

**PYJAMARAMA**

**ROLAND**

**EN EL**

**ESPACIO**

**CAMPEONES**

**PINTOR**

**DE**

**NUMEROS**

**STRANGELOOP**

## **INSTRUCCIONES DE CARGA:**

Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

# **PYJAMARAMA**

Hasta los Wally tienen que dormir, el problema es que siendo un Wally las pesadillas son más problemáticas de lo que imaginas.

¡Felices sueños, Wally!

Siendo un Wally las pesadillas son más comunes que los sueños felices, y en la que acabas de entrar es la peor de todas. No sólo pareces y actúas como un Wally, sino que no puedes dormir como las personas normales y tienes la reina de las pesadillas. Bueno, Wally, no te quedes ahí sufriendo tu pesadilla. Haz algo.

Bien, ordinariamente, ¿cómo te despertarías? Con un despertador, claro. No hay problemas, ¿o sí? Simplemente busca el despertador, dale cuerda y tu pesadilla se habrá terminado. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse....

Claro, que siendo una pesadilla y tú un Wally las cosas no serán tan fáciles.

Para empezar, las cosas parecen más grandes que en la vida real, y hasta los objetos cotidianos, de alguna forma presentan dificultades. Y siendo un Wally puede que te sea más difícil librarte de tu problema. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse...

## **JUEGO**

Puede que seas totalmente incapaz de decidir en qué orden debes recoger las cosas o usarlas, o aun decidir qué necesitas usar. No podemos ayudarte, Wally, pero si quieres despertar tienes que seguir intentándolo. Partes de tu pesadilla pueden repetirse, repetirse, repetirse...

Endereza el gorro de dormir, aprieta el cinturón del pijama, cálzate las zapatillas y andando.

Wally, esta vez sí estás en apuros. Se ha quedado dormido y en su pesadilla todo está aumentando en varias veces su tamaño normal. Para librarse del tormento debe encontrar el despertador y darle cuerda.

Esto no es tan sencillo como parece, porque se necesitan muchos objetos para realizar diferentes tareas que se harán evidentes según se avance en el juego. En muchos casos se necesitará un objeto en particular a fin de recoger o usar otro, a fin de satisfacer una cierta encomienda.

Sólo dos objetos pueden llevarse a un tiempo. Para cambiar

de objeto pasa por encima del que se necesita y se cambiará automáticamente (para impedir el cambio pasa por encima del objeto que no se desea). Hay muchas habitaciones en la casa y una amplia variedad de "distracciones" que superar. Se requerirán llaves para abrir algunas puertas: para abrir otras, simplemente salta hacia el picaporte.

Aunque estés dormido, la energía es un factor a considerar en este juego. En el borde superior de la pantalla verás un vaso de leche con "Energía para dormir". Poco después de comenzado el programa, éste empezará a descender. También decrecerá si te golpea un objeto o si golpeas a un objeto. Para reponer estas energías perdidas hay alimentos en la casa, que aparecerán separadamente y en distintos sitios. Una vez consumido un alimento, aparecerá otro en otro sitio, pero siempre en el mismo recinto. Cuando se haya agotado tu "Energía para Dormitar" tres veces, perdiendo tres vidas, tendrás que volver a comenzar a jugar.

## TECLAS

O = Izquierda.

P = Derecha.

Barra espaciadora = Saltar.

o Amsoft Joystick JY1.

# ROLAND EN EL ESPACIO

Después de su éxito ayudando a nuestro intrépido aventurero a recoger los cristales requeridos y a reactivar el funcionamiento de su A.M.S.T.R.A.D., en la primera aventura de Roland in Time, se enfrenta ahora a la tarea de construir una super-arma para que Roland pueda derrotar al maligno maestro.

Debe viajar a través del espacio en cada uno de los siete planetas que se le muestran, donde debe encontrar y recuperar los 158 componentes de la super-arma más temida de la Galaxia, si, lo adivino, el Desincronizador Aleatorio Nuclear de Formas de Vida Odiosas (MK IV) (¡¡Vea el tratado Vegan, sin aprobar, del método de uso para evitar la desincronización!!)

Cada planeta está lleno de criaturas y objetos dejados por el Maestro para vigilar los componentes de la Super-arma. Debes evitar el contacto con ellos ya que tus tanques de regeneración sólo funcionarán 9 veces. Los Señores del Tiempo te vigilan, buena suerte.

