

ARQUIMEDES XXI

¿QUE ES UNA AVENTURA?

Un aventura es un tipo de programa de ordenador que te permite moverte por donde quieras y examinar objetos que pueden proporcionarte pistas y ayudas para conseguir finalizar el juego y conseguir el objetivo del programa.

Por otra parte, la aventura gráfico-conversacional es un juego que, además de ser entretenido y emocionante, te hará pensar, planteando problemas y situaciones que tendrás que resolver discurrendo por ti mismo.

La estructura básica de frase que el ordenador entiende es:
VERBO+NOMBRE

Por ejemplo: EXAMINAR LA PARED
ABRIR LA CAPSULA

El intérprete también acepta la introducción de un verbo en diferentes personas.

Por ejemplo: EXAMINAR SUELO
EXAMINEMOS VENTANA

En cuanto a los artículos, si lo deseas, puedes ahorrártelos: ABRIR LA PUERTA o ABRIR PUERTA.

¡¡ATENCIÓN!! SOLO PARA PRINCIPIANTES

VOCABULARIO

ARQUIMEDES XXI posee un vocabulario muy extenso, pero esta lista te será de gran ayuda para sacar partido al programa.

EXAMINAR	COGER
ABRIR	CERRAR
PULSAR	PONER
DESPEGAR	ENTRAR
LLENAR	CONECTAR
SALIR	PENETRAR

DIRECCIONES: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE.

TIEMPO: Tiempo que queda para la explosión.

EXAMINAR SALA: Sive para analizar lo que hay en la sala

LISTAR: Da una lista de los objetos que llevas.

CAPS SHIFT y SPACE: Son teclas para reiniciar el juego.

¡Y no lo olvides, el ordenador central entenderá mucho más de lo que imaginas!
Experimentalo tú mismo.

PRECEDENTE HISTORICOS

Año 2492... La base científica ARQUIMEDES XXI lleva siete años produciendo las

memorias biológicas que equipan el ejército de androides de la Galaxia Negra de YANTZAR.

Están sembrando el pánico por todo el sector ALFA 23 del Universo Gamma, y ya va siendo hora de que alguien acabe con ARQUIMEDES XXI.

Tú no eres el primero en intentarlo, ya que dos años atrás tu amigo y compañero SPOFYTUS fue enviado allí, pero nunca más regresó.

Esto se entiende si se tiene en cuenta que toda la Base es un complejo laberinto gobernado por el ordenador CPM2 y custodiado por cientos de diferentes robots, humanoides que intentan evitar por todos los medios que acabes tu misión.

SITUACIÓN ACTUAL

Tu objetivo consistía en penetrar en la base, colocar la bomba de haz de partículas en el generador central y escapar.

Dicho así parece todo muy fácil, máxime cuando sabes que la mitad del trabajo está hecho, ya que acabas de activar la cuenta regresiva del detonador. Tienes 1.200 segundos para huir o, de lo contrario, volarás junto con la base entera.

Entrar ha sido fácil, pero ahora el sistema de seguridad ha detectado tu presencia y van a por tí.

Manos a la obra, no tienes tiempo que perder.

CONSEJOS PARA AVENTUREROS

Yo, como buen aventurero que soy, estos consejos os doy:

1. Un mapa deberás elaborar si la muerte no quieres encontrar.
2. El tiempo deberás controlar, o con la base explotarás.
3. Examina todo bien, ya que que hay pistas por doquier.
4. Paciencia debes tener, no es tan fácil de resolver.
5. Los dibujos para algo están, grandes pistas te darán.
6. No te rindas a la primera, interprétalo de otra manera.
7. Lo imposible no debes intentar, la lógica es fundamental.
8. Lee bien las instrucciones, en ellas hay soluciones.
9. Los dedos debes cruzar y la suerte encontrarás.

CODIGO MORSE (PUEDE QUE LO NECESITES)

A.-	S...
B-...	T-
C-.-.	U..-
D-..	V..-
E.	W.--
É...-	X-...-
F...-	Y-.-.
G--.	Z---.
H....	
I...	
J.---	1.-----

K-.-- 2..---
L.-.. 3..--
M-- 4....-
N-. 5.....
Ñ--.-- 6-....
O--- 7--...
P.--. 8----.
Q--.- 9----.
R.-. 0-----
EMPIEZA TRANSMISION-.-.-
ENTERADO...-.
ERROR.....
FIN DE TRANSMISIÓN...-.-
ESPERA.-....

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Egroj.
COLABORACION: Pablo.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.
MUSICA: Manuel Cubedo.
DISEÑO ARTISTICO: Alfonso Azpiri.
PRODUCCION: DINAMIC SOFTWARE.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o caga durante tiempo ilimitado.

En el supuesto de que tu programa no funcione correctamente, envíanos en un sobre la cassette defectuosa (sin el estuche de plástico), y recibirás una nueva totalmente gratis.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Conecta la salida EAR del Spectrum con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta al principio.
3. Ajustar el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclear LOAD "" y pulsar ENTER.
5. Presionar PLAY en el cassette.
6. Si el programa no carga repetir la operación con distinto volumen.