



manual de instrucciones

26 JUEGOS
UC-020

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

Unimport

c/. Dos Amigos, 3 • 28015-Madrid

26 JUEGOS EN BASIC ATARI.

Ref. UC-020.

ATARI quiere darte una doble oportunidad; por una parte podrás entretenerte durante horas y horas con estas cintas que te ofrecen 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.

Introduce la cinta en la grabadora ATARI 1010 o equivalente y rebobínala.

Pon el cuentavueltas en la posición 000 y apunta la numeración al principio y fin de cada carga pues estos son orientativos de donde empieza y termina cada juego.

Aprieta la tecla play de tu grabadora.

Cuando en la pantalla aparezca la palabra READY, teclea CLOAD.

Pulsa dos veces la tecla Return. Verás que la cinta se pone en movimiento y escucharás unos sonidos entrecortados que indican que el programa se está cargando en la memoria del ordenador.

Cuando aparezca el letrero READY de nuevo, el programa está listo para ser ejecutado. Teclea RUN y podrás empezar a jugar.

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.

Primera cinta, cara A.

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.

Primera cinta, cara B.

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 impedirtelo. Pulsa start para comenzar.

CARRERAS.

Trata de imitar a tus pilotos favoritos siguiendo los circuitos que te proponemos. Pulsa START para comenzar y SELECT para elegir el circuito que prefieras.

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.

Segunda cinta, cara A

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.

Segunda cinta, cara B.

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.

El presente documento es una copia de un original que se encuentra en el archivo de la oficina de la ciudad de Madrid, España. El original es un documento de la época de la guerra civil española, concretamente de la época de la guerra de la independencia de España.

El presente documento es una copia de un original que se encuentra en el archivo de la oficina de la ciudad de Madrid, España. El original es un documento de la época de la guerra civil española, concretamente de la época de la guerra de la independencia de España.

Y. 10. 10. 10. 10. 10.

El presente documento es una copia de un original que se encuentra en el archivo de la oficina de la ciudad de Madrid, España. El original es un documento de la época de la guerra civil española, concretamente de la época de la guerra de la independencia de España.

Y. 10. 10. 10. 10. 10.

El presente documento es una copia de un original que se encuentra en el archivo de la oficina de la ciudad de Madrid, España. El original es un documento de la época de la guerra civil española, concretamente de la época de la guerra de la independencia de España.

Y. 10. 10. 10. 10. 10.

El presente documento es una copia de un original que se encuentra en el archivo de la oficina de la ciudad de Madrid, España. El original es un documento de la época de la guerra civil española, concretamente de la época de la guerra de la independencia de España.

