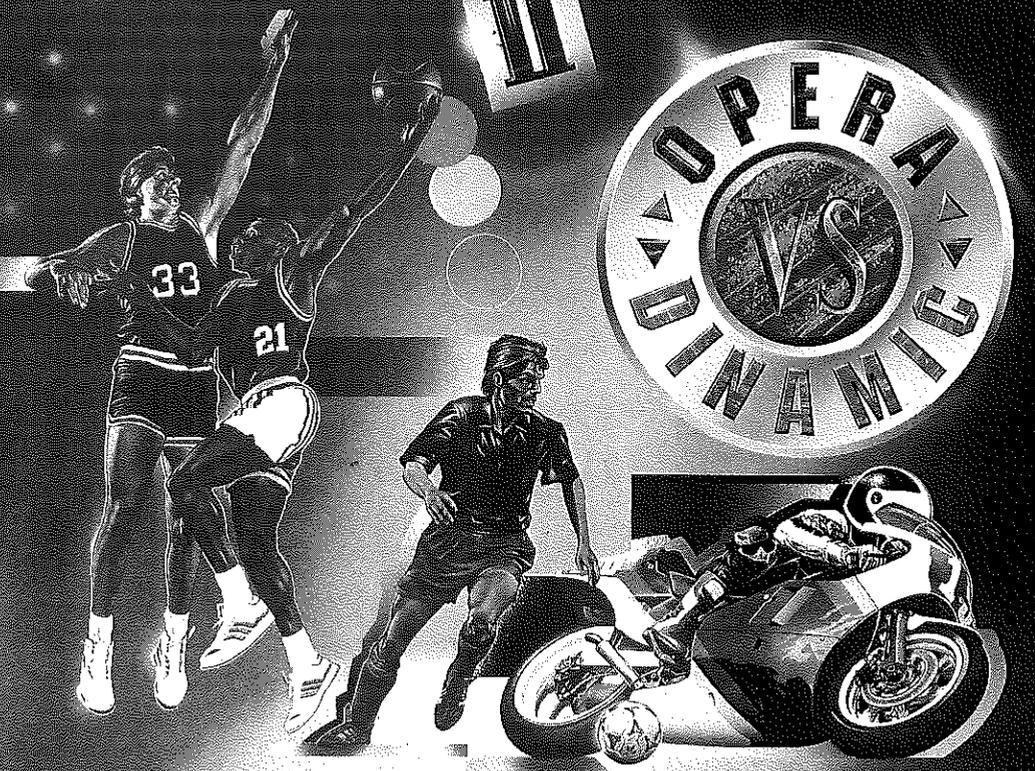


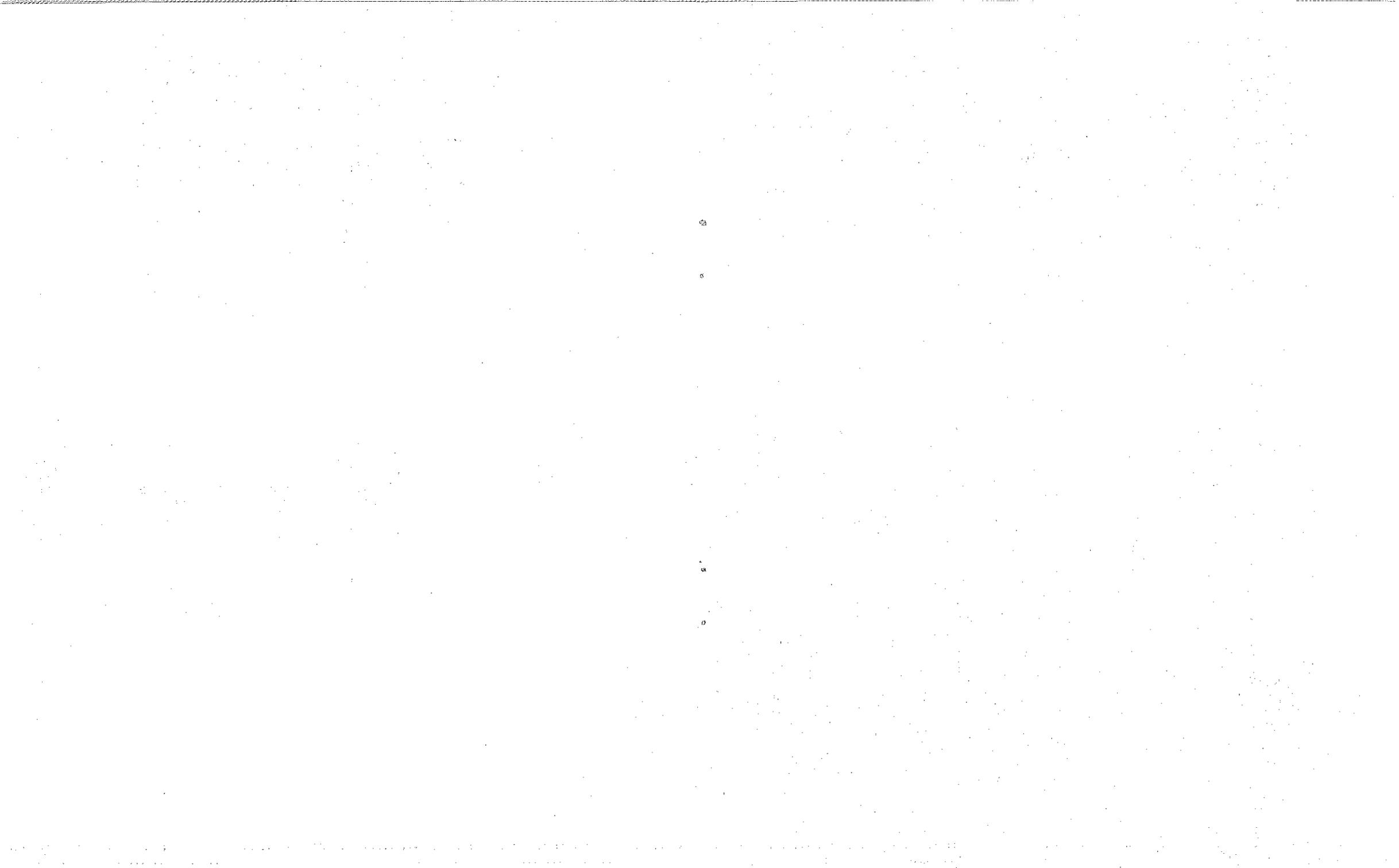
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

COPYRIGHT 1992 DINAMIC
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O
PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA
DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.
EDITA Y DISTRIBUYE DROSOFT, S.A. MORATIN 52, 4º DCHA. 28014 - MADRID TLF.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.

MULTI-SPORTS





MULTISPORTS 2

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K +

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

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K+ (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 (RETURN o INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclaea |TAPE y pulsa RETURN - ENETRO o INTRO- (la | se consigue pre-

sionando SHIFT -MAYS- y @ simultáneamente).

2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclaea |CPM y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). Si así no se carga el juego, teclaea en su lugar RUN "DISC".
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX-MSX 2

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

PC

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Con el cursor en A>, extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclaea DINAMIC y pulsa ENTER (RETURN o INTRO). El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

1. Enciende el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

