SWAP

PALACE

AUTORES

SWAP fue diseñado y programado por MICROIDS.

Programación: J. Bortel
C. Bertrand
E. Forsans

Gráficos C. Cazal
O. Mama

SWAP está producido y comercializado por Palace Software.

© 1991 Palace Software.

Palace Software, the Old Forge Business Centre, 7 Caledonian Road, London Ni 9DX

INTRODUCCION

El cerebro humano pesa alrededor de 1,3 kg. Aunque tan solo representa el 3% del peso corporal, utiliza el 20% del oxígeno y la mitad de azúcar de la sangre. Contiene 10.000.000.000 de neuronas (cada una de las cuales está conectada a una media de otras 60.000) y un número incluso mayor de células. Está compuesto por dos hemisferios, un órgano más pequeño llamado cerebelo y está conectado a la espina dorsal por medio del tallo cerebral.

Es más misterioso que el centro del átomo, y menos comprensible que el Big Bang. Muchos han estudiado la naturaleza de la inteligencia, desde Freud hasta Platón, pasando por San Agustín y Alan Turing. El cerebro ha sido diseccionado, se le han inyectado productos químicos, se le han aplicado shock eléctricos, se ha cortado por la mitad y cada una de sus partes ha sido separada del resto en un intento de convencerle de que revelara sus secretos.

Los científicos han intentado medir la inteligencia con pruebas de coeficiente, por el volumen del cerebro, la calidad de los sentidos, los tiempos de reacción e incluso por las protuberancias de la cabeza. Se ha intentado simularla con la inteligencia

artificial, pero los ordenadores, aunque más rápidos, son al fin y al cabo estúpidos. La inteligencia sigue siendo algo misterioso y sin definir. Nos permite sacar provecho de la experiencia y ver más allá de nuestro entorno inmediato. Con ella podemos escribir música, o construir mejores bombas. Cómo se relaciona con los 1,3 kilos de materia gris y como 10.000.000.000 neuronas hacen que esto ocurra, sigue siendo un misterio.
La inteligencia es algo que se demuestra al comprar SWAP, y algo que necesitaras al jugar con él.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Nota importante

El disco de SWAP debe estar insertado en la unidad mientras estés jugando. No debe estar protegido contra escritura, puesto que las puntuaciones más altas se grabarán en él. No retires el disco de la unidad mientras se esté accediendo a él.

PC y compatibles

Inserta el disco en la unidad A. Si el inductor es ya A:>, teclea SWAP y pulsa RETURN. Si no lo es, teclea A: y pulsa RETURN primero.
Puedes instalar SWAP en el disco duro. Primero, asegúrate de que el disco duro es la unidad actual (el indicador debería ser C:> o D:>). Inserta el disco de SWAP en la unidad A y luego teclea lo siguiente.

MD SWAP
CD SWAP
COPY A: *.*

Para ejecutar SWAP después de haberlo instalado, pasa al directorio de SWAP en el disco duro y teclea SWAP. Tendrás que dejar el disco original del juego en la unidad A al jugar a SWAP desde el disco duro; esta es nuestra medida de seguridad contra la piratería.

Amiga

En la pantalla indicadora del Workbench, inserta el disco de juego de SWAP. Si tienes un Amiga 1000, tendrás que insertar el disco de Kickstart primero.

Atari ST/STE

Conecta primero el monitor. Inserta el disco de juego de SWAP en el ordenador y enciende el ST.

Commodore 64 y 128

Enciende el ordenador. Pasa a modo 64 si tienes un CBM 128. Para la versión en cassette pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Para la versión del disco teclea LOAD " * " , 8, 1.

Amstrad CPC

Inserta el disco en la unidad y teclea RUN " SWAP ". Sigue leyendo más adelante para saber más detalles sobre la versión para Amstrad.

