

ESP soft collection

VOL. I



AMSTRAD DISCO 3"

ESP SOFT COLLECTION vol. 1

Instrucciones de carga

Inserta el disco en la unidad A y teclea RUN”MENU

El menú se cargará automáticamente. Una vez aparezca la lista de juegos pulsa 1, 2 ó 3 para seleccionar el juego a cargar.

Cada cara tiene 3 juegos. ¡Disfrútalos!

Desde el equipo de ESP SOFT agradecemos a los antiguos integrantes de CEZ GS que hayan cedido el juego Betiled! para completar este pack que tienes en tus manos.

IMAGINARIO COLECTIVO



HISTORIA

Por fin un científico ha encontrado la manera de cambiar el mundo a base de ideas, literalmente. El milagro es posible gracias al “Imaginario Colectivo”. Ya hacía tiempo que se hablaba de la posible existencia de un subconsciente colectivo que empujaba al mundo de alguna manera, pero nunca antes había podido demostrarse.

Hace unos años, el doctor Segismundo Mindstorm verificó su existencia en un plano cuasi físico que podía conectarse a la realidad que percibimos e incluso modelarla. La explicación no es simple pero su funcionamiento puede reducirse a lo siguiente: nuestras ondas cerebrales, en su conjunto, pueden ser captadas e interpretadas como una

melodía universal de nuestro querer, la cual puede a su vez ser recogida y también transmitida. Eso es lo que hace el sistema “imaginario”, registrar ese querer universal y transmitirlo al plano donde se acumula naturalmente pero con una intensidad amplificadas 1.024 veces, lo que causa su rebote inmediato y no pausado y casi imperceptible, como ocurre normalmente. El resultado es una realidad controlada por el pensamiento humano en todos sus aspectos. Por desgracia, son las ondas producidas durante el sueño las únicas que han podido utilizarse hasta la fecha, justo las que más escapan a nuestro control.

La idea de Mindstorm era formar un grupo reducido de buenos soñadores para inspirar un mundo mejor y con este propósito inició una experiencia piloto en su laboratorio. Por desgracia, algo falló y toda la población quedó sumida en un sueño profundo vinculado al sistema. Como resultado, el mundo ha perdido su sentido y se ha tornado un lugar extraño plagado de seres imaginados por conciencias que, en el fondo, son prisioneras del sistema y de su propia creación. Afortunadamente, Miguel (Miki), el hijo de Mindstorm, no está dormido. Cuando todo se inició, él estaba realizando un experimento propio en una cámara de su creación y eso le mantuvo a salvo. En él, un joven genio de 17 años, se depositan ahora las esperanzas del mundo.

En esta aventura tú adoptas el rol de Miki y tu misión no es otra que reinstaurar el orden natural. No es poca cosa, pero Miki tampoco lo es. ¿Estarás a su altura? Ánimo y suerte.



EL JUEGO

Para cumplir su cometido, lo primero que va a necesitar Miki es información. Él tiene claro que lo que ven sus ojos tiene que estar relacionado con el experimento de su padre, pero para comprobarlo y buscar una solución, tendrá que dirigirse a su casa, donde quiera que esté ahora y, una vez allí, buscar entre los archivos del ordenador de su padre.

Una vez haya entrado en el ordenador de su padre, comprenderá que sólo hay una opción: volar las antenas que captan y transmiten los pensamientos. Para ello tendrá que dirigirse al laboratorio de la empresa para la que trabaja su padre y hacerse con cinco cargas explosivas. Estas están dispersas por todo el laboratorio. Luego, tendrá que colocarlas en las antenas. Estas están colocadas en plataformas volantes.

Por último, Miki tendrá que dirigirse de nuevo al laboratorio, localizar el ordenador principal y detonar las cargas. Para ello tendrá que introducir un código, pero tranquilo, toda la información necesaria está en el ordenador de su padre.

PELIGROS

Este mundo está plagado de seres extraños que conviven con lo que parecen personas normales, lo sean o no. Pero también hay otros peligros en forma de pinchos y ardientes llamas, entre otros. Todos ellos son tus enemigos en esta aventura y el contacto con cualquiera te restará energía.

