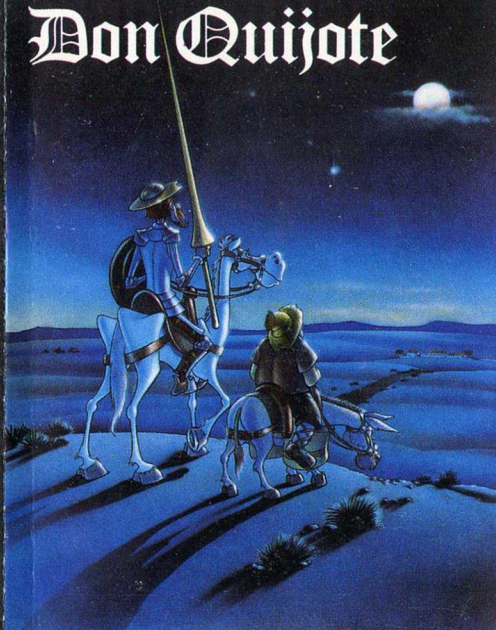


Don Quijote



DINAMIC

DON QUIJOTE

Don Quijote

AMSTRAD

AMSTRAD

DINAMIC

AMSTRAD

DON QUIJOTE DE LA MANCHA

"En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero..."

INTRODUCCION

La Mancha, España, abril de 1605...

Eres don Alonso Quijano, un hidalgo manchego del siglo XVI, cuya debilidad son las novelas de caballerías. Todo va más o menos bien por tu casa, hasta que un día tu locura alcanza el punto culminante: decides coger las armas y salir a correr aventuras por la Mancha. ¡Vaya ideas extrañas que tiene el hidalgo! Te consigues un escudero, Sancho Panza, que, aunque no es gran cosa, te ayudará en los momentos difíciles. A partir de este momento entrarás en las más increíbles aventuras que te puedas imaginar. Ventas, colinas, bosques y posadas serán testigos de tus más locas ideas tales como atacar molinos o enfrentarte a fieros leones.

Tu objetivo final es conseguir los amores de Dulcinea del Toboso, tu dama. Aunque existe un primer objetivo, que es armar-te caballero, para poder así comenzar tus desventuras.

¿COMO SE JUEGA AL QUIJOTE?

Don Quijote de la Mancha es una aventura gráfico conversacional que a causa de su complejidad está dividida en dos partes. Tú debes acabar la primera parte para conseguir un código que te permitirá jugar en la segunda parte.

Esta aventura consta de un complejo sistema de reconocimiento de frases, y aunque la estructura básica que debes teclear es VERBO x NOMBRE, también aceptará y entenderá frases separadas por signos de puntuación y frases que incluyan artículos, preposiciones y adverbios. He aquí una muestra de lo que Don Quijote es capaz de entender:

EXAMINAR LA ESTANTERIAS, COGER EL LIBRO DE CABALLERIAS, ABRIR LA PUERTA.

BAJAR LA ESCALERA RAPIDAMENTE.

LUCHAR CONTRA EL MOLINO DE VIENTO.

ATACAR AL LEON CON LA ESPADA.

En Dinamic hemos hecho un Quijote divertido, una aventura gráfico-conversacional donde los límites a la imaginación los pones tú. Un programa con dos cargas, un diálogo incesante con tu máquina, un reto para la inteligencia.

Don Quijote de la Mancha, la serie de TV en tu ordenador.

Los adverbios servirán para especificar la manera como de seas que una acción sea efectuada.

Otros comandos que te serán de utilidad son:

GRABAR: Graba tu posición actual a disco o cinta. Los poseedores de Amstrad 6128, 664, podrán grabar su posición actual en disco. Los poseedores de Spectrum, Commodore y Amstrad 464 se tendrán que limitar a grabar en cinta. Al teclear esta opción, el ordenador te hará unas preguntas.

CARGAR: carga una posición, previamente grabada. Funciona como el comando GRABAR.

MODO: Te permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto. Escogiendo la primera opción, la aventura mostrará junto al texto el respectivo gráfico. La segunda opción únicamente mostrará textos.

M o MIRAR: Con esta opción, el ordenador redescribirá la localización en que te encuentras.

I o INVENTARIO: Esta instrucción te dará un listado de los objetos que llevas contigo.

ACABAR: Reiniciar la aventura.

AYUDA: En algunos casos puede ser de utilidad.

Y antes de acabar, recordarte que no eres un superhéroe y necesitas, como todos los mortales, alimentarte. Si no efectúas esta acción regularmente, es probable que no te aguantes mucho tiempo en pie.

Para moverte por el juego, recuerda que has de teclear la dirección que quieres ir o una abreviación. IR SUR o SUR o S.

Para las personas que entren en el mundo de las aventuras con Don Quijote, aquí tienen una lista de verbos útiles: EXAMINAR, LUCHAR, ABRIR, COGER, DEJAR, PONER, COMER, DORMIR y muchos más que no te decimos para que vayas probando tú mismo.

Y FINALMENTE...

Recuerda que una aventura no se acaba en un día. Poco a poco irás descubriendo nuevas cosas que te ayudarán a solucionar el juego. Pero si al mes de tener el Quijote no has conseguido salir de las primeras pantallas, te recomendamos juegos con una aventura más simple, como por ejemplo Arquimedes XXI.

Don Quijote ha sido elaborado teniendo en cuenta el relato de Cervantes, aunque sin seguirlo al pie de la letra. Por esta razón te recomendamos que leas la magnífica novela del Manco de Lepanto, o mires en la televisión la serie de dibujos animados que sobre este libro se ha hecho.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Egroj.
GRAFICOS: Pablo y Egroj.
DISEÑO ARTISTICO: Angel Luis.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Don Quijote tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda parte, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

Pulsar las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente y PLAY en el cassette, o bien teclear RUN ", pulsar return y después PLAY.

Este programa ha sido desarrollado con G.A.C.

© 1987 ROMAGOSA.

Todos los derechos reservados.

Artículo autorizado por ROMAGOSA INTERNATIONAL

MERCHANDISING, S. A.

Torre de Madrid, Plaza de España, Madrid, España.

© 1987 MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Reservados todos los derechos de propiedad intelectual del presente programa.

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA
SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.