

PIPE MANIA is published by *EMPIRE*

© 1988 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) LTD, ENGLAND  
PORTIONS OF THIS GAME ©1989 LUCASFILM LTD, U.S.A.

Distribuido por



Marqués de Monteagudo, 22, bajo  
28028 MADRID



# PIPEMANIA

---

## I - PIPEMANIA Instrucciones de Carga

### Commodore Amiga

#### Requerimientos del sistema:

- \* A500, A1000, A2000
- \* Workbench 1.2 ó 1.3

#### Para cargar Pipe Mania:

En el WORKBENCH, inserta el disco del juego en la unidad interna dfo: El juego se cargará automáticamente.

### ATARI ST

#### Requerimientos del sistema:

- \* 520ST, 1040ST, Mega ST, STE

#### Para cargar Pipe Mania:

Inserta el disco del juego en la unidad A y enciende la máquina. El juego se cargará automáticamente.

### IBM PC

#### Requerimientos del sistema:

- \* IBM PC o compatible
- \* Sistema de 16 colores CGA, EGA, VGA, Tandy
- \* MS-DOS versión 2.0 o posterior.

#### Para cargar Pipe Mania:

Enciende el ordenador con MS-DOS versión 2.0 o posterior. Inserta el disco del juego en la unidad interna A y teclee PIPE. El juego se cargará automáticamente.

### Commodore 64

#### Requerimientos del sistema:

- \* Commodore 64/128.
- \* Unidad de cinta o de disco.

#### **Para cargar el juego (cinta):**

Inserta la cinta en el cassette y asegúrate de que está rebobinada. Para cargar el juego pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo, y después pulsa play en el cassette. El juego se cargará, apareciendo tras unos segundos el logotipo EMPIRE.

#### **Sinclair Spectrum**

##### **Requerimientos del sistema:**

- \* Spectrum 48K, Spectrum +2 o Spectrum +3.
- \* Joystick o teclado.
- \* Cassete.

#### **Para cargar el juego (cinta):**

Insertar la cinta en el cassette y asegúrate de que está rebobinada. Si utilizas un Spectrum +3, asegúrate de que entras en el modo 48K. Teclaea Load «Pipe» y pulsa play en el cassette. Si dispones de un cassette externo, asegúrate de que los niveles de tono y volumen son correctos. Si vas a jugar con un joystick, pulsa fuego cuando sea necesario, en caso contrario deberás definir las teclas que desees utilizar. Una vez que el juego se haya cargado pasa a la sección **Cómo jugar a Pipe Mania**.

#### **Para cargar el juego (disco +3):**

Conectar el monitor y el ordenador. Inserta el disco del juego en la unidad de disco y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

#### **Amstrad CPC**

##### **Requerimientos del sistema:**

- \* Amstrad 464/664/6128.
- \* Joystick o teclado.

#### **Para cargar el juego (cinta):**

Inserta la cinta en el cassette y asegúrate de que está rebobinada. Teclaea RUN"PIPE" y pulsa play en el cassette. Si utilizas un joystick, pulsa fuego cuando sea necesario, en otro caso deberás definir las teclas con las que desees jugar.

#### **Para cargar el juego (disco):**

Inserta el disco del juego en la unidad y teclaea RUN"PIPE". Tras unos segundos aparecerá la pantalla del título. Si utilizas un joystick, pulsa fuego

cuando sea necesario, en otro caso deberás definir las teclas con las que desees jugar.

#### **Instalación en disco duro**

SOLO ST/AMIGA -

Creas un nuevo directorio en tu disco duro llamado PIPE o algo parecido. Copia el contenido del directorio AUTO (ST) o S (AMIGA) en el directorio del disco duro. Después copia también en él el fichero PIPEDATA. Estos dos son los ficheros que necesitas.

#### **Atención.**

El programa sólo puede cargar y grabar los marcadores en un disquete. Si desees grabarlos deberás tener el disco del juego en la unidad A (ST) o DFO: (AMIGA). Si lo desees, sin embargo, puedes copiarlos en un disco en blanco. Para ello, inserta el disco elegido en la unidad y después pulsa ALT-S durante la secuencia de atracción. Después de un momento, el marcador se habrá grabado en tu disco.

