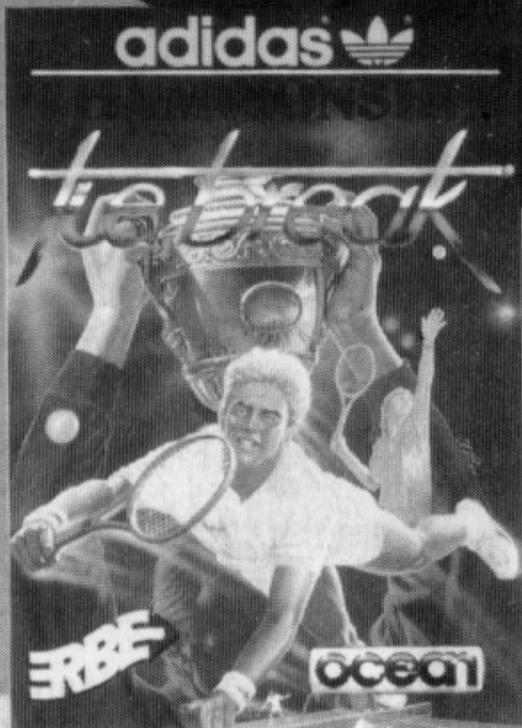
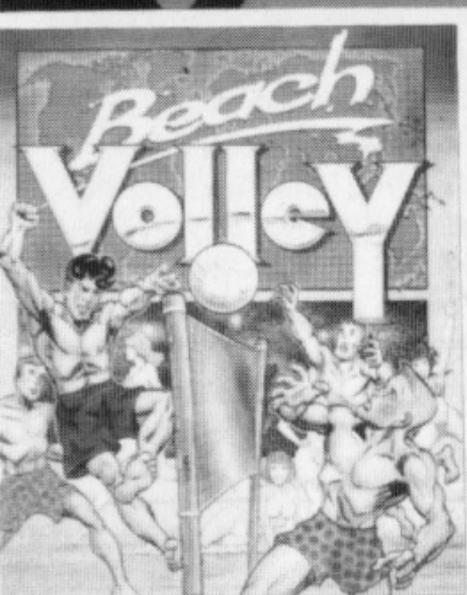


MICRO CLUB



BEACH VOLLEY

AMSTRAD

El sol está pegando fuerte, suena un Rock'n Roll: es tiempo de Beach Volley, ¡vamos a desafiar al mundo!

Tu equipo viaja a través del globo desde Londres a Sidney desafiando a todos los que vengan a la última locura que está arrasando en las playas.

Una fantástica acción con servicio variable y controles de juego a medida que lanzas a las defensas. Intenta un mate corto relámpago para recuperar tu servicio, salta y bloquea para defender el partido que vas ganando.

Esto es Beach Volley... ¡Puede que te pongas moreno!

Antes de cada partido aparecerá automáticamente un mapa del mundo para mostrarte cuál es tu destino.

CARGANDO

Amstfad disco

Introduce el disco del programa en la unidad con la cara A mirando hacia arriba. Teclea I DISK y pulsa ENTER/RETURN para asegurarte de que el ordenador puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN'DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará ahora automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego de uno o dos jugadores que se puede controlar por joystick, o por teclado. El teclado es redefinible.

Por favor, fijate: Si tienes un interfase de joystick, selecciona la opción de redefinir teclado y empuja el joystick en la dirección apropiada.

Teclas prefijadas

| Jugador 1 | Jugador 2 |
|--------------|--------------|
| I: Arriba | E: Arriba |
| J: Izquierda | S: Izquierda |
| K: Abajo | D: Abajo |
| L: Derecha | F: Izquierda |
| P: Fuego | Q: Fuego |

EL JUEGO

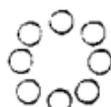


El cursor

El cursor indica el punto donde la pelota caerá. Cuando la pelota esté cerca del cursor, pulsa el botón de fuego en el joystick para lanzarla. No es necesario que estés exactamente donde el cursor para golpear la pelota. El jugador controlado por el ordenador pasará el balón en la dirección en la que tú estás.

