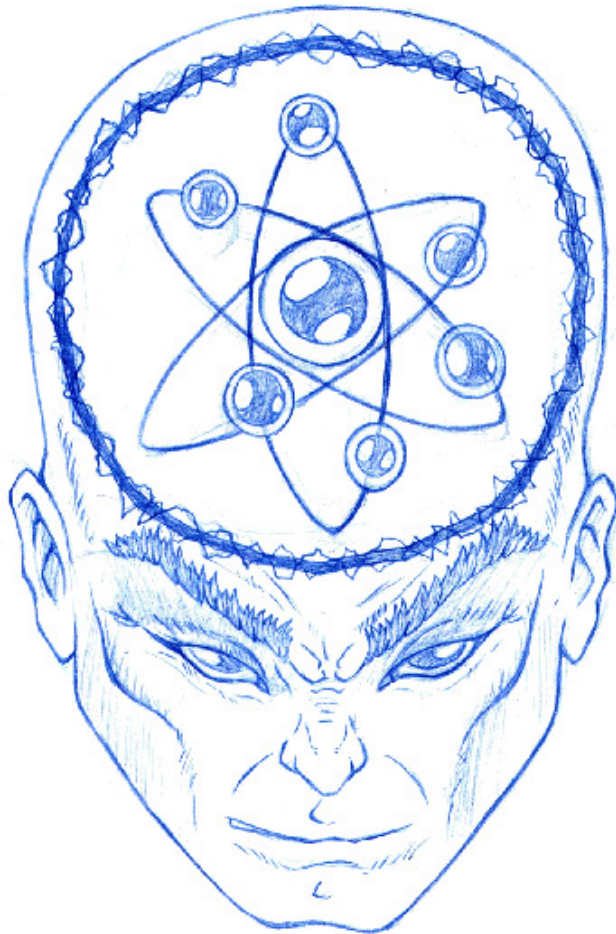


ISOTOPIA

Construction Set



MANUAL DE USUARIO





ଉପାଦାନ





Contenido

1	Introducción.....	4
2	Instrucciones de Carga.....	5
3	EL JUEGO	6
3.1	Presentación:	6
3.2	Instrucciones de Juego:	6
3.3	Controles:.....	7
3.4	Marcadores:.....	7
3.5	Claves:	8
3.6	Pistas y Sugerencias:	8
4	EL EDITOR	9
4.1	Menú de Gestión de Niveles	9
4.2	Menú de Edición de Niveles	12
5	Catálogo de Obstáculos	19
6	Características Técnicas	21
7	Créditos	22



1 Introducción

Esta versión contiene el juego original de *Isotopia* en formato disco +3 y un completo gestor de niveles que te permitirá crear tus propias pantallas.

El editor permite la creación de niveles diseñados por el usuario. Podemos crear libremente niveles partiendo desde cero o modificar los niveles originales de *Isotopia* sin ningún tipo de limitación.

Los niveles editados pueden ser posteriormente insertados y jugados en el programa original.

Cada uno de los niveles esta formado con dos tipos de parámetros, los parámetros de obstáculos que son los objetos que podemos colocar en el área de juego y los que definen reglas de juego de ese nivel. El editor posibilita la gestión completa de estos parámetros por parte del usuario de una forma accesible.

Además, durante todo el proceso de edición, podemos probar los niveles antes de insertarlos en el juego para comprobar su jugabilidad.



2 Instrucciones de Carga

Esta versión en disco es específica para ordenadores *Sinclair ZX Spectrum +3*.

La cara A contiene el juego original en su versión disco.
La cara B contiene el editor de niveles de *Isotopia*.

Para cargar ambos reinicia tu equipo y selecciona la opción *Cargador*.



3 EL JUEGO

3.1 Presentación:

¡Adelante con la locura molecular!...La reacción ya está en marcha y no paran de salir átomos de la probeta, mas te vale solucionarlo si no quieres colapsar el universo.

Transfórmate en un científico loco y pon a prueba tu habilidad. Construye moléculas con todos esos átomos a través de 100 niveles cargados de complicaciones, es la única forma de librarte de ellos, pero date prisa porque no te sobra el tiempo.

3.2 Instrucciones de Juego:

Debes colocar los átomos que van cayendo a la probeta en el tablero intentando agruparlos entre si hasta formar una molécula. El juego se acaba si la probeta se llena de átomos completamente.

