

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

ESTIMATOR RACER

Estimator Racer es un excitante juego que anima a los jugadores a desarrollar un "sentido" para los números —la habilidad de reconocer si una suma es probablemente correcta o si es demasiado grande o demasiado pequeña. Esta habilidad cotidiana requiere constante atención en momentos en que el uso tan difundido de calculadoras ha reducido la necesidad de desarrollar las habilidades aritméticas mentales.

En este juego debes conducir tu coche de carreras por el carril que tienen la respuesta más aproximada al número exacto de la operación matemática. En esta carrera contra reloj debes evitar las manchas de aceite y las piedras y aún conducir en la oscuridad para completar el Rally en tiempo récord. Con cuatro niveles de dificultad y la opción de elegir la Sesión de Práctica, hay una oportunidad para todos.

NORMAS GENERALES



=

Recuerda: una vez que hayas escrito tu respuesta, el programa no la tendrá en cuenta hasta que no hayas pulsado la tecla ENTER.



Siempre puedes regresar al comienzo de un programa pulsando la tecla ESC.



Puedes borrar cualquier cosa que hayas escrito —antes de pulsar ENTER— pulsando la tecla DEL.



Todos nuestros programas incorporan sonido. Cerciórate que el mando de volumen de tu Amstrad esté lo suficiente alto para que puedas escucharlo.

PARA COMENZAR

Puedes utilizar el teclado, las teclas del cursor o joystick para jugar.

TECLADO

Z = Izda. ; = acelerar
X = Dcha. / = frenar

TECLAS DEL CURSOR

= Izda. = acelerar
= Dcha. = frenar

JOYSTICK

Los movimientos del joystick son:

Izquierda, derecha, hacia adelante para acelerar y hacia atrás para frenar.

EL COCHE Y EL CIRCUITO

Ahora debes seleccionar uno de los cuatro coches, cada uno de los cuales tiene una velocidad máxima y un nivel de dificultad diferente. Usa las teclas del cursor o el joystick para desplazar tu conductor hasta el nivel del coche que quieres elegir y pulsa la tecla ENTER o el botón de disparo. Si no tienes mucha práctica elige uno de los coches más fáciles como las fórmulas 4 ó 3.

Después debes elegir cuál operador matemático usarás (+ — x :). Usa las teclas del cursor o el joystick y pulsa la tecla ENTER o el botón de disparo.

Finalmente, elige si quieres tomar parte en una Sesión de Práctica o en el Rally completo. Si es la primera vez que juegas prueba con la Sesión de Práctica. (Puedes elegir: Circuitos Despejados, Manchas de Aceite, Piedras o Conducción Nocturna para tu Sesión de Práctica).

COMO JUGAR

La escena cambia a un circuito de carreras de 4 carriles con un número debajo de cada uno y una cantidad en el borde inferior de la pantalla. El objetivo es conducir el coche por el carril que tiene la respuesta más aproximada a la operación aritmética.

Tu velocidad se muestra en la parte superior de la pantalla y a la izquierda del circuito hay un cronómetro que registra tu tiempo en minutos y segundos. A la derecha hay un marcador de distancias que registra los kilómetros recorridos.

Cada medio kilómetro sonará una señal, y si no estás en el carril correcto no podrás esquivar una roca en el camino y tu coche perderá velocidad. El cronómetro se detendrá mientras se te muestra la respuesta correcta. La cantidad cambiará y podrás acelerar otra vez y seguir tu camino.

Si estás en el carril correcto la cantidad cambiará y tendrás que cambiar de carril antes del siguiente medio kilómetro.

CONDICIONES DEL CIRCUITO

Evita las manchas de aceite en la segunda etapa del Rally. Si al cambiar de carril pasas por encima de alguna, el coche derrapará y mezclarás las posibles respuestas de los carriles. Las rocas en la tercera etapa causarán más daño —perderás velocidad y tiempo valioso. En la cuarta etapa, Conducción Nocturna, tendrás que pasar por cada carril para iluminar la respuesta antes de poder decidir cuál es la más próxima a la exacta.

SESION DE PRACTICA

Si eliges la Sesión de Práctica podrás seleccionar la etapa del Rally en la que conducir. Después de cinco kilómetros bajará la bandera y verás la puntuación de todo el Rally. Los tiempos en la Sesión de Práctica no valen para la puntuación del Rally.