En todos los casos tú lanzas la pelota al primer toque, e irá automáticamente el segundo jugador, y

después del segundo golpe, la pelota irá al lado contrario.



El contador de tiempo

Tienes una cantidad de tiempo limitado para ganar el partido.



La mano

Esta indica qué hombre es el que está siendo controlado.

El servicio

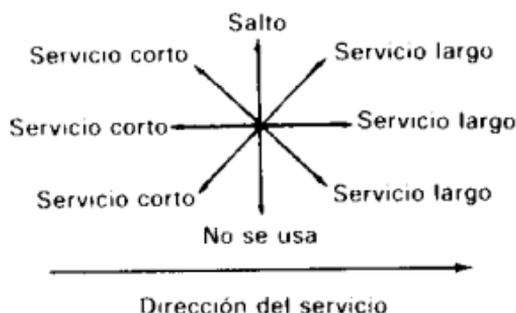
Hay dos tipos de servicios que se pueden usar:

1. Servicio normal: Pulsa el botón de fuego del joystick para lanzar la pelota en el aire. Pulsa de nuevo cuando la pelota esté cerca de tu mano para golpearla.

2. Servicio de mate: Pulsa el botón de fuego para lanzar la pelota en el aire. Pulsa de nuevo con el joystick en la posición arriba para saltar. Pulsa una tercera vez cuando la pelota esté cerca de tu mano para golpearla.

La posición del joystick controlará la longitud del servicio, como se indica abajo:

Con el botón de fuego pulsado



Si mueves el joystick sin el botón de fuego pulsado, moverás al jugador en la dirección apropiada, como se muestra aquí abajo:



La dirección en la que cae el servicio dependerá de la posición del jugador que realiza el servicio.

Direcciones del servicio



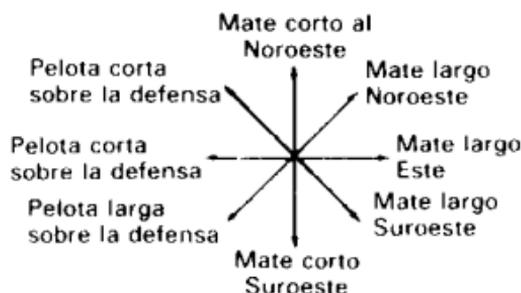
Ataque

Para realizar un mate salta pulsando el botón de fuego o empujando hacia atrás el joystick. Cuando estés en el aire, espera unos segundos y pulsa el botón de nuevo para realizar el mate con la pelota.

La dirección del joystick te permitirá realizar un lanzamiento corto o largo en la dirección requerida.

Si el equipo contrario realiza un mate con la pelota, puedes saltar a defender pulsando el botón de fuego y moviendo el joystick hacia arriba al mismo tiempo.

Movimientos durante el lanzamiento con el botón de fuego pulsado



El bloqueo

Si un jugador del equipo contrario intenta hacer un mate con la pelota, puedes saltar y bloquearlo pulsando el botón de fuego y empujando el joystick hacia arriba (como con el mate).

PUNTUACION

El ganador será el primer equipo que consiga 7 puntos o el equipo con la puntuación más alta al final del tiempo límite.

CONSEJOS Y AYUDAS

Hay dos formas de puntuar:

- a) Atacando cuando tienes la pelota.

b) Defendiéndote cuando el contrario tiene la pelota.

Durante el ataque

Cambia tu posición de lanzamiento tanto como sea posible.

Cuanto más cerca estés del segundo jugador y más baja la pelota, menos tiempo tendrá tu adversario para bloquearte.

Es posible realizar un mate en un servicio. ¡Sigue intentándolo!

Realizar un mate en el servicio es mucho más rápido, de manera que úsalo.

Durante el servicio

Cambia lo longitud y la dirección de tu servicio tanto como sea posible.

Hacer un mate en el servicio es mucho más rápido, de manera que úsalo.

