POR FAVOR, NO HAGAS NADA CON TU DECODIFICADOR HASTA QUE HAYAS ESTUDIADO ESTAS INSTRUCCIONES

El decodificador es una hoja lisa, atravesada por pliegues marcados y completamente cortada y perforada. Tu decodificador durará más si no fuerzas los pliegues.

Sitúa el decodificador en una superficie lisa de forma que los símbolos (claves, puntos, estrellas, signos más y flechas) queden visibles. Con cuidado, dobla el hexágono «A» sobre la línea de puntos de forma que cubra el hexágono central (símbolos). Comprueba la alineación del hexágono «A»; debe quedar visible un símbolo a través de cada uno de los nueve agujeros perforados numerados en «A». Desdobla el hexágono «A» para que quede liso y no interfiera al plegar cualquier otro hexágono. Dobla, comprueba la alineación y desdobla los hexágonos «B», «C» y «D» de la misma forma que el hexágono «A». Ahora tu decodificador está preparado para su utilización.

CUANDO DEBE UTILIZARSE EL DECODIFICADOR NADA

Debes utilizar el decodificador cada vez que el monitor del panel siguiente muestre una petición de confirmación de identidad.



COMO UTILIZAR EL DECODIFICADOR NADA

El mensaje «CONFIRMA TU IDENTIDAD...» desaparecerá, y en su lugar verás una pantalla con cinco códigos, cada uno compuesto por una letra y un número.

❖ PULSA en el botón TOCAR.

Encuentra e introduce el símbolo correspondiente al código letra-número según se indica a continuación:

Dobla el hexágono apropiado marcado con la letra del código (A, B, C o D) sobre el hexágono de los símbolos. En el teclado numérico del panel de seguridad, TOCA el botón que corresponda al símbolo que ves a través del agujero del hexágono del decodificador marcado con el número del código. Cuando el botón cambie de color momentáneamente y desaparezca el código letra-número de la pantalla del monitor, se habrá registrado el símbolo. Desdobla el hexágono impreso y repite el proceso para cada uno de los códigos restantes.

Después de aceptar cinco símbolos, el juego iniciará una comprobación de errores. Si los cinco son correctos, la partida continuará; si no, deberás intentarlo de nuevo. Aparecerán otros cinco códigos letra-número nuevos. Cualquier error producido en la segunda serie finalizará la partida y te hará regresar a la línea de comandos de DOS.

Estrategias y sugerencias

DEFINICIONES QUE NECESITARAS CONOCER

- ❖ **ESCENARIO** - una vista de pantalla completa, como una oficina.
- ❖ **PANEL SUPERPUESTO** - un gráfico de cualquier tamaño que aparece delante de un **ESCENARIO** u otro **PANEL SUPERPUESTO**. Los primeros planos, las utilidades del juego, el laberinto, los mensajes de texto y los diálogos son siempre **PANELES SUPERPUESTOS**.
- ❖ **LOCALIZACION** - el lugar en el que coinciden un grupo de **ESCENARIOS** relacionados, como un edificio en el que se encuentran diversas oficinas.

SOBRE LA GRABACION Y CARGA DE PARTIDAS

GRABA LA PARTIDA CON REGULARIDAD. Si seleccionas y **CARGAS** las partidas grabadas apropiadas te evitarás la molestia (y la pérdida de tiempo) de tener que jugar de nuevo la partida desde la primera escena cada vez que cometes un error.

ES ESENCIAL CONOCER LOS SIGUIENTES ASPECTOS SOBRE PARTIDAS GRABADAS Y CARGADAS.

- ❖ Al **GRABAR** una partida se almacenan los resultados de todos los movimientos realizados desde el comienzo de la partida hasta el punto en el que se **GRABA**.
- ❖ Cada vez que se **CARGA** una partida grabada, se reanuda la partida en el punto en el que fue **GRABADA**. Después de ese punto se jugará una partida completamente **NUEVA**.
- ❖ Una vez **GRABADA** una partida, **RED HELL** no modificará ningún aspecto de esa partida grabada por ninguna acción que pueda realizarse desde ese punto en la partida. Se puede sustituir una partida grabada por otra, pero no existe ninguna forma de combinar información de una partida grabada con la de otra.

CUANDO SE DEBE GRABAR UNA PARTIDA

- ❖ Graba siempre antes de iniciar cualquier acción que pueda poner a Mark Constantine en una situación peligrosa.
- ❖ Aunque la situación no parezca arriesgada, **GRABA** siempre que hayas avanzado dos o tres escenas.
- ❖ **RED HELL** puede almacenar un máximo de 100 partidas grabadas, así que tras jugar unas cuantas escenas con éxito, quizá necesites eliminar algunas partidas grabadas para liberar espacio para otras. Se trata de una buena idea, pero no elimines demasiadas. Al igual que en la vida real, cualquier acción puede tener consecuencias a largo plazo; nunca es posible saber cuánto se deberá retroceder para corregir un error.

