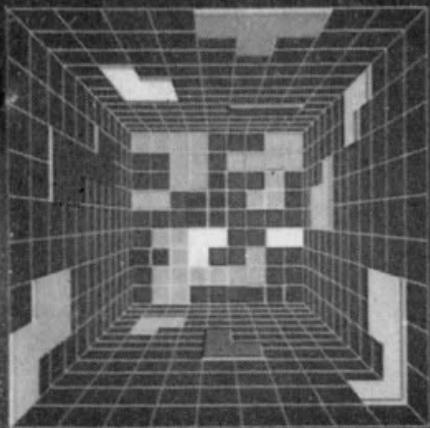


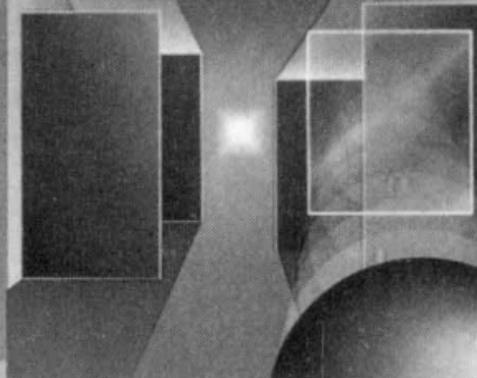
MICRO

CLUB

WELLTRIS



THE LIGHT CORRIDOR



WELLTRIS

AMSTRAD DISCO

INTRODUCCION

WELLTRIS: Otro desafío al mundo occidental del maestro ruso de juegos, Alexey Pajitnov, el autor de TETRIS.

Alexey Pajitnov, el famoso matemático y miembro de la Academia Soviética de las Ciencias, tiene el privilegio de programar y diseñar sus juegos en su propio ordenador personal, lo que sigue siendo bastante extraño en la Unión Soviética.

Pajitnov espera viajar algún día, incluyendo viajes a Japón, los Estados Unidos, Europa Occidental... Sólo el éxito internacional de sus juegos puede ayudar a que sus esperanzas se conviertan en realidad.

CARGANDO Y EMPEZANDO

Amstrad CPC

Versión en disco:

- Enciende el ordenador;
- introduce el disco en la unidad;
- teclea | CPM (para obtener | pulsa la tecla SHIFT y @ simultáneamente);
- luego pulsa la tecla ENTER.

PANTALLAS DE APERTURA

Una vez que WELLTRIS se ha cargado verás la Pantalla de Título. Pulsa RETURN para moverte a la Pantalla de Identificación (protección).

Protección

A través del librito hay dibujos de las banderas de las Repúblicas de la Unión Soviética con alguna información. Cuando el ordenador te lo pida dirígete al número de página indicado y teclea la palabra o número necesario. Cuando teclees la respuesta correcta, el ordenador te llevará a la Pantalla de Opciones.

La pantalla de opciones

Esta pantalla te permite decidir el tipo de juego que quieres jugar. Puedes establecer el nivel y la velocidad del juego, quitar o poner el sonido, fijar el Modo de Movimiento (ver VI - COMANDOS DEL JUEGO), y establecer la función de Siguiente Pieza (ver V - LA PANTALLA DE JUEGO).

Comandos

En el teclado usa las siguientes teclas:

Amstrad

← y → o F4 y F6.

↑ y ↓ o F8 y F2.

HI SCORE: Te lleva a la pantalla de puntuaciones más altas.

INFOR: Te lleva a la pantalla de créditos.

QUITAR: Vuelves al BASIC.

Nota: Sólo puedes usar el joystick para seleccionar las opciones.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de WELLTRIS es manipular las piezas del juego que caen de los lados del pozo de manera que lleguen al fondo y se ajusten entre las piezas del juego que ya están en el fondo. Cuando los segmentos de las piezas del juego forman una línea (horizontal y vertical) en la parte del fondo del pozo, la línea desaparece, dándote más espacio para ajustar más piezas. Siempre que caigan piezas y tengas sitio en la parte del fondo del pozo, el juego continúa.

