

CHALLENGERS

Manual español

ATARI - AMIGA - AMSTRAD -
COMMODORE - IBM PC

PRO TENNIS TOUR
KICK OFF (menos version PC)
STUNT CAR RACER
RICK DANGEROUS
P47 (unicamente version PC)

ESPAÑOL

UBI SOFT

Entertainment Software

CONTENIDO

PRO TENNIS TOUR	P. 1
STUNT CAR RACER	P. 39
RICK DANGEROUS	P. 40
P. 47	P. 44
KICK OFF	P. 46

UBI SOFT

Entertainment Software

PRO TENNIS TOUR

INDICE

1. LOS ORIGENES DEL TENIS	
2. PRO TENNIS TOUR	
3. CARGANDO EL JUEGO	
4. EL MENU PRINCIPAL	
4.1. Torneo	
4.2. Práctica	
4.3. Modo	
4.4. Ranking	
4.5. Salvando	
5. TECNICAS TENISTICAS	
5.1. Servicio	
5.2. Devolviendo el servicio	
5.3. Golpes diversos	
5.4. Atacando a tu oponente	
5.5. Técnicas de giro en la pelota	
6. REGLAS DEL JUEGO	
6.1. El campo de tenis	
6.2. Puntuación	
6.3. Servicio	
6.4. Jueces	
6.5. Tiempo fuera	
6.6. Penalizaciones	
7. LISTA DE GANADORES INDIVIDUALES	
Open de Australia (Melbourne)	
Open de Francia (Roland Garros)	
Campeonato de Inglaterra (Wimbledon)	
Open de Estados Unidos	

Created and designed by Lothar Schmitt, Uwe Meier, H. Ruttman.

Programed by Lothar Schmitt.

Background art character animation by Uwe Meier.

Sound by D. Ruttman.

Project leader, Lothar Schmitt.

General manager, Yves Guillemot.

Director of software development, Gerard Guillemot.

Director of marketing, Christine Quemard.

Additional marketing support by Isabelle de Batz.

Production manager, Marc Basle.

Coordination team, Isabelle le Henaff, Sylvie Tetedoie, Nadine Thomas.

Lead Playtester, Marc Basle.

Thanks to the other playtesters.

1. LOS ORIGENES DEL TENIS

Hay algunos que piensan que el tenis se practicaba ya desde los tiempos de Homero y Ovidio. También hay indicios de un juego similar que era practicado por los indios Toltecas de México. Los frescos egipcios y españoles, así como la Italia del renacimiento, reflejan un juego muy parecido al tenis.

Incluso hay varios libros escritos en el siglo XVI acerca de juegos relacionados con el tenis. Pero de entre todas las suposiciones, la más popular es que el tenis se originó en Gran Bretaña, en el siglo XIX.

Es muy probable que el tenis de hoy en día tenga su origen en el "Jeu de Paume", que se practicaba en la corte del rey en el siglo XIII. El tenis se extendió por toda Europa y encontró gran aceptación en Gran Bretaña. Siempre se podía encontrar una pista de tenis al pie de las murallas del castillo de Windsor y en la mayoría de las residencias reales británicas. Esta costumbre caracterizó a Enrique VII, que tuvo cuatro pistas de tenis alrededor del palacio de Whitehall. La palabra "tentez", que gritaba el jugador cuando realizaba el servicio a su oponente, ganó aceptación en Europa y se convirtió en el factor decisivo de la unificación del "Jeu de Paume"

El primer torneo en Wimbledon

Los caballeros del Club Británico de Croquet, de Wimbledon, fundado en 1869, decidieron ofrecer el tenis a sus miembros.

En 1877, después de haber expulsado a los jugadores de croquet del comité directivo, los directores del club decidieron organizar una competición de tenis abierta a todos sus miembros. La revista "The Field" patrocinó el acontecimiento, ofreciendo una copa de plata que valía 25 guineas. Se apuntaron 22 competidores. Spencer Gore, que ya era un maestro, ganó el torneo de Wimbledon.

En 1883 se establecieron las dimensiones del campo de tenis y desde entonces no han cambiado. El primer torneo internacional en Wimbledon tuvo lugar en julio de 1883, cuando los hermanos Clark, representantes de los Estados Unidos, compitieron contra los gemelos Renshaw, que representaban a Gran Bretaña.

Los orígenes del sistema de puntuación

Jean Gosselin, un gramático, escribió en 1579 que la puntuación de 60 venía de un sistema sexagesimal ampliamente usado en los siglos XIV y XV para el peso y valores de las monedas. El 60 era un número de referencia, así como 100 en el sistema métrico. Un sexto de un círculo es 60 grados, cada grado comprende 60 minutos y cada minuto 60 segundos. Para ganar el juego, el jugador usaba la esfera de un reloj como referencia: 15, 30 y 45 (45 fue pronto simplificado a 40 por razones lingüísticas).

Una puntuación igual después del tercer punto se expresaba como "deux", que significaba que el jugador ganaba por dos puntos. En inglés, "a deux" se convirtió en "deuce". Como para la palabra "love", que significa una puntuación a cero, existen varias explicaciones. Algunos creen que viene de la palabra francesa "l'oeuf", que tiene más o menos la forma de un cero. Otra creencia popular es que esta expresión viene de la transformación de la palabra "love", como sinónimo de "nada"; de esta forma nos encontramos con la expresión popular de "por amor al juego".

2. PRO TENNIS TOUR

Pro Tennis Tour te permite entrar en el mundo de los jugadores profesionales de tenis. Coge tus zapatillas favoritas y tu raqueta de confianza y viaja a los grandes torneos: Wimbledon, Open Francés, Open de Estados Unidos y el Open Australiano.

Tú entras como un jugador clasificado en el lugar número 64. Por medio de la determinación y la práctica puedes abrirte camino en las listas. Como los profesionales, entrenas en las pistas y estableces tu propio estilo de juego.

3. CARGANDO EL JUEGO

Para conocer las instrucciones de carga dirígete a la Carta de Resumen de Comandos que se incluye aquí. También encontrarás detalles acerca de cómo controlar a tu jugador y las teclas que puedes usar durante el juego.

4. EL MENU PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes elegir practicar el servicio y restar, participar en torneos, ver tu posición en el ranking y ajustar el nivel de dificultad del juego.

También puedes salvar tus avances en el juego y cargar juegos que hayas salvado previamente.

4.1. TORNEO

Tabla de puntuaciones

La tabla de puntuaciones te permite ver los resultados de los últimos partidos del torneo. La tabla de puntuaciones es más larga que la pantalla (usa el joystick para traer a la vista las diferentes puntuaciones). Los números que están a la derecha de cada jugador son el número de juegos que gana en los sets contra el contrario, por encima o por debajo de él.

Para salir de la tabla de puntuaciones pulsa el botón del joystick. Nota: Si no has jugado ningún partido en torneo, seleccionar esta opción no tiene ningún sentido.

Si ganas, verás los resultados de tu partido. Cuando finalmente pierdas un partido verás los resultados de la totalidad del torneo hasta el partido final.

Juego (Play)

Esta opción te permite jugar en un torneo. Si acabas de empezar en Pro Tennis Tour, debes de introducir tu nombre antes de empezar a competir. Introduce tu nombre y pulsa RETURN. Automáticamente te situarás en la posición 64.

Aparecerá una pantalla anunciando el torneo y podrás empezar a jugar en él. Pulsa el botón del joystick para saltarte la introducción y luego vuelve a pulsar el botón del joystick para pasar la pantalla que te anuncia el siguiente partido.

Los partidos se juegan como en el tenis real, excepto que tú siempre tienes el primer servicio. Fíjate en que tu jugador nunca cambia de lado. Por comodidad, tu jugador siempre aparece en primer término. Tu puntuación aparece en la pantalla entre los partidos. Cuando la puntuación está en la pantalla, el juego está en pausa; pulsa el joystick para continuar. Puedes salvar un torneo que has empezado después de haber completado un partido completo.

Cuando el partido acaba aparece tu puntuación final. Pulsa el botón del joystick para salir del menú del torneo. Si ganas el partido, selecciona Play de nuevo para empezar tu próximo partido. Si pierdes el partido, seleccionando Play entras en el nuevo torneo.

Una vez que has tomado parte en el Open de Melbourne estás clasificado para jugar en el Open Francés, en Roland Garros (sin tener en cuenta la puntuación que hayas tenido en Melbourne). El siguiente torneo del circuito es el Campeonato de Inglaterra, en Wimbledon, seguido por el Open de Estados Unidos, en Flushing Meadow. Los torneos siempre se juegan en este orden, pero tú no tienes que jugar todo un torneo para pasar al siguiente (ver Parando un set o Sesión práctica en la Carta de Resumen de Comandos).

Nota: Sólo los dos primeros partidos del torneo (los dieciseisavos y los octavos de final) se pueden jugar en el modo

fácil. El tercer partido (los cuartos de final) se juega siempre, como mínimo, en el modo Avanzado.

Menú principal

Te devuelve al menú principal.

4.2. PRACTICA

Dos jugadores

Esta opción te permite jugar contra un contrario real usando un segundo joystick. Al contrario que el modo Play, tú y tu oponente cambiáis de lado después de cada juego.

Máquina

La máquina te permite practicar con una máquina de servicio automático. Hay seis programas diferentes que controlan la fuerza de tus golpes. Cada programa añade un nuevo nivel más complejo, lanzando las bolas a nuevos lugares en el campo o introduciendo un esquema más difícil. El programa 1 te permite practicar devolviendo la bola desde la línea de base. En los programas 2 y 3 lanzas las bolas a las áreas de servicio, así como al área justo detrás de la línea de servicio. Los programas 4, 5 y 6 te permiten practicar devolviendo la bola desde todas las áreas del campo.

El tipo de superficie en el que quieres jugar depende del último torneo en el que hayas jugado. Si estás en un campo de hierba y quieres practicar en tierra batida o cemento, selecciona Play y verás al torneo que tenga el tipo de superficie en la que quieras practicar. Una vez que estás en el torneo con el tipo de superficie en la que quieres jugar puedes parar el partido y volver al modo de Práctica.

Hierba: Wimbledon.

Tierra batida: Open Francés.

Cemento: Open de Australia y Open de los Estados Unidos.

Servicio

Esto te permite practicar tu servicio. Puedes servir durante tanto tiempo como quieras.

Menú principal

Vuelve al menú principal.

4.3. MODO

Fácil

Cuando cargas por primera vez el Pro Tennis Tour estás automáticamente jugando en el "modo Fácil". Servir es relativamente fácil en el "modo Fácil". La pelota siempre va sobre la red, de manera que sólo necesitas situar el cursor en el punto correcto del campo para hacer un buen servicio.

Devolver la pelota es sencillo, ya que tienes una raqueta más grande de lo normal y fácil de coger. Además, un pequeño punto negro indica dónde debes poner a tu jugador para poder golpear la pelota.

Avanzado

En el "modo Avanzado" todas las facilidades que se dan en el "modo Fácil" no existen. No hay garantías de que la pelota pasará sobre la red cuando realices el servicio, y devolver la bola requiere una gran precisión. Además, ya no hay ningún pequeño punto negro que te indique dónde poner a tu jugador.

Profesional

Jugar en el "modo Profesional" es una aproximación a la técnica más sofisticada. Como los profesionales, tú y tu oponente lanzáis más fuerte, de manera que las pelotas van más deprisa. Es importante que te sitúes en posición rápidamente y pulses el botón del joystick en el momento adecuado, porque necesitas estar en la posición precisa para cuando la pelota sea difícil.

Menú principal

Vuelves al menú principal.

4.4. RANKING

Cada jugador recibe una puntuación que mide su habilidad y agresividad en el campo. Todos los jugadores (incluyéndote a ti) estáis en el ranking de acuerdo a esta puntuación.

Cuando selecciones la opción Ranking aparece la lista. Usa el joystick para avanzar a través de la lista de jugadores.

El número que está a la derecha del nombre del jugador es su situación en ese momento; el número que está a su izquierda es su puntuación. Cuando cargas por primera vez Pro Tennis Tour tu posición es la número 64.

Puedes moverte arriba o abajo de la lista, de acuerdo a lo bien que lo hagas en tus partidos. Recuerda que sólo los primeros 64 jugadores aparecen en el Ranking. Para salir del Ranking pulsa el botón de fuego.

También puedes editar los jugadores y sus posiciones. Dirígete a la Carta de Resumen de Comandos para más detalles.

4.5. SALVANDO

Cargando el juego

En el menú de almacenamiento (storage menu) selecciona la opción LOAD GAME (cargar el juego). Entonces vuelve al menú principal y selecciona el primer TORNEO y luego PLAY. Puedes empezar a jugar de nuevo cuando abandones durante cualquier torneo.

Salvando el juego

Después de haber jugado un partido y de que haya aparecido el mensaje "GAME, SET AND MATCH" (Juego, Set y Partido) pulsa el botón de fuego para salir del menú principal. Selecciona STORAGE en el menú principal y después selecciona SAVE GAME. Tu último partido se cargará automáticamente,

así como tu posición en el Ranking y el número de puntos que has ganado.

Menú principal

Te devuelve al menú principal.

5. TECNICAS TENISTICAS

5.1. SERVICIO

El servicio es un proceso de tres pasos:

1. Pulsa el botón de fuego del joystick para lanzar al aire la pelota.

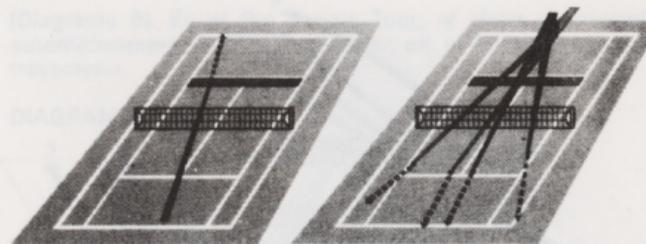
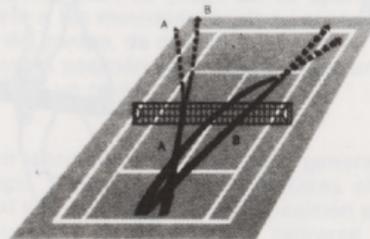
2. Enfrente del jugador que está realizando el servicio, en el campo, podrás ver un punto (+). Dirige el punto sobre el área de servicio de tu oponente (diagonal a ti), donde quieras que caiga la pelota.

3. Aprieta el botón para lanzar la pelota. Nota: En el modo Fácil no tienes que pulsar el botón dos veces.

Si todavía eres lento en el manejo del punto, la bola se lanzará automáticamente. Si aprietas el botón de fuego demasiado pronto, la bola se saldrá de los límites.

Usa el servicio como un ataque ofensivo. Mantén a tu oponente en una posición defensiva tanto como sea posible (diagrama 1).