TUS ARMAS

Miki es capaz de defenderse razonablemente bien a base de puñetazos, a pesar de ser un chico pacífico y entregado a la ciencia. Por desgracia, su fuerza en principio no es suficiente para vencer a los enemigos no humanos.

Además, a lo largo del recorrido se encontrará con distintos elementos que le servirán de ayuda:

- Poción verde.- Devuelve la energía perdida.
- Poción amarilla.- Incrementa la potencia de salto.
- Poción roja.- Incrementa la fuerza. Con ella Miki podrá vencer todo tipo de enemigos y hasta romper algunas paredes y suelos.
- Llave.- Una vez cogida, las barreras y puertas ya no serán un problema.
- Plataformas móviles.- Bien usadas te llevarán a muchos sitios.

- Radiocasete ochentero.- Sólo aporta la emoción o la tranquilidad que conlleva oír la música del juego o no.

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El juego premia tus éxitos y penaliza tus fallos o tu debilidad, siendo la puntuación final obtenida la diferencia positiva entre las bonificaciones y las penalizaciones sumadas, con arreglo a los siguientes criterios:

- Sumarás 100 puntos al coger la poción amarilla, la poción roja o la llave.
- Sumarás 200 puntos al coger cada carga explosiva.
- Sumarás 200 puntos cada vez que coloques una carga explosiva en una antena.
- Sumarás 200 puntos al completar con éxito tu misión.
- Perderás 100 puntos cada vez que cojas una botella de poción verde.
- Perderás 100 puntos cada vez introduzcas un código erróneo en el ordenador principal.

CONTROLES

Puedes usar tanto el joystick como el teclado. Este último es totalmente redefinible.

EQUIPO DE DESARROLLO

Historia: gg y 6128

Programa: gg

Gráficos: gg y 6128

Sonido: McKlain

Testeo: gg, 6128 y Litos

Ilustración de cubierta: 6128

Edición: Litos

© ESP SOFT 2012

LOS PERSONAJES



MIGUEL “MIKI” MINDSTORM: El héroe de esta aventura. Hijo del afamado doctor Segismundo Mindstorm. Un genio de 17 años amante de la ciencia y apasionado del skate, del Taekwondo y de los videojuegos en sus ratos libres.



La noche en la que se desata el Imaginario Colectivo se encuentra trabajando en un experimento propio en una cámara especial de su laboratorio y gracias a ello no cae en el sueño profundo del resto de la Humanidad.

Al salir a la calle descubre que el mundo tal y como lo conocía ya no existe. Tal vez todo es fruto del último experimento de su padre. Por tanto debe llegar hasta el ordenador de su padre para averiguar qué está ocurriendo. Miki posee una mente superdotada para la ciencia y es bastante pacífico, lo que no le impedirá abrirse camino a puñetazos si fuera necesario en un mundo extraño plagado de seres increíbles.



SEGISMUNDO MINDSTORM: Prestigioso científico de 55 años. 2 veces nominado al premio Nobel. Sus investigaciones se basan en el potencial de la mente humana y en el estudio del Imaginario Colectivo.

La noche en la que todo ocurre prepara su último invento: una máquina capaz de sondear las mentes más sabias del planeta y proyectar en la realidad sus sueños con el fin de hacer un mundo mejor para todos. El experimento parece controlado, pero algo falla...



LUCIO MALWAR: Científico de 67 años y mentor de Segismundo Mindstorm. En el pasado fue un aclamado profesor y científico, pero en la actualidad ha sido condenado al ostracismo por sus métodos un tanto cuestionables. Debido a sus

investigaciones sobre la mente uno de sus alumnos quedó en coma hace 15 años. De carácter huraño y un tanto perturbado Malwar sigue de cerca la evolución de los trabajos de Segismundo Mindstorm. Por tanto conoce bien el alcance del proyecto “Imaginario Colectivo” y ya ha preparado su mente para contrarrestar los efectos de la máquina.