## **II - PIPEMANIA El Juego**

**Pipe Mania** empieza en una rejilla de juego que está vacía, exceptuando la pieza de salida. El objetivo es realizar el máximo número de puntos posibles construyendo un conducto de agua continuo a partir del primer elemento.

Puedes reemplazar cada sección de tubo anteriormente colocado colocando una nueva encima. La anterior sección explotará y la nueva aparecerá en su lugar. Serán necesarios unos segundos para esta sustitución, y esto te costará 50 puntos de penalización.

Una vez que el conducto empiece a llenarse, ya no tendrás tiempo de efectuar sustituciones. En los niveles superiores, aparecerán en la rejilla al azar secciones de tubo así como obstáculos. Estas secciones no podrán ser reemplazadas por otras.

En cada nivel, dispones de un tiempo límite para ensamblar tantas secciones como te sea posible antes de que el conducto se empiece a llenar. Este tiempo es cada vez más restringido conforme vas progresando en los niveles. La partida se termina cuando el agua alcanza la última sección de tu conducto.

Una vez que hayas ensamblado todas las secciones posibles (o si crees que ya tienes suficientes para terminar el nivel), puedes pulsar la tecla "F" para que el agua fluya más deprisa a través del conducto, y terminar así la etapa antes. Tu marcador se duplicará por cada sección de tubo ensamblado atravesado por el agua.

### III - PASAR AL SIGUIENTE NIVEL

Para pasar al siguiente nivel, el agua debe fluir a través de un determinado número de secciones. Un contador situado a la derecha de la pantalla indica el número mínimo de secciones que deberán ensamblarse en ese nivel. La cuenta atrás se inicia cuando el agua empieza a correr a través del circuito. Cuando el contador llegue a cero, ya estarás preparado para el siguiente nivel.

### IV - SECCIONES DE TUBO UN POCO ESPECIALES...

- \* El agua corre más deprisa.
- \* Aparecen obstáculos en la rejilla que no puedes destruir.
- \* Bonus de sección: obtendrás puntos adicionales si el agua pasa por estas secciones.
- \* Secciones de sentido único: a través de ellas el agua sólo puede circular en un sentido.
- \* Secciones de final: secciones que terminan la longitud requerida del conducto y en las que el agua debe terminar su curso para pasar al nivel siguiente.
- \* Secciones de reserva: estas secciones reducen la velocidad del flujo de agua, proporcionándote así un precioso tiempo adicional.
- \* Algunas secciones de la rejilla permiten al agua salir de un lado de la pantalla para reaparecer por el otro.

### V - MODOS DE JUEGO

Hay 3 modos de juego:

- Modo principiante/1 jugador.
- Modo experto/1 jugador.
- Modo competición/2 jugadores

Además hay también un modo de práctica en el que puedes jugar en uno de estos tres modos con un caudal de agua más lento. En el modo de práctica no puedes grabar tu marcador en la tabla de puntuaciones.

#### MODO PRINCIPIANTE (1 jugador)

Las secciones de tubo aparecen en un único distribuidor a la izquierda de la pantalla. Siempre tienes la posibilidad de ver las 5 secciones siguientes en el distribuidor.

#### MODO EXPERTO (1 jugador)

Las secciones de tubo aparecen en 2 distribuidores situados a la izquierda de la pantalla, y colocadas una encima de la otra. Las secciones más próximas a la mitad de la pantalla tienen la posibilidad de colocarse en la rejilla.

#### MODO COMPETICION (2 jugadores)

Igual que el modo experto, las secciones de tubo aparecen en 2 distribuidores situados a la izquierda de la pantalla. El primer jugador utilizará el de arriba y el segundo el de abajo.

### VI - LAS DIFERENTES SECCIONES

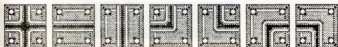
Durante el transcurso del juego, encontrarás diversas secciones, obstáculos y secciones especiales.



#### SECCIONES ELEMENTALES

7 secciones distintas permiten al agua progresar a la derecha, girando o dando medios giros. Pon atención, el agua siempre se mueve en línea recta excepto cuando no tiene otra opción.