COMO JUGAR A SWAP

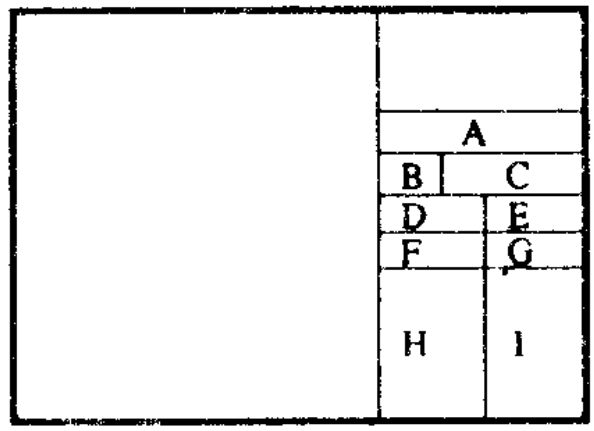
Para empezar

Carga el juego. Cuando llegues a la pantalla de MENU utiliza el joystick o el ratón para pulsar sobre el icono COMPETITION de la izquierda. Debería aparecer la pantalla de presentación en el nivel 001; ignórala y pulsa un botón para pasar a la pantalla de juego.

Cada nivel de SWAP tiene un tablero de ladrillos coloreados que tú tienes que intentar destruir. Mueve el cursor bien con el joystick o con el ratón a la intersección de dos ladrillos adyacentes. Pulsa un botón e intercambiarán sus posiciones. Si un ladrillo está ahora adyacente a otro de un mismo color, los dos desaparecerán. Pulsa sobre otros pares de ladrillos para comprenderlo mejor.

Cuantos más ladrillos destruyas con el menor número de movimientos, más alta será tu puntuación.

A Puntuación
B Estrellas
C Límite de tiempo
D Deshacer
E Salir
F Avalancha
G Recuento
H Ladrillos adicionales
I Créditos



Cómo terminar un nivel

SWAP controla tu rendimiento para ver lo habilidoso que eres jugando. Incluso aunque no seas capaz de limpiar todo el tablero, es posible que juegues lo suficientemente bien como para pasar al siguiente nivel.

Tus progresos están indicados por ocho estrellas (B) en la parte derecha de la pantalla. Obtendrás estrellas a medida que acumules puntos (A), y se toma en cuenta la dificultad del nivel. Cuando tengas las ocho estrellas, podrás pasar de nivel.

En cualquier momento del nivel puedes pulsar sobre el icono QUIT (E). Esto te llevará a una pantalla de resumen, que te proporcionará estadísticas sobre el nivel en el que acabas de jugar. Desde aquí puedes abandonar la competición (QUIT), continuar con el nivel en el que te encontrabas (CONTINUE) o pasar al siguiente nivel (NEXT LEVEL). El icono de siguiente nivel sólo estará disponible si has obtenido las ocho estrellas.

El nivel al que pases se determina por tu rendimiento en el anterior. Por tanto, si juegas bien, puedes pasar directamente al nivel 90 después del nivel 1.

La puntuación

Tu puntuación total (A) se acumula con los niveles y puede llegar a la tabla de las

puntuaciones más altas, que se graba en el disco. Aparece en la parte superior derecha de la pantalla de juego.

Características adicionales

Los diferentes niveles contienen distintas características que pueden ayudarte o confundirte.

Los LADRILLOS ADICIONALES (H) están disponibles en muchos de los niveles. Pulsa sobre un ladrillo adicional para recogerlo. Pulsa sobre el tablero para colocarlo.

La avalancha es muy útil hacia el final del juego. Deja caer todos los ladrillos para que llenen los espacios disponibles.

En los niveles más difíciles estarás sujeto a un límite de tiempo (C).

Los créditos (I) hacen que el juego sea mucho más difícil, y se reserva para los niveles más avanzados. Aparecen como una pila de lingotes en la parte inferior derecha de la pantalla. Los lingotes de plata valen un crédito, los lingotes de oro 10 créditos y los diamantes 100 créditos.

Un solo intercambio (SWAP) cuesta dos créditos. Al destruir un ladrillo ganas un crédito. Por tanto un movimiento que ha destruido dos ladrillos te proporcionará una ganancia neta de cero. Si no puedes permitirte realizar un movimiento el ordenador no te dejará hacerlo.

Cada ladrillo adicional cuesta 10 créditos, mientras que una avalancha cuesta unos impresionantes 100 créditos.

El icono UNDO (D) te permite retroceder un movimiento. Este icono está disponible en todos los niveles.