CONTROL ACCION	TECLADO	JOYSTIC
Izquierda	Q o I	Izquierda
Derecha	W o E	Derecha
Salto	Barra espaciadora	Botón disparo
Música on/off	Enter Grande	Enter Grande
Detención	H	H
Restaurar	Una tecla	Una tecla
Salir	CTRL/Copy	CTRL/Copy
Scroll	Teclas de cursor	Teclas de cursor

## CAMPEONES DEL MUNDO DE RALLYES

Sólo los campeones llegan a la meta. Con tu prototipo puedes tomar parte en la más emocionante carrera de rallys del mundo.

Pueden participar hasta ocho corredores en una misma carrera, que se van turnando en la salida. La prueba consta de seis etapas, teniendo que recorrerlas en un tiempo mínimo especificado para poder pasar a la siguiente.

Debes tener mucha pericia para concluir la etapa sin estrellarte antes de llegar, o no atropellar al comisario de la carrera, porque también serías descalificado.

Si ya estás preparado, ponte al volante de tu bólido, ¡y a correr!

### PARA COMENZAR

Una vez cargado el programa, aparecerá en pantalla un menú que muestra las teclas de control. Pulsando espacio pasarás a determinar el número de participantes. Teclea un número entre 1 y 8. A continuación, pon los nombres de cada uno de los corredores de la prueba. Ya estás listo para arrancar.

## CONTROLES

Las teclas de control del automóvil son:

SHIFT	Acelerador
ESPACIO	Freno o Marcha Atrás si el coche está parado.
9 (Bloque numérico)	Giro a la derecha
8 (Bloque numérico)	Giro a la izquierda

También puede ser usado un joystick compatible con AMSOFT.

## DEMOSTRACION

Si tras cargar el juego no pulsas ninguna tecla, transcurridos unos instantes entrarás en modo DEMO. Esto no es más que una carrera real grabada de antemano. Para salir del modo DEMO pulsa ESC.

También tú puedes grabar tu carrera, si en vez de pulsar espacio para comenzar el juego, pulsas ENTER (o Return en CPC6 128).

# EL PINTOR DE NUMEROS

## ARITMETICA MENTAL EDADES 5-14

Recuerde: una vez que haya escrito su respuesta a un programa, éste no la procesará hasta que no haya pulsado la tecla ENTER.



Presione la tecla ESC para regresar al comienzo del programa.



Puede borrar cualquier cosa que haya escrito, antes de pulsar, utilizando la tecla DELETE.



Significa: Por favor, pulse la barra espaciadora (o el botón de disparo si está utilizando un joystick) para continuar con el programa.



Significa: El programa no esperaba la respuesta que acaba de recibir. ¿Quizá cometió error al teclear? En cualquier caso, para continuar pulse la barra espaciadora (o el botón de disparo si está utilizando un joystick) e inténtelo otra vez.



Todos nuestros programas tienen sonido incorporado. Cérchese que el control de volumen en su TV o monitor esté suficientemente alto para poder escucharlo.



## INTRODUCCION

El Pintor de Números es un emocionante juego de salón. Estimula a los jugadores a practicar las habilidades numéricas de suma, resta, multiplicación y división en 12 niveles diferentes. También hay una opción de Auto Prueba para controlar su progreso.

El juego consiste en guiar a un pintor por una edificación para que pinte los números que harán una cifra Objetivo, antes que se agote el tiempo.

## COMO USARLO

Puede usar por igual el teclado, el joystick o las flechas y COPY.

## TECLADO

Necesitará las siguientes teclas:

Z = izquierda, X = derecha, ; = arriba, / = abajo.

La tecla ENTER y la barra espaciadora.

## JOYSTICK

Los movimientos son: izquierda; derecha; hacia adelante = arriba; hacia atrás = abajo.

También necesitará el botón de disparo.

## **FLECHAS Y TECLA COPY**

El funcionamiento de las teclas del cursor (flechas) es idéntico que el JOYSTICK, y la tecla COPY, viene a realizar las funciones del botón de disparo.

## **MENU PRINCIPAL**

Primero decida si quiere jugar al Juego del Pintor o intentar el Auto-Test. Utilice las teclas ; y /, o el joystick y pulse la tecla ENTER o el botón de disparo.

## **JUEGO DEL PINTOR**

Ahora tiene que elegir un nivel. Use las teclas Z y X o el joystick para mover el pintor sobre los números, después pulse la tecla ENTER o el botón de disparo.

Cuando el pintor asciende de nivel, la pantalla muestra el intervalo numérico para el Objetivo, así como los números y operadores que puede encontrar en ese nivel. Hay doce niveles y si no ha jugado antes, elija uno de los más fáciles, como el 1, el 2 ó el 3.