Cada átomo tiene de 1 a 4 electrones que simbolizan la cantidad de uniones que este puede realizar con los átomos adyacentes. Al colocar un átomo en el tablero creara tantas uniones como le sea posible con átomos de su alrededor que tengan electrones libres.

El átomo siempre intenta establecer las uniones con un orden. El puntero nos indicara en todo momento cuales serian las uniones que se realizarían en esa posición al colocar el próximo átomo. Además en el centro de este se indica el número de electrones de este.

El átomo comodín aparece en la probeta sin electrones. Cuando colocamos un átomo comodín en el tablero establecerá el numero máximo de uniones posible sin que le sobre ningún electrón, encajando siempre perfectamente. Si al ser colocado no puede establecer uniones con ningún átomo simplemente desaparecerá.

Para completar una molécula debes conseguir que todos los átomos que la componen no tengan electrones libres. Una vez completada desaparecerá de pantalla.

Al iniciar cada nivel se indica el objetivo a completar:

- *Haz X moléculas:* Debes completar un número determinado de moléculas. Cualquier molécula creada será contabilizada como valida con independencia del numero de átomos que la compongan.

- *Haz X moléculas con al menos Y átomos:* Completar un numero de moléculas, pero para que sean validas deben estar formadas por un numero mínimo de átomos.



Cualquier molécula con menos átomos desaparecerá de pantalla, pero no contabilizara como valida.

- *Elimina los átomos:* Debes dejar la pantalla limpia de átomos sin importar el número o el tamaño de las moléculas que completes. Al inicio encontraras un número de átomos fijos colocados en el tablero.

- *Completa el patrón:* Hay que conseguir una única molécula que ocupe la totalidad del espacio disponible en el área de juego. Si no se ocupan todos los espacios la molécula desaparecerá pero no será valida.

Hay un total de 100 fases a superar para completar el juego.

IMPORTANTE: ¡No se completara ninguna fase hasta que no quede ni un solo átomo en el tablero!

3.3 Controles:

Q	Arriba
A	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha
SPACE	Poner/Cambiar átomo

El juego permite la utilización de un Joystick compatible *Sinclair*.

Puedes desplazar el cursor libremente a lo largo del tablero en dirección vertical y horizontal.

Para cambiar un átomo del tablero solo tienes que colocarte sobre el y pulsar Disparo. El átomo del tablero se intercambiara con el primer átomo de la probeta.

3.4 Marcadores:

El marcador del juego te proporciona la siguiente información:

- Numero de fase
- Numero de moléculas a completar
- Numero de átomos que deben tener las moléculas para ser validas.
- Numero de átomos que componen la molécula sobre la que se encuentra el cursor.





3.5 Claves:

Cada vez que se superen 10 fases del juego se proporcionara una clave que podrá ser utilizada en el menú inicial para comenzar directamente a partir del último nivel superado.

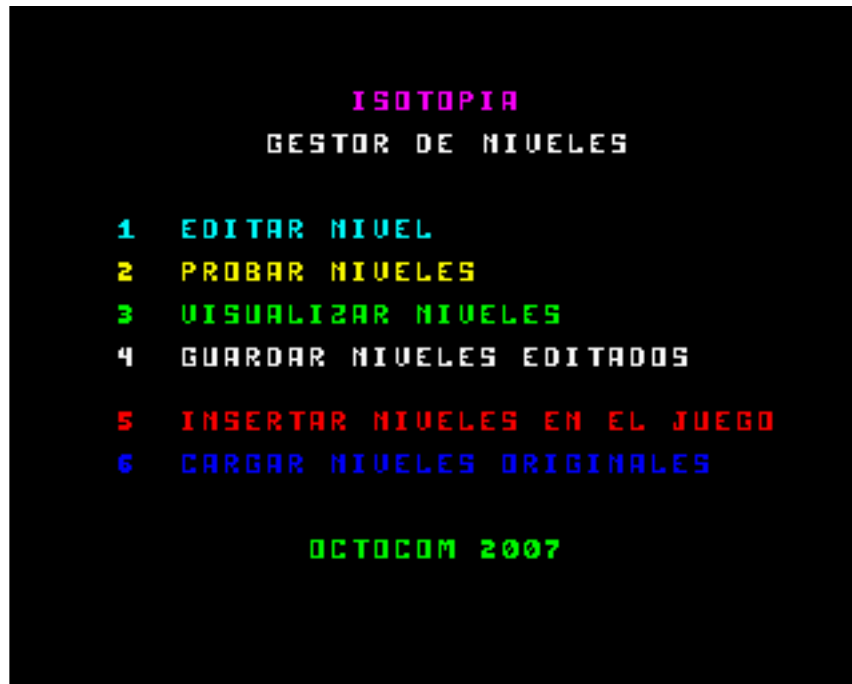
3.6 Pistas y Sugerencias:

- Piensalo bien antes de poner un nuevo átomo, intenta organizar lo mejor posible los átomos ya colocados y así ahorrar espacio.
- No deseches átomos por el área de juego, recuerda que la fase no se supera hasta que no quede ningún átomo en pantalla sea cual sea el objetivo.



