

AMIGA
ALL MODELS

FOR
1 TO 10
PLAYERS

501

GOLF

SNOOKER

TENNIS

CRICKET

FOOTBALL

ROUND
THE
BOARD

"This is one of the most addictive, fun to play, downright enjoyable games I have come across in many a long month... For £9.99 Bully's Sporting Darts must be one of the best value-for-money games of all time. Buy it today."

AMIGA
ACTION

ALTERNATIVE



SOFTWARE

BULLY'S SPORTING DARTS

"I've only got one thing to say:
SUPER, SMASHING, LOVELY."
AMIGA POWER.

SUPER,
SMASHING,
LOVELY,
GREAT TO
PLAY WITH
YOUR
MATES!

92%
AMIGA
ACTION



AS
SEEN
ON TV



<http://www.replacementdoes.com>

Bully's Sporting Darts
OLE! OLE! Here it is at last, the ultimate darts game you'll be dying to get your horns into. A real beefy game that will have your friends charged up and stampeding around to your house to play Bully's Sporting Darts is a darts game with a difference, try your hand at any of the following: ALL ON SPECIAL TAILOR MADE DART BOARDS!!

• Football • Golf • Snooker • Tennis • Cricket • (Or the classic) 501 • Round the board

This superb ALTERNATIVE game has tremendous playability that will keep you coming back for more. NO BULLY or as Bully, the star of TV's BULLSEYE would say MOO-VERLOUS!

SELECTING THE GAME

Move the highlight onto the desired game by using UP and DOWN and press FIRE or RETURN to select the game. To see a demo of the game, press D instead of FIRE.

Game options

The current game options are displayed in several windows once the game has been selected. The OK window will have the YES option highlighted. Pressing FIRE or RETURN accepts the options as they are and starts the game.

Moving the highlights onto NO (using RIGHT) and pressing RETURN or FIRE allows the options to be changed.

Changing the options

To change the name of a player or team, move the highlight onto the existing name, type in the new name and press RETURN. Each player can choose to use keys (KY) or a joystick (JA or JB). To change the controls, move the highlight onto the current control and then use LEFT and RIGHT and press RETURN.

Where a number is required, selection is made in the same way. Pressing RETURN always accepts the highlighted selection and moves onto the next option to be selected.

Where a window contains several options to be selected, DOWN and UP moves between them and pressing FIRE moves to the next window.

If any option is not to be changed, just press RETURN or FIRE to retain it.

Selecting players and controls

Some games allow up to ten different players to be selected. In the case of team games it is possible to have a different number of players on each side.

Computer selected by typing "COMPUTER" and a number between 1 and 9 instead of the players name. The number indicates the skill level, typing "COMPUTER1" will make the computer an easy opponent for instance. "COMPUTERS" is the hardest opponent.

Each player can choose to use one of the joysticks (JA or JB) or the keyboard (KY) regardless of other players selections. (A computer opponent does not choose controls.)

The Dartboard

A standard dartboard is used, though in some games, such as football, only those segments that are needed are shown.

At the centre of the board is the bull which has an inner and outer "bed". The inner is called the double, with the value 50, the outer bull has a value from 1 to 20.

Half way out from the centre is the treble ring. A dart landing in a treble "bed" scores three times the segments normal value. On the outer edge of the segments is the double ring, a dart here doubles the normal value.

Throwing darts

Practise makes (almost) perfect, as in a real game of darts.

Controlling the throwing hand can be tricky at first, but sensitive control via the joystick or cursor keys and pressing FIRE or SPACE at the right moment to release the dart will produce a near perfect performance.

However, to attain the perfect shot, a bit of luck is needed as in the real game.

If you take too long to play your shot, the computer will automatically release the dart for you, so watch the counter at the top of the screen if you are a player that likes to take their time.

Players take it in turn to throw, with each "throw" normally consisting of three darts at the board.

Finishing a game

When a game is finished, FIRE returns to the menu. A game can be aborted at any time by pressing ESC.

501

This is the standard game of 501, the game consisting of the best of three legs. The game ends when one player has won two legs. Each player's score begins at 501 at the start of each leg and is reduced by the value of each throw. To win a leg, a player must reduce his score to zero with a dart in a double. When a double would finish the game, it is highlighted on the board to help the players.