Después elija si quiere que su pintor sea Mr. Plod, Mr. Walker, Mr. Swift. o Mr. Speedy. Use las teclas ; y / o el joystick para desplazar al pintor por cada uno de los cuatro nombres, pulse la tecla ENTER o el botón de disparo.

La pantalla cambia a una edificación con escaleras, andamios, tres pintores en la esquina inferior izquierda, un gran cubo de pintura suspendido de una polea y números con +, —, x, :, esparcidos por los andamios. Hay dos números importantes en el borde superior de la pantalla; el Objetivo y el Total. El pintor tiene que pintar los números en los andamios para que el Total sea igual que el Objetivo.

## **COMO JUGAR**

Cuando esté listo, pulse la barra espaciadora o el botón de disparo para que el primer pintor pueda comenzar. Controle sus movimientos con las teclas del cursor o el joystick. Cuando llegue a un número que usted quiere que pinte, pulse la barra espaciadora, la tecla ENTER o el BOTON DE DISPARO. Cada vez que pinta un número el Total cambia. Cuando logre que el Total sea igual al Objetivo el pintor salta de alegría y piensa "Lo he logrado". Salta del andamio y camina hacia el cuadro de comienzo. Pulse la barra espaciadora o el botón de disparo. El total y el Objetivo serán diferentes. Pulse la barra espaciadora o el botón de disparo otra vez para continuar el juego.

Cuando los tres pintores hayan tenido su oportunidad, la pantalla cambia cuando pulsa la barra espaciadora. Si dos o tres pintores han tenido éxito subirá de nivel, de lo contrario, descenderá un nivel. Un nuevo juego aparece automáticamente.

**RECUERDE:** Si un pintor intenta hacer un número cuyo total es menor que 0 o mayor que 999, entonces el juego se parará y en la pantalla aparecerán los mensajes "Menor que cero" o "Número demasiado grande".

**ACCIDENTES:** ¡Cuidado! Esté atento, en los niveles más altos a los agujeros de las vigas. Si el pintor cae en uno, su trabajo se mezclará y el total cambiará. Pulse la barra espaciadora o el botón de disparo para continuar.

**INUNDACIONES:** Es importante, planear cuidadosamente el trabajo del pintor antes de haber empezado a pintar. Si pierde el tiempo con números innecesarios, el cubo llegará al tope de la pantalla y chocará con el borde inundando todo de pintura. Pulse la barra espaciadora o el botón de disparo para limpiarla. Su pintor desaparecerá y no volverá a verlo.

**AUTO-DEMOSTRACION:** Si no responde al primer menú en un minuto, el programa ejecutará una demostración. Pulse una tecla para volver al principio del programa.

**SALIR:** Si está teniendo dificultades con el juego, siempre puede usar ESC con lo que volverá al principio del juego y podrá volver a intentarlo.

**AUTO TEST:** Si decide intentar el Auto-Test, tendrá que escoger un primer nivel como hace con el juego del Pintor. Este Test está designado para decirle cómo el juego del Pintor está mejorando sus matemáticas. Le dará diez problemas que deberá contestar tan rápida y exactamente como pueda.

Un problema que puede ver es como éste:

$1 + 6 - 4 =$  , en el primer nivel y  $77 + 2 - 6 = 9 - 2 : 7 + 5 =$  en el nivel 12.

Pulse barra espaciadora para su primera suma. Resuelva la respuesta de izquierda a derecha. Escriba su contestación y pulse ENTER. Su pintor saludará con la cabeza si lo hizo correctamente. Otro pintor aparecerá en la viga del piso de arriba con el número de esta suma y aparecerá una nueva.

Si se equivoca, su pintor sacudirá la cabeza. Pulse barra espaciadora para un segundo intento, si se equivoca por segunda vez, le mostrará la respuesta correcta. Pulse barra espaciadora para la suma siguiente.

Al final del test, le mostrará cuánto tiempo empleó en pensar las respuestas y el número de hombres en las vigas le indicará cuántas sumas fueron correctas. Pulse barra espaciadora y el programa volverá automáticamente al principio.

## NOTAS EDUCATIVAS

A pesar de la incursión de calculadoras y computadoras en todos los aspectos relativos a los números, no hay duda de que la facilidad mental y la manipulación de números rápida y frecuente es de gran importancia para niños y adultos. Esta habilidad permite a la gente acometer las tareas numéricas con más confianza, bien sea en el supermercado o en la universidad, y les da ventajas sobre aquellos que no poseen esta habilidad. Con esto en mente es por lo que se dedica mucho esfuerzo, a la enseñanza de operaciones aritméticas en el colegio.