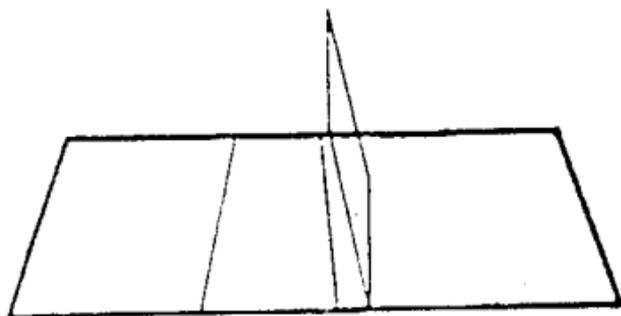
Durante la defensa

El que bloquea tiene que saltar después del jugador que está lanzando la pelota.

Si tu contrario lanza la pelota muy lejos de la red, entonces puedes anticipar el tiempo correcto para saltar.

Durante los primeros niveles el ordenador no servirá demasiado lejos de ti.

LINEAS DE LANZAMIENTO



Segunda línea
de lanzamiento

Primera línea de lanzamiento

© Ocean Software Limited, 1990.

ADIDAS CHAMPIONSHIP TIE-BREAK AMSTRAD DISCO

Tie-break, vive toda la tensión y emoción del juego y disfruta en tu ordenador casero de todas las características de un partido real de tenis.

El control es muy preciso, y como en la vida real, necesitarás tiempo y mucha práctica.

Tie-break dispone de un modo de entrenamiento en el que puedes seleccionar el tipo de cancha, tu raqueta y al jugador contrario.

La lista oficial del Tie Break incluye 16 jugadores, compite contra todos ellos si quieres convertirte en el número 1. Si no quieres jugar en una competición, puedes seleccionar la opción Torneo y jugar con tus amigos.

Tie-break ofrece con gran realismo todas las técnicas del tenis profesional.

Además, la presentación en formato de televisión da al juego más personalidad.

CARGA

Disco CPC 464

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER para comprobar que la máquina puede acceder a la unidad de

disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

Disco CPC 664/6128

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa RETURN para comprobar que la máquina puede acceder a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

La Cancha de Tenis

La cancha de tenis tiene forma rectangular y está dividida en la mitad por una red.

Las líneas que limitan el campo lateralmente son las llamadas líneas base. A ambos lados, paralelas a la red, están las líneas de servicio (o líneas T). Estas, junto con las líneas laterales forman las zonas del servicio. Las líneas laterales exteriores se utilizan cuando se juega un partido de dobles. Verticalmente, la zona de servicio está dividida por la mitad por la otra línea que marca los dos lados de la zona de servicio.

Las raquetas

Hoy en día las raquetas están hechas de materiales muy ligeros. El juego depende del tipo de raqueta, es decir, de su peso, de sus cuerdas y de la tensión de sus cuerdas. La tensión de las cuerdas se mide en kg. y va de 25 a 35 kg.

Comienzo del Juego - El Servicio

En el tenis siempre hay un jugador que sirve y otro que recibe.

El jugador que tiene el servicio empieza lanzando la pelota desde la zona derecha (mirando a la pista).

Para servir se coloca en la zona del servicio. El jugador contrario se colocará diagonalmente en su zona de servicio, en una posición que le permita devolver la pelota. La pelota es lanzada desde la línea base. Para hacer esto, el jugador que tiene el servicio lanza la pelota al aire, utilizando la mano que no coge la raqueta, y la golpea con la raqueta antes de que caiga a tierra.

El servicio cuenta desde el momento en que la raqueta toca la pelota. La pelota deberá cruzar la red y caer en la zona de servicio contraria (diagonalmente). Las líneas se incluyen en la zona de servicio.

Segundo Servicio

El servicio se repite si:

- a) La pelota toca la red, pero cae en la zona de servicio correcta.
- b) La pelota se sale fuera del campo.
- c) Si la pelota toca cualquier objeto antes de caer.
- d) El servicio no cumple las normas.
- e) La pelota es lanzada antes de que el jugador contrario esté preparado.

Si falla el segundo servicio, el jugador contrario gana un punto.

Cambio de los lados del servicio

En cada partido, el jugador que tiene el servicio empieza a la derecha. El lado cambia en cada servicio. Por tanto, lanzará la pelota alternativamente desde la

derecha e izquierda contra la zona de servicio diagonalmente contraria.

