

DISC

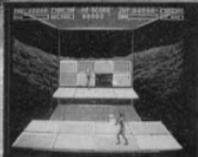
DISPONIBLES:

- CPC
- AMIGA
- ATARI ST
- PC/PS



LA
PRIMA
ES DELTO

PANTALLAS 16 BITS



PROEIN SOFT LINE
Calle de Marqués de 22, 2da. planta
Tel. 3671 00 33 - 3671 00 37
14012B Sevilla



LORICIEL

DISC

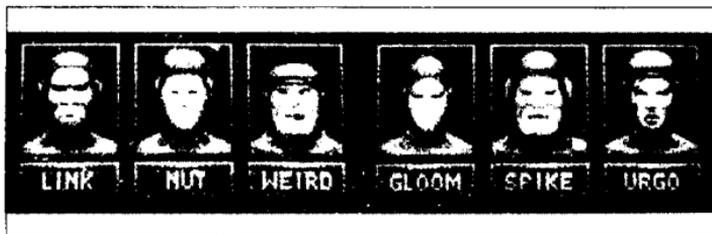
MANUAL

Resumen

Como deporte del segundo milenio, el Discaído se ha extendido por toda la tierra. En esta época todas las manifestaciones deportivas se retransmiten vía satélite en los hogares de todo el mundo en HOLO 3D. Este sistema de proyección holográfica a contribuido en gran manera a la erradicación de la violencia en los estadios y al desarrollo del video-juego. Permite que revivas en tu hogar, como en el estadio, los grandes momentos del deporte con fuertes efectos especiales y que intervengas en el desarrollo de una manifestación en la que el arbitraje es discutible.

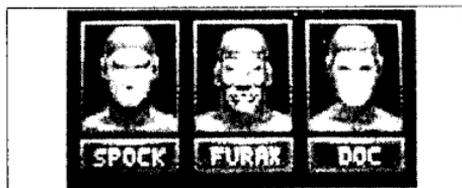
El Discaído es el deporte que se ha impuesto en este nuevo soporte. Elevado a un rango casi religioso, exige de sus adeptos una dedicación total.

Tú eres un joven insolente, verdadero gallo de pelea y te inicias un día en el arte del Discaído. Convertido en adepto no sueñas más



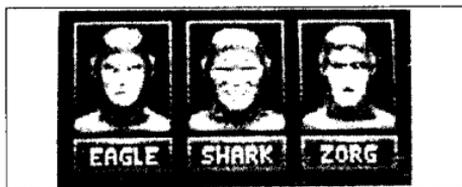
que en pelear; como si el manejo del disco fuese una meta. Los primeros adversarios con los que te encontrarás son los adeptos WEIRD y NUT, que tienen el estado de PRINCIPIANTES en el arte del Discaído, luego los adeptos LINK Y URGO, que son APRENDICES. Estos cuatro primeros oponentes no deben ser un gran problema ya que, tienes que saberlo, tú tienes madera de campeón.

Sin cesar jamás de perfeccionar tu ciencia, recorrerás todos los caminos en busca de la gloria y de adversarios cada vez más poderosos. Te encontrarás después con los adeptos SPIKE y GLOOM, que a pesar de sus semblantes patibulario y melancólico parecen serios adversarios, competirás contra ellos dentro de este



nuevo arte por el rango de DISCIPULO. Luego los adeptos DOUGH y BRONX te enseñarán cómo alcanzar el grado de INICIADO. No te fíes demasiado de su actitud bonachona.

Seguido por todos aquellos a los que tu audacia, destreza y sangre fría vuelven locos de rabia, desafías en un singular combate a



los VETERANOS DOC y F'LO. Ten cuidado, con ellos la partida queda muy lejos de estar ganada; querrán perjudicarte para conseguir mayor fama.

Cuando llegues al rango de CAMPEON, FURAX y ZORG serán tus rivales; algo impensable a sus ojos porque son cyborgs y tú un humano. Sólo tres humanos han conseguido vencerles: el MAESTRO SHARK, el MAESTRO SPOCK y el "dios viviente". Los dos primeros te reservan quizás algunos ataques secretos, pero llegado a esta etapa no temes más que una cosa: encontrarte con el Gran Maestro.