EL RALLY COMPLETO

Comenzando con el Circuito Despejado correrás 20 kms. en las cuatro condiciones que ocurren automáticamente.

Si logras el mejor tiempo podrás poner tu nombre en el tablero de puntuación escribiendo las letras y después pulsando ENTER o el botón de disparo.

DEMOSTRACION

Si antes de dos minutos no haces una selección del menú el programa hará una demostración. Pulsa cualquier tecla para regresar al comienzo del programa.

PARA SALIR

Si tienes dificultades con el juego siempre puedes pulsar la tecla ESC y regresarás al comienzo del programa podrás comenzar otra vez.

NOTAS EDUCACIONALES

Hacer una estimación es una habilidad que requiere captar rápidamente los puntos esenciales de un problema y la de redondear cifras correctamente. Le da a los niños una idea de la clase de número que será aproximadamente correcta.

Por otra parte, en la enseñanza de matemáticas en muchos colegios se pone más énfasis en hallar la respuesta correcta que en dar la debida consideración a cómo fue hallada la respuesta. En consecuencia, el niño puede enfrentarse con la mecánica de la manipulación de números sin tener idea de cuál deberá ser la respuesta final.

El hacer estimaciones es una habilidad importante y muchas veces olvidada y es difícil de implementar en la clase con los métodos tradicionales. Estimator Racer es un juego diseñado para tratar de llenar este vacío de una manera agradables en el hogar y en el colegio.

FUTBOL

EL MENU:

Con cualquiera de los dos joystick puedes cambiar las opciones al comienzo del juego. La palabra "home" se verá resaltada en blanco; ésta puede cambiarse por "away" moviendo el cursor a derecha o izquierda.

Puedes cambiar las otras opciones moviendo el joystick hacia adelante y hacia atrás y siguiendo las palabras que resaltan. Las primeras dos opciones te permiten cambiar el equipo con el que juegas. La tercera y cuarta opciones te permiten decidir si el ordenador ha de ayudar al jugador en cada uno de los equipos o no.

Las otras cambian el nivel de habilidad y la duración del partido. Pulsando el BOTON DE DISPARO comenzará el juego elegido.

CONTROL DEL JOYSTICK

Al pulsar el botón de disparo, estando en posesión del balón, lo lanzará en la dirección en la que el jugador esté corriendo. Si no estás en posesión del balón y pulsas el botón de disparo, cambiará el color de tu jugador más cercano —en la dirección que señala el joystick— y el balón pasará a su poder. Si el joystick está en posición normal, el control del balón pasará a tu jugador más cercano a aquél. Este jugador también correrá hacia el balón hasta que muevas el joystick —por primer vez— y tomes el control del partido.

PLAGA GALACTICA

DESCRIPCION DEL JUEGO

Eres el último superviviente de la flota galáctica MSX.

En la vuelta a tu base te ves atacado por oleadas de plagas galácticas.

Si eliges la opción teclado, las teclas de movimiento son las siguientes:

Z	Izquierda
X	Derecha
	Disparo

LA PULGA

DESCRIPCION E INSTRUCCIONES

El objetivo del juego es conseguir que La Pulga salga del laberinto.

Se parte de una puntuación de 100, y por cada salto que da La Pulga se resta un punto. Al salir del laberinto, la puntuación restante es multiplicada por un coeficiente; este coeficiente depende del nivel de dificultad.

En las plataformas de apoyo hay plantas carnívoras; a medida que se aumenta el nivel de dificultad, aumenta el número de plantas.

Mientras se está pulsando la tecla para saltar aparece en pantalla un marcador que indica la fuerza del salto.

CONTROLES

Teclado:

- Salto a la izquierda Z
- Salto a la derecha /
- Las teclas de las flechas permiten ver otras zonas del laberinto.

Joystick.

FRED

DESCRIPCION

La misión de Fred es encontrar la salida del laberinto en el que se encuentra. Debe sortear los diversos peligros que le acechan; el contacto con las gotas de ácido, momias, ratas, esqueletos, fantasmas o vampiros causarán su muerte.