NIVEL DE PRACTICA

La opción de práctica (PRACTICE) está disponible en el menú principal. Te permite construir tu propio juego de SWAP.

Al pulsar sobre PRACTICE aparece una ventana de iconos. Puedes seleccionar el número de colores que deseas, la forma de los ladrillos y si vas a incluir o no los créditos, límite de tiempo, las avalanchas y los ladrillos adicionales.

Trozos y piezas

La PANTALLA DE PRESENTACION de cada nivel de la competición te proporcionará detalles del juego que vas a jugar, mostrándote qué ladrillos y características están incluidas.

SAVE: la partida puede grabarse en cualquier momento de la competición. Pulsa sobre el icono QUIT mientras estés jugando, luego selecciona SAVE en la pantalla de resumen azul. Cuando la partida se haya grabado , selecciona CONTINUE.

LOAD: la partida grabada puede cargarse seleccionando LOAD en el menú principal.

La versión para Amstrad

La versión para Amstrad de SWAP es ligeramente diferente a las otras. El modo por defecto es práctica; para jugar en una competición debes pulsar sobre OPTIONS en el menú principal y pulsar sobre el símbolo de la copa. Luego pulsa sobre el icono PLAY del menú principal.

En esta versión no hay estrellas en la pantalla, aunque el objetivo es el mismo. El que pases o no al siguiente nivel depende de tu rendimiento, no de si destruyes todos los ladrillos.

TRES FORMAS DE AUMENTAR TU COEFICIENTE DE INTELIGENCIA

Hay un mito que dice que las pruebas del coeficiente de inteligencia son una forma objetiva y a toda prueba para decir cómo de "inteligente" es alguien. Pero en realidad, las puntuaciones de estas pruebas se ven afectadas por toda clase de factores tales como el entorno cultural, el cansancio del día y sobre todo por la práctica. A pesar de esto, todavía hay gente que insiste en que se realicen pruebas

de coeficiente de inteligencia en el colegio, en las entrevistas de trabajo, e incluso en las investigaciones científicas. Seguro que aquellos que jueguen a SWAP tendrán las puntuaciones más altas en las pruebas de coeficiente de inteligencia.

1. ¡Práctica con las pruebas de coeficiente! Como si fuera un examen, la familiaridad con el tipo de preguntas hará que tu puntuación suba como la espuma. Compra un libro de pruebas de coeficiente de inteligencia, haz una página por día, y ¡mira como crece tu cerebro!

2. Las secuencias de números son un juego de niños, si las enfocas metódicamente. La siguiente técnica de SWAP hará que se conviertan en carne picada la mayor parte de ellas. Es tan simple que hasta un ordenador podría hacerlo.

Primero, comprueba si cada uno de los números puede sacarse multiplicando a su vecino por un número entero. Si es así, anota los multiplicadores sobre la secuencia original. Si eso fallara, anota las diferencias entre los números. Ahora repite el proceso con esta nueva secuencia hasta que sea evidente cuál será el siguiente número. Ahora trabaja hacia atrás por las filas hasta que tengas el siguiente número de la secuencia original. Aquí tienes algunos ejemplos:

La secuencia original es 381 378 373 366 357 ?

No hay un número entero multiplicador. Por tanto escribe las diferencias:

381 378 373 366 357 ?

-3 -5 -7 -9

Aún no hay número entero multiplicador. Por tanto, anota las diferencias de la nueva secuencia:

381 378 373 366 357 ?

-3 -5 -7 -9

-2 -2 -2

¡Aja! Añade otro -2 a la secuencia inferior. Esto significa que el siguiente número de la secuencia media es -11 y eso hace que el último número de la secuencia original

sea 346.

381 378 373 366 357 346

-3 -5 -7 -9 -11

-2 -2 -2 -2

Fácil, ¿verdad?. Aquí tienes otra:

0 3 15 63 ?

3 12 48

4 4

(No hay multiplicador, por lo que hay que anotar las diferencias) (¡Bien!, cada número de la segunda secuencia es cuatro veces el anterior).

0 3 15 63 255 (la respuesta es 255)

3 12 48 192

4 4 4

Aquí tienes algunas secuencias numéricas difíciles para que te entrenes:

0 2 8 18 ?

118 199 226 235 ?

53 48 50 45 47 ?

