

2. Nada.
3. Una calculadora que acelera la velocidad de desplazamiento del profesor.
4. Un libro que aumenta su C.I.
5. Un martillo que le permite aniquilar sus divagaciones.
6. Una botella, que puede ser utilizada para dejar un símbolo que no está correctamente colocado.

#### COEFICIENTE INTELECTUAL

---

Durante la partida, el estado de Raymond Meninges está reflejado por su C.I. Al principio es elevado, pero cuando las divagaciones le distraen, su C.I. se vuelve más confuso y disminuye.

Si su C.I. desciende a 0 (cero), entonces se convierte en un imbécil y la partida se acaba.

#### CONTROLES

---

##### SPECTRUM:

Las teclas se pueden redefinir.

##### COMMODORE:

P - Derecha

O - Izquierda

Barra de espacio, para cambiar de rueda.

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

---

##### SPECTRUM:

LOAD ""

##### COMMODORE:

SHIFT y RUN/STOP



# INSTRUCCIONES





## ESCENARIO:

---

Perdón qué dices?

Se entienden difícilmente las frases surgidas de la boca del profesor Raymond Meninges, V.I.P. (persona muy inteligente). Las pronuncia justo antes de comenzar su curso sobre la geometría del espacio, por primera vez en televisión.

Tu eres el profesor Meninges. Estás a punto de vivir el día más importante de tu vida.

Pero de repente . . . Oh no!. No te acuerdas apenas ni de tu nombre, ni de las reglas fundamentales de la geometría.

El pánico se apodera de tí. Qué hacer?. Intentas vanamente de recordar algo, pero las neuronas de tu cerebro están bloqueadas.

Debes descubrir que pasa en tu cabeza y hacer funcionar normalmente ese maldito cerebro.

Tienes que recordar todas las fórmulas que has olvidado.

Intenta mantener tu C.I. (Coeficiente intelectual) en su excelente nivel.

## PRESENTACION DEL JUEGO

---

$\pi$  R2 es un juego electrónico con varios niveles. Cada nivel se compone de una serie de ruedas a las que el profesor Meninges viaja a fin de recuperar un cierto número de objetos, que intentan destruir poco a poco su C.I. (su vida, en definitiva).

El objetivo del juego es recuperar las fórmulas geométricas para que el profesor pase al siguiente nivel.

Estas fórmulas están descompuestas en elementos simples ( $\pi$  R2 en 3) que deben ser recuperadas en el orden correcto, si no el profesor Meninges será enviado a la primera rueda del nivel donde se encuentre. Al principio de cada nivel, la fórmula a encontrar se visualiza momentáneamente en pantalla.

## DESPLAZAMIENTO

---

Tres teclas permiten controlar los desplazamientos del profesor Meninges, alrededor de una rueda. Dos teclas le hacen moverse en el sentido de las agujas del reloj, y la tercera le mueve de un extremo a otro de la rueda.

La velocidad a la que el personaje se mueve varía según el sentido de su desplazamiento. Será rápida si se mueve en el mismo sentido que los radios de la rueda y lenta si va en sentido contrario.

Si no accionas hacia ningún sentido, el profesor evolucionará alrededor de la rueda a la velocidad de rotación de los radios.

## DIVAGACIONES

---

Las divagaciones del profesor Meninges son de varios tipos:

- Las primeras se mueven en todos los sentidos y pasan sin precisión de una rueda a otra.
- Las segundas se mueven siempre siguiendo el mismo principio.
- En fin, las terceras, son también las más nocivas, son atraídas por el profesor Meninges.

Cuando una divagación alcanza al profesor Meninges, este queda momentáneamente paralizado. Entonces sólo se puede desplazar con el movimiento de rotación de los radios.

## RECUPERACION DE OBJETOS

---

Una vez que el profesor ha efectuado una vuelta por la rueda, si contiene una burbuja, ésta estalla. El objeto que ella contiene sale disparado y aparece inmediatamente en el panel de control.

Se pueden encontrar los objetos siguientes en una burbuja:

1. Una letra, un símbolo ó una cifra que pertenecen a la fórmula buscada por el profesor.