Diagramas



De esta forma



Nunca de esta forma



### SECCIONES DEL SEGUNDO JUGADOR

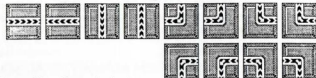
Son como las del jugador uno, excepto porque llevan unos puntos de identificación y/o colores diferentes, dependiendo del sistema de ordenador de que dispongas.

Diagramas

### SECCIONES DE SENTIDO UNICO

El agua sólo puede circular hacia el sentido indicado por la flecha situada en la sección. Atención a su utilización...

Diagramas



El agua fluye bien a través de este tubo de sentido único



El agua se detiene aquí



### SECCION DE INICIO

Poco tiempo después de que la partida haya empezado, el agua empezará a fluir a partir de la sección de inicio identificada por una "S" o una flecha.

Diagramas



### SECCION DE FINAL

A ciertos niveles, encontrarás "secciones de final" identificadas por una "E" o una flecha. Intenta construir un conducto que supere la longitud mínima y termine con una sección de final. Si el agua entra, obtendrás 1.000 puntos extra.

Diagramas



### OBSTACULOS

No puedes destruirlos o atravesarlos. Deberás evitarlos y tratar de formar una red que los rodee.

Diagramas



Una forma de evitar un obstáculo.

### RESERVAS

Te resultarán muy útiles, ya que proporcionan un tiempo suplementario. El agua deberá llenar por completo la sección de reserva antes de continuar el recorrido. Te aconsejamos que utilices una de estas secciones antes de que el conducto consiga su longitud mínima, ganando así 500 puntos extras y otros 1.000 más por el descuento de sección al final del nivel.

Diagramas



## SECCIONES DE PUNTOS EXTRA

Obtendrás un marcador mayor si consigues que el flujo entre en una de estas secciones. Antes de la distancia mínima requerida, cada pieza de puntos extra te proporcionará 500 puntos. Después, valdrá 1.000 puntos.



## CONTROLES

### ST/AMIGA

**JOYSTICK:** Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, mientras mantienes pulsado el botón de fuego, mueve el joystick hacia arriba para colocar una pieza seleccionada del dispensador de la parte superior, o hacia abajo para seleccionarla del dispensador inferior.

**RATON:** Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor y el botón izquierdo te permite colocar una pieza. En el modo experto, el botón izquierdo del ratón selecciona piezas del dispensador de arriba y el derecho las selecciona del de abajo.

**TECLADO:**

ARRIBA	Flecha Arriba, tecla 8 del bloque numérico o tecla I.
ABAJO	Flecha Abajo, tecla 2 del bloque numérico o tecla K.
IZQUIERDA	Flecha Izquierda, tecla 4 del bloque numérico o tecla J.
DERECHA	Flecha Derecha, tecla 6 del bloque numérico o tecla L.

**TECLAS ESPECIALES**

COLOCAR	Shift Izquierdo, Barra Espaciadora, Return o tecla O del bloque numérico.
P	Detiene el juego (pulsar cualquier tecla para continuar).
F	Acelera el fluido del agua.
ESC	sale del juego para volver a la página del título.

**DOS JUGADORES:** Todos los comandos son los mismos que para el modo de un jugador. Los jugadores pueden elegir cualquier combinación de ratón/teclado/joystick o dos joystick. El jugador uno selecciona del dispensador de arriba y el dos del de abajo.

### IBM PC

**JOYSTICK:** Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, el botón de fuego 1 selecciona una pieza del dispensador de la parte superior, y el botón de fuego 2 la selecciona del de abajo.

**RATON:** Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. El botón izquierdo te permite colocar una pieza. En el modo experto, el botón izquierdo del ratón selecciona piezas del dispensador de arriba y el derecho las selecciona del de abajo.

**TECLADO:**

ARRIBA	8
ABAJO	5 ó 2
IZQUIERDA	4
DERECHA	6
COLOCAR	0

**TECLAS ESPECIALES**

P	Detiene el juego (pulsar cualquier tecla para continuar).
F	Acelera el fluido del agua.
Ctrl - Q	Sale del juego para volver a la página del título.
Ctrl - C	Sale del juego y vuelve a la pantalla del inicio.

