

2 x 1 DON QUIJOTE Y MEGACORP

DON QUIJOTE

“En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero...”

INTRODUCCION

La Mancha. España. Abril de 1605... (*)

Eres don Alonso Quijano, un hidalgo manchego del siglo XVI, cuya debilidad son las novelas de caballerías. Todo va más o menos bien por tu casa, hasta que un día tu locura alcanza el punto culminante: decides coger las armas y salir a correr aventuras por La Mancha. ¡Vaya ideas extrañas que tiene el hidalgo! Te consigues un escudero, Sancho Panza, que, aunque no es gran cosa, te ayudará en los momentos difíciles. A partir de este momento entrarás en las más increíbles aventuras que te puedas imaginar. Ventas, colinas, bosques y posadas serán testigos de tus más locas ideas tales como atacar molinos o enfrentarte a fieros leones.

Tu objetivo final es conseguir los amores de Dulcinea del Toboso, tu dama. Aunque existe un primer objetivo, que es armarte caballero, para poder así comenzar tus desventuras.

(*) *Nota de la recopiladora: el año era, en realidad, 1505. El que figura en el texto es, sin duda, una errata.*

¿CÓMO SE JUEGA AL QUIJOTE?

Don Quijote de La Mancha es una aventura gráfica conversacional que, a causa de su complejidad, está dividida en dos partes. Tú debes acabar lo primera parte para conseguir un código que te permitirá jugar en la segunda parte.

Esta aventura consta de un complejo sistema de reconocimiento de frases, y aunque la estructura básica que debes teclear es VERBO x NOMBRE, también aceptará y entenderá frases separadas por signos de puntuación y frases que incluyan artículos, preposiciones y adverbios. He aquí una muestra de lo que Don Quijote es capaz de entender:

- EXAMINAR LAS ESTANTERIAS. COGER EL LIBRO DE CABALLERIAS. ABRIR LA PUERTA.
- BAJAR LA ESCALERA RAPIDAMENTE.
- LUCAR CONTRA EL MOLINO DE VIENTO.
- ATACAR AL LEON CON LA ESPADA.

Los adverbios servirán para especificar la manera cómo deseas que una acción sea efectuada. Otros comandos que te serán de utilidad son:

GRABAR: Graba tu posición actual a disco o cinta. Los poseedores de Amstrad 6128, 664, podrán grabar su posición actual en disco. Los poseedores de Spectrum, Commodore y Amstrad 464 se tendrán que limitar a grabar en cinta. Al teclear esta opción, el ordenador te hará unos preguntas.

CARGAR: Carga una posición, previamente grabada. Funciona como el comando GRABAR.

MODO: Te permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto; escogiendo la primera opción, la aventura mostrará junto al texto el respectivo gráfico, la segunda opción únicamente mostrará textos.

M o MIRAR: Con esta opción, el ordenador redescibirá la localización en que te encuentras.

I o INVENTARIO: Esta instrucción te dará un listado de los objetos que llevas contigo.

ACABAR: Reiniciar la aventura.

AYUDA: En algunos casos puede ser de utilidad.

Y antes de acabar, recordarte que no eres un superhéroe y necesitas, como todos los mortales, alimentarte. Si no efectúas esta acción regularmente, es probable que no te aguantes mucho tiempo en pie.

Para moverte por el juego, recuerda que has de teclear la dirección que quieres ir o una abreviación.

IR SUR o SUR o S.

Para las personas que entren en el mundo de los aventuras con Don Quijote, aquí tienen una lista de verbos útiles: EXAMINAR, LUCRAR, ABRIR, COGER, DEJAR, PONER, COMER, DORMIR y muchos más que no te decimos para que vayas probando tú mismo.

Y FINALMENTE...

Recuerda que una aventura no se acaba en un día. Poco a poco irás descubriendo nuevas cosas que te ayudarán a solucionar el juego. Pero si al mes de tener el Quijote no has conseguido salir de las primeras pantallas, te recomendamos que juegues con una aventura más simple, como por ejemplo Arquímedes XXI.

Don Quijote ha sido elaborado teniendo en cuenta el relato de Cervantes, aunque sin seguirlo al pie de la letra. Por esta razón te recomendamos que leas la magnífica novela del Manco de Lepanto. o mires en la televisión la serie de dibujos animados que sobre este libro se ha hecho.

EQUIPO DE DISEÑO

- PROGRAMADOR: Egroj.
- GRÁFICOS: Pablo y Egroj.
- DISEÑO ARTÍSTICO: Angel Luis.

Este programa ha sido desarrollado con G. A. C.

© 1987 ROMAGOSA. Todos los derechos reservados.

Artículo autorizado por ROMAGOSA INTERNATIONAL MERCHANDISING, S. A.
Torre de Madrid. Plaza de España, Madrid, España.