Para evitar las ratas debe saltar encima de ellas, a los esqueletos y vampiros puede eliminarlos disparándoles, y a los fantasmas únicamente les asusta.

Dentro del laberinto hay cargadores con balas y vasijas que contienen elixir de la vida (le proporciona fuerza adicional).

En la pantalla aparece la siguiente información:

- Vida que le queda a Fred.
- Número de balas en la pistola. +
- Altura a la que se encuentra dentro del laberinto (level).
- Puntuación.
- Nivel de dificultad.

NIVELES DE DIFICULTAD

Nivel 1: Ratas, gotas y fantasmas.

Nivel 2: Ratas, gotas, fantasmas y momias.

Nivel 3: Ratas, gotas, fantasmas, momias y vampiros.

Nivel 4: Ratas, gotas, fantasmas, momias, vampiros y esqueletos.

PUNTUACION

Los puntos se consiguen matando monstruos, bonos extra al salir del laberinto y cogiendo diversos tesoros.

— Monstruo	200 puntos
— Salir del laberinto	5.000 puntos
— Tesoros	De 500 a 2.000 puntos
— Cada tesoro al salir	1.000 puntos

AMSDRAW II

Amsdraw II, es un programa de utilidad, que permite al usuario, realizar sus propios dibujos, aprovechando las máximas ventajas de la gran resolución gráfica, y magníficos colores de AMSTRAD 464/664.

INSTRUCCIONES DE OPERACION

El programa muestra en pantalla la totalidad de los comandos que puede utilizar para realizar sus dibujos, y que comentaremos de forma detallada. El programa funciona bajo dos aspectos, en modo "comando", y en modo "dibujando", teniendo cada uno, sus respectivos comandos.

— **MODO DIBUJANDO:** Dispone de la totalidad de la pantalla para dibujar con la plumilla que aparece en pantalla. Para solicitar una opción determinada, sólo se ha de pulsar la tecla indicativa del mismo, y que son:

R Entra al modo comando. Causa Validación (ver comando↑).

TECLAS DEL CURSOR. Propician el movimiento de la plumilla, en todas direcciones.

SHIFT Movimiento lento de la plumilla. Se debe mantener pulsada.

BARRA DE ESPACIO. Pone un punto en la posición de la plumilla.

TAB Genera una línea "elástica", que sigue el curso de la plumilla, hasta que se deje de pulsar la tecla TAB.

T Pone un punto gordo.

P Pinta el área donde se encuentre la plumilla con el color actual; la tecla COPY, detiene el proceso.

De 0 a 9 y de A a F. Selecciona la tinta actual. Con las teclas de arriba y abajo se selecciona el color de dicha tinta.

S Determina un área rectangular. ENTER lo fija en pantalla, DEL, lo borra, U recorta el área (elemento gráfico), y lo guarda en memoria, I, lo rellena de la tinta actual, y O X Z, aplican una máscara OR, XOR o AND respectivamente.

K Presenta el elemento gráfico actual. Con las teclas del cursor se selecciona el resto de elementos disponibles en memoria. ENTER pega el elemento en pantalla (en la posición de la plumilla), y DEL devuelve el control a la plumilla, sin fijar el elemento. Causa validación.

M Amplía la zona de pantalla donde está la plumilla. Con Espacio, dibuja, con DEL, abandona, y con ENTER, termina.

↑ Produce la validación de la pantalla. La validación consiste, en mantener la pantalla "guardada" en memoria. Cada vez que se utiliza un comando que produce validación, esta nueva, reemplaza a la última que hubiere.

CLR Restauración de la pantalla que había reservada en memoria, tras la última validación.

— MODO COMANDO: En este Modo, podrá efectuar determinadas funciones de índole general, como grabar el dibujo, borrarlo, etc. Para utilizar estos comandos, se debe pulsar la R cuando se está en modo Dibujando. También puedes escribir el comando en abreviatura (lo que aparece entre corchetes [...]).

[H] HEL Muestra en pantalla la totalidad de los comandos con un pequeño comentario, tanto los de un modo, como los de otro.

[CA] CAT Muestra el contenido (catálogo) del disco.

[CA] CAT S Muestra únicamente el catálogo de pantallas.

[CA] CAT E Muestra únicamente el catálogo de elementos gráficos.

