

## **SOPHISTRY (SOFISTERÍA)**

Un juego que requiere estrategia, reflejos y exploración. Hay más de 400 pantallas para explorar y un poderoso ambiente, incluso fácil de usar, que te ayudará a completar el desafío. Tu meta es alcanzar el nivel 21, y para lograr esto necesitas obtener las 64 llaves que te darán una estructura abierta al 100% . También puedes reunir las llaves donde están colocadas en los 20 niveles o acumular puntos para comerciar con ellas o bien una combinación de ambas cosas.

### **COMIENZO**

Al cargar el juego empieza el modo de llaves cursor 5, 6, 7 8 y 0. Para cambiar esto, usa las llaves cursor para elegir la opción INTERVENCIÓN, el icono de más a la derecha, y presiona 0. Presiona 0 otra vez cuando la opción CONTROLES aparezca. Ahora selecciona el joystick que estás usando y presiona 0 o elige la opción LLAVES y define tus propios controles, presionando las llaves que desees usar para las funciones aparecidas. Recuerda cuando regreses a la lista original de INTERVENCIÓN que entonces estarás en un nuevo modo. Deja el control de INTERVENCIÓN presionado hacia abajo hasta que la página del título reaparezca. Si no has jugado a SOFISTERÍA nunca antes será útil seleccionar el modo de INSTRUCCIONES y después la opción del TABLERO DE SÍMBOLOS para familiarizarte con ellos —puedes dejar el modo de instrucción de la misma forma que dejas la INTERVENCIÓN (Nota: cuando tus vidas lleguen a cero deberías usar la opción REEMPEZAR en la INTERVENCIÓN para empezar un nuevo juego)-.

### **INSTRUCCIONES BASICAS**

Panel del estatus superior.

H ALT       — Parar  
MAP         —Mapa

1. Iconos para seleccionar JUEGO, PAUSA, INSTRUCCIONES, MAPA e INTERVENCIÓN.
2. Puntuación.
3. Tiempo de juego.
4. Puntos extra -ver instrucciones de avance.
5. Superiores-ver JUEGO.
6. Vidas que quedan.
7. Nivel actual del juego.

### **SELECCIÓN DEL MODO**

Para elegir un modo, coloca el cursor iluminado sobre el icono y presiona el control (ver JUEGO para el modo PAUSA). Puedes dejar los modos INSTRUCCIONES, MAPA o INTERVENCIÓN al mismo tiempo simplemente presionando el control hasta que la página del título reaparezca.

3. Dec Off
4. Camino perdido
5. Paso libre
6. Abierto

### **JUEGO**

1. Indicador de salida.- Una barra, sobre esto significa que puedes dejar el tablero en la dirección que esté señalando, tanto desde un bloque de salida, como desde el ascendente o descendente (Nota: las salidas pueden abrirse mientras juegas un tablero).
2. Indicador de bloque corriente.- Esto muestra el símbolo del bloque en el que estés en ese momento.
3. Posición de Disminución.- Si esto está encendido entonces el valor de los bloques de puntuación se reduce un punto cada vez que hagas blanco sobre ellos.
4. Posición de Rastreo.- Si esto está encendido tienes que hacer blanco sobre el bloque de diana para salvar los bloques de tu camino antes de que hagas blanco sobre ellos otra vez.
5. Guión del tablero.- Esto está explicado en el MODO DE INSTRUCCIÓN.
6. Condiciones de Cierre.- ABIERTO significa que todas las salidas están abiertas desde el comienzo del juego. (Nota: normalmente no puedes volver al tablero del que provienes). Puntuación Cerrada significa que las salidas se abrirán después de que hayas puntuado un cierto número de puntos en el tablero corriente. TIEMPO CERRADO significa que las salidas se abrirán después de que hayas gastado un cierto tiempo en el tablero corriente.
7. Ventana del mensaje.- Esto te dice qué llaves has obtenido y los efectos del bloque de misterio.

Consigue puntos haciendo blanco sobre los bloques de puntuación y los bloques de diana y con las series extra (ver instrucciones de Avance), consigues llaves y desencadenas extras de misterio haciendo blanco sobre esos bloques. Los BUSCADORES deben ser evitados pues el contacto con ellos es fatal. Ellos están limitados al nivel en el que han sido liberados. Para usar un SUPERIOR presiona el control y ello aumentará el valor de todos los bloques de puntuación a uno y también puedes recobrar los bloques de puntuación que hayas disparado. Para la PAUSA mantén hacia abajo el control hasta que el tablero desaparezca.