The standard rule of "busting back" applies, i.e. if a player throws more than his required, his throw is ended and his score reverts to the value at the start of the throw.

Round the clock

This is the standard game of round the board where the player must hit each number in turn, starting at 1 and ending at the bull (inner or outer). The game is the best of three legs. Doubles and trebles of target number count as a single if they have a value greater than 20, otherwise they are counted as scoring the double or treble value. For instance, if 4 is required and double 4 is hit, it counts as 8 so that the next target is 9.

Football

Only the top half of the dartboard with the numbers removed is used in this game. The highlighted segment indicates the target number, when that number is hit, the highlight moves towards the opponents side by one, two or three positions depending on whether the single, double or treble was hit.

When the highlight reaches the opponent's "goal area" coloured red or blue, the ball becomes the highlighted and hitting an inner or outer bull will score a goal.

The game continues until the final whistle, the winning team being the one with the most goals.

Tennis

The tennis "ball" is represented by a highlighted "bed" on the dart board that must be hit with a single dart to return the ball. As with real tennis, the server has a slight advantage over the receiver. The server always has a double "bed" as his target, where as the receiver has to hit trebles. Also, when serving, if the server fails to hit the target "bed" with his first dart, he has a second chance with his second serve.

A rally ends when a player fails to hit the ball, points are then awarded to the opponent in normal tennis fashion, that is 15,30,40 and advantage and then win the next rally to win the game.

A match consists of up to three sets, first to win two sets wins. Each set is scored as with real tennis, that is, a player must win six (or seven) games to win a clear games. In the event of a tie at six games all, the last game is then a tie breaker.

In the tie breaker, score changes after every two rallies and points are awarded as 1,2,3,4 etc. The first player to 7 or more by two clear points wins the game and set.

Tennis

Then type INSTALL C: if your hard drive is D) To run from hard disk, insert the original BULLY disk in drive A or B, then type CD \BULLY at the prompt followed by BULLY the command.

Controls

Joysticks or cursor keys and SPACE for fire. ESC aborts the current game.

Note: The second joystick will not operate the menus.

Golf

In this game, numbers 1 to 18 on the dartboard represent the 18 holes on a golf course.

The player has to get 3 of each number (or "hole") in turn starting at 1. The player progresses to the next "hole" only after he has finished the current "hole". Doubles and triples count as two and three of that number respectively. A hole in one is achieved by hitting the treble with the first dart.

The number of "strokes" for each "hole" is the number of darts it takes to complete each one. The par for each hole is 3, making the par for the course 54.

The winner at the end of the course is the one with the lowest score.

Cricket

This game consists of two innings with the teams taking it in turns to be the batting and then the bowling side.

To start an inning, the batting side must get at least 40 with three darts at only points above 40 are counted. The bowling side must hit two bulls with three darts to take a wicket. (Centre bulls counts as two.)

Should the batting side hit a bull, they lose a wicket. Similarly, if the bowling side throw a dart outside the treble ring, that score is credited to the batting side as wides. Should a bowler throw outside the doubles ring, 25 wides result.

The team with the most runs after two innings are the winners.

Snooker

The numbers 1 to 15 on the board represent the red balls, the numbers 16, 17, 18, 19, 20 and bull represent the colours yellow, green, brown, blue, pink and black respectively.

To "pot" a red ball, three of a number representing a red ball must be hit in one throw. To pot a colour, four of that number must be hit. (Doubles and trebles count as two and three respectively in each case.)

As in normal game of snooker, a red must be "potted" before each colour until all the reds are cleared, then each colour is "potted" in turn, ending at the bull for the black. If a player fails to "pot" a ball with a particular throw, his "break" is over, and the other player has a chance. When reds are "potted", they are not returned to the "table", where as "colours" are returned if reds are still available. When only colours are left on the "table", they disappear when potted in the right order.

Points are awarded (given away) to your opponent if you play a foul stroke. Missing a red (not hitting a red with any of your three darts) or potting a red instead of a colour gives four points away. Missing a colour, or potting a red instead of a colour gives 4 points away (or the value of the ball that should have been hit, if this is the greater).

If a player feels he can no longer win, pressing the C key while the throwing hand is stationary, ends the frame. In the event of the scores being level at the end of a frame, the black ball is returned to the table, the first player to pot it then wins the frame.