- ❖ Si superas el límite de las 100 partidas grabadas, aparecerá un mensaje avisándote de que debes reemplazar alguna partida grabada.
- ❖ La descripción de la última partida grabada siempre aparece en el primer lugar de la lista de **PARTIDAS GRABADAS** y en la de **CARGAR PARTIDAS**. Como el orden en el que se muestran las descripciones puede variar cuando se sustituyen partidas grabadas, es importante que las descripciones sean únicas y fáciles de reconocer. Muchos jugadores optan por incluir la fecha (o la fecha y la hora) de cada **GRABACION** en su descripción. Para ayudarte en la elección de una descripción, puedes obtener información sobre tu **localización** **PULSANDO** en el botón **LOCALIZADOR**. La información sobre el **escenario** en el que te encuentras se obtiene frecuentemente **OBSERVANDO** los límites del escenario, como el techo de una habitación.
- ❖ Excepto en el laberinto (donde una partida no se puede **CARGAR** ni **GRABAR**), es posible **GRABAR** una partida virtualmente en cualquier punto mientras esté activo el puntero del ratón con forma de flecha. Cuando se **CARGA** una partida grabada, el primer gráfico mostrado siempre es la escena en la que se efectuó la **GRABACION**. El gráfico del escenario **CARGADO** y el estado actual de la partida incluyen los resultados de todo lo realizado en ese escenario y en todos los paneles superpuestos antes de la **GRABACION**.

SOBRE LA UTILIZACION DEL RATON (O TRACKBALL)

- ❖ Observa minuciosamente la pantalla cada vez que **PULSES**, para asegurarte de que se produce la acción resultante de pulsar el ratón. Si no es así, examina el estado en la pantalla antes de **PULSAR** de nuevo. Dependiendo del lugar en el que **PULSES** y de lo que haya en la pantalla, una pulsación del ratón puede borrar un panel superpuesto de la pantalla, seleccionar una acción para Mark Constantine, seleccionar el objetivo de tal acción, seleccionar una utilidad del juego o finalizar un paso en la operación de una utilidad del juego.
- ❖ Examina cuidadosamente la pantalla en el instante en que **PULSAS** para asegurarte de que ninguna acción producida al pulsar el ratón pasa desapercibida. Pon especial atención siempre que Mark Constantine deba actuar. Algunas acciones suceden inmediatamente después de **PULSAR**, y si no percibes tales acciones es posible que más adelante no puedas avanzar. El intervalo transcurrido entre la pulsación del ratón y la ejecución de una acción, así como la velocidad de animación de dicha ejecución, dependen del valor establecido en el control de **VELOCIDAD** de **RED HELL** (en el panel de control), y de la velocidad del propio ordenador.
- ❖ **RED HELL** contiene **grupos de acciones cronometradas**. Cada una consta de una serie de etapas que deben llevarse a cabo en un intervalo de tiempo a partir de la pulsación que inicia esas acciones. **RED HELL** no genera sonidos ni gráficos que indiquen que el reloj ha iniciado su cuenta atrás, así que, al igual que en la vida real, en muchos casos no conocerás la existencia de un límite de tiempo hasta que sea demasiado tarde (recuerda, ¡**GRABA** frecuentemente!). Podrás reconocer algunos conjuntos de acciones cronometradas a partir de las situaciones a las que deberás enfrentarte. Un ejemplo, que no se produce en el juego, podría obligar a Mark Constantine a activar la espoleta de una gran bomba; salta a la vista que sólo dispondrás de unos segundos para concluir lo que debas hacer cerca de la bomba. Cualquier conjunto de acciones cronometradas deberá realizarse en un número concreto de segundos; las acciones cronometradas se miden con un reloj de tiempo real que será el mismo independientemente de lo rápida o lenta que sea la CPU de tu ordenador y del nivel establecido en el control de **VELOCIDAD** (panel de control) de **RED HELL**.

- ❖ Podrás avanzar más deprisa en diálogos y mensajes de texto PULSANDO en el exterior de cada superposición de diálogo o mensaje de texto cuando estés preparado para borrarlo de la imagen.
- ❖ Se pueden borrar varios paneles superpuestos de la imagen (uno por uno) PULSANDO en el exterior de la primera superposición del conjunto. Cada vez que PULSAS, desaparece el primer panel superpuesto del grupo.
- ❖ RED HELL no ofrece ningún medio para establecer la velocidad del cursor del ratón; consulta la documentación del software de tu ratón para obtener esta información.