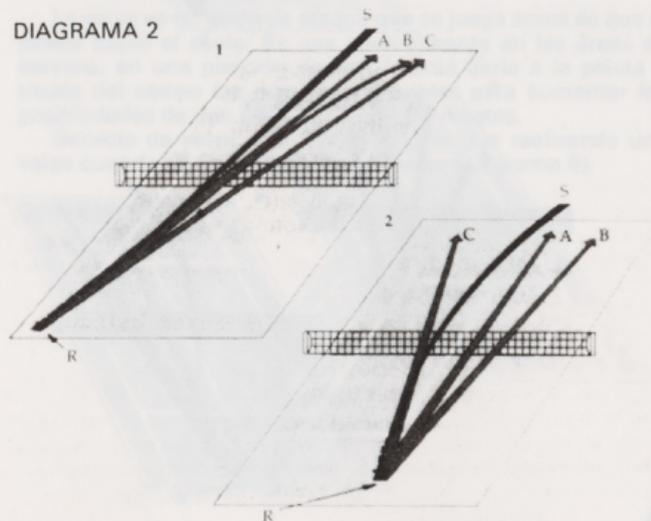
DIAGRAMA 1

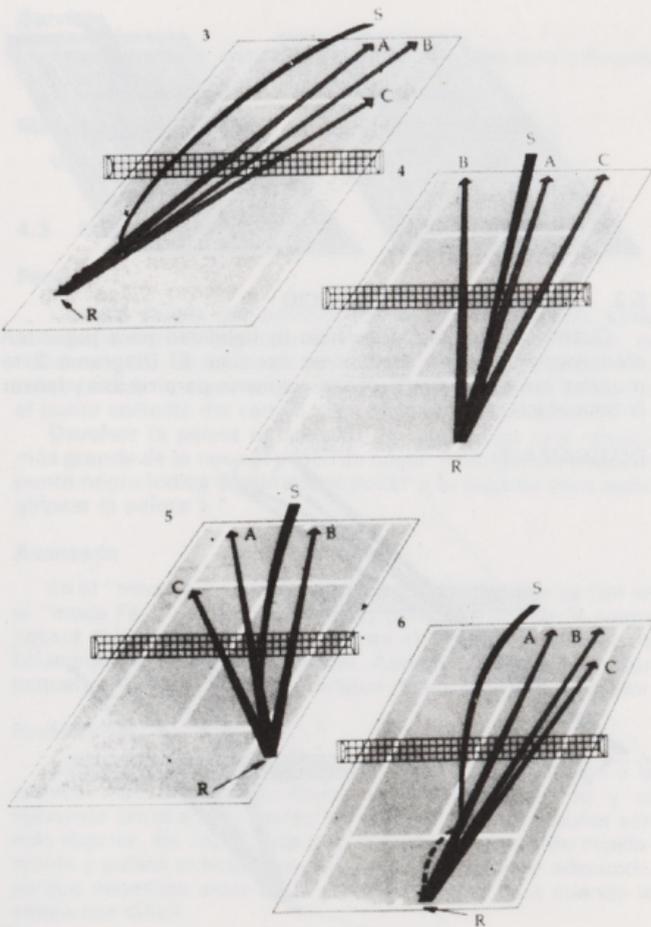


5.2. DEVOLVIENDO EL SERVICIO

Cuando devuelves el servicio tu habilidad para jugar tan ofensivamente como puedas es decisiva. El Diagrama 2 te muestra las áreas donde debes colocarte para recibir y lanzar la bola efectivamente.

DIAGRAMA 2



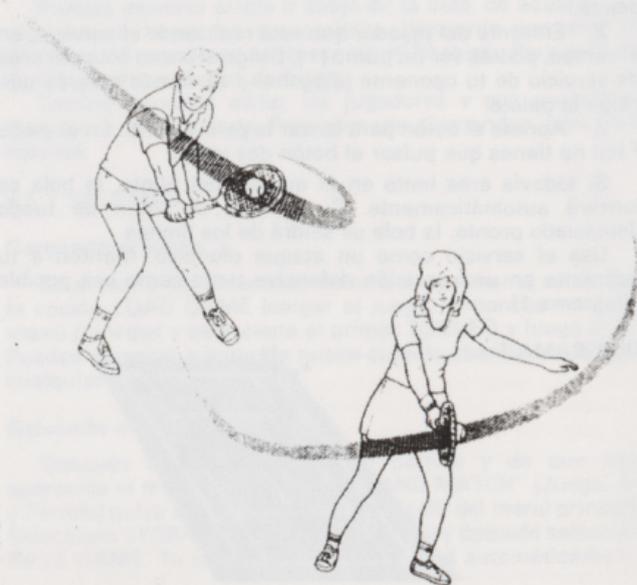


5.3. GOLPES DIVERSOS

Golpes de suelo

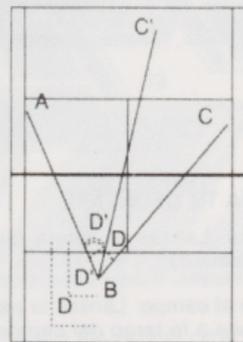
Los golpes se definen como el contacto entre la bola y la raqueta. Cuando lanzas la pelota después de que rebote en el suelo una vez se llama "golpe de suelo". Los dos golpes de suelo principales son el "drive" o directo y el revés. Si tú lanzas un directo o un revés, dependerá de tu posición al llegar donde está la pelota. En la mayoría de los casos, si estás a la izquierda de la pelota que llega, lanzarás un directo.

DIAGRAMA 3



La distancia entre tú y la pelota influye el ángulo en el que lanzas. Dependiendo del punto que quieras alcanzar, debes de estar situado de acuerdo con un determinado ángulo de vuelta. En el Diagrama 11, cuanto más grande sea la D, la distancia entre la pelota y tú, más grande será el ángulo a mano derecha. Cuanto más pequeño sea D, más pequeño será el ángulo.

DIAGRAMA 4



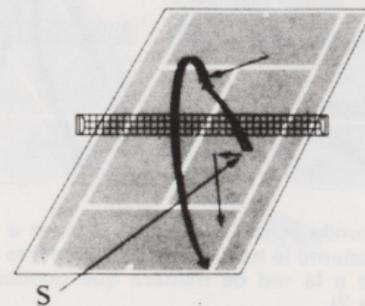
Intenta no quedarte inmóvil cuando estás lanzando. Continúa moviéndote de manera que estés a unos pocos pasos de ponerte en la posición perfecta para devolver la pelota. Piensa antes y anticipa al plan de juego de tu oponente. Si no puedes anticiparte a los movimientos de tu contrario, intenta volver al centro del campo, de manera que puedas ver en una relativamente buena posición para correr hacia una pelota o realizar un directo o un revés.

Globo

El globo es un lanzamiento alto, en arco, generalmente en el final del campo. Puedes usar éste mientras el oponente corre hacia la red y tú estás en una mala posición para recibir su bola. Esto fuerza a tu oponente a retirarse de la red

(Diagrama 5). En el Pro Tennis Tour, el globo se controla automáticamente por el ordenador en el lanzamiento y la trayectoria.

DIAGRAMA 5

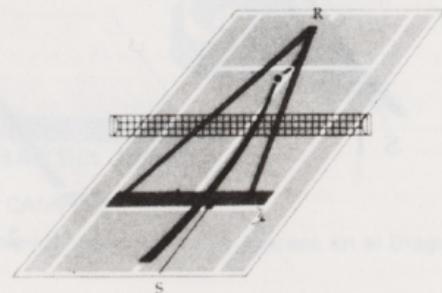


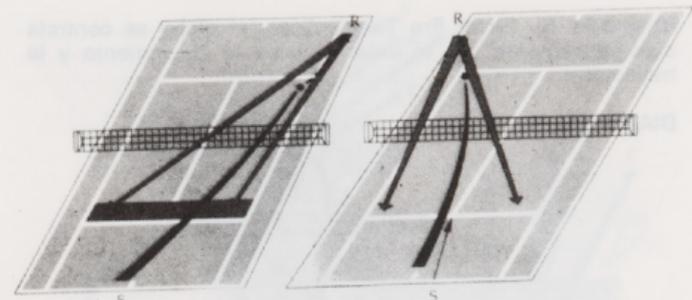
Volea

La volea es un golpe de ataque que se juega antes de que la pelota toque el suelo. Se usa generalmente en las áreas de servicio, en una posición de red. Intenta darle a la pelota a través del campo las más veces posibles para aumentar las posibilidades de que llegue al suelo sin rebotes.

Servicio de volea: Este golpe se consigue realizando una volea cuando se ha efectuado el servicio (Diagrama 6).

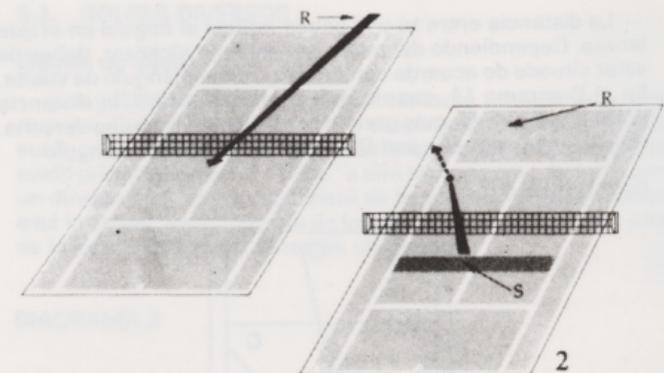
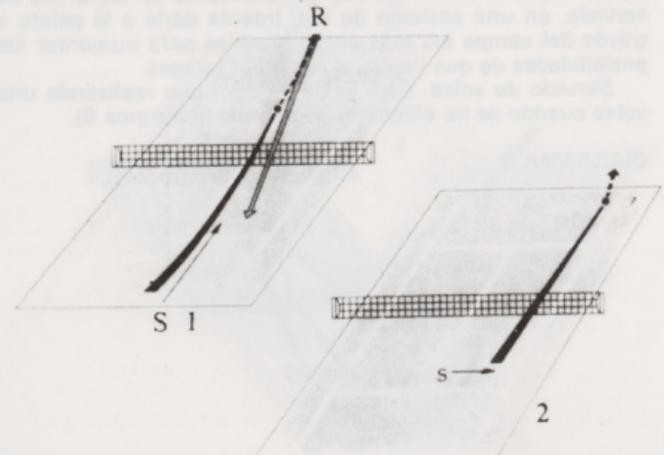
DIAGRAMA 6





La segunda volea: Este juego se lleva a cabo después de que tu oponente te ha devuelto la pelota tras la volea inicial; te aproximas a la red de manera que puedas hacer un mate (Diagrama 7).

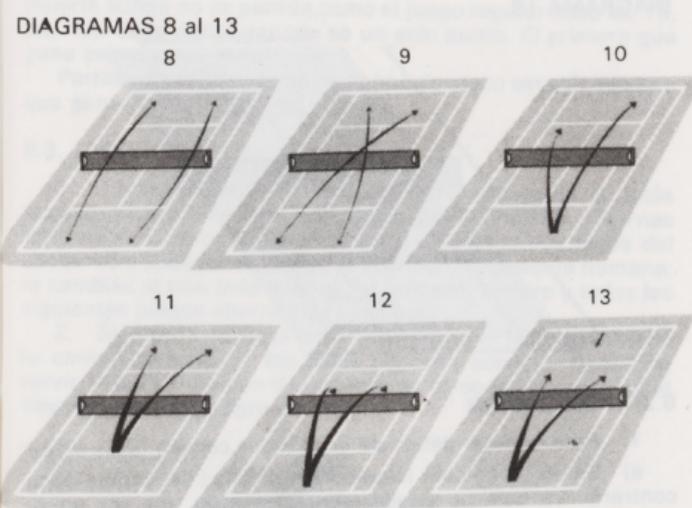
DIAGRAMA 7



5.4. ATACANDO A TU OPONENTE

- Tiro a la línea: Lanzas la pelota directamente hacia la línea lateral (Diagrama 8).
- Tiro cruzando el campo: Lanzas la pelota diagonalmente, de manera que cruce a lo largo del campo (Diagrama 9).
- Passing Shot: Lanzas la bola pasando a tu oponente, al extremo izquierdo o derecho, cuando él está próximo a la red (Diagrama 10).
- Tiro de aproximación: Lanzas la pelota cuando te estás aproximando a la red (Diagrama 11).
- Ship Shot: Lanzas la pelota con fuerza moderada para hacer que tu oponente se desplace hacia adelante (Diagrama 12).

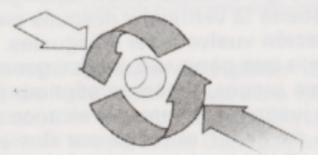
Nota: Una "dejada" (Diagrama 13) se realiza cuando golpeas la pelota justo lo suficiente para que pase sobre la red. Este es el único tiro de ataque que no puedes realizar en Pro Tennis Tour.



5.5. TECNICAS DE GIRO EN LA PELOTA

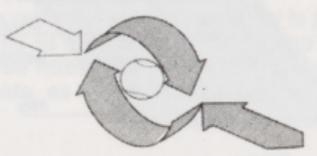
El golpe en la parte superior hace que la pelota gire hacia abajo, presionando a la pelota rápidamente sobre la red. Un golpe en la parte superior también hace que la pelota se desplace más rápidamente una vez que rebota en el suelo (Diagrama 14).

DIAGRAMA 14



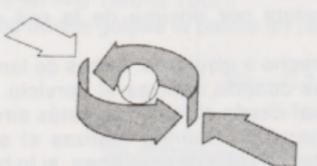
El golpe en la parte inferior hace que la pelota se desplace hacia atrás y hacia ti. Cuando la pelota toca el suelo hay menos momento de fuerza sobre la pelota, de forma que "muere" más rápidamente.

DIAGRAMA 15



El golpe en el lateral hace que la bola gire a la derecha o a la izquierda, de acuerdo en la dirección que la golpees. Un golpe lateral curva la trayectoria de la pelota (Diagrama 16).

DIAGRAMA 16

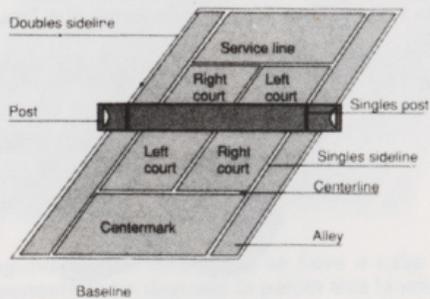


6. REGLAS DEL JUEGO

6.1. EL CAMPO DE TENIS

El campo de tenis es el que aparece en el Diagrama 17.

DIAGRAMA 17



Pasillo: El pasillo sólo se utiliza en el juego de dobles. En los juegos individuales, el pasillo se considera fuera.

Línea de base: No debes golpear la pelota más allá de esta línea. Si lo haces será fuera.

Línea central: Debes de estar en uno de los dos lados de la marca del centro cuando haces el servicio. El lado desde el que sirves está prefijado, no puedes escogerlo por ti mismo.

Poste y postes individuales: En el juego individual debes de devolver la pelota por encima de la red y entre los postes individuales.

Campo derecho e izquierdo: Debes de lanzar la pelota a una de estas áreas cuando realizas el servicio. Siempre sirves al campo diagonal desde el lado que estás sirviendo.

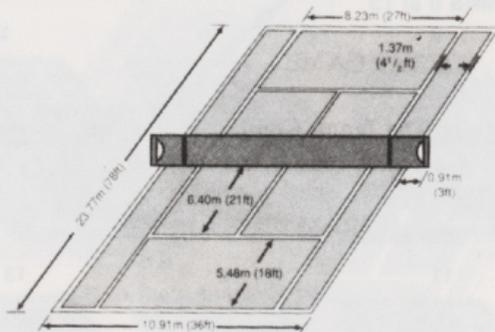
Línea de servicio: Cuando realizas el servicio no puedes lanzar la pelota más allá de esta línea, si lo haces, se considera falta.

Línea lateral para individuales: Esta es la línea lateral para los partidos individuales. Cualquier bola que toque fuera de estas líneas se considerará como fuera.

Las bolas que golpean en la línea se consideran dentro.

El Diagrama 18 muestra las dimensiones de un campo de tenis reglamentario.

DIAGRAMA 18



6.2. PUNTUACION

1. Para puntuar deben de ocurrir dos cosas:
 - a) Debes de golpear la pelota en la mitad del campo de tu contrario. La bola no puede rebotar más de una vez en tu campo antes de golpearla.
 - b) Tu contrario debe fallar al devolver la pelota a tu campo.

2. Juego, Set y Partido:

Juego: El sistema de puntuación es 15, 30, 40 y juego. Si tú y tu oponente estáis empatados a 40, esto es, a 40 iguales, el primero que gane dos puntos seguidos gana el juego. Cuando ganas un punto a 40 iguales tienes una ventaja; esto significa que sólo necesitas ganar un punto más para ganar el juego. Cuando un jugador tiene una ventaja verás "ADV. PL. 1" o "ADV. PL. 2", dependiendo de quien la tenga. Si tu oponente gana un punto (tiene la ventaja) y después pierde el siguiente punto, la puntuación vuelve a ser 40 iguales.

Set: El primero que gane seis juegos gana el set. Si estáis empatados a seis juegos, jugáis el séptimo juego a "muerte súbita". En este juego el primero que alcance seis puntos gana el juego; debes de ganar el juego por dos puntos. Nota: La

muerte súbita no se puntúa como el juego regular (esto es, 15, 30, 40). Cada punto ganado es un solo punto. El primero que gane seis puntos gana.