Su meta es boicotear el proyecto y presentar ante el mundo su propio proyecto, para así recuperar el prestigio perdido. Si

puede no dudará ni un segundo en sabotear la máquina de Mindstorm.

¿O tal vez no? Sea como sea lo encontrarás en el laboratorio de tu padre, haciendo de las suyas.

LOS ENEMIGOS



POLI RENEGADO: Antes del experimento era un policía más. Ahora recorre las calles de la ciudad atacando a cualquiera que se cruce en su camino. Evítalo o golpéalo con fuerza.



MARUJA ASESINA: Ama de casa furiosa. Generalmente vaga por las puertas de las casas de la ciudad. Si la ves procura no enfrentarte a ella. Si no queda otra opción golpéala.



ASTRONAUTA ERRANTE: ¿Un astronauta caminando por la calle? No te fíes. Aunque lo parezca no tiene nada que ver con los astronautas de la NASA.



PAYASO VOLADOR: Parece un globo inofensivo pero en realidad es una cabeza de payaso voladora. Y no está para fiestas. Evítalo a toda costa.



CALABAZA: Esta calabaza de Halloween tiene ideas perversas. Esquívala si puedes.



CARA SONRIENTE: Rostro fruto de la cirugía estética. Que no te engañe su sonrisa pues es un peligroso enemigo que debes evitar.



GOTA ÁCIDA: Parece agua, gotea y fluye como el agua, pero es ácido. Controla su caída y no te pongas debajo.



MOSQUITO MUTANTE: Enorme insecto de pesadilla. Su picadura resta energía vital. No te pongas en su camino o morirás.



ROBOT MINI: Parece un juguete pero es un perverso mecanismo asesino. Su pequeño tamaño hace complicada su destrucción. Sáltalo por encima.



MURCIÉLAGO ARDILLA: Mezcla entre murciélago y ardilla. Observa su vuelo y esquivalo en cuanto puedas.



DUENDECILLO: Pequeño pero matón. Y muy rápido. Debido a su reducido tamaño lo mejor es saltar por encima de él.



CARACOL TÓXICO: Pequeño engendro que suelta una baba viscosa y tóxica. Cuando te lo encuentres sáltalo por encima.



ESFERA DE SEGURIDAD: Aparato rastreador que custodia las entradas al laboratorio. Te perseguirá vayas donde vayas. Al destruir una esfera aparecerá otra con el fin de destruirte.

© ESP SOFT 2012

MARIANO THE DRAGON



Dedicado a la memoria de Benway Sr., D.E.P.

HISTORIA

Una difícil misión ha sido encomendada a Mariano, el Dragón Rosa. Todos sus amigos han sido encarcelados por el malvado Tetrarca Pachin Poi Poi en el planeta prisión Cityland por no haber llevado a cabo las tareas que les habían sido encomendadas, y la única forma de que Mariano consiga las llaves de las celdas es que realice estas tareas él mismo.

LAS TAREAS

1- Eliminar a todos los Karakasa.

Nanako fue contratada para liberar toda la superficie del planeta de los molestos Karakasa que no hacían más que molestar al caprichoso Tetrarca, pero por despiste perdió sus Botas Potentes, el único arma capaz de eliminar a tan molestos bichapios. Para liberar a Nanako, Mariano deberá encontrar las Botas Potentes y eliminar a los diez Karakasa que habitan la superficie del planeta.

2- Enviar los planes del enemigo a Pachin Poi Poi.

Tras mil penalidades, el Sargento Helmet pudo infiltrarse en la fortaleza enemiga y robar todos los planes, los cuales almacenó en un diskette con la idea de transferirlos al Ordenador Principal de Pachin Poi Poi a través de una terminal de ordenador situada en la zona Oeste del complejo penitenciario, justo debajo de los hangares de almacenamiento. Sin embargo, se quedó dormido y no los entregó a tiempo. Para liberar al Sargento Helmet, Mariano deberá encontrar el diskette, que Helmet se dejó cerca de las celdas donde están encarcelados todos sus amigos, y llevarlo a la terminal de ordenador.

