INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464
1.Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1 Teclea |TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2.Rebobina la cinta hasta el principio.
3.Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES
1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea DINAMIC y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

CARTUCHO CBM
1. Comprueba que el ordenador esté apagado y conecta el cartucho.
2. Enciende el ordenador.

BASKET MASTER

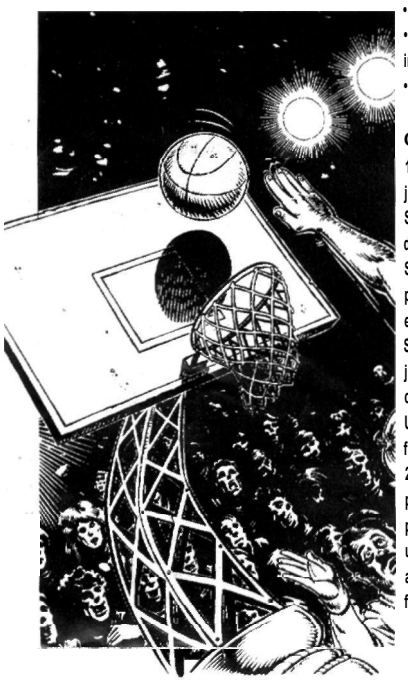
INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos.

Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro debe averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversario.

El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachussets.

Basket Master es uno prueba clara de que el baloncesto también puede desarrollar la mente.



OPCIONES:

1.- UN JUGADOR: Deberás jugar contra el ordenador.

2.- DOS JUGADORES: Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.

3.- NIVEL: Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego: NOVATO, AMATEUR y NBA; éste último es sumamente complejo.

4.- CAMBIAR NOMBRES: Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo en que vayas a jugar.

5.- OPCIONES DE CONTROL: Si vas a jugar contra el ordenador selecciona sólo los controles paro jugador 1.

En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.

Al redefinir teclas pueden darse combinaciones que provoquen interacciones. La opción teclado predefinida evito este problema.

TECLAS DE CONTROL

AMSTRAD

	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA-	1	F7
ABAJO-	Q	F4
IZQUIERDA-	D	F2
DERECHA-	F	F3
TECLA DE CONTROL	Z	F0

REINICIAR: SHIFT x CRTL x ESC
PARAR: 6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE.

SPECTRUM

	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA-	1	0
ABAJO-	Q	0
IZQUIERDA-	S	H
DERECHA -	D	J
TECLA DE FUNCION	Z	M

REINICIAR: SIMBOLx ENTER x0
PARAR:6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE.

MSX

	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA	1	▲
ABAJO	Q	▼
IZQUIERDA	D	◀
DERECHA	E	▶
TECLA DE FUNCION	Z	ENTER/RETURN

REINICIAR: SHIFT x CRL x ESC
PARAR:6
PARA SALIR DE REPETICION: SPACE.

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

El marcador consta de los siguientes indicadores:

- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Contador de personales: indica el número de personales cometidas.
- Indicador de proximidad de balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con él.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Area de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1.- AVANCE Y DIRECCION: Las teclas de control hacen avanzar al jugador en lo dirección deseada.

Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance.

Si el jugador lleva el balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en lo dirección elegida, lo que permitirá cubrir el balón del contrincante.

Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de lo dirección elegido y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función.

Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

2.- TIRO: Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma: pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará; con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc.).

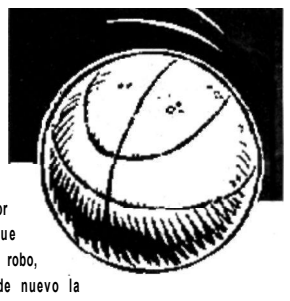
3.- MATES: Para realizar un mate debemos estar en el área justo debajo de la canasta.

Al pulsar la tecla de Función el jugador se elevará hasta machacar la bola contra el aro.

Durante el ascenso podremos controlar libremente cualquiera de los 8 tipos de mates que queramos efectuar utilizando para ello las teclas de control.

4.- ROBO DE BALON: Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebátaselo pulsando la tecla de Función.

5.- REBOTE: Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.



ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1.- CUBRIR EL BALON: Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posesión.

2.- DRIBBLING: El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego "driblar" al contrario y ganar la posición de tiro.

3.- CUBRIR EL AREA: El ordenador tiene un punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y oblígale a tirar de lejos.

4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente atento al tiro exterior, acércate y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5.- DISTANCIA DE TIRO: está en relación directo con la efectividad; arriésgate a tirar más allá de la línea de 6,25.

6.- CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentres débil.

Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES: El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.

PERSONALES: Se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mates, cuando el contrario defiende su área.

En defensa debes evitar el robo de balón cuando el contrario lo está cubriendo, y nunca entres por detrás.

REPETICIONES: Siempre que se efectúe un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.

DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DE JUEGO: El partido consta de dos períodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso. En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla de estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.

El juego puede finalizar también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO:

AMS, MSX y SP

PROGRAMA:	Paco Martín
GRAFICOS:	J. Martín
MUSICA:	Manuel Cubedo
PRODUCCION:	Victor Ruíz
PORTADA:	Ocean Software
PC:	conversión por Paco Martín

MICHEL

1.-DRIBBLING:

El dribbling te servirá para mejorar tu velocidad y tu capacidad de regate con el balón controlado.

En pantalla te aparecerán dos filas de 9 conos que deberás sortear a derecha e izquierda.

El camino o seguir te será indicado por medio de flechas. Deberás evitar tanto derribar los conos como salirte de la pantalla o que salga el balón, ya que esto te hará perder un cono.

El control del balón tiene un tiempo limitado. Así, deberás ir chutando el esférico a intervalos determinados de tiempo.

En el marcador 1 aparecerá un balón que te indicará el momento límite para chutar. Si no lo haces perderás un cono.

En el marcador 2 aparecerá tu situación indicada por medio de colores:
punto rojo: cono derribado.
punto verde: cono superado.
punto azul: cono no superado o que te falta por sortear.

2.- CONTROL DEL BALON:

En esta prueba de habilidad debes golpear al balón de 25 a 35 veces sin que caiga al suelo tanto con lo cabeza como con las rodillas, los hombros y los pies.

Las teclas de control en este skill son las siguientes:

ACCION-ARRIBA:Cabeza y hombros.
ACCION: Rodilla.
ACCION-ABAJO: Pies.

El ordenador elegirá por si solo si debe golpear el balón por la derecha o la izquierda asi que esto no debe preocuparte. En el marcador 1 aparecerán flechas a derecha o izquierda que te indicarán hacia donde se desplazará el balón. (Ej.: si acabas de golpear con la rodilla izquierda y aparece uno flecha hacia la izquierda el próximo golpe será con el pie. Si la flecha aparece hacia la derecha el siguiente toque será con el hombro.

no aparece nada en el marcador 1 deberás golpear de nuevo con la rodilla).

3.- PASE LARGO:

Este skill hará mejorar tu visión de juego y tu habilidad o lo hora de poner un balón claro de remate para un compañero.

Lo primero que aparecerá en pantalla será la trayectoria que seguirá tu compañero y el punto donde debes ponerle el balón paro que remate.

En segundo lugar aparecerá en el marcador 1 el número de intentos que te quedan para lograr la clasificación.

A continuación, también en el marcador 1 aparecerá el icono que te indicará el tiempo que tienes para realizar el pase. Este lo podrás realizar cuando quieras, pero no podrás rebasar el tiempo estipulado.

Cuando el tiempo acabe tendrás que chutar obligatoriamente, apareciéndote en el marcador 1 los grados de inclinación del pase, que podrás manejar pulsando las teclas de derecha-izquierda.

Una vez determinada la dirección del cuero hay que imprimirle lo fuerza necesaria. Para ello en el marcador 2 aparecerá un icono que mientras mantengas el botón de acción pulsado no cesará de subir y bajar indicándote la fuerza con que vas o chutar. En el momento que sueltes el botón de acción el balón saldrá con la fuerza que indique el icono, siendo el mínimo 0 y el máximo 31.

Si consigues el ángulo y la fuerza necesarias y colocas el balón en el punto exacto que se te indicó al comenzar el skill, tu compañero conseguirá un espectacular gol que verás ampliado.

Si fallas el pase, el balón se pondrá intermitente.

4.- REMATE A PUERTA

En este skill eres tú quien debe rematar a portería a centro de un compañero.

En primer lugar te aparecerá la trayectoria que va a seguir tu compañero y el punto exacto donde te va a poner el balón para que remates.

Después aparecerán en el marcador 1 el número de intentos que te restan para conseguir clasificarte.

En cuanto el otro jugador inicie la carrera sal corriendo hacia el punto que se te indicó. Cuando creas que estás bien situado espera a que en el marcador 1 aparezca un balón y en ese momento dispara. Si estabas bien situado conseguirás un gol espectacular, si no, tu imagen parpadeará indicándote que has fallado el remate.

5.- LANZAMIENTO DE PENALTY:

Con este skill practicarás la falta máxima ya que si durante el campeonato se produce alguna seguro que el seleccionador te ordenará lanzarla.

En primer plano verás el balón y al fondo la portería y el portero colocado. Pulsando derecha o izquierda verás que la portería se mueve ligeramente.

El momento idóneo para lanzar es cuando el guardameta se pone nervioso y se mueve arriba y abajo. En este momento en el marcador 1 aparecerá una flecha indicándote hacia qué lado se va a lanzar. Así, tirando al lado contrario conseguirás gol.

Otra forma de conseguir el tanto es lanzando el balón justo a la escuadra. Aunque esto es difícil, al portero le será casi imposible detenerlo.

En el marcador 2 verás en todo momento una línea horizontal que se mueve arriba y abajo. Esta te indica la altura a la que saldrá el esférico. Este puede ir desde totalmente raso hasta por encima del larguero.

SEGUNDA CARGA: COMIENZA EL CAMPEONATO:

1.- EL JUEGO:

La estructura del juego, como se dijo antes, está basada en un verdadero campeonato de Europa de Naciones. En concreto nos hemos fijado en la última Eurocopa disputada en Alemania en Junio de 1.988.

El grupo 1 estaba formado por España, Dinamarca, Italia y Alemania. El grupo 2 por Irlanda, Inglaterra, URSS y Holanda.

Todo esto lo hemos respetado pero además te ofrecemos la posibilidad de jugar con la selección que desees dando por seguro que en ella se encontrarán todas sus estrellas.

Los primeros partidos serán los lógicos enfrentamientos entre todas las naciones de un grupo. Atendiendo o los resultados y si fuero necesario al "golaverage" de los países se confeccionará la clasificación definitiva de cada grupo.

De esta forma, el primero del grupo 1 jugará una semifinal con el segundo del grupo 2 y el primero de este grupo la otra semifinal con el segundo del grupo 1.

Resulta obvio decir que los vencedores de las dos semifinales jugarán la final para determinar que selección es la campeona de Europa.

Si alguno de estos partidos finaliza en empate se jugará una prórroga que finalizará en el momento que alguno de los equipos consiga un gol.