Sin embargo, un día el GRAN GUIA aceptará tu desafío y tras haberte dado unas serias lecciones, hará de tí su discípulo y te llevará al camino de la sabiduría.

CARGA DEL JUEGO

ATARI ST

Inserta el disquete en la unidad de disco y enciende el ordenador.

AMIGA 500 & 2000

Inserta el disquete en la unidad de disco y enciende el ordenador.

AMIGA 1000

Inserta el disquete Kickstart en la unidad de disco y enciende el ordenador. Cuando aparezca la pantalla de Workbench, inserta el disquete de DISC en la unidad de disco.

AMSTRAD CPC DISCO

Enciende el ordenador. Inserta el disquete en la unidad de disco. Tecllea 'RUN "DISC" y pulsa la tecla ENTER.

AMSTRAD CPC CASETE

Enciende el ordenador. rebobina la cinta. Pulsa la tecla PLAY del magnetófono.

Tecllea 'RUN " ' y pulsa la tecla ENTER.

IBM PC Y COMPATIBLES

Arranca tu PC y carga DOS. Inserta el disquete "DISC A" en la unidad de disco A.

Pasa a la unidad A tecleando "A:" y pulsando la tecla ENTER.

Tecllea "DISC" y pulsa la tecla ENTER para ejecutar el juego.

Si quieres cargar "DISC" desde la unidad de disco B: inserta el disquete "DISC A" en la unidad de disco B.

Pasa a la unidad B tecleando "B:" y pulsando la tecla ENTER.

Tecllea 'SWAPAB' y pulsa la tecla ENTER.

Tecllea 'DISC' y pulsa la tecla ENTER para ejecutar el juego.

A continuación tendrás que elegir la opción que corresponda a la tarjeta gráfica que utilices, pulsando:

<F1> para el modo CGA (4 colores).

<F2> para el modo EGA (16 colores).

<F3> para el modo VGA (16 colores).

<F4> para el modo TGA (Tandy de 16 colores).

Para instalarlo en el disco duro, teclaea INSTALL.

LAS REGLAS DEL JUEGO

I EL TERRENO Y SUS BALDOSAS

Dos adversarios se enfrentan en una fosa. Están separados por un precipicio y no pueden desplazarse más que por un área de juego de geometría variable suspendido en el vacío.

Las áreas de juego están compuestas por ocho baldosas horizontales acopladas con otras ocho baldosas verticales dispuestas detrás de cada adversario. Toda baldosa vertical impone la desaparición de la baldosa horizontal que le corresponde, aislando a veces a un combatiente a una superficie muy reducida.

Una pareja de baldosas, llegadas a su último estado, desaparece cuando un disco del adversario la golpea por última vez. Cada pareja dispone de un poder de protección de siete estados que son representados por símbolos grabados sobre las baldosas verticales.

Estos símbolos son los siguientes:

- * el signo "infinito" representa la invulnerabilidad:
- * el hexágono, el pentágono, el cuadrado, el triángulo, las barras paralelas y el círculo representan el número de choques todavía necesarios antes de la desaparición de una pareja de baldosas.

Fíjate que al entrar en el terreno la configuración de las baldosas de cada campo es idéntica. En este modo de represen-

tación, jugar en un primer plano es poco ventajoso también, a menos que dispongas de una excelente memoria para las configuraciones complejas. es difícil predecir la desaparición de una baldosa en primer plano. Cuando una baldosa desaparezca bajo tus pies encuentra rápido un refugio.

También existe una baldosa aislada, reconocible por su signo de interrogación, que de vez en cuando se superpone a una baldosa vertical. Esta baldosa aislada modifica el curso del juego gracias a sus particulares propiedades, que te dejaremos descubrir.

A veces, en el curso de un combate, se interpone entre dos adversarios un tercer elemento para arbitrar ciertos métodos de combate ¿Quizás un HOLOESPECTADOR que no aprecia tus prestaciones?...

Los muros de la fosa están decorados con proyecciones holográficas que hacen aumentar un sentimiento de vértigo y de opresión en los combatientes. Estas decoraciones hacen sonreír al GRAN GUIA EAGLE.

