

CINEMAWARE



EL JUEGO DEL GALLINA

(VIOLENCIA AL VOLANTE)



Si te pillan en el lugar correcto a la hora equivocada, quizás los Hellcats quieran jugar contigo al juego del “gallina”. Son un trio de matones que imponen su ley en las carreteras cercanas. El juego se trata de una versión moderna de las justas medievales: Dos coches enfrentados en una demostración de velocidad y sangre fría. A la señal, ambos coches (situados estratégicamente en extremos opuestos de la carretera) aceleraran a fondo, en dirección al contrario. El “gallina” será quien se salga de la carretera para evitar el accidente.

Conducir– Presiona el Joystick hacia adelante para acelerar. Mueve el mando a la izquierda o derecha para dirigirlo. Cuando empieces a avanzar ya no habrá manera de frenar ni vuelta atrás.

Gallinas – Puedes presionar el botón y maniobrar a izquierda o derecha para dirigir tu camioneta fuera de la carretera, si crees que los Hellcats no se van a acobardar. Se ahorrara una fortuna en gastos médicos pero tu vehículo quedara destrozado a causa de las zanjas y las rocas al salirse de la carretera (es una camioneta, no un buggy). Le espera una larga caminata hasta el pueblo, pero es mejor que acabar en una bolsa de cadáveres.

Idiotas Valientes - Si ni usted ni su oponente abandonan la carretera, estarán en un punto muerto. El desgarrador sonido de metal contra metal inundara los cañones desérticos al chocar el uno con el otro. Sobra decir, que tendrá asegurada una cita con su oponente durante vuestra larga estancia en el hospital.

Indirecta - Es una forma de asustar a los Hellcats y sacarlos fuera de la carretera. Si lo haces correctamente, será capaz de continuar tu camino sin sufrir daños.



PELEA CON NAVAJA (Al estilo del viejo Oeste y algunos otros lugares olvidados en medio del desierto)

Algunos personajes que encontrarás en tu camino se enfadan fácilmente, y pueden recurrir a la violencia, aún sin necesidad de provocación. Llegado el caso, para este tipo de incidentes, usted debería saber cómo utilizar la navaja multiuso que lleva en su bolsillo.



CINEMAWARE
PRESENTA
IT CAME FROM THE DESERT

Programación
Randy Platt

Programación Adicional
Tom McWilliams

Herramientas de Script
Richard Levine

Artistas Gráficos
Jeffery Hilbers y Jeff Godfrey

Partitura Original
Greg Haggard y Jim Simmons

Coordinador de Producción:
Beverly Needham

Documentación:
Jerry Albright

Productores Ejecutivos:
Robert y Phyllis Jacob

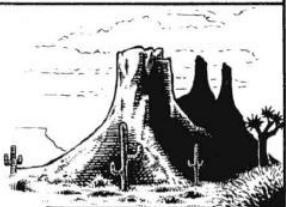
Escrito por:
Patrick Cook

Dirección y Diseño:
David Riordan

Versión en Castellano:
Diego Vivo

Agradecimientos Especiales a:
Fernando Esteban García

El desierto... un mar de arena en la quietud del crepúsculo



¡Repentinamente la noche se rasgó con un rugido!



INTRODUCCION

Nacido como una película de Ciencia Ficción de “bichos gigantes” de los años 50 y 60, It Came From the Desert tiene lugar en un pueblo en mitad del desierto llamado Lizard Breath, California, una comunidad formada por la típica mezcla de gente de pueblo sumida en un remanso de desarrollo cultural. A medida que se desarrolla la historia, usted tendrá que relacionarse con personajes como el sheriff, el mecánico del garaje, el reportero de un periódico local y una misteriosa adivina gitana. Todos estos personajes tienen algo en común – Incluso el mejor de ellos se aterrorizará al ver a las criaturas.

Usted, el Dr. Greg Bradley, prácticamente un recién llegado al pueblo. Un geólogo que vino a estudiar el contenido mineral de los fragmentos de meteoritos caídos alrededor de la zona. Sin embargo, encontrara algo más que rocas en ese desierto. La peor de las pesadillas se vuelve una realidad científica – Hormigas gigantes a las que deberá localizar y destruir.

