

ARQUIMEDES XXI

¿QUÉ ES UNA AVENTURA?

Una aventura es un tipo de programa de ordenador que te permite moverte por donde quieras y examinar objetos que pueden proporcionarte pistas y ayudas para conseguir finalizar el juego y conseguir el objetivo del programa.

Por otra parte, la aventura gráfico-conversacional es un juego que, además de ser entretenido y emocionante, te hará pensar, planteando problemas y situaciones que tendrás que resolver discurriendo por ti mismo.

La estructura básica de frase que el ordenador entiende es:
VERBO+NOMBRE

Por ejemplo:
EXAMINAR LA PARED
ABRIR LA CAPSULA

El intérprete también acepta la introducción de un verbo en diferentes personas.
Por ejemplo:
EXAMINAR SUELO
EXAMINEMOS VENTANA

En cuanto a los artículos, si lo deseas, puedes ahorrártelos: ABRIR LA PUERTA o ABRIR PUERTA.

¡¡ATENCIÓN!! SÓLO PARA PRINCIPIANTES

VOCABULARIO

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 que queda para la explosión.

EXAMINAR SALA: Sirve para analizar lo que hay en la sala.

INVENTARIO: Da una lista de los objetos que llevas.

MÚSICA: Activa/Desactiva la música durante el juego.

¡Y no lo olvides, el ordenador central entenderá mucho más de lo que imaginas! Experimentalo tú mismo.

PRECEDENTE HISTÓRICOS

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.

SITUACIÓN ACTUAL

Tu objetivo consistía 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. 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.

CONSEJOS PARA AVENTUREROS

Yo, como buen aventurero que soy, estos consejos os doy:

1. Un mapa deberás elaborar si la muerte no quieres encontrar.
2. El tiempo deberás controlar, o con la base explotarás.
3. Examina todo bien, ya que que hay pistas por doquier.
4. Paciencia debes tener, no es tan fácil de resolver.
5. Los dibujos para algo están, grandes pistas te darán.
6. No te rindas a la primera, interprétalo de otra manera.
7. Lo imposible no debes intentar, la lógica es fundamental.
8. Lee bien las instrucciones, en ellas hay soluciones.
9. Los dedos debes cruzar y la suerte encontrarás.

CÓDIGO MORSE (PUEDE QUE LO NECESITES)

A .-	V ...-
B -..	W .--
C -.-.	X -.-
D ..	Y -.-
E .	Z ---
F ..-	1 .---
G --.	2 ..---
H	3 ...--
I ..	4-
J .---	5
K -.-	6 -....
L .-.	7 ---..
M --	8 ---..
N -.	9 ----.
O ---	0 -----
P .--.	EMPIEZA TRANSMISIÓN -.-
Q --.-	ENTERADO-
R -.	ERROR
S ...	FIN DE TRANSMISIÓN ...-.-
T -	ESPERA .-...
U ..-	

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Jorge Bleuca (EGROJ)

GRÁFICOS: Luis Rodríguez

ADAPTACIÓN MSX: Marcos Jourón

COLABORACIÓN: Pablo

ILUSTRACIÓN: Alfonso Azpiri

MÚSICA: Manuel Cubedo

DISEÑO ARTÍSTICO: Alfonso Azpiri

PRODUCCION: DINAMIC SOFTWARE

VERSIÓN AMSTRAD CPC

CONVERSIÓN PARA ESPSoft ADVENTURE por MiguelSky y DevilMarkus

CONVERSIÓN MELODÍA PRINCIPAL: PulkoMandy

MÚSICA "INGAME": Alex Kidd in Spectrum Castle by Fenyx Kell

PANTALLA DE CARGA: Litos y SyX

TRADUCCIÓN AL INGLÉS: voXfReaX

TRADUCCIÓN AL FRANCÉS: PulkoMandy

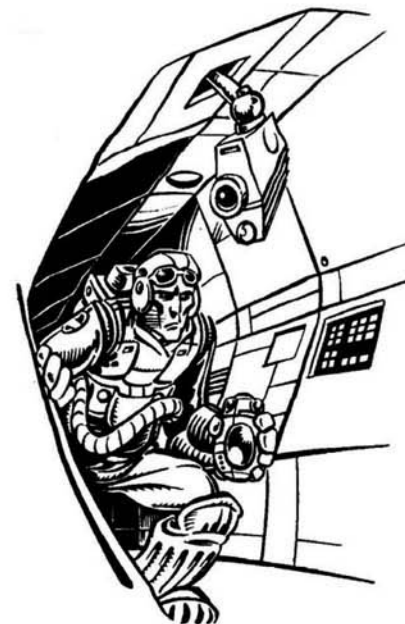
AYUDA, PISTAS Y CONSEJOS: Kevin Thacker y DaDman

HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN EL DESARROLLO: SpecPrint, ZXSpin, BlueMSX,

ArkosTracker, CPCE, WinAPE, JavaCPC, Paint, ConvmgCPC

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>



ARQUIMEDES XXI

QU'EST-CE QU'UN JEU D'AVENTURES ?

Un jeu d'aventures est un programme pour ordinateur qui te permet de te promener ou tu veux et d'examiner des objets qui te donnent des indications pour réussir à terminer le jeu et accomplir l'objectif fixé.

Les aventures lexico-graphiques sont des jeux, qui en plus d'être amusants et passionnants, te feront réfléchir, en posant des problèmes et des Situations que tu devras résoudre en discutant avec toi-même.

La forme basique des phrases que l'ordinateur comprend est :

VERBE+NOM

Par exemple :

OBSERVE LE MUR

OUVRIR LA CAPSULE

L'interpréteur accepte aussi les verbes à différentes personnes.

Par exemple :

OBSERVE SOL

OBSERVONS FENETRES

En ce qui concerne les articles, tu peux les enlever : OUVRIR LA PORTE ou OUVRIR PORTE.

ATTENTION!! SEULEMENT POUR LES DEBUTANTS

VOCABULAIRE

ARQUIMEDES XXI a un vocabulaire très large, mais cette liste te sera d'un grand secours pour tirer partie du programme.

OBSERVER, PRENDRE, OUVRIR, FERMER, POUSSER, METTRE, DECOLLER, ENTRER, REMPLIR, CONNECTER, SORTIR, PENETRER, MUSIQUE

DIRECTIONS: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE.

TEMPS: Temps restant avant l'explosion.

OBSERVER SALLE: Sert pour savoir ce qu'il y a dans une salle.

INVENTAIRE: Donne la liste de tous les objets dont tu disposes.

MUSIQUE: Active / désactive la musique ingame.

Et n'oublies pas, l'ordinateur central comprendra beaucoup plus que ce que tu penses! Essaie le toi-même.

PRECEDENTS HISTORIQUES

Année 2492... la base scientifique ARQUIMEDES XXI produit depuis 7 ans les mémoires biologiques qui équipent l'armée d'androïdes de la Galaxie Noire de YANTZAR.

Ils sèment la panique sur tout le secteur ALPHA 23 de l'Univers Gamma, et il est temps de s'occuper de ARQUIMEDES XXI.

Tu n'es pas le premier à essayer, il y a deux ans ton ami et compagnon SPOFYTUS a été envoyé là-bas, mais il n'est jamais revenu.

On peut le comprendre, si on sait que la base est un labyrinthe complexe gouverné par l'ordinateur CPM2 et surveillé par des centaines de robots humanoïdes qui veulent par tous les moyens t'empêcher d'accomplir ta mission.

SITUATION ACTUELLE

Ton objectif est d'entrer dans la base, placer la bombe à faisceau de particules sur le générateur central et t'échapper.

Dit comme ça, ça a l'air facile, surtout quand on sait que la moitié du travail est déjà faite et que tu viens d'activer le compte à rebours du détonateur.

Tu as 1200 secondes pour fuir, ou sinon, tu voleras en éclats comme toute la base.

Entrer était facile, mais le système de sécurité a détecté ta présence et les robots arrivent.

Au travail ! Pas de temps à perdre !

CONSEILS POUR LES AVENTURIERS

Pour être un bon aventurier, ces conseils tu dois écouter:

1. Une carte tu devras tracer, si la mort tu veux éviter.
2. Il faut surveiller le temps, le désastre est imminent.
3. Observe bien et partout, les indices sont n'importe où.
4. La patience il faut garder, pas facile de s'échapper.
5. Les dessins sont très utiles, ils rendent tout plus facile.
6. Il faut lire entre les lignes, et interpréter les signes.
7. Ne tentes pas l'impossible, la logique est très utile.
8. Relis biens les instructions, dedans sont les solutions.
9. Si tu croises bien les doigts, la chance tu trouveras.

CODE MORSE (CA PEUT TOUJOURS SERVIR)

A.-

B-..

C-.-.

D-..

E.

F.-.

G-.-.

H....

I..

J-.-

K-.-

L.-.

M-.-

N.-.

O-.-

P.-.-.

Q-.-.-.

R.-.

S...

T-

U.-

V...-

W--

X-.-

Y-.-

Z-.-.

1-.-.-

2-.-.-

3-.-.-

4-.-.-

5-.-.-

6-.-.-

7-.-.-

8-.-.-

9-.-.-

0-.-.-

DEBUT TRANSMISSION-.-.-

COMPRIS...-.

ERREUR.....

FIN DE TRANSMISSION...-.-

ATTENTE.-...

EQUIPE DE CONCEPTION

PROGRAMMEUR: Jorge Blecua (EGROJ)

GRAPHIQUES: Luis Rodríguez

ADAPTATION MSX: Marcos Jourón

COLLABORATION: Pablo.

ILLUSTRATION: Alfonso Azpiri.

MUSIQUE: Manuel Cubedo.

DESIGN ARTISTIQUE: Alfonso Azpiri.

PRODUCTION: DINAMIC SOFTWARE.

AMSTRAD CPC CONVERSION

CONVERSION POUR ESPSoft ADVENTURE par MiguelSky et DevilMarkus

CONVERSION MUSIQUE PRINCIPALE: PulkoMandy

MUSIQUE INGAME: Alex Kidd in Spectrum Castle by Fenyx Kell

ÉCRAN DE CHARGEMENT: Litos & SyX

TRADUCTION ANGLAISE: voXfReaX

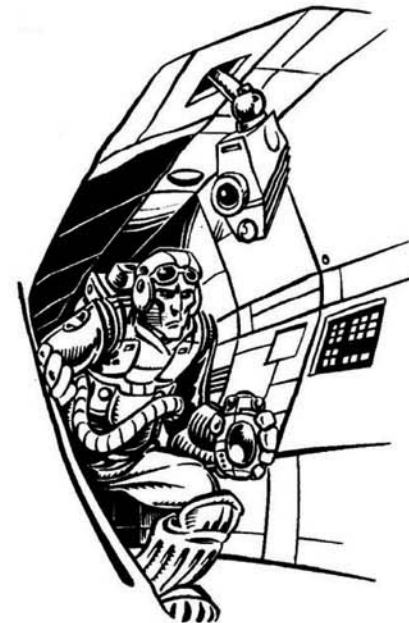
TRADUCTION FRANCAISE: PulkoMandy

AIDES, IDEES ET CONSEILS: Kevin Thacker y DaDman

OUTILS UTILISES POUR LE DEVELOPPEMENT: SpecPrint, ZXSpin, BlueMSX, ArkosTracker, CPCE, WinAPE, JavaCPC, Paint, ConvImgCPC

PROGRAMMEURS

Tu as écrit un programmes? Tu est graphiste? Viens montrer ton travail sur www.amstrad.es/forum



ARQUIMEDES XXI

WHAT IS AN ADVENTURE?

An adventure is a type of a computer program which allows you to move everywhere and examine objects that can provide hints and tips, in order to reach the end of the game and achieve its objectives.

In the same manner, a graphical adventure is a game which, in addition to being entertaining and exciting, will make you think by posing problems and situations that you will have to solve and face yourself respectively.

The basic structure of how the phrases should be conducted in order for the computer to translate it correctly is the following:

VERB+NOUN

For instance:

EXAMINE THE WALL

OPEN THE CAPSULE

As far as the articles are concerned, the player can either skip or type them depending on what he/she desires so. For instance: OPEN DOOR equals OPEN THE DOOR.