II LA META

Vencer a tu adversario:

- causando que caiga al vacío haciendo que cometa un error o empujándole al vacío por asaltos redoblados;
- absorbiendo toda su energía, cada golpe dado y no parado entraña una pérdida de energía;
- o por puntos si todos los demás métodos han fracasado cuando suene el gong.

Dispones para atacar a tu adversario de uno a cuatro discos, lanzados al vuelo. Estos discos tienen las siguientes propiedades:

- vuelven a su propietario si éste se encuentra en posición de recibirlos y si sigue siendo el maestro;
- siguen botando por las bandas mientras que no hayan alcanzado una baldosa del adversario o hasta que uno de los adversarios lo coja;
- absorben energía de su propietario o de su adversario si estos no lo paran correctamente o si su maestro no está en la posición adecuada para recibirlos;
- disminuyen en un punto el estado de protección de una baldosa vertical cada vez que la golpean, excepto cuando esta baldosa tiene el signo "infinito";
- eliminan una pareja de baldosas llegadas a su último estado de protección cuando la golpean una vez más;
- cambian de maestro cada vez que un adversario toma el control a continuación de una parada;
- después de cada parada, toman una velocidad proporcional a la potencia del combatiente;
- adquieren propiedades misteriosas cada vez que golpean un bonus o si sin dominadas por grandes maestros del Discaído.

III LOS COMANDOS DEL JUEGO

ESC para parar un combate; cuidado, este comando te hará perder los beneficios de un torneo o de un campeonato (mirar grabación automática).

P para ir a tomar un café...

Los comandos del joystick son los siguientes:

a - Desplazamiento del jugador

Todas las direcciones de la palanca desplazan a tu jugador en las direcciones correspondientes. Si tu personaje se encuentra con

un obstáculo, adoptará automáticamente la actitud apropiada: salto, desequilibrio, colisiones, etc... Observa si tu personaje se niega a obedecer con una postura de enfado, ¡no le empujes al suicidio!

b - Los vuelos

Estos son los comandos que permiten lanzar el disco (vuelos) en las direcciones deseadas.

Las posiciones Noroeste, Norte, Noroeste con el botón de disparo pulsado dirigen respectivamente el vuelo arriba a la izquierda, arriba de cara a tu personaje, arriba a la derecha.

Las posiciones Oeste y Este con el botón de tiro pulsado dirigen respectivamente el vuelo a la izquierda y a la derecha.

Para un vuelo central: PULSA EL BOTON DE DISPARO, MUEVE BREVEMENTE LA PALANCA Y LUEGO LLEVALA A LA POSICION CENTRAL.

c - Las paradas

Las posiciones Sudoeste, Sur y Sudeste con el botón de disparo pulsado te ponen en una postura defensiva. Cuando un disco llegue a tu personaje, este efectuará automáticamente paradas altas o bajas según la altura del disco que tú quieras reenviar, a la izquierda, al centro o a la derecha según la posición de la palanca de tu joystick.

Cuidado, las paradas son relativamente precisas. Aprende a situar a tu combatiente porque sino recibirá un golpe. No juegues demasiado al ping-pong porque cada parada, sea un éxito o no, te hará retroceder. No te protegen de los rebotes traseros.

Si estos comandos te parecen un poco complicados al leer esto, te garantizamos que después de unos cuantos minutos de manipulación te resultarán sencillísimos.

Todas las recepciones del disco son automáticas, con la condición que que tu disco no haya cambiado de color y que te encuentres en la posición adecuada para recibirlo.

LOS MENUS

I - ONE PLAYER

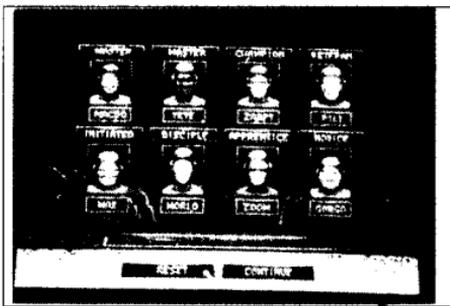
Tú juegas contra el ordenador.

SELECT YOUR PLAYER

Designa a uno de los ocho personajes que te proponemos con la ayuda de tu Joystick y valida tu elección con el botón de disparo.

Cuando compres este programa, todos los personajes tendrán el rango de PRINCIPIANTE.