The first player to win two frames is the winner.

Loading instructions

Amiga: Switch on the computer and wait for the disk prompt before inserting the disk.

ST: Insert the disk and switch on the computer.

PC: Load MSDOS. Insert the disk and type BULLY at the prompt.

To install onto a PC hard disk, insert the BULLY disk into drive A or B, then type CD \BULLY at the prompt followed by BULLY the command.

Controls

Joysticks or cursor keys and SPACE for fire. ESC aborts the current game.

Note: The second joystick will not operate the menus.

BULLY'S SPORTING DARTS



Bully's Sporting Darts

HURRA!...! Ecco, finalmente, il gioco delle freccette che hai sempre sognato. Un gioco che farà impazzire i tuoi amici e li farà precipitare a casa tua per giocare.

Bully's Sporting Darts è un gioco delle freccette diverso dagli altri, mettì alla prova le tue abilità in una delle seguenti versioni, (TUTTE SU DEI BERSAGLI SPECIALI FATTI SU MISURA):

• Calcio • Golf • Billardo • Tennis • Cricket • (o i classici) 501 • Giro dell'orologio

Questo stupendo gioco ALTERNATIVO ha una tale giocabilità che non riuscirà a resistere alla tentazione di giocare.

Selezione il gioco

Muovi l'evidenziatore sul gioco desiderato utilizzando SU e GIU' e premi FUOCO o RITORNO per selezionarlo. Per vedere una dimostrazione del gioco, premi D invece di FUOCO.

Opzioni di gioco

Questi 6 opzioni di gioco attuali sono visualizzate in una serie di finestre dopo che il gioco è stato selezionato. La finestra OK avrà l'opzione SI' (YES) evidenziata. Premendo FUOCO o RITORNO accetterai le opzioni attuali e comincerai a giocare.

Muovendo l'evidenziatore su NO (utilizzando DESTRA) e premendo RITORNO o FUOCO avrai la possibilità di cambiare le opzioni.

Cambiare le opzioni

Per cambiare il nome di un giocatore o di una squadra, muovi l'evidenziatore sul nome esistente, digita il nuovo nome e premi RITORNO.

Ogni giocatore può scegliere di usare i tasti (KY) o un joystick (JA o JB). Per cambiare i comandi, muovi l'evidenziatore sul comando attuale e poi usa SINISTRA e DESTRA e premi RITORNO.

Quando è richiesto un numero, la selezione viene fatta nello stesso modo. Premendo RITORNO accetterai la selezione evidenziata e passerai alla prossima da selezionare.

Quando una finestra contiene più opzioni da selezionare, con SU e GIU' scorrai fra di loro e premendo FUOCO passerai alla prossima finestra.

Se non vuoi cambiare un'opzione, premi semplicemente RITORNO o FUOCO per confermarla.

Selezione giocatori e comandi

Alcuni giochi permettono di selezionare fino a 10 giocatori. Nel caso di giochi a squadre è possibile avere un numero diverso di giocatori in ciascuna squadra.

Gli avversari del computer vengono selezionati digitando "COMPUTER" e un numero tra 1 e 9 al posto dei nomi dei giocatori. Il numero indica il livello di abilità, quindi se digiterai "COMPUTER1" il computer sarà un avversario facile da battere. "COMPUTERS" sarà l'avversario più difficile da battere.

Ogni giocatore può scegliere di giocare con uno dei joystick (JA o JB) o con la tastiera (KY) indipendentemente da quello che hanno scelto gli altri giocatori. (Un avversario del computer non sceglie i comandi!)

Il bersaglio

Viene utilizzato un bersaglio standard. In alcuni giochi, come ad esempio il calcio, verranno mostrati soltanto i settori necessari. Al centro del bersaglio c'è un rialzo interno e un rialzo esterno. Le freccette nel rialzo interno segnano 50 punti, quelle nel rialzo esterno 25. Dal centro si irradiano dei settori, ognuno dei quali ha un valore da 1 a 20. A metà distanza dal centro del bersaglio c'è l'anello dei punti. Quando tirerai una freccetta su una parte di questo anello segnerai il triplo del numero di quel settore. Nella parte esterna dei settori si trova l'anello dei doppi; una freccetta qui segna il doppio del numero del settore.

Lanciare le freccette

Come nel vero gioco delle freccette, la pratica perfeziona la tua mira.

Controllare la mano che tira la freccetta può essere difficile all'inizio, ma se muoverai con delicatezza il joystick o i tasti cursore e premerai nel momento giusto FUOCO o SPAZIO per lanciare la freccetta, farai un tiro quasi perfetto. Tuttavia, nella realtà, per ottenere un tiro perfetto è necessaria un po' di fortuna.

Se impiegherai troppo tempo a lanciare, il computer lancerà automaticamente la freccetta al posto tuo. Quindi tieni d'occhio l'orologio nella parte superiore dello schermo se sei un giocatore a cui piace prendersela con calma.

Normalmente, i giocatori lanciano tre freccette per turno.

Terminare una partita

Quando una partita è finita, premi FIRE per tornare al menu. Una partita può essere abbandonata premendo ESC.

501

Questo è il torneo di freccette standard di 501 punti, il gioco consiste nel vincere due partite su tre. Il gioco finisce quando il giocatore vince due partite.

All'inizio di ogni partita ogni giocatore comincerà con un punteggio di 501 punti, che diminuendo di tre, si segnerà ogni tiro. Per vincere una partita, un giocatore deve portare il suo punteggio a zero tirando la freccetta in un doppio. Per aiutare i giocatori, nel bersaglio verrà visualizzato quando sarà necessario un doppio per terminare il gioco.

Una regola standard prevede che se il giocatore fa più punti di quelli necessari, il suo turno terminerà e il suo punteggio ritornerà al numero che aveva prima del lancio.

Giro dell'orologio

Questo è il gioco standard del giro del bersaglio, in cui il giocatore deve deve centrare ciascun numero a turno, cominciando da uno e terminando nel centro (interno o esterno). Il gioco consiste nel vincere due partite su tre.

Dopo i tre tiri del numero del bersaglio valgono come singoli se hanno un numero maggiore di 20, altrimenti valgono il doppio o il triplo del numero. Per esempio, se è necessario 4 e viene colpito un 4 doppio, esso vale 8 e quindi il prossimo bersaglio è 9.

Calcio

In questo gioco viene utilizzata soltanto la metà superiore del bersaglio e i numeri vengono totti. Il settore evidenziato indica il numero del bersaglio, quando quel numero viene colpito, l'evidenziatore si muove verso la zona avversaria di una, due o tre posizioni a seconda che sia stato colpito un singolo, un doppio o un triplo.

Quando l'evidenziatore raggiunge l'area di rigore avversaria colorata di rosso o di blu, il numero del bersaglio verrà evidenziato e colpendo il centro interno o quello esterno, segnerai un goal.

Il gioco continua fino al fischio finale e la squadra vincitrice sarà qu'ila che ha segnato più goal.

Tennis

La "pallina" da tennis è rappresentata da una zona evidenziata nel bersaglio e deve essere colpita da una sola freccetta per ricevere di nuovo la palla.

Come il vero tennis, chi ha il servizio ha la legittimazione di colpire la palla che riceve. Chi ha il servizio ha sempre come obiettivo un anello dei doppi e colui che riceve deve colpire un tiro. Inoltre, se quel chi esegue il servizio manca il suo bersaglio la prima volta, egli ha una seconda possibilità con il secondo servizio.

Un rally (uno scambio ripetuto di colpi) termina quando un giocatore fallisce di colpire la palla. I punti vengono assegnati all'avversario secondo le regole tradizionali del tennis: 15, 30, 40 e game. Se il punteggio raggiunge 40 pari, un giocatore deve guadagnare il vantaggio e vincere il prossimo rally per vincere il gioco.

In una partita si giocano fino a tre set. Vince chi si aggiudica due set. Ogni set viene vinto come il tennis vero, quando un giocatore vince sei (o sette) game in un vantaggio di due game. Quando i giocatori si trovano sei game pari, l'ultimo game è un tie break.

Nel tie break, il servizio cambia ogni due rally e i punti vengono assegnati come 1, 2, 3, 4, etc. Il primo giocatore che raggiunge 7 o più con un vantaggio di due punti vince il game e il set.