2.- FX DOUBLE SPEED

El FX "DOUBLE SPEED" te permite optar, durante los partidos, entre dos velocidades de juego: pulsando la tecla seleccionada podrás elegir entre velocidad 1 ó 2. En el modo velocidad 1 el juego irá más ralentizado para jugar con mucha más precisión y que los auténticos viciosos del fútbol se recreen con pases más certeros y jugadas más elaboradas.

En modo velocidad 2 el juego vuelve a su ritmo normal de juego rápido y trepidante.

3.- CONTROL DE LOS JUGADORES:

AVANCE Y DIRECCION: Con las teclas de control podrás manejar al jugador que se encuentre señalado con las FLECHAS DE POSESION.

Algo muy importante es que cuando el balón esté en poder del equipo contrario o no lo tenga nadie, pulsando la tecla de acción obtendrás el control de tu jugador más cercano al esférico.

DISPARO A PUERTA: Cuando tengamos el control del balón podremos disparar a portería de la siguiente forma:

Pulsa el botón de acción y observa el indicador de fuerza. En el momento que sueltes el botón será cuando se produzca el disparo con la fuerza que en ese momento te indique el marcador.

EL PORTERO: El guardameta es totalmente autónomo en su función. Tu única misión es decidir cuando saca y la potencia del saque. En los penalties sí tendrás que decidir hacia dónde parará el tiro, pero sólo una vez el balón haya sido lanzado.

ENTRADAS: Para quitarle el balón a un contrario pulsa el botón de acción, ponte en la dirección correcta, calcula la fuerza y suelta el botón. Tu jugador se lanzará a sus pies arrebatándole el esférico.

La entrada te será muy útil también cuando el balón este suelto y pugnes por él con un contrario. Lánzate al suelo y te anticiparás.

4.- ESTRUCTURA DEL MARCADOR

El marcador se divide en 5 partes fundamentales:

1.- Cronómetro.

2.- Marcador de tanteo, que señala los países por medio de su bandera y los que llevan conseguidos. Encima de cada bandera aparecerá una flecha del color de tu camiseta.

3 y 4.- Indicadores de fuerza. Te indicarán lo fuerza con lo que realizas el chut o la entrada o un contrario. El 3 se corresponde con el equipo que juega en el campo de arriba y el 4 con el que juego abajo, siendo siempre del mismo color de la camiseta.

5.- Area de mensajes. Refleja el nombre del jugador que tiene el balón, el tipo de infracciones que se cometen, los finales de cada tiempo, etc.

5.- ESTRATEGIAS DE JUEGO:

REGATES: El balón nunca se despegará de tu pie, lo que te permitirá hacer continuos cambios de dirección.

Procura siempre llevar al contrario detrás de ti y cambiar de dirección en el momento que se lance o tus pies.

PASES: Dinamic pone en práctica con MICHEL FUTBOL MASTER el sistema "POINT PASS", mediante el cual aparecerá una marca en el punto exacto donde va a caer el balón cuando realizas un pase. Esta marco o PUNTO DE CAIDA te será muy útil yo que sólo con dirigir a tu jugador hacia ella podrás recibir el pase con gran precisión.

Los jugadores que no aparezcan en pantalla, ya sean de tu equipo o del rival, aparecerán indicados en el borde de ésta por las MARCAS DE SITUACION. Estas marcas no te indican la distancia sino la línea en que se encuentran para que puedas realizar pases largos y rapidísimas jugadas al contraataque.

El último punto a tener en cuenta para realizar un buen pase es la fuerza que debes imprimir al chut. Fíjate bien en el indicador y suelta el botón de acción en el momento que indique la fuerza adecuada.

REMATES: Cuando un jugador de tu equipo recibe el balón y tienes el botón de acción pulsado, el balón saldrá rematado automáticamente en la dirección en la que tu jugador se encuentre.

Esta jugada es muy útil tanto paro realizar disparos sobre el MARCO contrario como para despejar el balón de tu área alejando el peligro.

6.- INFRACCIONES AL REGLAMENTO:

FALTAS: Cuando realices una entrada de frente o un contrario, o por detrás con excesiva fuerza, cometerás falta. Si se produce dentro del área será castigado con penalty.

FUERA: Cuando el balón sobrepase una línea lateral será puesto en juego desde el punto exacto donde salió. Si sale por la línea de fondo el saque se realizará desde el vértice del área pequeña.

CORNER: Cuando un jugador lance el esférico por su línea de portería el equipo contrario realizará el saque desde la esquina.

Todos los saques tienen un tiempo limitado para tirar, a los 10 segundos aproximadamente el jugador disparará tal como esté.

7.- OPCIONES DE JUEGO:

0 CAMPEONATO:

Con esta opción se inicia el campeonato de Europa, en el que pueden jugar hasta ocho personas. Pulsa SPACE hasta colocar el número de personas que van a jugar y luego RETURN.

A continuación introduce el nombre de cada jugador, la selección con la que va a jugar y el tipo de controles que usará.

Una vez todos los jugadores hayan introducido sus datos el campeonato dará comienzo.

Antes de cada partido el ordenador nos indica qué equipos juegan, quién los maneja y con qué controles lo va a hacer. Si estos coinciden cámbialos pulsando A o B. El ordenador podrá sustituir a un jugador que haya tenido que abandonar la partida.

El último punto antes de comenzar el partido es determinar la duración de éste, que puede variar desde 2 minutos hasta 90. Elige la duración que desees pulsando SPACE y RETURN.

1 AMISTOSO 1 JUGADOR:
Con esta opción podrás entrenarte para el campeonato y conocer el juego que desarrolla el ordenador en sus 7 niveles de habilidad.
Primero elige el país con el que quieras jugar y los controles que vas a utilizar. A continuación, el país con el que jugará el ordenador.
El siguiente paso, es elegir el nivel de habilidad del ordenador (1-7) y a continuación la duración del partido.

2 AMISTOSO 2 JUGADORES:
Elige los países con los que vais a jugar y los controles que usaréis, siendo imposible que estos coincidan. Por último, determina la duración del partido pulsando SPACE y RETURN.

3 REDEFINIR:
Con esta opción podrás definir las teclas del teclado 1 y del teclado 2. Con la opción 0 podrás definir también la tecla para pausa y cambio de velocidad.

4 DEMO:

Esta opción nos ofrece un ESPAÑA-ITALIA, para que nos familiaricemos con el tipo de jugadas que se pueden realizar en MICHEL FUTBOL MASTER.

Pulsando SPACE volveremos al menú principal. Durante la demo puedes usar las opciones de cambio de velocidad y pausa, (con movimiento de cámara), todo ello con las teclas previamente definidas.

8.-CONTROLES:

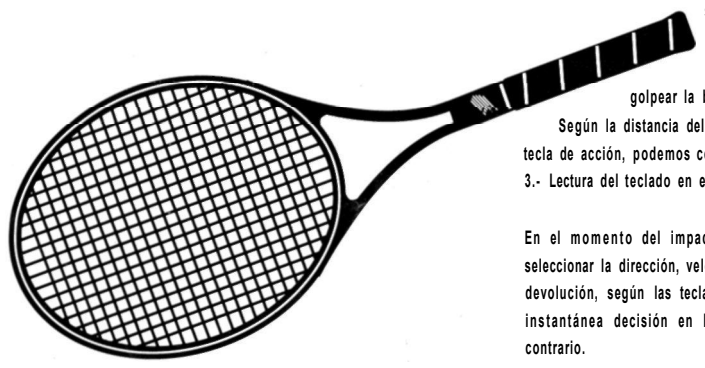
En cada ordenador podrás redefinir dos teclados y usar los distintos tipos de joystick. Algunas combinaciones de teclas pueden ser imcompatibles si tienes algún problema de control del juego, cuando los dos jugadores juegan con teclado simultáneamente deberás redefinir las teclas otra vez.

Pulsando ENTER + RETURN + 0 simultáneamente podrás abortar el campeonato.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA FUTBOL SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC: Pedro Sudón.
PROGRAM SKILLS SPECTRUM, AMSTRAD y MSX: Javier Fáfula.
PROGRAMA SKILLS PC: José Juan Quesada.
GRAFICOS SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC:
Snatcho, Javier Cubedo, Georgina Daviu, Rubén Rubio y Deborah.
ASESORIA TECNICA: Gabriel Ruiz.
PRODUCCION: Víctor Ruiz.

NUESTRO AGRADECIMIENTO A MICHEL Y AL PERIODICO AS POR SU INESTIMABLE COLABORACION.



DINAMIC TENIS PROFESIONAL

En el momento de hacer un tenis profesional, la característica fundamental que tiene que conseguirse es permitir al jugador controlar todas las posibilidades que tiene el tenis en la práctica real.

Si consigues llegar a tiempo para colocar el tiro, con el simulador profesional de Dinamic podrás hacer lo que quieras: volear, cruzar el tiro, un smash, un globo, el control es total... pero eso sí, es fundamental el entrenamiento, no creas que puedes ser un profesional y enfrentarte a los mejores jugadores de la ATP nada más cargar el juego.

Por supuesto tienes disponibles todas las posibilidades para hacerlo, Dinamic te ofrece todo, ahora es tu turno.

MENU DE OPCIONES

0.-TORNEO:

0 CLASIFICACION DE LA ATP (12 primeros lugares, en los que figurarán los nombres de los cuatro posibles jugadores del Tenis Dinamic).

1 INICIAR TEMPORADA. En esta opción se introduce el número de jugador (de 1 a 4) y el nombre de cada uno de ellos. Hecho esto, pulsando la opción 2 (CONTINUAR TORNEO) comenzaremos la temporada. Esta opción sólo es útil cuando estemos a mitad de temporada y deseemos iniciarla de nuevo.

2 CONTINUAR TORNEO. Podemos salir en medio de un torneo (a entrenar).Se usa también para empezar.

3 TABLA DE TORNEO. Nos facilita la tabla de los distintos enfrentamientos desde cuartos de final y la trayectoria de cada jugador hasta la final.

1.- CONTROLES:

Posibilidad de redefinir las teclas del teclado A y B.

Pulsa 1 para redefinir teclado A y 2 para teclado B.

Para jugar con JOYSTICK, justo antes de cada partido deberemos seleccionarlo pulsando la barra de SPACE y presionando ENTER.

2.-EQUIPAMIENTO:

Primero realizaremos la selección de zapatillas:

- COMP. CT: Suela mixta, amortiguador tipo E.V.A. Purolite 30%.
- SLAM. COM: Suela Monza F.I. Torsión system A. Purolite 20%.
- ROLAND. G. P. Pista deslizante SOFTELL SYSTEM. Purolite 20%.

Después, la selección de raqueta:

- GPR. 203: Aluminio 7046-GP. Tamiz 50%. Tensión 22-24 Kg.
- SOLI. CC: Carbono cerámico 20%. Grafito 80% Tensión 22-26 Kg.
- KEVLAR 93: Grafito 80% Kevlar 20%. Tensión 22-28 Kg.

