

VOLLEYBALL SIMULATOR

AMSTRAD

1. EL JUEGO DEL VOLEIBOL

En el juego del voleibol dos equipos, cada uno con seis jugadores, compiten uno contra el otro. Ambos equipos intentan evitar que la pelota toque el suelo en su mitad del terreno. Para evitar que la pelota toque el suelo de su área y devolver la pelota a sus contrarios, cada equipo puede golpear la pelota tres veces. La pelota continúa en juego hasta que toca el suelo, el techo, la pared o cualquier otro objeto, o un jugador comete una falta (por ejemplo, cuatro golpes a la pelota o pasar por encima de la línea media). El juego comienza lanzando la pelota sobre la cancha. Sólo el equipo que haga este lanzamiento puede ganar puntos. Si el equipo contrario gana el pleteo, por ejemplo, a través de un mal servicio, el servicio cambia. Cuando se hace un cambio de servicio, los jugadores del equipo que ahora lo hagan deben moverse todos una vez en el sentido de las agujas del reloj. El primer equipo que gane tres sets gana el juego. Para ganar un set, un equipo necesita por lo menos 15 puntos. Decimos "por lo menos" porque debe haber una diferencia de un mínimo de dos puntos entre los dos marcadores para ganar un set.

2. ARRANCANDO EL PROGRAMA

AMSTRAD CPC

Teclae RUN "VOLLEY" + ENTER.

El menú principal

Al principio del programa aparecerá un menú en la parte inferior de la pantalla. Se puede llegar a todas las opciones y cambios del programa desde aquí. Con la ayuda de las teclas cursor IZQUIERDA y DERECHA se puede llegar a puntos particulares del programa. Pulsando la tecla COPY se confirma el punto en cuestión. En el menú principal existen cuatro puntos del programa:

PLAY: Si no hay un juego al que se haya jugado previamente o si los juegos previos se han concluido recientemente, lo que significa que un equipo ha ganado en tres sets, puedes empezar un nuevo juego directamente. Si el juego ha sido interrumpido, con la excepción de un "tiempo muerto", entonces aparecerá un nuevo menú. En ese caso puedes escoger si quieres continuar el juego o empezar uno nuevo. Las opciones son CONTINUE (continuar) o NEW GAME (nuevo juego). Después de elegir irás al juego apropiado.

KEYS: Esta es la clave del programa. Si has escogido este punto del programa, entonces aparecerá un submenú. Aquí se te preguntará si el ordenador debe de tomar bajo su control la parte izquierda. Si contestas YES, te preguntará inmediatamente sobre el lado derecho. Si escoges NO, te sugerimos que tomes el control de ciertas funciones del lado izquierdo. De esta manera en el siguiente submenú se te preguntará cuánto control quieres asumir. Aparecerá lo siguiente:

LADO IZQUIERDO: NONE HALF FULL COMPUTER-CONTROL (ninguno mitad total control del ordenador). Si has escogido NONE COMPUTERCONTROL (ningún control del ordenador), controlarás todas las figuras por ti mismo y las pondrás donde tú quieras que estén. Tú escoges la dirección en la que la pelota debe ir. Si has escogido HALF COMPUTERCONTROL (la mitad controlada por el ordenador), las figuras serán llevadas a sus lugares apropiados por el ordenador, pero con referencia a tus tácticas, tú no necesitas intervenir. Sin embargo, puedes elegir la dirección en la que se lanzará la pelota, estableciendo esa dirección y pulsando el botón de fuego. Si has escogido FULL COMPUTERCONTROL (control total del ordenador), el ordenador mueve tus figuras y controla la pelota. Si has establecido tácticas en el Editor de Tácticas, se hará referencia a éstas. Tu tarea es escoger las tácticas apropiadas para el momento adecuado. No debes desestimar esto porque es ideal para principiantes.

Si has escogido NONE o HALF, también te preguntará cuántas figuras quieras controlar tú y los otros jugadores. Fíjate en que tú y tus amigos podéis controlar las seis figuras, lo que te permite formar un equipo completo. Pero debes tener en cuenta que el espacio será muy reducido, incluso si estás jugando con dos joysticks. Si has escogido el número recomendado de jugadores, el ordenador te pedirá que definas las teclas que se requieren para el control: arriba, abajo, izquierda, derecha y fuego. En el lado derecho hay que efectuar el mismo proceso. Teóricamente con 12 los jugadores que pueden tomar parte (14, respectivamente, de los que dos controlarán las diferentes tácticas). Dáte cuenta de que esto es imposible debido a la falta de espacio en el teclado. Una ampliación del hardware podría solucionar este problema. Pueden surgir complicaciones: cuando se pulsan tres teclas, el ordenador algunas veces lo reconoce como si fueran cuatro teclas. La solución es probar varias teclas para ver cuáles son las que mejor reconoce el ordenador.

