INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTRODUCCION

¡Enhorabuena por haber comprado International Tennis!

Nueve meses de trabajo nos han permitido desarrollar el método de control de juego más fácil y realista que se haya inventado hasta el momento para un juego de tenis de ordenador.

Este sistema revolucionario en tres dimensiones te permite mover a los jugadores de forma muy realista y cambiar el ángulo de la cámara desde donde se ve el juego. Gracias a la ayuda que te ofrece el ordenador podrás entrar a jugar una partida en pocos segundos aunque sus distintos niveles de dificultad dan gran flexibilidad a un juego que te costará varios meses dominar.

International Tennis se puede jugar de tres maneras:

Primero, como un simple juego de uno o dos jugadores en el que puedes jugar contra un amigo o contra un adversario controlado por el ordenador.

Segundo, cuando te sientas preparado para el desafío puedes participar en un torneo jugando contra una selección de adversarios controlados por el ordenador.

Finalmente, el gran desafío: si realmente te sientes preparado para ello, podrás participar en una temporada completa de torneos internacionales.

CARGA

Commodore 64/128

Disco: Teclea LOAD "*",8,1

Cassette: Pulsa SHIFT y RUN/STOP.

Amstrad

Disco: Teclea RUN"DISC.

Cassette: Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Spectrum

Disco: Selecciona la opción CARGADOR (LOADER) y pulsa RETURN.

Cassette: Teclea LOAD"" o selecciona la opción CARGADOR, después pulsa RETURN.

EL SISTEMA DE MENUS

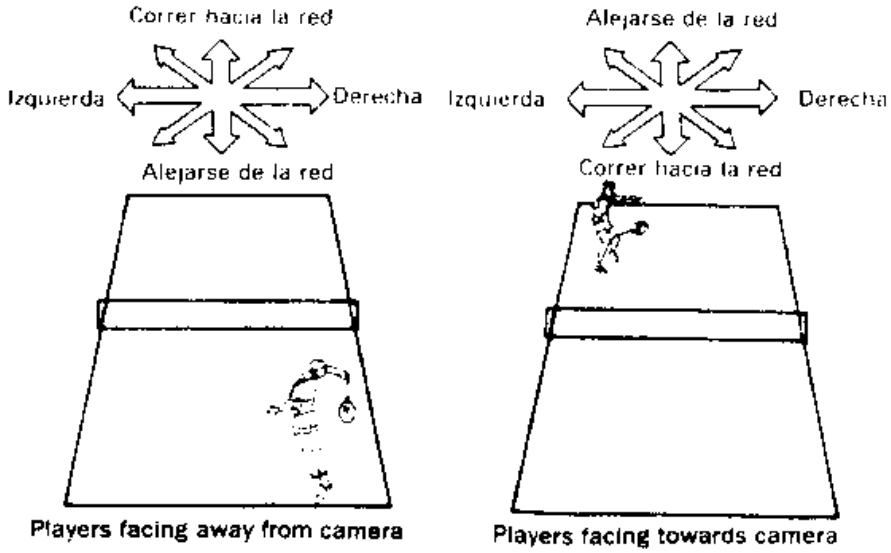
Los menús del International Tennis son fáciles y sencillos de utilizar. Mueve el cursor iluminado alrededor de la pantalla, vía joystick, y selecciona la opción deseada. Para activar la opción pulsa el botón disparo sobre el título coloreado, por ejemplo, PLAY MATCH (JUGAR PARTIDO) o EXIT (SALIR). Si pulsas el botón disparo sobre una opción en blanco, como el nivel de dificultad, podrás cambiar de ajuste.

LECCION UNO: JUGANDO POR PRIMERA VEZ

Desde el menú principal selecciona la opción ONE PLAYER (UN JUGADOR) y pulsa disparo. Cuando aparezca la siguiente pantalla ignora por ahora todas las opciones y pulsa disparo sobre PLAY MATCH. Vuelve a pulsar dos veces el botón disparo para pasar a la pantalla de prepartido o tabla de puntuación.

En este partido de UN JUGADOR controlas al jugador que aparece de color negro (o amarillo en la versión Spectrum) y el ordenador controla al blanco. Además, estás en el nivel de dificultad "Amateur" (el más fácil de controlar).

