

No es esencial leer todo el folleto, pero lo puedes encontrar útil si no comprendes alguna de las instrucciones de pantalla.

## **1.— INTRODUCCION**

## **2.— CARGA Y COMIENZO**

- A) Amstrad cassette.**
- B) Amstrad disco.**

## **3.— TABLA DE COMANDOS**

## **4.— EL JUEGO**

### **A) Preparación para la escalada:**

#### **1) ELIGIENDO RUTA:**

- a) Número de rutas.**
- b) Características de una ruta.**
- c) Seleccionando tu ruta.**

#### **2) PREPARANDO TU MOCHILA:**

- a) Objetos en tu mochila.**
- b) Seleccionando nuevos objetos.**
- c) Tomando objetos de la mochila.**

### **B) La escalada:**

#### **1) GENERAL:**

- a) Gafas de sol.**
- b) Temperatura, tiempo y altitud.**
- c) Tu estado de salud.**
- d) Guía de seguridad/Reanimación.**

#### **2) COMANDOS PARA TOMAR OBJETOS:**

- a) De la mochila.**
- b) De tu persona.**

#### **3) SEGURIDAD:**

- a) Seguridad mientras escalas —seguridad, recu-**

peración, abandono—.

b) Seguridad - resumen. La correa.

**4) SUJERENCIAS EN TU ASCENSO:**

a) En los glaciares.

b) En las laderas nevadas o grietas.

c) En una cortada.

**C) Comandos especiales:**

1) RESTABLECER

2) SALVANDO UN JUEGO EN PROGRESO

3) CARGANDO UN JUEGO SALVADO

**D) Asesoramiento**

**E) Índice: Materiales usado para escalar.**

**1.— INTRODUCCION**

«Estaba nublado, iba a nevar y yo estaba a punto de morir. Había perdido unos minutos preciosos buscando un pasadizo pero en esta zona era muy difícil...

¡Debería terminar la escalada de este muro muy rápidamente! Los primeros copos de nieve estaban cayendo...

Moví poco a poco mis pies hacia la derecha cuando encontré un soporte, este parecía ser suficientemente fuerte para aguantar mi peso y era mi oportunidad.

Traté de subirme a una pequeña plataforma y montar mi tienda de campaña antes que comenzara la tormenta...»

Eric Scoffier

(Eric Scoffier es uno de los mejores montañeros del mundo y este extracto está sacado de uno de sus libros de montañismo).

**2.— CARGA Y COMIENZO**

### **A) Amstrad cassette:**

1 TAPE y confirma presionando ENTER.

Entonces presiona CTRL y ENTER simultáneamente, en el teclado numérico.

### **B) Amstrad disco:**

1 CPM y confirma presionando ENTER.

## **3.— TABLA DE COMANDOS**

Puedes jugar con teclado o joystick.

|              | <b>JOYSTICK</b> | <b>TECLADO</b>   |
|--------------|-----------------|------------------|
| CONFIRMACION | BOTON DE FUEGO  | BARRA DE ESPACIO |
| SELECCION    | RETURN/ENTER    | RETURN/ENTER     |

## **4.— EL JUEGO**

El juego se divide en dos partes:

— PREPARACION DE LA ESCALADA. Elige la ruta que vayas a seguir y prepara tu mochila.

— LA ESCALADA. Una gran aventura.

### **A) Preparación para la escalada**

#### **1) ELIGIENDO RUTA:**

##### **a) Numero de rutas.**

Presiona confirmación, entonces selecciona el número de rutas que deseas escalar (de una a tres escaladas sucesivas). Con el fin de hacer esto, mueve el cursor a tu ruta elegida y confirma con barra de espacio o botón de fuego.

Si esta no es la primera vez que juegas, puedes tener salvado tu juego. Tu puedes continuar este juego si lo deseas (ver: CARGANDO UN JUEGO SALVADO).

##### **b) Características de una ruta:**

Las rutas están marcadas en la montaña. Para ob-

tener las características de cada una, posiciona el cursor en el cuadro amarillo que se encuentra en la base de cada una de ellas y confirma.

— Nivel de dificultad de las rutas:

Nivel 1: Fácil

Nivel 2: No muy difícil

Nivel 3: Un poco difícil

Nivel 4: Difícil

Nivel 5: Muy difícil

Nivel 6: Extremadamente difícil

#### **a) Seleccionando tu ruta**

Para seleccionar tu ruta, posiciona el cursor sobre la palabra YES y confirma\*. Si quieres elegir otra, posiciona el cursor sobre la palabra NO y confirma, podrás, entonces, seleccionar otra ruta.