LOAD: Después de que el programa haya sido cargado habrá en la memoria 10 tácticas de POSICIONAMIENTO, 10 de DEFENSA y 10 de ATAQUE. También están en la memoria los elementos de control técnico (CONTROL). Si quieres cargar las tácticas que tú has estado editando con la ayuda del Editor de Tácticas, debes de escoger el punto LOAD del programa. Luego escoge la categoría de táctica (el bloque de control). Después de que hayas escogido se te preguntará el nombre de tus tácticas (tu bloque de control). Este nombre debe de corresponderse con el nombre que ya le hayas dado en el Editor de Tácticas. Ahora puedes meter el disco en el que están localizadas las tácticas. Después de esto pulsa ENTER. El ordenador cargará ahora las tácticas apropiadas y volverá al menú principal. En caso de que hayas decidido otra cosa y no quieras cargar ninguna otra táctica, simplemente pulsa ENTER cuando se te pregunte el nombre. Las tácticas que se

incluyen en este programa tienen el nombre LEVELO. Esto es de mucha ayuda cuando tus propias tácticas no han funcionado como tú esperabas que funcionasen. Puedes encontrar más detalles de las diferentes tácticas y del área de control en el párrafo "Editor de Tácticas". **COLOUR:** En este submenú puedes elegir tus propios colores. Esto puede ser muy importante si estás usando un monitor verde. Utilizando las teclas cursor IZQUIERDA y DERECHA puedes escoger los colores que quieres cambiar. Los cambios se hacen con las teclas cursor ARRIBA y ABAJO. Cuando encuentres una combinación de colores que te guste pulsa COPY y entonces volverás al menú principal.

El juego

Si has escogido PLAY en el menú principal, te situarás en el juego. Como en los partidos de liga, los jugadores están situados en la línea de base y después toman sus posiciones. Esto significa que se sitúan en los lugares establecidos por las tácticas escogidas (SET UP).

Los números de las tácticas se pueden reconocer mediante tres monitores que puedes encontrar en la parte superior de tu pantalla. El monitor de la izquierda muestra las técnicas de posicionamiento (SET UP) que están funcionando en ese momento. El monitor del medio muestra las tácticas de defensa y el monitor que está a la derecha muestra las tácticas de ataque. Puedes escoger tus tácticas en cualquier momento del juego. Para el lado izquierdo el 1. es para el POSICIONAMIENTO, el 2 para la DEFENSA y el 3 para el ATAQUE. Si pulsas estas teclas, el número aumenta hasta que alcanza el 9 y luego vuelve al 0. Si pulsas la tecla TAB al mismo tiempo que los números 1, 2 y 3, el número decrece en uno.

Se puede hacer lo mismo para el lado derecho, excepto que se deben de usar las teclas [—], [] y [CLR]. Para reducir el número pulsa también ENTER (como estas teclas se usan para esto no pueden ser usadas para controlar las figuras). Por favor, fíjate en que, independientemente de la elección que tú hayas hecho en el submenú KEYS (NONE, HALF o FULL), las figuras deben de ser guiadas a sus posiciones establecidas por las tácticas del ordenador. De esta forma tú no puedes controlar las figuras por ti mismo. Esto sucede para evitar errores. Después de que se haya efectuado el servicio, y siempre que tú hayas escogido el NONE COMPUTERCONTROL, puedes controlar las figuras por tu cuenta. La posición que tu figura toma para el servicio también se determina por las tácticas de POSICIONAMIENTO.

Cerca de las teclas arriba mencionadas hay otra tecla más que tiene un significado especial; ésta es la tecla ESC, que te permite volver al menú principal desde el juego. Esto se corresponde al "tiempo muerto" en voleibol. Por supuesto, sólo puedes tomar este "tiempo muerto" entre cambios de pelota, no durante. En un "tiempo muerto" es posible cargar nuevas tácticas o alterar los controles del teclado (más información en el "menú principal").

3. EL ELEMENTO TECNICO

Durante un cambio de pelota tienes la posibilidad de lanzar más la pelota. La forma de lanzar la pelota se denomina "el elemento técnico". Es posible diferenciar entre siete técnicas básicas distintas. Además puedes especificar en qué dirección quieres que se lance la pelota y hacia dónde se debe mover el equipo. Con el VOLLEYBALL SIMULATOR son posibles todas las combinaciones. Sería confuso y de muy poca ayuda que tú pudieras coger el elemento requerido en cada momento del juego. Así se ha integrado a este programa un control muy sensible, casi inteligente. Este control "sabe" qué tácticas son las mejores y las prepara para ti. Esto puede parecer un poco confuso al principio, pero durante el juego probablemente no desaprovecharás nada si tienes esto en cuenta. Esto es porque el control no sólo es de extremada ayuda, sino incluso lógico.

3.1. El servicio

El servicio se necesita para poner la pelota en juego. Se puede realizar cuando todos los jugadores han tomado sus posiciones y están sin moverse.