Cambio del Servicio

Después de cada juego cambia el servicio, es decir, el jugador que tiene el servicio pasa a recibirlo y viceversa.

El Jugador cambia de campo después de cada juego impar de cada set.

Peloteo

A todos los efectos, el juego empieza cuando el jugador contrario golpea la pelota después del servicio.

La pelota sólo puede rebotar una vez, pero también puede ser golpeada en el aire antes de que toque el suelo. Puede tocar la red y también cuenta si toca el cuerpo del adversario o si el jugador consigue golpearla mientras está en el aire (aunque se haya salido de la pista, siempre y cuando no rebote antes en el suelo). La pelota también cuenta si toca la línea, es decir, no está fuera hasta que no rebota fuera de la pista, por detrás de la línea.

Perdiendo puntos durante el Peloteo

Pierdes un punto si:

- El servicio del jugador contrario es devuelto antes de que golpee el suelo.
- La pelota toca dos veces el suelo.
- La pelota es devuelta y golpea el suelo o cualquier objeto que se encuentra fuera de la pista.

Puntuación

Durante el partido ganas puntos de la siguiente manera:

- Después de tu primer punto: 15.
- Después de tu segundo punto: 30.
- Después de tu tercer punto: 40.
- Después de tu cuarto punto: Ganas el juego.

La palabra "DEUCE" (IGUALES) significa que ambos jugadores tienen la misma cantidad de puntos en un juego, es decir, que están empatados.

La palabra "LOVE" (NADA) significa que uno de los jugadores aún no ha conseguido ningún punto durante el juego.

Si ambos jugadores tienen 3 puntos (es decir, iguales), el siguiente punto es llamado "ADVANTAGE" (VENTAJA). El juego continuará hasta que uno de los jugadores gane dos puntos consecutivos. Entonces ganará el juego.

El primer jugador que gane seis juegos gana el set. El primer jugador que alcance el número acordado de sets gana el partido.

Tie-Break

El Tie-Break (desempate) se produce cuando la puntuación de un set llega a 6:6.

El jugador que tiene el servicio servirá una vez desde la derecha. Después el servicio pasará al jugador contrario que lo lanzará primero desde la izquierda y después desde la derecha. Cuando termine volverá a cambiar el servicio. Los jugadores cambiarán

de campo cada seis puntos. El primer jugador que gane siete puntos gana el juego.

Dobles

Las líneas externas del campo se utilizan durante los partidos de dobles. Por el resto, el juego es igual. Los jugadores del mismo equipo se turnan en el servicio.

Puntos en la clasificación internacional

La posición que ocupas en la clasificación internacional depende del número de puntos ganados por juego y del número de torneos jugados.

EL JUEGO

El ordenador se recargará poco después de que aparezca la pantalla de título. Verás entonces la pantalla de información. Para llamar al menú pulsa el botón disparo del joystick o el botón izquierdo del ratón.

Primero aparecerá la pantalla de información. Pulsa el botón izquierdo del joystick para ver el menú principal.

En el menú puedes elegir entre:

1. Torneo del Mundo.
2. Torneo.
3. Entrenamiento.

El símbolo de selección que aparece en cada menú es una pelota de tenis, muévela moviendo el joystick y

selecciona la opción deseada pulsando el botón de la mano derecha.

Torneo

Esta opción te permite organizar un torneo entre tus amigos, jugaréis uno contra otro y podrás crear tus propias clasificaciones. Todas las puntuaciones y torneos pueden ser almacenadas para que puedas descansar entre torneos.

1. Selecciona el tipo de superficie: Cada superficie tiene sus propias características en cuanto a velocidad y rebote de la pelota. Estas son, naturalmente, muy aparentes durante el juego.

2. Selecciona individuales o dobles.

3. Selecciona la puerta relevante (para más de 2 jugadores).

4. El ordenador te indicará quién juega contra quién.

| Superficie | Características | Color |
|-------------------|------------------------|--------------|
| Hierba | Rápido | Verde |
| Tierra batida | Medio | Rojo |
| Hierba artificial | Medio | Gris/azul |
| PVC | Rápido | Gris/rojo |

5. Cada jugador puede elegir una raqueta.

6. Empieza el partido.

Los juegos que forman parte de un torneo no afectan a las clasificaciones.