## **2) PREPARANDO TU MOCHILA:**

Tu estás equipado con unos tirantes, un hacha para el hielo y dos martillos para el hielo, los cuales no están en tu mochila.

#### **a) Objetos en tu mochila:**

Tu mochila está llena. Puedes ver los objetos que contiene en pantalla. Para ver otros objetos disponibles, posiciona el cursor en NEXT y confirma.

Cada objeto adicional está representado por un icono, para resolver más sobre un objeto particular, posiciona el cursor sobre el icono y confirma.

Si estás satisfecho con el contenido de la mochila, posiciona el cursor en ACCEPT y confirma. Si no, selecciona REFUSE y elige el equipo que prefieras.

#### **b) Seleccionando nuevos objetos:**

La mochila está ahora vacía y una serie de objetos se muestran en pantalla. Si deseas ver otra serie posiciona el cursor en NEXT y confirma.

Para poner un objeto en tu mochila posiciona el cursor sobre él y confirma. Si deseas tomar 10 bolsas de sopa posiciona el cursor en la bolsita de sopa y confirma 10 veces —ésto no es posible para cada objeto—.

**c) Tomando objetos de la mochila:**

Para sacar algo de la mochila, coloca el cursor sobre él y confirma.

En cualquier parte del juego puedes presionar ESC para empezar esta parte de nuevo.

Cuando hayas contemplado la mochila posiciona el cursor en END y confirma.

**3) TIEMPO DE SALIDA Y ESTACION:**

Posiciona el cursor en - o + para cambiar la hora de salida, entonces posiciona el cursor en el tiempo y confirma.

De la misma manera, selecciona si deseas salir en Invierno o Verano (la elección de la estación obviamente influencia el juego).

**B) La escalada**

La escalada puede transcurrir por glaciares, vertientes nevadas y cortadas rocosas. Puedes incluso caer en una grieta. Sin embargo hay comandos para todas las circunstancias.

**1) GENERAL:**

**a) Gafas de sol:**

El perfil de la montaña. El escalador es un guía interesante porque puedes ver que te espera a través de la reflexión en sus gafas de sol, por ejemplo: laderas, rocas, glaciares.

**b) Temperatura, tiempo y altitud:**

Todo esto está especificado en la ventana mostrada

en pantalla.

**c) Estado del escalador:**

Una línea de texto aparece para dejarte saber si él está hambriento, sediento, si tiene frío, calor o está cansado. Si no aparece texto significa que todo va bien.

**d) Guía de seguridad/Reanimación:**

Este mode se utiliza antes y después de cada parte particularmente difícil de tu ascensión, por ejemplo, posicionando el cursor sobre SECURITY te permitirá asegurar las cuerdas, etc, necesario para tu seguridad.

REANIMACION (AWAKEN) - Sirve como despertador.

## **2) COMANDOS PARA TOMAR OBJETOS:**

Controlas al escalador usando el joystick/teclas de cursor.

**a) De la mochila**

Para usar un objeto que está en tu mochila o actualmente en ti, presiona SELECTION MODE. Verás entonces el cursor. Posiciónalo en la mochila y confirma. Haciendo esto, obtienes la lista de objetos contenidos en la mochila.

**b) De tu persona**

Posiciona el cursor en la parte de atrás de la cabeza del escalador y confirma. Puedes entonces obtener la lista de objetos que estás llevando.

Para tomar y usar uno de estos objetos posiciona el cursor para seleccionar el objeto y confirma (esta acción es confirmada por un sonido).

Por ejemplo: Sacar tus gafas y ponerlas en la mochila, posiciona el cursor en cuerpo y confirma. Si ves las gafas en la lista, confirma de nuevo y las gafas serán transferidas a la mochila.

El escalador lleva todos los materiales específicos

—tacos, estacas, cuerdas, etc.—. El remanente —alimentos, ropas, clavos, etc.— se llevan en la mochila.

**CUIDADO:** No puedes abrir tu mochila mientras estás escalando (nieve o roca), excepto si te has agarrado a la pared con la ayuda de correas de seguridad. Ver resumen de seguridad.

### **3) SEGURIDAD**

#### **a) Seguridad mientras escalas**

En orden a asegurarte tienes que tomar la cuerda de tu mochila, entonces el programa verifica si tienes todo lo que necesitas (estacas, clavos para ir en la nieve o hielo, cuñas, mosquetones, martillo). En la nieve o en el hielo debes tener: clavos, mosquetones, una cuerda.

En una roca debes tener: estacas o cuñas, mosquetones, cuerda.

Los puntos de anclaje son: estacas, clavos para hielo, cuñas.