[M] MOD n Cambia el modo de resolución (0, 1 ó 2).

[C] CLE Borra el elemento actual.

[T] TEX texto. Escribe en pantalla, a partir de la posición de la plumilla, el texto especificado. DEL borra, y ENTER, para continuar.

[B] BOR n Cambia el borde al color n.

CLS Borra toda la pantalla.

[L] LOA I nombre. Para cargar una pantalla en memoria (nombre. SCR).

[L] LOA E nombre. Para cargar un elemento gráfico en memoria (nombre. ELE).

- [S] SAV S nombre. Para grabar la pantalla actual (nombre. SCR).
- [S] SAV E nombre. Para grabar el elemento actual (nombre. ELE).
- [E] ERA nombre. Borra el fichero especificado (pantalla = .SCR, elemento = .ELE). Si no se especifica ningún nombre, borra todos los .BAK.
- [P] POS x y. Coloca la plumilla en la posición indicada por X e Y. Si no se especifican coordenadas, colocará la plumilla, en el centro de la pantalla.
: Para separar comandos en una misma línea.
LINEA VACIA. Retorna al modo dibujando.

Tecla 0 del bloque numérico. Sirve para retornar al programa, cuando se haya salido de éste, por fichero no encontrado, etcétera.

Se incluye en el disco, un programa de demostración.
Teclea RUN"DEMO y pulsa ENTER.

BEACH HEAD

Una emocionante batalla naval seguida de un desembarco de fuerzas acorazadas. Aun si tus tropas logran penetrar las defensas de las islas, queda la misión más difícil: capturar la fortaleza enemiga de Kuhn-Lin.

CONTROLES:

Beach Head funcionará con teclado o con un joystick que sea compatible con el Amstrad. Si usas joystick, pulsa el botón de disparo y el ordenador pasará automáticamente a la modalidad de joystick. Si quieres usar el teclado pulsa ESPACIO. Las teclas en ese caso serán: Q - Arriba; A - Abajo; O-Izquierda; P - Derecha; Space - Fuego.

NIVEL DE DIFICULTAD:

Beach head tiene tres niveles de dificultad. Fácil, mediano y difícil. Para seleccionar el nivel apropiado, usa los controles de subir y bajar para llegar al nivel deseado y luego pulsa el botón de disparo (o ESPACIO).

Pulsando la tecla TAB vuelve a iniciar el juego.

CUADRO DE HONOR

Las instrucciones para poner tu nombre en el Cuadro de Honor saldrán en pantalla.

Secuencia 1. Reconocimiento Aéreo.

La primera secuencia es una vista aérea del territorio enemigo. Ahora deberás elegir entre dos estrategias:

1. Pasar tu flota de diez buques por el pasaje escondido. Las ventajas son: a) Sorprenderás al enemigo con la guardia baja y sus fuerzas aeronavales no serán muy fuertes; y b) Tu puntuación se incrementará si atraviesas el pasaje con éxito.
2. Atacar al enemigo de frente. Aquí la ventaja es que no tendrás que navegar por el pasaje escondido, que es muy peligroso, dado que está minado y protegido por torpedos.

Para maniobrar tu flota, mueve el joystick en la dirección deseada; una vez en movimiento, la flota seguirá en esa dirección.

Si eliges ataque frontal, pasa directamente por el canal principal y enfréntate al enemigo. Si quieres ir por el pasaje escondido, lleva tu flota cerca de la costa por la parte exterior de la península. Cuando hayas encontrado el pasaje sonará el zafarrancho de combate.

Secuencia 2. El Pasaje Escondido

En esta escena tendrás que cruzar el canal minado y evitar los torpedos que lanza el sistema automático de defensa. Para maniobrar el buque, mueve el joystick hacia la izquierda para girar a la izquierda, a la derecha para la derecha, adelante para acelerar y hacia atrás para frenar. Dirígete hacia la apertura que está enfrente del punto de partida. Una vez que hayas cruzado el pasaje, podrás sorprender al enemigo si te mueves rápidamente.

Secuencia 3. Alarma general

¡Los escuadrones de cazas enemigos atacan a tu flota! Si has sorprendido al enemigo, la mayoría de sus aviones estarán bajo cubierta, y no podrán responder a tu ataque. Si has elegido la segunda estrategia, te atacarán muchos más aviones.