1 1 2 3 5 8 13 21 ? (El método Súper SWAP también funciona con ésta. Compara la primera secuencia que derives con la original).

3. ¡Juega a SWAP todos los días!

LA PRUEBA DE SWAP

Selecciona PRACTICE. Selecciona ladrillos cuadrados pequeños, avalancha activada, ladrillos adicionales activados, límite de tiempo desactivado, créditos desactivados y sólo DOS colores.

¿Puedes limpiar este nivel por completo con sólo tres movimientos?

¿Cuál es el menor número de movimientos sin utilizar la AVALANCHA?
Aquí tienes algunas pruebas más de SWAP para entrenarte.

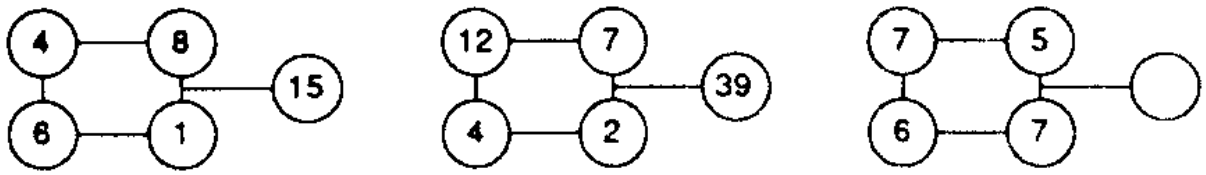
1. Proporciona la palabra que te falta.

24 + 12 + 14 + 11 + 6 + 7 + 22 + 9 = COMPUTER

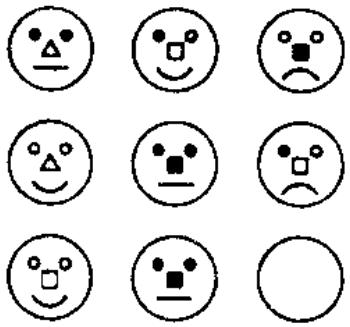
11 + 26 + 15 + 26 + 24 + 22 = PALACE

8 + 4 + 26 + 11 = ?

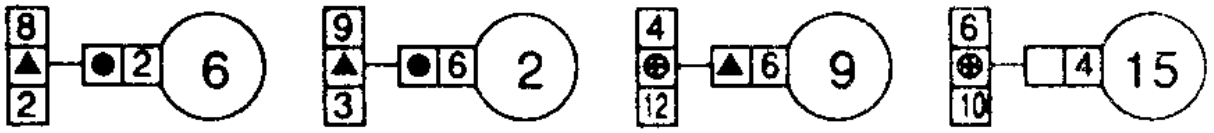
2. Completa la secuencia indicando el número que falta.



3. Completa la secuencia.



4. Completa la secuencia.

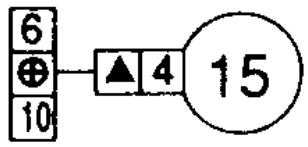


5. Indica el número que falta.

2, 5, 11, 23, 47, ?

RESPUESTAS

1. SWAP
2. 30
3.

4. 

5. 95

ADVERTENCIA

Copyright del software 1991 Palace Software bajo licencia de Microids. Todos los derechos reservados incluyendo el aspecto final del producto.
Copyright del manual 1991 Palace Software bajo licencia de Microids. Todos los derechos reservados.
Ni este manual, ni el software ni parte de estos puede copiarse, reproducirse, transferirse, distribuirse o reducirse de ninguna manera ni por ningún medio incluyendo los electrónicos o legibles mecánicamente. Tampoco puede transmitirse o ejecutarse públicamente por ningún medio, electrónico o no, a menos que Palace Software lo permita por escrito.

MARCAS

IBM es una marca registrada de International Business Machines. Amiga, Kickstart y Workbench son marcas registradas de Commodore - Amiga.
Apple y Macintosh son marcas registradas de Apple Computer.
Commodore 64 y 128 son marcas registradas de Commodore Business Machines.
Atari es una marca registrada de Atari.
Tandy es una marca registrada de Tandy Computer Corporation.
Adlib es una marca registrada de Adlib.
MS/DOS es una marca registrada de Microsoft.

Distribuido por

Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID