

TRQ

*CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ*

H - 21

**ORGANO MUSICAL
SIMON**

TRQ

Talleres Radioeléctricos Querol, S. L.

GRUPO EDITORIAL PIRUL S. A.

ORGANO MUSICAL SIMON

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Este programa le permite convertir el conjunto del Video-Computer H-21 y su TV color en un órgano musical electrónico programable.

En los juegos núms. 3 al 8 (Simón) intervienen en gran manera la retentiva visual, capacidad de memoria y oído musical de los jugadores, así como su rapidez de reflejos al dar la respuesta acertada a la computadora.

VARIACIONES

Juegos núm. 1-2: Permiten programar y reproducir melodías. Las diversas notas aparecen visualmente en la pantalla mientras son pulsadas las teclas respectivas.

En el juego núm. 1 está ya programada la canción "When the saints go marching in" y empezará a sonar automáticamente después de pulsar la tecla "inicio de programa" del video Computer H-21. Mientras esté sonando la canción existen las siguientes posibilidades:

-Velocidad. Las teclas "V1" a "V4" varían la velocidad de más a menos respectivamente.

-Transposición. Al pulsar una tecla del mando del jugador izquierdo, se transpone la melodía a una nueva clave, dependiendo de la tecla pulsada.

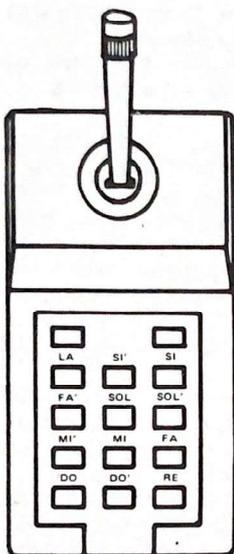
En el juego núm. 2 el jugador programa su propia música después de pulsar la tecla INICIO de programa.

El marcador de la parte inferior indica el número de secuencia de la nota pulsada (hasta un máximo de 32) y la duración de la misma (de 1 a 8) según el tiempo que dicha nota se mantenga pulsada. La nota pulsada y su duración se almacenan automáticamente en la memoria. El teclado del jugador izquierdo juntamente con el del derecho, permiten programar casi dos octavas. La tecla "pausa" permite almacenar en memoria una pausa de la duración deseada (de 1 a 8).

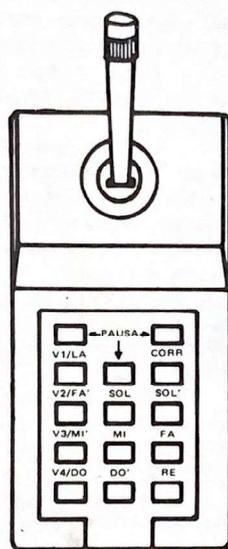
Para reproducir la melodía programada, pulse la tecla INICIO de programa del H-21. Las opciones de distintas velocidades y transposición se consiguen de la misma manera que en el juego núm. 1.

Cualquier error durante la programación puede ser corregido pulsando la tecla "CORR" del mando derecho en el momento en que esté sonando la nota equivocada. Pulse entonces la nota correcta con su debida duración y comience de nuevo a oír su melodía pulsando de nuevo la tecla "CORR".

Pulsando nuevamente la tecla "INICIO" de programa, se borra totalmente la memoria y puede programarse una nueva melodía.



MANDO
IZQUIERDO



MANDO
DERECHO

Juegos núm. 3 al 8: La computadora genera una secuencia de notas que se van incrementando de una en una y las cuales deberán ser exactamente reproducidas en el mismo orden por el (los) jugador(es). Al mismo tiempo que suena la nota, se ilumina en la pantalla el círculo de color correspondiente a dicha nota. El objetivo del juego es tratar de reproducir el máximo número de notas sin error (hasta un máximo de 32). Después de que la computadora genera la secuencia de notas se dispone de un máximo de 2,5 segundos para iniciar la repetición de dicha secuencia.

