



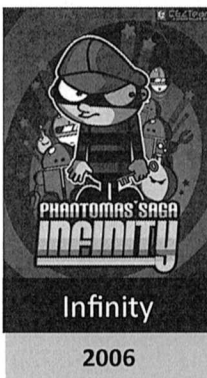
www.amstrades



Una aventura conversacional de texto basada en la serie que Patrick McGooan ideó y protagonizó. En ella encontraremos a nuestro personaje que, después de una inusual situación, aparece en un sitio desconocido, encontrándose desconcertado y perdido. ¿Qué deberéis hacer? ¿Quién os trajo aquí? y ¿Por qué? Todas estas preguntas las tendréis que resolver jugando y adentrándoos dentro de la piel del número 6. Está en vuestras manos descubrirlo.

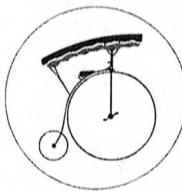
La aventura está hecha de forma que no tengamos el síndrome de la llamada "búsqueda de la palabra exacta". Por ejemplo, si queremos ponernos un pantalón podremos usar: Poner pantalón, Ponte pantalón, Pon pantalón, Viste pantalón, Vestir pantalón...

Recordaros que, como las mayoría de aventuras de texto, MIRAR se usa para hacer un visionado general



En el papel de Phantomas, debes destruir la Factoría de Androides Saqueadores activando los diez dispositivos de autodestrucción del edificio. Estos dispositivos, situados en lugares de difícil acceso, necesitan una llave cada uno para ser activados. Tu labor será, pues, encontrar las 10 llaves y usar cada una en uno de los 10 cerrojos. Una vez activados los 10 dispositivos, tendrás medio minuto para correr fuera de la factoría, ya que pasado ese tiempo estallará en mil pedazos. La localización de los diez cerrojos y las diez llaves variará de una partida a otra. Las llaves recogidas se van acumulando en el marcador KEYS. Para coger una llave simplemente pasaremos sobre ella. Para usar una llave en un cerrojo, solo hay que pasar sobre él: si tenemos

y EXAMINAR para ver con detalle algo en concreto. Para grabar una partida, que lo podéis hacer en disco y cinta, debéis hacerlo con GUARDAR y para recuperarla, CARGAR. Para la pantalla de los créditos INFO y para la de ayuda, escribe AYUDA.



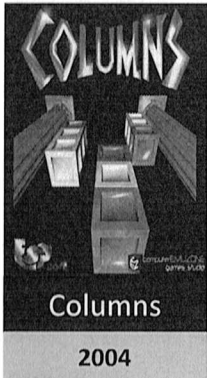
El Prisionero



"Cuando estabas segura de que ya lo habías conseguido, recibiste un golpe en la cabeza y perdiste el conocimiento. Estás aturrida en el suelo y te das cuenta de que estás frente a las puertas de una mansión. Recuerdas tu nombre, Ebony, y por tu aspecto imaginas que no estás aquí por casualidad..."

llaves acumuladas el cerrojo desaparecerá y disminuirá en 1 el número de llaves en el marcador KEYS. El número de cerrojos está indicado igualmente en el marcador BOLTS. Cuando este número llegue a 10 la bomba se activará y en este mismo marcador BOLTS se presentará la cuenta atrás. ¡Cuando esto ocurra, sal rápidamente del edificio a la primera pantalla del juego o si no explotarás junto a la factoría!

El control de Phantomas es muy sencillo: podemos desplazarnos a izquierda o a derecha y realizar dos tipos de salto: SALTO ALTO y SALTO LARGO. En saber elegir correctamente qué tipo de salto dar en cada momento del juego estriba el éxito de tu misión. El teclado es totalmente redefinible.



Columns CPC está basado en el original de SEGA, un juego que hizo historia allá por los años noventa e incluso, hoy en día, siguen sacando versiones nuevas con opciones novedosas pero con la idea del original: retirar gemas en bloques de 3 o más.

El Juego.

Hay dos formas de jugar al Columns. Por un lado está la tradicional que es bien sencilla, retira el máximo número de piedras antes de que el tiempo llegue a cero o de que se te llene la pantalla de piedras y mueras aplastado.

La segunda forma de jugar es por niveles: Resulta que un día, una princesita fue "retirada" en lo alto de una pirámide para que un apuesto príncipe azul la salvase y la tomase en matrimonio. Tendremos que rescatar a la princesa presa en la pirámide.



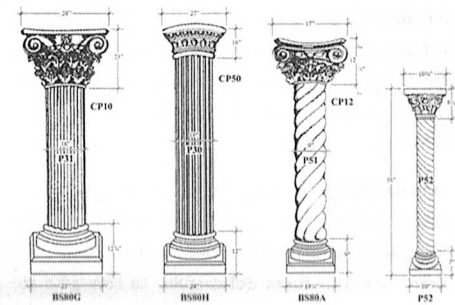
El Paciente 106 es una aventura conversacional y como tal, la forma de jugarla es mediante la escritura de órdenes. El programa mostrará información tanto en los dibujos como en los textos, pero se puede pedir al programa que de más información sobre algo con el comando EXAMINAR <elemento>.

Para moverte entre localidades lo puedes hacer indicando los puntos cardinales o con entrar, salir, subir o bajar.

En algunas ocasiones tendrás que sacar información de los personajes, para ello necesitas emplear el comando DECIR <personaje> <frase>. Otras veces les tendrás que PEDIR o DAR algo.

Para llegar a ella tenemos que ir avanzando habitaciones. Cada habitación es un nivel y cuanto más cerca estemos más difícil será que pasemos porque las piedras que tendremos que retirar serán cada vez más, caerán más rápido y el tiempo cada vez menor.

Cada vez que pasemos de habitación conseguimos 10 segundos extra y cada vez que retiremos piedras en cantidad mayor que tres, conseguimos también tiempo extra. Contra más piedras de un golpe, más puntos. El control de las piedras se hace mediante el teclado. Las teclas son: O: Derecha P: Izquierda



A veces querrás saber las salidas disponibles con la orden SALIDAS ó X las sabrás y para conocer lo que llevas, INVENTARIO o I.

Si has avanzado en la aventura y no quieres perder la situación puedes guardar el estado actual con SAVE y el programa te pedirá un nombre para la situación, del mismo modo, si quieres recuperar un estado guardado se hace con LOAD.

Por lo demás, examínalo todo y habla con los personajes para ir avanzando en la aventura, y no desesperes que no es muy difícil.



Un grupo de gurús, intentan abortar el intento de Mr. Gates para alienar a la humanidad con su imprescindible nuevo sistema operativo: Windows to Hell (W2H). Conscientes de la importancia de la misión, han decidido reclutar a un joven de la vieja guardia, antiguo usuario de Amstrad, que valore la libertad y el conocimiento. Alguien capaz de sacar adelante un reto en el que le pueda ir la vida, pero que sepa que con el éxito de su misión puede salvar a la humanidad. Tú has sido elegido, tu objetivo es borrar el W2H del mapa. La recompensa, la libertad.

El Juego.

A lo largo de tres niveles y más de 150 pantallas has de destruir el W2H y escapar.

Enemigos.

Los enemigos son tipo EBI (enemigos básicamente



Estruja un poco tu mente en esta pequeña colección de sencillos juegos de inteligencia. Lucha contra tí mismo en el juego de las damas y en el Sokoban o pelea contra tu CPC en el Othello.

Damas

Trata de quedarte sólo con una bola en el tablero para completar el nivel. Las bolas se eliminan si se saltan con otra bola.

Los saltos permitidos son tanto en horizontal como en vertical, pero sólo se puede saltar una bola. Cada vez que superes un nivel progresarás a otro más difícil, aunque si eres un poco agudo, te darás cuenta de que las tablas más altas te llevarán, después de unos movimientos, a las tablas de niveles anteriores, con lo que podrás aplicar tu experiencia. Dispones de 101 niveles



tenemos que cada año tengamos, al menos, un juego que llevarnos a nuestros monitores.

Este recopilatorio es un homenaje a todas esas personas que han colaborado para que la llama siga viva. Un recopilatorio en el que encontrarás todos los juegos que hemos publicado, entre los que se cuentan rarezas como **Nheredia**, una aventura conversacional que necesita un disco de 3,5" para funcionar o juegos tan singulares como **El Prisionero** y **Mansión Kali**, realizados originalmente por Commodore Plus y convertidos a Amstrad CPC por MiguelSky, miembro fundador de ESP Soft y artífice principal de la conversión de **Arquimedes XXI** de Dinamic para Amstrad CPC, pasando por la primera edición en disco de **La Guerra de Gamber**, el último juego de ESP Soft realizado por el incansable gg, con espectaculares músicas de McKlain, que nos ha regalado joyas como **Hora Bruja** o **Imaginario Colectivo**.

A todos vosotros, a todos ellos, esta es nuestra forma de daros las gracias y de pedirlos que no paréis...Artaburu, McKlain, Anjuel, Litos, Zilog_Z80, gg, D-o-S, EightBiter, Xeper, MiguelSky, WYZ, Na Than, DaDMan, Beyker, Ferrán, Tony Brazil, Alx, 6128, Kendroock, Benway, Augusto Ruiz, Elteclas, Metalbrain, Riskej, DevilMarkus, SyX, robcfg, Nacho, cpcbegin, los Mojon Twins creando nuevas cosas y especial agradecimiento a todos los que habéis colaborado en la realización de este singular Pack aportando vuestro trabajo, material y empeño y que día a día os esforzáis en difundir la informática clásica, Deepfb, CPCManiaco, Mode 2, Habi, Lex Sparrow, Mochilote, Karnevi, Metr, kitt2000, radastan, injaki, jgnavarro, FloppySoftware, CNGSoft, Abraxas, Pinace, KaosOverride, Joseman, Urusergi, la AUIC y a tí, que tienes este pack en tus manos...

tontos) con lo que será fácil evitarlos. A lo largo de los tres niveles encontrarás culebras, loros, murciélagos, flechas, monitores asesinos y bartos. Ten cuidado con todos ellos, si te tocan decrementarán tu fuerza vital y si llega a cero, fracasarás.

Ayudas.

En el nivel 2 hay algunos Z80 perdidos por ahí, Mr. Gates trató de hacerlos desaparecer pero algunos quedan escondidos, ellos te renovarán la vida.

Los controles son totalmente redefinibles.



que seguro te llevarán un rato resolverlos.

Sokoban

Lleva las cajas a los puntos marcados como destino. Ten cuidado y no te quedes atascado o tendrás que resetear el nivel para volver a empezar. Hay 51 niveles diferentes, ordenados por dificultad.

Othello

El conocido como Othello o Reversi es un juego de inteligencia y estrategia en el que hay que voltear las piezas de tu enemigo. Gana el que, en el último movimiento, tenga más piezas de su color en el tablero. Hay tres niveles de dificultad. ¿Vencerás?

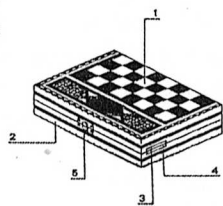


Fig.1



Los amigos de Mariano, el Dragón Rosa, han sido encarcelados por el malvado Tetrarca Pachin Poi Poi en el planeta prisión Cityland y la única forma de que Mariano consiga las llaves de las celdas es que realice una serie de tareas:

1.- Eliminar a todos los Karakasa.

Para liberar a Nanako, Mariano deberá encontrar las Botas Potentes y eliminar a los diez Karakasa que habitan la superficie del planeta.

2.- Enviar los planes del enemigo a Pachin Poi Poi.

Para liberar al Sargento Helmet, Mariano deberá encontrar el diskette, que Helmet se dejó cerca de las celdas donde están encarcelados todos sus amigos, y llevarlo a la terminal de ordenador.

3.- Pintar todos los bidones de los hangares de almacenamiento.

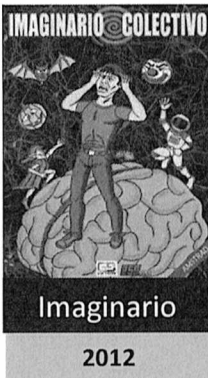


iLogicAll es un juego de lógica, en el que el objetivo es descubrir el dibujo oculto, basándonos en las pistas numéricas que tenemos para cada fila y para cada columna, y sin sobrepasar el límite de tiempo fijado. Para ello, para descubrirlo, debemos descubrir, o “abrir”, todas las casillas “vacías” del dibujo. Es decir, tenemos que descubrir un dibujo de 16 x 16 “píxeles”, y

Tablero de juego:

Formado por 256 casillas (16 x 16), que inicialmente estarán “cerradas”, y que iremos “abriendo” o “marcando” en función de nuestras deducciones. Cada casilla puede estar en tres estados diferentes:

“Cerrada”: Es el estado inicial, en que no sabemos si



Un científico ha encontrado la manera de cambiar el mundo a base de ideas, literalmente. El milagro es posible gracias al “Imaginario Colectivo”. Para revocar este lío, lo primero que va a necesitar Miki es información. Tendrá que dirigirse a su casa, y, una vez allí, buscar entre los archivos del ordenador de su padre. Una vez haya entrado en el ordenador de su padre tendrá que volar las antenas que captan y transmiten los pensamientos. Para ello tendrá que dirigirse al laboratorio de la empresa para la que trabaja su padre y hacerse con cinco cargas explosivas. Estas están dispersas por todo el laboratorio. Luego, tendrá que colocarlas en las antenas. Estas están colocadas en plataformas volantes. Por último, Miki tendrá que dirigirse de nuevo al labora-

Pero antes tendrá que recoger el bote de pintura roja que está en el altillo de los hangares.

4.- Cazar todos los fantasmas de las Cuevas Profundas.

Mariano deberá encontrar el desmaterializador, recoger las cinco trampas, y dirigirse a las Cuevas Profundas para capturar a los fantasmas.

5.- Recoger todas las Estrellas Fugaces.

Recogiendo estas estrellas liberarás a Phantomasa. Para activar una trampa debe haber un fantasma en la pantalla y tienes que tener el desmaterializador. Para recoger un objeto tienes que colocarte sobre él. Para activar el terminal de ordenador tienes que tener el diskette y colocarte junto a él. Para pintar un bidón de rojo sólo debes subirte encima, teniendo en tu poder el bote de pintura roja. Cada vez que completes una tarea obtendrás la llave correspondiente.



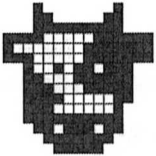
está ocupada o vacía.

“Abierta” y “Vacía”: Es una casilla vacía que hemos “abierto”.

“Marcada”: Es, o bien una casilla que hemos deducido se encuentra ocupada, y como tal la hemos marcado para ayudarnos en nuestras deducciones, o bien una casilla ocupada que hemos tratado de “abrir” pensando que se encontraba “vacía”.

Pistas numéricas: Nos indicarán el número de casillas “vacías” seguidas que hay. Cuando hay más de un número, quiere decir que entre esos grupos de casillas “vacías”, hay un número indeterminado de casillas “ocupadas”.

A medida que vayamos avanzando en el juego, los niveles irán creciendo en complejidad.



torio, localizar el ordenador principal y detonar las cargas. Para ello tendrá que introducir un código, pero tranquilo, toda la información necesaria está en el ordenador de su padre.

Las Ayudas.

- **Poción verde.**- Devuelve la energía perdida. - **Poción amarilla.**- Incrementa la potencia de salto. - **Poción roja.**- Incrementa la fuerza. Con ella Miki podrá vencer todo tipo de enemigos y hasta romper algunas paredes y suelos. - **Llave.**- Una vez cogida, las barreras y puertas ya no serán un problema.- **Plataformas móviles.**- Bien usadas te llevarán a muchos sitios. - **Radiocasete ochen-tero.**- Sólo aporta la emoción o la tranquilidad que conlleva oír la música del juego o no.



¿Irremediablemente? ¡No! ¡Aún existe una solución!

BCM, un programa explorador que te permitirá recuperar tus juegos, siempre y cuando seas capaz de recoger en correcto orden los trozos de código. Recorre pacientemente todas las estancias del juego intentando recuperar, en el orden correcto, los pedazos de código diseminados por la pantalla. La cosa no será sencilla puesto que la reconfiguración de los juegos ha creado peligrosas trampas que tratarán de impedírtelo. En cada estancia tendrás que recuperar un número indefinido de trozos de



El objetivo del juego es escapar de tu encierro y recuperar tus poderes para ponerte al servicio del rey o someter de nuevo al pueblo, tú eliges. Antes deberás salir de tu castillo y prepararte para el enfrentamiento con la nueva bruja. Por suerte cuentas con una ventaja y es que sabes que ésta será vulnerable mientras realiza su terrible invocación, tarea que le llevará toda la noche. Ese será tu momento y nuestro punto de partida. El juego se desarrolla en parte del reino de Galbar, donde deberás completar varias tareas para alcanzar el éxito justo la noche de la terrible invocación.

