



manual de instrucciones

26 JUEGOS

UD-422

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

Unimport

c/. Dos Amigos, 3 · Madrid - 8

24 JUEGOS EN BASIC ATARI.

Ref. 02-07.

ATARI quiere darte una doble oportunidad: por una parte, podrás disfrutar durante horas y horas con este sistema que te ofrece una extensa gama de diferentes juegos. Por otra parte, te brinda la oportunidad de aumentar tus conocimientos de BASIC ATARI Al final, la opción de poder obtener el listado de los programas por medio de la instrucción LIST.

Esto te servirá para que puedas estudiar la estructura de los programas, veas las instrucciones que crean los efectos de color y sonido, las animaciones y con el tiempo, desarrollar tus propios programas y juegos.

Para poder listar el programa teclea LIST y aprieta la tecla RETURN. Aparecerá el listado del programa. Si quieres detener el listado, aprietas la tecla CONTROL y el número 1. Vuelve a repetir esta operación para continuar. Si quieres listar una serie de números de líneas, por ejemplo desde la línea 100 hasta la 555, teclea LIST 100,555 y aprieta RETURN. En algunos juegos, para obtener el listado primero debes detener el funcionamiento del juego apretando la tecla BREAK; a continuación, para despegar toda la pantalla y volver al modo normal, teclea ON/O y pulsa RETURN, después listas el programa de la forma normal.

INSTRUCCIONES DE CARGA.

*Enciende la unidad de disco y espere unos segundos a que la luz de "busy" (ocupado) se apague. A continuación, introduzca el diskette y baje la palanca de cierre de su unidad. Encienda su TV o monitor.

*Encienda su unidad central y a continuación oirá unos sonidos entrecortados que le indican que el programa se está cargando en la memoria de el ordenador.

*Pasados unos segundos, el menú principal aparecerá en pantalla. Este es una serie de números seguidos del nombre del juego; para seleccionar cualquiera, teclea el número elegido y aprieta la tecla RETURN. El juego se cargará automáticamente.

ESTE MANUAL HA SIDO COMPUESTO E IMPRESO CON EL SISTEMA DE TRATAMIENTO DE TEXTOS ATARIWITER (Ref. RX-9036). LA UNIDAD CENTRAL ATARI 800XL Y LA IMPRESORA ATARI 1027.

26 JUEGOS EN BASIC ATARI.

Ref. UD-422.

ATARI quiere darte una doble oportunidad; por una parte podrás entretenerte durante horas y horas con este diskette que te ofrece una extensa gama de diferentes juegos. Por otro lado se te brinda la oportunidad de aumentar tus conocimientos de BASIC ATARI al darte la opción de poder obtener el listado de los programas por medio de la instrucción LIST.

Esto te servirá para que puedas estudiar la estructura de los programas, veas las instrucciones que crean los efectos de color y sonido, las analices y con el tiempo, desarrollar tus propios programas y juegos.

Para poder listar el programa teclea LIST y aprieta la tecla RETURN. Aparecerá el listado del programa. Si quieres detener el listado, aprietas la tecla CONTROL y el número 1. Vuelve a repetir esta operación para continuar. Si quieres listar una serie de números de línea, por ejemplo desde la línea 100 hasta la 555, teclea LIST 100,555 y aprieta RETURN. En algunos juegos, para obtener el listado primero debes detener el funcionamiento del juego apretando la tecla BREAK; a continuación, para despejar toda la pantalla y volver al modo normal, teclea GR.0 y pulsa RETURN, después listas el programa de la forma normal.

INSTRUCCIONES DE CARGA.

*Encienda la unidad de disco y espere unos segundos a que la luz de "busy" (ocupado) se apague. A continuación, introduzca el diskette y baje la palanca de cierre de su unidad. Encienda su TV o monitor

*Encienda su unidad central y a continuación oírás unos sonidos entrecortados que le indican que el programa se está cargando en la memoria de el ordenador.

*Pasados unos segundos, el menú principal aparecerá en pantalla. Este es una serie de números seguidos del nombre del juego; para seleccionar cualquiera, teclee el número elegido y apriete la tecla RETURN. El juego se cargará automáticamente.