En caso de tardar más de 2,5 segundos de una nota a otra, la computadora lo detecta también como error. Asimismo si la secuencia es errónea, o bien se pulsa una nota equivocada, suena una música indicativa del fallo y finaliza el juego, repitiéndose una y otra vez la secuencia original en la pantalla hasta que se pulse nuevamente la tecla "INICIO" de programa.

En el caso de dos jugadores, el otro jugador puede continuar, con el fin de conseguir el máximo número de notas de la secuencia musical, hasta que asimismo falle en la reproducción de dicha secuencia.

El turno de cada jugador se indica en la pantalla mediante el parpadeo de su marcador correspondiente.

Juegos núm. 3-4: Se utilizan 4 círculos de color correspondientes a otras tantas notas. Son respectivamente para 1 ó 2 jugadores.

Juegos núm. 5-6: Se utilizan 6 círculos de color correspondientes a otras tantas notas. El juego núm. 5 es para un jugador, mientras que el núm. 6 corresponde a dos jugadores. Cada jugador dispone de 2,5 segun-

dos para iniciar la respuesta, a partir del momento en que empiece a parpadear su marcador. No podrá efectuarse ninguna tirada antes de que empiece el parpadeo del marcador correspondientes al jugador.

Juegos núm. 7-8: Son ambos juegos para dos jugadores.

En el juego núm. 7 se emplean 4 notas/colores, mientras que en núm. 8 se utilizan 6 notas/colores.

El jugador izquierdo deberá empezar la secuencia pulsando a su elección la primera nota (su marcador estará parpadeando y mostrando el 1 que es el número de notas que debe pulsar). A continuación empieza el parpadeo del marcador del jugador derecho. En este marcador aparece el 2, puesto que el segundo jugador deberá repetir la nota pulsada por el primero, añadiendo seguidamente otra nota a su elección.

El turno corresponde de nuevo al jugador izquierdo.

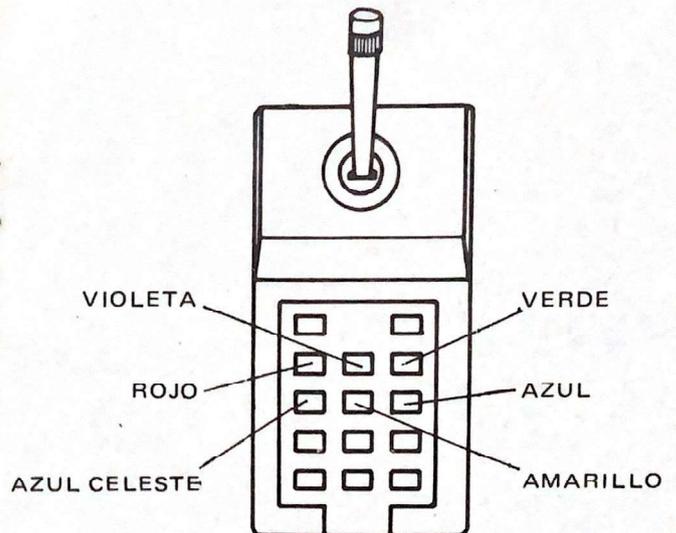
En su marcador parpadea el 3 que es el número de notas que deberá pulsar (repetirá las dos del jugador derecho y añadirá otra elegida por él). Así se irá repitiendo sucesivamente hasta que uno de los dos jugadores cometa un fallo o se retrase más de dos segundos y medio.

Entonces finaliza el juego y se repetirá automáticamente una y otra vez la secuencia total, hasta que se pulse nuevamente la tecla INICIO de programa del H-21.

PUNTUACION:

Juegos núm. 3 al 6: El marcador indica el número de notas que se han conseguido repetir acertadamente.

Juegos núm. 7 y 8: El jugador que comete un fallo pierde y queda con un punto menos que su oponente.



JUEGOS 3 AL 8