1. Has de recoger las hojas del libro que hay por el castillo y dirigirte con ellas al caldero mágico. Este te revelará una lista de ingredientes y útiles que podrás encontrar fuera del castillo. La lista sólo se



para prosperar en el juego hay que retirar tótems, hay varios modos de juego, cada uno con sus particularidades:

Time Attack: Para uno o dos jugadores. Tienes tres minutos disponibles, aprovéchalos al máximo para conseguir la mayor puntuación posible.

código. El marcador representa una serie de espacios reservados para la secuencia completa. Bajo ésta, una flecha indica cuál es el trozo de código esperado, de forma que, si aciertas a recuperarlo, éste aparecerá colocado en su lugar, pasando la flecha a apuntar al espacio siguiente. Ahora bien, si fallas, la flecha avanzará igualmente, lo que te obligará a esperar a la próxima vuelta para intentar enmendar tu error.

Si pierdes una vida o recoges todos las porciones, los códigos que no has recogido correctamente volverán a diseminarse por la pantalla y los que cogiste en su orden correcto permanecerán en tu marcador.

Utiliza las teclas del cursor para moverte en el juego.

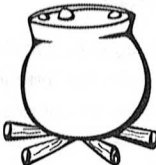


te dará una vez (apúntala, es un consejo).

2. Has de salir del castillo y recoger los elementos indicados por el caldero en el orden en que se te dieron. Cuando los tengas todos deberás volver al caldero y preparar una pócima para llamar a tus poderes. Hecho esto podrás salir del castillo por la puerta principal para ir en busca de la bruja.

3. Deberás encontrar a la bruja, tocarla para recuperar tus poderes y, finalmente, buscar al rey. Podrás entonces decidir tu futuro.

Puedes usar el teclado o el joystick. El teclado es totalmente redefinible, aunque no podrás asignar ninguna función a fija-mayúsculas.



Classical: Para uno o dos jugadores. Retira piedras, gana puntos e irás subiendo niveles que irán siendo cada vez más difíciles tanto por la velocidad de caída como por los tótems diferentes que irán saliendo.

Stage Mode: Para un jugador. 28 niveles con dificultad creciente. Cada nivel tiene un número de tótems a retirar, un tiempo y una variedad de tótems determinada. Si te sobra tiempo de un nivel se te bonifica en tiempo para el siguiente. Aprovéchalo que no es tarea fácil llegar al final.

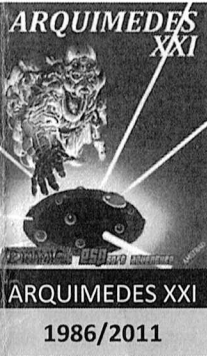
VS Mode: Para dos jugadores. Compite contra un amigo y demuéstrole que eres mejor retirando tótems. Ojo a las bonificaciones al hacer combo, puedes perjudicar a tu adversario.



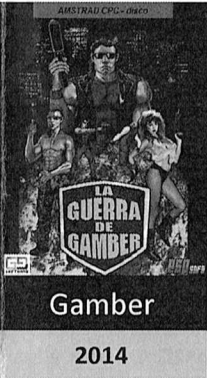
Nheredia se comunica a través de puertas dimensionales y cada una de ellas te llevará a un mundo diferente de Nheredia. En esta primera aventura, tu misión es sencilla: encuentra la puerta dimensional que te llevará a un nuevo mundo de Nheredia.

Cómo moverse.

A Nheredia se juega íntegramente tecleando órdenes. Cualquier acción que desees realizar deberás teclearla. Eso sí, de forma lógica, que el intérprete entienda lo que desees hacer. Podrás ver una descripción del lugar en el que te encuentras, tanto gráfica como en texto. Así mismo se te indicará cuáles son las direcciones posibles de salida. Teclea “N” o “ir al Norte” o conjugaciones similares aplicadas a los distintos puntos cardinales.



