

# HYPERSPORTS

## COMO JUGAR

**Natación:** Espera que suene el pistoletazo de salida. Entra en el agua pulsando el botón de disparo. Incrementa la velocidad con continuas pulsaciones derecha/izquierda. Cuando aparece la palabra "Breath" (Respiración), pulsa el botón de disparo. La puntuación se basa en el tiempo que tardes en llegar a la meta.

**Tiro al plato:** Utiliza los controles derecha/izquierda para disparar a los platos que van saliendo. La puntuación depende del número de platos que rompas.

**Potro:** Pulsa el botón de disparo para arrancar la carrera hacia el trampolín. Pulsa el botón de disparo de nuevo cuando estés en el trampolín, y una vez más cuando el atleta esté haciendo "el pino" sobre el potro. Usa los controles derecha/izquierda para hacer que gire en el aire después del despegue del potro. La puntuación depende de la distancia recorrida sobre el trampolín, el tiempo que se haya estado encima del potro, el número de giros, y del aterrizaje.

**Tiro al arco:** Pulsa el botón de disparo para seleccionar la velocidad y dirección del aire. Púlsalo de nuevo para soltar una de las ocho flechas hacia el blanco. Si mantienes el botón pulsado, irá subiendo la altura de la flecha. Intenta conseguir un ángulo lo más cerca posible de 5 grados.

**Triple salto:** Usa continuamente los controles derecha/izquierda para llegar a una máxima velocidad en tu carrera. Pulsa el botón de disparo lo más cerca posible de la raya de comienzo. Para cada salto, mantén el botón de disparo pulsado para incrementar el ángulo, y suéltalo lo más cerca posible de 45 grados. La puntuación dependerá de la velocidad, de los ángulos, y de la distancia.

**Levantamiento de peso:** Selecciona el tipo de peso. Usa los controles derecha/izquierda para obtener más potencia. Pulsa el botón de disparo cuando el atleta parpadea para obtener ese margen extra de levantamiento. Sigue levantando hasta que los tres jueces den su aprobación al levantamiento. La puntuación depende del peso.

Si no te calificas para alguna de las pruebas, el juego terminará en esa prueba, y no podrás pasar a la siguiente prueba.

**Controles:** Puedes redefinir los controles a tu gusto.

Se puede usar casi cualquier tipo de joystick.

**Nota:** Se puede usar el teclado en cualquier momento, con las teclas según se hayan seleccionado la última vez, incluso habiendo seleccionado un joystick. Esto es debido a la "dificultad" de jugar al tiro al plato con el joystick.

---

El código del programa, su representación gráfica, y diseño artístico son copyright de **Ocean Software Limited**, y no puede ser reproducido, archivado,

alquilado o retransmitido de forma alguna sin el permiso por escrito de O.S.L. Reservados todos los derechos. Este programa funciona con el Spectrum y el Spectrum +.

# MATCH DAY II

## EMPEZANDO RAPIDO

Amstrad CPC: Pulsa ENTER dos veces y estarás sobre el campo. Si no tienes un joystick enchufado, tendrás que utilizar el menú de definición de teclas. Para ello mueve el cursor en el menú principal a KEYS AND OPTIONS, pulsa ENTER, mueve el cursor a PLAYER 1 KEYS, pulsa ENTER y sigue las instrucciones detalladas más abajo.

## EL SISTEMA DE MENUS

Usa cualquier tecla salvo ENTER para mover el cursor. Usa ENTER para seleccionar la opción mostrada por el cursor.

Ten en cuenta que donde dice TEAM 1 se refiere al equipo que empieza jugando a la izquierda.

## MENU PRINCIPAL

- a) 1 PLAYER MATCHDAY. Juegas contra el ordenador.
- b) 2 PLAYER MATCHDAY. Juegas contra un amigo.
- c) TWIN PLAYER MATCHDAY. Tú y un amigo, contra el ordenador.

d) **MATCHDAY CUP.** Tú y hasta siete amigos más podéis participar en una competición de 3 rondas.

e) **MATCHDAY LEAGUE.** Tú y hasta siete amigos más podéis competir en una liga.

f) **KEYS AND OPTIONS.** Abre otros menús de opciones.