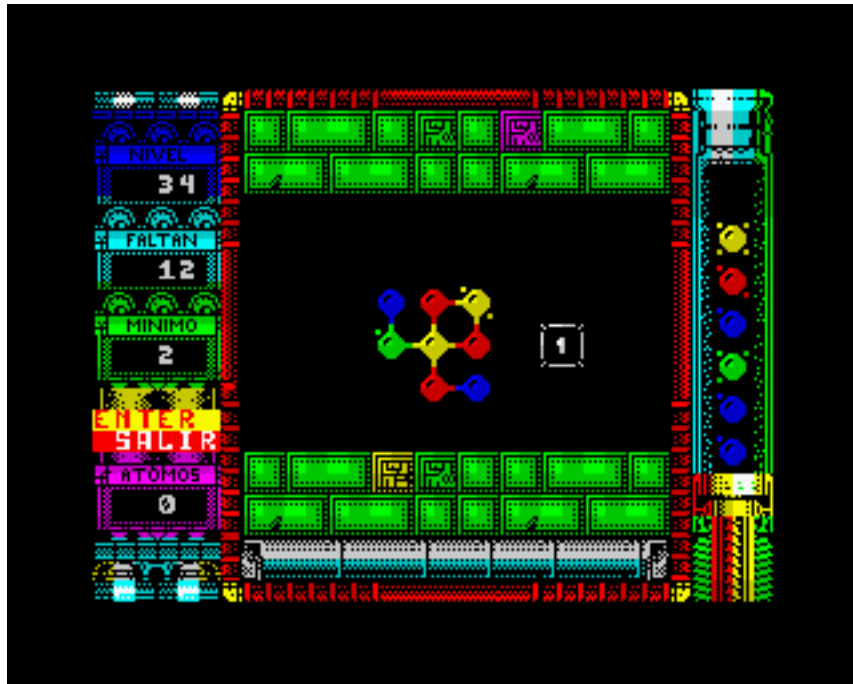
4 EL EDITOR

4.1 Menú de Gestión de Niveles

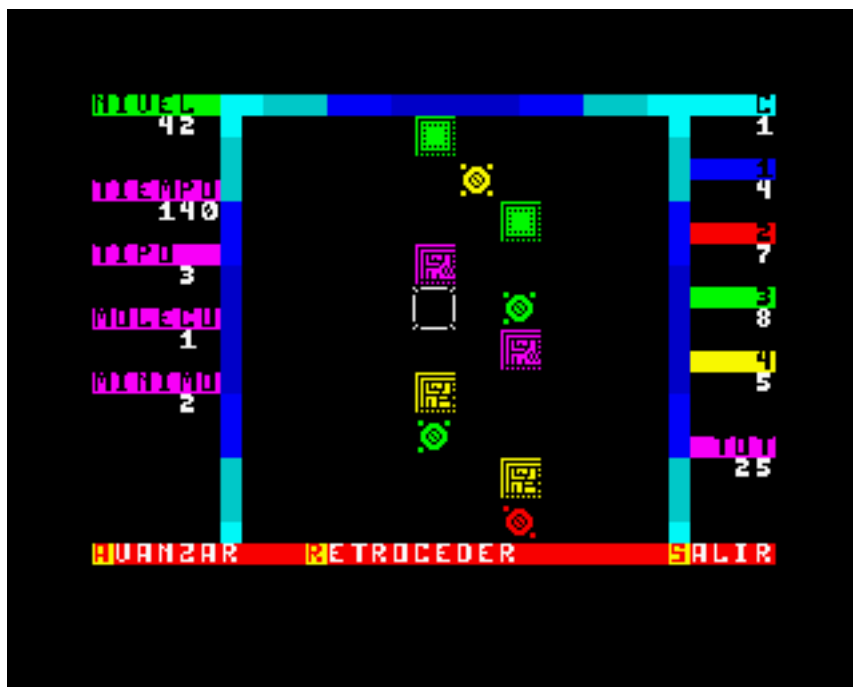


4.1.1 Editar Nivel: Esta opción conduce al menú de Edición de Niveles explicado en profundidad en el capítulo 4.2.

4.1.2 Probar Niveles: Permite testear los niveles que están siendo editados. Antes de empezar se solicita el nivel de inicio de las pruebas. Una vez terminado el nivel, se continúa en el siguiente aunque no se haya superado. Podemos abortar la prueba y salir al menú principal pulsando la tecla Enter durante el juego.



4.1.3 Visualizar Niveles: Visualiza todos los niveles en edición, empezando en el nivel seccionado por el usuario. Muestra la colocación de los obstáculos y un resumen de los diferentes parámetros que componen el nivel.





4.1.4 Guardar Niveles Editados: Almacena en el disco el set de niveles que está siendo editado. Se solicita confirmación antes de realizar la operación.



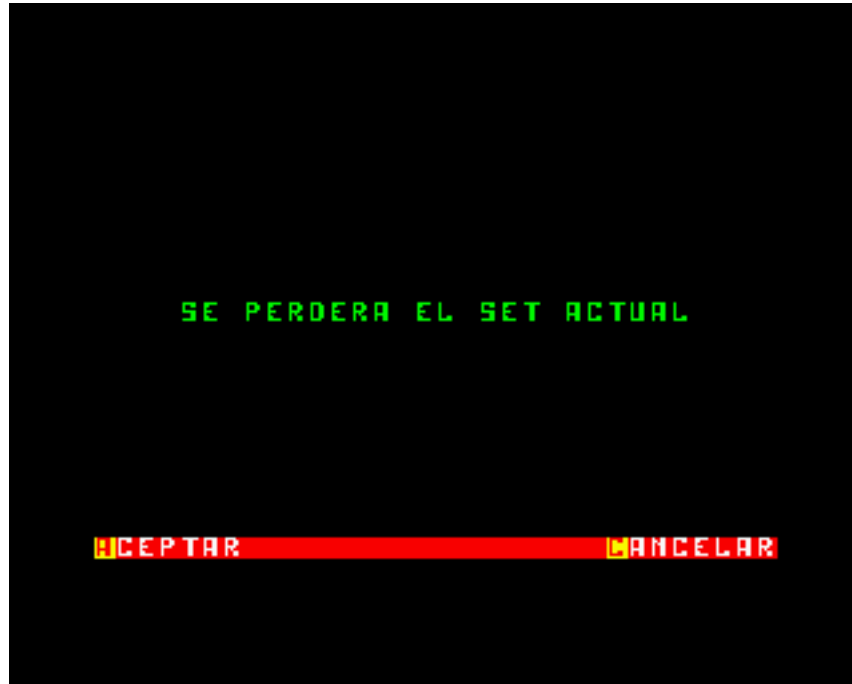
4.1.5 Insertar Niveles en el Juego: Envía el bloque completo de los niveles editados al juego, sobrescribiendo los originales. Una vez confirmada la operación debes insertar el disco de juego desprotegido cuando se indique.

Para poder restaurar los niveles originales del juego utiliza la opción *Cargar Niveles Originales* de este menú y repite esta operación.





4.1.6 Cargar Niveles Originales: Carga el bloque de niveles original de Isotopia para poder editarlos o para reestablecer los niveles iniciales del juego. Se solicita confirmación antes de realizar la operación.



4.2 Menú de Edición de Niveles





4.2.1 Gestión de Obstáculos: Esta opción permite la gestión de obstáculos en el área de juego. Se pueden colocar un máximo de 10 obstáculos por nivel seleccionados de un total de 38 objetos diferentes. Al seleccionar esta opción se muestra un listado completo de los obstáculos que contiene el nivel y las distintas operaciones que podemos realizar.

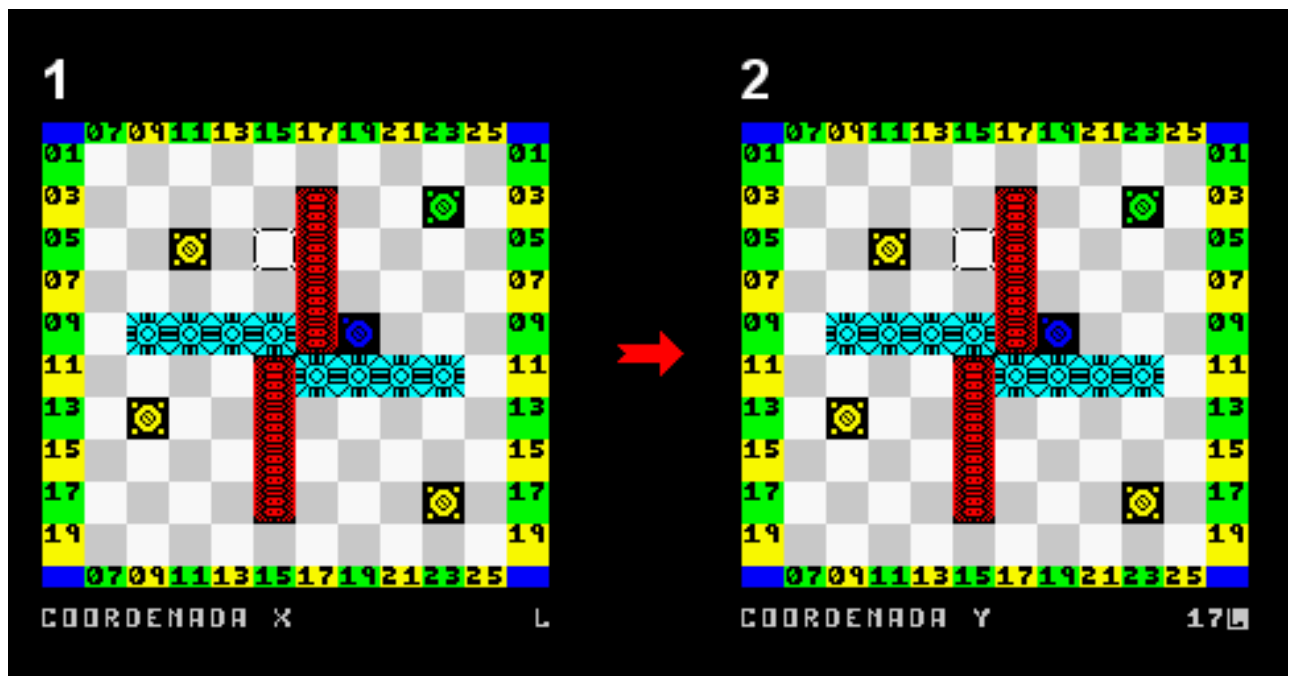
NOMBRE	OBJ	X	Y
POSICION 1	27	3	9
POSICION 2	7	15	21
POSICION 3	8	11	11
POSICION 4	8	7	9
POSICION 5	8	13	23
POSICION 6	8	17	19
POSICION 7	6	15	9
POSICION 8	18	17	9
POSICION 9	18	11	11
POSICION 10	6	5	21

INSERTAR MODIF. BORRAR VER SALIR

Para insertar o modificar un obstáculo debemos en primer lugar seleccionar el objeto deseado desplazándonos por la lista de objetos. En la parte superior izquierda se muestra el número de objeto que se está visualizando.



A continuación debemos indicar las coordenada X e Y a partir de las cuales va a ser dibujado. Durante este proceso se muestra el área de juego actual para facilitar el cálculo de las coordenadas.



