



DIMensionNEW®

DOMINO

DOMINO

Enhorabuena:

Acaba de adquirir un programa DIMensionNEW para su ordenador AMS-TRAD, que le hará pasar horas de entretenimiento y diversión jugando contra su inteligente ordenador.

El conocido juego del DOMINO, presentado en esta versión para su AMS-TRAD, juega con el sistema denominado "al paso" y le permite jugar contra su ordenador.

La partida será ganada por aquel que consiga vencer un número determinado de juegos que será prefijado de antemano.

El ordenador se ocupa de mover y repartir las fichas (7 en cada caso); vigilar las jugadas ilegales; sumar los puntos de las fichas de cada jugador en caso de que ambos pasen, y determinar el ganador.

Aunque suponemos que Ud. no duda de que el ordenador realiza trampas, al no poder ver las fichas que posee él, en caso de pasar los dos contrincantes, Ud. y el ordenador, éste acabará mostrándonos su juego para que sigamos confiando en él.

INSTRUCCIONES DE CARGA DEL PROGRAMA.

- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 464. Conecte el ordenador y prepare la cinta cassette que contiene el programa desde el principio. Teclee en su ordenador RUN "DOMINO" y pulse ENTER.
- Programa en CINTA CASSETTE para ordenador AMSTRAD CPC 664 y 6128. Conecte el ordenador y prepare su cassette para lectura, asegúrese de que el volumen se encuentra en una zona medio-alta, coloque la cinta conteniendo el programa desde el principio. Teclee: TAPE y pulse ENTER; el ordenador responderá con el mensaje READY.

Teclee ahora RUN"DOMINO", pulse ENTER y PLAY en su cassette.
— Programa en DISKETTE para ordenador CPC 664 y 6128.

Conecte el ordenador, coloque el Diskette en su alojamiento visto por la Cara A, teclee RUN"DOMINO" y pulse ENTER.

En cualquiera de los casos anteriormente citados el juego se inicializará automáticamente una vez el programa haya sido cargado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Primero el ordenador le preguntará su nombre, el cual no debe de ser más largo de 10 letras (escríbalo y pulse ENTER).

Después le preguntará por el número de juegos ganados que hay que completar para proclamarse vencedor.

A continuación el ordenador realizará automáticamente el reparto de fichas y le entregará las que le corresponden, apareciendo éstas en la parte inferior de la pantalla numeradas del 1 al 7.

Inmediatamente pondrá la primera ficha, a lo que Ud. deberá contestar con el número de la que desea colocar, o "P" si no puede colocar ninguna y pasa.

No se preocupe si se equivoca y no "pasa". El ordenador además de ser su contrincante es el árbitro de la partida y no le reconocerá la última indicación y podrá volver a tirar.

Cuando una ficha pueda ser colocada en ambos extremos, le preguntará si la desea a Derecha o Izquierda, debe de contestar pulsando D o I respectivamente.

Lógicamente ganará el juego aquel de los dos que coloque primero todas sus fichas. En el caso de que ambos "pasen", será el ganador el que tenga menos puntos, y tal como se ha indicado el ordenador acabará mostrándonos cuales eran las fichas que él poseía.

BUENA SUETE!!!!

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido por el equipo técnico de DIMensionNEW, teniendo ésta todos los derechos legales respecto a éste y habiendo licenciado en exclusiva a IDEALOGIC, S.A. para su comercialización en todo el mundo.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este programa de ordenador por cualquier medio, inclusive en otro ordenador de diferente sistema operativo. Así mismo no se permite el alquiler de este programa.

COPIRIGHT DIMensionNEW 1985.

DEPOSITO LEGAL B-24349/85

AMSTRAD ES UNA MARCA REGISTRADA DE AMSTRAD CONSUMER
ELECTRONICS plc.

HECHO EN ESPAÑA. MADE in SPAIN.