SOBRE EL BOTON HABLAR

- ❖ HABLA con todo aquél que encuentres en tu camino y pon especial atención a todo lo que diga. Nunca se sabe quién puede ofrecer información de vital importancia para terminar con éxito la partida.
- ❖ Algunas conversaciones comienzan automáticamente, como resultado de otras acciones y sin necesidad de utilizar el botón HABLAR. Como siempre, pon mucha atención; cualquier conversación puede contener información importante.
- ❖ Algunas conversaciones contienen información o instrucciones que te ayudarán a tomar decisiones más adelante.
- ❖ Una conversación puede tener más consecuencias para Mark Constantine que la mera comunicación verbal. Si la conversación indica que algo se incorporará al inventario, examina el inventario después de la misma para comprobar la presencia del objeto.
- ❖ Si intentas HABLAR con alguien y no lo consigues, ANDA para acercarte más a esa persona o para colocarte en otra posición relativa a la otra persona.
- ❖ Al igual que en la vida real, las acciones producen consecuencias. Cada vez que se te presente la oportunidad de HABLAR con alguien, hazlo; alguna acción de Mark Constantine ha podido hacer que esa persona te cuente algo importante que no había mencionado en una conversación anterior.

SOBRE EL BOTON ANDAR

- ❖ Recorre todos los lugares posibles de un escenario y MIRA a menudo entre paseo y paseo.
- ❖ Algunas secuencias esenciales del juego se desencadenan al detener a Mark Constantine en algunos puntos; ANDAR por estos lugares no generará estas secuencias. Tus posibilidades de encontrar estos lugares aumentarán si observas (MIRAR y HABLAR) detenidamente, meditas sobre lo que has aprendido, lo que está ocurriendo y sobre lo que necesitas hacer. Detente en muchos sitios diferentes.
- ❖ Si descubres que algún obstáculo bloquea tu camino, intenta encontrar una ruta alternativa. Puedes MIRAR el escenario, los primeros planos y tu inventario en busca de un objeto que te ayude a superar dicho impedimento. También puedes probar a ESCALAR los obstáculos.

SOBRE EL BOTON MIRAR

- ❖ OBSERVA todo lo que aparezca en los escenarios y primeros planos. MIRA todos los objetos del panel del inventario. Las funciones MIRAR y EXAMINAR probablemente ofrecen más información útil que el resto de las funciones de RED HELL y con menores riesgos.
- ❖ MIRAR cualquier cosa en un escenario o en un panel superpuesto puede mostrar uno o más mensajes de texto o un primer plano.

- ❖ EXAMINAR (en inventario) mostrará uno o más mensajes de texto sobre el objeto EXAMINADO y es útil para informar de las diferencias entre los objetos del inventario que parecen idénticos.
- ❖ EXAMINALO todo más de una vez; es probable que todo lo que veas cambie al progresar en RED HELL.
- ❖ Si al MIRAR no aparece un primer plano o un mensaje de texto, inténtalo de nuevo desde otro lugar. Mark Constantine debe aproximarse a la mayoría de los objetos para MIRARLOS y algunos requieren una posición específica.

SOBRE EL BOTON TOCAR

El estado (verdadero o falso) de una o más de las siguientes condiciones determinará que al TOCAR un objeto éste se pueda USAR, COGER, MANIPULAR o EXAMINAR.

1. Existe un OBJETO SUJETO (en el inventario) que puede USARSE en el objeto TOCADO.
 2. El objeto TOCADO puede incorporarse al inventario.
 3. El objeto TOCADO puede MANIPULARSE de alguna forma.
 4. Pueden mostrarse uno o más mensajes cuando se TOCA el objeto.
- ❖ Si se cumple la condición (1), el OBJETO SUJETO se UTILIZARA para hacer algo al objeto TOCADO (EJEMPLO: se podría utilizar una cerilla para encender una mecha).
 - ❖ Si no se cumple la condición (1) pero sí la (2), el objeto TOCADO se incorporará al inventario.
 - ❖ Si no se cumplen las condiciones (1) y (2) pero sí la condición (3), se MANIPULARA el objeto TOCADO (EJEMPLO: se podría tocar una puerta para abrirla).
 - ❖ Si no se cumplen las condiciones (1), (2) y (3) pero sí la (4), se examinará el objeto TOCADO, mostrando uno o más mensajes sobre el mismo.
 - ❖ La mayoría de las condiciones descritas anteriormente depende de los estados asignados a los objetos cuando se definen en el juego. El juego altera los estados de algunos objetos como respuesta a acciones realizadas por el jugador a lo largo de la partida. Estos estados son a menudo (pero no siempre) evidentes por el aspecto que los objetos presentan en la pantalla; una puerta se abre o se cierra, una lámpara se enciende o se apaga.
 - ❖ Puedes determinar el objeto del inventario que se trasladará a la ventana OBJETO SUJETO y también puedes vaciar esta ventana.