**GUIA DE SEGURIDAD:** Desde entonces puedes ver las guías: seguridad, recuperación y abandonar.

**RECUPERACION Y ABANDONAR:** Sirve tan pronto como no tengas más necesidad de seguridad (ej.: cuando has salido de una grieta).

**RECUPERACION:** Significa que usas un jumarc (el programa verifica que lo posees) para recuperar todos los elementos que han servido para tu seguridad.

**ABANDONAR:** Significa que puedes recuperar la cuerda y dejar el resto.

**SELECCIONA RECOVERY/ABANDON** usando el cursor y la tecla de confirmación.

La guía de seguridad centellea cuando estás al final de la cuerda. Entonces debes elegir **RECOVER** O **ABANDON** (recuperar o abandonar), en caso de que

hayas olvidado el jumar y retornar alguna forma de seguridad para este lugar.

**b) Resumen de seguridad**

La correa de seguridad te permite descansar o incluso tomar algo de tu mochila cuando estás en una grieta, en una ladera o roca. Esto requiere los mismos materiales que «SEGURIDAD MIENTRAS ESCALAS» (puntos de anclaje dependiendo del terreno). Elige la correa en tu mochila.

Un indicador aparece en el caso de resumen de seguridad y en pantalla puedes ver un carácter contra el muro. Tan pronto como desaparece de nuevo, el resumen de seguridad desaparecerá automáticamente.

**4) SUGERENCIAS EN TU ASCENSO:**

**a) En los glaciares**

| ACCIONES | JOYSTICK       | KEYBOARD         | OBSERVACIONES               |
|----------|----------------|------------------|-----------------------------|
| MOVER    | ← →            | ← →              | RITMO FIJO                  |
| SALTAR   | ↑              | ↑                | SALTAR GRIETAS              |
| PRUEBA   | BOTON DE FUEGO | BARRA DE ESPACIO | VER SI EL TERRENO ES SOLIDO |

Alguna advertencia:

Para caminar, debes sincronizar los movimientos de joystick o teclas (← y →) con el movimiento de las piernas del escalador. Empieza moviendo a la izquierda.

**b) En laderas nevadas o grietas.**

Guía:

La plomada: la posición de la plomada en el cable es un indicador de la distancia hasta la cima.



| ACCIONES               | JOYSTICK          | TECLADO             | OBSERVACIONES  |
|------------------------|-------------------|---------------------|--|
| CLAVANDO<br>LOS HACHAS | ↑                 | ↑                   | ALGUNOS INTENTOS<br>PUEDEN SER NECESARIOS<br>DEPENDIENDO DEL<br>MATERIAL UTILIZADO |
| CLAVANDO<br>EL PIE     | ↓                 | ↓                   |  |
| IZARSE                 | BOTON DE<br>FUEGO | BARRA DE<br>ESPACIO |  |

Algunos avisos:

No olvides Seguridad si quieres tomar objetos de tu mochila o descansar. Debes clavar los martillos, hachas, entonces el pie, izate y cambia el pie, etc. Ten cuidado de no quedarte dormido si tardas mucho en realizar un movimiento completo.

### c) En una cortada

Guía:

La plomada: La posición de la plomada en el cable es un indicador de la distancia hasta la cima.

Puedes ver miembros apareciendo en pantalla. Ellos te permiten controlar la fuerza y valor de tu agarre.

Algunos avisos:

Los miembros deben ser bien colocados para asegurar un progreso efectivo del escalador. Esto significa que al menos 3 miembros están posicionados de forma que las piernas puedan empujar y las manos puedan tirar de tu cuerpo, permitiendo una extensión en la dirección requerida.

Comandos de movimientos:



| ACCIONES                  | JOYSTICK            | TECLADO               | OBSERVACIONES  |
|---------------------------|---------------------|-----------------------|--|
| SELECCIONA UN MIEMBRO     | BOTON DE FUEGO      | BARRA DE ESPACIO      | EL MIEMBRO A MOVER CENTELLEA   |
| SUBIR EL MIEMBRO          | ↑                   | ↑                     |  |
| BAJAR EL MIEMBRO          | ↓                   | ↓                     |  |
| IZARSE                    | BOTON DE FUEGO<br>↑ | BARRA DE ESPACIO<br>↑ | LOS MIEMBROS DEBEN ESTAR BIEN COLOCADOS. PRESIONA DOS TECLAS SIMULTANEAMENTE |
| BAJAR                     | BOTON DE FUEGO<br>↓ | BARRA DE ESPACIO<br>↓ |  |
| MOVIMIENTO A LA IZQUIERDA | BOTON DE FUEGO<br>← | BARRA DE ESPACIO<br>← | PARA LA POSICION DE COMIENZO VER DISEÑO                                      |
| MOVIMIENTO A LA DERECHA   | BOTON DE FUEGO<br>→ | BARRA DE ESPACIO<br>→ |  |
| EVITAR ROCAS QUE CAEN     | ← ○ →               | ← ○ →                 | TIENES QUE SER MUY RAPIDO  |