El Pintor de Números puede tener jugadores con habilidad aritmética simple; el mismo juego les irá animando. Algunos conceptos vitales en matemáticas son constantemente empleados y expuestos:

1. Relación entre suma y resta (adición y sustracción).
2. Relación entre multiplicación y división.
3. Que una suma repetida es una forma de hacer una multiplicación, aunque ineficaz.
4. Que, simultáneamente, una resta repetida es una forma posible pero ineficaz de hacer una división.

La habilidad de planificar también se requiere para el uso de números y otros operadores disponibles en pantalla. Esto es mejor hacerlo antes de empezar; los jugadores con más éxito completarán una serie de actividades mentales antes de comenzar a jugar.

Este juego tiene demostrado su carácter popular entre los niños en todos los niveles de dificultad, combina la rápida interacción de un juego de escritura con gran contenido educativo.

## STRANGELOOP

Tu misión consiste en recuperar el control de una factoría de robots situada en el punto más distante del sistema solar.

Los robots controlan día a día la vida de la tierra, pero ahora, la factoría ha sido invadida por fuerzas alienígenas que han reprogramado estos robots para destruir nuestro planeta.

No existen mapas que puedan orientarte y hace aproximadamente cien años que el último hombre puso los pies allí.

Todo lo que conoces de este ambiente es que es encarnizadamente hostil, habitaciones con robots indestructibles, temperaturas elevadas, carencia de oxígeno, gravedad cero y un progresivo deterioro industrial.

La factoría cuenta con 280 habitaciones entre tu posición y el CONTROL CENTRAL. Algunas de estas habitaciones han sido designadas para ser impenetrables y la primera vez, deberás limitarte a intentar romper estas defensas en tu heroica misión por salvar la raza humana.

Todo lo que tienes es tu viejo ciclomotor de la décima década y tu láser para mantenerte vivo, por lo que un sólo error puede impedirte lograr el control de la habitación.

## **LA PANTALLA MUESTRA**

En qué habitación te encuentras.

Las habitaciones que hay a tu alrededor incluyendo las entradas y salidas (5\*5 en el mapa).

Los objetos que acarreas en ese momento y los que hay en las habitaciones más próximas.

Las vidas de que dispones, el control de fuel, oxígeno, etc.

## **VIDAS**

Al principio del juego, dispondrás de ocho vidas. Para comenzar el recorrido desplázate con el Joystick hasta el lugar donde desees y pulsa el botón de disparo.

## **PAUSA, SAVE, LOAD**

ESC Para volver a empezar desde el principio.

“P” Para hacer una pausa en el juego.

“R” Para restaurarlo.

“S” Para grabar el juego en el punto donde te encuentras en ese momento. Una vez seleccionada, te pedirá que introduces el disco y pulses una tecla, con lo que quedará grabado.

“L” Para cargar la situación del juego guardada con “S”. Al igual que antes, pedirá que insertes el disco que lo contiene y que pulses una tecla. Podrás continuar el juego en el punto donde lo dejaste.

STRANGELOOP +

## **CICLOMOTOR**

Te encuentras abandonado en la vieja factoría, pero dispones de tu ciclomotor que te será de gran ayuda para atravesar todas sus habitaciones. Deberás estar atento al indicador de

fuel, ya que si éste se agota, perderás el ciclomotor y deberás seguir a pie.

## **TRAJE ESPACIAL**

Debido a la falta de oxígeno en la factoría, dependes totalmente de tu traje espacial. Desafortunadamente, los pedazos de materiales que vuelan por la factoría rompen progresivamente tu traje, con lo que te hacen perder oxígeno. Si éste se agota, perderás una vida. En algunas de las habitaciones, podrás encontrar tanques para reponerte. Una vez que acabes con todos los objetos de una habitación, éstos no volverán a aparecer.

Puedes tener un máximo de 99 piezas y de 255 cargas de disparo.

## **OBJETOS**

En la parte inferior izquierda de la pantalla, podrás ver todos los objetos que llevas en ese momento en el bolsillo de tu traje. Para utilizar cualquiera de ellos, pulsa la barra espaciadora y colócate con el Joystick en el objeto deseado. El programa te indicará para qué sirve cada uno de ellos.

## **BRUJULA DE CONTROL**

La flecha que aparece a la izquierda de la pantalla en el tablero de control, te dirá la dirección en la que se encuentra la habitación de control central.

## **MAPA**

Este mapa, en la esquina inferior derecha de la pantalla, muestra una cuadrícula de 5\*5 habitaciones, remarcando aquella en la que tú te encuentras. Esto te permitirá tener una visión más detallada de por dónde vas.