

INDICE de Ayuda para AWorld Table game: Metropolis.

1. Instalacion.
2. Requerimientos del sistema. Colores y sonido.
3. Instrucciones.
 - 3.1. El area visible.
 - 3.2. Pantalla de informacion.
 - 3.3. Calendario.
 - 3.4. Panel de control.
4. Teclado y menus.
5. Acerca de.

1. Instalacion.

Para instalar AWorld Table game: Metropolis ejecute el programa de instalacion SETUP.EXE en windows. Los siguientes pasos le ayudaran en la instalacion del juego:

1. Debe elegir el idioma con el cual desea instalar "Metropolis" cuando el programa de instalacion se inicia, ingles y espanol son los idiomas disponibles.

2. Introduzca en el siguiente cuadro de dialogo el directorio destino donde desea que los ficheros sean emplazados.

3. Finalmente, cuando los ficheros han sido copiados, se le preguntara si desea crear un nuevo grupo de programas con los ficheros del juego, elija "Si" si desea que un nuevo grupo sea visible en el administrador de programas (Win3.X) o menu inicio (Win95).

2. Requerimientos del sistema.

- PC o compatible.
- 80486 o superior.
- 4Mb RAM.
- WIN 3.1 o WIN95.
- Raton.
- Tarjeta de sonido (opcional).

Acerca de los colores.

Este juego usa una paleta de 256 colores. Si Vd. tiene otra configuracion de video (16 colores, 32K, 64K, 16M..) puede ejecutar el programa bajo cualquier configuracion, pero si este funciona de forma lenta en mas de 256 colores, o los graficos son "pobres" en 16 colors, si esto ocurre, por favor configure su sistema windows para 256 colores.

Acerca del sonido.

Para el funcionamiento de los efectos sonoros es necesario tener instalado una tarjeta de sonido compatible con el sistema de sonido windows (Windows Sound System (TM)).

3. Instrucciones

AWorld Table game Metropolis es un juego de tablero con el que pueden jugar hasta cinco jugadores. Debe arruinar a todos sus adversarios, para ello debe comprar los mejores solares (o terrenos) en el tablero (el valor de cada solar es proporcional a las calles que estan al lado de este) y edificar en ellas. El centro del tablero suele ser el mas valioso, aunque los solares que dan a dos o mas calles suman el valor de cada una de las mismas. (Para ver el valor de la calle haga "click" con el raton sobre dicha calle).

Cuando el juego comienza seleccione el tipo de tablero y el numero de jugadores en el mismo, el minimo numero de jugadores asignados por el juego es 2. Tambien, puede cambiar el nombre de los jugadores, por defecto son: Player 1, Player 2,..., Player 5.

Una vez elegidos los jugadores, nombres y tipo de tablero, comienza la partida. El dado se arroja por turnos pulsando el boton "jugar" (panel de control) y se moveran tantas casillas como el se indique en el dado (el numero seis NO permite una segunda tirado como en juegos tradicionales). En el turno de un jugador, antes de arrojar el dado, este puede ver sus propiedades (botones "anterior", "siguiente" en panel de control) y pagar las hipotecas (boton "\$" panel de control) cuando la propiedad esta hipotecada. Despues de arrojar el dado, el jugador solo puede decidir si compra (o edifica) una propiedad cuando cae en ella y esta no tiene propietario (o edificar si es ya suya).

Cuando un jugador se encuentra en una estructura del Gobernador puede ocurrir lo siguiente:

Gobernador. Paga o recibe dinero de esta estructura.

Oficina de empleo. Puede aceptar o rechazar un trabajo.

Escuela-Universidad. Para su educacion (permite obtener un mejor trabajo en la oficina de empleo).

Policia. Paga una multa y aleatorio turno(s) sin jugar.

Prision. Unicamente un turno de visitas sin jugar (visita a un familiar en prision).

Hospital. Paga por su hospitalizacion y aleatorio turno(s) sin jugar.

Justicia. Es juzgado y llevado a prision. 6 Turnos sin jugar.

El jugador que elimina a el resto de los jugadores gana la partida.

3.1. El area visible.



La mayor parte de la pantalla arriba a la izquierda es el "area visible", en la cual puede ver el tablero, jugadores y estructuras. Puede moverse a lo largo de el area visible usando las "teclas flecha" en el teclado, "Teclas flecha" (F) en panel de control o simplemente con el cursor del raton el los bordes izquierdo, derecho, arriba y abajo de la pantalla cuando "Mover con raton" esta seleccionado en el menu opciones.

En el area visible puede obtener informacion relativa a las estructuras o calles presionando el boton izquierdo del raton sobre estas. La informacion de las estructuras es: nombre, calles a las que da, su propietario, valor de terreno (precio de la propiedad) y pago actual (dinero que debe pagar quien este ella a el propietario del solar. Y calles: nombre y valor de la calle, este ultimo tiene influencia en el valor de terreno, actual pago y coste de las estructuras de los terrenos situados al lado de la misma.

