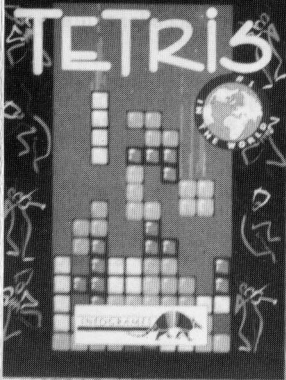


TETRIS  
AMSTRAD DISCO

# MICRO CLUB



el espacio será rápidamente cubierto y cuando el

# TETRIS

## AMSTRAD DISCO

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Amstrad CPC (versión disco)

- Enciende el ordenador.
- Introduce el disco en la unidad.
- Teclea run "Tetris" y pulsa la tecla ENTER.
- Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa la barra espaciadora para acceder al juego.

### PRINCIPIO DEL JUEGO

Tetris, el más famoso video juego del mundo, está basado en un sencillísimo, pero absolutamente ingenioso, principio.

Mientras las piezas cuadradas caen de la parte superior de la pantalla a un espacio vacío, depende de ti el moverlas y girarlas hasta una posición que encaje perfectamente, sin dejar huecos, en el fondo. Una vez alineadas así, las puedes dejar caer en el sitio y aumentar tu puntuación.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es completar el máximo número de líneas horizontales. Si has dejado huecos, el espacio será rápidamente cubierto y cuando el

montón de cuadrados alcance el techo de la pantalla, el juego habrá acabado. Tan pronto como cubras todos los huecos en una fila horizontal del suelo, esta fila desaparecerá y todas las piezas cuadradas caerán en una zona liberada.

## **COMO JUGAR**

### **Elegir el nivel de juego**

Selecciona un nivel de dificultad entre 0 y 9.

### **La pantalla de juego**

En la parte central el espacio en el que las piezas caen, donde rotan y se mueven antes de encajarse apiladas.

En los lados: La puntuación del juego actual, el número de líneas completas y la "Siguiete Figura" (si es seleccionada).

### **Los movimientos**

Usa el teclado numérico para los comandos del juego o el teclado de funciones en Amstrad.

Izquierda	7 o F7
Derecha	9 o F9
Rotación	8 o F8
Siguiete Figura	1 o F1
Acelerar	6 o F6
Caer	Barra espaciadora/4

La "Siguiete Figura" intercambia la representación visual que muestra cuál es la pieza siguiete en caer.

### **Teclas de opciones**

Seleccionas las opciones utilizando el teclado.

Sonido	S
Joystick	J

Al final de un juego accedes a la pantalla de **MAXIMAS PUNTUACIONES**. Si te encuentras entre las diez puntuaciones más altas, puedes introducir tu nombre en el marcador tecleándolo.

# POP UP

## AMSTRAD CPC

### I. INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Amstrad CPC (versión disco)

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco de juego.
- Teclea RUN "POP UP" y después pulsa la tecla INTRO.

### II. LA HISTORIA

¡Participa en esta gran aventura!

Desde la Gran Explosión a la era del futuro salta de una época a otra gracias a tu extraordinaria energía... De esta manera cruzarás cinco períodos: la Gran Explosión, la Prehistoria, la Edad Media, el Siglo XX y finalmente el Futuro. Este viaje a través del tiempo está lleno de sorpresas (sorpresas buenas y malas), así como de numerosos peligros y obstáculos.

### III. OBJETIVO DEL JUEGO

Cada época está representada por un grupo de pantallas. Salta de una plataforma a otra e intenta conseguir el máximo de herramientas y comida para encontrar la salida que te llevará a la siguiente pantalla. Además recoge el mayor número de puntos posibles.

Utiliza las gotas de agua para apagar los fuegos, la

llave para abrir el camino bloqueado por palos, el martillo para destruir las paredes... Todas estas herramientas son de gran ayuda. ¡No las malgastes inútilmente!

#### IV. COMIENZO DEL JUEGO





Opciones de comienzo.

Para seleccionarlas coloca el cursor sobre la opción deseada y confirma tu selección pulsando la tecla RETURN.

2 jugadores    1 jugador    Editor    Juego    Final

Si seleccionas la opción Game (Juego) (Joystick), entrarás directamente a la primera pantalla; pulsa Space Bar para activar la bola que aparece en pantalla.

#### V. INDICACIONES QUE APARECEN EN LA PARTE DERECHA DE LA PANTALLA

Puntuación del jugador 1	————	<b>0000000</b>	
Puntos de vida del jugador 1	————	<b>00</b>	
Gotas de agua del jugador 1	————	<b>03:  :05</b>	———— Gotas de agua del jugador 2
Teclas del jugador 1	————	<b>03:  :05</b>	———— Teclas del jugador 2
Martillos del jugador 1	————	<b>03:  :05</b>	———— Martillos del jugador 2
Número de pantalla	————	<b>03:  :33</b>	———— Número de pantalla
		<b>05</b>	———— Puntos de vida del jugador 2
		<b>0026122</b>	———— Puntuación del jugador 2

## VI. LOS MANDATOS

### Los movimientos

	Joystick	Teclado
Movimiento a la derecha	Derecha	Tecla •
Movimiento a la izquierda	Izquierda	Tecla ←
Salto	Botón disparo	Space bar
Frenar el salto	Abajo	Tecla ↓

**Nota: Para saltar y girar en el aire pulsa el botón disparo o Space Bar y mueve el joystick a izquierda y derecha cuando te encuentres a la altura deseada.**

### Las funciones

Tecla S: Suicidio.

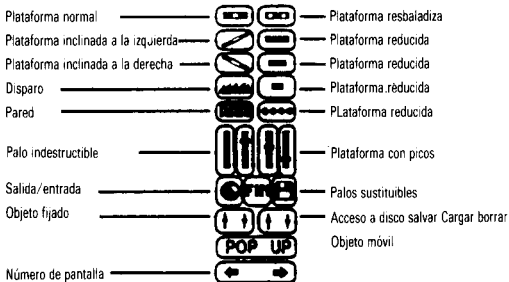
Tecla P: Pausa.

Tecla D: Descubrimiento.

Tecla ESC: Volver a la pantalla de opciones.

## VII. EL EDITOR

El editor te permite crear tus propias pantallas. Gracias a esta utilidad las combinaciones del juego son infinitas. Para salvar tus pantallas, creadas con el editor, ten preparado un disco en blanco debidamente formateado.



## MANIPULACIONES

**Coger un objeto:** Coloca el cursor (cruz) sobre el objeto deseado utilizando las teclas cursor (el ratón en ATARI). Confirma tu selección pulsando la tecla Space Bar.

**Colocar un objeto:** Coloca el objeto deseado utilizando las teclas cursor. Confirma tu selección pulsando la tecla Space Bar.

**Borrar/Reemplazar:** Pulsa la tecla SPACE para volver a la zona que incluye los objetos.

**Selección de pantalla:** Coloca la cruz sobre las flechas y pulsa la tecla Space Bar hasta que aparezca el número de la pantalla deseada.

¡Cuidado! Si seleccionas una pantalla y regresas al juego, jugarás en la pantalla seleccionada.

© Infogrames, 1990