Usa tu joystick para apuntar los cañones antiaéreos y disparar. Tira hacia atrás para subir las miras y empuja hacia adelante para disparar. Tira hacia atrás para subir las miras y empuja hacia adelante para bajarlas. Pulsa el botón para disparar. No se te terminarán las municiones, pero tardan algo en reponerse. No desperdicies munición, o en un momento crítico, no podrás disparar rápidamente.

Si logras destruir los aviones de reconocimiento que de vez en cuando sobrevuelan la zona, obtendrás 2.000 puntos por avión.

Si sobrevives al ataque aéreo, empezará la batalla naval.

Secuencia 4. Zafarrancho de Combate

Los destructores y cruceros enemigos empiezan a bombardear tu flota.

Usa tu joystick para disparar tu artillería pesada para hundir los barcos enemigos. De nuevo, si has logrado sorprender al enemigo, tardará más en lograr dispararte con exactitud.

Control de los cañones

Cada nave enemiga está a una distancia distinta. Cuando dispares, saldrá una indicación que te dirá en cuántos metros te has pasado o te ha quedado corto. Tu joystick controla el ángulo de los cañones. Cada 0,5 grados equivalen a 100 metros. O esa, para añadir 1.000 metros a su tiro, sube el ángulo 5 grados. El movimiento vertical de los cañones se acelerará a mayor tiempo que sujetes el joystick.

Puntos extra

El portaaviones enemigo intentará escapar. Si le hundes, son 10.000 puntos los que te llevarás.

Después de la batalla naval, deberás meter los navíos que te queden en el puerto enemigo. Como sólo caben cuatro, te darán 2.000 puntos por cada buque de más.

Secuencia 5. ¡Cabeza de Playa!

Cada buque que metas en el puerto lleva dos tanques. Una vez en tierra debes librar la batalla hasta llegar a la fortaleza de Kuhn-Lin. Una vez en marcha, ya no hay retirada posible. Los tanques pueden ir hacia los lados pero la velocidad hacia adelante es constante. Esta vez el enemigo está preparado, y lanza todas sus defensas contra ti: minas, cañones anti-tanque, tanques enemigos, bunkers, etcétera. Cada vez que llegue tu tanque a Kuhn-Lin, el siguiente lo tendrá más difícil. Necesitarás varios tanques para destruir la fortaleza.

Secuencia 6. La Batalla Final

Debes hacer llegar 10 balas de artillería desde tus tanques para destruir Kuhn-Lin. Hay 10 blancos, pero sólo uno de ellos es vulnerable cada vez, distinguible por su color blanco. Al destruir uno, cambiará otro de color, y así sucesivamente.

La fortaleza está defendida por un enorme cañón. Una vez que te tenga en su mira, te disparará. ¡No falla nunca! Por

tanto, necesitarás todo un grupo de tanques para atacar la fortaleza con éxito. Si la destruyes, el enemigo se rinde, y la victoria es tuya.

PUNTUACION

Aunque destruyas la fortaleza, Beach Head te permite competir para obtener puntuaciones más altas.

Buques pasados sin novedad por el pasaje	3.000 c/u
Aviones	400 c/u
Avión de reconocimiento	2.000 c/u
Portaaviones	10.000 c/u
Otros buques	2.000 c/u
Tanque enemigo	1.000 c/u
Metralleta	400 c/u
Bunker	800 c/u
Torre	600 c/u
Blancos	2.000 c/u
Destruir Kuhn-Lin	20.000 c/u
Buques extra (por encima de 4)	2.000 c/u