Entrenamiento

Selecciona este modo para practicar utilizando todas las combinaciones posibles de raquetas, superficies y compañeros.

1. Selecciona individuales o dobles.
2. Selecciona si los participantes serán controlados por personas (humanos) o por el ordenador

Puedes seleccionar entrenarte con cualquiera de los 6 jugadores de la lista.

1. Nombre: Igor Pricht.
Edad: 25.
Peso: 68 kg.
País: Checoslovaquia.
2. Nombre: Bernd Broöckel.
Edad: 22.
Peso: 74 kg.
País: Alemania Occidental.
3. Nombre: José Sarche.
Edad: 27.
Peso: 72 kg.
País: Argentina.
4. Nombre: Franco Piazza.
Edad: 24.
Peso: 69 kg.
País: Italia.

5. Nombre: Adonis Garides.
Edad: 25.
Peso: 78 kg.
País: Argentina.

6. Nombre: Bob Hunter.
Edad: 24.
Peso: 72 kg.
País: USA.

3. Selecciona tu puerta del joystick.
4. Selecciona tu raqueta.
5. Se repite el menú para los otros jugadores.
6. Selecciona la duración del partido. Esto determina el número de sets que debes ganar.
Puedes seleccionar entre:
"El Mejor de tres" (tienes que ganar dos sets).
"El Mejor de cinco" (tienes que ganar tres sets).
7. Selecciona la superficie de juego (2).
8. Empieza el partido.

El partido

Control de los jugadores

Ahora llegamos a la parte más importante y dura del juego. En primer lugar, no necesitas mover a los jugadores, porque ellos se mueven automáticamente hacia la pelota.

En este juego, el joystick se utiliza para incorporar golpes de gran realismo, como los efectos, cortes, smash, voleas, paradas, etc. Cada golpe es calculado con gran precisión y realismo.

El servicio

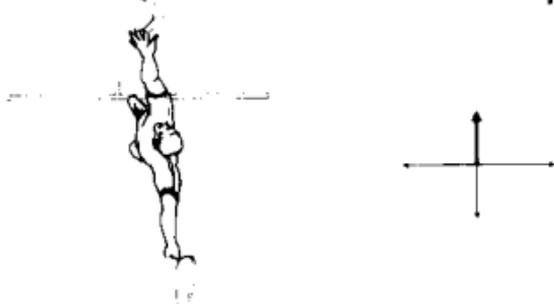
No tienes que seleccionar la dirección del servicio, pero sí tienes que decidir su longitud y corte.

Joystick hacia delante = duración del swing = longitud del golpe.

Joystick hacia delante, derecha, izquierda = corte más pequeño.

SERVICIO

Joystick hacia delante: El jugador balancea (swings) su brazo hacia atrás y permanece en su posición.



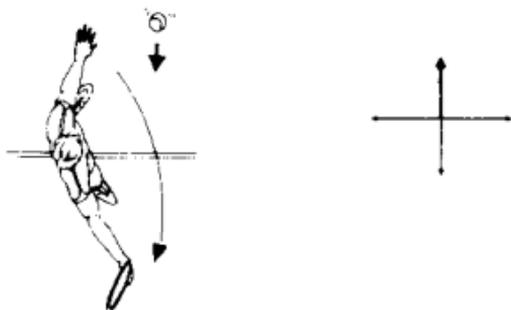
Soltar el joystick: El jugador golpea la pelota.



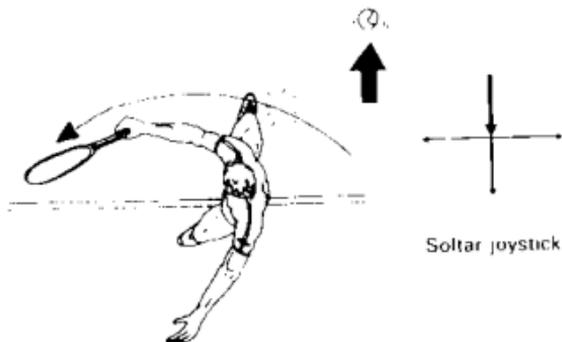
Derecho/revés

a) El ordenador decide si realizas un derecho o revés. Sólo usas el joystick para dirigir al jugador o a la pelota.