ESTE MANUAL HA SIDO COMPUESTO E IMPRESO CON EL SISTEMA DE TRATAMIENTO DE TEXTOS ATARIWRITER (Ref.RX-8036), LA UNIDAD CENTRAL ATARI 800XL Y LA IMPRESORA ATARI 1027.

GOODBYE CHARLIE.

Es una tormentosa y fría noche de invierno. Charlie se encuentra en el cementerio y quiere salir de allí. Para lograrlo debe tener cuidado con tropezarse con las tumbas pues podría quedarse allí para siempre. Aprovecha la luz de los relámpagos para ver el camino a seguir, con el botón rojo del joystick podrás obtenerlos.

LA TOMA DEL CASTILLO.

Una verdadera batalla se entabla entre el lord del castillo y sus asaltantes. Trata de destruir a tu oponente calculando lo más exactamente posible la cantidad de pólvora a usar y el ángulo de tiro, también deberás tener muy en cuenta la dirección y fuerza del viento.

LETRAS.

Se trata de pulsar las letras y números que vayan apareciendo en pantalla lo más rápidamente posible. Hay varios niveles de dificultad. No debes dejar que aparezcan más de seis caracteres en la pantalla.

CIRCUS.

Trata de explotar todos los globos de colores, para ello tienes que dirigir el trampolín de manera que los dos hombres salten hacia ellos.

ATRAPA AL RATON.

Debes dejar al ratón sin espacio para moverse en el menor tiempo posible. Al final del juego se te mostrará tu puntuación.

COMBATE LUNAR.

Trata de destruir las naves enemigas antes de ellas con sus disparos logren llegar al centro de tu base.

GOTCHA.

Intenta coger tanto dinero como puedas antes de que tu perseguidor logre atraparte.

SALVAR LA BALLENA.

Se controla la ballena con las teclas de desplazamiento del cursor. Debes huir de los cachalotes y tener cuidado de no chocar contra los icebergs. Hay tres niveles de dificultad.

TRAGAPERRAS.

Este es el típico juego de la máquina tragaperras. Cada juego cuesta 10 pts. y se empieza con 100 pts.

ROBOT ATTACK.

Varios robots se acercan a ti, tu debes destruirlos antes de que lleguen a tu altura pues en ese caso te destruirán. Procura apuntar bien, pues hasta que el disparo no llegue al final de la pantalla o hasta un robot, no podrás volver a disparar.

ATAQUE.

Se trata de perforar las tres bandas de colores de la parte superior. Debes tener cuidado pues dos pequeñas naves tratarán de impedírtelo. Pulsa start para comenzar.

CARRERAS.

Trata de imitar a tus pilotos favoritos siguiendo el circuito que te proponemos. Pulsa start para comenzar.

COMEPUNTOS.

Intenta comer más puntos que tu adversario, procura no rozar las paredes del laberinto porque quedas atrapado. Pulsando el botón rojo del joystick vuelves al sitio de comienzo. Presiona start para comenzar.

EL MURO.

Se trata de encerrar a tu adversario con un muro que vas construyendo. Si aprietas el botón rojo del joystick la línea te saldrá discontinua.

MASTERMIND.

Este es el famoso juego de lógica en el que tendrás que adivinar una serie de números elegidos al azar por el ordenador.

PUZZLE.

En este juego intentarás ordenar una serie de números según un orden que tu puedes establecer previamente. Debes utilizar el joystick para mover los números. Presiona start para comenzar.

CUEVAS.

Te encuentras perdido en medio de una inmensa caverna de hielo formada por numerosas cuevas que, aunque te parezcan iguales, no lo son. Trata de salir de este laberinto utilizando las siguientes teclas: N, para ir al Norte. S, para Sur. E, para Este. O, para Oeste. A, para Arriba. B, para Bajar

SEA FOX.

Trata de hundir las naves que van pasando. Hay diferentes clases de navios que pasan a distintas velocidades. Tienes 60 seg. de tiempo para hundir el mayor número de barcos, pero si superas una serie de puntos tendrás más tiempo. Presiona start para comenzar.

SUBMARINO.

Tu eres el comandante de un submarino que debe de destruir el mayor número de barcos que pasen por la superficie. También deberás evitar las cargas de profundidad que ellos te lancen. Comienzas con tres vidas, así que procura conservarlas.

ALFATIRO.