Las piezas del juego

Las piezas del juego de WELLTRIS tienen formas geométricas hechas de segmentos cuadrados. Estas piezas pueden consistir en dos, tres, cuatro y cinco segmentos. Las piezas usadas en el juego dependen del nivel de dificultad.

Niveles de dificultad

Hay tres niveles de dificultad en este juego. Puedes escoger el nivel que quieres en la pantalla de opciones.

Primer nivel: Las piezas están hechas de dos, tres o cuatro cuadrados.

Segundo nivel: Las piezas están hechas sólo de cuatro cuadrados.

Tercer nivel: Las piezas están hechas de dos, tres, cuatro y cinco cuadrados.

LA PANTALLA DE JUEGO

Nivel (Level)

Esto describe el nivel de dificultad de las piezas que caen en el pozo. Cuanto más alto sea el número, más complicados son los objetos.

Velocidad (Speed)

Es la velocidad de las piezas que caen en el pozo. Aparecen los mismos dibujos para cada tipo de velocidad en cada nivel de dificultad.

Nota: En la versión de cassette el dibujo no cambia.

La velocidad aumenta automáticamente a medida que llenas líneas.

Puedes aumentar la velocidad de la caída pulsando SHIFT e I simultáneamente (CAPS-SHIFT en el SPECTRUM).

La velocidad no puede disminuir, excepto empezando el juego de nuevo.

Cuanto más rápida sea la velocidad, más puntos consigues por poner las piezas en la parte final del pozo.

Puntuación (Score)

Esta es tu puntuación para el juego que estés jugando.

Líneas (Lines)

Este es el número total de líneas que has quitado del fondo del pozo en este juego.

Siguiente (Next)

Esto te muestra la forma de la pieza siguiente que va a caer al pozo. Te indica la forma siguiente que tienes que acomodar. Esta característica es útil, pero resta puntos. Puedes conectar o no esta opción, pulsando SHIFT y N simultáneamente (CAPS-SHIFT N en el Spectrum).

COMANDOS DEL JUEGO

Las piezas del juego se quitan usando el teclado o el joystick.

	Joystick	Amstrad
Movimiento horizontal	← y → 7	← y → F4 y F6
	Joystick	Amstrad
Movimiento vertical	↑ y ↓	↑ y ↓ F8 y F2
Girar una pieza	FUEGO	COPY o F5
Soltar una pieza	ESPACIO	ESPACIO

Otros comandos

	Amstrad
Salir al BASIC	SHIFT + Q
Volver a empezar juego	SHIFT + R
Abandonar el juego	SHIFT + A
Pausa	SHIFT + P
Aumentar nivel de velocidad	SHIFT + I
Mostrar siguiente pieza	SHIFT + N
Sonido sí/no	SHIFT + S
Cambiar movimiento de la pieza	SHIFT + M

Este último comando te permite modificar o reactivar el modo estándar de movimiento.

Modo de movimiento estándar (modo establecido)

Se llama para intercambiar las teclas de movimiento a medida que te mueves de la pared horizontal a la vertical.

A lo largo de las paredes de arriba y de abajo usa el movimiento horizontal.

A lo largo de las paredes de los lados usa el movimiento vertical.

(Ver arriba COMANDOS DEL JUEGO.)

TEN CUIDADO: Vigila las esquinas.

El cuadrado central de las piezas del juego (el cuadrado en el que gira) debe estar en la nueva pared antes de que cambien las teclas. El cuadrado giratorio no siempre es algo evidente. Así, si una pieza de cuatro cuadrados tiene dos cuadrados en cada pared, pero el segmento giratorio está en la pared antigua continúa utilizando la tecla que has estado usando para moverlo. Cuando el segmento giratorio está en la nueva pared, intercambia las teclas.

Modo de movimiento en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario

Este modo utiliza las mismas teclas del juego para mover la pieza, sin importar en qué pared está.

La pieza del juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, dependiendo de la tecla usada.

En el sentido de las agujas del reloj: Usa IZQUIERDA.

En el sentido contrario a las agujas del reloj: Usa DERECHA.