SOBRE EL INVENTARIO

- ❖ Si has seleccionado un objeto que no puede almacenarse en el inventario, el objeto permanecerá en el escenario o en primer plano después de que lo TOQUES.
- ❖ Si el inventario está lleno, un mensaje te lo indicará. Siempre se libera un espacio del inventario después de DESCARTAR un objeto, pero al precio de perder ese objeto definitivamente de la partida actual. Al USAR un objeto de inventario se liberará un espacio a menos que ese objeto sea uno de los que se reincorporan automáticamente a la ventana OBJETO SUJETO o al inventario después de USARLO.
- ❖ Siempre puedes consultar el panel del inventario para examinar el espacio disponible. Si el número de objetos mostrados en el panel del inventario más el objeto (si existe) mostrado en la ventana OBJETO SUJETO suman 12, el inventario está lleno.

- ❖ Las celdas del panel del inventario pueden contener múltiples objetos de aspecto semejante, y los objetos del inventario pueden trasladarse de una celda a otra de la misma forma que se incorporan o descartan. EXAMINAR te permitirá descubrir las características particulares de los objetos del inventario que parecen idénticos.
- ❖ Los objetos del inventario que se combinan para crear nuevos objetos pueden hacerlo en cualquier orden.
- ❖ No existe ningún medio de separar objetos del inventario una vez que se han combinado.
- ❖ Sólo se puede USAR el OBJETO SUJETO sobre un objeto en un escenario o en un primer plano.
- ❖ Para vaciar la ventana OBJETO SUJETO, PULSA en el botón del INVENTARIO. Aparecerá el panel de inventario. Así trasladarás el OBJETO SUJETO a una celda del panel de inventario. Si no tienes nada más que hacer en el inventario, PULSA en el exterior del panel del inventario para regresar al juego.
- ❖ No todos los OBJETOS SUJETOS se comportan del mismo modo tras ser USADOS. Algunos sólo se pueden USAR una vez y después desaparecen de la partida definitivamente. Debes recuperar algunos objetos (COGER) después de USARLOS, para incorporarlos al inventario. Algunos sólo pueden recogerse en ciertos lugares después de USARLOS. Algunos objetos regresan automáticamente a la ventana OBJETO SUJETO después de USARLOS; esto también se produce sólo en determinados lugares. Sólo tardarás un momento en abrir el panel del inventario y asegurarte del estado de los objetos de tu inventario; será un tiempo bien invertido.
- ❖ La única forma de recuperar un objeto DESCARTADO del inventario es CARGAR una partida grabada en el que el objeto existe aún. Recuerda que una partida cargada no tiene conexión alguna con la partida actual ni con ninguna otra partida grabada; toda partida grabada se debe continuar desde el punto en el que se GRABO y nada de lo hecho en otra partida afectará a las características de las demás partidas grabadas.

SOBRE EL BOTON DE INFORMACION

- ❖ Para observar el índice COMO de la Guía del Usuario, PULSA en el botón de INFORMACION en el panel de control. Después utiliza los botones de las flechas situados junto al texto para pasar las páginas de la lista hasta encontrar la referencia al término que deseas localizar en la Guía del Usuario.

SOPORTE TECNICO

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al Cliente de DROSOFT puede ayudarle. Llámenos de Lunes a Viernes al teléfono 91-429 11 61 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde; horario de nuestras oficinas.

Por favor, cuando llame, asegúrese de tener a mano la información que se detalla a continuación. No olvide tampoco cumplimentar debidamente y enviar por correo la Tarjeta de Atención al Usuario incluida en la caja que contiene el producto. De este modo, nos ayudará a contestar adecuadamente a su petición.

- Tipo y modelo de su ordenador
- Cualquier información adicional sobre el sistema; por ejemplo: marca y modelo de la impresora, disco duro, tarjeta de vídeo/monitor, etc.
- Tipo de sistema operativo, o número de versión de DOS.
- RAM convencional disponible.
- Contenido de los ficheros AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.
- Tipo de gestor de memoria utilizada, si se utiliza alguna.
- Descripción clara y completa del problema.

Sus preguntas, sugerencias o cualquier comentario relacionado con Red Hell o cualquier otro de nuestros productos son bienvenidos. Puede escribir a:

DROSOFT

Moratin, 52, 4º dcha.

28014 Madrid