En el primer partido tú tienes el servicio, pulsa disparo para golpear la pelota. Cuando el ordenador tenga el servicio la lanzará automáticamente.



Players facing away from camera

Players facing towards camera

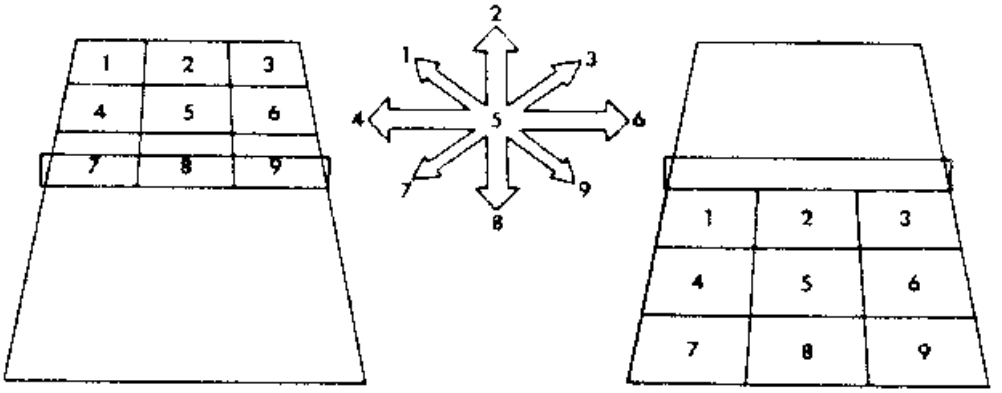
Utiliza el joystick para controlar todos los movimientos de tu jugador hasta que el adversario reciba la pelota. Entonces, el ordenador alineará automáticamente a tu jugador con la trayectoria de la pelota. Podrás alejarte y acercarte a la red, pero lo más importante es que devuelvas la pelota. Esta secuencia se ha realizado así para facilitar el aprendizaje del juego y para ofrecerte la mejor estrategia de juego posible.

Cuando la pelota esté a tu alcance tu jugador empezará a parpadear. Esto significa que deberás pulsar disparo para lanzar la pelota. Quizá te resulta difícil al principio, pero pronto aprenderás a utilizar el parpadeo para coordinar tus golpes. Esto es todo lo que necesitas saber para empezar a jugar un partido —no te preocupes si pierdes bastantes veces al principio—. Para ver el juego desde distintos ángulos de vista pulsa las teclas de cámara (0-9 en el C64 y Amstrad, A-J en el Spectrum; F1-F10 en el ST y Amiga).

LECCION DOS: CONTROL DE LA PELOTA

Te darás cuenta que el ordenador selecciona automáticamente los movimientos de tu jugador —directo, revés, smash o volea— dependiendo de la altura y posición de la pelota.

Cuando la pelota llega a tu raqueta la posición del joystick determina hacia qué parte de la pista será lanzada.



Intenta lanzar la pelota de manera que tu adversario tenga que correr para alcanzarla. Ten cuidado no vayas a lanzarla fuera de la pista.

GUIA DE LOS NIVELES DE DIFICULTAD

Sobre la pantalla del menú PLAY MATCH y antes de pulsar sobre la opción PLAY MATCH puedes cambiar el nivel de dificultad (AM, SP, PRO, ACE) que se encuentra junto a tu nombre. Si ya estás jugando pulsa P y Q para volver a este punto.

Los cuatro niveles de dificultad son: Amateur (AM), Semiprofesional (SP), Profesional (PRO) y AS (ACE). Cada nivel te da un determinado nivel de control sobre tu jugador.

El nivel SEMIPRO es igual que el AMATEUR (en el que has estado jugando hasta ahora), pero el servicio puede ser controlado por el SUPASERVE.

El nivel PRO es igual que el SEMIPRO, pero sin la característica del parpadeo —depende de ti coordinar bien tus movimientos y lanzamientos.

El nivel ACE es como el PRO, pero con un SUPASPIN (SUPER-EFECTO) que te permite controlar el efecto que se le da a la pelota.

