

PASEO POR HYDE PARK

EN SITUACION

Empiezas con el inglés, deseas aprender inglés, te mueres de ganas por demostrar tus primeros conocimientos.

Cambias de país, adoptas una nueva identidad (apellido, nombre, ciudad natal, nacionalidad) y acepta el trofeo que te reservamos: encuentra por tus propios medios el billete de avión que te permitirá regresar a España. Necesitarás andar por Londres, encontrar gente y dialogar, atiende a los mensajes, sigue la pista que te devolverá posiblemente a tu casa...

COMIENZO DEL JUEGO

Reacciona ante la situación propuesta y/o a las palabras de los personajes que encuentres. Cada pantalla propone viñetas diferentes:

- Viñetas cuadradas para ti.**
- Viñetas ovales o redondas para los otros personajes.**

Seguidamente deberás tomar una decisión entre numerosas respuestas posibles. Las distintas elecciones pueden contener reacciones diferentes de los personajes y orientan las investigaciones en otra dirección, pues Paseo por Hyde Park es una aventura en Londres.

A veces vuestro interlocutor puede asombrarse de tus preguntas o de tus respuestas. Para conseguir comprenderlo serás ayudado (a).

Las intervenciones exteriores pueden guiarte y te permiten seguir o introducirte en la conversación (hacer una pregunta, proponer cualquier cosa, hacer una elección).

Prácticamente en todas las pantallas existe una posibilidad de ayuda representada por: "???".
Esta ayuda es funcional, informa sobre la forma de expresarlo, cuando no sabes hacerlo. Por eso está redactada bajo la forma cómo decirlo/preguntar...?

Ej.: Cómo preguntar su camino = How can I get to Harrod's? o = cómo proponer a un amigo ir a Harrod's = let's go to Harrod's...

LOS COMANDOS

La gramática no está explicada en extenso (eso no tendrá sentido en el contexto de una situación de comunicación), pero las señales o notas permiten al alumno ciertas regularidades de la lengua inglesa; reconocerá determinados apartados de gramática, o alguna expresión vista en clase, de la cual aquí se experimente la utilidad:

- Ej.: — Be + ing**
— los auxiliares be y have
— los números
— los signos o palabras interrogativas
— la noción de posesión
— la localización...

Aparecen siempre en la pantalla.

Eres guiado(a) paso a paso por los comandos en español, situados en la parte inferior de la pantalla.

Las flechas te permiten desplazar tu cursor (clickeando) para señalar una palabra, o un objeto según la situación. Esta operación la puedes hacer con el ratón o con las flechas del teclado.

**CARGA
(PUESTA EN
ESCENA)**

Para responder tú mismo y directamente a una pregunta (apellido, nacionalidad, etc.) teclea simplemente tu respuesta (el cursor está ya colocado en la posición que te interesa) y ejecútala con ENTER. ¡Observa bien la reacción de tu interlocutor! A la mínima duda, consulta las páginas de ayuda.

: Pulsa cualquier tecla para continuar.

ENTER o RETURN se emplean para dar validez a la selección.

ATARI Y AMIGA

Introduce el disco en el lector. Conecta el ordenador, el programa se cargará automáticamente.

COMPATIBLES PC

Conecta el ordenador, introduce el disco en el lector. Teclea **LOADER y presiona la tecla **ENTER** o **RETURN**.**

Aparecerá un menú que presenta diferentes tarjetas gráficas. Elige la que tenga tu ordenador...

Después, según tu programa, se te presentarán dos menús:

- Uno para el tipo de ratón.**
- Otro para el sonido: ¡Atención!, la elección “sonido con Intersound MDO” sólo será posible si tienes este complemento.**

NOTA: Los usuarios del “Intersound MDO” con tarjeta gráfica VGA deben tener necesariamente una memoria ampliada AT.

¿PODEMOS SERVIRTE TODAVIA DE AYUDA?

Hemos realizado este programa muy cuidadosamente. Si a pesar de todo, después de los muchos controles efectuados, hubiésemos pasado por alto algún error o si tienes algún consejo para mejorarlo, no dudes en contactar con nosotros. Las modificaciones serán realizadas en una próxima edición.

COKTEL EDUCATIVE, S. L.
Plaza de los Mártires, 10
(Fuencarral). 28034 Madrid.
Tel. 735 01 02