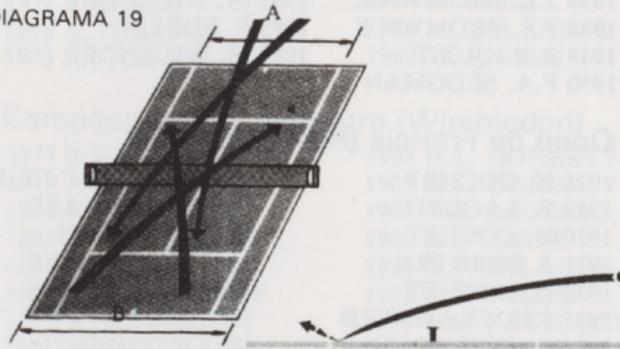
Partido: Cada partido se compone de cinco sets. El primero que gane tres sets gana el partido.

6.3. SERVICIO

1. Tú siempre sirves primero contra el ordenador. Si estás jugando contra un amigo, el joystick 2 sirve primero. Alternas los servicios después de cada juego. Cambias los lados del campo sólo cuando estás jugando contra un oponente humano; te cambias al otro lado al final del primero, tercero y todos los siguientes juegos alternos de cada set.

2. Siempre empiezas el servicio desde el lado derecho de tu campo, alternando los lados en cada servicio. Debes de servir la bola al campo de servicio de tu oponente, que es el diagonal al tuyo (Diagrama 19).

DIAGRAMA 19



3. Tienes dos oportunidades para poner la pelota en el área de servicio de tu oponente. Un servicio no es bueno si: a) golpeas la pelota contra la red, o b) golpeas la pelota fuera del campo de servicio de tu oponente. Cuando pierdes el primer

servicio se denomina falta. Si realizas una doble falta, tu oponente se lleva el punto.

4. En contraste con las actuales reglas del tenis puedes escoger al azar tu posición para servir, ya que está preseleccionada por el ordenador para evitar los "aces" (una bola que tu oponente jamás toca con su raqueta). De esta forma nunca cometerás una falta de pies (pisar la línea de base cuando estás realizando el servicio).

5. Si golpeas la red en el primer servicio y la pelota cae en la parte del campo de tu oponente, es incorrecto y tienes que realizar el servicio de nuevo. Si golpea la red y no cae en el campo de tu oponente, es una falta.

6.4. JUECES

La posición de los jueces se muestra en el Diagrama 20. Ellos hacen la llamada cuando la bola se sale de rebotes o cuando hay una falta en el servicio.

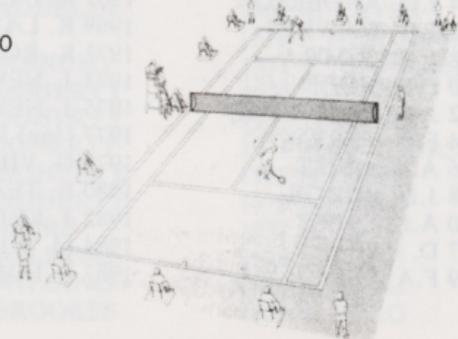
Arbitro: El supervisa el juego y puede anular a un juez o a un linier si lo considera necesario.

Juez de red: Comprueba que la pelota pase por encima de la red limpiamente en los servicios.

Juez de faltas de pies: Comprueba que el que está realizando el servicio no pase ni pise la línea cuando lo realiza. (No hay falta de pies en Pro Tennis Tour.)

Linier: Comprueba dónde golpea la pelota en relación con la línea.

DIAGRAMA 20



6.5. TIEMPO FUERA

No hay límite en el número de tiempos fuera o su duración en Pro Tennis Tour. Dirígete a tu Carta de Resumen de Comandos para ver las instrucciones de cómo poner el juego en pausa.

6.6. PENALIZACIONES

La única penalización que hay en Pro Tennis Tour es la siguiente: Esperas más de 30 segundos antes de realizar el servicio. El árbitro gritará "tiempo" y tendrás un punto de penalización.

LISTA DE GANADORES INDIVIDUALES

Open de Australia (Melbourne)

1905 R.W. HEATH	1951 R. SAVIT
1907 H.M. RICE	1953 K.R. ROSEWALL
1 09 A.F. WILDING	1955 K.R. ROSEWALL
1911 N.E. BROOKES	1957 A.J. COOPER
1913 E.F. PARKER	1959 A. OLMEDO
1915 F.G. LOWE	1961 R.S. EMERSON
1920 P. O'HARA WOOD	1963 R.S. EMERSON
1922 J.O. ANDERSON	1965 R.S. EMERSON
1924 J.O. ANDERSON	1967 R.S. EMERSON
1926 J.B. WAWKES	1969 R. LAVER
1928 J. BOROTRA	1971 K. ROSEWALL
1930 E.F. MOON	1973 J. NEWCOMBE
1932 J.H. CRAWFORD	1975 J. NEWCOMBE
1934 F.G. PERRY	1977 (Jan) R. TANNER
1936 A.K. QUIST	1978 G. VILLAS
1938 J.D. BUDGE	1980 B. TEACHER
1940 A.K. QUIST	1982 J. KRIEK
1947 D. PAILS	1984 M. WILANDER
1949 F.A. SEDGMAN	1987 S. EDBERG

1989 I. LENDL	1952 K. Mc GREGOR
1906 A.F. WILDING	1954 M.G. ROSE
1908 F.B. ALEXANDER	1956 L.A. HOAD
1910 R.W. HEATH	1958 A.J. COOPER
1912 J.C. PARKE	1960 R.G. LOVER
1914 A. O'HARA WOOD	1962 R.G. LAVER
1919 A.R.F. KINGSCOTE	1964 R.S. EMERSON
1921 R.H. GEMMELL	1966 R.S. EMERSON
1923 P. O'HARA WOOD	1968 W.W. BOWREY
1925 J.O. ANDERSON	1970 A. ASHE
1927 G.L. PATTERSON	1972 K. ROSEWALL
1929 J.C. GREGORY	1974 J. CONNORS
1931 J.H. CRAWFORD	1976 M. EDMONSON
1933 J.H. CRAWFORD	1977 (Déc.) V. GERULAITIS
1935 J.H. CRAWFORD	1979 G. VILAS
1937 V.B. Mc GRATH	1981 J. KRIEK
1939 J.E. BROMWICK	1983 M. WILANDER
1946 J.E. BROMWICK	1985 S. EDBERG
1948 A.K. QUIST	1988 M. WILANDER
1950 F.A. SEDGMAN	

Open de Francia (Roland Garros)

1928 H. COCHET	1939 W.D. MAC NEILL
1929 R. LACOSTE	1946 M. BERNARD
1930 H. COCHET	1947 J. ASBOTH
1931 J. BOROTRA	1948 F.A. PARKER
1932 H. COCHET	1949 F.A. PARKER
1933 J.H. CRAWFORD	1950 J.E. PATTY
1934 G. VON CRAMM	1951 J. DROBNY
1935 F.J. PERRY	1952 J. DROBNY
1936 G. VON CRAMM	1953 K.R. ROSEWALL
1937 H. HENKEL	1954 M.A. TRABERT
1938 J.D. BUDGE	1955 M.A. TRABERT

1956 L.A. HOAD	1974 B. BORG
1957 S. DAVIDSON	1975 B. BORG
1958 M.G. ROSE	1976 A. PANATA
1959 N. PIETRANGELI	1977 G. VILAS
1960 N. PIETRANGELI	1978 B. BORG
1961 M. SANTANA	1979 B. BORG
1962 R.G. LAVER	1980 B. BORG
1963 R.S. EMERSON	1981 B. BORG
1964 M. SANTANA	1982 M. WILANDER
1965 F.S. STOLLE	1983 Y. NOAH
1966 A.D. ROCHE	1984 I. LENDL
1967 R.S. EMERSON	1985 M. WILANDER
1968 K.R. ROSEWALL	1986 I. LENDL
1969 R.G. LAVER	1987 I. LENDL
1970 J. KODES	1988 M. Wilander
1971 J. KODES	1989 M. Chang
1972 A. GIMENO	1988 M. WILANDER
1973 I. NASTASE	1989 M. CHANG

Campeonato de Inglaterra (Wimbledon)

1877 S.W. GORE	1903 H.L. DOHERTY
1879 J.T. HARTLEY	1905 H.L. DOHERTY
1881 W. RENSCHAW	1907 N.E. BROOKES
1883 W. RENSCHAW	1909 A.W. GORE
1885 W. RENSCHAW	1911 A.F. WILDING
1887 H.F. LAWFORDE	1913 A.F. WILDING
1889 W. RENSCHAW	1919 G.L. PATTERSON
1891 W. BADDELEY	1921 W.T. TILDEN
1893 J. PIM	1923 W.M. JOHNSTON
1895 W. BADDELEY	1925 R. LACOSTE
1897 R.F. DOHERTY	1927 H. COCHET
1899 R.F. DOHERTY	1929 H. COCHET
1901 A.W. GORE	1931 S.B. WOOD

1933 J.H. CRAWFORD	1920 W.T. TILDEN
1935 F.J. PERRY	1922 G.L. PATTERSON
1937 J.D. BUDGE	1924 J. BOROTRA
1939 R.L. RIGGS	1926 J. BOROTRA
1947 J.A. KRAMER	1928 R. LACOSTE
1949 F.R. SCHROEDER	1930 W.T. TILDEN
1951 R. SAVITT	1932 H.E. VINES
1953 E.V. SEIXAS	1934 F.J. PERRY
1955 M.A. TRABERT	1936 F.J. PERRY
1957 L.A. HOAD	1938 J.D. BUDGE
1959 A. OLMEDO	1946 Y. PETRA
1961 R.G. LAVER	1948 R. FALKENBURG
1963 C.R. Mc KINLEY	1950 J.E. PATTY
1965 R.S. EMERSON	1952 F.A. SEDGMAN
1967 J.D. NEWCOMBE	1954 J. DROBNY
1878 P.F. HADOW	1956 L.A. HOAD
1880 J.T. HARTLEY	1958 A.J. COOPER
1882 W. RENSCHAW	1960 N.A. FRASER
1884 W. RENSCHAW	1962 R.G. LAVER
1886 W. RENSCHAW	1964 R.S. EMERSON
1888 E. RAINSHAW	1966 M. SANTANA
1890 W.J. HAMILTON	1968 R. LAVER
1892 W. BADDELEY	1969 R. LAVER
1894 J. PIM	1970 J. NEWCOMBE
1896 H.S. MANOHY	1971 J. NEWCOMBE
1898 R.F. DOHERTY	1972 S. SMITH
1900 R.F. DOHERTY	1973 J. KODES
1902 H.L. DOHERTY	1974 J. CONNORS
1904 H.L. DOHERTY	1975 A. ASHE
1906 H.L. DOHERTY	1976 B. BORG
1908 A.W. GORE	1977 B. BORG
1910 A.F. WILDING	1978 B. BORG
1912 A.F. WILDING	1979 B. BORG
1914 N.E. BROOKES	1980 B. BORG

1981 J. Mc ENROE	1986 B. BECKER
1982 J. CONNORS	1987 P. CASH
1983 J. Mc ENROE	1988 S. EDBERG
1984 J. Mc ENROE	1989 B. BECKER
1985 B. BECKER	

Open de Estados Unidos

1881 R.D. SEARS	1934 F.J. PERRY
1883 R.D. SEARS	1936 F.J. PERRY
1885 R.D. SEARS	1938 J.D. BUDGE
1887 R.D. SEARS	1940 W.D. Mc NEIL
1889 H.W. SLOCUM	1942 F.R. SCHROERER
1891 O.S. CAMPBELL	1944 F.A. PARKER
1893 R.D. WRENN	1946 J.A. KRAMER
1895 F.H. HOVEY	1948 R.A. GONZALES
1897 R.D. WRENN	1950 A. LARSEN
1899 M.D. WHITMAN	1952 F.A. SEDGMAN
1901 W.A. LARNED	1954 E.V. SEIXAS
1903 H.L. DOHERTY	1956 K.R. ROSEWALL
1905 B.C. WRIGHT	1958 A.J. COOPER
1907 W.A. LARNED	1960 N.A. FRASER
1909 W.A. LARNED	1962 R.G. LAVER
1911 W.A. LARNED	1964 R.S. EMERSON
1913 M.E. Mc LOUGHLIN	1966 F.S. STOLLE
1915 W.M. JOHNSTON	1882 R.D. SEARS
1918 R.L. MURRAY	1884 R.D. SEARS
1920 W.T. TILDEN	1886 R.D. SEARS
1922 W.T. TILDEN	1888 H.W. SLOCUM
1924 W.T. TILDEN	1890 O.S. CAMPBELL
1926 R. LACOSTE	1892 O.S. CAMPBELL
1928 H. COCHET	1894 R.D. WRENN
1930 J.H. DOEG	1896 R.D. WRENN
1932 H.E. VINES	1898 M.D. WHITMAN

1900 M.D. WHITMAN	1957 M.J. ANDERSON
1902 W.A. LARNED	1959 N.A. FRASER
1904 H. WARDS	1961 R.S. EMERSON
1906 W.J. CLOTHIER	1963 R.H. OSUNA
1908 W.A. LARNED	1965 M. SANTANA
1910 W.A. LARNED	1967 J.D. NEWCOMBE
1912 M.E. Mc LOUGHLIN	1968 A.R. ASHE
1914 R.N. WILLIAMS	1969 R.G. LAVER
1916 R.N. WILLIAMS	1970 K.R. ROSEWALL
1919 W.M. JOHNSTON	1971 S.R. SMITH
1921 W.T. TILDEN	1972 I. NASTASE
1923 W.T. TILDEN	1973 J. NEWCOMBE
1925 W.T. TILDEN	1974 J. CONNORS
1927 R. LACOSTE	1975 M. ORANTES
1929 W.T. TILDEN	1976 J. CONNORS
1931 H.E. VINES	1977 G. VILAS
1933 F.J. PERRY	1978 J. CONNORS
1935 W.L. ALLISON	1979 J. Mc ENROE
1937 J.D. BUDGE	1980 J. Mc ENROE
1939 R.L. RIGGS	1981 J. Mc ENROE
1941 R.L. RIGGS	1982 J. CONNORS
1943 J.R. HUNT	1983 J. CONNORS
1945 F.A. PARKER	1984 J. Mc ENROE
1947 J.A. KRAMER	1985 I. LENDL
1949 R.A. GONZALES	1986 I. LENDL
1951 F.A. SEDGMAN	1987 I. LENDL
1953 M.A. TRABERT	1988 M. WILANDER
1955 M.A. TRABERT	1989 B. BECKER

Forest Hills hasta 1977, Flushing Meadow desde 1978.

Garantía limitada

UBI SOFT provee al comprador original de software para ordenador de un período de noventa (90) días desde el día de la

compra original (el "Período de garantía"), de las siguientes garantías limitadas:

Media - UBI SOFT garantiza que, bajo un uso normal, la media magnética y el paquete que viene en él están libres de defectos en los materiales, así como de defectos de fabricación. Software: UBI SOFT garantiza que el software, como se compró originalmente, se comportará sustancialmente conforme a las especificaciones que se adjuntan en el paquete y en el manual del usuario.

PRO TENNIS TOUR AMSTRAD

1. INSTRUCCIONES DE CARGA

Pro Tennis Tour funciona en el Amstrad CPC 6128, CPC 664, CPC 464. Para utilizar el Pro Tennis Tour necesitas un Amstrad y un joystick (opcional).

2. CARGANDO PRO TENNIS TOUR

Apaga tu ordenador.

- Versión en disco: Mete el disco de PRO TENNIS TOUR en la unidad de disco y entonces conecta tu ordenador. Teclaea RUN "DISC" y pulsa la tecla ENTER para cargar el juego.

- Versión en cassette: Mete la cinta de PRO TENNIS TOUR en el cassette y enciende tu ordenador. Teclaea RUN " " y pulsa la tecla RETURN. Un mensaje te pedirá que pulses la tecla PLAY en tu cassette y luego una tecla en el ordenador. El programa se cargará automáticamente.

