



DimensionNEW[®]

DAMAS

DAMAS

Enhorabuena:

Acaba de adquirir un programa DIMensionNEW para su ordenador AMSTRAD, que le hará pasar horas de entretenimiento y diversión jugando contra su inteligente ordenador.

Con este programa tiene Usted la oportunidad de convertirse en un verdadero campeón en el juego de las Damas, al enfrentarse a un especialista como es su ordenador... y no dude que le va a poner las cosas muy difíciles.

Al mismo tiempo que juega contra usted, el ordenador controlará el número de fichas comidas por cada uno de los dos, las jugadas ilegales, la obtención de DAMAS.

INSTRUCCIONES DE CARGA DEL PROGRAMA

— Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 464.
Conecte el ordenador y prepare la cinta cassette que contiene el programa desde el principio. Teclee en su ordenador RUN "DAMAS" y pulse ENTER.

— Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 664 y 6128.

Conecte el ordenador y prepare su cassette para lectura, asegúrese de que el volumen se encuentra en una zona medio-alta, coloque la cinta conteniendo el programa desde el principio. Teclee: TAPE y pulse ENTER: el ordenador responderá con el mensaje READY.

Teclee ahora RUN "DAMAS", pulse ENTER y PLAY en su cassette.

— Programa en DISKETTE para ordenador CPC 664 y 6128.

Conecte el ordenador, coloque el Diskette en su alojamiento visto por la Cara A, teclee RUN "DAMAS" y pulse ENTER.

En cualquiera de los casos anteriormente citados el juego se inicializará automáticamente una vez el programa halla sido cargado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Como es conocido, el juego se desarrolla en un tablero de 8 por 8 cuadros con 12 fichas por jugador situadas sobre los cuatro cuadros negros de las tres primeras líneas de cada jugador, dejando vacías las dos centrales.

El juego consiste en avanzar las fichas un cuadro en diagonal e intentar tomar las del adversario saltando por encima de ellas siempre que detrás se encuentre una casilla vacía, pudiendo repetirse varias veces seguidas en una misma jugada.

Gana el jugador que primero “come” todas las fichas de su contrincante. Las tiradas se harán siempre hacia delante, NUNCA HACIA ATRAS, excepto cuando se mueve la DAMA. Esta se consigue cuando se logra introducir una ficha en la primera línea del campo adversario, pudiendo entonces desplazarse sobre todo el tablero (siempre en diagonal) tantos cuadros como pueda.

COMO INDICAR LA JUGADA

El tablero está numerado del 1 al 8 verticalmente y de la “A” a la “H” en sentido horizontal. Cuando sea su turno el ordenador le preguntará qué movimiento desea realizar. Debe indicar siempre la posición primitiva de la ficha a mover y la posición a donde se quiere llevar, por ejemplo: del C3 a D4 (siempre la letra en primer lugar).

Cuando la jugada sea para “comer” una ficha debe indicarse como segunda posición, la del cuadro vacío detrás de la ficha adversaria a “matar”. En el caso de existir la posibilidad de “comer” más de una ficha en la misma jugada el ordenador lo realizará automáticamente, por lo tanto debe indicarse SOLO EL PRIMER SALTO a realizar.

Si desea rendirse y abandonar el juego escriba 99 cuando le corresponda jugar el ordenador así lo interpretará.

BUENA SUERTE!!!!

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido por el equipo técnico de DIMensionNEW, teniendo ésta todos los derechos legales respecto a éste y habiendo licenciado en exclusiva a IDEALOGIC, S.A. para su comercialización en todo el mundo.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este programa de ordenador por cualquier medio, inclusive en otro ordenador de diferente sistema operativo. Así mismo no se permite el alquiler de este programa.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1985

DEPOSITO LEGAL B-31986/85

AMSTRAD ES UNA MARCA REGISTRADA DE AMSTRAD CONSUMER
ELECTRONICS plc.

HECHO EN ESPAÑA. MADE in SPAIN.