La historia comienza en su pequeño rancho. Está siendo asistido en su investigación por un estudiante local llamado Biff. También cuenta con la ayuda de un buscador local para la recolección de muestras de meteoritos.

Recientemente ha regresado de unas muy necesitadas vacaciones. Está ansioso por iniciar la investigación sobre un gran meteorito que se estrelló en una zona remota de las cercanas montañas, hace una semana. Todo el pueblo especula sobre dicho evento.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Su meta es detener a las hormigas antes de que destruyan el pueblo. Para cumplir su objetivo, debe visitar las distintas localizaciones, hablar con la gente y obtener información, conseguir evidencias físicas y sobrevivir a los enfrentamientos con las criaturas, mientras planea una estrategia para la supervivencia del pueblo. Finalmente deberá destruir a la hormiga reina y su nido, para traer la calma de nuevo a...

PROBLEMAS EN EL PUEBLO

Las criaturas son solo una parte del caos que se ha organizado en este pueblo de locos en mitad del desierto. Más problemas de los que podrás sacudirte te esperan a cada paso, y cada nuevo día promete ser más peligroso que el anterior.



EXTINCION DE INCENDIOS (O “como conseguir un profundo y oscuro bronceado)

A veces, el calor del desierto se desmadra. En caso de incendio, no llame al 911 (Lizard Breath no tiene Parque de Bomberos). Para enfriar las cosas lo mejor es utilizar un extintor. Excelente para enfriar estofados, pies sudorosos y extinguir pequeños incendios domésticos. Mueva el joystick hasta colocar la boquilla horizontal y verticalmente sobre el fuego. Pulse el botón de disparo para enviar un chorro de agua hacia las llamas. Ataque los focos más grandes en primer lugar, y en cuanto pueda, encárguese de los más pequeños. Si el incendio se descontrola, lo más probable es que se desmaye (por inhalación de humo) y deberá recuperarse en el hospital local.

Consejos:

- Extinga un fuego a la vez, en lugar de intentar rociar toda la habitación. Concéntrese en zonas aisladas, apagando por completo el fuego en una zona antes de pasar a la siguiente.
- Si usted rocía un área y no ve ninguna reducción en las llamas, ajuste la boquilla moviendo el joystick y vuelva a intentarlo. Si está sobre el blanco, deberá ver resultados positivos en cada atomización del extintor.

DETENER A LAS CRIATURAS

Parte 3 Eliminación

Para detener a las criaturas de su invasión a la ciudad, usted debe localizar y destruir a la hormiga reina, la cual es responsable de la reproducción de estas criaturas del diablo. Utilizando la información que ha reunido sobre su nido, deberá encontrar la entrada y prepararse para entrar en combate a muerte con las feroces bestias que le aguardan bajo sus pies.



EN LA GUARIDA DE LOS MONSTRUOS (El juego del Nido)

Una vez haya localizado la entrada abierta del nido, podrá descender a sus profundidades. Equipado con una única carga de explosivos con temporizador, una cuerda y un lanzallamas, deberá defenderse de las hormigas guardianes, al tiempo que explora las profundidades del nido. Vaya con cuidado, el nido es un verdadero laberinto. Si se pierde, se convertirá en comida para hormigas y nadie oír el eco de sus gritos en los profundos y letales túneles bajo la superficie de la tierra.

La hormiga reina descansa en el nivel más profundo del nido. Una vez encuentre a la reina en su cámara, se iniciará automáticamente la cuenta atrás de los explosivos. El tiempo es esencial y deberá escapar rápidamente del nido, antes de que se active la bomba. Si es incapaz de salir del nivel de la hormiga reina, antes de que la bomba explote, podrá ver los fuegos artificiales desde una posición privilegiada, mientras su cuerpo se convierte en un amasijo de miembros y órganos que serán desparramados por todas partes. Desafortunadamente, no podrán reconstruir sus restos en el hospital, así que si la explosión le sorprende, se acabó la historia. Game Over.