Año 2492... La base científica ARQUIMEDES XXI lleva siete años produciendo las memorias biológicas que equipan el ejército de androides de la Galaxia Negra de YANTZAR. Están sembrando el pánico por todo el sector ALFA 23 del Universo Gamma, y ya va siendo hora de que alguien acabe con ARQUIMEDES XXI. Tú no eres el primero en intentarlo, ya que dos años atrás tu amigo y compañero SPOFYTUS fue enviado allí, pero nunca más regresó. Esto se entiende si se tiene en cuenta que toda la Base es un complejo laberinto gobernado por el ordenador CPM2 y custodiado por cientos de diferentes robots, humanoides que intentan evitar por todos los medios que acabes tu misión. Tu objetivo consiste en penetrar en la base, colocar la bomba de haz de partículas en el generador central y escapar. Dicho así parece todo muy fácil, máxime cuando sabes que la mitad del trabajo está hecho, ya que acabas de activar la cuenta regresiva del detonador.



En esta aventura controlas al ex-soldado J. T. Gamber y tu misión, sencilla sobre el papel, será acabar con los tres líderes de las bandas que controlan el distrito en el que vives. Para ello, cuentas con una pistola, seis vidas, tu habilidad y tus reflejos.

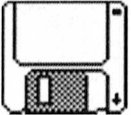
La ciudad a esas horas está tomada por delincuentes y, de hecho, solo con ellos te cruzarás durante el juego. Estos van siempre armados con cuchillos o con pistolas. Cuidate especialmente de estos últimos, ya que son los más letales.

Al final de cada nivel aparecerá un jefe. Estos son especialmente difíciles de matar, ya que están bien protegidos contra las armas de fuego y solo sus cabezas son vulnerables. Así que ya sabes, ¡duro y a la cabeza!

Interactuar con el entorno.

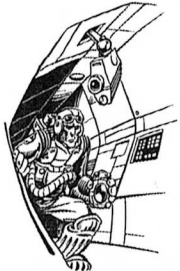
Igualmente, cuando desees realizar cualquier acción deberás introducirla por escrito. Cosas como “Coger la llave”, “Examinar el suelo”, “Usar el arma” o “Abrir la puerta” son acciones que el intérprete entenderá perfectamente. ¡Prueba a comunicarte con el intérprete! En general, el intérprete de Nheredia entenderá todo, o mejor dicho, intentará interpretar todas las instrucciones que le introduzcas. Pero la complicación estriba en que haga lo que desees hacer. No te desespere e intenta hacer las cosas de diferentes maneras. Al final, todo tiene solución. Fíjate en todo. Dejar pasar el más mínimo detalle puede ser dejar pasar la pista que estabas buscando...

Necesitarás una disquetera de 3,5” adaptada en tu Amstrad CPC. Para cargar Nheredia coloca el disco 2, por la cara B en la unidad A de 3” y el disco de 3,5” en la unidad B. Teclea |CPM. El juego cargará automáticamente.



Tienes 1.200 segundos para huir o, de lo contrario, volarás junto con la base entera. Entrar ha sido fácil, pero ahora el sistema de seguridad ha detectado tu presencia y van a por tí. Manos a la obra, no tienes tiempo que perder.

ARQUIMEDES XXI posee un vocabulario muy extenso, pero esta lista te será de gran ayuda para sacar partido al programa.: EXAMINAR, COGER, ABRIR , CERRAR ,PULSAR, PONER, DESPEGAR, ENTRAR, LLENAR, CONECTAR, SALIR, PENETRAR, DIRECCIONES: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE. TIEMPO: Tiempo para la explosión. EXAMINAR SALA: Sirve para analizar lo que hay en la sala., LISTAR: Da una lista de los objetos que llevas. CAPS SHIFT y SPACE: Son teclas para reiniciar el juego.



Por si esto fuera poco, otros peligros te acechan en las calles: las hogueras y los contaminados ríos. Evítalos. Cada vez que entres en contacto con alguno de estos elementos, perderás una vida. Sin embargo, esto no detendrá la acción del juego.

Puedes usar tanto el joystick como el teclado. Este último es totalmente redefinible.