ATENCIÓN: En este modo, la izquierda y la derecha no se corresponde necesariamente con las direcciones izquierda y derecha; depende de en qué pared estés.

Ejemplo: En la pared de abajo, la flecha derecha mueve la pieza a la derecha, pero en la pared de arriba la mueve a la izquierda.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

Si no se interfiere, las piezas del juego WELLTRIS caen un línea en la pared cada vez. Puedes moverlas horizontalmente cada vez que caen.

Una vez que una pieza llegue al suelo del pozo, no puedes controlar más esta dirección. Sin embargo, puedes seguir haciendo que giren hasta el último segundo, para ajustarlas exactamente en el espacio que quieres que ocupen.

Utilizando las esquinas.

Una característica única de este juego es el uso de las esquinas del pozo para crear nuevas formas de las viejas formas.

Cuando una pieza se sitúa en una esquina, sus segmentos se disponen en la dirección adecuada para la pared en la que está esa sección, hasta que uno de los segmentos choca con una pieza que esté obstruyendo.

Si las piezas que obstruyen está muy cerca de la esquina, esto puede provocar que las partes de la pieza se superpongan unas a otras, haciendo de la pieza original, una pieza más pequeña.

Estrategias

Usa la totalidad del pozo.

No te estanques mentalmente en una pared del pozo. Usa las cuatro paredes y mantén las piezas del juego en movimiento. Comprueba continuamente dónde caerán.

Recuerda que una pieza se desliza sobre el fondo hasta que choca con una obstrucción. Busca las obstrucciones adecuadas para que éstas choquen.

Construye bloques de Piezas del Juego.

Con algunas maniobras bien pensadas puedes conseguir bloques de segmentos con huecos estratégicamente colocados de manera que se puedan quitar muchas líneas a la vez con la introducción de una pieza.

Deja espacio para las piezas difíciles.

Intenta dejar las secciones del fondo libres para las piezas de muchos segmentos que no se ajustan a los bloques que estás construyendo.

Ajústalas en tus bloques con espacio para situar las piezas normales y convertirlas en bloques manejables.

FIN DE JUEGO

Puntuación

Consigues puntos por situar piezas correctamente en el suelo del pozo. Puedes hacer esto controlando la pieza hasta que ha llegado al fondo o alineándola cerca de la parte de arriba del pozo y luego soltándola, usando la barra espaciadora.

Consigues más puntos cuanto más lejos sea lanzada la pieza.

Cuando se llena una línea, el ordenador quita la línea (dándote más espacio para traer más piezas) y aumenta tu puntuación. Cuantas más líneas quites, más alta será tu puntuación.

El juego se acaba

El juego se acaba cuando tú voluntariamente sales de él como se ha descrito antes, o si no puedes llevar más piezas del juego a la parte de abajo del pozo.

En este caso has perdido, aunque sigues teniendo la puntuación. Puedes perder el juego de una de estas dos formas:

1) Las cuatro paredes bloqueadas.

Las piezas que se paran, con una o más de sus secciones todavía en la pared, hacen que esa pared se bloquee hasta que tres piezas más hayan acabado de caer.

Nota: No aparecerá ninguna pieza del juego en una pared bloqueada. Si las cuatro paredes están bloqueadas, el juego se acaba.

2) Una pared llena con piezas hasta arriba.

Si las piezas se paran en la pared y otras piezas se acumulan encima de éstas, hasta que hay piezas amontonadas en toda la altura de la pared, el juego se acaba.

Pantalla de puntuaciones máximas

Esta pared muestra las diez puntuaciones más altas de tu juego WELLTRIS. Si acabas de finalizar el juego

y tu puntuación es más alta que una de las diez que se muestran, te situarás entre esas puntuaciones. La puntuación de tu último juego se muestra bajo la lista.

Nota: Para poder salvar tu puntuación en disco, el disco no debe estar protegido contra escritura.

© DOKA 1989. Todos los derechos reservados.
Licencia concedida a Bullet Proof Software. Adaptación
hecha por INFOGRAMES con permiso de BPS.

