

THE LIGHT CORRIDOR

"El Eco de la Luz sobre las Murallas del Silencio"

I. INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum

Versión Disco:

- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco de juego en la unidad.
- SPECTRUM +2, +2A, +3: Selecciona LOADER.
- El programa se cargará automáticamente y aparecerá la pantalla de título.
- Pulsa SPACE BAR para pasar al menú principal.

Versión Cassette:

- Enciende el ordenador.
- Inserta la cinta de cassette en la grabadora.
- SPECTRUM 48K, 128K: Teclea LOAD"" y pulsa INTRO.
- El programa se cargará automáticamente y aparecerá la pantalla de título.
- Pulsa SPACE BAR para pasar al menú principal.

Amstrad CPC

Versión Disco:

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

Versión Cassette:

- Enciende el ordenador.
- Inserta la cinta de cassette en la grabadora.
- Teclea RUN"".
- Después pulsa CTRL e INTRO.
- Aparecerá la pantalla de título. Para acceder al juego pulsa SPACE BAR.

MSX

Seguir instrucciones versión Spectrum Cassette, pero teclea RUN"CAS:".

II. EL OBJETIVO DEL JUEGO

Equipado con una raqueta translúcida, sumérgete en el corazón del "Corredor de la Luz" y guía una esfera metálica. Esquiva 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 moviendo 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 IV).
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, fíjate 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 difícil:

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

Si seleccionas esta opción, pasarás al CORREDOR DEL USUARIO.

7. Salir (Exit)

EXIT: Volver al menú principal.

VI. HARDWARE

MENU HARDWARE

SPECTRUM	AMSTRAD
JUGADOR 1	JUGADOR 1
JUGADOR 2	JUGADOR 2
MUSICA Y SONIDOS	MUSICA Y SONIDOS
SALIR (EXIT)	SALIR (EXIT)

MENU DEL JUGADOR (1 ó 2)

SPECTRUM	AMSTRAD
TECLADO	TECLADO
KEMPSTON	JOYSTICK 0
SINCLAIR 1	JOYSTICK 1
SINCLAIR 2	
AJUSTAR TECLAS	
SALIR	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 movimiento si estás controlando el juego vía teclado.