Golf

In questo gioco, i numeri da 1 a 18 sul bersaglio rappresentano le 18 buche del campo da golf.

Il giocatore ha a disposizione 3 tiri per ciascuna buca (o buche) a turno, cominciando dal numero 1. Il giocatore potrà proseguire alla prossima "bucca" soltanto quando avrà completato la "bucca" attuale. I doppi e i tripli contano rispettivamente come due e tre volte il numero colpito. Una buca in un solo colpo si attua colpendo un triplo con la prima freccetta.

Il numero di "colpi" per ogni "bucca" è il numero di freccette necessarie per terminare ciascuna buca. La norma per ciascuna buca è 3, quindi la norma del campo è 54.

Il vincitore alla fine del circuito è quello con il punteggio più basso.

Cricket

Il gioco si svolge in due inning (tempi) in cui le squadre a turno giocano nel ruolo della "battuta" e quella del "servizio". All'inizio della partita, la squadra che "batte" lancia per prima, i lanci si alternano tra battitori e coloro che ricevono la palla.

Per segnare delle runs, la squadra che "batte" deve fare almeno 40 punti con tre freccette, poiché solo i punti sopra 40 contano, (il centro del bersaglio vale 2). Se la squadra che batte colpisce il centro del bersaglio, essa perde un wicket (porta). Allo stesso modo se la squadra che "serve" lancia una freccetta fuori dall'anello dei punti, quel punteggio viene assegnato alla squadra che "batte" come una ventata di OK tendita la opción YES (SI) dettata. Quando il giocatore che serve lancia la freccetta al di fuori dell'anello dei doppi, il risultato sarà di 25 wide. La squadra con il più alto numero di corse dopo due inning è la vincitrice.

Billardo

I numeri da 1 a 15 sul bersaglio rappresentano le palline rosse; i numeri 16, 17, 18, 19, 20 e il centro rappresentano rispettivamente i colori giallo, verde, marrone, blu, rosa e nero.

Per mandare una palla rossa in buca, tre di quel colore che rappresenta una palla rossa devono essere colpiti con un tiro. Per mettere in buca un colore, quattro di quel numero devono essere colpiti, (doppi e tripli contano rispettivamente due e tre).

Come in un gioco del biliardo reale, una palla "deve essere messa in buca" prima di ciascuna colossio, fino a che le palline rosse saranno terminate. Poi i cianuro colore viene messo in buca a turno, terminando con il centro che corrisponde al nero. Se un giocatore non riesce a far buca con un particolare tiro, il suo break (i punti che ha accumulato in turno) è terminato e tocca all'altro giocatore.

Quando le "rosse" vanno in buca non ritornano al tavolo, mentre i "colori" ritornano se ci sono ancora rose disponibili. Quando sul "tavolo sono rimasti soltanto i colori, essi scompaiono quando vengono messi in buca nell'ordine giusto.

Vengono assegnati dei punti (regalati) al tuo avversario quando fai un fallo. Se manchi una rosa (se non colpisce) o se mandi una rosa in buca invece di una colore regali 4 punti al tuo avversario. Se manchi un colore o se mandi in buca una rosa invece di un colore, regali 4 punti al tuo avversario, (o il valore della palla che dovrebbe essere stata colpita se questo era maggiore).

Se un giocatore pensa che ormai non può più vincere, può premere il tasto quando la mano che lancia è ferma e terminare il gioco.

Se alla fine del gioco c'è un risultato di pare, si rimette la palla nera di nuovo sul tavolo e il primo giocatore a metterla in buca vince il gioco.

Il primo giocatore che vince due giochi, è il vincitore.

Istruzioni di caricamento

Amiga: Accendi il computer e aspetta il sollecito primo di inserire il dischetto. ST: Inserisci il dischetto e accendi il computer.

PC: Carica MSDOS. Inserisci il dischetto e al sollecito digita BULLY.

Per installare nel disco rigido di un PC, inserisci il dischetto di BULLY nell'unità A o B e digita A: o B: al sollecito.

Per eseguire dal disco rigido, inserisci il dischetto originale di BULLY nell'unità A o B, poi digita CD \BULLY al sollecito seguito da BULLY.

Comandi

I joystick o i tasti cursore e SPAZIO per fuoco (USQ) abbandonano il gioco. Importante: il secondo joystick non opera con i menu.

