

PASSING SHOT

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

Acción en las pistas de tenis en tierra batida o en césped, en partidos individuales o dobles.

Passing Shot™ es el simulador de tenis más exacto desde la invención de este gran deporte.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Passing Shot™, el sensacional juego de las máquinas SEGA®, ha sido ideado también en versión para ordenador.

Passing Shot™ permite participar en torneos de tenis de forma internacional, visitando localidades de todo el mundo y disputando encuentros individuales o dobles sobre tierra batida o césped.

COMO JUGAR PASSING SHOT™

(Ver las instrucciones de carga).

Pulsar fuego (o la tecla equivalente) para empezar. Si deseáis jugar dobles, los jugadores deberán pulsar fuego en ambos aparatos del control. Introducid vuestras iniciales desplazando el marcador sobre las teclas del alfabeto, y luego seleccionad el grado de dificultad —los niveles más altos os hacen competir en torneos internacionales difíciles, y tus adversarios son los mejores.

Passing Shot™ hace jugar el set decisivo en un partido de tres sets. Si jugáis dobles, ambos jugadores estáis en el mismo lado de la pista,

contra los otros dos jugadores controlados por el ordenador. En los juegos dobles, las líneas marcan la superficie del juego.

La panorámica de la pista del Passing Shot™ está representada al nivel del público para el servicio, y pasa de arriba a abajo para el peloteo. Esto permite una mejor visión y control de la acción.

Hay cuatro tipos de golpes en Passing Shot™: suave, con efecto, mate y volea alta.

Para hacer el servicio seleccionad el golpe cuando la pelota parpadee. La exposición cambiará a la visión de arriba a abajo. El joystick controlará el movimiento de tu jugador, pero cuando el botón de fuego sea pulsado, las direcciones controlarán los diferentes tipos de golpes.

Passing Shot™ sigue las reglas standard del tenis, y comprende todos los elementos del juego: faltas dobles, toque de cuerpos, directos, servicios, etc. Para ganar un set debes llegar a seis juegos, siguiendo las reglas del tenis. Si consigues ganar un partido, el siguiente tendrá lugar en otro lugar del mundo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore

Para cargar la cinta pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo.

Usa los joysticks para controlar los movimientos. Pulsa fuego y empuja el joystick para realizar un golpe.

Con el botón fuego apretado:
Hacia delante: Suave.
Izquierda: Con efecto.
Derecha: Mate.
Hacia atrás: Volea alta.

Alternativamente se pueden usar las teclas siguientes:

Arriba: P.
Abajo: L.
Derecha: X.
Fuego: Espacio.
R: Volver a empezar el juego.

Spectrum

Para cargar el +3 disc selecciona la opción "Loader" del menú.

Para cargar la cinta selecciona "tape loader" o teclea: LOAD"

Selecciona el interface de joystick que necesites. Si hay dos jugadores, uno puede usar el joystick y el otro el teclado.

Usa el joystick para controlar los movimientos. Pulsa fuego y empuja el joystick para efectuar un golpe.

Con fuego apretado:
Hacia delante: Suave.
Izquierda: Con efecto.
Derecha: Mate.
Hacia atrás: Volea alta.

Las teclas siguientes realizan las mismas funciones:

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.

Derecha: P.
Fuego: Espacio.
R: Volver a empezar el juego.
1: Música.
2: Sin música.

Amstrad CPC

Para cargar el disco teclea |CPM

Para cargar la cinta teclea RUN"

Usa el joystick para controlar los movimientos. Pulsa fuego y empuja el joystick hacia delante para realizar un golpe.

Con fuego pulsado:
Hacia delante: Suave.
Izquierda: Con efecto.
Derecha: Mate.
Hacia atrás: Volea alta.

Alternativamente puedes usar las siguientes teclas:

Arriba: P.
Abajo: L.
Izquierda: Z.
Derecha: X.
Fuego: Espacio.
R: Volver a empezar el juego.

MSX

Para cargar teclea BLOAD"CAS:",R

Usa el joystick para controlar los movimientos. Pulsa fuego y empuja el joystick hacia delante para realizar un golpe.

Con fuego pulsado:
Hacia delante: Suave.
Izquierda: Con efecto.

Derecha: Mate.
Hacia atrás: Volea alta.

Alternativamente puedes usar las siguientes teclas:

Arriba: Q.
Abajo: A.
Izquierda: O.
Derecha: P.
Fuego: Espacio.
R: Volver a empezar el juego.
1: Música.
2: Sin música.

Passing Shot™ es un producto de Mirrorsoft Ltd, bajo licencia de SEGA Enterprises Ltd. Japón y "Passing Shot" y "SEGA" son marcas registradas de SEGA Enterprises Ltd.

© 1988 SEGA Enterprises Ltd. Producto de Mirrorsoft Ltd