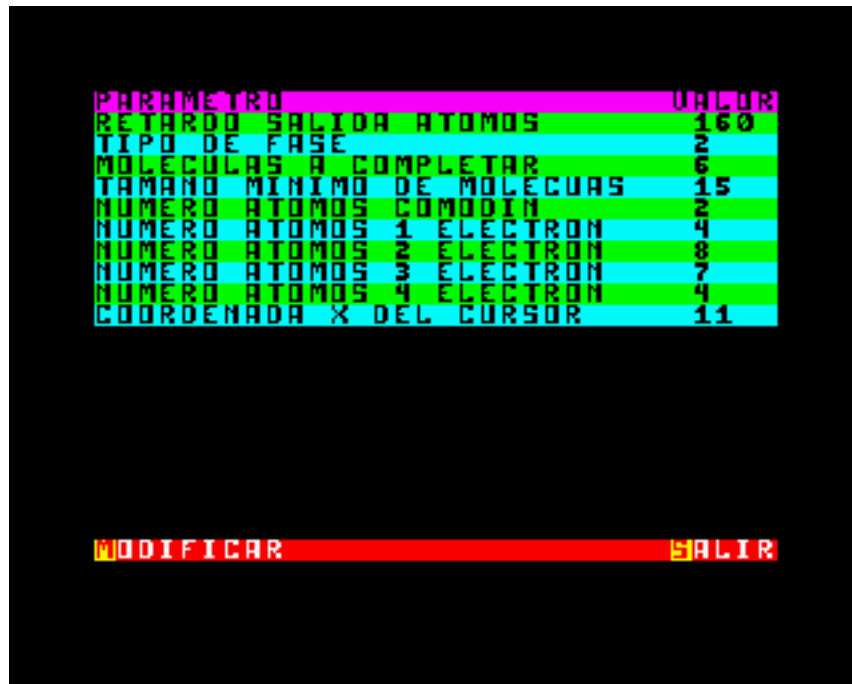


La opción de borrado nos permite seleccionar un obstáculo para eliminarlo de la lista. Una vez introducido el número de posición a eliminar, se pedirá confirmación antes de ejecutar la operación.



Además es posible visualizar en cualquier momento el área de juego con los obstáculos dibujados en ella, para comprobar su correcta colocación.

4.2.2 Gestión de Parámetros: Permite establecer el valor de los distintos parámetros que componen un nivel.



Se necesitan un total de 10 parámetros para configurar un nivel:

Retardo salida átomos	Tiempo que tarda en salir un nuevo átomo a la probeta	1..255
Tipo de nivel *	Hay 4 tipos de niveles con diferentes objetivos a completar	1..4
Moléculas a completar	Numero de moléculas necesarias para completar el nivel	1..99
Tamaño mínimo de moléculas	Numero mínimo de átomos que tiene que tener la molécula completada para ser contabilizada como valida	2..99
Numero de átomos comodín	Numero de átomos de este tipo que van a salir	0..20
Numero de átomos de 1 electrón	Numero de átomos de este tipo que van a salir	0..20
Numero de átomos de 2 electrones	Numero de átomos de este tipo que van a salir	0..20
Numero de átomos de 3 electrones	Numero de átomos de este tipo que van a salir	0..20
Numero de átomos de 4 electrones	Numero de átomos de este tipo que van a salir	0..20
Coordenada X del cursor	Coordenada X donde aparecerá el cursor al inicio del nivel. La coordenada Y contiene siempre 15 como valor fijo.	1..19

* Los diferentes tipos de nivel son:

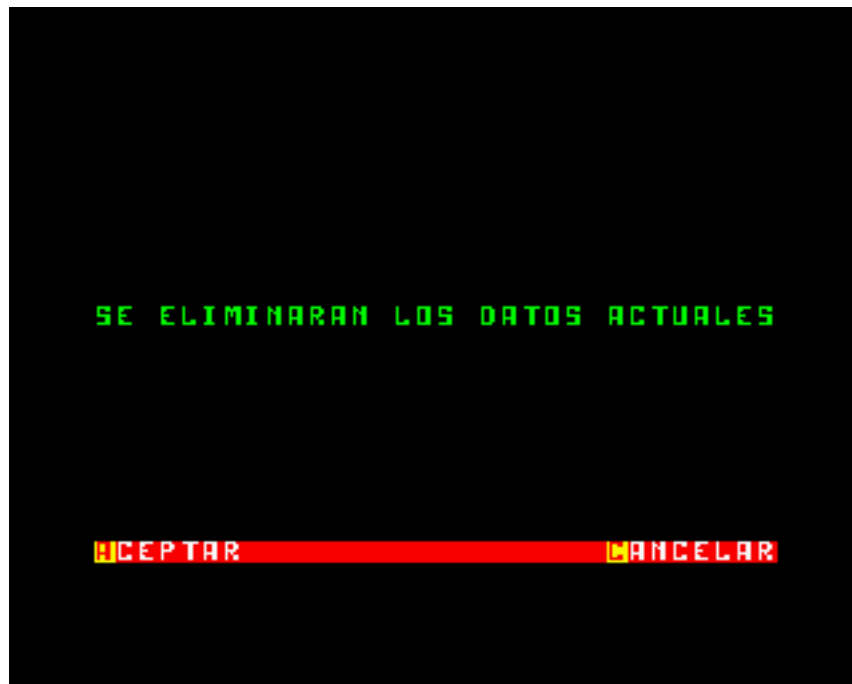
Tipo 1	Haz X moléculas
Tipo 2	Haz X moléculas con al menos Y átomos
Tipo 3	Elimina los átomos
Tipo 4	Completa el patrón

La mecánica del juego es ir sacando átomos a la probeta aleatoriamente hasta



completar el número total de átomos de cada tipo especificado en estos parámetros. Una vez que completa el número total de átomos vuelve a comenzar desde cero y así infinitamente.