— Después de unos pocos minutos aparecerá en la pantalla el nombre y la fecha del torneo. Entonces debes de introducir el nombre del ganador de este torneo en el teclado.

Para hacer esto consulta los apéndices de este manual. Sólo debes de introducir el apellido (no introduzcas la inicial ni un punto). Una vez que el apellido ha sido procesado aparecerá la página de título, seguida del menú principal.

— Si no haces nada, el juego se irá automáticamente al modo de demostración. Para volver al menú principal simplemente pulsa en el botón de fuego de tu joystick (o en la barra espaciadora o en la tecla COPY).

3. JUGANDO AL PRO TENNIS TOUR

Los controles del teclado son los que siguen:

Jugador 1

	Teclado AZERTY	Teclado QWERTY
Movimiento arriba	Q	A
Movimiento abajo	A	Q
Movimiento a la derecha	E	E
Movimiento a la izquierda	W	Z
Elección y confirmación de un tiro	Tecla COPY	

Jugador 2

	Teclado AZERTY	Teclado QWERTY
Movimiento hacia arriba	J	I
Movimiento hacia abajo	K	K
Movimiento a la derecha	P	P
Movimiento a la izquierda	O	O
Elección y confirmación de un tiro	Barra espaciadora	

Con el joystick: Los movimientos en las cuatro direcciones se realizan usando el joystick. La elección y confirmación del tiro se realiza usando el botón de fuego de tu joystick.

ESCOGIENDO UNA OPCION DEL MENU PRINCIPAL

Simplemente usa el joystick (o las teclas Q y A) para escoger una de las opciones del menú (la opción seleccionada aparecerá subrayada e iluminada). Para confirmar una opción debes de pulsar el botón de fuego de tu joystick o la tecla COPY.

El servicio

Cuando juegas contra el ordenador comienzas sistemáticamente por el servicio. Pulsa en el botón de fuego de tu joystick y en la tecla COPY o en la barra espaciadora. Luego mueve el cursor de izquierda a derecha (dependiendo del lugar desde donde estés realizando el servicio). Pon el joystick o las teclas W y E del teclado o las teclas P y O, y sitúalo donde quieres que vaya la pelota.

Nota: En los modos "ADVANCED" y "PROFESIONAL" te aconsejamos que practiques antes de empezar el juego.

En estos modos debes de soltar el botón de fuego de tu joystick en el momento justo, o la pelota dará en la red o saldrá fuera.

Devolviendo la pelota

Durante el cambio pulsa el botón de fuego de tu joystick (o la tecla COPY o la barra espaciadora) para lanzar la pelota y suéltalo para golpearla.

Nota: El jugador deja de moverse cuando pulsas el botón de fuego de tu joystick.

DEJANDO UNA OPCION Y VOLVIENDO A LA PANTALLA DE SELECCION ESCOGIDA PREVIAMENTE

Para dejar una opción pulsa la tecla H en tu teclado.

ADVERTENCIAS

PRO TENNIS TOUR AMSTRAD tiene varias diferencias en comparación con las versiones de ATARI y AMIGA.

- El menú principal tiene dos funciones extra: La opción DOS jugadores y la opción de DEMOSTRACION.
- En la opción de TORNEO sólo puedes dar tu nombre con el joystick o los controles del teclado.
- No es posible ver un REPLAY.
- La TABLA de opciones no existe.

— En la opción PRACTICA no es posible jugar con dos jugadores.

— No es posible salvar un juego que se está desarrollando (STORAGE) o tener una clasificación de los jugadores (RANKING).

— Es posible escoger el lado del campo en el que el jugador jugará. Para hacer esto escoge la opción Mode, luego PLAY BACK si quieres jugar en la parte de atrás del campo o PLAY FRONT si quieres jugar en la parte de delante.

— Es posible ver una demostración seleccionando la opción DEMO.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL AMIGA

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL AMIGA

Pro Tennis Tour funciona en el Amiga 500s, 1000s ó 2000s con monitores PAL o NTSC. Para jugar a Pro Tennis Tour necesitarás por lo menos un joystick. Debes de hacer funcionar tu ordenador con el Kickstart 1.2 ó 1.3.

1. Apaga tu ordenador y desconecta cualquier periférico, como ratón, impresora, etc.
2. Enchufa tu joystick en la Puerta 2. Si hay dos jugadores, enchufa el segundo joystick en la Puerta 1. (Si cada joystick tiene autodisparo, apágalo.) Enciende de nuevo tu ordenador. Los propietarios del Amiga 500 deben de arrancar el sistema con el Kickstart 1.2 ó 1.3.
3. Cuando la pantalla te lo indique mete tu copia de Pro Tennis Tour en la unidad DFO. El programa se cargará automáticamente.
4. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 2.
5. Aparecerán en la pantalla el nombre y el año del campeonato (por ejemplo, AUSTRALIAN OPEN 1912). En la parte de atrás del manual encontrarás una lista de los

ganadores de las cuatro competiciones que hay en Pro Tennis Tour. Busca el año bajo la lista apropiada y teclea el apellido del ganador de ese año. Ignora el nombre y las iniciales. Por ejemplo, si J.C. Parker es el jugador adecuado, sólo teclearás PARKER. Si cometes un error, pulsa la flecha izquierda o el Backspace y vuelve a introducir el nombre. Pulsa RETURN. Tienes tres oportunidades para dar la respuesta correcta.

6. Ahora verás el menú principal. Usa el joystick para moverte hacia arriba y hacia abajo del menú. Señala la opción que quieres y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1. Si ésta es la primera vez que juegas al Pro Tennis Tour, puede que quieras seleccionar la opción Práctica para entrenarte en el servicio y recibir pelotas, antes de participar en un torneo.

Controlando a tu jugador

Usa el joystick para mover a tu jugador por la pantalla. Pulsa el botón de fuego para retirarte y golpear la pelota con efecto. Suelta el botón del joystick para realizar el efecto.

Seleccionando de los menús

Mueve el joystick arriba o abajo para señalar una opción, pulsa el botón del joystick para seleccionarlo.

Poniendo el juego en pausa

Durante los torneos puedes poner el juego en pausa pulsando P. Para volver al juego pulsa el botón del joystick.

Replay

Puedes volver a ver en tres dimensiones la jugada que acabas de realizar. Pulsa R antes de servir la pelota. La jugada se vuelve a mostrar inmediatamente después de que hayas ganado un punto. Sólo puedes hacer funcionar el Replay en los torneos y en el modo de Dos Jugadores.

Parando un set o una sesión práctica

Pulsa ESC para parar un set o una sesión práctica. Si estás

sirviendo, pulsa ESC y el botón del joystick al mismo tiempo y manténlos apretados. Suéltalos después de unos pocos segundos. Si paras un set durante un torneo, le das el juego automáticamente a tu oponente.

Editando los nombres de los jugadores y las clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador. Selecciona la opción Ranking del menú principal. Cuando aparezca el jugador y su clasificación pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (un jugador que ya exista o uno tuyo) y pulsa RETURN. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa RETURN. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas editado los jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de Clasificación. Pulsa el botón del joystick para volver al menú principal.

Abandonando el juego

Para abandonar Pro Tennis Tour apaga tu ordenador.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL ATARI

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL ATARI

Pro Tennis Tour funciona en los siguientes Ataris: Atari 520ST, 1040, Mega ST2 y 4 STE. Pueden tener ROMS viejas o nuevas y monitores en color o en blanco y negro. Para jugar al Pro Tennis Tour necesitarás por lo menos un joystick.

1. Apaga tu ordenador y desconecta cualquier periférico, como ratones, impresora, etc.
2. Enchufa tu joystick en la Puerta 1. Si hay dos jugadores, enchufa el segundo joystick en la Puerta 0. (Si cada joystick tiene autodisparo, apágalo.)
3. Mete el disco 1 en la unidad y conecta de nuevo tu ordenador.

4. Cuando aparezca la pantalla de título pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1.

5. Cuando la pantalla te lo indique mete el disco 2 y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1.

6. Aparecerán en la pantalla el nombre y el año del campeonato (por ejemplo, AUSTRALIAN OPEN 1912). En la parte de atrás del manual encontrarás una lista de los ganadores de las cuatro competiciones que hay en Pro Tennis Tour. Busca el año bajo la lista apropiada y teclea el apellido del ganador de ese año. Ignora el nombre y las iniciales. Por ejemplo, si J. C. Parker es el jugador adecuado, sólo teclearás PARKER. Si cometes un error, pulsa la flecha izquierda o el Backspace y vuelve a introducir el nombre. Pulsa RETURN. Tienes tres oportunidades para dar la respuesta correcta.

7. Ahora verás el menú principal. Usa el joystick para moverte hacia arriba y hacia abajo del menú. Señala la opción que quieres y pulsa el botón del joystick conectado a la Puerta 1. Si ésta es la primera vez que juegas al Pro Tennis Tour, puede que quieras seleccionar la opción Práctica para entrenarte en el servicio y recibir pelotas, antes de participar en un torneo.

Controlando a tu jugador

Usa el joystick para mover a tu jugador por la pantalla. Pulsa el botón de fuego para retirarte y golpear la pelota con efecto. Suelta el botón del joystick para realizar el efecto.

Seleccionando los menús

Mueve el joystick arriba o abajo para señalar una opción, pulsa el botón del joystick para seleccionarlo.

Poniendo el juego en pausa

Durante los torneos puedes poner el juego en pausa pulsando P. Para volver al juego pulsa el botón del joystick.

Replay

Puedes volver a ver en tres dimensiones la jugada que

acabas de realizar. Pulsa R antes de servir la pelota. La jugada se vuelve a mostrar inmediatamente después de que hayas ganado un punto. Sólo puedes hacer funcionar el Replay en los torneos y en el modo de Dos Jugadores.

Parando un set o una sesión práctica

Pulsa ESC para parar un set o una sesión práctica. Si estás sirviendo, pulsa ESC y el botón del joystick al mismo tiempo y manténlos apretados. Suéltalos después de unos pocos segundos. Si paras un set durante un torneo, le das el juego automáticamente a tu oponente.

Editando los nombres de los jugadores y las clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador. Selecciona la opción Ranking del menú principal. Cuando aparezca el jugador y su clasificación pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (un jugador que ya exista o uno tuyo) y pulsa RETURN. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa RETURN. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas editado los jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de Clasificación. Pulsa el botón del joystick para volver al menú principal.

Abandonando el juego

Para abandonar Pro Tennis Tour apaga tu ordenador.

PRO TENNIS TOUR TARJETA RESUMEN DE COMANDOS PARA EL IBM Y COMPATIBLES CON IBM

USUARIOS CON DISCO DURO

Arranca tu ordenador con la versión 2,10 del DOS o posteriores antes de instalar Pro Tennis Tour.

Instalando el juego

Necesitas aproximadamente 500K de espacio libre para instalar Pro Tennis Tour en el disco duro.

Nota: Pro Tennis Tour puede ser instalado en otro disco duro que el C (excepto los usuarios del Hércules, que *deben* de usar la unidad C). Asegúrate de que has especificado la designación de tu unidad en el comando PATH. Si no has especificado la unidad, aparecerá el mensaje "comando o nombre de archivo erróneo" cuando lo instales. Ignora este mensaje porque el juego no se verá afectado. Dirígete a tu manual del DOS para obtener información sobre el comando PATH.

1. Mete el disco A de Pro Tennis Tour en la unidad A. Teclea A: y pulsa ENTER.

2. Teclea INSTALL y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla para instalar la unidad que tú escojas.

3. Pulsa el número de tu modo de gráficos: 1 = EGA, 2 = CGA, 3 = MONOCROMO, 4 = TANDY, 5 = HERCULES.

4. El ordenador te indicará que metas el disco B, C o D en la unidad A, dependiendo del modo de gráficos que uses. Quita el disco A, mete el disco correcto en la unidad A y pulsa ENTER.

Nota: Los usuarios de discos de 3,5 pulgadas sólo tienen dos discos. Mete el disco B cuando la pantalla te lo indique y pulsa ENTER.

5. El juego estará ahora instalado en el directorio raíz de tu disco duro. Pon tus discos originales en un lugar seguro.

Empezando el juego

Nota: Si vas a usar un ratón, carga tu driver de Microsoft compatible del ratón antes de cargar el juego.

1. Teclea C: y pulsa ENTER. (Si tienes un disco duro que no sea C, introduce la letra correcta.) Asegúrate de que estás en el directorio raíz. Si no, teclea CD / y pulsa ENTER.

2. Teclea EGA, CGA, TANDY o HERCULES, dependiendo del tipo de gráficos que tengas, y después pulsa ENTER.

3. El juego se cargará y verás la pantalla de título. La pantalla será reemplazada por un título del torneo y un año.

Mira al final del manual para saber el jugador que ganó ese torneo. Teclea su apellido (no teclees iniciales o abreviaturas) y después pulsa ENTER.

4. Usa las flechas cursor arriba y abajo para seleccionar el tipo y la velocidad de tu ordenador y después pulsa ENTER. Si no sabes cuál es la velocidad de tu ordenador, consulta el manual del ordenador. Puedes ajustar la velocidad del juego más adelante, ya en el juego.

5. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 1 usando las flechas cursor arriba y abajo y pulsa ENTER.

6. Selecciona el dispositivo de control del juego del jugador 2 o selecciona Computer para jugar contra el ordenador.

Nota: Si no vas a jugar contra el ordenador, el jugador 2 debe seleccionar el joystick.

7. Aparece el menú principal.

USUARIOS DE DISCO BLANDO

Arranca tu ordenador con la versión 2,10 del DOS o posteriores antes de instalar o empezar el Pro Tennis Tour.

Copiando tus discos

Es una buena idea el hacer copias de tus discos originales usando el comando DISKCOPY del DOS y jugar al juego con tus copias.

Dirígete al manual del DOS para ver las instrucciones del uso del DISKCOPY.

Empezando el juego

Nota: Si vas a usar un ratón, carga tu driver de Microsoft compatible del ratón antes de cargar el juego.

1. Mete la *copi*a de tu disco A en la unidad A.
2. Teclea A y pulsa ENTER.
3. Teclea EGA, CGA, TANDY o HERCULES, dependiendo del tipo de gráfico que tengas, y pulsa ENTER. Puede que la

pantalla te indique que metas el disco B, C o D en la unidad. Si es así, quita el disco de la unidad A, mete el disco correcto en la unidad A y pulsa ENTER.

Nota: Los usuarios de discos de 3,5 pulgadas sólo tienen dos discos, mete el disco B cuando la pantalla te lo indique y pulsa ENTER.

4. El juego se cargará y verás la pantalla de título. La pantalla será reemplazada por el título de un torneo y un año. Mira al final del manual para saber qué jugador ganó ese torneo. Teclea su apellido (no teclees iniciales) y pulsa ENTER.

5. Usa las teclas arriba y abajo para seleccionar el tipo y la velocidad de tu ordenador, y después pulsa ENTER. Si no sabes cuál es la velocidad de tu ordenador, consulta tu manual del ordenador. También puedes ajustar la velocidad de juego más adelante.

6. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 1 utilizando las teclas arriba y abajo y pulsando ENTER.

7. Selecciona el dispositivo de control del juego para el jugador 2 o selecciona "Computer Play" para jugar contra el ordenador.

Nota: Si no vas a jugar contra el ordenador, el jugador 2 debe seleccionar el joystick.

8. Aparece el menú principal.

JUGANDO A PRO TENNIS TOUR

Cuando el manual te indique que pulses el botón del joystick pulsa ENTER, o bien el botón del ratón o el botón del joystick, dependiendo de qué dispositivo de control del jugador 1 hayas elegido.

Usando el teclado

Usa las cuatro teclas con flechas en el teclado numérico para mover a tu jugador en el campo: ocho para moverte hacia delante, 2 para moverte hacia atrás, 4 para moverte a la izquierda, 6 para moverte a la derecha, 1 para moverte hacia abajo y a la izquierda, 3 para moverte abajo y hacia la derecha,

7 para moverte arriba y a la izquierda y 9 para moverte arriba y a la derecha. Fíjate en el esquema de abajo:



Pulsa y mantén apretada la barra espaciadora o ENTER para mover tu raqueta hacia atrás, y suéltala para lanzar.