Haz tus propias combinaciones de equipamiento y descubre cual se adapta más a tu juego en las distintas superficies: tierra, hierba y sintético.

3.-ENTRENAMIENTO:

Podrás practicar tu juego en general, tu saque o tu volea, esta última mediante una máquina lanza-bolas que te hará correr de un lado a otro de la red devolviendo las pelotas.

4.- CARACTERISTICAS:

-Tipo de Pista (sólo para entrenamiento). Elige entre tierra, hierba o sintética.

- Cambio de Campo.
- Número de Sets: 1 (sólo para entrenamiento), 3 o 5.

5.- MUSICA ON/OFF:

TORNEOS:

DINAMIC PROFESIONAL TENIS consta de siete torneos, entre ellos los cuatro grandes que forman el GRAND SLAM: Wimbledon, Roland Garros, Open USA y Open de Australia. Los otros tres son Grand Prix de los más prestigiosos: Amberes, Dallas e Internacional de París.

ATP: Jugarás contra las 11 raquetas más prestigiosas del mundo. Observa además que se han respetado las características de cada jugador: por ejemplo André Agasssi subirá mucho más a la red que Ivan Lendl, jugador de estilo mucho más sobrio. También te será mucho más complicado derrotar al número 1 que al número 11 para darle si cabe más realismo a la simulación.

Según tu clasificación en los distintos torneos recibirás puntos que te permitirán ir escalando posiciones en la clasificación oficial de la ATP. ¿Te atreves a ser número 1?.

GAMA DE GOLPES:

En DINAMIC PROFESIONAL TENIS no echarás en falta ningún golpe de los que ves a tus ídolos en T.V.: golpe de derecha, revés, volea, smash, globos... Además podrás controlar la fuerzo que le imprimes a cada golpe para marcar tu propio estilo de juego: al ataque, defensivo, técnico...

- GOLPE DE DERECHA O DRIVE: Colócate a la izquierda de la bola y golpea. Podrás dirigirlo hacia derecha o izquierda pulsando simultáneamente los botones de golpe y dirección.

- REVES: Colócate a la derecha de la bola para realizar este golpe. También podrás dirigirlo con los botones de dirección- VOLEA: Anticípate y golpea la bola antes de que bote en el suelo, sorprenderás a tu adversario con tu rápida devolución aunque, ten cuidado, si al propio Lendl le resulta más difícil volear tú no vas a ser menos. Procura no enviar la bola a la red o mandarla fuera de los límites de la pista.

- SMASH: Sólo podrás hacerlo cuando subas a la red. No pierdas de vista la bola y ¡¡pégale!!. Si conectas bien el golpe, no dudes que será el que resuelva el punto.

- GLOBO: Sólo saldrá cuando tu contrincante se encuentre en la red. Para ejecutarlo presiona el botón de ACCION, el de "Abajo" y el de la dirección que la quieras dar. Una vez realizado probablemente el contrario se limite a mirar impotente cómo la bola pasa por encima de él, machacándole el punto. Aún así estate preparado: no sólo tu puedes hacer un smash...

Para imprimir potencia a tus golpes no olvides presionar "Arriba" al tiempo que el botón de acción. Si deseas que tu golpe sea más seguro y defensivo presionar "Abajo" y el botón de acción.

TECNICAS ESPECIALES

Dos técnicas empleadas en el tenis de Dinamic mejoran al máximo la jugabilidad y lo hacen auténticamente profesional.

1.- Cálculo constante de la distancia jugador-red.

De esta forma en el momento que el jugador devuelve la bola se determinan las posibles fuerzas y tipos de golpe que el jugar puede dar, evitándose así golpes inadecuados. Por ejemplo nunca se haría un globo si estamos junto a la red ni un smash desde el fondo de la pista.

2.- Posición del jugador en el momento de golpear la bola.

Según la distancia del jugador a la bola en el momento de pulsar la tecla de acción, podemos controlar la dirección de devolución de la bola.

3.- Lectura del teclado en el momento del impacto bola-raqueta.

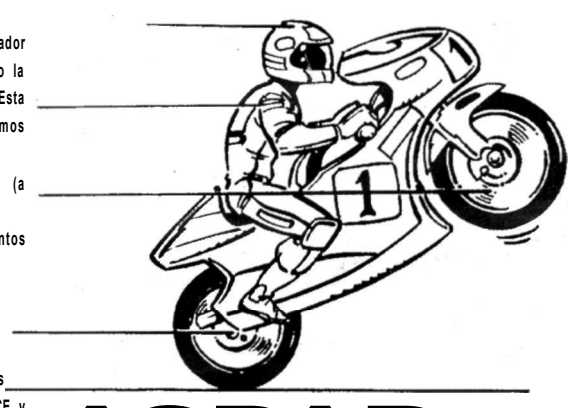
En el momento del impacto la lectura del teclado permite al jugador seleccionar la dirección, velocidad y altura de la bola en el momento de la devolución, según las teclas que tenga pulsadas, permitiéndose así una instantánea decisión en la forma en que vamos a enviar la bola al contrario.

Este sistema se usa en el saque combinando con la posibilidad de decidir el punto de la pista donde vamos a enviar el saque dirigiendo un cursor mientras la bola está aún el el aire.

El aprendizaje de estas técnicas no es inmediato, de forma que cualquier jugador que quiera obtener el máximo partido en su juego debe entrenarse al máximo en el control de las mismas. Como para todo campeón el entrenamiento es la base del éxito.