3- Pintar todos los bidones de los hangares de almacenamiento.

Horace fue contratado para esta ardua tarea: pintar de rojo los quince bidones amarillos situados en los hangares de almacenamiento. Sin embargo se fue a esquiar y dejó el trabajo sin hacer. Mariano deberá pintar estos bidones, pero antes tendrá que recoger el bote de pintura roja que está en el altillo de los hangares.

4- Cazar todos los fantasmas de las Cuevas Profundas.

Pachin llamó a los Chost-Embustes para que exterminaran todos los fantasmas que habitaban en lo más profundo del complejo penitenciario, pero éstos fueron tan torpes de enviar a Tracy sin que hubiera comido lo suficiente. El pobre mono se quedó zampando plátanos a la puerta del complejo, dejando todas sus trampas regadas en las cercanías del terminal de ordenador y perdiendo el desmaterializador. Mariano deberá encontrar el desmaterializador, recoger las cinco trampas, y dirigirse a las Cuevas Profundas para capturar a los fantasmas.

5- Recoger todas las Estrellas Fugaces.

Phantomasa trabaja para Pachin recolectando todas las estrellas fugaces que penetran en el complejo, ya que son una increíble fuente de energía. Sin embargo, se durmió en los laureles y se dejó diez sin recoger, las que estaban a más profundidad. Recogiendo estas estrellas liberarás a Phantomasa.

INSTRUCCIONES

El manejo es muy sencillo:

- Cursor left: left
- Cursor right: right
- Cursor up: activar salto
- Cursor down: activar trampa



Para activar una trampa debe haber un fantasma en la pantalla y tienes que tener el desmaterializador.

Para recoger un objeto tienes que colocarte sobre él.

Para activar el terminal de ordenador tienes que tener el diskette y colocarte junto a él.

Para pintar un bidón de rojo sólo debes subirte encima, teniendo en tu poder el bote de pintura roja.

Cada vez que completes una tarea obtendrás la llave correspondiente. Las llaves podrás emplearlas en las puertas de la zona de las celdas para liberar a tus amigos. Una vez hayas liberado a tus cinco amigos, el juego habrá terminado.

CRÉDITOS

Código: Artaburu

Gráficos: DaDMaN y Na_th_an

Música: DaDMaN

Betatesting: Metalbrain, Alxinho, T. Brazil e Ivanzx

Gracias especiales a los Mojon Twins, a jf_jara y Sejuan por su apoyo logístico y moral.

© CEZ/ESP SOFT 2008

HORA BRUJA



SINOPSIS

Sostenías un reinado de terror, hasta que el hada Emy ayudó al reino de Galbar a desposeerte de tu libro mágico y a encerrarte en tu propio castillo. Ahora, 137 años después, el hada ha muerto y una nueva bruja tiene el libro, momento que podrás aprovechar para escapar. Pero... ¿sigues siendo la misma? Tus actos responderán a esa pregunta.

HISTORIA

Nadie recuerda ya el momento en que tú, la bruja Hara, se hizo con el poder en Galbar. Sin embargo, todo el mundo conoce los horrores a los que sometiste al pueblo y recuerda