Empiezas el partido sirviendo. Pulsa ENTER o la barra espaciadora para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor hasta el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar ENTER o la barra espaciadora de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretada la barra espaciadora o ENTER para mover tu raqueta hacia atrás y suelta la tecla para lanzar y devolver la pelota. Para el movimiento cuando sueltas la tecla; la inercia (lo que te muevas después de haber soltado el botón) variará dependiendo de la superficie de juego y de la velocidad del jugador.

Usando el ratón

Mueve el ratón en la dirección en que te quieras mover. Pulsa y mantén apretado uno de los botones del ratón para mover tu raqueta hacia atrás, y suelta el botón para lanzar.

Empiezas el partido sirviendo. Pulsa uno de los botones del ratón para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor a la izquierda o a la derecha para situar el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar el botón del ratón de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de empezar a jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretado uno de los botones del ratón para mover tu raqueta hacia atrás y suelta el botón para lanzar y devolver la pelota. Para tu movimiento lateral cuando sueltas el botón; la inercia (lo que te mueves después de haber soltado el ratón) variará dependiendo de la superficie de juego y la velocidad del jugador.

Usando el joystick

Mueve tu joystick en la dirección en la que te quieras mover. Pulsa y mantén apretado el botón para mover tu raqueta hacia atrás, suelta el botón para lanzar.

Empiezas el juego sirviendo. Pulsa el botón del joystick para lanzar la pelota en el aire. Mueve la cruz cursor a la izquierda o a la derecha para situar el lugar de destino del servicio.

En los modos Avanzado y Profesional debes pulsar el botón de nuevo para servir la pelota. Asegúrate de practicar antes de empezar a jugar en estos niveles.

Para devolver un servicio pulsa y mantén apretado el botón del joystick para mover tu raqueta hacia atrás y suelta el botón para lanzar y devolver la pelota. Para tu movimiento lateral cuando sueltas el botón; la inercia (lo que te mueves después de soltar el botón) variará dependiendo de la superficie de juego y la velocidad del jugador.

Comandos del teclado

Nota: Tu botón de acción es la tecla ENTER, el botón del ratón o el botón del joystick, dependiendo del modo de control que el jugador elija.

ESC + Botón de acción: Dejar el campo.

P: Pausa (mientras estás en el campo). ENTER para seguir con el juego.

R: Replay de la jugada en tres dimensiones del último punto (mientras estás en el campo).

E: Editar los nombres de los jugadores (en la pantalla de clasificaciones sólo).

F1, F2..., F5: Cambiar la velocidad del juego. F2 es la más rápida y F5 la más lenta.

Información adicional

Puedes cambiar la velocidad del juego desde el menú.

El menú de práctica será diferente dependiendo de cuántos jugadores selecciones en el modo Jugador. La primera opción será el Ordenador. En el modo Dos Jugadores, la primera opción será la de Dos Jugadores.

Editando los nombres de los jugadores y clasificaciones

Puedes editar el nombre y la clasificación de cualquier jugador seleccionando Ranking desde el menú principal. Cuando aparezcan los jugadores y sus clasificaciones pulsa E. Teclea el nombre de un jugador (uno que ya existe o uno tuyo) y pulsa ENTER. Ahora teclea la nueva clasificación del jugador y pulsa ENTER. Puedes editar tantos jugadores como quieras. Cuando hayas finalizado de editar jugadores pulsa ESC para volver a la pantalla de clasificación. Pulsa ENTER para volver al menú principal.

Modo de práctica

Cuando estés jugando contra el ordenador o practicando tu servicio siempre juegas en un campo verde.

Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation.

PRO TENNIS TOUR SPECTRUM

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para usar PRO TENNIS TOUR necesitas un Spectrum y un joystick.

CARGANDO

Apaga tu ordenador.

Versión en disco: Mete el disco de PRO TENNIS TOUR en la unidad, luego enciende tu ordenador. Confirma la opción LOADER en el menú pulsando la tecla RETURN en el teclado. El juego se cargará automáticamente.

Versión en cassette: Mete la cinta de PRO TENNIS TOUR en el cassette y enciende tu ordenador. Confirma la opción "CHARGEMENT CASSETTE" pulsando la tecla RETURN en tu teclado. Un mensaje te pedirá que pulses la tecla PLAY de tu cassette y luego una tecla del teclado. El programa se cargará entonces automáticamente.

Después de algunos minutos el nombre y la fecha del torneo aparecerán en la pantalla. Entonces debes de teclear el apellido del ganador de este trofeo. Para hacer eso consulta el apéndice del manual. Sólo debes de introducir el apellido del jugador (no introduzcas la inicial o el nombre o el punto). Cuando hayas introducido el nombre, aparecerá la página de presentación seguida por el menú principal.

Si no haces nada, el juego pasa automáticamente al modo de demostración. Para volver al menú principal simplemente pulsa en el botón de fuego de tu joystick (o en la tecla <, o bien en la tecla ENTER).

JUGANDO A PRO TENNIS TOUR

Los controles del teclado son los que siguen:

Jugador 1

	Teclado QWERTY
Movimiento hacia arriba	Q
Movimiento hacia abajo	A
Movimiento a la derecha	R
Movimiento a la izquierda	E

Para escoger y confirmar un tiro: teclaea <

Jugador 2

	Teclado AZERTY
Movimiento hacia arriba	I
Movimiento hacia abajo	K
Movimiento a la derecha	P
Movimiento a la izquierda	O

Para escoger y confirmar un tiro: Teclaea " ".

Usando el joystick: Los movimientos en las cuatro direcciones se hacen usando el joystick. Para escoger y confirmar un tiro se utiliza el botón de fuego de tu joystick.

Escogiendo una opción del menú: Simplemente usa el joystick (o las teclas Q y A) para escoger una de las opciones del menú (la opción seleccionada aparecerá resaltada y subrayada). Para confirmar una opción, debes de pulsar el botón de fuego de tu joystick o la tecla <.

Sirviendo

Cuando juegas contra el ordenador, siempre empiezas sirviendo. Pulsa en el botón de fuego de tu joystick, la tecla <, o la barra espaciadora. Luego mueve el cursor negro de izquierda a derecha (dependiendo de desde donde estés sirviendo) con el joystick, las teclas W y E o las teclas P y O.

Nota: En los modos "AVANZADO" y "PROFESIONAL", es mejor que practiques antes de empezar el juego.

En estos modos debes de soltar el botón de fuego de tu joystick en el momento adecuado, ya que de otro modo la pelota irá a parar a la red o se saldrá fuera de las líneas de servicio.

Devolviendo la pelota

Durante el cambio, pulsa el botón de fuego de tu joystick (o la tecla < del teclado) para devolver. Suelta el botón para devolver la pelota.

Nota: El jugador deja de moverse cuando pulsas el botón de fuego de tu joystick.

Dejando una opción y volviendo a la selección de pantalla previamente escogida.

Para dejar una opción, pulsa la tecla ENTER de tu teclado.

OBSERVACIONES

— En comparación con las versiones de ATARI y AMIGA, el PRO TENNIS TOUR DE SPECTRUM tiene varias diferencias.

— El menú principal tiene dos funciones adicionales: la opción de DOS JUGADORES y la opción de DEMOSTRACION.

— En la opción de TORNEO sólo puedes dar tu nombre con el joystick o los controles del teclado.

— No es posible ver una repetición de jugada.

— La opción de TABLA no existe.

— No es posible salvar un juego (STORAGE) o clasificación (RANKING).

— Puedes controlar el lado del campo en el que el jugador jugará. Para hacer esto escoge la opción Mode (Modo) y luego PLAY BACK si quieres jugar en la parte de atrás del campo o PLAY FRONT si quieres jugar en la parte frontal del campo.

— Es posible ver la demostración usando el modo DEMO.

Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corporation.

PRO TENNIS TOUR COMMODORE

1. INSTRUCCIONES DE CARGA

PRO TENNIS TOUR funciona en los C64 y C128.

Para utilizar PRO TENNIS TOUR necesitarás un Commodore 64 o 128 y un joystick.

2. MODO DE CARGA

— Apagar el ordenador.

- Versión disco : Insertar el disco PRO TENNIS TOUR en el lector y encender el ordenador.
C64 : Teclear load “*”, 8, 1 y validar con la tecla RETURN. El juego se cargará.
C128 : Pasar a modo C64 : Encender el ordenador, apretar simultáneamente sobre las teclas RESET y COMMODORE.
Teclear LOAD “*” 3, 8, 1 y validar con la tecla RETURN. El juego se cargará automáticamente.
- Versión cinta : Insertar la cinta de PRO TENNIS TOUR en el lector y poner en marcha el ordenador.
C64 : Apretar simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y apretar sobre la tecla PLAY del lector. El juego se carga automáticamente.
C128 : Pasar a modo C64 : Encender el ordenador, apretar en RESET y COMMODORE simultáneamente. Después, apretar simultáneamente en SHIFT y RUN/STOP y apretar en la tecla PLAY del lector. El juego se cargará automáticamente.

— Después de unos instantes, el nombre y la fecha del campeonato aparecen en la pantalla. Entonces tendrás que teclear el nombre del vencedor del campeonato. Para ello, lee los suplementos del manual. Solo habrá que poner el apellido (no poner ni el nombre, ni el punto). Después, validar apretando en la tecla RETURN. Entonces verás aparecer la página de presentación y el menú principal.

ATENCIÓN : El joystick debe estar conectado al port 2.

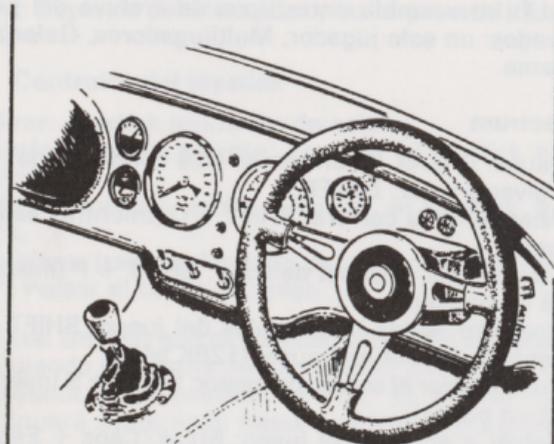
STUNT CAR

SUPLEMENTO TECNICO

Sólo versión de transmisión de datos de 16 bit.

Para usar la opción de transmisión de datos para dos jugadores tendréis que unir vuestros ordenadores por medio de un cable de modem nulo.

Los cables de modem nulo son fáciles de obtener en tu proveedor de ordenadores.



LAS CARACTERISTICAS DESCRITAS EN LA DOCUMENTACION PUEDEN VARIAS EN ALGUNOS DE LOS ORDENADORES.

COPYRIGHT DEL JUEGO © GEOFF CRAMMOND
COPYRIGHT DEL MANUAL © MICROPROSE
SOFTWARE 1989

STUNT CAR RACER INSTRUCCIONES DE CARGA

IBM PC

Teclea CARCGA para la versión CGA y luego pulsa ENTER.

Teclea CAREGA para la versión EGA y luego pulsa ENTER.

Teclea CARTAN para la versión TANDY y luego pulsa ENTER.

Atari ST

Mete el disco en la unidad A y enciende el ordenador.

Amiga

Mete el disco en la unidad DFO cuando aparezca la indicación de workbench. Si tu ordenador no tiene el kickstart en ROM, necesitarás arrancar primero el kickstart.

CBM 64 Cassette

Pulsa SHIFT y RUN/STOP y luego pulsa PLAY en el cassette.

CBM 64 Disco

Teclea LOAD""",8,1 y luego pulsa la tecla RETURN.

Spectrum 48K Cassette

Teclea LOAD"", luego pulsa la tecla RETURN y después PLAY en el cassette.

Spectrum 128K Cassette

Pulsa la tecla RETURN cuando "Loader" aparezca resaltado y luego pulsa la tecla PLAY en el cassette.

Spectrum Disco

Mete el disco en la unidad y luego pulsa la tecla

RETURN cuando "Loader" esté resaltado.

TRANSMISION DE DATOS (Sólo Atari ST y Amiga)

Para usar la opción de transmisión de datos para dos jugadores necesitaréis unir vuestros ordenadores mediante un cable de modem nulo. Estos cables se obtienen fácilmente en los proveedores de ordenadores.

Si quieres hacer tu propio cable, necesitarás conectados anillos conectores hembras pin 25 "D" como sigue: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7, 6 y 8-20, 20-6 y 8.

Ten en cuenta que cuando estás usando la opción

de transmisión de datos los competidores deben de situarse en el ordenador mostrando su nombre en la parte a mano izquierda del tablero combinaciones.

TECLAS ESPECIALES Y NOTAS

IBM PC y Compatibles

F2: Selecciona/circula entre los archivos en el disco del juego para salvar.

F10: Vuelve al DOS.

ALT: Intercambia entre tipos de archivo del juego salvados: un solo jugador, Multijugadores, Galería de la fama.

Spectrum

Pausa: BREAK (mientras se está conduciendo).

Volver a jugar: ENTER.

Abandonar la carrera: SHIFT + Q (mientras está en pausa).

Circular por el panel de color: SHIFT + P (mientras está en pausa).

Redefinir teclas individuales del juego: SHIFT + K (mientras se está en pausa) (128K sólo).

Intercambiar el sonido del motor: SHIFT + S (mientras está en pausa).

Volver a empezar el juego: Break/Caps + Espacio (mientras estás en el menú principal).

Abandonar la temporada: Break/Caps + Espacio (mientras se está en la página de accesorios).

INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

EMPEZANDO

CONTROLES PARA CONDUCIR

Conecta el joystick en la puerta adecuada del joystick:

ST: Puerta 2.

Amiga: Puerta 2.

Commodore 64: Puerta 2.

Spectrum: Puerta 1.

PC: Depende del ordenador y las tarjetas de joystick.

1. Controles del joystick

Girar: Joystick izquierda/derecha.

Acelerar hacia delante: Empujar el joystick hacia delante.

Frenar/marcha atrás: Empujar el joystick hacia atrás.

Acelerar (reserva limitada de un combustible especial): Pulsar el botón de fuego.

Nota: Una vez que se ha seleccionado la aceleración empujando el joystick hacia delante, puedes devolver el joystick a su posición central, ya que el coche continuará acelerando hasta que frenes o pongas el coche en punto muerto. Esto evita la necesidad de tener que aplicar una presión constante hacia adelante en el joystick. Si estiras del joystick hacia atrás cancelas la aceleración y si pones la palanca en su

posición central permites que el coche esté en punto muerto.

2. Teclado (teclas establecidas)

Las teclas de control difieren ligeramente del joystick para evitar la necesidad de pulsar más de dos teclas al mismo tiempo. Con la tecla de "propulsión y acelerador" pulsada tu coche acelerará con propulsión. De esta manera no se necesita estar apretando la tecla constantemente, a menos que se requiera propulsión.

La aceleración hacia delante se para pulsando una de las dos teclas de frenar/marcha atrás. El coche quedará entonces en punto muerto hasta que se pulse otra tecla. Las dos teclas de frenar/marcha atrás proporcionan dos índices de frenada/marcha atrás, esto es, con y sin propulsión.

Teclas de control

Girar a la izquierda: Tecla "S".

Derecha: Tecla "D".

Propulsión + acelerador hacia adelante: Tecla "RETURN".

Propulsión + freno/marcha atrás: Barra espaciadora.

Freno/marcha atrás: Tecla "=".

Redefiniendo teclas

Las teclas de control del coche se redefinen desde la cabina del piloto. Primero de todo, pon el juego en PAUSA (dirígete al punto 4 de "Otros controles"). Luego pulsa la tecla F1. El mensaje en PAUSA de la

pantalla será reemplazado con el mensaje de "DEFINIR TECLAS".

El ordenador entonces te pedirá las teclas que quieres usar para los controles en cuestión. Te pedirá entonces que verifiques las teclas que has pulsado. Introduce las mismas teclas de nuevo y el ordenador volverá entonces al menú principal. Si la segunda entrada no encaja con la primera, el ordenador te pedirá que pulses y verifiques otro juego de teclas. Debes entonces dejar de poner el juego en pausa para continuar.