BULLY'S SPORTING DARTS

OLE! OLE! Aquí tienes el no va más, el más estupendo juego de dardos que hayas imaginado nunca. Un juego auténtico que hará que tus amigos acudan en tropel a tu casa para jugarlo.

Bully's sporting darts es un juego de dardos diferente, prueba con una de las siguientes modalidades: (TODAS EN UNA DIANA DE DISEÑO EXCLUSIVO)

• Fútbol (Football) • Golf (Golf) • Snooker (Snooker) • Tennis (Tennis) • Cricket (Cricket) • (o los clásicos) 501 • El Reloj

Este estupendo juego ALTERNATIVO es muy divertido y fácil de jugar. Nunca te aburrirás con él.

(EH TORO! como diría Bully, la estrella televisiva de BULLSEYE (OJO DE LA DIANA).

Seleccionando el juego

Mueve el destacador hasta la modalidad deseada mediante las flechas ARRIBA y ABAJO y luego pulsa DISPARO (FIRE) o INTRO (RETURN) para seleccionar el juego. Para ver una demo del juego, pulsa D en lugar de DISPARO.

Opciones de Juego

Las opciones del juego en curso aparecen en varias ventanas una vez seleccionado el juego. La ventana de OK tendrá la opción YES (SI) destacada. Pulsando DISPARO o INTRO las opciones quedarán seleccionadas sin alteraciones y se iniciará el juego.

Las opciones se pueden alterar moviendo el destacador sobre NO (lanando DERECHA) y pulsando INTRO o DISPARO.

Cambiando las opciones

Para cambiar el nombre del jugador o el equipo, mueve el destacador sobre el nombre existente, teclea el nuevo nombre y pulsa INTRO. Cada jugador puede elegir entre: control por teclado (KY) o con palanca de control (JA ó JB). Para cambiar los controles, mueve el destacador al control actual, luego usa IZQUIERDA y DERECHA y pulsa INTRO.

Cuando se requiere un número, selecciona de la misma manera.

Al pulsar INTRO siempre se selecciona la opción destacada y se pasa a la siguiente opción. Cuando una ventana contiene varias opciones a seleccionar, ABAJO y ARRIBA sirven para desplazarse por ellas y DISPARO para cambiar de ventana.

Si no quieres cambiar ninguna opción, pulsa INTRO o DISPARO para mantenerla.

Selección de jugadores y controles

En algunos juegos pueden participar hasta 10 jugadores. En los juegos de equipo se puede tener un número diferente de jugadores en cada bando.

Los oponentes controlados por el ordenador se seleccionan tecleando "COMPUTER" y un número entre 1 y 9 en lugar del nombre de los jugadores. El número indica el nivel de habilidad. Tecleando "COMPUTER1" el oponente controlado por ordenador tendrá un nivel de habilidad más bajo que el "COMPUTERS", que tiene el nivel de habilidad más alto.

Cada jugador puede elegir una de las palancas de control (JA ó JB) o control por teclado (KY) sin importar la selección de jugadores. (Un oponente controlado por ordenador no tiene que elegir controles).

La Diana

Se usa una Diana estándar, aunque en algunos juegos como el de fútbol sólo se muestra la sección necesaria.

En el centro de la diana hay un "ojal" que tiene un "anillo" exterior y otro interior. El ojal interior es como un doble y vale 50 puntos, el ojal exterior vale 25. Del centro irradian segmentos con un valor individual de 1 a 20.

Los anillos interiores forman la zona de triples. Un dardo que alcanza la zona de triples vale tres veces el valor normal del anillo. En la parte exterior de la zona de triples está la zona de dobles, un dardo clavado en esta zona dobla su valor normal.

Lanzamiento de dardos

La práctica hace maestra (casi). Controlar la mano que tira los dardos puede ser un tanto difícil al principio, como en un juego de verdad. El control hábil por medio de la palanca de control, el teclado y la sincronización al pulsar DISPARO o la BARRA ESPACIADORA pueden dar resultados muy próximos a la perfección. Sin embargo, para conseguir el tiro perfecto, necesitarás un poco de suerte.