con alegría la fecha en que el legítimo linaje real, con la ayuda del hada Emy, logró desposeerte de tu libro mágico y confinarte en tu propio castillo. Han pasado 137 años. El hada ha muerto y una nueva bruja ha arribado a Galbar con la intención de aprovechar la ausencia del poder protector de Emy para someter de nuevo al pueblo. Su primer paso ha sido robar el libro mágico que en su día te arrancaron de las manos, esperando absorber sus conocimientos y la magia que esconde. No obstante, al tomarlo se ha llevado una desagradable sorpresa: el libro está incompleto. Nadie sabe que en su día y por seguridad tú escondiste fragmentos esenciales en el castillo que habitas. Y allí permanecen protegidos por un encantamiento que los hace visibles sólo a tus ojos. Por este motivo el rey sigue vivo y es sometido a tormentos y hechizos para tratar de arrancarle el paradero de la parte que falta. Cosa totalmente inútil. Como último recurso la bruja ha absorbido el poder de la parte del libro que posee y lo ha destruido en un ritual. Así preparada ha aguardado a la noche perfecta, aquella en que la conjunción de los planetas le permitirá invocar el poder suficiente para hacerse con el resto del libro. Por desgracia para ella los movimientos en el mundo mágico no son imperceptibles y tú, desde tu encierro, has detectado las señales que anuncian lo que va a acontecer. Ahora mismo la vigilancia de tu castillo es mínima. Apenas unos cuantos soldados y algunas almas atormentadas y demonios lo moran. Por lo que no debería ser muy difícil escapar de allí y frustrar sus planes.

EL JUEGO

El objetivo del juego es escapar de tu encierro y recuperar tus poderes para ponerte al servicio del rey o someter de nuevo al pueblo. Sólo a ti te corresponderá la elección. Sin embargo antes deberás salir de tu castillo y prepararte para el enfrentamiento con la nueva bruja. Tarea nada sencilla. Por suerte cuentas con una ventaja y es que sabes que ésta será vulnerable mientras realiza su terrible invocación, tarea que le llevará toda la noche. Ese será tu momento y nuestro punto de partida. El juego se desarrolla en parte del reino de Galbar, donde deberás completar varias tareas para alcanzar el éxito justo la noche de la terrible invocación.

TAREAS

1. Has de recoger las hojas del libro que hay por el castillo y dirigirte con ellas al caldero mágico, lugar donde reposan los restos de tu pasado poder. Este te revelará una lista de ingredientes y útiles que podrás encontrar fuera del castillo. La lista sólo se te dará una vez (apúntala, es un consejo).
2. Has de salir del castillo y recoger los elementos indicados por el caldero en el orden en que se te dieron. Cuando los tengas todos deberás volver al caldero y preparar una pócima para llamar a tus poderes. Hecho esto podrás salir del castillo por la puerta principal para ir en busca de la bruja.
3. Deberás encontrar a la bruja, tocarla para recuperar tus poderes y, finalmente, buscar al rey. Podrás entonces decidir tu futuro.



COSAS QUE DEBES SABER

El caldero es tu aliado. Si al principio no sabes qué hacer te ayudará. Pero no abuses. Cumple sus instrucciones al pie de la letra o te pesará. Algunas estancias son inicialmente inaccesibles, pero puedes abrirte paso accionando unas palancas que irás encontrando. Todas las palancas inciden sobre algún elemento de una pantalla distinta a aquella en que se encuentran, pero cercana. Úsalas bien. En el castillo y sus alrededores encontrarás animales, seres humanos y entes mágicos. Algunos de ellos se desplazarán en línea recta para luego volver sobre sus pasos. Otros te perseguirán incansables si penetras en el espacio que consideran suyo. Y otros, los menos, tendrán como objetivo llegar hasta un punto para luego desaparecer, pudiendo en su periplo tomar objetos. Igualmente encontrarás peligros en forma de burbujeante lava, afilados pinchos o fuego abrasador. Como

contrapunto también existen elementos que pueden ayudarte. Se trata de las nubes, que están dotadas de una gran resistencia y pueden soportar tu peso. Algunas, las más pequeñas, se desplazan empujadas por la fuerza del viento y pueden ayudarte a alcanzar zonas de otra forma inaccesibles. Con todo, no te confíes ni te confundas. Su solidez no es comparable a la de las nubes más grandes y mucho menos a la del suelo o las rocas. Si te golpean estando sobre una de estas o te acercas demasiado al borde podrías caer. A lo largo de esta aventura tanto tú como ciertos enemigos podréis modificar los escenarios. Sin embargo sólo tus acciones los pueden alterar de manera permanente. Así, las palancas se mantendrán en la posición en que tú las dejes y los objetos que recojas no volverán a aparecer durante la partida. Por el contrario lo recogido o incluso destruido por cualquier otro reaparecerá al volver a la estancia en la que estaban. Una vez que recuperes tus poderes serás casi invulnerable. Ya ningún enemigo natural o mágico podrá dañarte, si bien seguirás siendo vulnerable al contacto con pinchos o con lava.

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- * Por cada hoja del libro o elemento para la pócima recogido sumarás 100 puntos.
- * Al acabar con la bruja roja sumarás 200 puntos.
- * Al liberar al rey sumarás 300 puntos.
- * Por cada impacto que recibas o ser que aniquiles perderás 10 puntos.

* Recuperar fuerzas te costará 50 puntos. La puntuación final será la diferencia positiva entre las bonificaciones y penalizaciones obtenidas durante el juego.

CONTROLES

Puedes usar el teclado o el joystick. El teclado es totalmente redefinible, aunque no podrás asignar ninguna función a fijas-mayúsculas. Las teclas por defecto son:

- * Izquierda, derecha y salto: teclas del cursor.
- * Desactivar/activar música durante el juego: M.

EQUIPO DE CREACIÓN

Concepto, idea y programa: gg

Gráficos, sonido y FX: gg

Testeo e ideas: gg, 6128, Anjuel, Litos, MiguelSky, Artaburu

Ilustración de cubierta: 6128

© ESP SOFT 2011

SMALL GAMES FOR SMART MINDS



Estruja un poco tu mente en esta pequeña colección de sencillos juegos de inteligencia. Lucha contra ti mismo en el juego de las Damas y en el Sokoban o pelea contra tu CPC en el Othello.

JUEGOS

DAMAS

Trata de quedarte sólo con una bola en el tablero para completar el nivel. Las bolas se eliminan si se saltan con otra bola. Los saltos permitidos son tanto en horizontal como en vertical, pero sólo se puede saltar una bola. Cada vez que

superes un nivel progresarás a otro más difícil, aunque si eres un poco agudo te darás cuenta de que las tablas más altas te llevarán, después de unos movimientos, a las tablas de niveles anteriores con lo que podrás aplicar tu experiencia. Dispones de 101 niveles que seguro te llevarán un rato resolverlos.

SOKOBAN

Lleva las cajas a los puntos marcados como destino. Ten cuidado y no te quedes atascado o tendrás que resetear el nivel para volver a empezarlo. Hay 51 niveles diferentes, ordenados por dificultad. Muchos de ellos están sacados de páginas de Internet y otros muchos son de la versión de Game Boy, así que tal vez alguno te suene.

OTHELLO

El conocido como Othello o Reversi es un juego de inteligencia y estrategia en el que hay que voltear las piezas de tu enemigo. Gana el que, en el último movimiento, tenga más piezas de su color en el tablero. Hay tres niveles de dificultad. ¿Vencerás?

PUNTUACIÓN

El juego de las Damas y el Sokoban tienen un sistema de puntuación relacionado con el tiempo y el número de movimientos. Al terminar un nivel, el ordenador te devolverá una cadena alfanumérica. Apúntala e introdúcela

en la página web de los records. Si tu puntuación es lo suficientemente alta formarás parte del hall de la fama (encontrarás un acceso en la siguiente página):

<http://www.amstrad.es/juegosamstrad/puntuaciononline/index.html>



TECLAS

Las teclas del juego son totalmente redefinibles. De hecho, al arrancar el juego te solicita que las redefines a tu gusto. También se pueden cambiar desde el menú del juego en cualquier momento.

CRÉDITOS

Código: Raúl Simarro (Artaburu)

Gráficos: José Ignacio Ramos (Kendroock), David Donaire (DaDMaN), Artaburu

Pruebas: MiguelSky, Litos, 6128, elteclas, DaDMaN

Portada del juego y carátula: Kendroock

Pantalla de carga: DaDMaN

Agradecimientos: A todos los que han colaborado, especialmente a Kendroock y DaDMaN, integrantes de CEZ GS, por compartir su tiempo y ayudar a sacar adelante este juego con unos gráficos estupendos.

