

# INCREDIBLE SHRINKING SPHERE ISS

SPECTRUM, AMSTRAD,  
COMMODORE

## GUIA DEL JUGADOR

### OBJETIVO

El planeta Sangfalmadore es el área de entrenamiento de batalla de las fuerzas de Sphere, también llamado LA CARRERA DE LA MUERTE.

El Coronel en Jefe Matt Ridley, un frustrado oficial destinado a las oficinas de los Cuerpos de Elite, ha decidido poner a prueba sus habilidades bajo los controles de una ESFERA DE LUCHA y ha intentado completar LA CARRERA DE LA MUERTE.

¡Ridley no podía creerlo! Su ESFERA DE LUCHA había sido incapacitada por las ESFERAS ASESINAS y ahora está desamparado en algún lugar dentro de la CARRERA.

Tu tarea a bordo de una ESFERA DE LUCHA es encontrar una ruta a través de las trampas y los asesinos de la CARRERA DE LA MUERTE y localizar a Ridley. Esto te valdrá automáticamente una Esfera de Rescate automática. Parece fácil ¿Pero podrás hacerlo TU?

### INSTRUCCIONES DE CARGA

**Spectrum:** LOAD ""

**Amstrad:** CTRL + ENTER

**Commodore:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

### NOTAS SOBRE EL CONTROL DEL JOYSTICK Y TECLADO

1. Los propietarios del Commodore 64 pueden usar cualquier joystick compatible, conectado a la puerta 2.

2. Los propietarios del Amstrad CPC pueden usar cualquier joystick compatible conectado a la puerta. Con las teclas del teclado se consigue un control equivalente.

3. Los propietarios del Spectrum pueden usar Kempston, interface 2 o joystick de cursor compatible (joystick Sinclair). Se consigue un control equivalente con las teclas del teclado.

### CONTROLES

#### Commodore 64

##### JOYSTICK

El juego usa joystick o teclado para el control de la esfera de lucha. El joystick se conecta a la puerta 2. La dirección del movimiento del joystick se puede seleccionar como el Norte normal o el Norte Isométrico, de acuerdo a la preferencia (Ver abajo).

##### TECLADO

PAUSA	RUN/STOP (Mover el joystick o pulsar teclas para volver a empezar).
ABANDONAR	RUN/STOP con la Q pulsada.
F1/F7	Cambiar el control direccional del joystick. (Una flecha en la pantalla de título muestra el joystick NORTE).

Como una alternativa al joystick, se pueden usar las siguientes teclas:

FUEGO	RETURN (También se usa para emplazar depósito de munición).
NORTE ;	
SUR	/
ESTE	X
OESTE	C

La BARRA ESPACIADORA se usa para salir de la pantalla de EMPLAZAR DEPÓSITO DE MUNICIÓN.

#### Spectrum/Amstrad CPC

##### JOYSTICK

El juego usa joystick o teclado para el control de la esfera de lucha. El joystick en el Spectrum puede ser un Sinclair o un Kempston. (Ver abajo).

### TECLADO

En la pantalla de título pulsar la BARRA ESPACIADORA para EMPEZAR.

El joystick se selecciona con J = SINCLAIR (sólo Spectrum).

El joystick se selecciona con K = KEMPSTON (sólo Spectrum).

PAUSA	P
ABANDONAR	Q (Cuando el juego ya está en pausa).
FUEGO	ENTER/RETURN (También se utiliza para emplazar depósito de munición.)

NORTE	K
SUR	M
OESTE	Z
ESTE	X

Se usa la BARRA ESPACIADORA para ir a través de las placas para emplazar los depósitos de munición. La tecla S se usa para empezar el juego.

### COMO JUGAR ¡SIN ADORNOS!

¡Para aquellos a los que no les guste leer unas instrucciones largas antes de jugar!

#### Poniendo los depósitos de munición

Al principio del juego o cada vez que alcances un nuevo nivel, el jugador tiene la opción de poner depósito de munición en casi cualquier lugar dentro del nivel en el que esté.