EL ÚLTIMO DÍA

Si no ha conseguido matar a la reina antes del 15 de Junio, deberá defender la calle principal del ataque de una hueste de hormigas. Si decide no hacerlo, las hormigas destruirán el pueblo y se acabo el juego. Si tiene éxito en eliminar a la primera oleada, podrá conseguir más tiempo para llegar al nido y exterminar a la reina. Deberá darse prisa, antes de que vuelvan a atacar. Si no ha conseguido eliminar a la reina antes de la medianoche del 15 de Junio, se acabo el juego.

LIZARD BREATH

La vida en Lizard Breath es como en cualquier otro desértico y polvoriento pueblo de los años cincuenta. Los lugareños se levantan temprano, trabajan duro hasta la puesta de sol y se van a la cama pronto todas las noches. La mayoría de los negocios están cerrados tras el ocaso, así que deberá llevar a cabo sus actividades durante las horas de luz. Lo más probable es que encuentre a la gente del pueblo en sus puestos de trabajo, aunque no es raro encontrarse con algunos recorriendo la ciudad para llevar a cabo otros asuntos. Como en la vida real, usted podrá interactuar con la gente, ya sea mediante una conversación directa o hablando por teléfono. También es usted libre de desplazarse a cualquier lugar del pueblo que desee.

Su vida se verá afectada por las acciones de otros personajes en los que se basa la historia. Elija a sus aliados con cuidado; no es fácil encontrar gente en la que confiar. Usted será susceptible a todas las debilidades morales y físicas, como las lesiones y la necesidad de dormir. Descanse lo suficiente cada día y siempre estará alerta ante cualquier peligro.

EL TIEMPO

La historia comienza el 1 de Junio de 1951. Dispondrá únicamente de 15 días antes de que sobrevenga el desastre. Deberá aprovechar cada segundo disponible para probar la existencia de las criaturas a la gente del pueblo, localizar su nido y destruir a la hormiga reina.

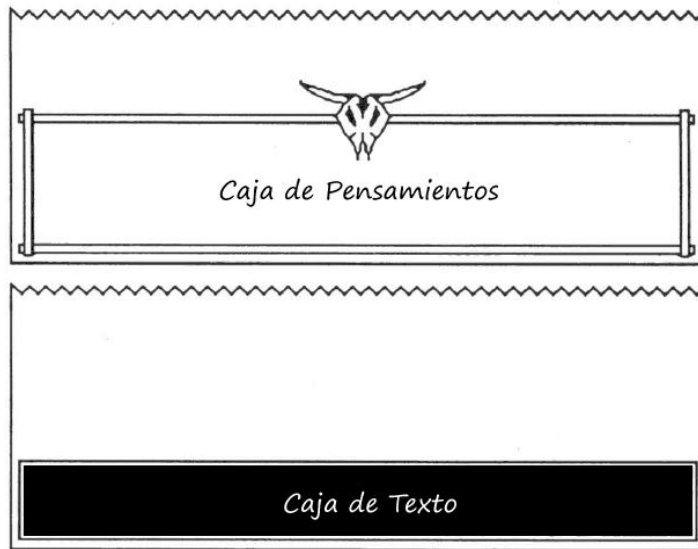
El juego de desarrolla en un entorno basado en el tiempo. Los relojes se ponen en marcha tan pronto como comience la partida. Para evitar perder un tiempo precioso, deberá planificar su horario cuidadosamente cada día, por lo que, los viajes largos los reservaremos para cuando sea estrictamente necesario. Evite viajar sin rumbo de un extremo a otro de la ciudad.

INTERACCIÓN CON LOS PERSONAJES

La historia utiliza un interface basado en texto, que le permite pensar, interactuar y reaccionar ante situaciones como si fuera el protagonista de una película. Los otros personajes de la historia también actúan y reaccionan frente a su entorno, y cada personaje tiene sus propios dilemas que resolver, para complicar la trama.

Cuando su personaje reaccione ante distintas situaciones, sus pensamientos se mostrarán en la Caja de Pensamientos (Ver ilustración). Si una decisión necesita de varias opciones para ser tomada, estas aparecerán disponibles en el menú de este cuadro. Para tomar una decisión, use el joystick para iluminar la opción deseada y presione el botón.

Algunas veces una de las opciones parpadeara en la pantalla. Una opción que parpadea indica una situación que tendrá lugar de forma temporal y tendrá que actuar con rapidez para activarla, como por ejemplo, una llamada telefónica o cuando alguien llame a su puerta.