Si te entretienes demasiado a la hora de tirar un dardo, el ordenador lo hará por ti, así que atiende al cronómetro en la parte superior de la pantalla si eres un jugador de esos que se lo toman con calma.

Los jugadores tiran por turno: cada "lanzamiento" consiste, por lo general, en tirar tres dardos a la diana.

Pin de juego

Cuando se termina una partida, la opción DISPARO (FIRE) vuelve a aparecer en el menú. Se puede suspender una partida en cualquier momento pulsando ESC.

501

Este es el juego estándar de 501, al mejor de tres tandas. El juego termina cuando un jugador ha ganado dos tandas.

La puntuación de los jugadores es 501 al empezar una tanda, a esta puntuación se le resta el valor de cada tiro. Para ganar una tanda, el jugador debe reducir su puntuación a cero con un dardo en un doble. Cuando existe la posibilidad de acabar la partida con un doble, el jugador lo verá destacado en pantalla.

Se aplica la regla de "vuelta a venderse", si un jugador rebata un tiro necesario, acaba su turno y su puntuación vuelve a ser la previa al tiro.

El Reloj

Es la modalidad estándar: se tira a cada número por orden, empezando con uno y acabando en el centro de la diana (exterior o interior). Al mejor de tres tandas.

Los dobles y triples de los números en cuestión puntúan su valor normal si éste sobrepasa los 20 puntos, si no valen el doble o el triple. Por ejemplo: si se necesita un 4 y se alcanza un cuatro doble, el tiro vale 8 y el blanco siguiente será el 9.

Fútbol

Sólo se utiliza la parte superior de la diana sin números. La zona destacada muestra el número a seleccionar. Cuando se alcanza ese número, el destacador se desplaza una, dos o tres posiciones a la zona del adversario, dependiendo si el tiro fue sencillo, doble o triple.

Cuando el destacador alcanza la "zona de meta" del oponente, de color rojo o azul, el número de la zona se destaca y al conseguir un control exterior o interior de dicha zona se marca un gol.

El juego continúa hasta que suena el silbato, el equipo ganador es el que marcó más goles.

Tenis

La pelota de tenis está representada por un anillo destacado en la diana que hay que alcanzar con el dardo para devolver la pelota. Igual que en una partida de tenis de verdad, el que tiene el servicio gana de una pequeña ventaja sobre el que recibe. El que sirve siempre tiene un anillo doble como blanco, mientras que el que recibe tiene que alcanzar la zona de triples. Además cuando se sirve, se tiene la oportunidad de intentar el lanzamiento una segunda vez si no se alcanzó el blanco a la primera.

Se marca un tanto cuando el jugador no puede devolver la pelota. La puntuación coincide con la del tenis: 15, 30, 40 y juego. Si se produce empate a 40 iguales, un jugador tiene que conseguir ventaja, lograr el próximo tanto y ganar el juego.

Una partida consta de tres mangas, el primero en obtener dos mangas gana el partido. Cada manga se puntúa como en una partida de tenis de verdad, es decir: para ganar el jugador debe llevar seis (o siete) juegos con dos de diferencia. En el caso de un empate a seis iguales, se juega un juego decisivo.

En el juego decisivo, el servicio cambia cada dos juegos y se puntúa 1, 2, 3, 4, etc. El primer jugador que alcanza 7 o más con dos puntos de diferencia sobre el oponente gana el juego y la manga.

Golf

Aquí, los números del 1 al 18 en la diana representan los 18 hoyos de un campo de golf.

El jugador tiene que tiene que conseguir tres veces cada número lo voyé empujando por el 1 y siguiendo en orden. El jugador pasa a la siguiente hoyo una vez que ha terminado con el hoyo en juego. Los dobles y triples valen por dos o tres hoyos del número en cuestión. Se consigue un hoyo en uno al conseguir triple con el primer dardo.

El "golpe" necesario para a un hoyo es el número de dardos necesario para completarlo. El par de cada hoyo es 3, de modo que el par del campo es 54.

El ganador es el que tiene la puntuación más baja.

Cricket

Este juego consta de dos partes, los equipos tienen que batear o hacer una entrada por turno.