Todos los lanzamientos se basan en el siguiente principio: joystick hacia delante = balanceo del brazo del jugador hacia atrás.



El lanzamiento no se efectúa hasta que es soltado el joystick.

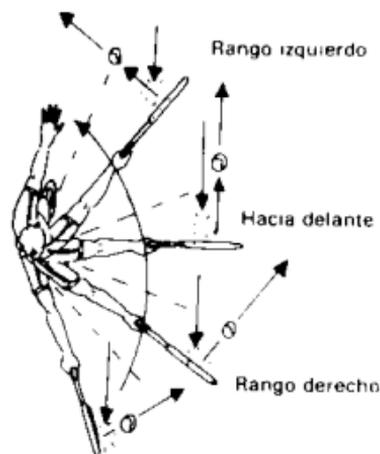


Esto significa que durante el swing puedes parar al jugador todo el tiempo que quieras. De esta manera podrás determinar la dirección de la pelota. Como en un partido real de tenis, la realización de un derecho/

revés depende del ángulo de incidencia de la pelota. Si relentizas el golpe, podrás determinar cuándo golpea la raqueta la pelota. Si la raqueta golpea la pelota en la posición media, la pelota saldrá lanzada en línea recta hacia delante.

Si la raqueta golpea la pelota al principio del lanzamiento, la pelota irá hacia la derecha.

Si la raqueta golpea la pelota al final del lanzamiento, la pelota irá hacia la izquierda. (Naturalmente, esta dirección depende de si estás realizando un derecho o revés.)

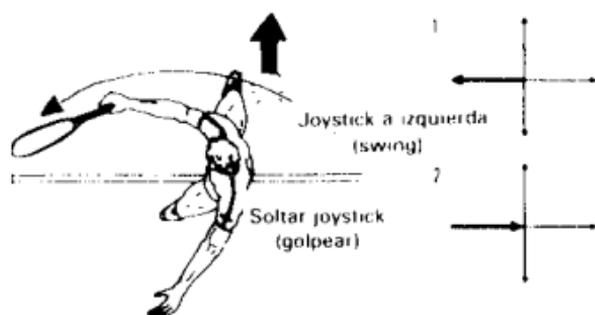


Aquí solo aparece el lanzamiento directo.

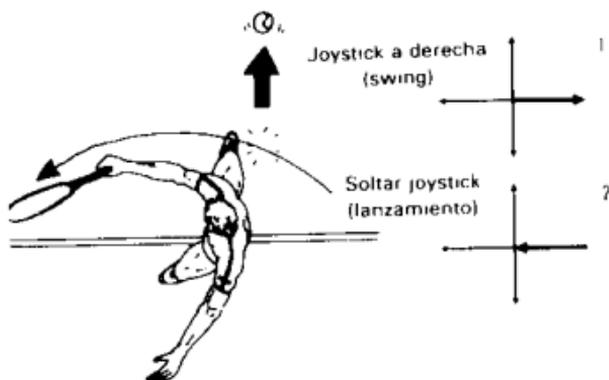
Como verás, no es tan fácil soltar el joystick en el momento apropiado. Como en la vida real, tienes que "sentir" la pelota.

Hasta ahora sólo has golpeado pelotas cortas. Si quieres golpear una pelota larga, antes de mover el joystick tendrás que pulsar el botón disparo izquierdo y mantenerlo presionado hasta que hayas jugado el golpe. Esta combinación también requiere cierta práctica.

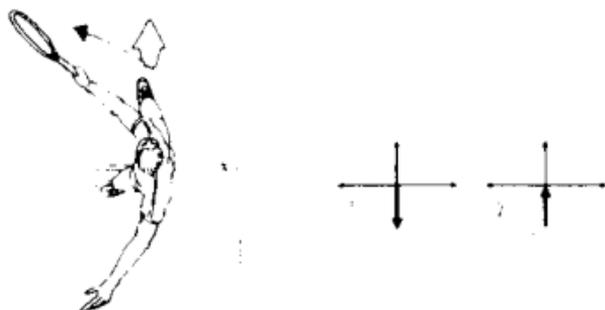
Parar pelota: Para realizar una parada mueve el joystick hacia la izquierda (swing/soltar = lanzamiento).



Efecto alto: Para realizar un efecto alto mueve el joystick hacia la derecha (swing/soltar = lanzamiento).



“Lob” (volea alta): Para realizar una volea alta mueve el joystick hacia atrás (swing/soltar = lanzamiento).



En resumen, para realizar un lanzamiento simple mueve el joystick hacia delante y suéltalo después. El ordenador decide si realizas un derecho o revés. Para los demás lanzamientos mueve el joystick en la dirección requerida. Todos los lanzamientos pueden ser acelerados pulsando el botón disparo, es decir, pueden ser jugados más largos.

Smash: Si quieres realizar una volea alta y el jugador contrario la bloquea, pulsa el botón de disparo, mueve el joystick hacia delante y después suéltalo. El jugador realizará un smash.

Juego en red: Si el jugador no está golpeando la pelota, puede acercarse a la red moviendo hacia delante el joystick. Si el jugador contrario te lanza una pelota larga, naturalmente, tendrás que correr hacia atrás; como el ordenador controla a tu jugador, reconocerá a un golpe largo y correrás hacia atrás automáticamente. No obstante, puedes golpear la pelota en el aire, es decir, jugar una volea. Cuando

hagas esto no pulses el botón disparo, o la pelota se saldrá fuera de la pista.

El golpe más duro es el "MATE" (DROP SHOT). Este se realiza cuando estás cerca de la red. Puedes golpear la pelota justo en la red y jugarla extremadamente corta. Hay dos posibilidades:

1. La raqueta golpea la pelota en la mitad del swing.

2. La raqueta golpea la pelota en posición casi vertical después de un swing hacia atrás muy corto.

Para controlar estos golpes tan complicados practícalos una y otra vez. Si consigues controlarlos, el juego será mucho más entretenido. Cuando se encuentra a un ganador, el menú se repite (ok). Si estás participando en el Torneo del Mundo, aparecerá en pantalla tu posición en la clasificación.

Tácticas

El objetivo del tenis es jugar mejor que tu contrincante, o jugar de tal manera que fuerces a tu adversario a devolver mal la pelota. Hay algunos golpes que puedes utilizar:

1. Parar pelota: Cortas el golpe de manera que la pelota se para cuando rebota, y también puede rebotar en otra dirección.

2. Efecto alto: Cortas el golpe de forma que la pelota se acelera cuando rebota.

3. Lob: Puedes usar este golpe para lanzar la pelota sobre tu contrincante, es decir, lanzas tan alta la pelota que el jugador contrario no podrá golpearla correctamente o no podrá devolverla.

4. Smash: Un potente golpe dado desde el aire.

Juego en la red: Sorprende a tu oponente moviéndote rápidamente hacia delante para que puedas golpear la pelota cuando aún se encuentra en el aire. Lanza una pelota corta y en un ángulo muy agudo, dirigiéndola hacia los laterales de la pista.

Pase: El pase te permite engañar a tu oponente, es decir, le sorprendes en mala posición y la pelota pasa sobre él.

Naturalmente, siempre puedes intentar cansar a tu adversario haciéndole correr hacia delante, hacia atrás, de un lado a otro o puedes jugar defensivamente, es decir, devolver la pelota y esperar a que el jugador contrario cometa un error.

Con un poco de práctica podrás desarrollar tus propias tácticas. Pero hay una cosa que siempre es importante: tu resistencia y concentración.

Nota sobre los dobles

En los partidos de dobles se requiere más concentración, porque es un juego más rápido y es más fácil equivocarse ante una situación.

Funciones adicionales

ESC: Pausa.

Cualquier tecla disparo para continuar.

En el modo PAUSA pulsa DELETE para terminar el partido.

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE: Disparo.

O: Teclas de flecha (no Spectrum).

SHIFT: Lanzar.

O: Joystick (Spectrum: Kempston/Sinclair).

CREDITOS

© 1989 Starbyte Software. All rights reserved.

© 1990 Ocean Software Ltd.