© CEZ/ ESP SOFT 2007

BETILED!



LA HISTORIA

Tras años de investigaciones, el doctor Cirilo ha descubierto la manera de extraer la energía de los cristales esenciales de videojuegos. En su laboratorio, ha desarrollado una tecnología para estabilizar los cristales e ir almacenando la energía a medida que se libere, y todo con el objetivo de convertirse en el Amo del Universo.

En su empeño, cuenta con la ayuda de su fiel aunque inepto criado, LoppoNoroccidental, al que ha encargado la tarea de ir suministrando elementos estabilizantes a la mezcla.

Pero el científico loco ha encontrado varios escollos con los que no contaba. A pesar de que la técnica está muy perfeccionada, los cristales se vuelven inestables en contacto con el oxígeno. La manipulación debe ser tremendamente rápida, para evitar que terminen explotando y destruyendo el laboratorio. Y, por otra parte, a mayor pureza del cristal elemental es necesaria más cantidad de uniones entre ellos o no se obtiene la energía requerida.

El éxito inicial de sus estudios ha llamado la atención de la galaxia X-32, desde no dudarán en enviar a su mejor agente para entorpecer los maléficos planes del malvado Cirilo.

EL JUEGO

Tu papel consiste en reordenar los cristales, con la intención de producir las uniones que liberarán su energía. Para ello debes formar líneas verticales u horizontales de 3 ó más cristales iguales, que desaparecerán al fusionarse dejando su sitio a los inmediatamente superiores.

Busca con el cursor el cristal a desplazar, selecciónalo e indícale la dirección en la que ha de moverse. Cambiará su posición con el cristal contiguo, pero si no consigue enlazarse su magnetismo inherente volverá a colocar las figuras en su posición inicial.

Debes obtener la energía de tantos cristales como se indique de cada tipo para poder superar el nivel y obtener cristales más concentrados.

LOS MODOS DE JUEGO

En el menú podrás seleccionar el modo en que deseas jugar entre estas tres opciones:

Modo Arcade: Es el modo “principal” del juego. Sigue la historia de Cirilo y ayúdale a dominar el mundo. Cada 5 niveles el set gráfico cambiará, desbloqueándose para su posterior uso, y a partir del nivel 6 saldrán también en el tablero una serie de cristales “especiales” que pueden ayudarte o entorpecerte.

Modo Normal: Es el modo más simple del juego. Sin tiles especiales juega con el set gráfico que elijas e intenta obtener el máximo de puntos posibles.

Modo Especial: Igual que el modo normal, pero con tiles especiales. Necesitas haber llegado hasta el nivel 6 como mínimo en el modo arcade para poder “desbloquear” este otro.

En los 3 modos de juego podrás ver un tipo de tile, distinto en cada nivel, en la casilla marcada como “Extra”. Las líneas hechas con ese cristal obtendrán el doble de puntuación.



LOS SETS GRÁFICOS

A medida que avances en el modo arcade irá cambiando el set de “cristales”, desbloqueándose para su posterior uso en los otros modos de juego.

CONTROLES

El juego puede manejarse con joystick, o bien con teclas, siendo las siguientes:

O / CURSOR IZQUIERDA: IZQUIERDA

P / CURSOR DERECHA: DERECHA

Q / CURSOR ARRIBA: ARRIBA

A / CURSOR ABAJO: ABAJO

ESPACIO: FUEGO / SELECCIÓN

ESC: PAUSA / ABORTAR

Pulsa Fuego en el menú para comenzar el juego, y el programa detectará automáticamente qué tipo de control usas.