Hay cuatro mapas de PLACAS para cada nivel. Puedes instalar hasta cuatro depósitos de munición en los azulejos vacíos que hay a través del nivel:

1. Mueve el joystick ARRIBA/ABAJO para ESCOGER PLACA y después pulsa FUEGO o usa el teclado como se menciona.
2. Aparecerá un cursor sobre el minimapa para esa PLACA. Mueve el cursor hasta la posición requerida encima de un azulejo libre y pulsa FUEGO para poner las CARGAS DE MUNICIÓN. El Amiga y el ST tienen la opción de quitar un depósito pulsando fuego sobre un depósito ya situado).
3. Pon el cursor en cualquier BORDE LATERAL del MAPA DE LA PLACA y pulsa FUEGO para volver a escoger la opción CHOOSE PLATE.

4. Pulsa ESPACIO para SALIR a la CARRERA DE LA MUERTE en cualquier momento.

Ahora puedes intentar jugar a ISS. BUENA SUERTE ¡Sin leer el resto de las instrucciones la necesitaras!

COMO JUGAR MEJOR

El área de entrenamiento

Las PLACAS dentro de la arena de entrenamiento están en gradas en cuatro niveles. Las placas consisten en numerosos AZULEJOS TECTONICOS, que dan efecto sobre el control de tu ESFERA de LUCHA. La esfera de lucha también afecta a los azulejos. La mayoría de los azulejos tienen su propio contador y una vez que la esfera pasa sobre uno empieza una cuenta atrás antes de que el azulejo cambie a una mortal ¡ESFERA DE LUCHA VAPORIZADA! De manera que no te cuelgues, y recuerda que cuanto más profundo es el nivel, ¡más rápidos van los contadores de tiempo!

Hay unas pocas excepciones, una es que la pared que aguanta a los azulejos no cambia, de manera que algunas PLACAS que se "pegan" a la pared pueden ser tu única posibilidad para sobrevivir.

Esfera de lucha

La INCREDIBLE SHRINKING SPHERE o esfera de lucha, armada con un cañón de 70 mm., es capaz, con la ayuda de los azulejos, de alterar su estructura molecular.

La VELOCIDAD, MASA y VOLUMEN de la esfera de lucha está afectada por el contacto con los diferentes AZULEJOS TECTONICOS. La velocidad de la esfera también está afectada por la masa de la esfera. Cuanto más grande sea, menor será su aceleración.

La habilidad para esquivar los peligros de la CARRERA DE LA MUERTE depende del control hábil de este arma. Fíjate en el momento de la esfera. ¡Aprende cómo contener la inercia!

Efectos tectónicos de los azulejos

En la pantalla de título mueve el joystick (sin disparar) o toca la tecla de dirección para empezar una demostración de los azulejos tectónicos. (Debido a las restricciones de memoria, esta opción no está disponible en el Spectrum o en el Amstrad).

Nombre	Efecto tectónico
GENERADORES ASESINOS ISMO TRAMPAS DE VELOCIDAD DISMINUIR MASA	Evítalos, ¡fabrican mortales esferas asesinas!  Altera la velocidad de la esfera. ¡No siempre es deseable!  Disminuye la masa de la esfera o el peso. Una esfera más LIGERA puede atravesar azulejos dañados y prevenir un choque en una rampa. ¡Aumenta la maniobrabilidad de la esfera!
AUMENTAR MASA	Aumenta la masa de la esfera o el peso. Si es pesada, evita los azulejos dañados. Se necesita una masa y velocidad altas para abrir las PAREDES MOVILES, ¡la esfera es más sensible!
AUMENTAR VOLUMEN	Aumenta el tamaño o volumen de la esfera. La navegación de la esfera se hace más difícil a través de los túneles estrechos.
DISMINUIR VOLUMEN	Disminuye el tamaño o volumen de la esfera. Es más fácil navegar en los túneles estrechos. ¡Algunas veces es esencial!
MASA, VOLUMEN O INERCIA	Esto es una oportunidad que nada puede cambiar. Es arriesgado, pero puede valer la pena. ¡Para acortar la CARRERA, la esfera es repelida cuando va deprisa!
ESCUDOS	Proporciona una protección de fotones por un corto período de las esferas asesinas. Es esencial si quieres sobrevivir. La esfera brilla y vibra cuando el escudo está activo. El sonido de la vibración cambia justo antes de que se disipe. Recuerda dónde están los iconos escudos y consíguelos.
GIRATORIO	Si es capturada, tu esfera empezará a girar a una velocidad creciente. Una vez que has alcanzado la velocidad máxima, ¡tu puntuación se reducirá! Pulsa fuego para soltarte. Una vez que hayas aprendido la ruta alrededor de una placa usa menos o no uses descargas para conseguir más bonificaciones. Las descargas tienen reservas infinitas de munición.
DESCARGA DE MUNICION DE RESERVA	

