



Captive[©]



Hintbook in English
Guide de conseils en français
Hinweisliste in Deutsch
Libro degli indizi in italiano

MINDSCAPE

- Within this hintbook you will find invaluable resources to help you through Captive.
- Includes the program "Mapgen" which will create and display all sixty five thousand levels.

Captive Mapgen

The Captive Map Generator or Mapgen for short, is a program that creates and displays all information on a given level of the game Captive. It uses the same piece of code that is used in Captive to create the bases therefore accuracy is guaranteed. It is relevant to all versions of the game (PC, Amiga, ST).

Loading Instructions

To start the Mapgen simply type MAPGEN [enter] at the prompt. We recommend that you use the Mapgen on your hard disk drive if you have one. Simply copy the MAPED.EXE file to an empty directory on your hard disk drive. The program is not copy protected in any way, although it is not Shareware or Public Domain.

The Main Menu

1

When Mapgen has loaded you will be presented with a menu with various options. You will need a mouse to select the various functions:

Selecting Your Base

Selecting your base is done by clicking on the number after "SEED". The very first base is Seed 0000.

If you are ever unsure of your Seed, buy some explosives, divide by 100 and subtract one.

Very Important Point: All numbers used in the Captive Mapgen are in hexadecimal (base 16). If you do not understand hexadecimal, you must read the section later on entitled 'Everything you wanted to know about hex but were afraid to ask'

Map Output Mode

From the Main Menu, it is possible to select different methods of displaying a base.

Full Base

This will display the base detailing all objects inside it. Be warned, understanding the map will be difficult. There is a lot of information in this map, but when you fully understand it you will realise what an invaluable tool you have on your hands. For a full key, click on "Key Legend" from the Main Menu.

Empty Base

This will display the base without any objects. You will see the base in it's plainest form.

Route Map For Base

When you detonate the explosives in the generators, you need to get out fast. This is what this option is designed for. Find yourself on the map, and follow the arrows to find your quickest way out.

Planet

This option will display the whole planet, including the land site and that evasive clipboard!

Planet With Dead Base

This option displays a map similar to that of the one above, but after the base has been destroyed.

Understanding The Map Information

Floor Number

In the top left you will see 4x4 numbers surrounded by asterisks. This indicates the floor height of the various area in the map. Take Seed 0001. The first row of numbers is 1222. Now look at the map, you will see that the area in the top left has been sectioned off from the rest. This is because it is on a different floor to the rest. Go back to the 4x4 grid and you will see that this area is on floor one. See that the area to the right is on floor two. 6s in the grid indicate an area which is not used.

2

Floor Mapping

The numbers immediately to the right of the grid tell us how one floor maps to another. Again, take Seed 0001. The 010 shows that in order to put the first floor immediately under the second floor, it must be shifted 10 across and 00 down. Remember the numbers are in hexadecimal.

Start Position

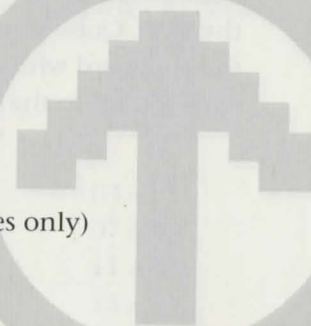
Your start position is found by reading the co-ordinates under the Floor Mapping information.

Quantities

The rest of the information concerns quantities. The following abbreviations have been used:

Airdoor	: Air Door
Lasdoor	: Laser Door
Door	: Door
Spinner	: Spinner
Decor	: Decoration
Aliens	: Aliens aka Monsters
Gold	: Bags of Gold
Falsewall	: False Wall
Mines	: Mine
Grait	: Grate
Hydrant	: Hydrant
Pushwall	: Push Wall
Raiserwall	: Raiser Wall
Ladder	: Ladder
Holes	: Hole
Plate	: Plaques
Dead	: Dead End
STrap	: Super Trap
Logic	: Logic Problem
Step	: Steps to Generators
Trill	: Steps to Trill (10th bases only)

3



Text Output Mode

As well as giving you a complete map, the Mapgen can also tell you other information about the base.

Monsters List

This option gives you a list of all the monsters on your level. It includes attributes of each of the monsters. Example: on Seed 0000 the first in the monster list will be as follows:

Brains -1- .80. Str(.130.) Arm(.08.) Skl(5D.)

"Brains" indicates the monster name.

"-1-" indicates the quantity in the level.

".80." if this number starts with an "8" the Monster is carrying an object.

"Str(.130.)" indicates the creature's strength

"Arm(.08.)" indicates the creature's armour

"Skl(5D.)" indicates the creatures skill

4

Objects List and Clipboard Codes

This option gives you a list of the objects which can be found in your base. Example:

(.13.02.) 66.00.02.81. clue 0002.

"(.13.02.)" indicates the objects position

"66.00.02.81." indicates the encoded object code.

"clue" gives a brief description. In this case it is a clipboard

"0002." indicates further details about the object.

Included in this information is details of the various clipboards in the Base. Quite simply, there will be a graphical representation of the clipboard with a reference number underneath which corresponds to the clipboard in the game.

Switches List

Choosing this option gives details on the various switches in the base. Example:

Switch (.02.03.) Affect(.00.05.) Clip (.0001.1) Type Door Tog

"Switch (.02.03)" Indicates where the switch is.

"Affect (.00.05.)" Indicates where it affects.

"Clip (.0001.1)" Indicates the complexity level.

"Type Door Tog" Indicates the type of door it affects.

Key Legend

This option gives a key of all the objects which are used in Mapgen.

Echo Output To Disk

This is a useful option. Choosing this means that when you construct your next map, an image of it will be saved.

It is saved in LBM format (Dpaint format) and saved in the same directory as the Mapgen.

Your first map will be called MAP0001.LBM and will increment each time. The image can now be loaded into a paint program and printed out.

5

Everything You Wanted To Know About Hex But Were Afraid To Ask

Hexadecimal is a form of numbering that most programmers use. Below you will find a table of the first 256 hex numbers.

If you wish to convert any larger number from Hex to decimal you will need to have a calculator handy.

Decimal to Hex conversion table

00 = 00	01 = 01	02 = 02	03 = 03
04 = 04	05 = 05	06 = 06	07 = 07
08 = 08	09 = 09	10 = 0A	11 = 0B
12 = 0C	13 = 0D	14 = 0E	15 = 0F

16 = 10	17 = 11	18 = 12	19 = 13
20 = 14	21 = 15	22 = 16	23 = 17
24 = 18	25 = 19	26 = 1A	27 = 1B
28 = 1C	29 = 1D	30 = 1E	31 = 1F
32 = 20	33 = 21	34 = 22	35 = 23
36 = 24	37 = 25	38 = 26	39 = 27
40 = 28	41 = 29	42 = 2A	43 = 2B
44 = 2C	45 = 2D	46 = 2E	47 = 2F
48 = 30	49 = 31	50 = 32	51 = 33
52 = 34	53 = 35	54 = 36	55 = 37
56 = 38	57 = 39	58 = 3A	59 = 3B
60 = 3C	61 = 3D	62 = 3E	63 = 3F
64 = 40	65 = 41	66 = 42	67 = 43
68 = 44	69 = 45	70 = 46	71 = 47
72 = 48	73 = 49	74 = 4A	75 = 4B
76 = 4C	77 = 4D	78 = 4E	79 = 4F
80 = 50	81 = 51	82 = 52	83 = 53
84 = 54	85 = 55	86 = 56	87 = 57
88 = 58	89 = 59	90 = 5A	91 = 5B
92 = 5C	93 = 5D	94 = 5E	95 = 5F
96 = 60	97 = 61	98 = 62	99 = 63
100 = 64	101 = 65	102 = 66	103 = 67
104 = 68	105 = 69	106 = 6A	107 = 6B
108 = 6C	109 = 6D	110 = 6E	111 = 6F
112 = 70	113 = 71	114 = 72	115 = 73
116 = 74	117 = 75	118 = 76	119 = 77
120 = 78	121 = 79	122 = 7A	123 = 7B
124 = 7C	125 = 7D	126 = 7E	127 = 7F
128 = 80	129 = 81	130 = 82	131 = 83
132 = 84	133 = 85	134 = 86	135 = 87
136 = 88	137 = 89	138 = 8A	139 = 8B
140 = 8C	141 = 8D	142 = 8E	143 = 8F
144 = 90	145 = 91	146 = 92	147 = 93
148 = 94	149 = 95	150 = 96	151 = 97
152 = 98	153 = 99	154 = 9A	155 = 9B
156 = 9C	157 = 9D	158 = 9E	159 = 9F
160 = A0	161 = A1	162 = A2	163 = A3

164 = A4	165 = A5	166 = A6	167 = A7
168 = A8	169 = A9	170 = AA	171 = AB
172 = AC	173 = AD	174 = AE	175 = AF
176 = B0	177 = B1	178 = B2	179 = B3
180 = B4	181 = B5	182 = B6	183 = B7
184 = B8	185 = B9	186 = BA	187 = BB
188 = BC	189 = BD	190 = BE	191 = BF
192 = C0	193 = C1	194 = C2	195 = C3
196 = C4	197 = C5	198 = C6	199 = C7
200 = C8	201 = C9	202 = CA	203 = CB
204 = CC	205 = CD	206 = CE	207 = CF
208 = D0	209 = D1	210 = D2	211 = D3
212 = D4	213 = D5	214 = D6	215 = D7
216 = D8	217 = D9	218 = DA	219 = DB
220 = DC	221 = DD	222 = DE	223 = DF
224 = E0	225 = E1	226 = E2	227 = E3
228 = E4	229 = E5	230 = E6	231 = E7
232 = E8	233 = E9	234 = EA	235 = EB
236 = EC	237 = ED	238 = EE	239 = EF
240 = F0	241 = F1	242 = F2	243 = F3
244 = F4	245 = F5	246 = F6	247 = F7
248 = F8	249 = F9	250 = FA	251 = FB
252 = FC	253 = FD	254 = FE	255 = FF

Digit	4	3	2	1	
Value	4096	256	16	Units	
Hex value 0010	0	0	1	0	
	0x4096	0x256	1x16	0x1	=16
	7	3	A	B	
	7x4096	3x256	10x16	11x1	=29611

Captive Hints

8

1. Collect all Gold dropped by Monsters.
2. Open all Cupboards, they were put there for a reason.
3. Find the Computer.
4. If your password is not accepted by a Computer there will be another that will accept it.
5. Doors will not function once the Generators have exploded so leave them open.
6. The Power Points will not function once the Generator has been sabotaged, so power up first.
7. Ensure you are fully powered, repaired and well armed before leaving the base, as you may not find another Store for some time.
8. Use the Power Points as weapons.
9. Players with high Dexterity hit harder.
10. Players with high Vitality dodge hits.
11. Players with high Wisdom gain more experience.
12. Follow your Maps carefully.
13. Initialise all Droid Chips.
14. Never leave a Base without a Planet Probe.
15. Throwing heavy objects can damage Monsters badly.
16. Remember to climb the levels of skill by gaining experience points.
17. Remember to save regularly and name your games as you may need to restore a certain Base.
18. The green Air Lock will not let you out of the base until the Generators have been blown.
19. Avoid using Tindron heads. (They have poor eyesight).
20. Always keep mobile during a battle. Use the keypad for faster movement.
21. Always make notes of what Shops sell and the price at which they are selling for. This is very important if you wish to save money.
22. Attacking Monsters from the left will only damage the two you are facing. Hitting Monsters from behind will damage all four.
23. Put your leader at the back as there is less chance of damage.
24. Use the doors to squash Monsters.