© 1987 MICRODIGITAL SOFT. S. A. Reservados todos los derechos de propiedad intelectual del presente programa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM +3

1. Conecta el Spectrum + 3
2. Inserta el disco.

3. Selecciona la opción Basic +3.
4. Teclea LOAD Disco" y pulsa ENTER
5. El programa se cargará automáticamente

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29 – 1
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

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

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN,
ALQUILER O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT S. A.

MEGACORP

En el siglo XXII el Universo se halla dominado por dos grandes fuerzas nacidas tras decenios de grandes guerras: el Imperio y la Federación Hark. Gobiernos expansionistas ambos, sus roces de fronteras son casi constantes.

En el seno del Imperio, el Mayor poder, tras el mismo Emperador, son las Mega Corporaciones, asociaciones financieras que controlan todos y cada uno de los aspectos de las vidas de los ciudadanos. Con poder de vida o muerte, estas Mega-Corp, como son familiarmente llamadas, extienden sus tentáculos por el Cosmos en busca de riquezas que extraer o, llegando el caso, arrebatarse.

El sistema federativo consiste en la "adopción", bajo su tutela, de sistemas planetarios tecnológicamente pobres por lo general, aunque ricos en materiales o mano de obra que son empleados invariablemente en la mejora de los recursos de los originarios planetas Hark. Fiel reflejo de los errores de todos los sistemas financiero-políticos de la historia. Imperio y Federación se yerguen como poseedores del Universo. Utopía no existe.

FX DOBLE CARGA:

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

OBJETIVOS DE LA MISION:

Como ejecutivo de una MEGA-CORP, debes guiar a tu agente operativo hasta hacerte con el control de la situación en el planeta GER-3.

Deberás, ayudando a los grupos rebeldes, derribar al gobierno, actualmente en manos de «La Federación».

Tu nave aterrizará en la extensión boscosa que rodea la base rebelde.

Cruza el lago, pasa el control policial y encuentra a tu enlace, que se identificará por su condición de mercader en pieles; a partir de aquí sigue sus instrucciones.

La misión es arriesgada, pero lo recompensa es grande; consigue que GER-3 pase a poder imperial, la recompensa te hará inmensamente rico.

CÓMO SE JUEGA:

La pantalla esta dividida en dos partes; la superior, que tendrá un dibujo representativo del lugar donde se encuentre el agente, y la inferior, en la que aparecerá un texto. Este texto describirá el lugar y contendrá también los mensajes que el ordenador, como árbitro del juego, vaya enviando. Bajo estos textos se encuentra un cursor parpadeante, a la espera de órdenes. Ahí es donde el jugador indicará las acciones que quiere que se ejecuten, escribiéndolas en un lenguaje directo y hablando a «EL» en segunda persona, por ejemplo: “COGE LA MONEDA”, “TIRATE AL AGUA”, etc.

Caso de no ser realizable alguna acción de las que sean indicadas, el ordenador lo hará saber emitiendo el mensaje apropiado (NO PUEDO HACER ESO. NO TENGO LO NECESARIO etc.).

COMANDOS:

NORTE (N). SUR (S). ESTE (E). OESTE (O). ABRE, APRIETA, AYUDA, COGE, CURA, DEJA, DISPARA, ENTRA, EXAMINA, PULSA, SAL, LOAD, SAVE, REMA, BUCEA, SUBE, BAJA, MATA, TIRA, etc.

Comandos especiales.

I: Inventario; lista los objetos llevados por el personaje.

R: Redescribe; da una corta descripción del lugar, de las salidas más obvias y de aquellos objetos presentes en el lugar.

D: Detalla; ofrece una más extensa descripción del lugar (muy útil).

SAVE: Permite salvar en cinta la situación en que hayamos quedado al término de una sesión de juego.

LOAD: Permite, al iniciar un nuevo juego, volver a empezar a partir de donde quedamos la última vez, evitando el tener que repetir todos los movimientos.

FIN: Acaba el juego, ofreciendo un informe de los puntos obtenidos, etc.

CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

Utiliza SIEMPRE la opción «D» (Detalla). Te ofrecerá valiosa información.

Examina TODO lo que te rodea. Algunas cosas pueden no ser lo que parecen.

Ármate de papel y lápiz, toma notas de lo que creas importante. No olvides hacer un MAPA de los lugares por donde vas pasando, hay más de los que piensas y podrías perderte con facilidad.

Utiliza la opción SAVE a menudo. Te ahorrara esfuerzos más tarde.

Usa tu LÓGICA. No intentes hacer cosas irracionales, no servirán de nada.

No seas impaciente y MEDITA los problemas, no tienes que acabar la aventura en una tarde.

Siempre puedes volver a intentarlo otro día.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: NICOLÁS LECUONA.

GRÁFICOS: LUIS FRANCO.

PANTALLA DE PRESENTACIÓN: JAVIER CUBEDO.
ILUSTRACIÓN: ALFONSO AZPIRI

ESTE PROGRAMA ESTÁ DESARROLLADO CON EL GRAPHIC ADVENTURE CREATOR
DE INCENTIVE SOFTWARE.