

locando la ficha correctamente.

Por todo lo expuesto, se observa que las reglas de este juego son muy simples, pero que una vez dentro de la partida, existen gran cantidad de estrategias, y es ahí donde se demuestra la calidad del jugador; y no es fácil a veces dar con la táctica más adecuada y que a la vez despiste al contrario.

Siempre es importante intentar ahogar al adversario, es decir que no tenga posibilidad de tirar por no poder encerrar ninguna ficha. En este punto el adversario deberá ceder su turno al otro jugador pulsando "I", (el ordenador lo realiza automáticamente).

Cuando se han cubierto los 64 cuadros del tablero, aparecerá en una pantalla la puntuación final y el resultado de la partida.

El juego se presenta sobre un tablero dividido en 8 por 8 cuadros, numerados de A a H y de 1 a 8, para poder indicar la coordenada correspondiente.

Las fichas están representadas por discos negros y blancos.

### **BUENA SUERTE**

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido por el equipo técnico de DIMensionNEW, teniendo ésta todos los derechos legales respecto a éste y habiendo licenciado en exclusiva a IDEALOGIC, S.A. para su comercialización en todo el mundo.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este programa de ordenador por cualquier medio, inclusive en otro ordenador de diferente sistema operativo. Así mismo no se permite el alquiler de este programa.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1984

DEPOSITO LEGAL B-31459/84

AMSTRAD ES UNA MARCA REGISTRADA DE AMSTRAD CONSUMER ELECTRONICS plc.

HECHO EN ESPAÑA. MADE in SPAIN.



# **DIMensionNEW®**

## **O'THELO**

## **O'THELO**

Enhorabuena:

Acaba de adquirir un programa DIMensionNEW para su ordenador AMSTRAD, que le hará pasar horas de entretenimiento y diversión jugando contra su inteligente ordenador.

Es el O'THELO un fascinante juego de estrategia que ha pasado rápidamente de ser «el juego de moda», a convertirse en un CLASICO MUY ESTIMADO POR LOS AFICIONADOS.

Aunque muy fácil de aprender, requiere una buena dosis de habilidad y experiencia, pues las tácticas y estrategias empleadas han de ir variando de forma casi continua a lo largo de la partida.

### **INSTRUCCIONES DE CARGA DEL PROGRAMA**

- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 464. Conecte el ordenador y prepare la cinta cassette que contiene el programa desde el principio. Teclee en su ordenador RUN"O'THELO" y pulse ENTER.
- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 664 y

6128.

Conecte el ordenador y prepare su cassette para lectura, asegúrese de que el volumen se encuentra en una zona medio-alta, coloque la cinta conteniendo el programa desde el principio. Teclee: TAPE y pulse ENTER; el ordenador responderá con el mensaje READY.

Teclee ahora RUN"OTHELO", pulse ENTER y PLAY en su cassette.

— Programa en DISKETTE para ordenador CPC 664 y 6128.

Conecte el ordenador, coloque el Diskette en su alojamiento visto por la Cara A, teclee RUN"OTHELO" y pulse ENTER.

En cualquiera de los casos anteriormente citados el juego se inicializará automáticamente una vez el programa haya sido cargado y le preguntará acerca de las dos opciones de juego existentes:

- 1.— Jugador contra el ordenador.
- 2.— Dos jugadores frente a frente.

## DESARROLLO DEL JUEGO

En la primera opción, tiene usted ante sí un poderoso rival que se lo va a poner muy difícil; no obstante, y como nadie "nace enseñado", el ordenador le va a ofrecer 9 niveles de juego; para que al principio disponga de alguna ventaja.

De todos modos no se confíe aunque al principio de la partida parezca que va ganando, está jugando contra un Campeón y como tal buscará ante todo un buen posicionamiento de sus fichas aunque tenga que sacrificar alguna de ellas, luego le atacará implacablemente hasta rematarlo.

En la opción 2, será usted quien tendrá que demostrar su técnica contra otro jugador. Si uno de los dos es más experto que el otro, podrá (como en el caso del ordenador), dar cierta ventaja (distintos niveles).

En todos los casos el ordenador realizará las funciones de árbitro, indicando e impidiendo la realización de jugadas "no legales".

## COMO JUGAR

Cada jugador comienza con dos fichas ya colocadas en el centro del

tablero que aparece en la pantalla, (si juega contra el ordenador las suyas son las blancas).

En el caso de que no sea usted un jugador muy experto, dispondrá además de alguna ficha de refuerzo, que el ordenador le concede como ventaja según el nivel solicitado.

ESTO QUIERE DECIR QUE EL ORDENADOR SIEMPRE JUEGA A MAXIMA POTENCIA INDEPENDIENTEMENTE DEL NIVEL DE JUEGO, y lo único que hace en los niveles bajos es dejar al contrincante fichas de ventaja en lugares estratégicos. Creemos que esta es la mejor manera (pedagógicamente hablando), para llegar a convertirle a usted en un gran campeón, (casi como su ordenador).

En caso de que se considere usted de nivel superior al normal; será usted el que le concederá fichas de refuerzo al ordenador.

El primer turno de tirada siempre corresponde al jugador que lleva las fichas blancas. Si se desea cambiar el turno de tirada simplemente pulsar «I».

Para jugar (cuando le corresponda) ha de conseguir tirar una ficha nueva que de forma «OBLIGATORIA» debe encerrar otra u otras del adversario entre esa que usted ha puesto y otra de las que ya tenía (puede ser vertical, horizontal o diagonalmente), sin que exista un cuadro vacío entre ellas).

En ese momento, todas las fichas del contrario que usted haya encerrado se convertirán en fichas de su color y por tanto suyas. En el marcador se indicará ese cambio.

Para realizar la tirada, es necesario indicarle al ordenador las coordenadas del cuadro donde quiere poner la nueva ficha (ej. A6), que aparecerá inmediatamente en ese punto, cambiando seguidamente el color de las encerradas.

## JUGADA ILEGAL

Se produce cuando se coloca una ficha en lugar inadecuado del tablero, que no permite encerrar fichas del contrario. Debe repetirse la jugada co-