AMSTRAD CPC

La figura que realiza el servicio salta con la pelota. Ahora pulsa tus teclas definidas para ALTO o BAJO. La figura coge la pelota en su mano y se mueve hacia arriba y hacia abajo. Cuando hayas encontrado la mejor posición para realizar tu servicio pulsa y mantén apretado el botón de fuego (máximo 4 segundos). Esto determina la altura del tiro y la fuerza del servicio. Cuando el botón de fuego se suelte, el jugador realizará el servicio. Ahora escoge dónde quieres que se lance la pelota usando el joystick o las teclas en una de las nueve direcciones posibles (arriba, arriba a la derecha, etc.). La pelota ahora caerá en la dirección del suelo, debes de aguardar el momento apropiado y entonces pulsar FUEGO. La figura realizará el servicio.

3.2. Golpes desde abajo: Dragado

El golpe desde abajo se usa principalmente para ejecutar el primero de los tres posibles golpes a la pelota. Fíjate en que un bloqueo no cuenta como el toque de pelota. Siempre que no estés demasiado cerca de la red, desde donde teóricamente puedes realizar un bloqueo, y la pelota venga del lado del contrario, puedes realizar un golpe desde abajo.

AMSTRAD CPC

Pulsa el botón de fuego para realizar este tiro. La cantidad de tiempo que el botón está apretado determina la fuerza del tiro. Fíjate en que, debido al hecho de que el movimiento es continuo, no es posible variar mucho mientras que se está haciendo el servicio. Después de haber pulsado el botón de fuego también puedes

determinar la dirección en la que la pelota se lanzará. Fíjate en que tu figura está quieta mientras tienes el botón de fuego pulsado.

3.3. Golpe desde abajo: Pica

AMSTRAD CPC

Este se realiza cuando tu figura corre hacia delante mientras tú pulsas el botón de fuego. Esta técnica es necesaria para salvar distancias grandes y pelotas bajas. Ninguna otra técnica te ofrecerá la posibilidad de jugar pelotas tan distantes. Sin embargo, ninguna otra técnica es tan difícil de llevar a cabo. Es muy fácil saltar bajo la pelota o perder la pelota completamente (por no alcanzarla). A causa de esto sólo debes de "picar" la pelota en una emergencia. Puedes influir en la fuerza y la dirección de la pelota, como se describe arriba.

3.4. El giro japonés

AMSTRAD CPC SOLO

Esto se realiza cuando tu figura corre por los lados (hacia arriba o hacia abajo) mientras el botón de fuego está apretado. Esta técnica te permite alcanzar pelotas que descienden a los lados de tu figura, pero bastante lejos. Esto es similar a la velocidad de movimiento, que se ha mencionado en el "salto".

3.5. Golpes desde arriba: Látigo

En cualquier equipo de altura hay uno o dos jugadores que están especializados en realizar este tiro. Estos jugadores se conocen como "colocadores". Muy frecuentemente son denominados la "cabeza" o el "alma" del equipo de voleibol. Ellos sustituyen los impulsos por ataques, con o sin éxito. A causa de esta ventaja se acepta el hecho de que no sean tan fuertes o altos como la mayoría de los atacantes. Sin un buen "colocador" es extremadamente difícil construir un buen ataque. A lo mejor hay alguien en tu círculo de amistades al que le gustaría hacer ese cargo de este papel cuando tú no te sienten suficientemente competente. En el juego se pueden distinguir entre dos situaciones de "látigo":

- Uno de los "colocadores" lanza la pelota a un jugador centrista cuando ha tocado la pelota por segunda vez. Aquí es muy importante que el jugador se sitúe al frente de su mitad del terreno, en el ángulo correcto hacia la red (esto es, la figura mira hacia arriba o hacia abajo). Sólo en esta posición la jugada arriba mencionada es posible.
- El "látigo" se realiza al tercer golpe de pelota sobre la red. Aquí la figura se sitúa en la parte de atrás de la mitad del terreno de juego, mirando hacia la red. Para ambas variaciones, el cursor de la pelota se guía como se explica arriba.

3.6. El tiro de ataque

Este tiro normalmente rompe una pelota colocada. De esta forma debes intentar golpear la pelota con la mano abierta, usando todo tu peso, de manera que el contrario no tenga posibilidades de parar la pelota. Cuando alcances el objetivo correcto, la pelota no sólo se posará suavemente en el suelo, sino que le habrás proporcionado al contrario un golpe psicológico. Esto se consigue cuando la pelota se lanza hacia una esquina donde no hay jugadores o cuando la pelota es lanzada a la mitad del campo con todo tu peso. Estas pelotas pueden desconcertar al contrario y hacer fuerte tu equipo.

El tiro de ataque se puede realizar en particular por la figura que está en la mitad frontal del campo de juego, de cara a la red, jugando la pelota al segundo o tercer toque de pelota hacia la mitad del contrario. Aquí puedes distinguir entre tres formas diferentes de tiros de ataque:

- Ataque normal: Es muy rápido y poderoso. Se recomienda cuando tu figura está muy cerca de la red y no hay, o sólo hay, una figura para bloquear. Este tiro es muy difícil de controlar y generalmente conduce a una carrera. Para conseguir este tiro debes de empujar y mantener el joystick hacia delante, después de haber pulsado el botón de fuego (hacia delante a la izquierda, hacia delante, hacia delante a la derecha).
- El tiro curvo: Este tiro se usa cuando no estás directamente al lado de la red. Puede ser muy útil cuando un jugador de atrás desea atacarte, teniendo presente que sólo se les permite saltar por detrás de la línea 3 metros. Este tiro tiene tres direcciones y se puede encontrar en las tres posiciones medias del joystick.
- La volea: Cuando tu figura está directamente al lado de la red y hay dos o tres hombres bloqueando, entonces la volea es el tiro adecuado. La volea cae un poco más atrás del bloqueo y es especialmente eficiente cuando los contrarios no tienen un jugador "de seguridad" detrás del bloqueo. Este jugador se sitúa muy cerca de los jugadores que bloquean, apoyándose, haciendo rebotar la pelota o alcanzando una volea y lanzándola. Si quieres emplear esta técnica, tienes las tres posiciones posteriores del joystick reservadas. Por supuesto, sólo debes intentar este tiro cuando estés familiarizado con el control del bloqueo.
- El bloqueo: El bloqueo es la única defensa contra un fuerte tiro de ataque. Pero no es sólo eso; en el voleibol moderno se ha convertido en un agresivo tiro de ataque. Cuando una pelota muy fuerte se devuelve directamente a la mitad contraria es más difícil de alcanzar. El bloqueo se puede realizar cuando la figura está muy próxima a la red y la pelota viene del contrario.
- Juego de cabeza: Las reglas del voleibol establecen que la pelota se puede lanzar con cualquier parte del cuerpo encima de la cintura. En la práctica, sin embargo, nunca se ha reconocido que una pelota que no sea lanzada con los brazos cuenta como un doble golpe o como una pelota guiada, y se pita el silbato. La única excepción a esta regla, es una pelota lanzada con la cabeza, parecida a un "cabezazo" de fútbol. Entonces no sonará ningún silbato. Este tipo de jugada sólo se puede realizar en emergencias, cuando te "encuentres" inesperadamente con la pelota.

4. LA TABLA DE PUNTUACIONES

En la tabla superior de tu monitor encontrarás la tabla de puntuaciones. En ella puedes ver la situación del juego. El equipo de casa está a la izquierda y el equipo visitante está a la derecha.

AMSTRAD CPC

El equipo cuya puntuación está escrita en negro tiene el derecho a realizar el servicio y, de esta forma, una oportunidad para ganar puntos. La puntuación de los contrarios está escrita en azul. (Nota: esto sólo es así cuando los colores no han sido cambiados en el menú principal.) En la parte izquierda y derecha de la tabla de puntuación aparecen los números del 1 al 3. Estos son sets previamente ganados de los respectivos equipos.

5. EL ARBITRO

AMSTRAD CPC

Cerca de la tabla de puntuaciones verás una ventana a través de la cual puedes seguir la puntuación del árbitro. La puntuación se efectúa de acuerdo con las "Reglas Internacionales de Arbitros". Aquí están las instrucciones más importantes:

- El árbitro estira su brazo hacia la derecha o la izquierda: Muestra qué equipo tiene derecho a realizar el servicio.
- El árbitro estira su brazo y apunta hacia el suelo: La pelota que ha tocado el suelo estaba dentro del área de juego.
- Los antebrazos del árbitro están levantados verticalmente con las manos abiertas y las palmas de las manos mirando hacia fuera: La pelota estaba fuera.
- El árbitro te muestra cuatro dedos: La pelota ha sido tocada cuatro veces por un equipo.
- El árbitro pone la palma de una mano a través de los dedos de la otra mano, que está perpendicular (formando una T): Fuera. Los antebrazos están cruzados sobre el pecho con las manos abiertas: Fin del partido o del set.
- Los antebrazos están levantados por encima de la cabeza: Un jugador de atrás ha realizado un tiro de ataque contra las reglas.
- Una mano toca el borde superior de la red: La pelota ha tocado la red durante un servicio o un jugador ha invadido la mitad de los contrarios.
- El árbitro muestra una tarjeta: Si la tarjeta es amarilla (blanca), está dando un aviso. Si es roja (azul), da una falta (punto de penalty o pérdida del servicio).
- El árbitro muestra dos tarjetas: Si ambas tarjetas están en una mano, un jugador debe salir fuera durante un set. Como no hay sustitutos esto significa que se pierde un set automáticamente. Si las tarjetas están en las dos manos, se descalifica a un jugador durante un partido, y, por la misma razón, el equipo pierde el partido.

6. EL EDITOR DE TACTICAS

El editor de tácticas te permite diseñar tus propias tácticas. Además, con este programa puedes alterar los elementos técnicos utilizando el joystick o el teclado. Explicaremos esto con más detalle. **Importante:** El editor de tácticas no es absolutamente necesario si tú quieres simplemente jugar al voleibol con "The Volleyball Simulator". Si encuentras que el editor de tácticas es un poco complejo, sólo debes cargar las tácticas prediseñadas hasta que te veas preparado para introducir nuevos elementos en el juego.

