

¡BAILEMOS!

FISHER PRICE

Juegos educativos para ordenadores
Edad recomendada: a partir de 4 años

A LOS PADRES

¡Bailemos! es un divertido juego de baile que permite a los niños ejercitar su creatividad y su talento imaginativo. Guiando a uno o dos bailarines, el niño puede combinar una serie de pasos de baile para producir su propia coreografía. Graciosos giros, atrevidos saltos y divertidas piruetas, todo se añade a la diversión de crear para que luego enseñen ese baile tan especial a sus amigos. FISHER-PRICE, juegos educativos para ordenadores están diseñados para hacer más fácil a los niños el aprendizaje a través del juego creativo. Sólo se necesita un poco de imaginación y un mando de juego. Estas breves instrucciones para jugar le ayudarán a comenzar rápidamente.

¿COMO EMPIEZO?

COMMODORE 64:

1. Desconectar el ordenador.
2. Enchufar el joystick en el puerto NUMERO UNO o NUMERO DOS (bailarán 1 o 2).
3. Coloca la cinta en la lectura del cassette.
4. Conectar el ordenador.
5. Pulsa la tecla REWIND de la lectora del cassette.
6. Pulsa la tecla STOP.
7. Escribe LOAD. Pulsa la tecla RETURN.
8. Pulsa el botón PLAY de la lectora del cassette.
9. El programa se cargará al cabo de un momento apareciendo la máscara principal.

ZX SPECTRUM 48 K:

1. Coloca la cinta dentro de la lectora del cassette.
2. Pulsa la tecla REWIND.
3. Pulsa la tecla STOP.
4. Pulsa la tecla LOAD del microordenador.
5. Mantén apretado «SYMBOL SHIFT» mientras pulsas la tecla PRINT dos veces.
6. Pulsa ENTER y aprieta la tecla PLAY de la lectora de cassettes. El programa tardará un cierto tiempo en cargar.

¿QUE TENGO QUE HACER?

Si tienes pensado conservar algún baile tienes que leer, antes de empezar, COMO CONSERVAR UN BAILE.

1. Elige una pareja de baile pulsando F5 o la tecla D para el ZX Spectrum.
2. Trasládate hasta la pista de baile pulsando F7 o con la tecla S del ZX Spectrum.
3. Escoge el punto de partida usando el mando para llevar al bailarín al lugar elegido para empezar. Aprieta el botón del mando de juego.

Zx Spectrum:

	<u>Bailarín 1</u>	<u>Bailarín 2</u>
Para moverlo hacia arriba pulsar	T	I
Para moverlo hacia abajo pulsar	V	M
Para moverlo hacia la izquierda pulsar	F	J
Para moverlo hacia la derecha pulsar	G	K
Y después pulsar la tecla	1	0

4. Selecciona un paso de baile moviendo el bailarín hasta colocarlo encima de una de las ocho figuras que hay en la base de la pantalla. Para adoptar este «paso» deberás pulsar el botón del mando.

Zx Spectrum:

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el bailarín 2.

5. Para elegir un lugar para finalizar cada paso, mueve el bailarín hasta ese lugar y una vez allí, pulsa el botón del mando de juego. De esta manera podrás ver cuál será el movimiento.

Zx Spectrum:

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el 2.

6. Para añadir más pasos de baile, **no tienes** que marcar un nuevo punto de partida. El próximo paso empezará allí donde terminó el anterior. Si quieres añadir más pasos selecciona otras posiciones de la base de la pantalla, moviendo tu bailarín hacia el lugar donde quieras que acabe este paso, y pulsa el botón de mando. Ahora ya estás preparado para ver el baile entero.

Zx Spectrum: _

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el 2.

7. Para ello usa el mando de juego y lleva a tu bailarín encima del bloque verde del rincón izquierdo de la base de la pantalla. Aprieta el botón del mando y...
¡disfruta de tu baile! Repite estas instrucciones para ver tu baile tantas veces como quieras.

Zx Spectrum:

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el 2.

8. Para volver a la pantalla principal (donde puedes cambiar los bailarines, borrar un baile, grabar o recuperar de nuevo un baile ya conservado) mueve cualquier bailarín hacia el bloque rojo de la esquina inferior derecha de la pantalla y pulsa el botón de mando.