Después de algunas partidas tus personajes obtendrán uno de

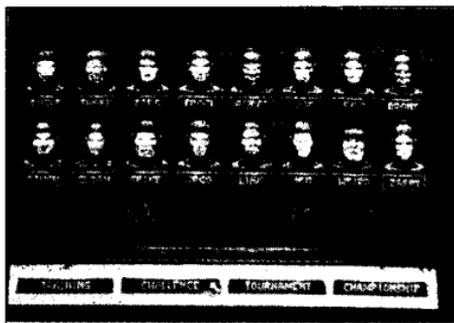


los ocho rangos siguientes:

- | | |
|----------------|-------------|
| * PRINCIPIANTE | * DISCIPULO |
| * APRENDIZ | * INICIADO |
| * VETERANO | * DISCIPULO |
| * CAMPEON | * INICIADO |

Cuando hayas elegido a tu héroe te preguntamos si quieres anular su rango o confirmarlo ¡Cuidado! Tu elección es irremediable.

Valida el icono RESET para recuperar el rango de PRINCIPIANTE o señala el icono CONTINUE.



Atención: todas las grabaciones son automáticas. Si quieres que tus personajes hagan progresos, no protejas tu disquete contra escritura y no interrumpas una partida antes de encontrarte en la página: TRAINING/CHALLENGE/TOURNAMENT/CAMPIONSHIP. Si no, no cambiarán de rango. Cuando vuelvas a cargar el juego tendrán su nuevo grado o su grado inicial si no has cumplido las reglas anteriores.

En las partidas TWO PLAYERS el rango de los personajes no se modifica.

TRAINING

Cuando señales este icono pasarás al módulo de entrenamiento. Te encontrarás con tres ejercicios diferentes:

- tiro sobre una baldosa, toca la baldosa bicolor con el signo

- de interrogación;
- tiro sobre un blanco móvil, toca al adversario que salta de baldosa en baldosa;
- parada, reenvía los disco lanzados por el adversario.

CHALLENGE

Puedes desafiar a un adversario para aumentar tu fama y para evaluar a un oponente.

Cuidado, no puedes desafiar a cualquiera, sólo a los competidores directamente superiores de uno o dos rangos, o inferiores a tí aceptarán el desafío.

TOURNAMENT

Torneo clásico en el que podrás encontrarte según la suerte tanto con el GRAN GUIA como con un principiante en octavos de final primera parte del torneo.

CHAMPIONSHIP

Te enfrentas con tus adversarios en función de su rango hasta que pierdas.

II - TWO PLAYERS

¿Quieres jugar contra tu hermano pequeño o contra un compañero de trabajo? Selecciona este icono con la ayuda del joystick.

Atención, en este modo no juegas contra el ordenador y no se tendrá en cuenta tu reputación. Si tu primito te vence no importa, el rango de tu personaje no se verá afectado.

Todas las configuraciones del juego te serán presentadas al azar.

La dificultad del juego varía con la experiencia y la destreza de tu adversario, el número de discos de los que dispongas y la configuración del terreno.

Por ejemplo, es muy difícil retomar el control de un disco único con un adversario que sabe atacarte y guardar la iniciativa del ataque disminuyendo tu área de juego.

En contraste, un combate con muchos discos es mucho más aleatorio incluso si dominas perfectamente los lanzamientos, los desplazamientos y las paradas.

Puedes vencer a tu adversario absorbiendo toda su energía, precipitándole fuera de su área de juego o por puntos cuando suene el gong.

Jugarás por turno en un primer plano o al fondo del terreno.

EQUIPO DE REALIZACION

JEFE DE PROYECTO

Christophe GOMEZ

CONCEPTO Y JUEGO

Ch. GOMEZ,
A. LESEIGNEUR,
D.SABLONS

DISEÑO Y ANIMACION

Dominique SABLONS

ERGONOMIA

A.LESEIGNEUR,

D.SABLONS

MUSICA Y EFECTOS SONOROS

Michel WINOGRADOFF

PROGRAMA ORIGINAL

Alexis LESEIGNEUR

PROGRAMACION PC

Clément YEYEM

PROGRAMACIÓN ANSTRAD CPC

Sébastien HAMON



Distribuido por PROEIN, S. A.
Marqués de Monteagudo, 22
28028 MADRID



Copyright LORICIEL