Mientras escalas, cada agarre tiene un valor mayor o menor. Puedes controlar estos valores gracias a la pantalla de control, la cual muestra dos pies y dos manos. Por ejemplo, si la mano derecha no aparece en la pantalla significa que no hay agarre. Si este está centelleando, significa que este tiene un pequeño pero débil agarre. Es posible continuar con pequeños agarres en la condición de que seas muy rápido y estés bien guiado.

Hay algunos agarres «bañeras» que son muy seguros y durarán por largo tiempo, pero en general los agarres tienen un valor decreciente.

¡CUIDATE DE LAS ROCAS QUE CAEN Y DE LAS PIEDRAS!

## **C.— Comandos especiales**

### **1) RESTABLECER**

Si tienes un accidente, puedes restablecer el juego por CONFIRMACION (por ejemplo: presionando la barra de espacio o el botón de fuego). Comenzarás de nuevo con la escalada que has seleccionado.

### **2) SALVANDO UN JUEGO EN PROGRESO**

Has recordado poner un disco en tu mochila? Si no, no puedes salvar tu situación actual. Si lo has hecho, abre la mochila y toma el disco.

Para la versión cassette, introduce un cassette en el magnetofón, presiona PLAY Y RECORD simultáneamente y confirma.

Para la versión Disco, introduce un nuevo disco formateado en la unidad (asegurate que el disco está absolutamente limpio y formateado en formato data) y confirma.

### **3) CARGANDO UN JUEGO SALVADO**

Si has jugado antes, puedes tener salvada una situación y querer continuar. Para hacer esto, posiciona el cursor en CONTINUE mostrado en el menú, introduce tu disco o cassette en el que hayas salvado la parte y confirma.

## **D) Asesoramiento**

«La escalada debe estar seriamente preparada. Mientras alistas tu mochila, intenta y prevé que podría suceder por la noche y también considera el riesgo del mal tiempo (especialmente en invierno).

No olvides alimentos o algo con que saciar tu sed, ron o vino tinto para entrar en calor... pero ¡ten cuidado con sus efectos!.

— Ten por lo menos tres estacas o cuñas.

— Cuidate del sol. Recuerda llevar puestas tus gafas y usa crema de protección solar.

— No olvides una linterna, te será útil cuando quieras ver algo por la noche.

Mientras escalas, piensa acerca de como la seguridad puede ayudarte a no caer.

## **E) Material usado para escalar**

**ANORAK**

**CARTEEN:** Cantimplora (contiene platos, etc., para preparar alimentos).

**CHALK:** Tiza (para tus manos). Da una mayor adherencia cuando escalas).

**CHOCK:** Calzas, cuñas (todo tipos): puntos de anclaje en la roca (no necesita martillo).

**CLIMBING SHOES:** (Zapatos). Para mejor adherencia.

**DISK:** Necesario para salvar una situación para continuar más adelante.

**DYNAMITE:** Debe ser usada con cuidado.

**HAMMER:** Martillo (te permite clavar cuñas o clavos en la nieve o hielo).

**HAMMOCK:** Hamaca (para dormir en un muro).

**HEATER:** Calentador (Calentador de gas sin botella - Sólo quemador).

**HELMET:** Casco (Te protege de rocas y piedras que caen).

**ICE PINS:** Clavos (Punto de anclaje en hielo o nieve - Necesitan martillo).

**JUMAR:** Aparato de seguridad para cuerdas de escalar y recuperar objetos.

**KARABINER:** Mosquetón (Te permite colgar la cuerda desde el punto de anclaje).

**MASK:** Mascarilla (Te protege de la nieve y niebla).

**PITON:** Estaca (Punto de anclaje. Requiere martillo).

**SHOELACES:** Cordón de botas. Debes llevar un juego de cordones para las botas de montañero.

**SNOW SHOVEL:** Pala para nieve. Usada para construir igloos.

**SPACE BLANKET:** Manta (Manta de aislamiento).

**STIRRUP:** Estribo (Para muros de roca. Se quiere una estaca y mosquetón).

**STUDS:** Clavos (Fijados en las botas para parar un deslizamiento en laderas nevadas, glaciares o cumbres).

**TENT:** Tienda de campaña (Si decides pasar la noche en el glaciar).