

SMALL GAMES FOR SMART MINDS

ESPAÑOL

JUEGOS

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 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 empezarlo. Hay 51 niveles diferentes, ordenados por dificultad. Muchos de ellos están sacados de páginas de internet y otros muchos son de la versión de Game Boy así que, tal vez alguno te suene.

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?

PUNTUACIÓN

El juego de las damas y el Sokoban tienen un sistema de puntuación relacionado con el tiempo y el número de movimientos. Al terminar un nivel, el ordenador te devolverá una cadena alfanumérica, apúntala e introdúcela en la página web de los records, si tu puntuación es lo suficientemente alta, formarás parte del hall de la fama.

Encontrarás un acceso en la siguiente página:

<http://www.amstrad.es/juegosamstrad/puntuaoonline/index.html>

CONTROLES

Las teclas del juego son totalmente redefinibles, de hecho, al arrancar el juego, te solicita que las redefines a tu gusto. También se pueden cambiar desde el menú del juego en cualquier momento.

AGRADECIMIENTOS

A todos los que han colaborado, especialmente a Kendroock y DaDMaN, integrantes de CEZ GS, por compartir su tiempo y ayudar a sacar adelante este juego con unos gráficos estupendos.

Sistema de carga en cinta: La versión cinta está generada con el programa OTLA de decicoder. Agradezco enormemente el esfuerzo que ha realizado para programar esta maravilla que hace que una carga de un juego de unos 27Kbs se pueda realizar en menos de 30 segundos, y lo mejor de todo, es muy sencillo y rápido conseguir una versión en cinta de un juego.

ESP SOFT

Nació en 2004, en el transcurso de unos tutoriales sobre programación en código máquina para el CPC. La lógica evolución de estos tutoriales fue hacer un juego y así nació el proyecto del juego Columns CPC. El grupo inicial se compuso de tres personas pero, según pasa el tiempo el grupo crece y ahora mismo sigue trabajando en nuevos juegos para el CPC. No dejes de visitar la web del grupo: <http://espsoft.amstrad.es/>.