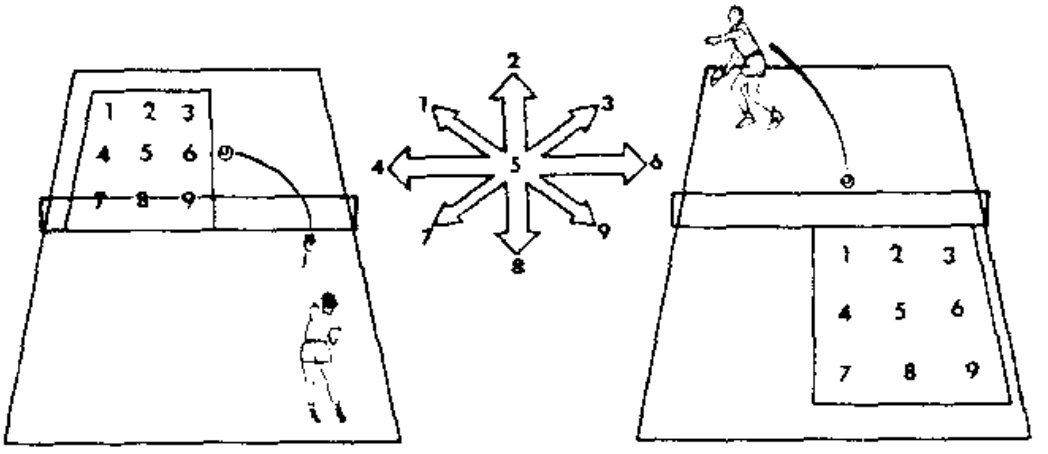
	PARPADEANTE	SUPASERVE	SUPASPIN
Amatetur	*		
Semiprofesional	*	*	
Profesional		*	
As		*	*

Cuando juegues contra el ordenador también podrás seleccionar su nivel de dificultad desde el nivel número 1 (muy fácil) hasta el nivel 15 (francamente difícil). Puedes cambiar su nivel de juego en la misma pantalla donde cambias tu propio nivel de dificultad.

LECCION TRES: CONTROL DEL SERVICIO

Tendrás que estar en un nivel de dificultad Semipro o superior para poder utilizar la característica SUPASERVE. Con ella podrás controlar la potencia y dirección de tu servicio.

Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón disparo, mayor será la potencia de tu servicio. Ten cuidado y no lances la pelota fuera de la cancha. Cuando pulses el botón disparo la posición del joystick determinará el punto de llegada de la pelota en la zona de servicio del campo contrario.



LECCION CUATRO: EFECTO SOBRE LA PELOTA

Sólo los jugadores avanzados (Ases) pueden utilizar el SUPASPIN. Cuando domines el juego, podrás participar en cualquier torneo del mundo. Después de jugar, vuelve a pulsar el botón disparo y mueve hacia delante o hacia atrás el joystick para añadir un efecto hacia delante o hacia atrás, respectivamente. Haz esto rápidamente, antes de que la pelota toque la pista o la raqueta del jugador contrario.

El efecto hacia delante hará que la pelota rebote rápida y baja al contactar con el suelo

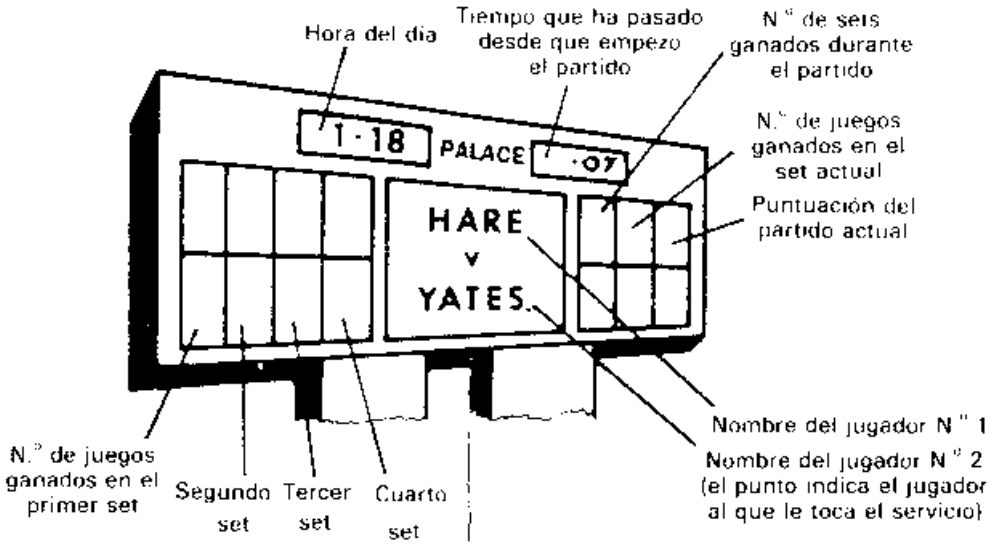
El efecto hacia atrás hará que la pelota rebote lenta y alta al contactar con el suelo.