En el modo de multijuego, cada jugador puede redefinir las teclas en cualquier momento durante la carrera (preferiblemente antes del comienzo). Estas teclas se almacenan para cada jugador individual y son automáticamente reinstaladas en las siguientes carreras en las que participe ese jugador.

Autoalineación

Cuando el coche está en una sección recta de la pista y no haya entrada de giro desde el joystick o las teclas, el coche irá en la misma dirección de la pista (a menos, por supuesto, que esté en el aire).

Otros controles

1. En la página de "Selección del Nombre" teclea tu nombre y pulsa RETURN para continuar. Pulsa SHIFT para las mayúsculas.

2. En las páginas del "Menú" empuja el joystick hacia adelante o hacia atrás para mover la barra iluminada y luego pulsa el botón de fuego para

seleccionar y avanzar a la siguiente pantalla. Para aquellos que estéis usando los controles del teclado pulsar las teclas 1, 2, 3, etc., para mover la barra resaltada y selecciona pulsando RETURN.

3. Cuando sea apropiado, se puede pulsar la tecla RETURN o el botón de fuego para avanzar a la siguiente pantalla.

4. Hay una PAUSA disponible mientras estás conduciendo. Pon el juego en pausa pulsando:

Pausa sí: Tecla "P".

Pausa no: Tecla "O".

5. Puedes retirarte de una carrera o práctica usando la tecla COMMODORE (C64), o la tecla "Esc" (ST, Amiga, PC, Spectrum). Ten en cuenta que si estás corriendo, perderás automáticamente la carrera y los puntos del mejor tiempo en la vuelta.

6. Puedes salirte de una carrera de la temporada manteniendo apretada la tecla F1 al mismo tiempo que pulsas el botón de fuego en la página de SIGUIENTE CARRERA.

7. Puedes volver al principio del juego manteniendo apretada la tecla F1 al mismo tiempo que pulsas el botón de fuego en VOLVER A JUGAR TEMPORADA.

Modo de práctica

Un jugador puede practicar en cualquier pista seleccionando "Práctica" del menú principal y escogiendo la división que contiene la pista que quiere. Las pistas son las siguientes:

División 1The Draw Bridge
.....The Sky Jump

División 2The Rollercoaster
.....The Highg Jump

División 3The Big Ramp
.....The Stepping Stones

División 4The Hump Back
.....The Little Ramp

Si el modo de PRACTICA está seleccionado y el jugador está en la SUPERLIGA, entonces la potencia y velocidad extras estarán disponibles para el jugador en cada pista.

Cada sesión de práctica tiene tres vueltas. Después de tres vueltas tu coche automáticamente se reparará y recargará de combustible. Sin embargo, pueden seguir más sesiones de práctica si es que quieres.

Ten en cuenta que sólo el daño que te ocasiones durante la sesión de práctica se reparará.

TABLERO

Indicador de vueltas

El número de vueltas que estás completando en el momento se muestran en la parte inferior a la izquierda de la pantalla con el prefijo "L", por ejemplo, L2 significa que estás en la segunda vuelta.

Propulsión

Esto indica cuánta propulsión te queda y se muestra

con el prefijo B, esto es B30 significa que tienes 30 unidades de propulsión todavía.

Separación

En la parte inferior de la pantalla a la izquierda hay una cifra que te da la separación entre tú y tu contrario en metros. Si hay un "-" enfrente del número, estás por delante del contrario en tanto como la cifra indique. Al revés, si la cifra no está precedida de ningún signo, tú estás detrás en x metros. Las unidades indicadas son metros y siempre muestran el mínimo de separación.

Tiempo de la vuelta/Cronómetro

El indicador de la bandera a la izquierda se ilumina cuando estás a la cabeza de la carrera. La parte superior a mano derecha muestra el tiempo de la vuelta en ese momento. Debajo está el menor tiempo de la vuelta (tuyo y de tus contrarios). El indicador del cronómetro a la izquierda se ilumina si el mejor tiempo de la vuelta es el tuyo.

Indicador de velocidad

El indicador de velocidad lee en 10s de mph. Si tu velocidad sobrepasa los 250 mph, el indicador de velocidad da la vuelta y empieza desde la parte izquierda de nuevo. Tu velocidad es de 200 mph, más la velocidad indicada.

OTRAS CARACTERISTICAS

Daños

1. Roturas del chasis

Una rotura en el chasis de izquierda a derecha a lo largo de la barra superior cuando el coche está bajo una gran presión, como en las curvas difíciles o en los aterrizajes después de saltar. Cuando el golpe llega a la parte a mano derecha, el coche es destrozado y se retira de la carrera. Si tu coche está destrozado y no finaliza la carrera, entonces los puntos van a tu contrario.

2. Daño estructural

Varios impactos hacen que se eleven los agujeros en la cruz cursor. Estas son características permanentes y permanecen contigo a través de las temporadas. Sin embargo, en la división 4 siempre puedes empezar la temporada con un coche completamente libre de daños. El golpe que produce daños (punto 1 arriba) progresa más rápidamente cuando se encuentra un agujero.

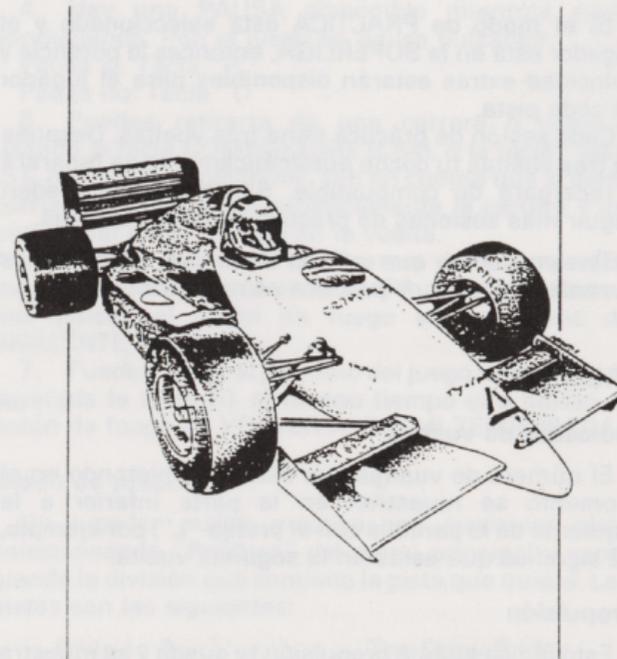
Grúa

Al principio de la carrera la grúa te recoge del lado de la pista y te lleva hasta la línea de comienzo. El mensaje "DROP START" (comienza a soltar) aparece en la pantalla y después de un intervalo de tiempo al azar, la grúa te deja en la pista.

Si tu coche se cae de la pista, una grúa lo recogerá y lo pondrá sobre la pista en el punto más cercano y adecuado. La grúa evita hoyos o boquetes.

El mensaje "PULSA FUEGO" aparecerá y cuando lo haga tú te soltarás de la grúa. Sin embargo, recuerda que debes de esperar a estar sobre la pista antes de pulsar el botón de fuego para soltarte de lo contrario te caerás de la pista de nuevo.

COMPITIENDO



LIGA DE UN JUGADOR

Objetivo

El objetivo del juego es convertirse en el primero de la primera división en la Liga de Stunt Car Racer. Hay cuatro divisiones y cada una contiene tres pilotos y dos pistas. Para los pilotos de primer índice también hay una superliga.

SuperLiga

Sólo se puede acceder a la superliga una vez que te has convertido en Campeón de la División Uno. Entonces se te ofrece la oportunidad de mezclarte con los mejores pilotos en otra serie de carreras, esta vez con mucha más potencia de motor y de frenos... Empezarás en la División cuatro de la Superliga en las mismas pistas que en la liga normal, esto es Hump Back y Little Ramp. La única diferencia es que tanto tú como tu contrario sois capaces de tener mayor velocidad de aceleración. El objetivo de la superliga es abrirte camino a través de cuatro divisiones para convertirte en supercampeón de liga.

Una temporada de carreras

Una temporada completa de competición supone seis carreras: todas las combinaciones con tres pilotos y dos pistas. Dos de las seis carreras no implican al jugador y se llevan a cabo en otros escenarios. Sin embargo, es posible que la temporada esté clasificada como "Carrera 3 de 6". El piloto que encabeza el

tablero de la división después de seis carreras pasa a la siguiente división.

Sesiones de práctica

Antes de entrar en una temporada de competición puedes practicar en las dos pistas que tienes en tu división.

Puntos concedidos

Ganar: 2 puntos.

Mejor tiempo de la vuelta: 1 punto.

En el caso de un empate al final de la temporada, el piloto con el mayor número de puntos conseguidos en sus victorias pasará. Si su número es el mismo, se hace una selección al azar.

Si te retiras de una carrera o se rompe tu coche sin que la termines, entonces los puntos de la mejor carrera y vuelta van a tu contrario. Si los dos coches están rotos entonces el coche que se rompió primero es el perdedor.

MODO DE MULTIJUGADORES

Campeonato de pilotos

Hasta ocho jugadores pueden tomar parte en el campeonato de pilotos. El campeonato puede consistir hasta en cuatro temporadas de carreras. Cada tempo-

rada tiene lugar en las dos pistas de una división de liga, donde los jugadores pueden ganar puntos compitiendo contra pilotos controlados por el ordenador con puntos de bonificación especial para los jugadores con el tiempo más rápido de la vuelta y el tiempo más rápido de la carrera (la suma de todos los tiempos de la vuelta durante una carrera).

Acceso a las pistas

Como no hay promoción en el juego de multijugadores, el acceso a las pistas de las divisiones que no sean la División 4 en una liga estándar se obtiene cargando las posiciones del juego de un jugador que se han salvado anteriormente. Cuanto más grande sea el número de divisiones al que tienes acceso, más grandes serán las opciones a las pistas cuando empieces a correr. Además, el acceso a las cuatro divisiones permite que la totalidad de las ocho pistas se incluyan en un campeonato de cuatro temporadas. Las posiciones de Superliga también se pueden incluir para conseguir más potencia y velocidad. Cualquiera que sea la selección de la pista, debes de recordar que los otros conductores sólo se atenderán a la parte establecida de la liga y de la división.

Salvar la posición del juego

Si no hay tiempo para jugar las cuatro temporadas antes de empezar la siguiente temporada, las posiciones del juego, los nombres de los jugadores, puntos, etc., se pueden salvar el campeonato continuará en una fecha posterior. Para salvar tu posición del

juego selecciona la opción SAVE y usa un nombre de archivo empezando con las letras "MP...". "MP" distingue una posición de un juego de multijugadores de una posición de un juego de un jugador, que se usa para tener acceso a las pistas.

Volver a empezar el campeonato

Para volver a empezar el campeonato sin tener que volver a introducir los nombres de los jugadores selecciona la opción REPLAY. Para volver a empezar la totalidad del juego y volver al menú de un solo jugador/multijugadores, entonces mantén apretada la tecla F1 mientras seleccionas la opción REPLAY.

Temporada de carreras de Multijugadores

Una temporada de carreras consiste en dos rondas, una en cada pista, de una división de liga. Una ronda consiste en todos los jugadores compitiendo por turno contra un coche dirigido por el ordenador.

Para cada carrera se conceden los puntos usuales: 2 puntos para un ganador y 1 punto para el mejor tiempo de la vuelta.

Al final de la ronda se conceden puntos de bonificación de pista a los jugadores con el mejor tiempo global de la vuelta (1 punto) y el mejor tiempo de carrera global (2 puntos). Siempre, por supuesto, que el tiempo de la vuelta o el tiempo de la carrera fuera suficiente para completar una vuelta o una carrera. Los tiempos de los coches controlados por el ordenador se ignoran.

Abandonar la temporada

Es posible saltarse las carreras que quedan en una ronda cuando está en la pantalla la siguiente página de accesorios. Mantén apretado F1 mientras pulsas RETURN/FIRE e irás hasta la pantalla de bonos de pista "al final de la ronda".

Se puede saltar una carrera individual entrando en la carrera y pulsando la tecla RETIRE.

Galería de la fama

La galería de la fama contiene los récords de la pista y los nombres de la gente que ha corrido. Se puede ver desde el menú principal seleccionado "Hall of Fame".

Los récords de las pistas se dan por la vuelta más rápida y el tiempo de carrera más rápido (la suma de todas las vueltas durante la carrera). Se pueden fijar durante cualquier carrera, pero no en el modo práctica. Si un récord se supera, entonces el nuevo récord se anuncia en la tabla de puntuaciones al final de la carrera. Los pilotos controlados por el ordenador no contribuyen a estos récords.

Salvar galería de la fama

La galería de la fama que hay se puede preservar seleccionando la opción del menú SAVE y usando un nombre de archivo que empiece con las letras "HALL...".

Cargar la galería de la fama

Los archivos previamente salvados de la galería de

la fama se pueden cargar seleccionando la opción del Menú LOAD y usando el nombre de archivo apropiado. No importa si alguno de los nuevos récords se han creado ya antes de cargar la galería de la fama ya que sólo como récords en vez de los tiempos en esta galería de la fama se aceptan cuando se están cargando.

Esto significa que los diferentes archivos de la galería de la fama se pueden combinar simplemente cargándolos todos. Salvándolos luego guardas la galería de la fama adecuada.

Cargar/Salvar/Volver a jugar

Si seleccionas esta opción, aparece otro menú con las opciones CARGAR, SALVAR y VOLVER A JUGAR.

Cargar/Salvar

Vayas a cargar o salvar, tienes que introducir un nombre de archivo. Algunos nombres de archivo que empiezan con ciertas letras tiene un significado añadido.

..... posición en el juego de un solo jugador
HALL galería de la fama
MP posición en el juego multijugadores
DIR directorio del disco (sólo Commodore)

Cualquier otro nombre de archivo se entiende que es una posición en el juego de un solo jugador. Los nombres pueden ser DIV4, DIV3, DIV2, DIV1, para la liga estándar y SDIV4, SDIV3, SDIV2, SDIV1 para la superliga.

Si pulsas la tecla ESCAPE mientras estás introduciendo el nombre del archivo causará que el juego vuelva a salir al menú principal.

Aparecerá un mensaje diciendo "nombre del archivo no adecuado" (file name inappropriate), por ejemplo, si se usa un nombre de archivo que empieza con MP cuando se está salvando una posición en la posición en la liga de un solo jugador.

Almacenamiento de datos

Se debe de usar un disco en blanco formateado para almacenar toda la información grabada como la galería de la fama, salvar las posiciones de juego y las posiciones en el juego de multijugadores. No intentes usar tu disco del juego de Stunt Car Racer. Dirígete a tu manual de ordenador específico para saber como formatear un disco en blanco. Etiqueta este disco cómo "Posiciones del juego de Stunt Car Racer" y mételo con tu disco del juego en el paquete de Stunt Car Racer.

Volver a jugar

En el modo de un solo jugador esto se puede usar para volver a jugar la última temporada. Esto tiene el efecto de restablecer todo y dejarlo como estaba al principio de la última temporada. Esto evita salvar teniendo que volver a cargar la posición del juego si la temporada de carrera finaliza con una degradación para el jugador.

Volver a empezar el juego

Si se mantiene apretada F1 mientras REPLAY está seleccionado, entonces el juego volverá a iniciarse totalmente y volverá al menú de un solo jugador/multijugadores.

Unión de ordenadores

Es posible en algunas versiones de Stunt Car Racer el unir dos ordenadores y que dos jugadores compitan uno contra el otro. Esto se hace mediante un cable de interfase en las puertas seriales de ambos ordenadores. Ver la parte técnica para tener detalles de cómo conectar el cable.

Para introducir la unión de ordenadores, primero conecta los dos ordenadores y arranca los dos. Selecciona la opción COMPUTERLINK en el menú principal de cada ordenador. Aquella que sea seleccionada primero será el ordenador "maestro" mientras que la otra será el ordenador "esclavo". De aquí en adelante todas las decisiones las tomará el ordenador "maestro", esto es, el menú de control.