Zx Spectrum:

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el 2.

9. Para borrar un baile, vuelve a la pantalla principal y pulsa F3.

Pulsa la tecla E en el Zx Spectrum.

CONSEJOS IMPORTANTES

1. Si escoges un paso de baile que no deseas, mueve tu bailarín hasta el bloque blanco de la esquina inferior derecha de la pantalla y pulsa el botón del mando. El bailarín volverá a la posición en que estaba antes de añadir el movimiento que acabas de anular.

Zx Spectrum:

Pulsa la tecla 1 para el bailarín 1 y 0 para el 2.

2. Los bailarines pueden hacer hasta cuatro veces seguidas el mismo paso de baile. Por ejemplo, un bailarín puede hacer cuatro giros entre el punto inicial y el final de baile. Simplemente aprieta el botón del mando 2, 3 o 4 veces cuando el bailarín esté sobre la figura correspondiente.

Si usas un Spectrum haz lo mismo pero usando las teclas 1 y 0.

3. Los bailarines pueden combinar cuatro movimientos distintos en un solo paso de baile. Por ejemplo, un bailarín puede hacer un giro, un salto, una pirueta, y un deslizamiento entre el punto de partida y el final. Basta con llevar el bailarín de una figura a otra pulsando el botón del mando en cada paso deseado. Si usas un Spectrum pulsa las teclas 1 o 0 para los bailarines 1 o 2 respectivamente.
4. Puedes hacer un baile con solo un bailarín, dejando al otro fuera de la pista.
5. Representa tu baile con tu propia música. Baja el volumen del televisor o del monitor y conecta tú música.
6. Los bailes pueden durar hasta tres minutos.

¿COMO CONSERVAR UN BAILE?

En cassette para Commodore-64:

1. Conecta tu cassette e inserta la cinta de no más de 30 minutos.
2. Compón un baile.
3. Vuelve a la pantalla principal.
4. Pulsa SHIFT y G.
5. Cuando aparezca «TITULO», escribe un título para tu baile que no tenga más de ocho letras. **NOTA: TEN UNA LISTA DE LOS NOMBRES QUE DAS A TUS BAILES Y SU NUMERO CORRESPONDIENTE EN EL CASSETTE, ASI LOS PODRAS ENCONTRAR MAS FACILMENTE.**
6. Pulsa RETURN.
7. Pulsa RECORD y PLAY en el cassette. La pantalla de presentación aparecerá de nuevo cuando tu baile haya sido grabado.

PARA RECUPERAR UN BAILE GRABADO

1. Vuelve a la presentación del juego.
2. Pulsa SHIFT y R.
3. Cuando aparezca «TITULO» escribe dentro el nombre de tu baile.
4. Pasa la cinta hasta el número donde grabaste tu baile.
5. Pulsa RETURN.
6. Pulsa PLAY en el cassette.
7. Cuando la pantalla de presentación reaparezca, trasládase a la pista de baile.
8. Mueve un bailarín hasta el bloque verde y pulsa el botón del mando. Podrás ver el baile que conservaste.

¡BAILEMOS! ha sido creado por The Electronic Playground and Widget Company Inc. (WCI Labs. Inc.) Compañía establecida en Nueva York y dedicada al desarrollo de juegos educativos para ordenador altamente creativos.

PRODUCTOR - N. Kozack
DIRECTOR - W. Klappen

MUSICA – G. Winter
DECORADO Y ANIMACION - J Lentz
DOCUMENTACION - J. Oskner
PROGRAMADORES - R. Ayoub, M. Cook, H. Kristzler.

COPYRIGHT 1984 SSC
COPYRIGHT 1984 IDEALOGIC. S. A. para la versión española.

Queda expresamente prohibida la duplicación, alquiler, o préstamo de este programa.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Versión española del programa: NORBERT MARTINEZ .
Adaptación de la documentación: ENRIC CALVET

Producido y distribuido en España por:
IDEALOGIC® S. A.
Gran Vía Carlos III. 97 K. 08028 BARCELONA

FiskerPricc
Juegos educativos para ordenadores.