EQUIPO DE DISEÑO:

Programa (Spectrum, Amstrad y Msx): Francisco Pérez Aguilera.
Conversión Pc: Gonzo
Gráficos: Ricardo Pérez Aguilera.
Música: Armando García.
Ilustración: Angel Luis González.
Producido por Víctor Ruiz.



ASPAR

GP MASTER

INSTRUCCIONES

1.-ASPAR G.P.MASTER.

Con Aspar G.P.MASTER podrás emular las gestas del más grande piloto que existe actualmente en el panorama del motociclismo mundial.

Este vídeo-juego no sólo reproduce fielmente la estructura del campeonato del mundo de 80cc de 1988 (circuitos, pilotos, entrenamientos oficiales...) sino que además te permite imitar a la perfección el estilo de pilotaje de Jorge Martínez Aspar.

2.- CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD

Se compone de siete grandes premios puntuables para el Campeonato del Mundo.

Los mejores pilotos y equipos luchan por conseguirlo.

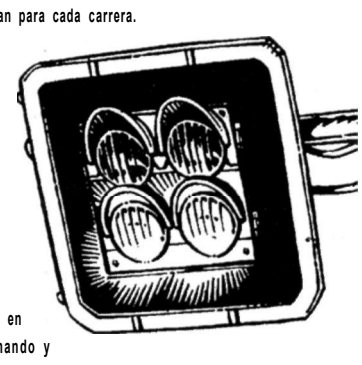
Es factor muy importante la regularidad en todas las carreras. Hay que conseguir el mayor número de puntos, aunque a veces es preferible no arriesgar demasiado.

3.- COMO SE PUNTUA EN LOS G.P.

Son siete los grandes premios en los que deberás competir y ocho los corredores que se clasifican para cada carrera.

El orden de puntuación es el siguiente:

1º 20 puntos.
2º 17 puntos.
3º 15 puntos.
4º 13 puntos.
5º 11 puntos.
6º 10 puntos.
7º 9 puntos.
8º 8 puntos.



Los puntos que consigas en cada carrera se irán sumando y determinarán en cada momento tu posición en el campeonato del mundo.

4. CLAVE DE INSCRIPCION NUEVA CARRERA

Al final de cada carrera se te asignará un código o clave de inscripción a una nueva carrera, que te permitirá, si deseas desconectar tu ordenador, retomar la competición en el punto exacto que la dejaste (clasificación, puntos, accidentes, etc.) sin tener que volver a empezar de nuevo el campeonato. Deberás anotarla en el menú principal.

5. MENU PRINCIPAL

• COMENZAR CAMPEONATO: Esta opción pone en marcha el Campeonato del Mundo.

• CONTINUAR COMPITIENDO: Te permite retomar el Campeonato donde lo dejaste una vez apagado el ordenador y cargado el programa de nuevo.

• TECLADO: Posibilidad de redefinir teclas.

• JOYSTICK: Una vez elegida esta opción, si deseas jugar con teclado deberás volver al menú principal y seleccionar "teclado".

6. MENU SECUNDARIO

• PRACTICAR: Podrás dar tantas vueltas como quieras al circuito, sin importar los accidentes que puedas tener ni los tiempos que realices.

• ENTRENAMIENTOS OFICIALES: Como sabrás, los entrenamientos oficiales se realizan antes de una carrera y son los que determinan la configuración de la parrilla de salida de cada Gran Premio. Deberás realizar un tiempo que te permita clasificarte para poder situarte en uno de los ocho puestos posibles de la parrilla, pudiendo en caso de obtener el mejor tiempo elegir la "pole position" a izquierda o derecha de la primera línea de la parrilla de salida. En la parte superior de tu marcador se te indicará el mejor tiempo realizado por el resto de los pilotos, así como los tiempos que vayas realizando en cada vuelta. Del mismo modo se te indicará si ya has conseguido uno de los ocho mejores tiempos, y el lugar a ocupar en la parrilla de salida. Lógicamente, deberás luchar hasta obtener la mejor marca, con un límite de tiempo de 15 minutos. En cualquier momento podrás abandonar los entrenamientos pulsando la tecla redefinida para ello. Ocuparás el puesto en parrilla que habías conseguido hasta el momento. Si abandonas antes de conseguir clasificarte con uno de los ocho mejores tiempos, no podrás participar en la carrera, aunque dispondrás de la opción de ver la carrera que realizan el resto de los pilotos clasificados.

• CLASIFICACION MUNDIAL: te permite ver la tabla de clasificación provisional del mundial en el momento en que pulses la opción.

• VER CIRCUITO: Podrás ir viendo antes de cada carrera el trazado del circuito en curso a escala y saber sus características principales:

longitud, récord de vuelta rápida, piloto que la consiguió, y con qué media de velocidad. Pulsando una tecla aparecerás en la parrilla de salida sin motos en el circuito, pudiendo moverte a placer con las teclas que hayas elegido para controlar tu moto. Así podrás hacer un examen más exhaustivo del trazado.

• DEMO: Prueba no puntuable para el campeonato del mundo. Comprueba tú mismo de qué se trata.

• MENU PRINCIPAL: Vuelve al menú principal.

7. ACCIDENTES

Si sufres una caída podrás levantarte y seguir corriendo, perdiendo unos segundos. Si tu moto se incendia en los entrenamientos podrás participar en la carrera sólo si en una vuelta anterior habías conseguido ya un puesto en la parrilla. Si esto te sucede en la carrera no tendrás posibilidad de continuarla y no conseguirás ningún punto para la clasificación del campeonato. En ambos casos perderás una de las 5 motos de que dispones para completar toda la competición.

8. CLAVES PARA LA CONDUCCION

Dispones de cuatro teclas para controlar la dirección y acelaración de tu moto y una 5º que hace las funciones de embrague-freno.

Las cuatro primeras (izquierda, derecha, arriba y abajo) funcionan como acelerador si coinciden con la dirección que lleva la moto, si no, la harán girar hacia la dirección pulsada y si pulsamos justo la contraria, la moto decelerará puesto que las dos direcciones o acelaraciones se contrarrestan.

De esta manera, para arrancar en la salida, deberás pulsar el embrague-freno y al mismo tiempo el acelerador (tecla de dirección arriba) y justo en el momento en que se encienda la luz verde del semáforo, soltar el embrague-freno. Así se explica la función de esta 5ª tecla que te permitirá en los virajes, frenar a la vez que mantienes el régimen de revoluciones, y no perder potencia a la salida de la curva una vez soltado el embrague-freno.

Tú mismo deberás encontrar la mejor combinación de las cinco para mantener el motor en actividad. Y a la mayor velocidad y realizar la mejor trazada.

EQUIPO DE DISEÑO

• GRAFICOS
• DISEÑO Y MAPEADO CIRCUITOS JAVIER CUBEDO.
• ANALISIS GENERAL
• COORDINACION EQUIPO PROGRAMACION
• RUTINAS DE CONDUCCION INTELIGENTE PEDRO SUDON.
• GESTION CAMPEONATO EN GENERAL JOSE JUAN GARCIA.
(Puntuaciones, tiempos, colisiones, Menús)
• RUTINAS DE APOYO AL SISTEMA, SCROLL Y GESTION DE SPRITES
PACO MARTIN.
• COLABORACION GRAFICOS SPECTRUM ROBERTO URIEL HERRERA.
• PANTALLA PRESENTACION DEBORAH.
• ILUSTRACION PORTADA: FERNANDO SAN GREGORIO
PRODUCIDO POR JAVIER CUBEDO

DINAMIC agradece a Jorge Martínez "ASPAR" su inestimable colaboración, así como a la revista MOTOCICLISMO por su ayuda en la confección de ciertos aspectos técnicos del juego.

También damos las gracias a todas aquellas personas que, directa o indirectamente, han contribuido en este ambicioso proyecto.

CHOY LEE FUT

KUNG FU WARRIOR

En un oscuro lugar del lejano oriente donde los poderes del mal brotan desde el mismísimo infierno, como un volcán que escupe lava y cenizas sobre los frágiles destellos de vida de una semilla a punto de germinar, nació y creció bajo el abominable influjo de las Tinieblas el Ser más terrorífico que criatura humana haya conocido sobre la faz de la Tierra, el propio hijo del diablo cuya intención es acabar con cualquier indicio de dignidad humana y ejercer un despótico reinado de terror. Su nombre es Chu Ngo "El Diablo Amarillo".

Y allí donde otrora fuera cuna de un poderoso arte al servicio de la justicia ahora sumido en un total abandono, el llamado templo de Shaolin cuyos muros albergaron a los mejores luchadores de todos los tiempos, ha sido ocupado por Chu Ngo y su cohorte de desalmados para entrenarse con el verdadero arte heredera del Kung Fu de Shaolin que perdura en nuestros días: Choy Lee Fut.

Quizás el destino ha decidido que ha llegado la última hora para el bien sobre la tierra porque ha permitido que Chu Ngo se apodere del manuscrito original donde Chen Heung, el fundador del Choy Lee Fut, anotó minuciosamente todos los secretos de su potente arte marcial y ahora supone una terrible arma al servicio del mal que sólo el más valiente de todos los luchadores es capaz de detener.

¡ ¡ ¡Hay que recuperar a toda costa el manuscrito de Chen Heung!!!.

¿¿¿Preparado para la acción???.

DUMMIES

Al iniciar el juego tendrás que practicar con los famosos Wooden Dummies. Estos "hombres de Madera" son originarios del templo de Shaolin y se utilizan para entrenar en ausencia de un oponente vivo.

El concepto que encierran los dummies es enseñar al estudiante a calcular la distancia entre él y su oponente, así como centrar el ataque en tres áreas, que son: cabeza, torso y a lo largo del cuerpo o piernas. También la rapidez es una habilidad que hay que desarrollar con el fin de coger al adversario en una posición poco estable, derribándolo.En el entrenamiento los factores de mayor importancia son: precisión, velocidad y la realización de técnicas simultáneas, por lo tanto, al practicar con los dummies, deberemos tener en cuenta estos tres elementos para lograr la mayor puntuación posible que nos permitirá iniciar la lucha en óptimos condiciones.

Los dummies (o Jong en cantonés) son los siguientes:

CHING JONG Para el puño.
MUI FADO JONG Para el sable.
MUI FA GWANG JONG Para la lanza.

Tendrás un tiempo limitado para practicar con cada dummy. Si no deseas practicar podrás salir de la pantalla pulsando la tecla ENTER.

ARMAS

PUÑO o Mano Vacía.

La tremenda potencia que generan los movimientos de Choy Lee Fut proviene de un cuerpo relajado. Al no estar contraído o en tensión el practicante consigue extenderse con el fin de controlar más campo, ser más rápido (al estar contraído se pierde rapidez) y tener más fuerza en la pegada al no utilizar únicamente el brazo sino todo el cuerpo, la agilidad, la combinación de movimientos y la distancia correcta son factores claves para conseguir la máxima efectividad en la lucha.

SABLE o Dhan Do.

El animal que caracteriza al sable es el TIGRE salvaje porque esta arma debe ser manejada con fiereza, sin miedo, como un tigre salvaje duro y rápido, dejando a veces (con gran sangre fría) una apertura en la propia defensa para engañar al enemigo y hacer que ataque para poder derribarlo.

LANZA o Cheong

La lanza es como un DRAGON que flota. Flexible y penetrante como el espíritu de este animal. Flexible porque está hecha de bambú evitando la rigidez de un palo de madera para conseguir más versatilidad. Penetrante porque su longitud permite luchar a gran distancia debiendo penetrar las defensas del enemigo como un dragón que escupe fuego. La lanza es el rey de las armas largas y entre la punta metálica y el palo lleva una estopa de colores que se utiliza para desviar la atención del contrincante.

CONTROLES:

ARRIBA	Q	ABAJO	A
IZQUIERDA	O	DERECHA	P
DISPARO	ESPACIO	ABORTAR	H

Selecciona los distintos golpes combinando estas teclas.

ESCENARIO.

La acción transcurre en el abandonado templo de Shaolin actualmente usurpado por los secuaces del malvado Chu Ngo para entrenar. El templo está constituido por una estructura laberíntica donde en cada estancia se practica un tipo de lucha determinada. Hay muchos caminos para llegar al final pero dependerá de nuestro destreza y habilidad que sea corto o interminable.

Al finalizar una lucha se pondrá en marcha el Múltiple Game que te permitirá sumar puntos si juegas como es debido. Seguidamente en la pantalla aparecerá una opción de lucha y tendrás que utilizar las teclas DERECHA E IZQUIERDA PARA VER LAS DISTINTAS OPCIONES y la tecla definida como DISPARO PARA SELECCIONAR LA OPCION.

MARCADOR

En la parte izquierda del marcador hay tres recuadros con unos iconos que simbolizan lo siguiente:

Puñales Vidas Potencia de CHI

Encima de cada icono están los números que indican la cantidad que posees.

Cuando estés luchando podrás acceder a las ayudas de los iconos pulsando la tecla ENTER y después la tecla DISPARO cuando el icono esté encendido.

Hay que estar alerta y tener buenos reflejos.

Cada una de estas opciones se puede obtener a cambio de determinado número de PUNTOS, de manera que deberás procurar mantener en buen estado el marcador.

- Puñales: podrás usarlos pulsando las teclas ARRIBA para lanzarlos adelante y ABAJO para lanzarlos atrás.
- Vidas: obtendrás una vida extra al seleccionar esta opción.
- Potencia de CHI: este icono te proporcionará más potencia cuando propines un golpe a tu adversario.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: Enrique Vives.
PROGRAMAS ADICIONALES: Oscar Vives. Antonio Freixanet.
CODIGOS 16 Bits: Antonio Freixanet.
GRAFICOS: Oscar Vives. Pepe Samba.
ANIMACION: J.A.Pascual. Oscar Vives.
ASESORES KUNG FU:Sebastián González. (Dtor. Tco. European C.L.F. Association).

Gaspar García. (Presidente European C.L.F.Association).Howard Choy (Maestro de Choy Lee Fut).

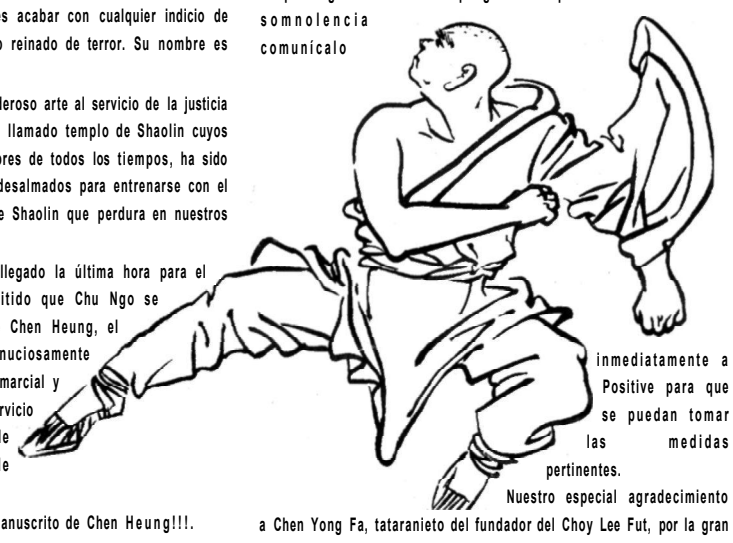
Chen Yong Fa. (Guardian del estilo y máximo exponente mundial de Choy Lee Fut).

PRODUCT MANAGEMENT: Carlos Baldrich.
PRODUCCION Y DISEÑO DE JUEGO: Albert Baldrich.

RED LINE PRODUCT:

Este es un producto de línea roja totalmente garantizado con gran dosis de acción y adictividad.

Si por algún motivo este programa te provoca aburrimiento o somnolencia comunícalo inmediatamente a Positive para que se puedan tomar las medidas pertinentes.



Nuestro especial agradecimiento a Chen Yong Fa, tataranieto del fundador del Choy Lee Fut, por la gran calidad humana que ha demostrado poseer brindándonos desinteresadamente todo la ayuda que le hemos solicitado y nuestro deseo de que las enseñanzas de su arte se extiendan por toda la Tierra ayudando a construir esa humanidad al servicio del bien y de la paz que todos hemos soñado.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga, la garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, cámbielo directamente en: DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID

© COPYRIGHT DINAMIC 1990