4.2.3 Inicializar Datos Nivel: Inicializa todos los parámetros del nivel en edición. Con esta opción los parámetros del nivel editado se inicializarán a cero y se eliminarán todos los obstáculos colocados. Se solicita confirmación antes de ejecutar la operación.



4.2.4 Vista Previa Nivel: Visualiza la totalidad de los parámetros del nivel en edición así como el área de juego de la misma.



1

2

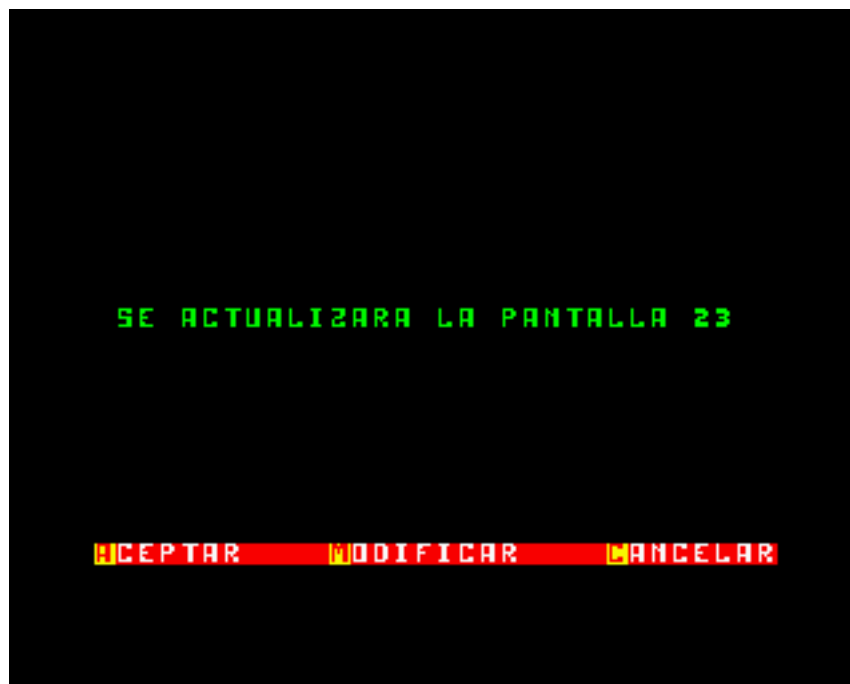
NOMBRE	OBS	X	Y
POSICION 1	27	3	4
POSICION 2	27	15	21
POSICION 3	8	3	13
POSICION 4	8	7	4
POSICION 5	8	13	23
POSICION 6	8	17	19
POSICION 7	6	15	4
POSICION 8	18	17	4
POSICION 9	18	3	21
POSICION 10	6	5	23

3

PARAMETRO	VALOR
RETARDO SALIDA ATOMOS	160
TIPO DE FASE	2
MOLECULAS A COMPLETAR	6
TAMANO MINIMO DE MOLECULAS	15
NUMERO ATOMOS COMODIN	2
NUMERO ATOMOS 1 ELECTRON	4
NUMERO ATOMOS 2 ELECTRON	8
NUMERO ATOMOS 3 ELECTRON	7
NUMERO ATOMOS 4 ELECTRON	4
COORDENADA X DEL CURSOR	11

4.2.5 Insertar Nivel en Bloque: Actualiza el nivel con las modificaciones realizadas durante su edición. Esta opción permite modificar el número de nivel en el que se van a insertar los datos actuales.

Ninguna operación realizada durante la edición será efectiva hasta que se ejecute esta operación.





5 Catálogo de Obstáculos

1	2	3	4	5

6	7	8	9	10

11	12	13	14	15

16	17	18	19	20

21	22	23	24	25



ତାତ୍ପର୍ଯ୍ୟ



26	27	28	29	30

31	32	33	34	35

36	37	38



6 Características Técnicas:

- Programado en BASIC compilado con HiSoft BASIC +3.
- 100 niveles con diferentes retos.
- 209 UDG's y 5 pantallas graficas diferentes.
- 5 canciones de música de 128k.
- Un total de casi 90k de código y datos simultáneos en memoria.