3.2. Pantalla de informacion.



La "pantalla de informacion" esta situada a la derecha y puede ser dividida en 3 partes:

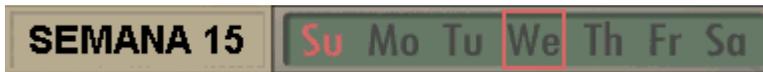
A. Informacion de el estado del jugador. Muestra el nombre y la "caja" (dinero) del jugador. Puede obtener mas informacion presionando con el boton izquierdo del raton sobre el jugador que desea ver, entonces aparece un cuadro de dialogo con informacion, ademas de el nombre y caja, su educacion, trabajo, salario (paga semanal) y propiedades. Un dado girando sobre un jugador indica su turno de juego.

B. La pantalla de transferencias. Informa de las transferencias de los jugadores durante el juego, cuando un jugador paga a otro jugador, compra o edifica, etc. Muestra la ultimo turno de jugadores.

C. La pantalla "Titulo de Propiedad". Donde puede ver sus propiedades (cuando el jugador es humano) o un informe de las propiedades de la computadora. En el primer caso cuando un jugador tiene una o mas propiedades, el "titulo de propiedad" visualiza la siguiente informacion: La imagen de la estructura edificada o solar concerniente a la propiedad y las calles que dan a la propiedad, el valor de cada construccion \$XXXXX (dinero que debe pagar para mejorar la propiedad), y dinero que sus adversarios deben pagarle cuando alguien se encuentra en su propiedad P\$XXXXX (texto en color rojo). Si la propiedad esta hipotecada aparece en rojo la palabra "HIPOTECADO", dinero para pagar la hipoteca, y dias para pagarla antes que la propiedad sea embargada. Puede ver todos los titulos de propiedad usando los botones "Flecha

izquierda" (B) y "Flecha derecha" (C) en el panel de control.

3.3. Calendario.



Abajo a la izquierda se encuentra el calendario del juego, mostrando la semana de juego y el día de la semana marcado con un cuadro rojo. El ultimo es una importante informacion porque en el juego el día de paga es el Sabado, cuando todos los jugadores han movido.

3.4. Panel de control.



Abajo de la pantalla a la derecha esta colocado el "panel de control". Un grupo de botones para el control del juego durante el turno de cada jugador.

A. Boton "Jugar": Arroja el dado. Presione este para "tirar" cuando es su turno o el turno de la computadora.

B. Boton "Flecha izquierda": Dentro del turno de un jugador, este puede presionarlo para poder ver el titulo de propiedad de su propiedad anterior a la mostrada.

C. Boton "Flecha derecha": Permite ver el titulo de propiedad de la proxima propiedad.

D. Boton "Lupa": Muestra en el tablero (area visible) la estructura concerniente a el titulo de propiedad mostrado.

E. Boton "Dollar" (\$): Permite pagar la hipoteca concerniente al titulo de propiedad mostrado (cuando este hipotecado).

F. Botones "Flecha": Mueve el area visible.

Los botones "Flecha izquierda" (B), "Flecha derecha" (C), "Lupa" (D) y "Dollar" (E) estan unicamente disponibles cuando el jugador es humano.

4. Teclado y menus.

Teclado.

SPACIO: Button 'play' (A) in the control panel.

Tecla Re. Pag.: boton anterior propiedad (B) en el panel de control.

Tecla Av. Pag.: boton posterior propiedad (C) en el panel de control.

Tecla 'L': Boton "Lupa" (D) en el panel de control.

Tecla 'P': Boton "Dollar (\$)" (E) en el panel de control.

Teclas "flecha": Mueve area visible, (G) en el panel de control.

Para mas informacion acerca de los botones (A),(B),(C),(D),(E) y (G) ver [3.4. Panel de control.](#)

Menus.

Menu Fichero.

- Nuevo. Comienza una nueva partida.
- Abrir. Carga una partida salvada anteriormente.
- Salvar. Salva la partida actual.
- Salir. Sale del juego.

Menu Opciones.

- Zoom. Cuando esta seleccionado muestra el tablero en escala real; No seleccionado en escala 1:2.
- Mover con raton. Seleccionado permite mover el area visible con el cursor del raton en los margenes izquierda, derecha, arriba, abajo de la pantalla.
- Auto-Movimiento. Seleccionado el area visible sigue el movimiento del actual jugador.
- Sonido. Activa/desactiva el sonido.

Menu de Ayuda.

- Indice. Abre el indice del fichero de ayuda.
- Acerca. Acerca del juego.

Raton.

- Boton izquierdo: Selecciona una estructura o menu.
- Cursor en margenes izquierdo, derecho, arriba, abajo de la pantalla: Mueve el area visible.

**AWorld Table game: Metropolis. Copyright 1997-2000 by Jose Ponferrada.
All rights reserved.**

WEBSITE: <http://www.ctv.es/USERS/innaky/>

E-Mail: innaky@ctv.es