El modo de unión de ordenadores es similar al modo de multijugadores en el que tú puedes introducir hasta ocho jugadores, cargar y salvar posiciones del juego usando archivos que empiezan con "MP..." y hay dos rondas por temporada, cada una en una pista diferente. También, si no hay más de dos jugadores, habrá puntos de pista de bonificación para los mejores tiempos en la vuelta y en la carrera. Las combinaciones están diseñadas para dar a cada jugador dos carreras por posta, mientras que se maximiza la variedad de los

emparejamientos. La excepción se produce cuando sólo hay dos jugadores, ya que sólo compiten una vez en cada pista.

La tecla F1 se puede usar en la forma normal para saltar al final de la ronda, excepto si sólo hay dos jugadores, cuando esta operación no funciona.

Si por alguna razón los ordenadores se cierran, esto es, el otro ordenador se apaga mientras están unidos, la unión se puede suspender temporalmente manteniendo apretada la tecla F5. Esto permite a cada ordenador controlar menús independientemente, sin tener que implicar al otro ordenador. Si pulsas F5 innecesariamente, puedes hacer que los juegos en el otro ordenador pierdan la pista y, por tanto, tendrás que volver a arrancar el sistema.

Consejos para la competición

Necesitarás encontrar los mejores lugares para adelantar en cada pista y luego usar tu propulsión para ponerte enfrente tan pronto como puedas. Siempre es más difícil venir desde atrás y ganar que mantenerte a la cabeza desde el principio de la carrera. Recuerda, la propulsión es limitada, de manera que no la desperdicies.

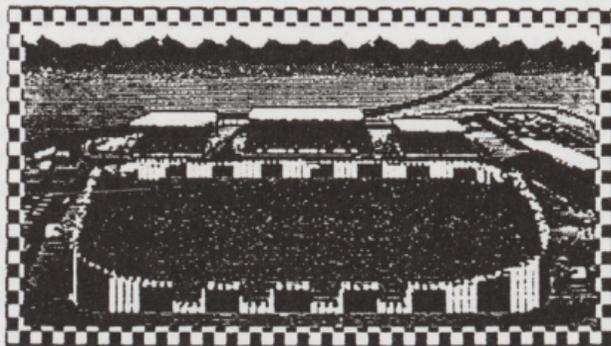
Cuando salgas de una curva, no mires hacia el lado de la pista sino hacia delante de la carrera y concéntrate en traer ésta al centro de tu visión.

Recuerda que con un joystick no necesitas mantenerlo presionado hacia delante. Esto también hace más fácil para ti el usar la autoalineación.

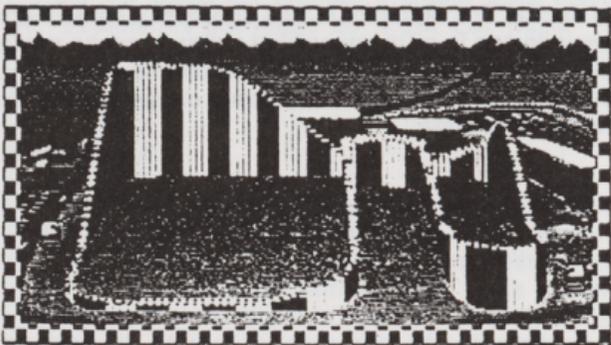
Aunque generalmente es importante que vayas tan rápido como te sea posible alrededor de las pistas, hay sitios en ciertas pistas que debes de viajar a una velocidad bastante controlada o si no irás al desastre, The Stepping Stones es una de esas pistas. Debes de golpear los trampolines a una velocidad constante (que se encuentra intentando y fallando) y mantener esta velocidad constantes en cada trampolín. Otras pistas, como el High Jump, requieren que tengas un mínimo de velocidad para salvar los obstáculos. En el High Jump, por ejemplo, debes de alcanzar una cierta velocidad para conseguir el salto, una fracción demasiado lento y te darás con tu coche contra los soportes de la pista.

En el modo de unión de ordenadores es posible forzar al otro jugador fuera de la pista dándole con el lado de tu coche. Puedes resultar dañado en esta maniobra de manera que ten cuidado y no sobrefuerces tu coche. Por ejemplo, si has chocado y estás siendo elevado con la grúa, es posible soltar tu coche encima del de tu contrario a medida que conduce por debajo de ti, produciéndole así bastantes daños y forzándolo fuera de la pista.

LAS PISTAS

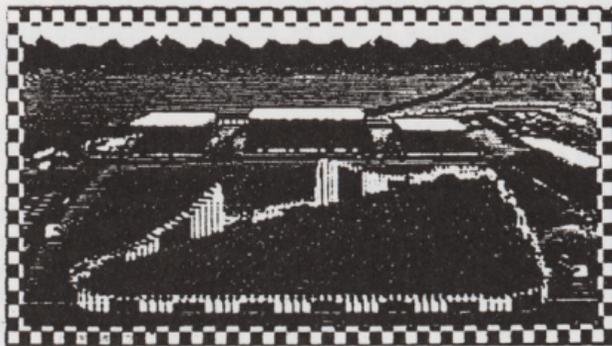


THE STEPPING STONES

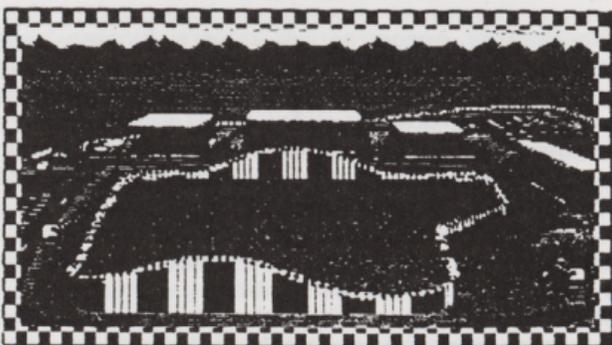


THE ROLLER COASTER

LAS PISTAS

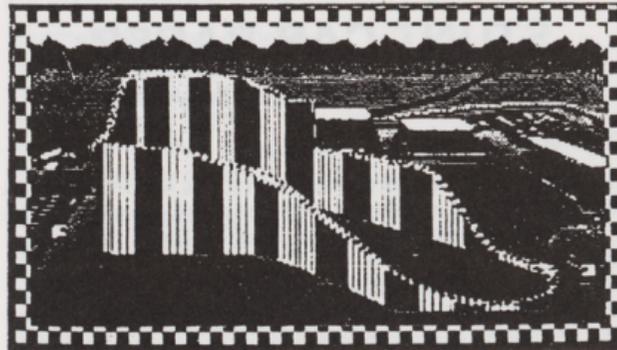


THE BIG RAMP

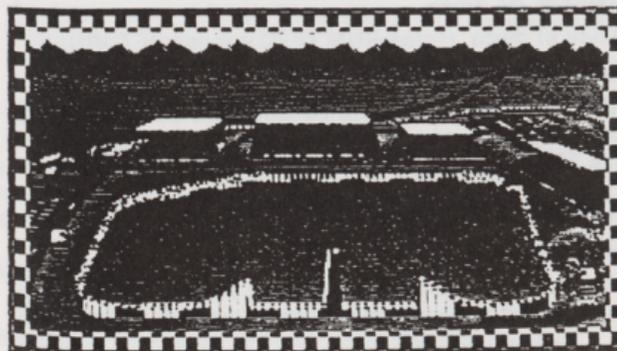


THE HUMP BACK

LAS PISTAS

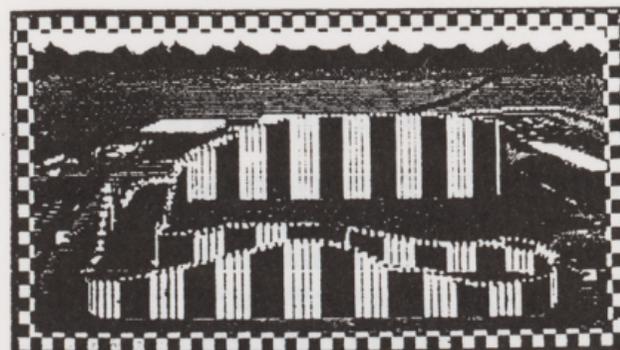


THE SKI JUMP

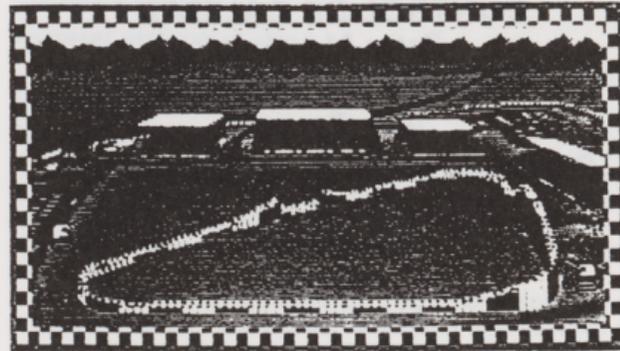


THE HIGH JUMP

LAS PISTAS



THE DRAW BRIDGE



THE LITTLE RAMP

CREDITOS

CONCEPTO DEL PROGRAMA, DISEÑO Y PROGRAMACION

Geoff Crammond

CON LA ASISTENCIA DE

Norah Crammond

GRAFICOS ADICIONALES

John Cummins

CONTROL DE CALIDAD

Peter Moreland

DISEÑO DEL MANUAL

Julie Burness

DISEÑO MANUAL Y GRAFICOS

Artistix UK

MANUAL

Tony Middlehurst

Martin Moth

Peter Jones

Geoff Crammond

STUNT CAR RACER

SUPLEMENTO TECNICO PARA AMSTRAD

EQUIPO NECESARIO

Stunt Car Racer es compatible con todos los ordenadores Amstrad CPC con monitores en color o con pantalla verde. Se recomienda usar el joystick, aunque no es imprescindible.

Con objeto de salvar los juegos de Stunt Car Racer deberías preparar un disco en blanco formateado, o una cinta en blanco (para las versiones en cassette), antes de jugar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Versiones de disco

Mete el disco, teclaea RUN"DISC y pulsa RETURN.

Versiones de cinta

Mete la cinta, asegúrate de que está completamente rebobinada. Mantén apretada la tecla de CONTROL y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de pantalla.

SELECCION DE OPCIONES

Método de control

Una vez que el programa se haya cargado se te pedirá que selecciones el método de control entre los siguientes:

1. Teclas definidas.
2. Joystick/Ratón.
3. Para definir tus propias teclas.

TECLAS DEFINIDAS

Control por teclas definidas:

Girar a la izquierda: Tecla "O"

Girar a la derecha: Tecla "P"

Acelerar hacia delante: Tecla "S"

Propulsión: Barra Espaciadora

Freno/Marcha atrás: Tecla "X"

CONTROL POR JOYSTICK

Girar: Joystick izquierda/derecha

Acelerar hacia delante: Empuja el joystick hacia delante

Freno/Marcha atrás: Tira del joystick hacia atrás

Propulsión: Pulsa el botón de fuego

CONTROL POR RATON

Girar a la izquierda: Mueve el ratón a la izquierda

Girar a la derecha: Mueve el ratón a la derecha

Acelerar hacia delante: Mueve el ratón hacia delante

Propulsión: Botón izquierdo del ratón

Freno/Marcha atrás: Mueve el ratón hacia atrás

PARA DEFINIR TUS PROPIAS TECLAS

Puedes definir tus propias teclas para el control. La opción de volver al menú de redefinición de teclas una vez ha empezado el juego sólo está disponible en las versiones de 128 K.

Tipo de monitor

Una vez has seleccionado el método de control debes seleccionar el tipo de monitor entre los siguientes:

1. Monitor Mono Amstrad
2. Monitor Color/TV

La mayoría de los demás controles son los mismos que para el resto de las versiones, con las siguientes excepciones:

Poner el juego en pausa

Pausa sí: Tecla ESCAPE

Pausa no: Tecla RETURN

Abandonando una carrera

Debes poner el juego en pausa (tecla ESCAPE) y luego pulsar la tecla "Q".

Abandonando una temporada

Pulsa la tecla ESCAPE en la página NEXT RACE (siguiente carrera).

Empezar otra vez el juego

Pulsa la tecla ESCAPE en REPLAY SEASON (volver a jugar temporada).

Cargando y salvando los juegos

Los detalles para cargar/salvar se encuentran en el manual. Por favor, recuerda tener un djsco en blanco formateado o una cinta en blanco. Las versiones en Amstrad no necesitan prefijos específicos para los nombres de ficheros.

Las versiones en Amstrad de Stunt Car Racer fueron programadas por Pete Cooke. El Director de Desarrollo del juego fue Peter Moreland y el Control de Calidad estuvo a cargo de Kevin Mullins. La documentación adicional fue preparada por Rob Davies y Julie Burnes..

RICK DANGEROUS

¿Sobrevivirá Rick Dangerous, el intrépido Superhéroe y coleccionista de sellos, a su primera misión en el Templo Azteca de la Tribu? Si lo hace, Rick se enfrentará a nuevos peligros en la Tumba Egipcia y en la Fortaleza Enemiga.

LA AVENTURA EMPIEZA AQUI...

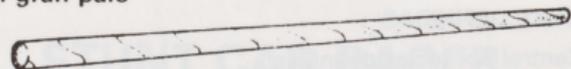
Rick está equipado con:

Dinamita

Esta se debe depositar para hacer saltar trampas, volar muros, enemigos y en general producir daños que permitan a nuestro héroe continuar su tarea. Además, ésta tiene la característica adicional de ser MUY PELIGROSA cuando se enciende, de manera que nuestro héroe debe de apartarse de ella ¡tan rápidamente como le sea posible antes de que explote!



El gran palo



Se puede usar para:



La pistola

...¡Dispara balas!

Hay un límite en el número de balas que lleva. Si mata a un enemigo, aparecerá una bonificación, que cuando la recojas reabastecerá la reserva. Esto significa que el jugador puede tener que volver atrás y ponerse en peligro otra vez. Usa tu munición con prudencia y recuerda que la pistola es muy a menudo un gatillo para activar una trampa ¡mejor que simplemente matar al enemigo!



Trampas

Sé resuelto como Rick a la hora de evitar las trampas. Las trampas son retorcidas. Puedes necesitar tu palo, pistola, dinamita o simplemente su ingenio para sobrevivir, dependiendo de la naturaleza de la trampa. No hay instrucciones de cómo saltar cada trampa, o cómo se evita, de manera que ten cuidado. Piensa antes, las cosas no son siempre lo que parecen...



INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Los usuarios del Amiga 1000 deben de conectar el ordenador y meter el Kickstart 1.2 o posteriores. Después de unos pocos segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará en alrededor de 30 segundos.

Atari ST

Enciende el ordenador y mete el disco del juego. Después de unos pocos segundos aparecerá la pantalla de título y el juego se cargará en unos 30 segundos.

Spectrum 48 K/128 K/+3

Teclea LOAD"<enter> o selecciona el cargador.

Amstrad 6128

Teclea RUN"RICK"<enter>

Commodore 64

Teclea LOAD"*",8,1 <return>

Tandy

Arranca el disco DOS, mete el juego y teclea RICK<return>

IBM

Arranca el MS DOS, mete el disco del juego y teclea RICK<return>

Nota: Las versiones en Tandy e IBM funcionan sólo con teclado.

CONTROLES DEL JOYSTICK

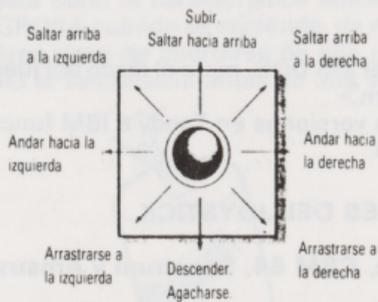
ST, Amiga, CBM 64, Spectrum y Amstrad

Sin el botón de fuego pulsado: Si empujas el

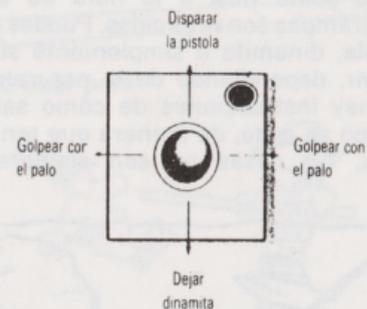
joystick hacia la izquierda, haces que Rick camine de izquierda a derecha. Empujando el joystick hacia arriba Rick salta. Si empujas el joystick hacia arriba y a la izquierda haces que Rick salte en esa dirección. Si estiras del joystick hacia abajo, haces que Rick se agache. Estirando del joystick hacia abajo y a la izquierda Rick se arrastrará a lo largo de esa dirección.