WARNING!! JUST FOR BEGINNERS

VOCABULARY

ARQUIMEDES XXI contains an extensive vocabulary. However, the following list will be of great help while playing the game.

EXAMINE, TAKE, OPEN, CLOSE, PUSH, WEAR, FLY, ENTER, FILL, CONNECT, PILOT, WALK, MUSIC

DIRECTIONS: N, S, E, W, NW, NE, SW, SE.

Time: Time remaining for the explosion to occur.

EXAMINE ROOM: This phrase is used in order to examine what is in the room.

INVENTORY: Shows a list of the objects that you are carrying.

MUSIC: Toggles on/off the ingame music.

Do not forget! The central computer means much more than you think!

Experience it yourself.

HISTORICAL BACKGROUND

Year 2492 ... The scientific base ARQUIMEDES XXI is producing the biological memories that equip the army of androids in the Black Galaxy of YANGTZAR for the last seven years.

They are sowing the panic for all the ALPHA 23 sector of the Universe Gamma, and it is already the time for someone to put an end to ARQUIMEDES XXI.

You are not the first to try this. Two years ago, your colleague, and also friend, SPOFYTUS was sent there, but never returned.

This means that you should take into consideration that the entire base is a complex maze, governed by the CPM2 computer, while hundreds of different robots and humanoids will try to prevent you from completing your mission by all means.

ACTUAL SITUATION

Your objective consists of penetrating the base, placing the bomb in the central generator and escape.

Although this might seem too easy especially when you know that half of the job is already done, you still have to activate the countdown timer of the detonator. You will have 1.200 seconds to escape from the base. Otherwise, you will fly along with it.

Entering has been easy, but now the security system has detected your presence and will be expecting for you.

Let's get this job done, you have no more time to lose...

TIPS FOR THE PLAYERS

The advices listed below are provided in order to assist you with the completion of the game:

1. A map of the ship should be developed, if you do not want death to meet you soon.
2. You should check the remaining time; otherwise the base will be exploited with you.
3. Everything should be examined carefully; there are clues everywhere.
4. Remain patient; the game is not that easy to be completed.
5. The drawings are there for a reason; they can provide valuable information.
6. Do not give up easily; think of an alternative option.
7. You should not attempt the impossible; logic is fundamental.
8. Read the instructions carefully; there are solutions in them.
9. Cross your fingers and may luck be with you.

MORSE CODE (MIGHT NEEDED)

A.-	V...-
B-..	W:--
C-.-.	X-.-
D-..	Y.-.-
E.	Z--..
F.-.	1.----
G--.	2..---
H....	3...--
I..	4....-
J---.	5.....
K-.-	6-....
L-..	7-...-
M--.	8---.
N-.	9----.
O---.	0-----
P-.-.	BEGIN TRANSMISSION-.-.-
Q-.-.-	RECEIVED ...-.
R.-.	ERROR.....
S...-	END OF TRANSMISSION...-.-
T-	WAIT-.-
U.-	

CREATION TEAM

CODER: Jorge Blecua (EGROJ)

GRAPHICS: Luis Rodríguez

ADAPTATION MSX: Marcos Jourón

COLABORATION: Pablo.

ILLUSTRATION: Alfonso Azpiri.

MUSIC: Manuel Cubedo.

ART DESIGN: Alfonso Azpiri.

PRODUCTION: DINAMIC SOFTWARE.

AMSTRAD CPC VERSION

CONVERSION FOR ESPSoft ADVENTURE by MiguelSky and DevilMarkus

MAIN MUSIC CONVERSION: PulkoMandy

INGAME MUSIC: Alex Kidd in Spectrum Castle by Fenyx Kell

LOADING SCREEN: Litos & SyX

ENGLISH TRANSLATION: voXfReaX

FRENCH TRANSLATION: PulkoMandy

HELP, TIPS AND ADVICES: Kevin Thacker y DaDman

APPLICATIONS USED DURING THE IMPLEMENTATION OF THIS GAME: Spec-Print, ZXSpin, BlueMSX, ArkosTracker, CPCE, WinAPE, JavaCPC, Paint, Con-vmgCPC

DEVELOPERS

Have you developed an application? Are you a designer? Show us your work on www.amstrad.es/forum