7 Créditos

Isotopia ha sido desarrollado por *Octocom* en el 2007 con la participación de:

Beyker con sus geniales melodías de 128k

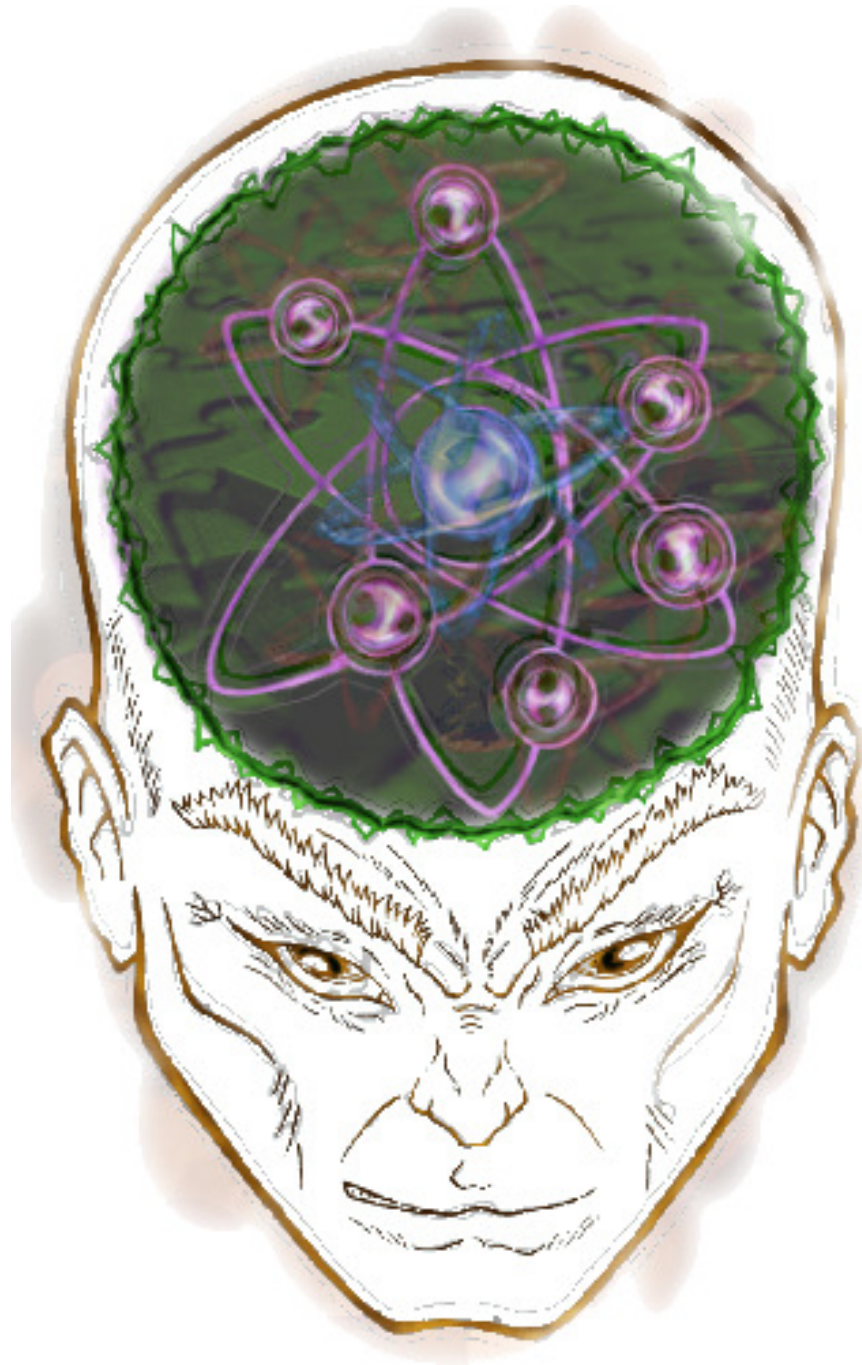
David Clemares con una excelente ilustración.

Toni Brazil ayudo con las pruebas y uso de este editor.

Octocom esta formado por Jorge del Llano y David Mochales.

Isotopía es un tributo a Atomino creado por Psygnosis







© 2007 OCTOCOM

www.octocom.es

Ideas de hoy para maquinas de ayer