Con el botón de fuego apretado: Si empujas el joystick hacia la izquierda o la derecha, hace que Rick utilice su palo, que se usa para apretar botones o atontar a los enemigos de Rick. Si empujas el joystick hacia arriba haces que Rick dispare su pistola en la dirección que está mirando. Si estiras del joystick hacia abajo, Rick encenderá y dejará caer la dinamita.

SIN EL BOTON DE FUEGO APRETADO



CON EL BOTON DE FUEGO APRETADO



CONTROLES DEL TECLADO

Atari ST/Amiga

Color SI/NO: Barra espaciadora. Si pulsas la barra mientras se muestra la pantalla de título cambiará el color a jese tono tan realista de 1945!

Abandonar para empezar: Escape.
Pausa SI/NO: P.

Commodore 64

Pausa SI/NO: RUN/STOP.
Abandonar para empezar: Flecha arriba.
Nota: Todos los demás controles para el ST, Amiga y Commodore son a través del joystick.

Spectrum, Amstrad, IBM

Arriba o saltar: O.
Abajo o arrastrarse: K.
Caminar a la izquierda: Z.
Caminar a la derecha: X.
Disparar en el Spectrum: ENTER.
Disparar en Amstrad y IBM: P.
Pausa SI/NO en Spectrum y IBM: P.
Pausa SI/NO en Amstrad: H.
Abandonar para empezar en Spectrum y Amstrad: Q.
Abandonar para empezar en IBM: E.
Abandonar para ir al MS DOS en IBM: Escape.

P 47 : EL JUEGO

Un delirio, el atravesar ocho niveles de actividad enemiga, bombardeando sus vehiculos en el suelo y tirando sobre sus aviones. Al final de cada nivel, tendrás que enfrentarte al imponente barco de guerra, a los tanques o a los aviones enemigos y destruirlos para pasar al siguiente nivel.

En el camino, tendrás que recoger muchos objetos. Cada vez que cojas uno, tu nivel de energia aumentará empezando en el primer nivel hasta el cuarto nivel.

El nivel de energia determina la cantidad de armas especiales lanzada en cada punto de recogida. Por ejemplo, cuando hayas cojido una bomba, una bomba será tirada por cada nivel de energia.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Insertar el disco y seleccionar la unidad apropiada. Teclear PC 47 para la version CGA o PE 47 para la version EGA

OBJETOS QUE HAY QUE RECOJER

- B Bombas (Bombs) Lanzadas por el avión con cada tiro.
- E Misiles pulverizadores (Spray missile) . . . Despegán de la parte delantera del avión.
- M Multi-misiles 2 a 8 misiles que despegán desde la parte delantera del avión, dividiendose y continuando.
- S Aceleración (Speed Up) Según tu nivel de energía, tu avión acelerará.
- T Tiro dirigible (Directable fire) Tiro de 2 a 8 balas en la dirección del joystick.
El avión se dirige también en la misma dirección. Maniobra mortal pero eficaz.
- 1 Hacia lo alto vida Extra Te dá una vida suplementaria.

KICK OFF

Carga:

AMIGA: Introduce el disco de KICK OFF en el drive cuando el ordenador te pregunte WORK BENCH.

ATARI: Introduce el disco en el drive y conecta el ordenador.

SPECTRUM CASSETTE: LOAD "" y presiona ENTER

SPECTRUM DISCO: Presiona ENTER y LOADER.

AMSTRAD CASSETTE: Presiona CONTROL (CTRL) y tecla pequeña de ENTER simultáneamente.

AMSTRAD DISCO: Tecla RUN" y presiona la tecla de ENTER.

CBM64 - TECLEA LOAD y presiona la tecla RETURN.

Advertencia: Por favor, asegúrese que el disco está protegido de escritura en todo momento.

DATOS DE LA LIGA

Se requiere un disco pre-formateado o una cinta en blanco para salvar la liga. El disco o cinta se usan exclusivamente para salvar la liga. Cualquier otro dato puede ser destruido.

Introducción:

KICK OFF es un simulador de fútbol preciso con un scroll multidireccional a todo tamaño para tiros marcadores, goles, etc., con proporciones correctas. Ambos equipos juegan el partido estrictamente de acuerdo con las tácticas decididas al principio del juego. Los jugadores se ponen en posición para recibir los pases y ganar posición. La pelota, igual que en un juego real, avanza delante del jugador, lo que significa que atajar sea cuestión de habilidad y no de casualidad.

KICK OFF como el fútbol real, requiere habilidad en el control de la pelota. Por ello hay una variedad de habilidades con la pelota que aprender y juegos tácticos que practicar, hay una opción para aprender estas habilidades sin ser arrasado por el contrario. El establecer partes, como nueve alternativas para el tiro de córner, tackling y dribbling pueden ser practicadas a la perfección.

Cada jugador tiene con el tiro cuatro atributos, llamados velocidad, resistencia, precisión y agresión. Un sticker internacional tiene más resistencia y aceleración que un sticker a nivel juvenil. El último puede tener más agresión. Al progresar en los diferentes niveles de habilidad tendrás que adaptar los diferentes tipos de jugadores.

La facilidad de establecer los niveles de habilidad de algunos equipos por separado aporta finalmente mucho al placer de jugar. Para un juego realmente tenaz puedes seleccionar la Liga del Domingo para ti y jugar contra la Liga Internacional. Para jugar con-

tra un amigo, los niveles se pueden establecer para un partido claro y tenaz.

Puedes jugar en una liga que consiste en 8 equipos. En la liga los equipos están emparejados por igual, pero tienen diferentes estilos de juego con atributos a los jugadores, para competir al estilo. La liga dura 14 semanas y hay una facilidad de cargar/salvar.

Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. Deberás tener cuidado cuando hagas tackling con un jugador del contrario. El juego sucio será penalizado mediante una tarjeta amarilla si el árbitro lo ve. El juego sucio persistente significará el ser expulsado.

Cuando se efectúa un tiro el scanner muestra en todo momento la posición de todos los jugadores, lo que significa una gran ayuda al jugar el partido.

Hay 12 árbitros diferentes en el juego, con habilidades y aptitudes variables.

Menú principal:

Mueve el joystick arriba y abajo para iluminar una opción. Presiona la tecla de juego para seleccionar la opción.

Practicar habilidades: Esta opción da al jugador la posibilidad de aprender los movimientos del joystick y mejorar su habilidad en los pases, tiros de corner, etc., y aprender a jugar de acuerdo con los variados planes tácticos. Los córners se pueden practicar con

o sin compañero. Practica tanto como quieras. Presiona la tecla de espacio ENTER para volver al menú principal.

Practicar penaltis: Te permite tomar y defender una serie de 5 tiros de penalti en el uso de uno o dos jugadores. Presiona la tecla de espacio o ENTER para volver al menú principal.

Juego simple: Puedes jugar contra el ordenador, contra un amigo o haciendo equipo con un amigo contra el ordenador. Hay 5 niveles de habilidad. El nivel de habilidad de ambos equipos se puede establecer independientemente. Presiona la tecla de espacio o ENTER para volver al menú principal.

Juego de liga: La liga consiste en 8 equipos y dura 8 semanas. Cada equipo en la liga tiene su propio estilo de juego. Se puede jugar la liga en 5 niveles de habilidad.

Duración: Establece la duración del juego. Las opciones de extensión de 10 minutos a 90 minutos. El valor de falta es 10 minutos. Si tiene que establecer la duración del partido antes de seleccionar la opción de juego simple o juego doble.

Submenú

Jugar juego simple: Número de jugadores: Ilumina la opción moviendo el JS1 arriba y abajo, y presiona B.F.

Un jugador: JS1 Controles el equipo azul.

Dos jugadores: JS1 Controles el equipo azul.

JS2 Controles el equipo rojo (ST/AMIGA).

Controles el equipo amarillo (CBM64).

Nivel de habilidad: Hay cinco niveles de habilidad. Los niveles de habilidad de ambos equipos se definen independientemente. Ilumina la selección y presiona B.F. Hay una suave brisa que afecta al azar el comportamiento de la pelota en ambos equipos en el nivel de Reserva o encima.

Elección de campos: El ganador en la elección de campos decide si quiera jugar arriba o abajo del campo.

Tácticas del partido: Hay cuatro tácticas distintas determinadas por la elección de formación. Los jugadores juegan en las posiciones designadas dispuestos para interceptar al oponente y recibir pases. El jugador más próximo a la pelota corre hacia la pelota.

Las formaciones son:

4-3-3 Juego defensivo.

4-2-4 Juego de ataque.

4-4-2 Buen control medio-campo.

5-3-2 Juego fuerte-defensiva.

Mueve JS1 arriba o abajo para iluminar la opción y presionar B.F. En el modo de dos jugadores JS2 o jugador 2 selecciona la opción después de JS1.

El partido comienza en cuanto se ha hecho la selección.

Juego de liga

La liga consiste en 8 equipos y dura 14 semanas. El juego de liga es jugado a nivel nacional y los lados contienen algunos jugadores standard internacionales. Cada equipo tiene su propio estilo

de juego y fuerza en los diferentes departamentos. Hasta 8 jugadores pueden jugar en la liga y hay una facilidad de salvar y cargar ligas separadas.

Quando se ha seleccionado la opción de liga, se ve un tablero con los nombres de los 8 equipos mostrados. También se muestra si el equipo está dirigido por el ordenado o se controla con el joystick. Asimismo, también puedes ver en el tablero el resultado de los partidos y los puntos ganados. Se ofrecen las siguientes opciones:

Modificar: Se puede modificar los nombres de los equipos (ST/Amiga sólo) y el control por joystick o por ordenador. Mueve el joystick arriba o abajo para iluminar el nombre a modificar. Presiona B.F. y aparecerá un * al lado del nombre. Utiliza la barra espacio (ST/Amiga) para borrar los caracteres y el teclado para introducir nuevos nombres. Máximo de 15 c. permitido. Usa la tecla F1 (ST/Amiga) o B.F. (CBM64) para elegir entre JS u O. Selecciona «DONE» cuando hayas finalizado con todas las modificaciones.

LOAD: Carga un juego previamente salvado.

DISCO: Ilumina el nombre usando el JS y presiona B.F.

CINTA: Teclea el nombre del archivo y presiona RETURN.

CONTINUAR: Ilumina los dos equipos que van a jugar el siguiente partido. Aparece un nuevo set de opciones. Si se utilizan 2 J/S/2 jugadores, los equipos se asignarán J/S1 y J/S2.

Salvar:

CINTA: Selecciona el nombre del archivo y presiona RETURN.

DISCO: Introduce un disco formateado o disco con las ligas salvadas previamente en el drive. Aparecerá un display con los nombres de archivo de la liga. Ilumina un nombre de archivo ya existente o teclea un nombre nuevo (ST/Amiga). Presiona B.F.

SALIR: Te lleva al menú principal.

CONTINUAR: Se juega el partido indicado.

Control del jugador:

Movimiento: El jugador se mueve en las 8 direcciones del joystick. Remate de cabeza: Si la pelota está en el aire, presionando B.F. el jugador bajo control saltará. Mueve el J/S en la dirección en la que quieres rematar la pelota cuando el jugador está en el aire.

CONTROLES

AMNIGA-ST-CBM64-JOYSTICK SOLO

AMSTRAND-SPECTRUM

1 JUGADOR - Joystick o teclado

2 JUGADORES Jugador 1 - joystick
jugador 2 - teclado

TECLADO

ARRIBA - Q

ABAJO - A

IZQUIERDA - O

DERECHA - P

JUEGO - ESPACIO

PAUSA - H

Control del portero:

El portero lo controla el ordenador excepto cuando haya un penalty.

		SALTAR	
	ESTIRADA		ESTIRADA
ESTIRADA		COGER	ESTIRADA
ESTIRADA			ESTIRADA
		AGACHAR	

Presiona B.F. para comenzar a moverte. Cuanto más tiempo presiones B.F. mayor será el movimiento.

Control de la pelota:

Los controles de la pelota de KICK OFF han sido especialmente diseñados para facilitar su uso. En un juego que transcurre velozmente y bajo presión, no hay tiempo de recordar los compli-

Opciones de teclado:

- X: Cambiar tamaño SCANNER (ST/AMIGA sólo).
- D: Scanner ON/OFF (ST/AMIGA sólo).
- P: Pausa ON/OFF.
- Q: Sonido ON/OFF.
- C: Sonido público sólo ON/OFF (la versión de CBM 64 no tiene sonido de público).

© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.
Units 9-10, Burnham Trading Estate
Lawson Road, Dartford Kent

Opciones de teclado:

- X: Cambiar tamaño SCANNER (ST/AMIGA sólo).
- D: Scanner ON/OFF (ST/AMIGA sólo).
- P: Pausa ON/OFF.
- Q: Sonido ON/OFF.
- C: Sonido público sólo ON/OFF (la versión de CBM 64 no tiene sonido de público).

© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.
Units 9-10, Burnham Trading Estate
Lawson Road, Dartford Kent

COPYRIGHTS CHALLENGERS ESPAGNOL

STUNT CAR RACER

COPYRIGHT del juego (C) GEOFF CRAMMOND LTD. COPYRIGHT del manual
(C) MICROPROSE SOFTWARE 1989

PRO TENNIS TOUR (C) UBI SOFT

KICK OFF (C) 1989 ANCO SOFTWARE LTD

RICK DANGEROUS (C) FIREBIRD (C) 1989 CORE DESIGN LTD

P 47 (C) MICROPROSE/FIREBIRD. JALECO licenced from (C) 1988 JALECO

COPYRIGHTS CHALLENGERS ESPAGNOL

STUNT CAR RACER

COPYRIGHT del Juego (G) GEOFF CRAMMOND LTD. COPYRIGHT del manual

(C) MICROPROSE SOFTWARE 1988

PRO TENNIS TOUR (C) UBI SOFT

KICK OFF (C) 1988 ANCO SOFTWARE LTD

RICK DANGEROUS (C) FIREBIRD (C) 1988 CORE DESIGN LTD

P 17 (C) MICROPROSE/FIREBIRD. JALISCO licensed from (C) 1988 JALISCO

UBI SOFT

Entertainment Software

Congratulations ! You have just bought a UBI SOFT game, which entitles you to membership of the popular UBI SOFT Club.

Joining is easy, just complete the simple questionnaire below, mail it to us and you will be automatically enrolled in the club.

Being a member of the club brings many benefits. You will receive the UBI SOFT catalogue and news sheets, providing you with the very latest information about forthcoming UBI SOFT products. There will be a monthly draw among the members and the lucky winners will receive games, T-shirts, mugs and other exciting prizes.

UBI SOFT is always looking for new programmers and exciting new products. If you are interested and believe that you measure up to our standards then please phone us or write giving us as much information as you can.

Many other surprises await you ! No time to waste !

Vite ! Join our Club now !

To return to UBI SOFT (See back).

NAME

Address Post

City Code

Telephone Sex F M

Age ≤ 12 13-18 19-25 26-35 36-45 ≥ 46

Type of computer you own

C64 Spectrum Amstrad Atari ST Amiga

IBM compatible Cassette Disk 3 1/2 5 1/4

Name of product

Where was this product purchased ?

Software store Mail order Computer hardware store

Toy store Electronics store Discount store

Bookstore Gift

Other :

What is your favourite magazine ?

What is your favourite type of game ?

Arcade Education Strategy/reflection

Adventure Role-playing Utility

Arcade/Adventure Simulation War game

Compilation

Do you own any other Ubi Soft games ? Yes No

If so, which ones ?

Comments

STAMP

UBI SOFT

8/10, rue de Valmy

93100 MONTREUIL SOUS BOIS
FRANCE