CONSEJOS ESTRATEGICOS

1. Aprende a navegar por el pasaje secreto. Es difícil pasar en un principio, pero si te tomas el tiempo necesario para aprender, tu puntuación global será más alta.
2. Cuando se aproximan los aviones enemigos, apunta hacia el fuselaje del avión y no utilices fuego graneado hasta que tengas el avión bien enfilado.
3. En la secuencia de artillería, haz los pequeños cambios en la elevación dando pequeños golpes al joystick.
4. Cuando empiezan tus tanques a bajar por la playa, las instalaciones enemigas se encontrarán precisamente en el camino hacia la fortaleza. Debes anticipar dónde estarán para poder dispararles directamente. Cuando te ataquen los tanques enemigos intentarán quedarse delante de ti. Para que tu obús les alcance, deberás quedarte en su línea de fuego hasta que tu obús esté a punto de darles, y luego quitarte de enmedio.
5. Atacando la fortaleza: Si sólo quedan pocos blancos Kuhn-Lin y tienes aún varios tanques, puedes incrementar tu puntuación total utilizando todos tus tanques antes de destruir la fortaleza. ¡Ojo!, que cada vez que un tanque logre llegar hasta la fortaleza, el próximo lo tiene mucho más difícil.

ROCK RAID

EL JUEGO:

A lo largo de toda tu vida como vagabundo del espacio, jamás habías tenido que luchar tan duramente para salir ileso. Un error en la computadora de vuelo te ha llevado a un punto del espacio donde cientos de planetas acaban de destruirse formando una lluvia de meteoritos que te será casi imposible evitar.

La explosión a hecho que salgan lanzados en todas las direcciones y tu láser no es lo bastante potente para destruirlos de un solo disparo. Debes dispararles hasta que se conviertan en pequeñas partículas para que tu arma sea eficaz.

Antes de que hallas logrado escapar de este inesperado ataque, el espacio se surcará de extrañas naves procedentes de los planetas destruidos y con intenciones poco amistosas ya que te tomarán por el causante de su destrucción.

TECLAS DE CONTROL:

A para girar la nave a la izquierda.

D para girar la nave a la derecha.

L disparo.

; avance de la nave.

BARRA ESPACIADORA Hiperespacio.

P pausa.

Una vez cargado el programa, aparecerá el menú:

BARRA ESPACIADORA para empezar.

O para cambiar las opciones.

K para volver a definir las teclas de control.

Si no respondes en unos minutos a este menú, entrarás en un juego de demostración del que podrás salir pulsando cualquier tecla.

OPCIONES:

1. HYPERSPACE — Te transportará a un lugar de la pantalla elegido al azar, pero, cuidado, puedes estar cerca de una roca.
2. FLIP — Invierte la dirección a la que se dirige tu nave.

3. REVERSE — Le da un impulso de retroceso a tu nave, pero recuerda mirar detrás de ti antes.
4. SMART BOMB — Destruye toda forma de vida en tu pantalla y no tiene efecto sobre los asteroides, pero sí sobre las naves extrañas.
5. SHIELD — Te protegerá de las rocas y de los androides, pero sólo dispones de un número limitado.
6. LUCKY DIP — Cualquiera de los anteriores al azar. ¡Una elección arriesgada!

ARGO NAVIS

EL JUEGO:

Se desarrolla en el interior de una nave espacial que contiene 96 cabinas colocadas en 8 pantallas de ancho por 12 pantallas de profundidad.

La nave ha sido abordada por alienígenas y tu misión consiste en entrar en la embarcación a través de la esclusa del aire, abrirte camino por ahí, recoger 12 cristales auto-destructivos y colocarlos para que exploten en las cabinas correctas.

Para lograr puntos extras, puedes recoger las estrellas que hay esparcidas a lo largo de la nave y sobre todo los cilindros verdes de oxígeno para recargar tus reservas que serán constantemente minadas tanto por las balas de tus enemigos, por las puertas de seguridad o por las caídas entre los agujeros del piso por el que caminas.

Para derribar una puerta de seguridad, que impedirá tu camino y agotará tu energía, debes colocarte debajo del scanner de control más próximo y saltar sobre él. Aunque la puerta deje libre ese camino, te bloqueará otro por lo que has de planteártelo de la manera que te haga perder el menor tiempo posible.

Una vez que los cristales auto-destructivos hayan sido fijados, deberás encontrar otra vez el camino que conduce a la esclusa del aire para poder escapar.

¡Buena suerte! La necesitarás.

CONTROLES INTERIORES

Z izquierda.

X derecha.

C subir/bajar (con Z o X).

; saltar.

ESPACIO fuego.

H pausa.

CONTROLES EXTERIORES

Z izquierda.

X derecha.

; arriba.

/ abajo.

ESPACIO fuego.