Las conversaciones tendrán lugar cada vez que se encuentre con alguno de los personajes del juego. Sus pensamientos se mostrarán en la Caja de Pensamientos. El diálogo de los otros personajes aparecerá en una Caja de Texto color negro, en la parte inferior de la pantalla. Presione el botón cuando haya acabado de leer el texto para avanzar en la conversación.

VIAJAR

Seleccione IR AL MAPA en el menú, para ver un mapa a vista de pájaro de Lizard Breath. Todas las localizaciones a las que podrá ir, están situadas en dicho mapa. Usted podrá desplazarse horizontal y verticalmente, utilizando el joystick para localizar el lugar al que desea desplazarse. Podrá colocar el puntero sobre cada localización para ver una descripción del lugar, además de la cantidad de tiempo que necesitará invertir para llegar a él desde su posición actual. Una vez señalada, la ubicación destacará mediante un borde centelleante. Simplemente pulse el botón para viajar a dicho lugar. El reloj saltará automáticamente para reflejar el tiempo del viaje.

LLAMADAS TELEFONICAS

Si se encuentra en una localización en la que dispone de un teléfono, podrá hacer llamadas seleccionando TELEFONEAR desde el menú. Tras elegir esta opción aparecerá un listín de números de teléfono. Mueva la flecha utilizando el joystick, para seleccionar el número deseado y presione el botón. La operadora aparecerá y le dirá si puede realizar su llamada. (Nota: La operadora es además, una excelente fuente de chismes). Si alguien responde la llamada, su rostro reemplazará al de la operadora en la ventana superior.



VOLAR (El Exterminador Aéreo)

Pueda que sea necesario tener una vista de pájaro de los alrededores del pueblo para localizar a las criaturas y su área de actividad. Para rastrear a las criaturas utilizando un avión, seleccione VOLAR cuando se encuentre en la Pista Hilbers. Entonces pasará a una vista aérea. Mueva a su personaje (el pequeñajo con brazos) hacia el avión.

Despegue - Empuje el joystick hacia adelante hasta que el avión comience a moverse. Utilice el joystick para maniobrar su aeronave teniendo cuidado de no salirse de la pista. Pise el acelerador con el joystick hacia adelante, y su avión despegará cuando tenga la suficiente velocidad.

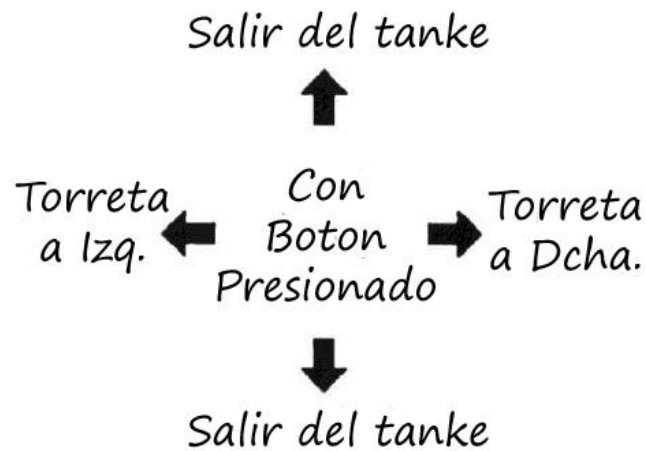
Volar - Una vez haya despegado, mueva el joystick hacia adelante para incrementar su altitud y acelerar. Muévelo hacia atrás para disminuir su altitud y decelerar.

Indicador de Combustible - Una barra de indicación en la pantalla le mostrará el consumo de combustible. A mayor velocidad y altitud mayor será el consumo. Controle el nivel de combustible restante y vuelva al aeródromo antes de que se agote. Si permanece demasiado tiempo en el aire y no puede volver al aeródromo con el combustible restante, tendrá que intentar tomar tierra con el avión en cualquier parte.