Para iniciar la primera parte, el equipo bateador lanza primero, los lanzamientos alternan entre bateadores y lanzadores. Para conseguir carreras, el equipo bateador tiene que conseguir por lo menos 40 con tres dardos, ya que sólo cuentan los puntos sobre 40. El equipo lanzador tiene que obtener dos dianas con tres dardos para conseguir una puerta. (El centro de la diana vale por dos).

Si el equipo bateador consigue una diana, pierden la puerta. Del mismo modo, el equipo lanzador tira un dardo fuera del anillo de triples, esa puntuación pasa al equipo bateador como "wide" (pelota alta). Si un lanzador tira fuera del anillo de dobles, se contabilizan 25 "wides". El equipo con más carreras al final de las dos partes es el ganador.

Snooker

Los números del 1 al 15 en la mesa representan las bolas rojas. Los números 16, 17, 18, 19, 20 y el centro de la diana corresponden respectivamente a los colores amarillo, verde, marrón, azul, rosa y negro.

Para "pulsar" una bola roja hay que tocar tres números del 1 al 15 en un lanzamiento. Para embolsar un "color" hay que tocar cuatro de su número (en ambos casos dobles y triples valen dos y tres respectivamente).

Como es normal en el snooker, antes de embolsar un "color" hay que embolsar una roja, hasta embolsarlas todas. Luego se embolsan las de color siguiendo un orden, y por último la negra. Si un jugador no consigue embolsar ninguna bola durante un lanzamiento, se le acaba el turno y le toca al oponente.

Las rojas "embolsadas" no vuelven a la mesa. Por el contrario, las de color regresan siempre que queden sobre el tapete rojas por embolsar. Cuando sólo quedan "colores" hay que embolsarlos en cierto orden para hacerlos desaparecer de la mesa definitivamente.

Tus fallos representan puntos para tu oponente: si se te escapa una roja (al no acertarla con ninguno de tus tres dardos) o si embolsas una en lugar de un "color", tu oponente gana 4 puntos. Si fallas un "color" o embolsas una roja cuando no es el momento, concedes a tu oponente otros 4 puntos (o el valor de la bola fallada, en caso de ser mayor).

Si un jugador da la partida por perdida puede poner fin al "frame" (o "juego" en cursivo) pulsando C mientras la mano lanzadora está quieta.

Gana el primer jugador que consigue dos "frames".

Instrucciones de Carga

Amiga: Enciende el ordenador y espera hasta que aparezca el mensaje ante de insertar el disco.

ST: Inserta el disco y enciende el ordenador.

PC: Carica MSDOS. Inserta el disco y teclea BULLY cuando veas el mensaje.

Para la instalación en un disco duro de PC, inserta el disco de BULLY en la unidad A ó B y teclea A: ó B: cuando aparezca el mensaje. Luego teclea INSTALL C: (ó INSTALL D: si el disco duro es D).

Para ejecutar desde el disco duro, inserta el disco original de BULLY en la unidad A ó B, luego teclea CD \BULLY cuando veas el mensaje seguido de BULLY.

Controles

Palanca de control o teclado y Barra Espaciadora para disparar.

ESC suspende el juego en curso.

Note: La segunda palanca no puede activar los menús.

BULLY'S SPORTING DARTS

"A great deal of time has been put into Bully's Sporting Darts, ensuring that this game is **SUPER PLAYABLE**!"

ST ACTION

89%
ST ACTION

This is a darts game with a difference, try your hand at any of the following: (ALL ON SPECIAL TAILOR MADE DART BOARDS!)

- Football
- Golf
- Snooker
- Tennis
- Cricket
- 501
- Round the board

92%
AMIGA ACTION

This superb **ALTERNATIVE** game has tremendous playability that will keep you coming back for more.

NO BULL!
or as Bully, the star of **TV's BULLSEYE** would say **MOO-VERLOUS!**

"This is one of the most addictive, fun to play, downright enjoyable games I have come across in many a long month...must be one of the best value-for-money games of all time. Buy it today."

AMIGA ACTION

"I've only got one thing to say, **SUPER, SMASHING, LOVELY.**"
AMIGA POWER.

SUPER, SMASHING, LOVELY, GREAT TO PLAY WITH YOUR MATES!



SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

© ALTERNATIVE SOFTWARE 1993

"Bullseye" is a central Independent Television production in association with PHL Television Ltd
© Central Independent Television plc 1993

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
UNITS 5-7 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTE

