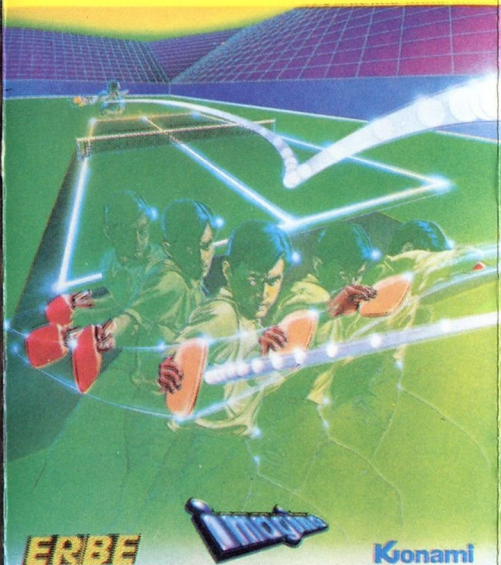


A M S T R A D

PING PONG



AMSTRAD

PING PONG ERBE Software

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

PING-PONG

AMSTRAD, 464-664 y 6128

EL JUEGO

Es una simulación de ping-pong para uno o dos jugadores. La pantalla muestra una vista tridimensional de una mesa de ping-pong con los jugadores presentados como una mano que sostiene la paleta. Hay cinco niveles de dificultad distintos, contra el ordenador o contra otros jugadores. Es necesario usar joystick.

CARGA

En el 464 pulsa las teclas CTRL y ENTER simultáneamente. En el 664 y 6128 escribe |TAPE y luego pulsa CTRL Y ENTER.

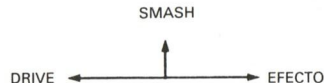
CONTROLES

Para un jugador: Pulsa 1 en el teclado, o el botón de disparo en el joystick 1.

Para dos jugadores: Pulsa 2 en el teclado, o el botón de disparo en el joystick 2.

Para seleccionar el nivel de dificultad, mueve la flecha por medio del joystick (derecha o izquierda). Pulsa el botón de disparo para confirmar tu elección. El nivel de dificultad afecta la velocidad de la pelota y (cuando juegas contra el ordenador) la destreza de tu contrincante.

JOYSTICK



Con el botón de disparo apretado, se juega del revés, y sin el botón, del derecho.

SERVICIO

Posiciona la paleta para el servicio, moviendo el joystick a derecha o izquierda. Luego bota la pelota para servir, moviendo el joystick hacia arriba. Mueve el joystick a derecha o izquierda, según quieras hacer un drive o un efecto, respectivamente. Puedes servir del revés manteniendo pulsado el botón de disparo. Tienes siete segundos para servir. Si no sirves antes de que llegue el tiempo a cero, la pelota caerá al suelo.

JUGANDO

Cada partida es a 11 puntos. El ganador será el primero en llegar a 11, pero debe ganar por dos puntos. Si la puntuación del jugador que va por delante llegara a 15 sin esa ventaja de los dos puntos, se termina la partida en 15. El servicio cambia después de cada cinco puntos conseguidos. Si se llega al 11-11, sin embargo, habrá un cambio de servicio después de cada punto. Si se juega una partida de dos jugadores, habrá tres mangas. El primer jugador que gane dos mangas gana la partida.

Después de cada manga, hay cambio de posición de servicio.

En una partida de un solo jugador, si gana él, la partida siguiente será al nivel de dificultad inmediatamente superior.

PUNTUACION

En caso de jugar dos, la puntuación global se verá después de cada manga.

El indicador 1 muestra la apreciación del juez sobre el jugador 1.

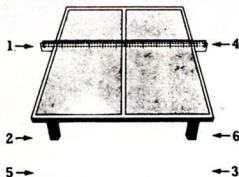
El indicador 2 muestra la puntuación actual del jugador 1.

El indicador 3 muestra el lado en que está el jugador 1. Si este indicador está encima de la puntuación, está al lado del fondo. Si el indicador está debajo de la puntuación, está a este lado de la red.

El indicador 4 muestra la apreciación del juez sobre el jugador 2.

El indicador 5 muestra el lado en que juega el jugador 2.

El indicador 6 muestra la puntuación actual del jugador 2.



Tendrás 10 puntos cada vez que logres tocar la pelota. Si tu puntuación final es lo suficientemente alta, podrás poner tu nombre en la Tabla de Honor.

Para poner tu nombre en la Tabla de Honor, selecciona la letra que quieras moviendo el joystick a derecha o izquierda, y pulsa el botón de disparo para confirmar tu elección.

SUGERENCIAS

Cuándo usar distintos tipos de golpe:

SMACH: Golpe super-rápido para devolver las pelotas «flotantes» (las conocerás por su sonido especial).

DRIVE: Golpe rápido para devolver normalmente las pelotas.

EFFECTO: Golpe especial que interfiere con el juego de tu contrincante.

DERECHO y REVES: El cambio del derecho al revés es útil cuando tu contrincante intente pillarte por el lado que no defiendas, o si quieres hacerle lo mismo a él.

La dirección en la cual sale disparado tu golpe depende del momento exacto en que golpeas la pelota.

TERMINOLOGIA

“IN”: El servicio o golpe de devolución es válido.

“OUT”: El servicio o golpe de devolución no es válido.

“NET”: Un servicio golpea la red, y no vale.

“DEUCE”: Un empate a 11 o mas puntos.

“LOVE ALL”: Cero-Cero.

“CHANGE COURTS”: Cambio de lado.

“GAME SET”: Partida finalizada.

© KONAMI
© 1986 IMAGINE SOFTWARE (1984)

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos. Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.