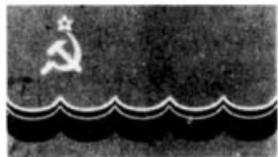


**LA
PIRATERIA
ES DELITO**



(pag. 4)

Republic: Armenia
Area: 11,500 sq. mi.
Capital: Yerevan



(pag. 5)

Republic: Estonia
Area: 17,400 sq. mi.
Capital: Tallinn



(pag. 4)

Republic: Azerbaijan
Area: 33,400 sq. mi.
Capital: Baku



(pag. 6)

Republic: Georgia
Area: 26,900 sq. mi.
Capital: Tbilisi



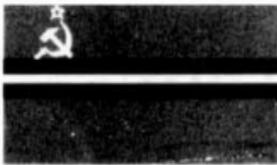
(pag. 5)

Republic: Belorussia
Area: 80,200 sq. mi.
Capital: Minsk



(pag. 6)

Republic: Kazakhstan
Area: 11,500 sq. mi.
Capital: Alma-Ata



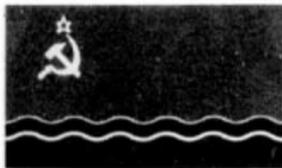
(pag. 6)

Republic: Kirgiziya
Area: 76,600 sq. mi.
Capital: Frunze



(pag. 9)

Republic: Moldavia
Area: 13,000 sq. mi.
Capital: Kihinyov



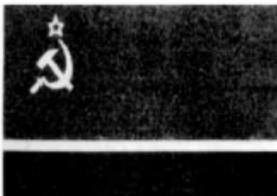
(pag. 6)

Republic: Latvia
Area: 24,600 sq. mi.
Capital: Riga



(pag. 10)

Republic: Russian Soviet
Federated Socialist
Republic
Area: 6,592,800 sq. mi.
Capital: Moscow



(pag. 9)

Republic: Lithuania
Area: 25,200 sq. mi.
Capital: Vilnius



(pag. 10)

Republic: Tadzhikistan
Area: 55,250 sq. mi.
Capital: Dushanbe



(pag. 11)

Republic: Turkmenistan
Area: 188,500 sq. mi.
Capital: Ashkhabad



(pag. 11)

Republic: Ukraine
Area: 233,100 sq. mi.
Capital: Kiev



(pag. 12)

Republic: Uzbekistan
Area: 172,700 sq. mi.
Capital: Tashkent

THE LIGHT CORRIDOR

“El Eco de la Luz sobre las Murallas del Silencio”

I. INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC

Versión Disco:

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco en la unidad.
- Tecla | CPM (para obtener | pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y @).
- Pulsa INTRO.
- Aparecerá la pantalla de título. Para acceder al juego pulsa SPACE BAR.

II. EL OBJETIVO DEL JUEGO

Equipado con una raqueta translúcida, sumérgete en el corazón del “Corredor de la Luz” y guía una esfera metálica. Esquía las paredes, evita las trampas, recoge bonos y enfréntate a todos los desafíos que vayan apareciendo hasta llegar a la última fuente de Luz que se encuentra al final del Corredor.

Los desafíos aparecen cada cuatro etapas; de ti depende descubrir sus secretos.

III. EL JUEGO

Nota: Mueve el cursor (rectángulo) de un menú a otro movimiento el joystick ARRIBA y ABAJO o pulsando las teclas A y Q. Para confirmar una opción pulsa el botón disparo o Space Bar.

Las opciones seleccionadas parpadearán.

1. Comienzo del Juego: EL MENU PRINCIPAL

1 PLAYER (1 JUGADOR).

2 PLAYERS (2 JUGADORES).

START (EMPEZAR).

SCORES (PUNTUACIONES): Mira las puntuaciones máximas (ver VI).

OPCIONES: Ver V.

HARDWARE: Interface del usuario (ver VI).

2. La pantalla de juego

En el centro: La ventana de juego.

Parte inferior izquierda: Las vidas.

Parte inferior centro: La puntuación actual.

Parte inferior derecha: Mejor puntuación.

3. Mandatos del juego

a) Los movimientos

Joystick**Teclado**

Avanzar a velocidad normal	Pulsa el botón DISPARO	Pulsa SPACE BAR
Avanzar a velocidad máxima	Pulsa tecla 2. Para cancelar la velocidad máxima: Pulsa la tecla 1.	Pulsa la tecla 2. Para cancelar la velocidad máxima: Pulsa la tecla 1.
Mover raqueta	Mueve el joystick en la dirección deseada.	Arriba: Q. Abajo: A. Izquierda: O. Derecha: P.

b) Las funciones

Tecla ENTER: Pausa.

Tecla ENTER + 3: Abandonar la partida actual.

Tecla ENTER + 2: Volver a la última posición.

IV. LAS PUNTUACIONES

Selecciona la opción SCORES para ver las mejores puntuaciones conseguidas.

¡Ten cuidado! porque hay una tabla de puntuaciones para el CURRENT CORRIDOR (CORREDOR ACTUAL) y otra para el USER CORRIDOR (CORREDOR DEL USUARIO). Si al terminar la partida tu puntuación está entre las 7 mejores, ésta será salvada. Deberás salvar tus puntuaciones en un disco o cassette diferente.

V. LAS OPCIONES

1. Control normal o rápido

Esta opción te permite cambiar la velocidad de la raqueta.

2. Cambio de nivel

Mientras estás jugando una partida, fijate en el código de la etapa en la que estás participando (código con cuatro cifras escritas en la parte superior de los obstáculos del corredor).

Esta opción te permitirá empezar a jugar al principio de esa etapa.

Introduce el número código. Si el código existe, aparecerá el número de la etapa deseada y podrás acceder al juego pulsando START. Si el código no existe, volverás al menú de opciones.

3. Hacer corredor: Crear un corredor

El editor te ofrece múltiples posibilidades de crear un corredor... desde la más fácil a la más ficicil:

	Joystick	Teclado
Seleccionar	Mueve el joystick en la dirección deseada	Arriba: Q. Abajo: A. Izquierda: O. Derecha: P.

ConfirmarPulsa el botón
DISPARO

Pulsa SPACE BAR

EXIT (Salir): Volver al menú principal.

CLEAR (Despejar): Reinicializar el corredor.

PAGE (Página): Visualización de los obstáculos disponibles. Hay dos páginas de obstáculos.

SYNC (Sincronización): Sincronización o desincronización de los obstáculos móviles.

AHEAD (Enfrente): Moverse hacia delante en el corredor (atajo: tecla 2).

BACK (Atrás): Moverse hacia atrás (atajo: tecla 1).

DEPTH (Profundidad): Tu posición en el corredor.

Crear un corredor: Confirmando los iconos AHEAD y BACK te mueves al punto que desees. Para colocar un obstáculo sitúate sobre el ítem deseado y confirma tu opción.

4. Salvar corredor

La opción "SAVE CORRIDOR" salva el corredor creado (el llamado CORREDOR DEL USUARIO).

En un disco pueden salvarse hasta 10 CORREDORES DE USUARIO. En las versiones de cassette, prepara una cinta en blanco para salvar el corredor.

5. Cargar corredor

La opción CARGAR CORREDOR (LOAD CORRIDOR) carga el CORREDOR DEL USUARIO.

6. Corredor actual: Corredor original

Se seleccionas esta opción, pasarás al CORREDOR DEL USUARIO.

7. Salir (Exit)

EXIT: Volver al menú principal.

VI. HARDWARE

Amstrad

JUGADOR 1
JUGADOR 2
MUSICA Y SONIDOS
SALIR (EXIT)

Menú del jugador (1 ó 2)

Amstrad

TECLADO
JOYSTICK 0
JOYSTICK 1
SALIR

Estas opciones te permiten seleccionar los ajustes de juego para cada jugador.

La opción SET KEYS (AJUSTAR TECLAS) te permite redefinir las teclas de movimientos si estás controlando el juego vía teclado.