Aterrizaje - Antes de aterrizar, disminuya la altitud de la avioneta, moviendo la palanca del joystick hacia atrás. Busque una superficie lisa para aterrizar (preferiblemente la pista de aterrizaje) y mueva la palanca hacia atrás con suavidad hasta que la avioneta tome tierra. Cuando el aparato esté totalmente detenido, pulse el botón para salir de él. Un aterrizaje precipitado podría costarle una visita al hospital (por cortesía de su compañía de seguros) o un largo paseo de vuelta al pueblo.

Fumigar - Existe una alta probabilidad de divisar a las criaturas desde el aire. Por suerte, su avioneta está equipada con una cantidad limitada de un letal insecticida, el cual podrá utilizar como arma para fumigar a las criaturas. Presione el botón mientras vuela sobre ellas para liberar una corta rociada de gas venenoso. Sea generoso con el uso del pulverizador, sin embargo recuerde que el depósito se consume fácilmente.

Tanques – (Disponibles únicamente durante la Alerta General) Para entrar en un tanque, mueva a su personaje hasta él y tóquelo. Una vez que haya entrado en el tanque, podrá conducirlo utilizando el joystick en la dirección deseada. Presione el botón y sus disparos irán en la dirección hacia la que apunte la torreta. Para girar la torreta, mantenga pulsado el botón del joystick y muévalo a izquierda o derecha. Para salir del tanque, mantenga pulsado el botón y presione hacia adelante o atrás. Los tanques disponen de una potencia de fuego ilimitada, y funcionarán hasta que sean destruidos o invadidos. Tenga cuidado de no entrar en el área de fuego de un tanque. Es una forma segura de hacer un viaje al hospital.



Jets– (Disponibles únicamente durante la Alerta General). Cuando el icono del Jet es seleccionado, un punto de mira aparecerá en el lado izquierdo de la pantalla. Utilice el joystick para mover el cursor alrededor del borde de la pantalla para definir el patrón de vuelo. Los Jets irán en línea recta desde el punto donde situó el cursor al lado opuesto de la pantalla. Sin embargo, si coloca el cursor en una de las esquinas inferiores o superiores los Jets volarán en diagonal hasta la esquina opuesta. Una vez aparezcan en pantalla, presione el botón de disparo para soltar las bombas. Dispone de un número ilimitado de bombas, mientras los aviones permanezcan en pantalla. Dispone de un número limitado de pasadas para su escuadrón de Jets (como se indica en la ventana próxima al icono del jet). Deberá utilizar este recurso solo en circunstancias extremas. Asegúrese de no estar en la línea de fuego cuando ordene un ataque aéreo, es difícil combatir en una guerra desde la cama de un hospital.

DORMIR

Todo el mundo necesita dormir, incluso usted. De hecho, deberá dormir un mínimo de 7 horas diarias para mantener un control pleno de sus sentidos. Para ello, deberá regresar a su casa. Seleccione la opción SOÑAR en el menú. Para elegir el número de horas, mueva el joystick a izquierda o derecha hasta que el número deseado aparezca y presione el botón. Puede dormir hasta 24 horas seguidas, sin embargo, es desaconsejable, a menos que desee avanzar el tiempo.

En el caso de que no consiga dormir la cantidad necesaria de horas, incrementará las posibilidades de sufrir una desgracia (como por ejemplo, quedarse dormido al volante).

LESIONES

La vida en Lizard Breath se ha vuelto algo más tensa desde que se estrelló el meteorito. El temperamento de los lugareños se inflama más rápido de lo habitual y la paranoia ha alcanzado un punto álgido. Con toda esa tensión en el aire tendrá grandes oportunidades para encontrarse con el peligro en su camino. Afortunadamente, hay un buen hospital en el pueblo. Si pierde el conocimiento debido a una lesión, alguno de los buenos samaritanos de Lizard Breath le llevarán al hospital. Desafortunadamente, estar tumbado en la cama perdiendo el tiempo, no es la mejor forma de salvar al pueblo de la destrucción a manos de monstruos gigantes. Lo que nos lleva a...



¡HUIR DEL HOSPITAL!

Su estancia en el hospital dependerá del alcance de sus lesiones. Sin embargo, el tiempo es esencial, y una pequeña herida puede dejarle fuera de juego durante el resto del día. Sin embargo, hay una solución. Si es usted lo suficientemente sigiloso y ágil, tal vez pueda escapar del hospital sin que se den cuenta (o al menos, sin que le pillen).

Su habitación estará en la segunda planta del hospital. Para salir de la cama presione el botón. Utilice el joystick para mover su personaje a través del laberinto de pasillos del hospital. No deje que le capturen. Si le pillan fuera de su habitación, le sujetarán la cama de hospital y le obligarán a aceptar el tratamiento. Cumpliendo con su obligación, las enfermeras, doctores y el per-

sonal de seguridad intentaran atraparlo. Ocúltese en las habitaciones cuando les vea aproximarse. Si esta atrapado, puede ocultarse bajo un escritorio o una mesa de operaciones presionando el botón. Vuelva a presionarlo para salir de su escondite. Si entra en una habitación con camas vacías, camine hasta ella y presione el botón. Cuando no haya moros en la costa, vuelva a presionar el botón para continuar con su fuga.

Puede utilizar el ascensor o las escaleras para llegar a la planta baja. Para abrir el ascensor, acérquese a el y espere a que suene la campana. El ascensor le llevara directamente a la primera planta. Para utilizar las escaleras, simplemente baje caminando por ellas (no hace falta esperar... y el ejercicio le vendrá bien).

La acción se vuelve mas intensa en la planta inferior. Hay mas personal sanitario que puede frustrar sus planes de huida. Busque la entrada principal – es la única forma de salir de esta casa de locos.

Si elige no escapar, pero quiere salir del hospital, elija la opción ACEPTAR TERAPIA en el menú y el tiempo avanzara hasta el día apropiado.

CONSEJOS

- Las sillas de ruedas le permitirán moverse por los corredores mucho mas rápido que a pie. Podrá encontrarlas en los pasillos durante su huida. Pueden estar en cualquier parte. Para sentarse en ella, simplemente tóquela. Presione el botón para levantarse. Recuerde, no puede bajar las escaleras en silla de ruedas - Su póliza de seguros no cubre el suicidio.
- Procure que el personal del hospital no le bloqueen las salidas. Deberá emplear una mezcla de rapidez y sutileza para evitar dichos bloqueos.

DETENIENDO A LAS CRIATURAS

1º Parte: Reunir Evidencias.

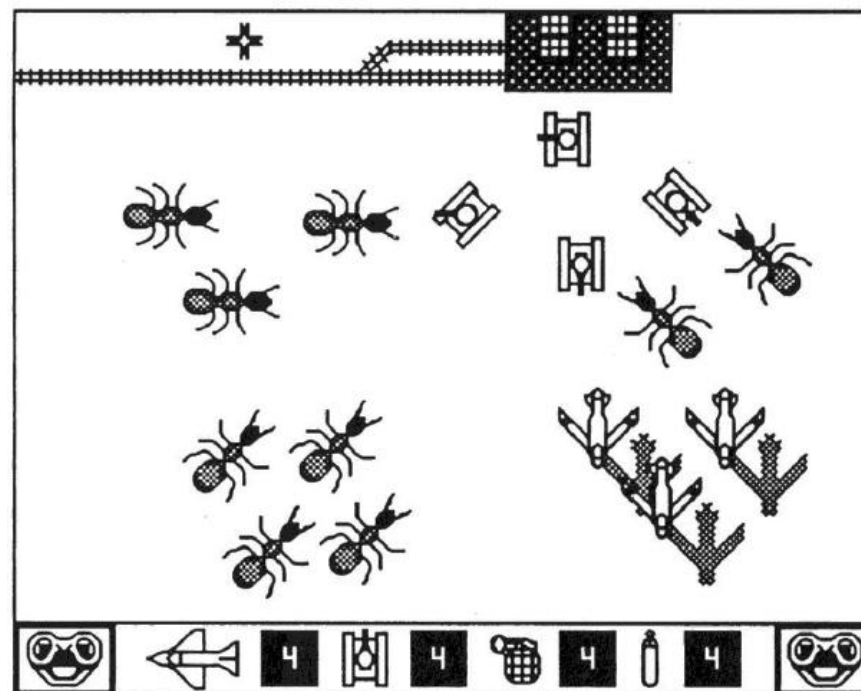
Para obtener el apoyo de los lugareños, el alcalde y la Guardia Nacional, deberá reunir pruebas para demostrar la existencia de las criaturas y su paradero. Podemos dividir esta información en avistamientos, información obtenida de otros personajes y pruebas físicas. Con la suficiente información, usted será capaz de localizar a una criatura y obtener información de primera mano.