BASKET

BASKET MASTER

VS

GOLDEN BASKET

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 Massachusetts.

Basket Master es una 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: permite seleccionar entre 3 niveles de juego: NOVATO, AMATEUR Y NBA; este último es muy complejo.



4. CAMBIAR NOMBRES: introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas con dos jugadores, ponlo en el campo en el que vayas a jugar.
5. OPCIONES CONTROL: si vas a jugar contra el ordenador selecciona sólo los controles para jugador 1. En caso de dos jugadores, tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.

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 del 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 la 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 de su cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, lo que le permitirá cubrir el balón del ataque del contrincante.

Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida 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 de jugada que corresponda con la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc...).

3. **MATES:** para realizar un mate debemos estar en el área situada 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 queremos 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, arrebatásete pulsando la tecla de función.

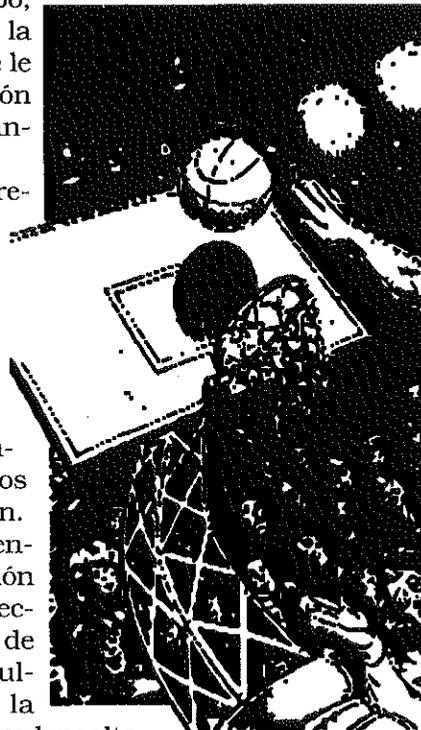
5. **REBOTE:** para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de función.