CRÉDITOS

Programa: Zogo

Gráficos: DaDMaN

Player, rutinas sonoras, música y FX: Wyz y Augusto Ruíz

Portada y pantalla de carga: Kendroock

Coordinación CEZ Team: Karnevi

Testing: Anjuel, Benway, Karnevi, Kendroock, Ivanzx, Mandrake el mago, Metalbrain, Na_th_an, TBrazil, Wyz, Zemman

Traducción de textos: Ivanzx, Metalbrain, Na_th_an, Wyz

© CEZ/RETRO FACTORY 2009

TOTEMS



INTRODUCCIÓN

“Tótems - Columns CPC Two”, es un sencillo juego, para uno o dos jugadores, de tipo puzzle en el que priman la habilidad y los reflejos: para ganar puntos y retirar piezas de la pantalla, hay que agrupar tótems iguales en bloques de tres o más, bien sea en horizontal, diagonal o vertical.

EL JUEGO

Aunque en cualquier caso, para prosperar en el juego hay que retirar tótems, hay varios modos de juego, cada uno con sus particularidades.

Time Attack: Para uno o dos jugadores. Tienes tres minutos disponibles, aprovéchalos al máximo para conseguir la mayor puntuación posible.

Classical: Para uno o dos jugadores. Retira piedras, gana puntos e irás subiendo niveles que irán siendo cada vez más difíciles tanto por la velocidad de caída como por los tótems diferentes que irán saliendo.

Stage Mode: Para un jugador. 28 niveles con dificultad creciente. Cada nivel tiene un número de tótems a retirar, un tiempo y una variedad de tótems determinada. Si te sobra tiempo de un nivel se te bonifica en tiempo para el siguiente. Aprovéchalo que no es tarea fácil llegar al final.

VS Mode: Para dos jugadores. Compite contra un amigo y demuéstrale que eres mejor retirando tótems. Ojo a las bonificaciones al hacer combo, puedes perjudicar a tu adversario.

MENÚ

Permite seleccionar el modo de juego, el número de jugadores y la dificultad del juego. Muévete con las teclas de cursor arriba y abajo y selecciona con ENTER. Redefine las teclas de juego a tu gusto. Recuerda hacerlo si vas a jugar con un amigo.

TECLAS

Por defecto son las teclas de cursor. Redefínelas para que pueda participar un segundo jugador.

Derecha/Izquierda: Mueven el bloque lateralmente. Arriba: Rotan los tótems dentro del bloque.

Abajo: Hace bajar el bloque más rápidamente.

CONSEJOS

Los combos bonifican los puntos. Trata de lograr el máximo número posible de ellos para alcanzar una gran puntuación.

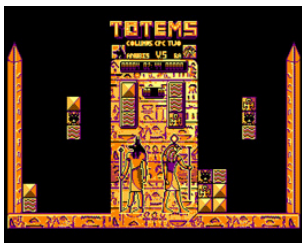
Si juegas el “Stage Mode” no te engañes pensando que tienes mucho tiempo. El tiempo es escaso pero puedes conseguir más haciendo combos o retirando más de 5 tótems a la vez.

Recuerda también que si te sobra tiempo en un nivel también hay una bonificación de tiempo para el siguiente.

Cuando juegues contra un amigo en modo VS le pondrás las cosas más difíciles si haces combos, ya lo verás. Y, si él te las había puesto a ti difíciles, tus combos te ayudarán a tranquilizarte.

En niveles avanzados hay unas piezas especiales que te ayudarán a limpiar la pantalla y desahogarte un poco. Su

salida es aleatoria pero aprovéchalas al máximo. Nunca se sabe si tendrás otra oportunidad.



EQUIPO DE DESARROLLO

Este juego ha sido posible gracias a ESP Soft :

Raúl Simarro “**Artaburu**” , programándolo, componiendo la melodía del menú y los efectos, apañando la pantalla de carga y dibujando algún tótem.

David Olías “**D-o-S**”, sobresaliendo sobremanera con el entorno gráfico: tótems, pantalla de juego y grandes ideas así como com-poniendo la melodía que suena durante el juego.

“**6128**”, dibujando tótems, aportando ideas y testando el juego.

“**McKlain**”, nos aporta el logo del juego e ideas.

Carlos de Ana “**Litos**”, como siempre en las labores de marketing y edición.

© **ESP SOFT 2012**

ESP **SOFT**