Trata de apuntar a las letras que van apareciendo en la pantalla, pero procura hacerlo en orden alfabético. Este es un juego de rápidos reflejos ya que lo deberás hacer en pocos segundos. No dejes que aparezcan más de seis letras en la pantalla. Al comienzo del juego selecciona entre cuatro niveles de dificultad.

SPIRALIZER.

Con este juego podrás hacer innumerables dibujos de diferentes formas y tamaños siempre teniendo como fin una espiral. Deberás introducir los datos que te pide el ordenador para realizar tu dibujo.

BALLON.

El más típico juego de tiro al blanco. Deberás tirar a los pájaros que pasan delante de ti, teniendo en cuenta la dirección y fuerza del viento que desvía tus disparos. Para comenzar presiona el número 9. Las otras opciones que aparecen son para cambiar número de disparos, de pájaros, etc.

AHORCADO.

El famoso juego de adivinar palabras. En este caso, el ordenador selecciona una palabra aleatoriamente y tu deberás introducir letras hasta adivinar la palabra de que se trate. Tienes doce intentos antes de que se forme la figura del ahorcado.

SIETE Y MEDIA.

Este es el popular juego de cartas. Intenta sumar o acercarte lo más posible a siete y media. Teclea SIT, para carta tapada y SID para carta destapada.

BINGO.

Para jugar entre varias personas. Cada cartón cuesta 100 pts. Hay premios tanto para el bingo como para la línea.

BATALLA.

Para dos jugadores. Se trata de disparar a tu oponente antes de que el te dispare a ti. Te podrás ocultar detrás de las paredes, pero ten cuidado ya que algunos disparos pueden atravesarla.

FUTILE.

En este juego interactivo ordenar una serie de números según su valor que se muestran en pantallas previas. Debes utilizar el joystick para mover los números. Presiona start para comenzar.

CUERVA.

La estructura perdida en medio de una inmensa caverna de hielo formada por numerosas cuevas que, aunque se parecen iguales, no lo son. Trata de salir de esta laberinto utilizando las siguientes teclas: 9 para ir al Norte, 8 para Sur, 7 para Oeste, 6 para Este, 5 para Arriba, 4 para Abajo.

SEA FOX.

Trata de hundir las naves que van pasando. Hay diferentes clases de naves que pasan a distintas velocidades. Tienes 50 seg. de tiempo para hundir el mayor número de barcos, pero si quedas una serie de puntos tendrás más tiempo. Presiona start para comenzar.

SURVIVINC.

Tu eres el comandante de un submarino que debe de destruir el mayor número de barcos que pasan por la superficie. También debes evitar las cargas de profundidad que ellos te lanzan. Comienza con tres vidas, así que procura conservarlas.

ALFATIRO.

Trata de apuntar a las letras que van apareciendo en la pantalla, pero procura hacerlo en orden alfabético. Este es un juego de rápidos reflejos ya que lo debes hacer en pocos segundos. No debes que aparezcan más de seis letras en la pantalla. Al comienzo del juego selecciona entre cuatro niveles de dificultad.

SPIRALIZEN.

Con este juego podrás hacer innumerables dibujos de diferentes formas y tamaños siempre teniendo como fin una espiral. Debes introducir los datos que te pide el ordenador para realizar tu dibujo.

El presente informe tiene por objeto dar a conocer el resultado de la investigación realizada en el mes de mayo de 1964, en el marco del proyecto de investigación sobre el tema de la "Evolución de la agricultura en el Valle de Cauca".

La investigación se realizó en el marco del proyecto de investigación sobre el tema de la "Evolución de la agricultura en el Valle de Cauca", el cual fue financiado por el Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (FONDECYT).

El presente informe tiene por objeto dar a conocer el resultado de la investigación realizada en el mes de mayo de 1964, en el marco del proyecto de investigación sobre el tema de la "Evolución de la agricultura en el Valle de Cauca".

CONCLUSIÓN

El presente informe tiene por objeto dar a conocer el resultado de la investigación realizada en el mes de mayo de 1964, en el marco del proyecto de investigación sobre el tema de la "Evolución de la agricultura en el Valle de Cauca".

AGRADECIMIENTOS

El presente informe tiene por objeto dar a conocer el resultado de la investigación realizada en el mes de mayo de 1964, en el marco del proyecto de investigación sobre el tema de la "Evolución de la agricultura en el Valle de Cauca".