MENU DE RECURSOS DE COMBATE

El menú de recursos se encuentra en la parte inferior. Los iconos Incluyen, granadas de mano, dinamita, tanques y jets. Junto a cada icono aparece el número de unidades disponibles de dicho recurso. Por ejemplo: si la caja de la derecha de granadas de mano indica 10, usted podrá utilizar 10 granadas de mano.

Para seleccionar un ítem, mueva el joystick a izquierda o derecha hasta que la opción deseada quede seleccionada.

Granadas de Mano / Dinamita – Para lanzar una granada de mano o un cartucho de dinamita, encárese a la criatura, moviendo el joystick y presione el botón. Calcule sus lanzamientos y podrá destruir a mas de una criatura a la vez.





DETIENIENDO A LAS CRIATURAS

2º Parte: Confrontación

Tarde o temprano, se topará con las criaturas cara a cara. En caso de un ataque por sorpresa, usted siempre llevara encima su pistola. Sin embargo, con la preparación adecuada y el apoyo de la comunidad, tal vez consiga armamento adicional y apoyo militar para destruir a los enemigos.

CONFRONTACION CARA A CARA

Si se encuentra con una criatura solitaria cara a cara, podrá practicar un poco su puntería. Usted esta equipado con una pistola Magnum, calibre 45.

Utilizando su pistola – Mueva el joystick horizontal y verticalmente para apuntar su arma y presione el botón para abrir fuego.

Consejos:

- Fíjese en el lugar donde impactan sus balas y ajuste su puntería de acuerdo con esto.
- Ataque a las criaturas en su punto más vulnerable. Recuerde – ¡todos los monstruos tienen su talón de Aquiles!
- Aprenda a ser un buen tirador. Sus reservas de munición disminuirán a cada encuentro con las criaturas.

Si entra en batalla y tiene éxito al eliminar a la primera criatura, la escena cambiara a una vista aérea de dicha localización. El mapa presenta las características del lugar, incluyendo montañas, edificios y vegetación. Podrá disponer de distintas armas dependiendo del estado de alerta de la comunidad. Mantenga presionado el botón del joystick para ver los recursos de los que dispondrá en la batalla. El menú de recursos aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

INFORMACION DE TRASFONDO / AVISTAMIENTOS

Inicialmente, las evidencias que recoja serán a base de rumores sobre hechos insólitos o extraños avistamientos. Esta información se puede clasificar en tres vertientes:

- 1º Avistamientos. Reunir información sobre historias de los lugareños o contactos con las criaturas.
- 2º Información sobre personas que han tenido un contacto directo. Dependiendo de la reputación de cada uno, descubrirá a quien puede creer y a quien no.
- 3º Información concierne a eventos naturales, condiciones climatológicas, etc.

EVIDENCIAS DIRECTAS

Para convencer al Alcalde para que llame al personal de la Guardia Nacional, deberá recopilar todo tipo de evidencias físicas. Estas muestras incluyen:



1. Huellas de criaturas.



2. Grabaciones de sonidos de criaturas.



3. Fluidos.



4. Partes de Criaturas.

Si llega a un lugar donde se encuentre una evidencia directa, usted puede decidir recoger dicha evidencia. Si elige SI automáticamente adquiere la citada prueba. Tras adquirir evidencias directas, puede llevarlas al Laboratorio de la Universidad para su análisis. Normalmente los resulta-

dos estarán disponibles en un día, después de que sean llevados a la Universidad. Estos análisis podrán utilizarse para convencer al Alcalde de la necesidad de llamar al Ejército.

EVIDENCIAS FALSAS

Algunos acontecimientos de los que oiga hablar serán reales, otros serán imaginaciones o especulaciones. Deberá decidir cual de estos rumores es necesario investigar. Algunos eventos podrían organizarse por motivos ocultos y otros simplemente son hechos casuales que desembocan en un callejón sin salida o no tienen explicación lógica.