Para volver a comenzar presiona el control y el tablero reaparecerá y el juego volverá a empezar un segundo después.

## **MODO DE INSTRUCCIONES**

Este modelo explicará las restricciones de los diferentes Guiones del Tablero. Automáticamente muestra las instrucciones para el tablero siguiente que vayas a jugar y también te muestra e identifica los símbolos del tablero.

## **MODELO DEL MAPA**

Este modelo muestra el mapa del nivel corriente. El cursor en este mapa te adelanta lo dispuesto para el próximo tablero que vas a jugar. Si colocas este cursor sobre el tablero y presionas el control, el computador te muestra más información sobre el tablero —incluso texto e iconos. Cuánto te diga depende de tu Nivel de Acceso a la información.

## **MODELO DE INTERVENCION**

En este modelo puedes elegir la opción de control que desees usar, reserva la posición corriente y carga las posiciones previas, enciende y apaga el sonido y reempieza el juego. (Usa esta opción cuando se te hayan terminado las vidas).

**OPCIÓN DE DATOS.-** Puedes usar esta opción para averiguar algo sobre los buscadores en el nivel corriente, sobre los agujeros del teclado siguiente y sobre las cerraduras de internivel para lo cual debes obtener las llaves.

**OPCIÓN DE INTERCAMBIO.**- Puedes usar esta opción para comerciar con los puntos para ganar superiores y vidas, para terminar con los buscadores, y para abrir los cierres de internivel. (Nota: En DATOS de INTERCAMBIO puedes encontrar algunas opciones que son ACCESOS RESTRINGIDOS, esto significa que tu Nivel de Acceso a la información no es lo suficientemente elevado para permitirte usar esas opciones). La letra y el número dispuestos en el icono de Intervención es tu POSICION COMP y se extiende desde D8 a A1 -la letra está relacionada con la cantidad de tiempo que hayas estado jugando y el número está relacionado con tu puntuación-. Hay vidas extra cuando la letra cambia y el número te determina el Nivel de Acceso a la Información.

## INSTRUCCIONES DE AVANCE

**Series extra.**- Los puntos extras se consiguen haciendo blanco sobre ciertas series de bloques de puntuación durante el juego. Dos o más bloques del mismo valor o tres o más bloques en orden ascendente o descendente marcan puntos extra. También, en series ascendentes y descendentes, saltos entre los bloques de valores 1 y 4 o 5 y 8 pueden ser incluidos aunque en esos casos los puntos extra son la mitad. El bloque COMODÍN automáticamente se inclinará en una serie extra. Por cada punto extra conseguido se dan 10 puntos normales y al dejar un tablero se da un SUPERIOR por cada 10 puntos extra. (Nota: en algunos guiones no se consiguen extras: comprueba las instrucciones).

**Buscadores.**- Hay varias clases de buscadores: la clase de buscador refleja el peligro que hay sobre el tablero y su serie determina cuánto tiempo después de que empieces el tablero él aparecerá.

## CONSEJOS E INDICACIONES

Recuerda que cuesta menos terminar con la mayoría de los buscadores que conseguir una nueva vida, por eso si crees que no puedes evitar a uno el tiempo suficiente, térmalo con un bloque de misterio es lo mejor; si puedes permitirte, comercia con puntos para terminarlo.

Sin embargo, si ves que no puedes escapar de un buscador en un teclado, recuerda que un choque con uno de ellos os destruirá a ambos. Si estás sobre un teclado de PUNTUACIÓN CERRADA en un guión como NO RETORNO, SUMINISTROS, CUENTA ATRÁS o REPULSIÓN y crees que tienes que usar los SUPERIORES para salir de allí, es mejor usarlos tan pronto como sea posible. En el guión HI-LO es mejor conservar los valores de los bloques de puntuación así, si se enciende el DECREMENTO, usa las dianas mínimas para hacer blanco sobre una serie de bloques para lograr esto.

En los guiones de reacción recuerda que la disposición del teclado cambiará y tienes que estar a medio camino del teclado antes de que veas cómo salir. Finalmente, si estás frustrado en los guiones ASUSTADIZOS que son PUNTUACIÓN CERRADA hay una forma de ganar puntos rápidamente si observas el orden que los bloques te indican. Para el resto del juego tendrás que desarrollar tus propias estrategias y tácticas. Buena suerte...