**JUGADOR DOS:** Todos los comandos son los mismos que para el jugador uno. Los jugadores pueden elegir cualquier combinación de ratón/teclado/joystick o dos joystick. El jugador uno selecciona del dispensador de arriba y el dos del de abajo.

### COMMODORE C-64

**JOYSTICK:** Arriba, Abajo, Izquierda y derecha para mover el cursor. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, mientras

mantiene pulsado el botón de fuego, mueve el joystick hacia arriba para colocar una pieza seleccionada del dispensador de la parte superior, o hacia abajo para seleccionarla del dispensador inferior.

**TECLAS ESPECIALES:**

F-1	Acelera el fluido del agua.
F-3	Detiene el juego (pulsar cualquier tecla para continuar).
F-5	Salir del juego.
F-7	Salir del juego para volver a la página de inicio.

**JUGADOR DOS:** Todos los comandos son los mismos que para el jugador uno. Deben utilizarse dos joystick.

#### **AMSTRAD CPC**

**JOYSTICK:** Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover los cursos. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, mientras mantiene pulsado el botón de fuego, mueve el joystick hacia arriba para colocar una pieza seleccionada del dispensador de la parte superior, o hacia abajo para seleccionarla del dispensador inferior.

**TECLAS ESPECIALES**

P	Detiene el juego (pulsar cualquier tecla para continuar).
F	Acelera el fluido del agua.
ESC	Salir del juego para volver a la página del título.

**JUGADOR DOS:** Todos los comandos son los mismos que para el jugador uno. Deben utilizarse dos joystick.

#### **MARCADORES**

— **Marcadores del modo principiante:**

- \* 5 puntos por cada sección que el agua cruce antes de alcanzar el mínimo.
- \* 100 puntos por cada sección suplementaria que el agua pueda cruzar.
- \* 500 puntos cada vez que el agua cruce una intersección entre secciones.

- \* 500 puntos por cada sección de reserva que el agua cruce.
- \* 1.000 puntos por cada vez que utilices una sección de fin.
- \* 100 puntos de penalización por cada pieza no usada que quede en la rejilla.
- \* 50 puntos de penalización por cada sección sustituida.
- \* Tus puntos se duplicarán por cada sección por la que el agua pase después de pulsar la tecla "F" que acelera el flujo de agua.

— **Marcadores del modo experto:**

Los mismos que el modo principiante además de:

- \* 100 puntos extra cada vez que el agua cruce una sección elegida alternativamente del primero y del segundo distribuidor.

— **Marcadores del modo competición:**

Los mismos que el modo principiante además de:

- \* Los puntos obtenidos cuando el agua circule además de los 500 puntos extra por las intersecciones serán adjudicados solamente al jugador que haya colocado estas secciones.
- \* Los 100 puntos de penalización solamente se atribuyen al jugador que ha colocado la sección.
- \* Los puntos de "sección de reserva" se atribuirán al jugador que ha colocado la sección anterior y que podrá ensamblarse con esta última.

#### **CONSEJO:**

- \* Utiliza el modo de práctica para conseguir una buena estrategia de juego en Pipe Mania. Intenta memorizar las distintas secciones con el fin de poder colocarlas lo más rápido posible.
- \* Si quieres conseguir una buena puntuación, no seas demasiado impaciente para pasar rápidamente al nivel superior, es mejor que intentes adquirir buenos reflejos y previsualizar tu conducto correctamente.
- \* Piensa con adelanto. Si no necesitas una sección de inmediato, colócala en una posición en la que puedas conectarla más tarde. No olvides que sustituir secciones que no sirven para nada te quita tiempo y puntos.
- \* Utiliza secciones de cruce con prudencia puesto que su número es limitado y cada una puede proporcionarte una buena cantidad de puntos.

\* No dudes en añadir la mayor cantidad de secciones posibles (incluso aunque ya hayas conseguido el mínimo) y utiliza la tecla "F". Esto te permitirá conseguir puntos extra.

FORNIA is published by KAPPA  
OF THE INTERNATIONAL ASSOCIATION  
OF THE BARS OF THE WORLD

Distribuido por



Marques de Mendonça, 25, Paris  
SECCION 101/102