PRUEBA CONCLUYENTE

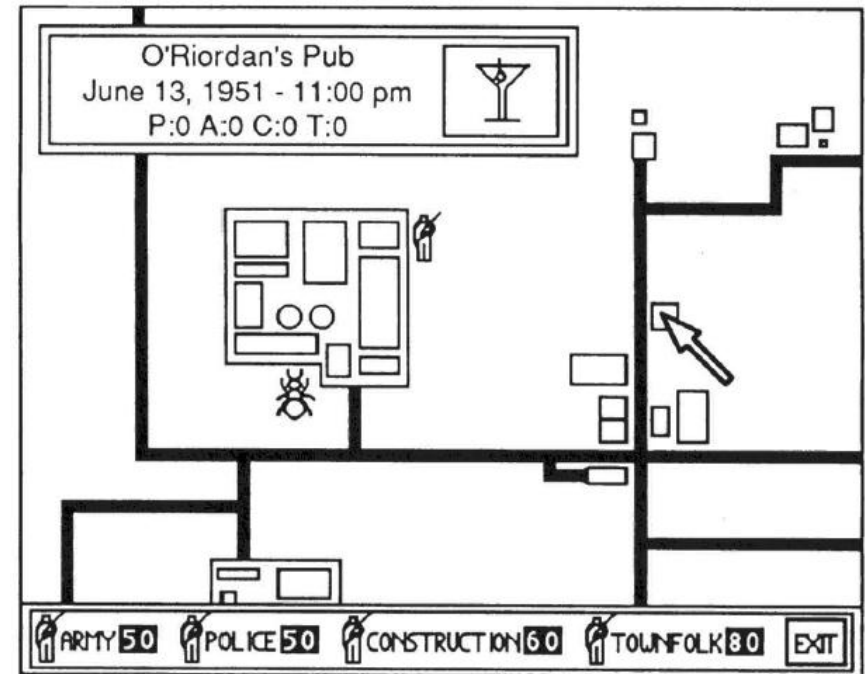
Si la prueba que recoge es concluyente, podrá convencer al Alcalde para dar la Alerta General. Basándose en su experiencia en el rastreo de criaturas (y el temor por su vida), el Alcalde podría nombrarle al mando de una fuerza local designada para erradicar de la comunidad a esas criaturas hambrientas.

Utilizando la Comisaría de Policía como su cuartel general, podrá planear como utilizar sus recursos humanos (Ejército, Policía, obreros de la construcción y lugareños) para defenderse de los ataques de insectos. Los lugares reales donde se vana enviar fuerzas, se representaran en un mapa de situación que estará en la Comisaría de Policía.



EL MAPA DE SITUACION

Vaya a la Comisaría de Policía para ver el MAPA DE SITUACION desde el menú (disponible solo durante la Alerta General). Desde una vista aérea, el mapa mostrara todas las localizaciones del pueblo. Los iconos con forma de hormiga aparecerán en los lugares donde las criaturas estarán atacando. La marca "X" roja aparecerá en los lugares que hayan sido destruidos por las hormigas. Una barra de menú en la parte inferior de la pantalla mostrara los recursos humanos disponibles. Muévase por el mapa utilizando el joystick hasta que vea la ventana del lugar deseado. Mantenga presionado el botón y mueva el joystick a izquierda o derecha por el menú inferior para seleccionar la categoría de las fuerzas que desea utilizar. Una vez en el icono deseado, mueva el joystick arriba y abajo para transferir las tropas a dicha localización. Los iconos representan a tropas del ejército, policía, obreros de la construcción y habitantes del pueblo. El número de unidades disponibles de cada tipo aparecerá en la ventana de dicha localización. Para enviar un tanque a una localización deberá asignar al menos dos unidades del ejército a ese lugar. Para salir del Mapa de Situación y volver a la Comisaría, seleccione el icono EXIT y presione el botón del joystick.



Si elige enviar sus fuerzas a combatir a las hormigas sin que usted este presente, el ordenador determinara quien gana la batalla en base al número de hormigas presentes y a la cantidad y tipo de fuerzas que envió al lugar. El ordenador hará el recuento de ganancias y pérdidas al final de cada día y mostrara los resultados al día siguiente.