Antes de sacar en cada mitad del partido puedes usar el sistema de "handicap" (pero nunca en la Copa o la Liga):

a) **START HALF.** Saque.

b) **SCORE TEAM ONE 0.** Da al equipo 1 la ventaja.

c) **SCORE TEAM TWO 0.** Da al equipo 2 la ventaja.

## **MENU DE PAUSA**

Se puede seleccionar durante la partida pulsando **ESC.**

Mientras se mantenga pulsada la tecla correspondiente, la acción quedará parada.

a) **RETURN TO MATCH.** Vuelta al partido.

b) **QUIT MATCH.** Abandonar partida.

c) **TACTICS SELECTION.** Selecciona menú de tácticas.

## **MENU KEYS AND OPTIONS**

Accesible desde el menú principal.

a) **QUIT MENU.** Salirse de este menú.

- b) **MATCH DAY OPTIONS.** Acceder al menú Match Day Options.
- c) **PLAYER 1 KEYS.** Acceder al menú de definir teclas para el Jugador 1.
- d) **PLAYER 2 KEYS.** Idem para el Jugador 2.
- e) **TEAM NAMES.** Cambia el nombre de los equipos.
- f) **TACTICS SELECTION.** Selecciona menú de tácticas.
- g) **COLOUR SCHEME.** Selecciona color de campo y jugadores.

## **MENU MATCHDAY OPTIONS**

Se puede seleccionar cada opción de este menú y luego cambiarlo pulsando ENTER.

- a) **QUIT MENU.** Salirse de este menú.
- b) **SOUND LEVEL.** Sonido alto/bajo/apagado.
- c) **TIME EACH HALF.** Tiempo decada parte del partido.
- d) **KICKOMETER.** Ver párrafo explicativo más adelante.
- e) **COMPUTER MATCHES.** Decide entre UNATTENDED y ATTENDED, según quieras ver o no partidos en los que no participas.
- f) **COMPUTER SKILL.** Bajo/medio/alto.
- g) **KEEPER 1.** Puedes delegar el control del portero al ordenador, o mantenerlo tú (COMPUTER o HUMAN respec.).
- h) **KEEPER 2.** Idem para el segundo portero.

## MENU PLAYER 1 & 2 KEYS

Es importante usar correctamente este menú.

Paso 1.—Mueve el cursor hasta que el control en el que haya que hacer los cambios esté remarcado.

Paso 2.—Pulsa la tecla indicada para borrar todas las teclas seleccionadas actualmente: ENTER.

Paso 3.—Pulsa todas las teclas necesarias para el control, que se irán imprimiendo según pulsas las teclas. Si quieres usar las teclas ENTER elígelas primero. Se te confundes en este paso sigue al Paso 4 y luego vuelve al Paso 2.

Paso 4.—Cuando ya hayas elegido todo pulsa ENTER, según el caso.

Paso 5.—Si no quieres cambiar más cosas mueve el cursor hasta QUIT MENU y pulsa ENTER para volver al menú KEYS AND OPTIONS.

Los controles por defecto son los siguientes:

JUGADOR 1		JUGADOR 2
Joystick izq.	Izquierda	O
Joystick der.	Derecha	P
Joystick abajo	Abajo	Z
Joystick arriba	Arriba	A
Joystick disparo	Salto/patada	Espacio

Hay que tener en cuenta que cuando juegan dos personas, los joystick o las teclas a veces interaccionan y causan problemas tales como una patada a la pelota sin que nadie haya pulsado nada. Esto es debido al diseño del ordenador y no se puede remediar en el

programa. Las teclas predefinidas sí evitan interacción, pero si redefinís las teclas puede haber problemas. Usa la tabla impresa a continuación para ver si tendrás problemas. Si un jugador tiene dos teclas en la misma fila y otro jugador tiene dos teclas en las mismas columnas pero en otras filas habrá lío.

## **MENU TEAM NAMES**

Puedes cambiar el nombre de cualquiera de los cinco equipo moviendo el cursor, pulsando ENTER y luego escribiendo el nuevo nombre. Pulsa ENTER cuando hayas terminado. La primera opción QUIT MENU te llevará al menú de KEYS AND OPTIONS.

## **TACTICS SELECTION MENU**

- a) QUIT MENU. Si pulsas aquí, volverás bien al menú de pausa o al menú de Keys & Options.
- b) TEAM 1 (ATTACKING/DEFENSIVE). Elige entre el ataque y la defensa.
- c) TEAM 2 (ATTACKING/DEFENSIVE). Idem para el equipo 2.

## **MENUS DE COPA Y LIGA**

Los menús son bastante similares y los trataremos juntos. En la parte superior, justo debajo del título, se encontrará la indicación del próximo partido. Si no hay



ninguno, ha terminado la competición y tendrás que comenzar una nueva.

Cerca de la parte inferior de la pantalla hay un **NUMERO DE CODIGO CUP/LEAGUE** que cambiará según progreses por la competición. Este número tendrás que volver a escribirlo más adelante, para volver a la situación exacta de la competición.

El ordenador pone el nivel de dificultad mínimo para los partidos de copa y liga. Pero pone **MEDIUM** para las semifinales y **HIGH** para la final. En la Liga cada equipo puede tener distintos niveles.

Si hay empate al cabo de la prórroga tendrás que jugar otro partido.

**Play Fixture:** Jugar el partido indicado. Una vez terminado, se mostrará la tabla de la Liga o de la Copa. Pulsa cualquier tecla para volver al menú principal. Puedes, por tanto, mezclar partidos amistosos, de copa y de liga.

**Control:** Selecciona la modalidad que quieras, teniendo en cuenta que **COMP** = Ordenador y **HUMAN** = Humano. Si eligieras **Comp vs Comp**, no se verán los partidos, salvo que cambiaras también la opción **COMPUTER MATCH** en el Menú de Opciones a **ATTEND**. Si no lo ves, verás casi de inmediato la tabla de resultados.

**View cup/League table:** Verás la tabla relativa a la Copa o a la Liga, respectivamente.

**Start new cup/League:** Borrará todos los resultados de la Copa actual y comenzará una nueva competición, con un nuevo sorteo de participantes.

**Start old cup/League:** Accede al menú que te permite escribir un número de código anterior, y volver, por tanto, a la Copa o Liga anterior.

**Quit menu:** Volver al menú principal.

## **MENU START OLD CUP/LEAGUE**

**Quit menu:** Volver al menú de Copa o Liga.

**Code:** Si eliges esta opción, verás un aviso en pantalla y un cursor. Escribe ahora el número que te hayas apuntado previamente, y si lo haces bien, verás la tabla correspondiente antes de volver al menú. Si lo escribes mal, te informarán de ello, y podrás volver a intentarlo.

## **JUGANDO EL PARTIDO**

1. Situaciones de balón parado (centro, tiros, corners, saque de puerta). El jugador que tira/saca automáticamente irá hacia el balón, y pulsando la tecla de disparo enviará el balón a una de nueve posiciones. Dichas posiciones se seleccionan pulsando el joystick en la dirección en la que quieres que vaya el balón. Por ejemplo, desde un saque de centro del equipo izquierdo, si pulsas el joystick a la derecha, resultará en una patada larga a la derecha; si pulsas a la izquierda, en una patada corta; si pulsas hacia arriba, el balón va hacia el otro lado de la cancha, y si pulsas hacia abajo va hacia la parte más cercana.

2. Controlando a un jugador. Tienes control de jugador que está más cerca del balón. Cuando el balón

viene por el aire tomas el control del jugador que esté más cerca del punto de aterrizaje del mismo. Sin embargo, cuando el control cambia de un jugador a otro, durante un corto período de tiempo, controlarás a ambos jugadores por si hubiera un rebote.

El jugador que controlas tiene un pequeño "kickómetro" encima de su cabeza.

3. Tomando posesión. Si el balón golpea al jugador por debajo de la rodilla obtendrá posesión y automáticamente driblará con el balón. Ten en cuenta que correrá más despacio mientras tenga posesión del balón. Para conseguir la posesión deberás su trayectoria e interceptarlo de tal forma que caiga a tus pies. Para coger un balón que está botando debes vigilar su sombra y ponerte donde calcules que el balón y sombra coincidirán.

4. El "kickómetro": Determina la fuerza de la patada. El III es la más potente, II es medio y I suave. -1 es una patada hacia atrás. Se puede variar el kickómetro desde el menú MATCHDAY OPTIONS.

- All Kicks: Todas patadas hacia adelante y atrás.
- Fwd Kicks: Todas las patadas hacia adelante (por defecto).
- Hard Kicks: Sólo valores ii e iii.
- Kick II: Fijo al II.
- Kick III: Fijo al III.

Ten en cuenta que cuando juegas en la opción TWIN los dos jugadores bajo control se indican con dos kilómeros distintos. El jugador 2 controla al hombre con el doble kickómetro.

5. Patadas mientras tienes el balón. Disparo mien-

tras tengas el balón. Si tu jugador está quieto el balón se desplazará a nivel del suelo, pero si está corriendo, saldrá por el aire. La potencia la determina el "kickómetro".

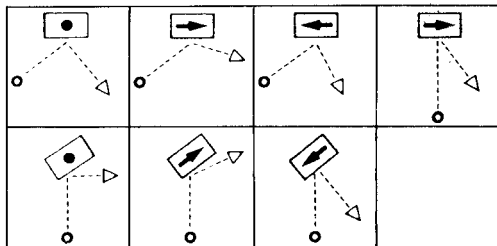
6. Cerrado ek kiclómetro & Voleas. Si pulsas y mantienes pulsado el Disparo cierras tu kickómetro al nivel actual con la que si tu jugador contacta con la pelota voleará instantáneamente el balón. La volea será baja y potente, ideal para tirar a la portería.

7. Salto. Si el balón está por encima del nivel de la cintura, y relativamente cerca de tu jugador, puede saltar pulsando el botón de disparo. Estando en el aire está fuera de tu control.

8. El portero. El portero siempre se posicionará automáticamente en buena postura para evitar un gol. Si viene un balón hacia la portería puedes tomar control del portero. Si pulsas disparo el portero se tirará. Con el joystick se puede hacer que se tire hacia un lado u otro, o hacia adelante si el joystick está centrado.

Si se juega la versión TWIN el control del portero siempre está en manos del jugador 1. Cuando tomas control del portero retiene, sin embargo, el control del otro jugador más cercano. Puedes, por otra parte, desde el menú Matchday Options, ceder al ordenador el control del portero.

9. Golpes: Puedes golpear al contrario con el hombro para hacer que no recoja el balón. Sin embargo, y sobre todo en el nivel HIGH, verás que el equipo contrario también sabe hacerlo muy bien.



10. DDS (Sistema de rebote en diamante). Este sistema se ha incorporado para dar mayor realismo al juego. Así, el balón reacciona sobre un jugador no sólo según la dirección y velocidad a la que éste se mueve, sino que incluso detecta su cabeza para dar cabezazos.

## SUGERENCIAS

- Usa 2PLAYER MATCHDAY para empezar a averiguar de qué va esto.
- Vigila la sombra del balón cuando éste está en aire para saber hacia dónde va.
- Cuando usas el "kickómetro" en la modalidad ALL KICKS, intenta cerrarlo en la patada hacia atrás cuando te atacan.
- Usa el sistema DDS para pasar el balón a tus compañeros.
- Practica sobre todo las voleas. Te permiten rápidos contraataques.

— para la mayor dificultad elige jugar contra el ordenador con la dificultad en HIGH; el kickómetro puesto en ALL KICKS o FWD KICKS, la táctica en ATTACKING y el control del portero en HUMAN.

© 1987 OCEAN SOFTWARE



**LA  
PIRATERIA  
ES DELITO**