Nombre	Efecto tectónico
RECOMPENSA	Se te concederá una bonificación más alta por situarte en placas más profundas. La placa cuatro es la más profunda.  Aumentan los puntos por obtener vidas extra. No seas demasiado avaricioso. ¡Acuérdate del CONTADOR!
PENALIZACION AGUJEROS NEGROS AGUJEROS BLANCOS	¡Una forma fácil de perder puntos!  Estos permiten el acceso a placas más profundas dentro del nivel. No tienen contadores. Estos proporcionan el acceso a las placas más superficiales del nivel. No hay CONTADORES.
SALIDA	Esta es la salida al siguiente nivel. Si pierdes una vida, volverás a empezar en el nivel en el que estés.
PROPULSOR DE REBOTE BINARIO	Rebota a toda velocidad en la dirección contraria a la de entrada. En los niveles más profundos este azulejo es necesario para ganar la suficiente velocidad para abrir las PAREDES MOVILES. ¡Generalmente este azulejo es un problema!
PRISION	Si pasas demasiado cerca, serás atrapado y la esfera quedará inmovilizada durante un tiempo. ¡Esto puede significar la muerte!
AZULEJO DAÑADO	Si eres demasiado pesado, los azulejos dañados se derrumbarán, cambiando a Mortales Esferas de Lucha Vaporizantes.
RAMPA	En los niveles profundos, el único camino a un nivel de SALIDA es por medio de las RAMPAS. Esto permite a la esfera saltar los muros. La rampa hay que aprovecharla con velocidad y la esfera no debe ser demasiado pesada si no quieres que la RAMPA se derrumbe.
ATAJO	Esto son PAREDES MOVILES. Estas secciones de las paredes pueden abrirse si son empujadas a gran velocidad y masa. Usar estas paredes puede ser tu único camino para completar un nivel.

PANEL DE CONTROL

El panel de control, en la parte inferior de la pantalla, muestra la VELOCIDAD de las esferas, MUNICION y MASA o peso, además de tu puntuación.

La velocidad se muestra en el lado a mano izquierda de la pantalla y el peso en la derecha. Cuanto más grande sea la esfera en el panel de control, más pesado eres.

El VOLUMEN de la esfera se muestra por la ESFERA de LUCHA en la pantalla, que va cambiando de tamaño.

PUNTUACION

Se conceden puntos de bonificación por los depósitos de munición situados en las placas más profundas. Cuantos menos depósitos de munición uses, más incrementarás los bonos.

Se conceden puntos por la destrucción de asesinos o la SERPIENTE DE LA MUERTE en los niveles más profundos.

Cuando completas un nivel tienes grandes bonificaciones.

Cuando completas un juego tienes una opción para jugar con un nuevo escenario y la puntuación que tengas se retiene. Sin embargo, puedes encontrar las cosas un poco más cargadas en esta nueva misión.

Por una esfera nueva se dan 50.000 puntos y se pueden tener en reserva hasta un máximo de 7 esferas.

© Electric Dreams 1989.