

¡Comience!

Este programa simula la experiencia de ser un «hacker» de computadoras y está diseñado únicamente con propósitos de entretenimiento. Activisión no asume responsabilidad alguna sobre actividades asociadas con la infiltración ilegal en redes o registros informáticos.



HACKER™



Designed by

STEVE CARTWRIGHT

Computer Graphics Consultant

HILARY MILLS

Produced by

BRAD FREGGER

AMSTRAD

COMMODORE 64

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64

Cassette

Asegúrese de que todos los periféricos, así como disk drives, han sido desconectados.

Pulse la tecla SHIFT. Sin soltar dicha tecla, pulse RUN/STOP. Suelte RUN/STOP y después SHIFT. En su televisor aparecerá «Press play on tape». Por favor, siga estas instrucciones. Cuando aparezca la pantalla con el título, pulse STOP en su magnetófono.

Disk

Asegúrese de que todos los periféricos han sido desconectados y que sólo está conectado el disk-drive.

PARA CARGAR EL DISCO: Introduzca el disco con la etiqueta hacia arriba. Conecte el ordenador y el disk-drive. Teclee LOAD «*», 8, 1 y pulse RETURN.

ATARI 800 XE, XL, 130 RE

Cassette

Antes de introducir el cassette en el magnetófono, asegúrese de que todos los periféricos han sido desconectados.

Pulse PLAY en el magnetófono. Apriete las teclas START y OPTION en el ordenador mientras lo conecta. Cuando escuche un sonido, pulse la tecla RETURN. El programa comenzará a cargarse, operación que durará varios minutos.

Disk

Su ATARI 800 deberá estar apagado y sin periféricos conectados, excepto el disk-drive. Conecte el disk-drive. Coloque el diskette en la ranura uno. Apriete y mantenga la tecla OPTION. Conecte el ordenador. A partir de este momento, el programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD 464

Cassette

Coloque el cassette en el magnetófono y rebobine hasta el principio. Sostenga apretada la tecla CONTROL y pulse la tecla ENTER. Pulse PLAY en el magnetófono y después cualquier tecla. El programa comenzará a cargarse.

- Commodore 64 y 128 son marcas registradas de Commodore Electronics Ltd.
- Atari es una marca registrada de Atari Corporation.
- Amstrad 464 es una marca registrada de Amstrad Consumer Electronics P.L.C.

Otros juegos de ordenador traen normalmente largas instrucciones que los explican.

Hacker no es como los otros juegos

Le hemos indicado cómo cargar el programa el resto corre de su cuenta. Un auténtico «hacker» realiza ensayos y comete errores; así es como deberá usted jugar. El único consejo que le damos es: no juegue como si fuera una aventura corriente. Llegará más lejos y más de prisa si simplemente hace intentos sin pretender decidir cuál sería el siguiente paso lógico.