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 es experto en machacar bajo el aro; si se



Aspar, Michel y Basket Master
© Dinamic

Golden Basket, Mundial de Fútbol y Angel Nieto, Pole 500
© Opera Soft

Copyright de la compilación
© Dinamic 1992

1Ad. MODO MUNDIAL: se compone de 16 grandes premios a disputar en los escenarios reales. Intenta puntuar en todas las carreras.

1Ae. MODO MITIN: esta opción te permite acudir a un mitin en cualquier circuito (si tu juego es de cinta podrás elegir esta opción sólo entre los circuitos que tengas en memoria) y correr contra los pilotos que corren el mundial.

1B. DEFINE MOTO

1Ba. RELACION DE CAMBIO: podrás elegir el desarrollo de la moto, largo para circuitos rápidos y corto para circuitos más lentos. Inicialmente tienes configurado el desarrollo largo.

1Bb. TIPO DE NEUMATICOS: también podrás elegir el tipo de neumáticos, según las condiciones meteorológicas que reinen en el circuito: slicks para suelo seco, mixtos para suelo húmedo o condiciones meteorológicas variables y neumáticos peludos para suelo mojado. Inicialmente tienes seleccionados neumáticos slicks.

1Bc. CAMBIO MANUAL O AUTOMATICO: la moto viene configurada con cambio automático. También puedes elegir el cambio manual e intentar aprovechar al máximo las relaciones de cambio.

1C. GRABAR MUNDIAL: si estás jugando el Mundial y quieres seguir otro día puedes grabar tu partida y seguir en otro momento con el mundial. En los juegos de cinta deberás utilizar una cinta virgen para grabar partidas. En los juegos de disco sigue las instrucciones que aparezcan en tu monitor.

1D. CARGAR MUNDIAL: esta opción es complementaria de la anterior y sirve

para seguir el mundial por donde lo habías dejado.

1E. SALIDA: cuando hayas configurado los anteriores parámetros podrás salir del menú.

2. ESTADISTICAS

2A. TIEMPOS DE ENTRENAMIENTO: esta opción indica el tiempo que has realizado tú y el resto de los pilotos que siguen el mundial.

2B. TIEMPOS CARRERA: son los tiempos de este circuito en su último G.P.

2C. CLASIFICACION MUNDIAL: lleva la cuenta de cómo va el Mundial en cada momento y tu situación de puntos.

3. ENTRENAMIENTOS: puedes entrar a entrenar directamente. En caso de dos jugadores es una opción de duelo, los tiempos que consigas te darán tu puesto en la parrilla de salida.

4. CARRERA: inicia una carrera contra el resto de los pilotos del Mundial.

NOTA: estas opciones pueden variar su colocación en los menús de un ordenador a otro.

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Tablas definibles según cada ordenador que aparecerán en pantalla:

Control	Pausa (AMSTRAD)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
M	Pausa (SPECTRUM)
G	Retorno al menú (SPECTRUM)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)

te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.

4. TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: debes controlar el tiro exterior, acércate y conseguirás una canasta casi segura.

5. DISTANCIA DE TIRO: está en relación directa con la efectividad; arriésgate a tirar más lejos 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 con-

trario 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 estadísticas, con los porcentajes y los 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

PROGRAMA: Paco Martín

GRAFICOS: J. Martín

PRODUCCION: Víctor Ruiz

GOLDEN BASKET

MENU

Una vez en el juego, veremos el menú principal (para movernos en el menú utilizaremos las teclas de cursor), en el que encontraremos las siguientes opciones:

1. Numero de jugadores y Demo
 - Un jugador: en esta opción tu equipo jugará contra el ordenador.
 - Dos jugadores: esta opción te permitirá jugar contra un amigo.

- Demo: un partido de exhibición entre los dos equipos.

2. Elegir controles

- Teclado

- Joystick: el jugador jugará con el joystick (1 o 2).

- Redefinir: en esta opción podrás elegir tus teclas.

3. Nivel de dificultad: encontrarás tres niveles distintos.

- A. AMATEUR (0-3)
- B. PROFESIONAL (4-6)
- C. N.B.A. (7-9)

4. Control de la duración de los tiempos del partido: se podrá controlar desde un mínimo de dos minutos para cada tiempo hasta un máximo de veinte minutos.

EL JUEGO

En el juego tendremos que distinguir si vamos con la pelota o no.

LLEVANDO LA PELOTA

Cuando nuestro jugador lleve la pelota, los controles de dirección te permitirán moverlo.

Si a la vez que marcamos una dirección pulsamos FUEGO, efectuaremos un pase en esa dirección a algún compañero de equipo, salvo en el caso de estar muy próximos a la canasta, en el que nuestro jugador hará un mate.

El tipo de mate que efectuó nuestro jugador dependerá de la zona en la que se encuentre en el momento de pulsar FUEGO.

El tiro normal a canasta se controla de la siguiente forma:

FUEGO: nuestro jugador se elevará en el aire, y pulsando nuevamente FUEGO detendremos el movimiento, con lo que el jugador tirará a canasta.

El tiro será tanto más certero cuanto mayor sea la altura que hayamos alcanzado. En caso de caer al suelo sin haber pulsado de nuevo el botón de disparo nuestro jugador habrá cometido DOBLES. Si nos encontramos de espaldas a la canasta en el momento de tirar nuestro lanzamiento será el GANCHO.

Para tirar personales hay que pulsar dos veces seguidas el botón de FUEGO, y dependiendo de la cadencia de la pulsación tendremos más o menos posibilidades de meter la pelota en el aro. Para sacar un tiro fuera de banda debes marcar una dirección y pulsar FUEGO.

SIN LLEVAR LA PELOTA

Los controles de dirección indicarán el movimiento de nuestro jugador.

Pulsando el botón de disparo tendremos varias posibilidades.

- Si nos encontramos en la trayectoria de la pelota, podremos interceptarla.
- Si la pelota va a canasta efectuaremos un TAPON.
- Si la pelota viene rebotada del tablero, saltaremos a por el rebote.
- En el saque inicial indicará el lugar por el que podemos coger la pelota, y cuánto más alto sea nuestro jugador, más posibilidades tendremos de hacernos con el esférico.
- Si nos encontramos de frente con un jugador que lleva la pelota se la quitaremos.
- Si el jugador que lleva la pelota no está enfrenteado con nosotros, entonces podremos cometer PERSONAL.

Todas estas opciones sólo se cumplirán si nos encontramos en la trayectoria de la pelota.

EL MARCADOR

En el marcador del campo encontrarás los siguientes datos:

- El tanteo de cada uno de los equipos (visitante y local).
- El tiempo que hemos consumido de partido.

parrilla de salida tomarás parte en las carreras y puntuarás tal y como lo harán el resto de los pilotos. El juego hará un seguimiento de tu mundial y te dirá en que puesto estás en cada momento. Todo esto es a nivel del mundial, pero en cada carrera también podrás saber tanto el lugar que ocupas en la carrera que disputas como el tiempo de la última vuelta. En el marcador tendrás la posibilidad de ver la velocidad que llevas, la marcha engranada y las revoluciones del motor. Debes tener cuidado de no pasar tu moto de revoluciones, ya que ¡puede terminar la carrera para ti!

Por último te diremos que en el circuito se encuentran los comisarios, que te avisarán de los peligros que puedas encontrar, como accidentes o manchas de aceite. Pero antes de hacer caso a lo que te decimos comprueba las condiciones meteorológicas para poder elegir entre los tres tipos de neumáticos que te darán el éxito. Cuando estés disputando un G.P., si pulsas la tecla de retorno del menú significará que deseas abandonar la carrera.

NOTA IMPORTANTE: si dispones de la versión de cinta de tu juego, la cinta tiene 4 cargas con 4 circuitos cada una. Las cargas están repetidas en las dos caras de la cinta y funcionarán cuando elijas la opción jugar el mundial. En esta opción irás pasando de un circuito a otro conforme acaben las carreras. Si tu grabadora no dispone de opción REMOTE tendrás que parar la cinta manualmente cuando esté cargada cada fase. En la opción MITIN sólo podrás elegir uno de los circuitos que tengas en

memoria en ese momento. Si dispones de la versión de disco, en la opción MITIN podrás acceder a cualquier circuito, que se cargará automáticamente.

PRINCIPALES ACCIONES

Elige las opciones de los menús con las teclas de movimiento del cursor y Return (Enter o Intro). En el menú principal encontrarás las siguientes opciones:

1. CONFIGURAR
2. ESTADISTICAS
3. ENTRENAMIENTOS
4. CARRERA

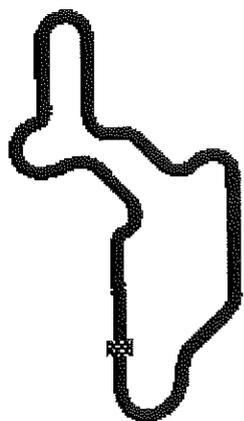
1. CONFIGURAR: esta opción te permite acceder a un nuevo menú, en el que encontrarás:

1A. DEFINE JUEGO

1Aa. UNO O DOS JUGADORES: opción en la que podrás competir en el mismo circuito y a la vez contra los ases del mundial y un amigo.

1Ab. DEFINE TECLAS: podrás definir el teclado. Las teclas de PAUSA y RETORNO AL MENU vienen ya definidas y las encontrarás en la tabla de teclas y cargas. El juego viene configurado para joystick, excepto en AMSTRAD y SPECTRUM 48 Kb, versiones en las que tienes definidas las teclas O, P, Q, A y ESPACIO para el jugador 1 y las teclas de movimiento del cursor y RETURN para el jugador 2. También puedes redefinir estas teclas.

1Ac. CONFIGURAR EL NUMERO DE VUELTAS AL CIRCUITO: las carreras vienen previstas para correr 2 vueltas, pero si te parece poco puedes definir un nuevo número de vueltas hasta un máximo de 20.



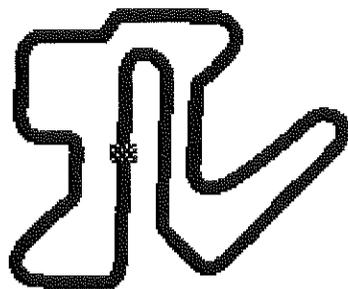
G.P. DE ALEMANIA
29 mayo 1988

Nurburgring
(4.542 metros)
Vuelta récord
80 cc. Ian McConnachie ('86)
1'57"01 (139,741 km/h)

SPECTRUM: ROBERTO URIEL
HERRERA

- PANTALLA PRESENTACION: DEBORAH
- PRODUCIDO POR: JAVIER CUBEDO

DINAMIC agradece a Jorge Martínez "Aspar" su inestimable colaboración,



G.P. DE PORTUGAL
1 mayo de 1988

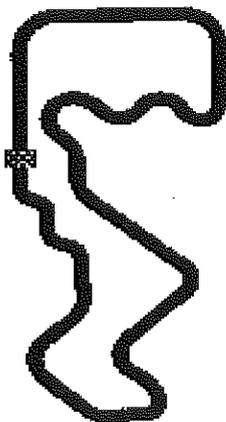
Jerez
(4.218 metros)
Vuelta récord
80 cc. Jorge Martínez ('87)
2'02"50 (123,958 km/h)

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.

ANGEL NIETO, POLE 500 cc.

Angel Nieto, Pole 500 cc., es un simulador del Campeonato Mundial de Motociclismo de 500 cc. que reproduce fielmente los 16 circuitos en los que se disputa, así como las motos y pilotos que corren. Encontrarás opciones para entrenar, poner a punto tu moto o correr con un amigo simultáneamente en pan-

talla. Con este juego podrás participar en todos los Grandes Premios de la temporada, pero antes deberás ganarte la clasificación, como en la realidad, para poder tomar la salida de cada Gran Premio. Para dicha clasificación participarás en los entrenamientos cronometrados. Una vez ganado tu puesto en la



G.P. DE HOLANDA
25 junio 1988

Assen
(6.134 metros)
Vuelta récord
80 cc. Ian McConnachie ('86)
2'30"79 (146,430 km/h)

- La fase del partido en la que nos encontramos (1,2).
- El tiempo de posesión de pelota (30 seg.).

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Tablas definibles según cada ordenador que aparecerán en pantalla:

- H Pausa (AMSTRAD)
- U Retorno al menú (AMSTRAD)
- Stop Pausa (MSX)
- BS Retorno al menú (MSX)
- H Pausa (SPECTRUM)
- H Retorno al menú (SPECTRUM)
- Break Pausa (PC y Compatibles)
- Borr Retorno al menú (PC y Compatibles)

CLAVES DE GOLDEN BASKET

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	εηγφ	γιδ	ιφση	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεση	αφχβ
B	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφογ	εαχα	γβεε
C	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χιηη
D	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γγγγ	ιδια
E	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
F	εηγε	γιι	ιφσχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδι	ιεαχ	αφχγ
G	αδιη	χεαβ	εφχφ	γγεφ	ιηγδ	αιιη	χφαβ	εαχφ	γβεφ
H	γφαα	ιαχε	αβει	χχγχ	εδιγ	γεαα	ιφχε	αγει	χιηχ
I	χφχδ	εγεη	γηγβ	ιιφ	αφαφ	χαχδ	εβειη	γγγβ	ιδιφ
J	ιβεγ	αχγα	χδιε	εεαι	γφχχ	ιγεγ	αηγα	χιιε	εφαι
K	εηγφ	γιδ	ιφση	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεση	αφχβ
L	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφογ	εαχα	γβεε
M	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χιηη
N	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γγγγ	ιδια
O	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
P	εηγε	γιι	ιφσχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδι	ιεαχ	αφχγ
Q	αδιη	χεαβ	εφχφ	γγεφ	ιηγδ	αιιη	χφαβ	εαχφ	γβεφ
R	γφαα	ιαχε	αβει	χχγχ	εδιγ	γεαα	ιφχε	αγει	χιηχ
S	χφχδ	εγεη	γηγβ	ιιφ	αφαφ	χαχδ	εβειη	γγγβ	ιδιφ
T	ιβεγ	αχγα	χδιε	εεαι	γφχχ	ιγεγ	αηγα	χιιε	εφαι
U	εηγφ	γιδ	ιφση	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεση	αφχβ
V	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφογ	εαχα	γβεε
W	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χιηη
X	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γγγγ	ιδια
Y	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
Z	εηγε	γιι	ιφσχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδι	ιεαχ	αφχγ

FUTBOL

MICHEL

VS

MUNDIAL DE FUTBOL

MICHEL

PRIMERA CARGA: SUPERSKILLS

1. MARCADOR

En el marcador 1 aparecerán iconos de información avisándote de la próxima acción a realizar.

El marcador 2 dará distintas informaciones dependiendo del Skill que estés realizando.

En el marcador 3 siempre se indica lo que debes hacer para clasificarte y cuánto llevas realizado.

2. 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 a seguir te será indicado por medio de flechas. Deberás evitar tanto derribar los conos como salirte de la pantalla o que se 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.

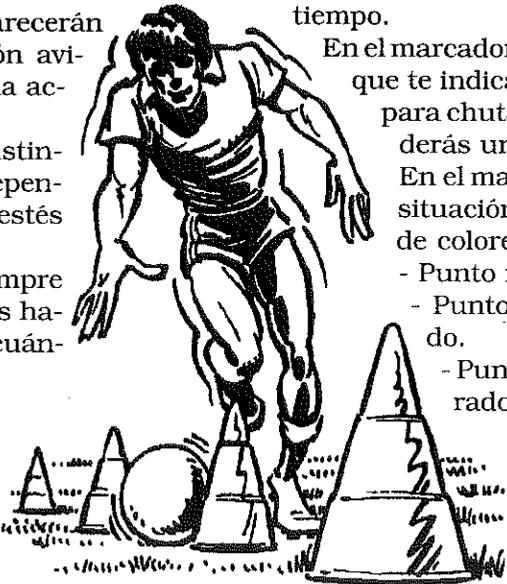
3. CONTROL DEL BALON

En esta prueba de habilidad debes golpear al balón de 25 a

35 veces sin que caiga al suelo tanto con la 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



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.

EL MARCADOR

En su parte superior, una pantalla de impresión de textos irá mostrando diferentes mensajes desde la mesa de jueces de carrera como récord vuelta rápida, última vuelta, descalificación, salida nula, etc. En la parte derecha existen unos indicadores controlados desde boxes por los técnicos de tu equipo, que te dan toda la información necesaria para la buena consecución de la carrera.

De arriba a abajo indican:

01:20Tiempo que realizas en cada vuelta. Se inicializa al pasar por meta. Comprobarás que este tiempo no se ajusta exactamente con el real, puesto que se ha tenido que ajustar a escala con relación a la longitud de cada circuito y a la velocidad.

LAP 4 Número de vueltas que restan para el final.

POS 5 Posición que ocupas en cada vuelta, se actualiza al pasar por meta.

212 KH Velocímetro.

CLAVES PARA LA CONDUCCION

Dispones de cuatro teclas para controlar la dirección y aceleración de tu moto y una quinta 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 reducirá su velocidad, puesto que las dos direcciones o aceleraciones 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 quinta tecla, que te permitirá frenar en los virajes al mismo tiempo 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 teclas para mantener el motor en actividad, obtener la mayor velocidad y realizar la mejor trazada.

EQUIPO DE DISEÑO

- DISEÑO Y MAPEADO CIRCUITOS: JAVIER CUBEDO
- COORDINACION: EQUIPO PROGRAMACION
- RUTINAS DE CONDUCCION INTELIGENTE: PEDRO SUDON
- GESTION CAMPEONATO EN GENERAL (puntuaciones, tiempos, colisiones, menús): JOSE JUAN GARCIA
- RUTINAS MAPEADORAS Y DE APOYO AL DISEÑO GRAFICO: ORLANDO ARAUJO
- RUTINAS DE APOYO AL SISTEMA, SCROLL Y GESTION DE SPRITES: PACO MARTIN
- COLABORACION GRAFICOS

- **CONTINUAR COMPITIENDO:** te permite continuar el Campeonato donde lo dejaste una vez apagado el ordenador y cargado el programa de nuevo.
- **TECLADO:** te ofrece la posibilidad de redefinir teclas.
- **JOYSTICK:** una vez elegida esta opción, si deseas jugar con las teclas deberás volver al menú principal y seleccionar "teclado".

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 puntos 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 en-

trenamientos 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 actual 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.

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

El ordenador elegirá por si solo si debe golpear el balón por la derecha o la izquierda, por lo que esto no debe preocuparte.

En el marcador 1 aparecerán flechas a derecha o izquierda que te indicarán hacia donde se desplazará el balón (por ej.: si acabas de golpear con la rodilla izquierda y aparece una 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. Si no aparece nada en el marcador 1 deberás golpear de nuevo con la rodilla).

4. PASE LARGO

Este skill hará mejorar tu visión de juego y tu habilidad a la hora de enviar un balón de remate a un compañero.

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

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

A continuación, y también en el marcador 1, aparecerá el icono que te indicará el tiempo que tienes para realizar el pase, que podrás realizar cuando quieras, aunque sin 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 balón hay que imprimirle la fuerza necesaria. Para ello en el marcador 2 aparecerá un icono que no cesará de subir y

bajar mientras mantengas el botón de acción pulsado, indicándote la fuerza con que vas a 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.

5. REMATE A PUERTA

En este skill eres tú quien debe rematar a portería después de centrarte el balón 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 lo 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.

6. LANZAMIENTO DE PENALTY

Con este skill practicarás el castigo máximo, ya que si durante el campeonato se produce alguno 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 de arriba y abajo. En este momento en el marcador 1 aparecerá una flecha indicándote hacia que lado se va lanzar. Así, tirando al lado contrario conseguirás un 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 de arriba y abajo. 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 1988.

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

Todo esto lo hemos respetado, y además te ofrecemos la posibilidad de jugar con la selección que desees, con la seguridad de que en ella se encontrarán todas sus estrellas.

Los primeros partidos serán los lógicos enfrentamientos entre todas las naciones de un grupo. Atendiendo a los resultados y, si fuera necesario, a la media de

goles 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 terminará en el momento que alguno de los equipos consiga un gol.

2. FX DOUBLE SPEED

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

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

3. 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 golpes que llevan conseguidos. Encima de cada bandera aparecerá una flecha de color de tu camiseta.
3. y 4. Indicadores de fuerza: te indicarán la fuerza con la que realizas el chut

MOTOCICLISMO

ASPAR G.P. MASTER

VS

ANGEL NIETO, POLE 500

ASPAR G.P. MASTER

INSTRUCCIONES

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

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

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

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 tu posición en el campeonato del mundo.

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, continuar 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 cada carrera e introducirla al elegir "continuar compitiendo" en el menú principal.

MENU PRINCIPAL

- **COMENZAR CAMPEONATO:** esta opción pone en marcha el Campeonato del Mundo.

drán disputar los encuentros haciendo uso del joystick o de las teclas (REDEFINIBLES).

Ambos jugadores eligen equipo entre las 24 selecciones participantes y juegan un partido amistoso de cara a la preparación del mundial.

OTROS MENUS

OPCION MONITOR VERDE: en la versión AMSTRAD CPC se ha previsto que puedas jugar sin problemas en caso de que tengas un monitor de fósforo verde. Eligiendo la opción MONITOR VERDE distinguirás perfectamente a los jugadores y el campo.

MENUS DE TACTICAS: podrás elegir la que más te interese dependiendo del partido: 4-2-4, 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2.

MENU SORTEO DE CAMPO: sólo aparecerá cuando se juegue con otro jugador.

ESTADISTICA DE LOS JUGADORES: te aparecerán tanto las características físicas como psíquicas, es decir, la velocidad, la técnica, la resistencia, etc. o, por el contrario, la inteligencia, visión de juego, etc.

MENU DE REDEFINICION DE TECLAS: cada jugador puede optar por utilizar un joystick, el teclado que ya había definido en el partido anterior o definir nuevas teclas.

Características principales

- Los colores de los equipos serán los reales, salvo en caso de que éstos sean parecidos, con lo cual uno de ellos vestirá una camiseta diferente para que no se produzcan nunca confusiones con los colores.

- Lanzamiento de faltas a balón parado con formación de barrera en el equipo contrario (siempre que la falta pueda ser peligrosa).
- Lanzamiento de penalties, córneres y saques de banda con control de dirección y fuerza.
- Control absoluto del saque del portero.
- Posibilidad de escoger la duración del encuentro.
- Facilidad en el juego aéreo, así como la posibilidad de efectuar piruetas (chilenas, planchas de cabeza, etcétera).
- Posibilidad de efectuar dos cambios a lo largo del encuentro. Si juega con joystick las teclas de cambio de jugador son:
RETURN para jugador 1
TAB para jugador 2
- Simulador real del cansancio físico y moral de los equipos.

CONTROLES:

MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Tablas definibles según cada ordenador que aparecerán en pantalla:

Control	Pausa (AMSTRAD)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
M	Pausa (SPECTRUM)
G	Retorno al menú (SPECTRUM)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)

o la entrada a un contrario. El 3 se corresponde con el equipo que juega en el campo de arriba y el 4 con el que juega 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.

4. 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 la 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 cuándo debe sacar y la potencia del saque. En los penalties sí tendrás que decidir hacia dónde parará el tiro, pero sólo una vez que el balón ha sido lanzado.

ENTRADAS: para quitarle el balón a un contrario pulsa el botón de acción, sitúate 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.

5. ESTRATEGIAS DEL 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 a 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 en el que va a caer el balón cuando realizas un pase. Esta marca o PUNTO DE CAIDA te será muy útil, ya que sólo con dirigir a tu jugador hacia ella podrás recibir el pase con gran precisión.

Los jugadores que no aparecen 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 de acción 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 para realizar disparos sobre el MARCO contrario como para despejar el balón de tu área, alejando así el peligro.

6. INFRACCIONES AL REGLAMENTO

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

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

CORNER: cuando un jugador envíe fuera del campo 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 la tecla del ESPACIO hasta introducir el número de per-

sonas que van a jugar y luego RETURN (ENTER o INTRO).

A continuación introduce el nombre de cada jugador, la selección con la que va a jugar y el tipo de controles que usará. Cuando 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 puedes cambiarlos 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 entre 2 y 90 minutos.

Elige la duración que desees pulsando ESPACIO 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 ESPACIO 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 para el 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 ESPACIO volveremos al menú principal. Durante la demostración puedes utilizar las opciones de cambio de velocidad y pausa (con movimientos de cámara), todo ello con las teclas previamente definidas.

8. CONTROLES

En cada ordenador podrás redefinir dos teclados y utilizar los distintos tipos de joystick. Algunas combinaciones de te-

clas pueden ser incompatibles si tienes algún problema de control del juego. Cuando los dos jugadores jueguen con teclado simultáneamente deberás redefinir las teclas otra vez.

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

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA DE FUTBOL EN SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC: Pedro Sudón

PROGRAMA SKILLS PC: Jose Juan Quesada

GRAFICOS SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC: Snatcho, Javier Cubedo, Georgina Daviu, Ruben Rubio y Deborah

ASESORIA TECNICA: Gabriel Ruiz
PRODUCCION: Victor Ruiz
NUESTRO AGRADECIMIENTO A MICHEL Y AL PERIODICO AS POR SU INESTIMABLE COLABORACION.

MUNDIAL DE FUTBOL

INSTRUCCIONES

Este videojuego es un simulador de fútbol desarrollado siguiendo el Campeonato Mundial de Fútbol.

Consta de las siguientes opciones:

- MUNDIAL
- ENTRENAMIENTO
- PREMUNDIAL
- DEMOSTRACION

JUGAR EL MUNDIAL

En el modo MUNDIAL pueden participar de 1 a 24 jugadores, eligiendo cada uno su selección. El ordenador manejará las que queden libres y en cada partido

participarán los jugadores correspondientes según el calendario.

La situación del mundial puede grabarse, para luego seguir por donde lo habíamos dejado.

ENTRENAMIENTO

Para habituarte al control del balón, de los pases, faltas, córners, penalties, saques de banda, etc., en esta opción puedes elegir un equipo y practicar para prepararte para los partidos.

PREMUNDIAL

En la opción de premundial elegirás entre 1 jugador o 2 jugadores, que po-