AMSTRAD CPC

Para cargar el programa: RUN "TACTED". Después de que la carga se haya completado la pantalla de título desaparecerá y aparecerá la pregunta: (J)oystick (K)eyboard. (Joystick o Teclado).

El menú principal

Ahora estás en el menú principal. Aquí encontrarás 13 puntos diferentes. Estos se concretan en cuatro grupos principales: CARGAR (Load), las instrucciones de EDICION (Edit), las instrucciones para SALVAR (Save) y, finalmente, para SALIR (Exit). Puedes llegar a cada uno de estos puntos con un joystick o teclado, dependiendo de lo que haya escogido antes.

LOAD: Aquí encontrarás los cuatro puntos siguientes del programa:

- LOAD SET UP (cargar las posiciones).
- LOAD DEFENSE (cargar defensa).
- LOAD OFFENSE (cargar ataque).
- LOAD CONTROL (cargar control).

Si has escogido uno de estos puntos, la pantalla se borrará y se te preguntará el nombre de las tácticas o bloque de control que quieres cargar. En tu disco o cassette encontrarás las tácticas con el nombre LEVELO. Estas tácticas se cargan con el programa. Esto significa que las tácticas que están en la memoria son las tácticas con las que trabajas en "The Volleyball Simulator", después de que el programa haya empezado. Las tácticas cargadas permanecen en la memoria hasta que tú cargas nuevas tácticas o dejas el programa. Cuando hayas encontrado las tácticas y las hayas cargado volverás al menú principal.

EDIT: Aquí aprenderás más acerca de la construcción de tácticas y el bloque de control.

EDIT SET UP (editar posiciones): Estas tácticas de posición explican las posiciones de los miembros del equipo cuando sirven o reciben un servicio. Esto es más fácil cuando el equipo realiza el servicio. Esto se debe a que el contrario necesita de uno a tres toques de pelota para devolver la pelota a la mitad que ha servido, dándoles (esto es, a los que han realizado el servicio) tiempo suficiente para construir la defensa.

De esta forma ahora buscaremos tácticas de posición para cuando el contrario está realizando el servicio.

objetivos de un buen posicionamiento son:

— Evitar que la pelota toque el suelo en tu propia mitad.

— Cada jugador debe de realizar la jugada en su área particular, de manera que no se tenga que mover.

— Los jugadores que sean buenos recibiendo las pelotas de los contrarios sólo tienen una pequeña área para defender.

— Es necesario un buen posicionamiento para realizar un ataque con éxito.

— Intenta usar diferentes tácticas cuando ataques. Estos son algunos ejemplos.

Si escoges EDIT SET UP debes de escoger un número entre el 0 y el 9, de acuerdo con la táctica que desees cambiar. El número 0 es el más fácil. El posicionamiento de todo el equipo se caracteriza por el jugador que se “coloca” o también por dónde se “coloca”. También es importante saber cuántos jugadores están comprometidos para recibir el servicio del contrario.

Para usar el editor suponemos que tienes un joystick. Para el teclado, los movimientos son los mismos usando las teclas cursor o la tecla COPY.

El monitor está dividido en dos partes:

A la izquierda hay una simulación de un campo de voleibol con las posiciones de los jugadores. El círculo amarillo marca las posiciones de los jugadores antes de que el contrario realice el servicio (FROM-position: posición de recepción). Después del servicio, todos los jugadores que no han recibido el mismo corren a los círculos rojos vacíos (GOTO-positions: posición de ataque). La posición de ataque normalmente debe de ser la misma que la posición de recepción en las tácticas de ATAQUE. Para conseguir efectos especiales puede ser útil dividir las dos posiciones (amarilla y roja) para confundir al contrario en lo que se refiere a la estructura de tu juego. Al lado de los círculos rojos y amarillos encontrarás otro círculo azul.

Esto es una forma especial de posición de recepción, una BLINDER-position (posición de cegamiento). Cuando marcas una posición con el círculo azul, este jugador sólo querrá ir a la posición de ataque tan pronto como sea posible. Esto significa que el jugador no cogerá la pelota cuando caiga al lado suyo. Otro jugador tendrá que coger esa pelota. Si un jugador, que normalmente “coloca” la segunda pelota, lanza una pelota, todas las tácticas de posicionamiento se desperdician. El ataque entonces falla. De esta forma sólo tendrás un jugador o más colocados en posición para recibir el servicio, el resto estará preparado para atacar. Las posiciones de recepción y ataque están conectadas con una línea que da una idea de la trayectoria de los jugadores.

Las posiciones de recepción de los jugadores se pueden cambiar como sigue:

— Pulsa la tecla 1 en la fila superior de teclas (no el bloque de letras).

— Con las teclas del 1 al 6 escoges las posiciones de recepción, o ciegas, que quieras cambiar.

Es imposible diseñar una posición prohibida por el editor de tácticas.

Las posiciones de ataque de los jugadores se pueden cambiar como sigue:

— Pulsa SHIFT y la tecla 1 simultáneamente y mueve el joystick.

Para cambiar la posición de recepción a una posición ciega debes de seleccionar la posición pulsando del 1 al 6 y luego DEL. La posición de recepción se vuelve azul. Pulsando DEL vuelve de nuevo.

En la parte derecha del monitor hay seis rectángulos que tienen los números del I al IV, refiriéndose a las posiciones. En cada rectángulo se puede escoger la dirección y la fuerza de la pelota para cada uno de los jugadores. La dirección de la pelota se mostrará con una flecha o un cuadrado. Fíjate en que una flecha apuntando hacia arriba no significa necesariamente que la pelota se juegue directamente, sino que el jugador golpeará la pelota como si empujaras el joystick hacia arriba. Si cambias los controles con el control editor, la pelota cambiará de dirección. Cuando el cuadrado se muestra en el rectángulo, el joystick está en la posición media. Puedes cambiar la dirección como sigue:

— Escoge al jugador con las teclas 1 a 6 y entonces pulsa y mantén apretado el botón de fuego.

— Cuando mueves el joystick arriba y abajo verás cómo las flechas giran.

En el rectángulo que está bajo el indicador de dirección (flecha o cuadrado) ves un rayo amarillo, en el cual una línea roja marca la fuerza del lanzamiento de la pelota. Puedes alterar esta fuerza del siguiente modo:

— Escoge un jugador del 1 al 6 y pulsa fuego.

— Mueve el joystick de izquierda a derecha y la fuerza de lanzamiento de la pelota aumentará o disminuirá. Cuando hayas hecho todos los cambios pulsa ENTER. Volverás al menú principal.

EDIT DEFENSE (edición de la defensa): Las tácticas de posicionamiento (SET UP) son sólo tipos especiales de tácticas de DEFENSA. Así se usan de la misma manera. (Todas las figuras son capaces de moverse libremente. Hay una diferencia entre las posiciones de recepción y ataque.) Por supuesto, el momento en el que un jugador corre a su posición de ataque es diferente: tan pronto como la pelota cruza la red, los jugadores empiezan a correr. Pero hay una excepción, si un jugador está cerca de la posición en la que caerá la pelota y no está marcado como un CEGADOR, este jugador intenta alcanzar la pelota y lanzarla correctamente. También tienes la posibilidad de marcar los jugadores como CEGADORES en las tácticas de DEFENSA, pero esto no es muy común. Si el contrario sólo tiene un funcionamiento de ataque, se necesita a todos los jugadores para la defensa. Es muy poco común para un jugador delantero el ser marcado como un CEGADOR. Esto se debe a que la defensa con tres jugadores bloqueando no es fácil y con dos casi imposible. Tampoco es necesario, ya que un bloqueo no cuenta como un toque de pelota.

Los jugadores van a sus posiciones frontales cuando la pelota cruza la red hacia la mitad del contrario.

Permanece allí hasta que la pelota vuelva de nuevo a su propia mitad o se escoge otra táctica de defensa.

Debes de tomar nota de lo siguiente para poder escoger la defensa adecuada:

— ¿Dónde está el mejor ataque del contrario?

— ¿Qué tipo de tiro se prefiere, por qué tipo de ataque (fuerte, ataque o volea)?

— ¿Cuál de tus jugadores es el mejor jugador de bloqueo?

— ¿Qué tipo de defensa te permite la preparación para un ataque?

Si quieres organizar tus tácticas de defensa, debes de tener en cuenta los siguientes puntos:

— ¿En tus diez posibles posicionamientos tácticos tienes un defensa para cada posible posición de ataque?

— Tienes que tener por lo menos dos jugadores de bloqueo en el punto principal de ataque del contrario, o bien debes tener una defensa preparada en el campo.

— Tienes sentido jugar sin bloqueos cuando juegas contra un contrario que no conoces y que usa muchas voleas.

— Si tú eres un jugador en el Volleyball Simulator, puede ser acertado poner a tu figura en el medio. Esto se debe a que aquí tendrás mayor oportunidad para moverse contra las figuras manejadas por el ordenador.

— Si no estás 100 por 100 seguro cuando controlas a tu figura, es mejor marcarla como un cegador (por supuesto, sólo cuando está en el área trasera). Fíjate en que es importante prepararse para el siguiente ataque, por ejemplo, teniendo un “colocador”.

EDIT OFFENSE (edición del ataque): Las tácticas de ataque también se sitúan y cambian como las tácticas SET UP. Puedes posicionar tus jugadores en cualquier lugar, como en las tácticas de defensa. La única diferencia es el momento en el que los jugadores toman sus posiciones.

Después del primer toque de pelota, que normalmente es un “dragado”, los jugadores corren a sus posiciones de ataque.

Marcar como un CEGADOR tiene una especial función en este caso. Normalmente hay uno (a veces dos o tres) jugadores que actúan como un “colocador” durante un ataque. De esta manera, todos los demás jugadores están marcados como CEGADORES. Esto tiene dos ventajas: saber exactamente qué jugador cogerá la pelota y de esta manera puedes construir el ataque. En segundo lugar, sólo el “colocador” necesita una dirección de lanzamiento y fuerza. Todos los demás jugadores no cogerán la pelota. Cuando tengas cogido el truco al ataque puedes dar rienda suelta a tus fantasías. Tu contrario no tiene posibilidad de prevenirlo. Prueba tácticas diferentes y usa aquellas con las que tengas éxito, cambiando las otras. Pero fíjate en que tu contrario y el ordenador tienen la posibilidad de adoptar tus tácticas ¡y vencerte con tus propias armas!

EDIT CONTROL (edición de control): Este es un capítulo para los jugadores experimentados del “Volleyball Simulator”. Aquí puedes cambiar los elementos técnicos de tus jugadores en detalle ¡y ser más que perfecto! Si quieres, puedes completar las técnicas de pelota con tus propias tácticas. Usando este punto del programa debes de fíjate en lo siguiente:

Imaginate que uno de tus jugadores se prepara para el segundo toque de pelota. Tú esperas que la pelota vaya hacia atrás cuando empujas el joystick hacia atrás, por ejemplo, para introducir el ataque de un jugador de atrás. Sin embargo, si este jugador de atrás quiere golpear la pelota al tercer toque de pelota, tú no esperas que la golpee hacia atrás cuando empujas el joystick hacia atrás, sino que haga una volea alta. Golpear, bloquear o servir hacia atrás no tiene sentido y sólo limita las posibilidades técnicas. Otro ejemplo usando el:

Control editor: El jugador raramente tiene que lanzar la pelota hacia atrás, sobre su cabeza, porque detrás de él no hay lugar para un atacante. Aquí tiene sentido dirigir la pelota hacia abajo. En vez de esto sería útil tener más posibilidades de “latigar” hacia delante: “Hit” (una forma muy rápida de colocar la pelota fuera), “banana” (una pelota muy alta y curva que es muy lenta) o “meter” (una pelota que va justo encima de la red). ¿Cómo funciona el control editor? Selecciona el control editor con el joystick y pulsa FUEGO. Ahora puedes escoger de otro menú el elemento técnico que quieres cambiar. Hay siete técnicas diferentes que puedes cambiar:

- SERVICIO.
- GOLPE DESDE ABAJO (“dragado”).
- GOLPE DESDE ARRIBA (“látigo”, “colocación”).
- MATE.
- BLOQUEO.
- PICA (“salto”, “giro japonés”).
- JUEGO DE CABEZA.

Ahora selecciona un punto del programa. La pantalla está dividida en nueve rectángulos. Cada rectángulo es una posición del joystick. El rectángulo de enemigo es la posición media del joystick. El rectángulo arriba a la derecha es la posición arriba a la derecha del joystick, etc.

Cada rectángulo contiene tres rayos diferentes y tres números. El significado de los rayos es: Cada rayo muestra la fuerza de lanzamiento en la dirección apropiada. La dirección “x” es la dirección horizontal, “y” es la vertical y “z” es la altura. Si pones al máximo el valor “x”, entonces el indicador va a la derecha, entonces la fuerza de la pelota lanzada hacia el contrario se mantendrá hasta que alcance su máximo (o viceversa). Debajo de los tres rayos hay tres números. Estos te muestran sus cambios. El primer número (izquierda) muestra el ángulo de juego de la pelota en la dirección “x-y”. Un ángulo de 0 grados significa que la pelota se lanza directamente hacia arriba (pero no en el sentido de altura, como se muestra por la dirección “z”); 90 grados significa que la pelota se lanza directamente hacia tu contrario. El segundo número muestra el ángulo entre el plano “x-y” y la dirección “z”. Un valor de 90 grados te indica que la pelota irá directamente perpendicular al plano “x-y”. Menos 90 grados significa

que la pelota irá directamente hacia abajo, perpendicular al plano “x-y”. El tercer número se mueve entre 0 y 127. Esta es la suma, de acuerdo con Pitágoras, de los tres componentes, mostrándote con qué fuerza se lanzará la pelota. Con estos números puedes ver fácilmente con cuánta fuerza se realiza el servicio de la pelota. Estos valores se pueden cambiar como sigue: Uno de los nueve rectángulos tiene un marco con un color diferente. Este se puede alterar. Tú seleccionas los rayos con el joystick arriba o abajo. En la parte derecha de la escala aparece una flecha mostrándote qué rayo se está editando. Empuja el joystick hacia la derecha o hacia la izquierda y fíjate en cómo el indicador del rayo reacciona.

Dependiendo de en qué valor quieras influir, el ángulo apropiado y la fuerza de tiro serán recalculados.

Para escoger otro rectángulo pulsa FUEGO y una de las teclas de dirección, simultáneamente. Con la tecla ENTER volverás al menú principal.

SAVE (salvar): Las instrucciones para SALVAR funcionan de una manera muy similar a las instrucciones para CARGAR. Aquí también encuentras la misma estructura:

- SAVE SET UP (salvar posicionamientos).
- SAVE DEFENSE (salvar defensa).
- SAVE OFFENSE (salvar ataque).
- SAVE CONTROL (salvar control).

En cuanto hayas seleccionado uno de estos cuatro puntos se te pregunta por un nombre para la táctica, bajo el que se salvará. Fíjate en que hay límites para introducir un nombre:

- No tiene que tener más de ocho letras.
- No se deben usar teclas especiales, sólo letras y números.
- No se admiten extensiones (por ejemplo, CTRL control) porque el programa necesita estas teclas.
- Todas las letras se convertirán automáticamente en mayúsculas. Después de salvar vuelves automáticamente al menú principal.

EXIT (salida): Si seleccionas EXIT, se te pedirá confirmación de que quieres dejar el programa. Contestarás Y para SI o N para NO. Si escoges NO, vuelves al menú principal. Se pierden todos los cambios si no los has salvado con la opción SAVE.

Información básica sobre las tácticas

JUGADORES

El programa crea para cada jugador una entrada en el correspondiente archivo del jugador. La información allí archivada tiene el siguiente formato:

Nombre del jugador: Máximo 15 letras.

Situación: Te informa de si el jugador está libre para unirse a un nuevo equipo o si ya está dentro de un equipo.

Partidos que le quedan: Es un contador que te indica cuántos juegos le quedan antes de que se retire o se convierta en un entrenador.

Agilidad: Refleja las posibilidades del jugador de alcanzar una pelota incluso si está muy lejos.

Condición: Modifica la agilidad durante el juego. Una condición baja significa una rápida agilidada para enco-gerse. Aquí también hay información sobre cada tiro que el jugador puede usar, de acuerdo con su habilidad, para coger la pelota y lanzarla en la dirección adecuada.

EQUIPOS

Un equipo consta de seis jugadores y un entrenador. La estructura presenta el siguiente formato:

Nombre del equipo: Máximo 15 caracteres.

Contraseña: Máximo 15 caracteres.

Partidos fuera: Te darás cuenta de que cada jugador es más viejo después de cada partido. Esto significa que es posible que un jugador que hayas prestado a alguien vuelva viejo y ya no sirva. Para evitar esto puedes especificar el número máximo de partidos en los que puede participar fuera un jugador.

Equipo de trabajo: Esto te muestra la habilidad del equipo para jugar juntos como un equipo. Se eleva con cada partido (¡incluso si no se ha ganado!) y se reduce aproximadamente un 10 por 100 cuando un jugador deja el equipo.

Primero que realiza el servicio: El número del jugador que hace el primer servicio para su equipo en el juego.

Cada equipo también tiene una lista de al menos una táctica. El número máximo de tácticas es ilimitado. Un equipo puede tener tantas tácticas como sitio haya en el disco.

TACTICAS

Las tácticas son el alma de este juego. Son relativamente fáciles de entender. Como el ajedrez, el juego está divido en “movimientos”. Cada movimiento está subdividido en tres golpes. A éstos les llamamos el dragado, la colocación y el ataque. Para cada golpe debemos primero decidir qué jugador lo realizará. Después decidimos en qué área mayor él (o ellos) deben de coger la pelota. Después de estas decisiones definimos en qué área menor debe de colocarse cada jugador después de que el movimiento se haya efectuado.

Explicación de las selecciones del menú:

Team Edit Player Menu: Menú de edición de un jugador del equipo.

Info: Te da información detallada del jugador seleccionado.

List: Da una lista de todos los jugadores del equipo.

Add: Añade un jugador del equipo.

Remove: Quita a un jugador del equipo.

Service: Selecciona al jugador que hará el primer servicio en el partido.

Team Edit Tactics Menu: Menú de edición de una táctica del equipo.

Dump: Lleva todas las tácticas al dispositivo elegido (elección de archivo, pantalla o impresora).

List: Lista todas las tácticas en un formato pequeño.

Create: Crea una nueva táctica.

Remove: Quita una táctica de un equipo.

New Order: Reordena las tácticas.

Player 1 Menü (Menú del jugador 1)

Cada uno de los puntos siguientes se presenta con una “caja de selección de archivo”, desde la cual puedes escoger el archivo que se debe tomar. Una excepción es “New”, que te pide una contraseña para usar con este archivo.

Open: Carga datos antiguos.

New: Crea nuevos datos.

Rename: Renombra los datos.

Pack: Elimina a los jugadores suprimidos.

Player 2 Menü (Menú del jugador 2)

Lista a todos los jugadores, incluso si están OUT (fuera) o DEL (suprimidos).

Info: Te da información detallada sobre un jugador seleccionado.

New: Crea un jugador nuevo con estadísticas al azar.

Rename: Renombra a un jugador.

Delete: Suprime a un jugador.

Close: Cierra el archivo del jugador.