9

25. Do not get caught under a Raiser Wall.
26. Carry extra limbs. This saves time returning to Shop.
27. Droid Chips can be swapped around.
28. The majority of devices are useful, so buy them if you have enough cash.
29. To plant Mines and Cameras drop them 1 square in front of you.
30. Mines are deadly!
31. If you have Balls in your backpack they will re-load automatically.
32. Super-Balls are more deadly.
33. It can be more profitable to fix an item before selling it.
34. Devices can be used in multiple i.e. four of the same.
35. Buy Optic Basic to see how well you are progressing.
36. Buy Optic II to find your way around.
37. Three way Switches can be guessed.
38. Eight way Switches can be guessed rather than find a clipboard.
39. Sixteen way Switches need a clipboard.
40. Do not push Walls more than once. You can lock yourself in or out.
41. The leader always throws, and therefore needs a good right arm and a good grade of Robotics.
42. Cameras can only be activated if the leader has 15 or more dexterity points.
43. Save all Clipboards as these can be sold to the Shopkeeper.
44. The Fixer can only repair up to 10%.
45. The Fixer will not repair a chest as there is no power to drive the device.
46. Zlot weapons will temporarily add 30 points to your dexterity for use with the weapon.
47. Do not use armour if you are unskilled, as this will damage it quickly.
48. Always replenish your ammo supply.
49. The Visor sends out signals that cannot be blocked.
50. When shields run out they explode. Try to keep them above 1% as they can then be sold back to the Shop.

51. If a Shop does not sell Shields your current ones can be repaired for a price.
52. If your bullets travel under the Monsters use the Anti Grav .
53. Water will turn lights back on in dark areas.
54. Water will freeze all mechanical Droids.
55. Beware of fixing parts at shops which stand on water, use the Anti Grav.
56. Do not back off from Fireballs. Try to run towards them and dodge them.
57. Fireballs will attack the whole party.
58. Try to manoeuvre Monsters into another Monster's firing line.
59. Killing Monsters in raiser walls will squash their gold.
60. Carry a spare head just in case!
61. Use Ladders for defence.
62. Mines are no good against floating Aliens.
63. Dice will reveal the combination to an air lock.
64. The Map will show the floor plan of the base (useful for checking your map).
65. Device Anti Grav is used on base 5 upwards.
66. Device Visor is used on base 6 upwards.
67. Device Vision Corrector is used on base 2 upwards.
68. You can also use Anti Grav to dodge the mine but it will remain armed .
69. Gas canisters can be refilled by dropping in fire or sometimes in water.
70. Batteries can be semi-filled using Fire.
71. Holes can be climbed using the Anti Grav device.
72. Grates can mean there is a trap nearby.
73. Only use a Fixer if you are near a power point as this Device drains your power.
74. Zlot guns will explode when jammed.
75. It is possible to go quickly through the base when using the Mapper as an aid and the Greaser for extra speed .
76. Mines increase in power with each Base.
77. Federation Guards will hit so hard that your limbs will fall off, so remember to pick up your limbs.
78. Deflector will defend against all Monsters. Silly things can happen at close range so be careful.

Optics:

- | | |
|---------------------|------------------------------------|
| 1. Ag Scan | Alien hit point viewer. |
| 2. Root Finder | Guides you anywhere. |
| 3. Mapper | Maps your route. |
| 4. Radar | Highlights aliens from a distance. |
| 5. Magna Scan | Compass. |
| 6. Body Scan | Quick reference to droids. |
| 7. Vision Corrector | Reveal secret passages. |
| 8. Visor | Shields from being blinded. |

Devscapes:

- | | |
|-----------------|--|
| 1. Anti Grav | Allows you to walk on the roof. |
| 2. Shield | Shields all the droids. |
| 3. Fire Shield | Shields from fire. |
| 4. Greaser | Oils limbs for fast action. |
| 5. Power Sapper | Unknown(!) |
| 6. Fixer | Repairs a droid when damaged. |
| 7. Recharger | Recharges droids. |
| 8. Deflector | Deflects all hits and returns to attacker. |

Names of Monsters

Alien	Doormen	Goblin	Plant
Troops	Battle - Bug	Dragons	Gowl
Popper	TV - Guns	Brains	ED -R19K
GoRot - Worker	R2 - Shell	U - Tanks	Cager
Fed - Guard	Guard - Dogs	Spinner	Waterpods
Crab	Fed - Android	Gunner	Tank
Workers	Crit - Fur	Fire - Snakes	Hovver - Troops
Terrydact	Death	Fire - Spirits	Lizards
Trackball	Diplodocus	FloatBall	MinoS
Triceptor			

Armour Types

Grades: Basic, II, III, IV, V, VI, VII, Super

Human	Tindron	Coppator	Bronzite
Ironide	Cromize	Silvos	Rosted
Stenforcer	Titaniux		

Weapon System

Skill	Amount	Weapon	Ammo
Brawling	00	Unskilled	
	01-08	First	
	09	Knuckle Duster Basic	
	10	Knuckle Duster II	
	16	Knuckle Duster Super	
	09-16	Knuckle Duster	
	17-24	Battle Gloves	
Swords	01-08	War Blade	
	09-16	Light Blade	
	17-24	Fire Axe	
Handguns	00	Unskilled	
	01-08	Pistol	20 mm
	09-16	Colt	45 mm
	17-24	Magnum	50 mm
Rifles	00	Unskilled	
	01-08	Rifle	45 mm
	09-16	Shotgun	Cartridges
	17-24	Hunter	Cartridges
Automatic	00	Unskilled	
	01-08	Uzi	A22 mm
	09-16	Rapedo	A45 mm
	17-24	Booster	A50 mm
Laser	00	Unskilled	
	01-08	Hand Laser	Laser Pack
	09-16	Lyte Zapper	Laser Pack
	17-24	Ion Pulse	Sonic Pack
Cannon	00	Unskilled	
	01-08	Mono Cannon	Shells
	09-16	A51 Launcher	A51 Shells
	17-24	Twin Cannon	Shells

12

Skill	Amount	Weapon	Ammo
Spraygun	00	Unskilled	
	01-08	Aero Canister	Poison Canister
	09-16	Acid-Disperser	Acid Canister
	17-24	Flame Thrower	Flambos Canister

Mapgen Coded by: Tony Crowther

Tag

Hints by: Tony Crowther

Mapgen Guide: David 'Pog' Amor

If you are having technical problems with this program, then please contact Mindscape's technical services at the following address /telephone number:

Technical services

Mindscape International

PO Box 51

Burgess Hill

West Sussex

RH15 9FH

Tel. No: 0444 239600

Fax. No: 0444 248996

The technical services lines are open from 0930hrs - 1300hrs and 1400hrs - 1630hrs Monday to Friday.

© & ™ 1990, 1992 Mindscape International Ltd.

13

Captive Magpen

Le Captive Map Generator ou Magpen est un programme qui crée et affiche toutes les informations à un niveau donné du jeu Captive. Il utilise le même code que celui utilisé dans Captive pour la création de bases, garantissant ainsi une parfaite précision. Il s'applique à toutes les versions du jeu (PC, Amiga, ST).

Instructions de chargement

Pour démarrer Magpen, tapez simplement MAGPEN [entrée], lorsque le message vous y invite. Nous vous recommandons de placer Magpen sur votre disque dur, si vous possédez un lecteur de disque dur. Copiez le fichier MAPED.EXE dans un répertoire inutilisé de votre disque dur. Le programme est diffusé sans protection, bien qu'il ne soit ni Shareware, ni Public Domain.

Le Menu Principal

14

Une fois Magpen chargé, un menu à plusieurs options s'affichera automatiquement. A l'aide de la souris, sélectionnez les diverses fonctions:

Sélection de votre base

Pour sélectionner votre base, cliquez sur le nombre après «SEED» (niveau de départ). Le tout premier niveau de base porte le code Seed 0000.

Si vous n'êtes pas sûr de votre Seed, achetez des "explosives" (explosifs), divisez par 100 et soustrayez un. Point très important: Tous les nombres utilisés dans Captive Mapgen sont hexadécimaux (base 16). Si vous ne savez pas ce que signifie «hexadécimal», référez-vous à la section ci-après, intitulée «Tout ce que vous voulez savoir sur hex et n'avez jamais osé demander».

Mode d'extraction des cartes

A partir du Menu principal, il est possible de sélectionner différents modes d'affichage pour les bases.

Base habitée

Cette option présente la base avec tous les objets se trouvant à l'intérieur. Attention, la lecture de la carte sera difficile. Il y a beaucoup d'informations sur cette carte, mais une fois que vous les aurez comprises, vous réaliserez à quel point elles sont précieuses. Pour obtenir une légende complète, cliquez sur «Key Legend» (Légende) à partir du Menu principal.

Base déserte

Présente la base sans objets. Vous verrez la base sous sa forme la plus simple.

Plan de la base

Lorsque vous faites détoner les explosifs dans les générateurs, il faut que vous sortiez vite. Le but de cette option est de vous y aider. Localisez votre position sur le plan, et suivez les flèches pour trouver l'issue la plus rapide.

15

Planète

Cette option montre la planète entière, y compris les continents et ce clipboard qui s'esquive toujours si adroitement!

Planète avec base détruite

Montre une carte analogue à celle ci-dessus, mais avec la base détruite.

Explication des instructions et légendes de la carte

Numéro d'étage

Au coin supérieur gauche, vous verrez des nombres 4x4 entourés d'astérisques. Ceux-ci indiquent l'étage des diverses zones de la carte. La première rangée de nombres est 1222. Regardez la carte, et vous verrez que la zone située au coin supérieur gauche a été sectionnée du reste. Ce, parce qu'elle se trouve à un étage différent des autres. Revenez à la grille 4x4 et vous verrez que cette zone est

au premier étage, alors que la zone à droite est au deuxième étage. Les six dans la grille indiquent les zones inutilisées.

Configuration des étages

Les nombres situés juste à droite de la grille vous indiquent comment agencer les étages les uns par rapport aux autres. Prenez la valeur de départ 0001. Le 010 montre que pour placer le premier étage juste en dessous du deuxième étage, il doit être déplacé de 10 horizontalement et de 00 verticalement. N'oubliez que les nombres sont hexadécimaux.

Position de départ

Pour trouver votre position de départ, lisez les coordonnées sous la Configuration des étages.

Quantités

Le reste des informations concerne les quantités. Les abréviations suivantes ont été utilisées:

Air door	: Porte pneumatique
Lasdoor	: Porte laser
Door	: Porte
Spinner	: Toupie
Decor	: Décoration
Aliens	: Extra-terrestres alias Monstres
Gold	: Sacs d'or
Falsewall	: Faux mur
Mines	: Mines
Grait	: Grille
Hydrant	: Bouche incendie
Pushwall	: Mur qui se pousse
Raiserwall	: Mur qui s'élève
Ladder	: Echelle
Holes	: Trous
Plate	: Plaques
Dead	: sans issue
STrap	: Super-piège
Logic	: Problème logique

16

Step : Marches conduisant aux générateurs
Trill : Marches conduisant à Trill
(10ème base seulement)

Mode d'extraction du texte

Magpen vous fournit non seulement une carte complète de la base, mais aussi d'autres informations à son sujet.

Liste des Monstres

Cette option vous donne la liste des monstres que vous rencontrerez à ce niveau. Elle indique les attributs de chaque monstre. Exemple: sur la base OOOO, le premier monstre de la liste sera décrit comme suit:

Brains - 1 - .80. Str (.130.) Arm (.08.) Skl (5D.)

«Brains» est le nom du monstre.

«1» indique le nombre de monstres à ce niveau.

«80.» si ce chiffre commence par «8», le Monstre porte un objet.

«Str(.130.)» indique le niveau de force de la créature.

«Arm(.08.)» indique le degré de protection de la créature.

«Skl5D.» indique le degré de compétence des créatures.

Liste des objets et codes des clipboards

Cette option donne la liste des objets que vous pouvez trouver dans la base. Exemple:

.13.02.) 66.00.02.81. clue 0002.

«(.13.02.)» indique l'emplacement des objets.

«66.00.02.81.» indique le code de l'objet.

«clue» donne une brève description. Ici, il s'agit d'un clipboard.

«0002.» donne des renseignements complémentaires sur l'objet.

Cette option fournit également des indications sur les divers clipboards de la Base. Elle montrera, en d'autres termes, une représentation graphique du clipboard avec en dessous un numéro de référence, correspondant au clipboard du jeu.

17

Liste des interrupteurs

Cette option donne des informations sur les divers interrupteurs de la base. Exemple:

Switch (.02.03.) Affect (.00.05) Clip (.0001.1) Type door Tog

"Switch (.02.03)" indique l'emplacement de l'interrupteur.

"Affect (.00.05.)" indique la partie affectée.

"Clip (.0001.1)" indique le niveau de complexité.

"Type Door Tog" indique le type de porte affecté.

Légende

Donne la légende de tous les objets utilisés dans Magpen.

Restitution d'échos sur le disque

Ceci est une option utile. En choisissant cette option, vous sauvegarderez l'image de la prochaine carte à mesure de son élaboration.

Elle est sauvegardée sous format LBM (format Dpaint et dans le même répertoire que Magpen.

Votre première carte s'appellera MAP0001.LBM, puis augmentera d'un chiffre à chaque fois. Pour imprimer l'image, il vous suffit maintenant de la charger dans un programme de peinture.

Tout ce que vous voulez savoir sur hex et n'avez jamais osé demander

Le système hexadécimal est un type de numérotation très souvent employé par les programmeurs. Vous trouverez ci-après une table des premiers 256 nombres hexadécimaux.

Si vous désirez convertir un grand nombre hexadécimal en chiffre décimal, vous aurez besoin d'une calculatrice.

Table de conversion de chiffres décimaux en nombres hexadécimaux

00 = 00	01 = 01	02 = 02	03 = 03
04 = 04	05 = 05	06 = 06	07 = 07
08 = 08	09 = 09	10 = 0A	11 = 0B
12 = 0C	13 = 0D	14 = 0E	15 = 0F
16 = 10	17 = 11	18 = 12	19 = 13
20 = 14	21 = 15	22 = 16	23 = 17
24 = 18	25 = 19	26 = 1A	27 = 1B
28 = 1C	29 = 1D	30 = 1E	31 = 1F
32 = 20	33 = 21	34 = 22	35 = 23
36 = 24	37 = 25	38 = 26	39 = 27
40 = 28	41 = 29	42 = 2A	43 = 2B
44 = 2C	45 = 2D	46 = 2E	47 = 2F
48 = 30	49 = 31	50 = 32	51 = 33
52 = 34	53 = 35	54 = 36	55 = 37
56 = 38	57 = 39	58 = 3A	59 = 3B
60 = 3C	61 = 3D	62 = 3E	63 = 3F
64 = 40	65 = 41	66 = 42	67 = 43
68 = 44	69 = 45	70 = 46	71 = 47
72 = 48	73 = 49	74 = 4A	75 = 4B
76 = 4C	77 = 4D	78 = 4E	79 = 4F
80 = 50	81 = 51	82 = 52	83 = 53
84 = 54	85 = 55	86 = 56	87 = 57
88 = 58	89 = 59	90 = 5A	91 = 5B
92 = 5C	93 = 5D	94 = 5E	95 = 5F
96 = 60	97 = 61	98 = 62	99 = 63
100 = 64	101 = 65	102 = 66	103 = 67
104 = 68	105 = 69	106 = 6A	107 = 6B
108 = 6C	109 = 6D	110 = 6E	111 = 6F
112 = 70	113 = 71	114 = 72	115 = 73
116 = 74	117 = 75	118 = 76	119 = 77
120 = 78	121 = 79	122 = 7A	123 = 7B
124 = 7C	125 = 7D	126 = 7E	127 = 7F
128 = 80	129 = 81	130 = 82	131 = 83
132 = 84	133 = 85	134 = 86	135 = 87

136 = 88	137 = 89	138 = 8A	139 = 8B
140 = 8C	141 = 8D	142 = 8E	143 = 8F
144 = 90	145 = 91	146 = 92	147 = 93
148 = 94	149 = 95	150 = 96	151 = 97
152 = 98	153 = 99	154 = 9A	155 = 9B
156 = 9C	157 = 9D	158 = 9E	159 = 9F
160 = A0	161 = A1	162 = A2	163 = A3
164 = A4	165 = A5	166 = A6	167 = A7
168 = A8	169 = A9	170 = AA	171 = AB
172 = AC	173 = AD	174 = AE	175 = AF
176 = B0	177 = B1	178 = B2	179 = B3
180 = B4	181 = B5	182 = B6	183 = B7
184 = B8	185 = B9	186 = BA	187 = BB
188 = BC	189 = BD	190 = BE	191 = BF
192 = C0	193 = C1	194 = C2	195 = C3
196 = C4	197 = C5	198 = C6	199 = C7
200 = C8	201 = C9	202 = CA	203 = CB
204 = CC	205 = CD	206 = CE	207 = CF
208 = D0	209 = D1	210 = D2	211 = D3
212 = D4	213 = D5	214 = D6	215 = D7
216 = D8	217 = D9	218 = DA	219 = DB
220 = DC	221 = DD	222 = DE	223 = DF
224 = E0	225 = E1	226 = E2	227 = E3
228 = E4	229 = E5	230 = E6	231 = E7
232 = E8	233 = E9	234 = EA	235 = EB
236 = EC	237 = ED	238 = EE	239 = EF
240 = F0	241 = F1	242 = F2	243 = F3
244 = F4	245 = F5	246 = F6	247 = F7
248 = F8	249 = F9	250 = FA	251 = FB
252 = FC	253 = FD	254 = FE	255 = FF

Chiffre	4	3	2	1	
Valeur	4096	256	16	Unités	
Valeur hexadécimale	0010	0	0	1	0
	0x4096	0x256	1x16	0x1	=16
	7	3	A	B	
	7x4096	3x256	10x16	11x1	=29611

Indices:

1. Ramassez l'or perdu par les Monstres.
2. Ouvrez tous les placards, s'ils sont là, c'est pour une raison.
3. Trouvez l'ordinateur.
4. Si votre mot de passe n'est pas accepté par un ordinateur, passez à un autre ordinateur.
5. Les portes cesseront de fonctionner, après l'explosion des générateurs, laissez-les donc ouvertes.
6. Les prises cesseront de fonctionner, une fois que le générateur aura été saboté, régénerez-vous donc avant.
7. Assurez-vous que vous êtes bien régénéré, réparé et armé, avant de quitter la base, car il n'est pas dit que vous trouviez quelque chose tout de suite.
8. Utilisez les prises comme armes.
9. Les joueurs possédant une grande dextérité frappent plus fort.
10. Les joueurs possédant une grande vitalité évitent mieux les coups.
11. Les joueurs possédant une grande sagesse sont plus expérimentés.
12. Suivez vos cartes soigneusement.
13. Initialisez les circuits de tous les Androïdes.
14. Ne quittez jamais une base sans sonde détectrice de planète.
15. Le lancement d'objets lourds peut causer de graves dommages aux Monstres.
16. N'oubliez pas de gravir des échelons de compétences, en gagnant des points d'expérience.
17. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement et de nommer vos jeux, au cas où vous auriez besoin de restaurer une Base.
18. Le verrouillage pneumatique vert ne se débloquent pas tant que les générateurs n'auront pas sauté.
19. Evitez d'employer des têtes Tindron . (Elles possèdent une mauvaise vision).
20. Ne restez jamais immobile pendant une bataille, accélérez vos mouvements à l'aide du pavé numérique.
21. Notez toujours ce que les magasins vendent et le prix des marchandises. Ceci est très important si vous voulez économiser de l'argent.

22. Si vous attaquez les Monstres par la gauche, vous n'endommagerez que les deux de face. Si vous frappez les Monstres par derrière, vous endommagerez les quatre.
23. Placez votre chef en queue, pour qu'il soit moins exposé.
24. Servez-vous des portes pour écraser les Monstres.
25. Ne vous faites pas prendre sous un mur élévateur.
26. Portez des membres de rechange. Ceci vous évitera d'avoir à retourner au magasin.
27. Les circuits des Androïdes sont interchangeables.
28. La plupart des dispositifs sont utiles, achetez-les donc si vous en avez les moyens.
29. Pour planter des mines et des appareils photo, faites-les tomber un carré devant vous.
30. Les mines sont mortelles!
31. Si vous avez des balles dans votre sac à dos, elles se rechargeront automatiquement.
32. Les super-balles sont plus dangereuses.
33. Il peut être plus avantageux de réparer un article avant de le vendre.
34. Les dispositifs peuvent être utilisés en plusieurs exemplaires, c-à-d. quatre du même, p. ex.
35. Achetez Optic Basic pour contrôler votre stade de progression.
36. Achetez Optic II pour vous repérer.
37. Devinez l'emplacement des interrupteurs à trois positions.
38. Devinez l'emplacement des interrupteurs à huit positions au lieu de trouver un clipboard.
39. Les interrupteurs à seize positions ont besoin d'un clipboard.
40. Ne poussez pas les murs plus d'une fois. Vous risquez de vous trouver emprisonné.
41. Le chef envoie toujours au tapis, il a besoin par conséquent d'un bon bras droit et d'un bon grade de Robotique.
42. Les appareils photo ne peuvent être activés que si le chef a au minimum 15 points de dextérité.
43. Conservez tous les clipboards car vous pouvez les revendre au commerçant.
44. Le "Fixer" (réparateur) ne peut réparer qu'à 10%.
45. Le réparateur ne réparera pas de thorax, mais il n'y a pas de puissance.

46. Les armes Zlot ajouteront 30 points à votre niveau de dextérité, pour manier cette arme.
47. N'utilisez pas d'armure, si vous avez un faible niveau de compétence, car elle se détériorera vite.
48. Refaites toujours le plein d'ammo.
49. La visière émet des signaux impossibles à bloquer.
50. Lorsque le stock de boucliers s'épuise, ils explosent. Essayez de les préserver à 1%, car ils peuvent être revendus au magasin.
51. Si un magasin ne vend pas de boucliers, les boucliers que vous possédez peuvent être réparés moyennant paiement.
52. Si vos balles passent sous les Monstres, utilisez l'Anti Grav.
53. L'eau permettra d'éclairer les zones sombres.
54. L'eau gèlera tous les Androïdes mécaniques.
55. Ne procédez pas à la réparation de pièces dans des magasins flottants, utilisez l'Anti-Grav.
56. Ne reculez pas devant les boules de feu. Essayez de les éviter en courant vers elles.
57. Les boules de feu vont attaquer toute l'équipe.
58. Essayez d'amener les Monstres dans la ligne de tir d'un autre Monstre.
59. L'or des Monstres sera écrasé avec eux, si vous les tuez avec des murs élévateurs.
60. Ayez une tête de rechange au cas où !
61. Utilisez des échelles comme moyen de défense.
62. Les mines ne font rien contre les Etrangers errants.
63. Les dés vont révéler la combinaison de la cabine d'air.
64. La carte va montrer le plan du sol de la base (utile pour vérifier votre carte)
65. On peut utiliser le dispositif Anti Grav sur la base 5 vers la partie supérieure.
66. On peut utiliser le dispositif Viseur sur la base 6 vers la partie supérieure.
67. On peut utiliser le dispositif Correcteur sur la base 2 vers la partie supérieure.
68. Vous pouvez aussi utiliser Anti Grav pour éviter la mine mais elle restera armée.
69. On peut remplir les bombes de gaz à nouveau en les laissant tomber dans le feu ou parfois dans l'eau

70. Les piles peuvent être rechargées en utilisant le feu.
71. On peut utiliser le dispositif Anti grav pour escalader des failles.
72. Les grilles sont le signe d'un piège dans les environs.
73. N'utilisez un fixeur que si vous êtes proche d'un point puissance car ce dispositif use beaucoup de votre énergie.
74. Si des armes Zlot sont coincées, elles explosent.
75. Il est possible de parcourir la base rapidement en utilisant le Mapper comme aide ou le Greaser pour aller encore plus vite.
76. La puissance des mines augmente à chaque Base.
77. Les gardes de la Fédération frapperont si fort que vos membres tomberont, alors n'oubliez pas de ramasser vos membres.
78. Le déflecteur va se défendre contre tous les monstres. Parfois on fait des choses stupides si facilement, alors soyez vigilant.

Optique:

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Ag Scan | Point de vue de l'étranger. |
| 2. Root Finder | Vous guide où vous voulez. |
| 3. Mapper | Trace votre chemin |
| 4. Radar | Signale les étrangers à distance. |
| 5. Magna Scan | Boussole. |
| 6. Body Scan | Référence rapide aux droids. |
| 7. Vision Corrector | Révèle des passages secrets. |
| 8. Visor | Vous protège et vous empêche de devenir aveugle. |

Devscapes:

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Anti Grav | Vous permet de marcher sur le toit. |
| 2. Shield | Protège tous les droids. |
| 3. Fire Shield | Protège du feu. |
| 4. Greaser | Des membres couverts de graisse pour une action rapide. |
| 5. Power Sapper | Inconnu (!) |
| 6. Fixer | Répare un droid quand il est endommagé. |
| 7. Recharger | Recharge les droids. |
| 8. Deflector | Détourne tous les coups et retourne à l'attaquant. |

Noms des monstres

Alien	Doormen	Goblin	Plant
Troops	Battle - Bug	Dragons	Gowl
Popper	TV - Guns	Brains	ED -R19K
GoRot - Worker	R2 - Shell	U - Tanks	Cager
Fed - Guard	Guard - Dogs	Spinner	Waterpods
Crab	Fed - Android	Gunner	Tank
Workers	Crit - Fur	Fire - Snakes	Hovver - Troops
Terrydact	Death	Fire - Spirits	Lizards
Trackball	Diplodocus	FloatBall	MinoS
Triceptor			

Types de Blindages

Grades: Basic, II, III, IV, V, VI, VII, Super

Human	Tindron	Coppator	Bronzite
Ironide	Cromize	Silvos	Rosted
Stenforcer	Titanix		

Ensemble d'armes

Capacité	Montant	Arme	Munitions
Brawling	00	Unskilled	
	01-08	First	
	09	Knuckle Duster Basic	
	10	Knuckle Duster II	
	16	Knuckle Duster Super	
	09-16	Knuckle Duster	
	17-24	Battle Gloves	
Swords	01-08	War Blade	
	09-16	Light Blade	
	17-24	Fire Axe	
Handguns	00	Unskilled	
	01-08	Pistol	20 mm
	09-16	Colt	45 mm
	17-24	Magnum	50 mm

Capacité	Montant	Arme	Munitions
Rifles	00	Unskilled	
	01-08	Rifle	45 mm
	09-16	Shotgun	Cartridges
	17-24	Hunter	Cartridges
Automatic	00	Unskilled	
	01-08	Uzi	A22 mm
	09-16	Rapedo	A45 mm
	17-24	Booster	A50 mm
Laser	00	Unskilled	
	01-08	Hand Laser	Laser Pack
	09-16	Lyte Zapper	Laser Pack
	17-24	Ion Pulse	Sonic Pack
Cannon	00	Unskilled	
	01-08	Mono Cannon	Shells
	09-16	A51 Launcher	A51 Shells
	17-24	Twin Cannon	Shells
Spraygun	00	Unskilled	
	01-08	Aero Canister	Poison Canister
	09-16	Acid-Disperser	Acid Canister
	17-24	Flame Thrower	Flambos Canister

Captive Mapgen

Der Captive Map Generator (Captive Kartengenerator) oder abgekürzt Mapgen ist ein Programm, das alle Informationen auf einer bestimmten Ebene des Spieles Captive herstellt und anzeigt. Es wird darin derselbe Programmcode wie in der Herstellung der Basen von Captive verwendet und seine Richtigkeit ist daher garantiert. Er gilt für alle Versionen des Spiels (PC, Amiga, ST).

Ladeanleitungen

Zum Starten des Mapgen tippen Sie einfach beim Prompt MAPGEN, gefolgt von der Eingabetaste.

Wir empfehlen die Benutzung von Mapgen auf der Festplatte, falls Sie eine haben. Kopieren Sie einfach die Datei MAPED.EXE in ein leeres Verzeichnis auf dem Festplattenlaufwerk. Das Programm ist in keiner Weise kopiergeschützt, obschon es nicht Shareware oder Public Domain ist.

Das Hauptmenü

Wenn Mapgen geladen ist, sehen Sie ein Menü mit verschiedenen Optionen vor sich. Zur Wahl der verschiedenen Funktionen benötigen Sie eine Maus:

Wahl der Basis

Sie wählen eine Basis, indem Sie auf die Zahl nach "SEED" klicken. Die erste Basis ist Seed 0000. Wenn Sie Ihre Seed nicht sicher kennen, kaufen Sie Sprengstoff, teilen Sie den Preis durch 100 und ziehen eins ab.

Sehr wichtig: Alle in Captive Mapgen verwendeten Zahlen sind in Hexadezimal (Basis 16). Wenn Sie Hexadezimal nicht verstehen, lesen Sie weiter hinten das Kapitel 'Alles, was Sie über Hex wissen wollten, sich jedoch nicht zu fragen trauten'.

Map-Ausgabemodus

Im Hauptmenü können Sie verschiedene Arten der Anzeige einer Basis wählen.

Volle Basis

Dies zeigt die Basis und alles, was sich darin befindet. Passen Sie jedoch auf: es ist schwierig, die Map zu verstehen. Sie enthält eine Menge von Informationen, doch wenn Sie sie einmal ganz verstehen, werden Sie erkennen, was für eine unschätzbare Hilfe sie ist. Für eine vollständige Legende klicken Sie im Hauptmenü auf "Key Legend".

Leere Basis

Dies zeigt die Basis ohne Gegenstände. Sie sehen die Basis in ihrer einfachsten Form.

Streckenkarte für die Basis

Wenn Sie den Sprengstoff in den Generatoren in die Luft jagen, müssen Sie so schnell wie möglich ins Freie gelangen. Dafür ist diese Option gedacht. Finden Sie Ihren Standpunkt auf der Map, und folgen Sie den Pfeilen, um den schnellsten Weg nach draußen zu finden.

28

Planet

Diese Option zeigt den ganzen Planeten, einschließlich des Landeplatzes und des schwer auffindbaren Clipboard (Tafel)!

Planet mit zerstörter Basis

Diese Option zeigt eine ähnliche Map wie oben, doch nachdem die Basis zerstört wurde.

Verstehen der Mapinformationen

Nummer des Stockwerks

Oben links sehen Sie 4x4 von Sternchen umgebene Zahlen. Diese zeigen die Stockhöhe der verschiedenen Gebiete auf der Map an. Nehmen Sie Seed 0001. Die erste Zahlenreihe ist 1222. Auf der Map sehen Sie nun, daß das Gebiet oben links vom Rest abgetrennt wurde. Dies ist der Fall, da es sich auf einem anderen Stock befindet

als der Rest. Gehen Sie zum Gitternetz 4x4 zurück, und Sie werden feststellen, daß sich dieses Gebiet auf dem ersten Stock befindet. Stellen Sie ebenfalls fest, daß sich das Gebiet rechts auf dem zweiten Stock befindet. Überall dort auf dem Gitternetz, wo eine 6 steht, befindet sich ein unbenutztes Gebiet.

Anordnung der Stöcke auf der Map

Die Zahlen unmittelbar rechts vom Gitternetz zeigen an, in welchem Verhältnis zueinander die Stöcke auf der Map stehen. Nehmen Sie nochmals Seed 0001. Die Zahlen 010 zeigen an, daß der erste Stock, damit er direkt unter dem zweiten Stock zu liegen kommt, 10 waagrecht und 00 senkrecht verschoben werden muß. Vergessen Sie nicht, daß es sich um Zahlen in hexadezimaler Notation handelt.

Startposition

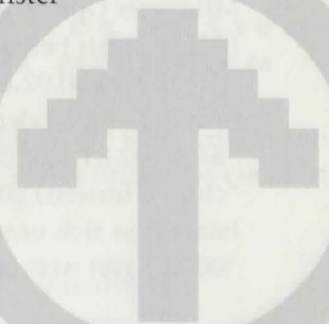
Ihre Startposition finden Sie, indem Sie die Koordinaten unter der Floor Mapping-Information lesen.

29

Mengen

Die restliche Information betrifft Mengen. Es wurden die folgenden Abkürzungen verwendet:

Airdoor	: Lufttür
Lasdoor	: Lasertür
Door	: Tür
Spinner	: Drehscheibe
Decor	: Dekoration
Aliens	: Außerirdische alias Monster
Gold	: Goldsäcke
Falsewall	: Falsche Wand
Mines	: Mine
Grait	: Gitter
Hydrant	: Hydrant
Pushwall	: Drückwand
Raiserwall	: Hebewand
Ladder	: Leiter



Holes	: Loch
Plate	: Tafeln
Dead	: Sackgasse
STrap	: Superfalle
Logic	: Logikproblem
Step	: Stufen zu den Generatoren
Trill	: Stufen zu Trill, nur in den 10ten Basen

Textausgabemodus

Der Mapgen präsentiert nicht nur eine vollständige Karte, sondern gibt Ihnen auch andere Informationen über die Basis geben.

Liste der Monster

Mit dieser Option erhalten Sie eine Liste aller Monster auf Ihrer Ebene. Ferner enthält sie eine Aufstellung der speziellen Eigenschaften jedes Monsters. Beispiel: auf Seed 0000 ist der erste Eintrag in der Monsterliste wie folgt:

Brains -1- .80. Str(.130.) Arm(.08.) Skl(5D.)

"Brains" ist der Name des Monsters.

"-1-" gibt die Menge auf der Ebene an.

".80." Wenn diese Zahl mit "8" beginnt, trägt das Monster einen Gegenstand mit sich.

"Str(.130.)" gibt die Stärke des Wesens an.

"Arm(.08.)" gibt die Bewaffnung des Wesens an.

"Skl(5D.)" gibt die Geschicklichkeit des Wesens an.

Liste der Gegenstände und Clipboardschlüssel

Mit dieser Option erhalten Sie eine Liste der Gegenstände, die sich in Ihrer Basis befinden. Beispiel:

(.13.02.) 66.00.02.81. clue 0002.

"(.13.02.)" zeigt den Standort des Gegenstands an.

"66.00.02.81." ist der verschlüsselte Objektcode.

"clue" (Hinweis) gibt eine kurze Beschreibung. In diesem Fall handelt es sich um ein Clipboard.

"0002." gibt weitere Einzelheiten über den Gegenstand an.

Einzelheiten über die verschiedenen Clipboards in der Basis sind in dieser Information mit eingeschlossen. Sie sehen einfach eine grafische Darstellung des Clipboards vor sich. Unter dieser befindet sich eine Referenznummer, die dem Clipboard im Spiel entspricht.

Schalterliste

Mit dieser Option erhalten Sie Einzelheiten über die verschiedenen Schalter in der Basis. Beispiel:

Switch (.02.03.) Affect (.00.05.) Clip (.0001.1) Type Door Tog

"Switch (.02.03)" zeigt an, wo sich der Schalter befindet.

"Affect (.00.05.)" zeigt an, was mit dem Schalter bedient wird.

"Clip (.0001.1)" zeigt die Komplexitätsebene an.

"Type Door Tog" gibt den Türtyp, für den der Schalter verwendet werden kann, an.

Legende

Mit dieser Option erhalten Sie eine Legende aller in Mapgen verwendeten Gegenstände.

Echoausgabe auf Diskette

Diese Option ist sehr nützlich. Wenn Sie sie wählen, wird ein Abbild der nächsten Map, die Sie zusammenstellen, gespeichert. Es wird im LBM-Format (Dpaint-Format) und im gleichen Verzeichnis wie Mapgen gespeichert.

Ihre erste Map heißt MAP0001.LBM. Die Zahl im Namen wächst mit jeder Map, die Sie hinzufügen. Das Bild kann nun in ein 'paint program' (Malprogramm) geladen und ausgedruckt werden.

Alles, was Sie über Hex wissen wollten, sich jedoch nicht zu fragen trauten

Hexadezimal ist eine Schreibweise für Zahlen, die von den meisten Programmierern verwendet wird. Weiter unten finden Sie eine Liste der ersten 256 Hexzahlen.

Wenn Sie eine größere Zahl von Hex ins Dezimalsystem umwandeln wollen, brauchen Sie einen Taschenrechner.

Konversionstabelle vom Dezimal- ins Hexadezimalsystem

00 = 00	01 = 01	02 = 02	03 = 03
04 = 04	05 = 05	06 = 06	07 = 07
08 = 08	09 = 09	10 = 0A	11 = 0B
12 = 0C	13 = 0D	14 = 0E	15 = 0F
16 = 10	17 = 11	18 = 12	19 = 13
20 = 14	21 = 15	22 = 16	23 = 17
24 = 18	25 = 19	26 = 1A	27 = 1B
28 = 1C	29 = 1D	30 = 1E	31 = 1F
32 = 20	33 = 21	34 = 22	35 = 23
36 = 24	37 = 25	38 = 26	39 = 27
40 = 28	41 = 29	42 = 2A	43 = 2B
44 = 2C	45 = 2D	46 = 2E	47 = 2F
48 = 30	49 = 31	50 = 32	51 = 33
52 = 34	53 = 35	54 = 36	55 = 37
56 = 38	57 = 39	58 = 3A	59 = 3B
60 = 3C	61 = 3D	62 = 3E	63 = 3F
64 = 40	65 = 41	66 = 42	67 = 43
68 = 44	69 = 45	70 = 46	71 = 47
72 = 48	73 = 49	74 = 4A	75 = 4B
76 = 4C	77 = 4D	78 = 4E	79 = 4F
80 = 50	81 = 51	82 = 52	83 = 53
84 = 54	85 = 55	86 = 56	87 = 57
88 = 58	89 = 59	90 = 5A	91 = 5B
92 = 5C	93 = 5D	94 = 5E	95 = 5F
96 = 60	97 = 61	98 = 62	99 = 63
100 = 64	101 = 65	102 = 66	103 = 67
104 = 68	105 = 69	106 = 6A	107 = 6B
108 = 6C	109 = 6D	110 = 6E	111 = 6F
112 = 70	113 = 71	114 = 72	115 = 73
116 = 74	117 = 75	118 = 76	119 = 77
120 = 78	121 = 79	122 = 7A	123 = 7B
124 = 7C	125 = 7D	126 = 7E	127 = 7F
128 = 80	129 = 81	130 = 82	131 = 83
132 = 84	133 = 85	134 = 86	135 = 87
136 = 88	137 = 89	138 = 8A	139 = 8B

32

140 = 8C	141 = 8D	142 = 8E	143 = 8F
144 = 90	145 = 91	146 = 92	147 = 93
148 = 94	149 = 95	150 = 96	151 = 97
152 = 98	153 = 99	154 = 9A	155 = 9B
156 = 9C	157 = 9D	158 = 9E	159 = 9F
160 = A0	161 = A1	162 = A2	163 = A3
164 = A4	165 = A5	166 = A6	167 = A7
168 = A8	169 = A9	170 = AA	171 = AB
172 = AC	173 = AD	174 = AE	175 = AF
176 = B0	177 = B1	178 = B2	179 = B3
180 = B4	181 = B5	182 = B6	183 = B7
184 = B8	185 = B9	186 = BA	187 = BB
188 = BC	189 = BD	190 = BE	191 = BF
192 = C0	193 = C1	194 = C2	195 = C3
196 = C4	197 = C5	198 = C6	199 = C7
200 = C8	201 = C9	202 = CA	203 = CB
204 = CC	205 = CD	206 = CE	207 = CF
208 = D0	209 = D1	210 = D2	211 = D3
212 = D4	213 = D5	214 = D6	215 = D7
216 = D8	217 = D9	218 = DA	219 = DB
220 = DC	221 = DD	222 = DE	223 = DF
224 = E0	225 = E1	226 = E2	227 = E3
228 = E4	229 = E5	230 = E6	231 = E7
232 = E8	233 = E9	234 = EA	235 = EB
236 = EC	237 = ED	238 = EE	239 = EF
240 = F0	241 = F1	242 = F2	243 = F3
244 = F4	245 = F5	246 = F6	247 = F7
248 = F8	249 = F9	250 = FA	251 = FB
252 = FC	253 = FD	254 = FE	255 = FF

33

Ziffer	4	3	2	1
Wert	4096	256	16	Einheiten
Hex-Wert	0010 0	0	1	0
	0x4096	0x256	1x16	0x1 =16
	7	3	A	B
	7x4096	3x256	10x16	11x1 =29611

Hinweise zu *Captive*

1. Sammeln Sie alles von den Monstern fallengelassene Gold auf.
2. Öffnen Sie alle Schränke, sie stehen nicht grundlos herum.
3. Finden Sie den Computer.
4. Wenn Ihr Paßwort von einem Computer abgelehnt wird, finden Sie einen anderen, der es annimmt.
5. Wenn die Generatoren explodiert sind, funktionieren die Türen nicht mehr. Lassen Sie sie also offen.
6. Die Power Points(Steckdosen) funktionieren nicht mehr, wenn der Generator zerstört ist, laden Sie also zuerst auf.
7. Vergewissern Sie sich, daß Sie voll aufgeladen haben, repariert und gut bewaffnet sind, ehe Sie die Basis verlassen, da Sie vielleicht für einige Zeit keinen anderen Store (Laden) finden.
8. Verwenden Sie die Power Points als Waffen.
9. Spieler mit hoher Dexterity (Geschicklichkeit) können fester zuschlagen.
10. Spieler mit hoher Vitality (Vitalität) können Schlägen ausweichen.
11. Spieler mit hoher Wisdom (Weisheit) gewinnen mehr Erfahrung.
12. Folgen Sie Ihren Maps (Karten) genau.
13. Initialisieren Sie alle Droid Chips (Droidenchips).
14. Verlassen Sie nie eine Basis ohne eine Planet Probe (Planetensonde).
15. Das Werfen von schweren Gegenständen kann Monster schwer anschlagen.
16. Denken Sie daran, durch das Erwerben von Erfahrungspunkten auf höhere Geschicklichkeitsebenen emporzusteigen.
17. Denken Sie daran, Ihre Spiele regelmäßig zu speichern und ihnen Namen zu geben, da Sie vielleicht eine bestimmte Basis nochmals laden müssen.
18. Die grüne Air Lock (Luftschleuse) läßt Sie nicht aus der Basis heraus, bis die Generatoren in die Luft gesprengt sind.
19. Vermeiden Sie die Verwendung von Tindronköpfen (sie haben schlechte Augen).
20. Bleiben Sie während einer Schlacht immer beweglich. Verwenden Sie den Steuerblock, um sich schneller zu bewegen.

21. Schreiben Sie sich immer auf, was Shops (Läden) verkaufen und zu welchem Preis. Dies ist sehr wichtig, wenn Sie Geld sparen wollen.
22. Wenn Sie Monster von links angreifen, werden nur die zwei direkt vor ihnen beschädigt. Wenn Sie sie von hinten schlagen, werden alle vier beschädigt.
23. Stellen Sie Ihren Anführer hinten auf, da er so in weniger großer Gefahr ist.
24. Verwenden Sie die Türen zum Zerquetschen der Monster.
25. Lassen Sie sich nicht unter einer Hebewand einschließen.
26. Tragen Sie zusätzliche Gliedmaßen auf sich. Dies erspart Ihnen die Zeit, die Sie brauchen, um zum Shop zurückzukehren.
27. Droidenchips können ausgetauscht werden.
28. Die meisten Geräte sind nützlich. Kaufen Sie sie also, wenn Sie genug Geld haben.
29. Um Minen zu legen und Kameras einzurichten, lassen Sie sie ein Viereck vor Ihnen fallen.
30. Minen sind tödlich!
31. Wenn Sie Bälle in Ihrem Rucksack haben, werden diese automatisch wiederaufgeladen.
32. Superkugeln sind tödlicher.
33. Es kann gewinnbringend sein, einen Artikel zu reparieren, bevor Sie ihn verkaufen.
34. Geräte können als Vielfaches verwendet werden, d.h. vier gleiche auf einmal.
35. Kaufen Sie Optic Basic, um Ihre Fortschritte mitverfolgen zu können.
36. Kaufen Sie Optic II, um sich besser orientieren zu können.
37. Dreipolstecker können erraten werden.
38. Achtpolstecker können erraten werden, ohne daß Sie ein Clipboard finden müssen.
39. Für Sechzehnpolstecker benötigen Sie ein Clipboard.
40. Verschieben Sie Wände nicht mehr als einmal. Sie können sich ein- oder ausschließen.
41. Es ist stets der Anführer, der Würfe ausführt. Er braucht daher einen guten rechten Arm und eine gute Robotik.
42. Kameras können nur dann in Betrieb gesetzt werden, wenn der Anführer über 15 oder mehr Geschicklichkeitspunkte verfügt.

43. Bewahren Sie alle Clipboards auf, um sie an den Ladenbesitzer zu verkaufen.
44. Der Fixer (Reparateur) kann nur bis zu 10% reparieren.
45. Der Reparatur repariert keine Brustteile, da es keinen Strom gibt, um das Gerät anzutreiben.
46. Zlot-Waffen geben Ihnen einen zeitlich begrenzten Geschicklichkeitszuwachs von 30 Punkten bei der Verwendung von Waffen.
47. Verwenden Sie keine Waffen, ohne sie zu kennen, da Sie sie beschädigen könnten.
48. Füllen Sie Ihren Munitionsvorrat regelmäßig nach.
49. Der Visor (Schirm) sendet Signale aus, die nicht unterbrochen werden können.
50. Wenn Shields (Schilder) leer sind, explodieren sie. Versuchen Sie, sie oberhalb von 1% zu halten, da sie an den Shop zurückverkauft werden können.
51. Wenn ein Shop keine Shields verkauft, können Sie dort ihre gegenwärtigen Shields gegen Bezahlung reparieren lassen.
52. Wenn Ihre Kugeln unter den Monstern hindurchfliegen, verwenden Sie Anti Grav (Anti-Schwerkraft).
53. Wasser schaltet Lichter in dunklen Gebieten wieder ein.
54. Wasser läßt alle mechanischen Droiden einfrieren.
55. Nehmen Sie sich vor dem Reparieren von Einzelteilen in auf Wasser stehenden Shops in acht, verwenden Sie Anti Grav.
56. Weichen Sie vor Feuerkugeln nicht nach hinten aus. Versuchen Sie, auf sie zuzulaufen und ihnen auszuweichen.
57. Feuerkugeln greifen die ganze Gruppe an.
58. Versuchen Sie, Monster in die Schußlinie anderer Monster zu manövrieren.
59. Das Töten von Monstern in Hebewänden zerdrückt ihr Gold.
60. Tragen Sie zur Sicherheit einen zweiten Kopf auf sich!
61. Verwenden Sie Leitern, um sich zu verteidigen.
62. Minen können gegen schwebende Außerirdische nichts ausrichten.
63. Würfel verraten Ihnen die Kombination einer Luftschleuse.
64. Die Map zeigt den Stockplan der Basis an (nützlich zum Überprüfen Ihrer Map).

65. Das Gerät Anti Grav wird von Basis 5 an aufwärts verwendet.
66. Das Gerät Visor wird von Basis 6 an aufwärts verwendet.
67. Das Gerät Vision Corrector (Sichtkorrektor) wird von Basis 2 an aufwärts verwendet.
68. Sie können Anti Grav auch dazu verwenden, der Mine auszuweichen, doch sie bleibt geladen.
69. Gaskanister können Sie wiederauffüllen, indem Sie sie in Feuer oder manchmal in Wasser fallenlassen.
70. Batterien können mit Feuer halb aufgefüllt werden.
71. Mit dem Gerät Anti Grav können Sie in Löchern hochklettern.
72. Gitter können darauf hinweisen, daß sich in der Nähe eine Falle befindet.
73. Verwenden Sie nur dann einen Fixer, wenn Sie sich in der Nähe eines Power Points befinden, da dieses Gerät Ihre Kräfte erschöpft.
74. Zlot-Pistolen explodieren, wenn sie verstopft sind.
75. Sie können schnell durch eine Basis gehen, indem Sie den Mapper (Kartenzeichner) und den Greaser (Schmierer) für höhere Geschwindigkeit verwenden.
76. Minen werden mit jeder Basis wirksamer.
77. Federation Guards (Bundeswachen) schlagen so fest zu, daß Ihnen die Glieder abfallen. Denken Sie also daran, Ihre Glieder wieder aufzulesen.
78. Der Deflektor verteidigt Sie gegen alle Monster. Auf kurze Distanz können dumme Dinge passieren. Seien Sie also vorsichtig.

Optische Geräte:

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Ag-Sucher | Sichtungsgesetz des außerirdischen Zielpunkts. |
| 2. Wurzelfinder | Führt Sie überallhin. |
| 3. Kartenzeichner | Zeichnet Ihren Weg auf. |
| 4. Radar | Markiert Außerirdische auf Distanz. |
| 5. Großsucher | Kompaß. |
| 6. Körpersucher | Ermöglicht rasches Orten von Droiden. |
| 7. Sichtkorrektor | Zeigt Geheimgänge. |
| 8. Visor | Schützt davor, geblendet zu werden. |

Devscapes:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Anti-Schwerkraft | Damit können Sie über Dächer gehen. |
| 2. Schild | Schützt alle Droiden. |
| 3. Feuerschild | Schützt vor Feuer. |
| 4. Schmierer | Ölt die Glieder zum rascheren Handeln ein. |
| 5. Kraft-'Sapper' | Unbekannt(!) |
| 6. Reparatuer | Repariert beschädigte Droiden. |
| 7. Wiederauflader | Lädt Droiden wieder auf. |
| 8. Deflektor | Deflektiert alle Schüsse und leitet Sie zum Angreifer zurück. |

Namen der Monster

Alien	Doormen	Goblin	Plant
Troops	Battle - Bug	Dragons	Gowl
Popper	TV - Guns	Brains	ED -R19K
GoRot - Worker	R2 - Shell	U - Tanks	Cager
Fed - Guard	Guard - Dogs	Spinner	Waterpods
Crab	Fed - Android	Gunner	Tank
Workers	Crit - Fur	Fire - Snakes	Hovver - Troops
Terrydact	Death	Fire - Spirits	Lizards
Trackball	Diplodocus	FloatBall	MinoS
Triceptor			

Waffentypen

Stufen: Basic, II, III, IV, V, VI, VII, Super

Human	Tindron	Coppator	Bronzite
Ironide	Cromize	Silvos	Rosted
Stenforcer	Titaniux		

Waffensystem

Disziplin	Menge	Waffe	Munition
Brawling	00	Unskilled	
	01-08	First	
	09	Knuckle Duster Basic	
	10	Knuckle Duster II	

Disziplin	Menge	Waffe	Munition
	16	Knuckle Duster Super	
	09-16	Knuckle Duster	
	17-24	Battle Gloves	
Swords	01-08	War Blade	
	09-16	Light Blade	
	17-24	Fire Axe	
Handguns	00	Unskilled	
	01-08	Pistol	20 mm
	09-16	Colt	45 mm
	17-24	Magnum	50 mm
Rifles	00	Unskilled	
	01-08	Rifle	45 mm
	09-16	Shotgun	Cartridges
	17-24	Hunter	Cartridges
Automatic	00	Unskilled	
	01-08	Uzi	A22 mm
	09-16	Rapedo	A45 mm
	17-24	Booster	A50 mm
Laser	00	Unskilled	
	01-08	Hand Laser	Laser Pack
	09-16	Lyte Zapper	Laser Pack
	17-24	Ion Pulse	Sonic Pack
Cannon	00	Unskilled	
	01-08	Mono Cannon	Shells
	09-16	A51 Launcher	A51 Shells
	17-24	Twin Cannon	Shells
Spraygun	00	Unskilled	
	01-08	Aero Canister	Poison Canister
	09-16	Acid-Disperser	Acid Canister
	17-24	Flame Thrower	Flambos Canister

Captive Mapgen

In breve, il programma Captive Map Generator o Mapgen crea e visualizza tutte le informazioni su un dato livello del gioco Captive. Usa lo stesso codice di Captive per creare i livelli e così garantisce una certa precisione. E' relativo a tutte le versioni del gioco (PC, Amiga, ST).

Istruzioni di caricamento

Per avviare Mapgen digitate semplicemente MAPGEN [enter] (invio) al prompt.

Vi suggeriamo di usare Mapgen su disco rigido, se ne possedete uno. Copiate il file MAPED.EXE su una directory vuota del disco rigido. Il programma non è in alcun modo protetto da copiatura, sebbene non sia Shareware o Public Domain.

Menu principale

Dopo aver caricato Mapgen, apparirà un menu con varie opzioni. Avrete bisogno di un mouse per selezionare le varie funzioni:

Selezione del livello

Selezionate il livello facendo clic sul numero dopo "SEED". Il primo livello in assoluto è Seed 0000.

Se non siete sicuri del vostro Seed, comprate degli [explosives] (esplosivi), dividete il prezzo di questi per 100 e sottraete uno. Importante: Tutti i numeri usati nel Captive Mapgen sono in esadecimale (base 16). Se non capite il sistema esadecimale, leggete allora la sezione "Tutto ciò che volevate sapere sugli esa e che non avete mai osato chiedere".

Metodo di uscita della mappa

Dal menu principale, si possono selezionare diversi metodi di visualizzazione di un livello.

Livello completo

Questa opzione visualizzerà il livello con tutti gli oggetti che si trovano all'interno. Sappiate che sarà difficile decifrare la mappa. Questa contiene molte informazioni, ma una volta decifrata completamente, vi renderete conto di quanto sia preziosa. Per una leggenda completa, fate clic su "Key Legend" (Leggenda) sul menu principale.

Livello vuoto

Questa opzione visualizzerà il livello privo di oggetti. Vedrete il livello nella sua forma più semplice.

Mappa del percorso del livello

Dopo aver fatto detonare gli esplosivi nei generatori, uscite velocemente. Ecco a cosa serve questa opzione. Identificate la vostra posizione sulla mappa e seguite le frecce per uscire più in fretta possibile.

Pianeta

Questa opzione visualizzerà l'intero pianeta, compreso il luogo di atterraggio e quell'inafferrabile clipboard!

Pianeta con livello morto

Questa opzione visualizzerà una mappa simile a quella sopra, ma dopo che il livello è stato distrutto.

Decifrazione delle informazioni della mappa

Numero dei piani

In alto a sinistra vedrete dei numeri in gruppi di quattro segnati da asterischi. Questi indicano l'altezza del piano delle varie zone della mappa. Prendete Seed 0001. La prima serie di numeri sarà 1222. Ora guardate la mappa, noterete che la zona in alto a sinistra è stata sezionata dal resto. Questo perchè si trova su un piano diverso. Ritornate alla griglia 4x4 e vedrete che questa zona si trova al primo

piano. Notate che la zona a destra si trova al secondo piano. I 6 nella griglia indicano una zona non usata.

Rappresentazione dei piani

I numeri subito a destra della griglia vi indicano come si rappresenta un piano rispetto ad un altro. Prendete di nuovo Seed 0001. 010 vi mostra che per disporre il primo piano subito sotto al secondo, bisogna spostarlo di 10 orizzontalmente e di 00 verticalmente. Ricordate che i numeri sono esadecimali.

Posizione di partenza

Potete localizzare la vostra posizione di partenza leggendo le coordinate che si trovano tra le informazioni per la rappresentazione dei piani.

Quantità

Le altre informazioni riguardano le quantità. Si usano le seguenti abbreviazioni:

Airdoor	: Porta dell'aria
Lasdoor	: Porta del laser
Door	: Porta
Spinner	: Rotatore
Decor	: Decorazione
Aliens	: Alien o mostri
Gold	: Borse piene d'oro
Falsewall	: Muro falso
Mines	: Mina
Grait	: Grata
Hydrant	: Idrante
Pushwall	: Muro da spingere
Raiserwall	: Muro che si solleva
Ladder	: Scala
Holes	: Buco
Plate	: Placche
Dead	: Vicolo cieco
STrap	: Super trappola
Logic	: Problema di logica

42

Step : Passi dai generatori
Trill : Passi da Trill. [solo ai decimi livelli]

Metodo di uscita del testo

Oltre a darvi una mappa completa, Mapgen vi fornisce anche altre informazioni sul livello.

Lista dei mostri

Sotto questa opzione sono elencati tutti i mostri del vostro livello e le qualità di ciascuno di loro. Esempio: su Seed 0000 il primo mostro nella lista sarà:

Brains -1- .80. Str(.130.) Arm(.08.) Skl(5D.)

"Brains" indica il nome del mostro.

"-1-" indica quanti ce ne sono sul livello.

".80." se questo numero inizia con un "8", il mostro porta con se un oggetto.

"Str(.130.)" indica la forza del mostro.

"Arm(.08.)" indica l'armatura del mostro.

"Skl(5D.)" indica l'abilità del mostro.

Lista degli oggetti e codici del clipboard

Sotto questa opzione sono elencati gli oggetti che potete trovare nel vostro livello. Esempio:

(.13.02.) 66.00.02.81. clue 0002.

"(.13.02.)" indica la posizione dell'oggetto.

"66.00.02.81." indica il codice dell'oggetto codificato.

"clue" fornisce una breve descrizione. In questo caso si tratta di un clipboard.

"0002." fornisce ulteriori dettagli sull'oggetto.

Qui sono anche inclusi dettagli sui vari clipboard del livello. Vedrete una rappresentazione grafica del clipboard con un numero di riferimento sottostante che corrisponde al clipboard nel gioco.

43

Lista degli interruttori

Scegliendo questa opzione vi saranno forniti dettagli sui vari interruttori del livello. Esempio:

Switch (.02.03.) Affect(.00.05.) Clip (.0001.1) Type Door Tog

"Switch (.02.03)" Indica dove si trova l'interruttore.

"Affect (.00.05.)" Indica quale zona comprende.

"Clip (.0001.1)" Indica il grado di complessità.

"Type Door Tog" Indica il tipo di porta che interessa.

Leggenda

In questa opzione appare la leggenda di tutti gli oggetti usati in Mapgen.

Ripetizione dell'uscita su disco

Questa opzione è molto utile e vi permetterà, quando disegnerete la prossima mappa, di salvarne un'immagine in formato LBM (Dpaint), nella stessa directory del Mapgen.

La prima mappa si chiamerà MAP0001.LBM e aumenterà ogni volta. Ora è possibile caricare l'immagine in un programma di disegno e stamparla.

Tutto ciò che volevate sapere sugli esa e che non avete mai osato chiedere

L'esadecimale è un tipo di numerazione usata dalla maggior parte dei programmatori. In basso troverete una tavola dei primi 256 numeri esa.

Se desiderate convertire qualsiasi numero maggiore da esa a decimale, dovreste avere un calcolatore a portata di mano.

Tavola della conversione dei decimali in esa

00 = 00	01 = 01	02 = 02	03 = 03
04 = 04	05 = 05	06 = 06	07 = 07

08 = 08	09 = 09	10 = 0A	11 = 0B
12 = 0C	13 = 0D	14 = 0E	15 = 0F
16 = 10	17 = 11	18 = 12	19 = 13
20 = 14	21 = 15	22 = 16	23 = 17
24 = 18	25 = 19	26 = 1A	27 = 1B
28 = 1C	29 = 1D	30 = 1E	31 = 1F
32 = 20	33 = 21	34 = 22	35 = 23
36 = 24	37 = 25	38 = 26	39 = 27
40 = 28	41 = 29	42 = 2A	43 = 2B
44 = 2C	45 = 2D	46 = 2E	47 = 2F
48 = 30	49 = 31	50 = 32	51 = 33
52 = 34	53 = 35	54 = 36	55 = 37
56 = 38	57 = 39	58 = 3A	59 = 3B
60 = 3C	61 = 3D	62 = 3E	63 = 3F
64 = 40	65 = 41	66 = 42	67 = 43
68 = 44	69 = 45	70 = 46	71 = 47
72 = 48	73 = 49	74 = 4A	75 = 4B
76 = 4C	77 = 4D	78 = 4E	79 = 4F
80 = 50	81 = 51	82 = 52	83 = 53
84 = 54	85 = 55	86 = 56	87 = 57
88 = 58	89 = 59	90 = 5A	91 = 5B
92 = 5C	93 = 5D	94 = 5E	95 = 5F
96 = 60	97 = 61	98 = 62	99 = 63
100 = 64	101 = 65	102 = 66	103 = 67
104 = 68	105 = 69	106 = 6A	107 = 6B
108 = 6C	109 = 6D	110 = 6E	111 = 6F
112 = 70	113 = 71	114 = 72	115 = 73
116 = 74	117 = 75	118 = 76	119 = 77
120 = 78	121 = 79	122 = 7A	123 = 7B
124 = 7C	125 = 7D	126 = 7E	127 = 7F
128 = 80	129 = 81	130 = 82	131 = 83
132 = 84	133 = 85	134 = 86	135 = 87
136 = 88	137 = 89	138 = 8A	139 = 8B
140 = 8C	141 = 8D	142 = 8E	143 = 8F
144 = 90	145 = 91	146 = 92	147 = 93
148 = 94	149 = 95	150 = 96	151 = 97
152 = 98	153 = 99	154 = 9A	155 = 9B

156 = 9C	157 = 9D	158 = 9E	159 = 9F
160 = A0	161 = A1	162 = A2	163 = A3
164 = A4	165 = A5	166 = A6	167 = A7
168 = A8	169 = A9	170 = AA	171 = AB
172 = AC	173 = AD	174 = AE	175 = AF
176 = B0	177 = B1	178 = B2	179 = B3
180 = B4	181 = B5	182 = B6	183 = B7
184 = B8	185 = B9	186 = BA	187 = BB
188 = BC	189 = BD	190 = BE	191 = BF
192 = C0	193 = C1	194 = C2	195 = C3
196 = C4	197 = C5	198 = C6	199 = C7
200 = C8	201 = C9	202 = CA	203 = CB
204 = CC	205 = CD	206 = CE	207 = CF
208 = D0	209 = D1	210 = D2	211 = D3
212 = D4	213 = D5	214 = D6	215 = D7
216 = D8	217 = D9	218 = DA	219 = DB
220 = DC	221 = DD	222 = DE	223 = DF
224 = E0	225 = E1	226 = E2	227 = E3
228 = E4	229 = E5	230 = E6	231 = E7
232 = E8	233 = E9	234 = EA	235 = EB
236 = EC	237 = ED	238 = EE	239 = EF
240 = F0	241 = F1	242 = F2	243 = F3
244 = F4	245 = F5	246 = F6	247 = F7
248 = F8	249 = F9	250 = FA	251 = FB
252 = FC	253 = FD	254 = FE	255 = FF

Cifra	4	3	2	1	
Valore	4096	256	16	Unità	
Valora esa 00100	0	1	0		
0x4096	0x256	1x16	0x1	=16	
7	3	A	B		
7x4096	3x256	10x16	11x1	=29611	

Suggerimenti su Captive

1. Raccogliete tutto l'oro caduto ai mostri.
2. Aprite le credenze, c'è un motivo per cui sono state messe lì.
3. Trovate il computer.
4. Se un computer non accetta la vostra parola d'ordine, un altro la accetterà.
5. Le porte non funzioneranno dopo che i generatori sono esplosi, perciò lasciatele aperte.
6. I punti di potenza non funzioneranno dopo che il generatore è stato sabotato, perciò attivateli prima.
7. Assicuratevi di essere totalmente riforniti, funzionanti e bene armati prima di lasciare il livello, poichè potreste non trovare un altro punto di rifornimento per un bel po'.
8. Usate i punti di potenza come armi.
9. I giocatori con grande destrezza colpiscono duro.
10. I giocatori con grande vitalità schivano i colpi.
11. I giocatori con grande saggezza guadagnano più esperienza.
12. Seguite attentamente le vostre mappe.
13. Inizializzate tutti i circuiti degli androidi.
14. Non lasciate mai un livello se non avete una sonda per il pianeta.
15. Lanciare oggetti pesanti può danneggiare seriamente i mostri.
16. Ricordatevi di scalare i livelli di abilità guadagnando punti d'esperienza.
17. Ricordatevi di salvare regolarmente e di dare un nome ai giochi poichè potreste dover restaurare un determinato livello.
18. La camera di equilibrio verde non vi permetterà di uscire dal livello finchè i generatori non saranno fatti esplodere.
19. Evitate di usare le teste di Tindron. (Non hanno una buona vista).
20. Muovetevi sempre durante una battaglia. Usate la tastiera per i movimenti più veloci.
21. Annotate sempre quali negozi vendono merce e a quale prezzo. E' molto importante se desiderate risparmiare.
22. Se attaccare i mostri da sinistra danneggerete solo i due che state affrontando. Se colpite i mostri da dietro li danneggerete tutti e quattro.

23. Sistemate il vostro caposquadra dietro, dove può essere danneggiato meno facilmente.
24. Usate le porte per schiacciare i mostri.
25. Non fatevi catturare sotto un muro che si solleva.
26. Portate con voi degli arti di ricambio. Risparmierete il tempo di ritornare al negozio.
27. I circuiti degli androidi possono essere scambiati.
28. La maggiore parte degli oggetti è utile, perciò comprateli se possedete contante a sufficienza.
29. Per piantare le mine e le macchine fotografiche posizionatele nel quadrato di fronte a voi.
30. Le mine sono mortali!
31. Le palle che avete nel vostro zaino si ricaricheranno automaticamente.
32. Le palle - super sono ancora più mortali.
33. Alterare un articolo prima di venderlo può essere più vantaggioso.
34. Gli oggetti si possono usare in gruppo, cioè quattro dello stesso tipo.
35. Comprate Optic Basic per vedere come state procedendo.
36. Comprate Optic II per trovare l'uscita.
37. Potete indovinare interruttori a tre posizioni.
38. Potete indovinare interruttori a otto posizioni invece di trovare un clipboard.
39. Gli interruttori a sedici posizioni hanno bisogno di un clipboard.
40. Non spingete i muri più di una volta. Potreste chiudervi dentro o fuori.
41. Il caposquadra effettua sempre i lanci, perciò avrà bisogno di un buon braccio destro e un buon grado di robotizzazione.
42. Le macchine fotografiche possono essere attivate solo se il caposquadra ha 15 o più punti di destrezza.
43. Risparmiate tutti i clipboard, poichè li potete vendere ai negozianti.
44. Il Fixer (tecnico) può riparare solo fino al 10%.
45. Il Fixer non può riparare il torace, poichè non c'è potenza per far muovere l'oggetto.

46. Le armi Zlot aggiungeranno temporaneamente 30 punti alla vostra destrezza per l'uso dell'arma.
47. Non usate l'armatura se non siete abili, poichè questa verrà danneggiata velocemente.
48. Rinnovate sempre la vostra scorta di munizioni.
49. La Visor (visiera) manda dei segnali che non possono essere bloccati.
50. Quando gli scudi finiscono, esplodono. Cercate di mantenerli al di sopra dell'1%, poichè possono essere rivenduti al negozio.
51. Se un negozio non vende scudi, quelli che state usando possono essere riparati pagando una somma di denaro.
52. Se i vostri proiettili passano sotto ai mostri, usate l'Anti Grav.
53. L'acqua farà riaccendere le luci nelle zone buie.
54. L'acqua farà congelare tutti gli androidi meccanici.
55. Guardatevi dall'alterare parti nei negozi che stanno sull'acqua. Usate l'Anti Grav.
56. Non scappate dalle palle di fuoco. Cercate di correre verso di loro e di schivarle.
57. Le palle di fuoco attaccheranno l'intero gruppo.
58. Cercate di dirigere i mostri verso la linea di fuoco di un altro mostro.
59. Se uccidete i mostri nei muri che si sollevano il loro oro sarà schiacciato.
60. Portatevi una testa di scorta in caso di bisogno!
61. Usate le scale per difendervi.
62. Le mine non servono a niente contro i mostri galleggianti.
63. I dadi vi riveleranno la combinazione della camera di equilibrio.
64. La mappa mostrerà il programma dei piani del livello (utile per controllare la vostra mappa).
65. L'Anti Grav è usata dal livello 5 in giù.
66. La visiera è usata dal livello 6 in giù.
67. Il correttore della vista è usato dal livello 2 in giù.
68. Potete usare l'Anti Grav per schivare la mina ma questa rimarrà caricata.
69. I filtri del gas possono essere riempiti aggiungendo del fuoco o a volte dell'acqua.

70. Le batterie possono essere semicaricate con il fuoco.
71. Potete risalire buchi con l'Anti Grav.
72. Le grate possono indicare che c'è una trappola nelle vicinanze.
73. Ricorrete solo ad un Fixer se siete vicini ad un punto di potenza, poichè questo dispositivo consuma energia.
74. Le pistole Zlot esploderanno se schiacciate.
75. Potete muovervi velocemente nel livello con l'aiuto del Mapper. Il Greaser vi farà andare più veloci.
76. La potenza delle mine aumenta in ogni livello.
77. Le guardie della federazione colpiscono così forte da farvi cadere gli arti, perciò ricordatevi di raccogliarli.
78. Il deflettore vi difenderà da tutti i mostri. Possono accadere stranezze ad una breve distanza da esso, perciò fate attenzione.

Icone:

- | | |
|---------------------|---------------------------------------|
| 1. Ag Scan | Il mostro colpisce l'osservatore. |
| 2. Root Finder | Vi guida ovunque. |
| 3. Mapper | Traccia il vostro percorso. |
| 4. Radar | Evidenzia i mostri da lontano. |
| 5. Magna Scan | Bussola. |
| 6. Body Scan | Veloce riferimento per gli androidi. |
| 7. Vision Corrector | Rivela passaggi segreti. |
| 8. Visor | Fa in modo che non veniate acciecati. |

Devscapes:

- | | |
|-----------------|--|
| 1. Anti Grav | Vi permette di camminare sul tetto. |
| 2. Shield | Protegge tutti gli androidi. |
| 3. Fire Shield | Pretegge dal fuoco. |
| 4. Greaser | Lubrifica gli arti per renderli veloci. |
| 5. Power Sapper | Sconosciuto(!) |
| 6. Fixer | Ripara gli androidi danneggiati. |
| 7. Recharger | Ricarica gli androidi. |
| 8. Deflector | Devia tutti i colpi e li restituisce agli avversari. |

Nomi dei mostri

Alien	Doormen	Goblin	Plant
Troops	Battle - Bug	Dragons	Gouwl
Popper	TV - Guns	Brains	ED -R19K
GoRot - Worker	R2 - Shell	U - Tanks	Cager
Fed - Guard	Guard - Dogs	Spinner	Waterpods
Crab	Fed - Android	Gunner	Tank
Workers	Crit - Fur	Fire - Snakes	Hovver - Troops
Terrydact	Death	Fire - Spirits	Lizards
Trackball	Diplodocus	FloatBall	MinoS
Triceptor			

Tipi di armatura

Grades: Basic, II, III, IV, V, VI, VII, Super

Human	Tindron	Coppator	Bronzite
Ironide	Cromize	Silvos	Rosted
Stenforcer	Titaniux		

Sistema armi

Abilità	Quantità	Arma	Munizioni
Brawling	00	Unskilled	
	01-08	First	
	09	Knuckle Duster Basic	
	10	Knuckle Duster II	
	16	Knuckle Duster Super	
Swords	09-16	Knuckle Duster	
	17-24	Battle Gloves	
	01-08	War Blade	
	09-16	Light Blade	
Handguns	17-24	Fire Axe	
	00	Unskilled	
	01-08	Pistol	20 mm
	09-16	Colt	45 mm
	17-24	Magnum	50 mm

Abilità	Quantità	Arma	Munizioni
Rifles	00	Unskilled	
	01-08	Rifle	45 mm
	09-16	Shotgun	Cartridges
	17-24	Hunter	Cartridges
Automatic	00	Unskilled	
	01-08	Uzi	A22 mm
	09-16	Rapedo	A45 mm
	17-24	Booster	A50 mm
Laser	00	Unskilled	
	01-08	Hand Laser	Laser Pack
	09-16	Lyte Zapper	Laser Pack
	17-24	Ion Pulse	Sonic Pack
Cannon	00	Unskilled	
	01-08	Mono Cannon	Shells
	09-16	A51 Launcher	A51 Shells
	17-24	Twin Cannon	Shells
Spraygun	00	Unskilled	
	01-08	Aero Canister	Poison Canister
	09-16	Acid-Disperser	Acid Canister
	17-24	Flame Thrower	Flambos Canister