PUNTUACION

Para más detalles consulta la sección "LAS REGLAS DEL TENIS". Durante el partido las puntuaciones aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla. Primero verás la puntuación del jugador que tiene el servicio. El color del jugador viene indicado por una flecha.

En la parte superior derecha de la pantalla aparecen todas las indicaciones del árbitro como OUT (FUERA), FAULT (FALTA). En el Amiga éstas son leídas por la voz de uno de los árbitros del Torneo de Wimbledon, John Relf.

TABLA DE PUNTUACIONES



Pulsa disparo para salir en cualquier momento de la tabla de puntuación.

ANGULOS DE LA CAMARA

Pulsa una de las teclas de cámara (0-9 en el C64 y Amstrad, A-J en el Spectrum, F1-F10 en el ST y Amiga) para cambiar a uno de los diez ángulos de cámara disponibles.

En el ST y AMIGA puedes crear tu propio ángulo de cámara. Cuando estés en el modo pausa, mueve el joystick para hacer un zoom y acercarte más a la pista. Cuando sigas jugando éste será el ángulo de cámara número 10 que puede ser reseleccionado pulsando la tecla F10.

OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

Las opciones del menú principal son:

1 PLAYER (1 JUGADOR)
2 PLAYER (2 JUGADORES)
TOURNAMENT (TORNEO)
SEASON (TEMPORADA)
DEMO (DEMOSTRACION)

La versión del Commodore 64 tiene una opción de control de espectadores que se explicará más adelante.

1 PLAYER (1 JUGADOR) es la opción que acabamos de explicar. Puedes cambiar tu nivel de dificultad, el nivel de dificultad del jugador contrario (ordenador) y el tipo de superficie: GRASS (HIERBA), CLAY (TIERRA BATIDA), CEMENT (CEMENTO) o CARPET (HIERBA ARTIFICIAL). Para introducir tu nombre mueve el cursor hacia PLAYER 1 y utilizando la tecla DELETE para borrar el nombre anterior. Teclea tu nombre y pulsa disparo o la tecla RETURN cuando termines. Además, también puedes cambiar el nombre del jugador controlado por el anónimo CPU.

2 PLAYER (2 JUGADORES). Esta opción es casi igual que la de 1 JUGADOR, pero pueden jugar dos personas, una contra otra. Para poder jugar necesitarás otro joystick. El ordenador te pedirá que el jugador que tenga el servicio pulse el botón disparo. Es muy importante que el jugador correcto haga esto para que el ordenador sepa quién está utilizando el joystick.

TOURNAMENT (TORNEO). Cuando tengas más confianza en tu juego, puedes intentar entrar en un torneo real. Todas las estadísticas, superficies de pista, tipos de estadios, fechas y premios están basados en la realidad. Jamás habrás visto un juego de tenis tan realista.

SEASON (TEMPORADA). Vive un año de la vida de un profesional número 1. Intenta ganar el máximo de dinero posible durante un año de torneos de tenis.

DEMO (DEMOSTRACION). Mira cómo juegan un partido dos jugadores controlados por el ordenador. El ángulo de la cámara cambiará automáticamente cada x golpes. Para volver al menú principal pulsa disparo o teclea P para hacer una pausa y después pulsa Q para salir.

EL TORNEO

¿Estás preparado para participar en un torneo? International Tennis simula setenta y dos* de los mejores torneos de diferente prestigio, dificultad y premios. Selecciona la opción TOURNAMENT del menú principal.

* (Sólo ocho en algunas versiones).

TENNIS TOURNAMENT PLAYER ENTRY (ENTRADA DEL JUGADOR A UN TORNEO DE TENIS). En esta pantalla puedes introducir tu nombre, nivel de dificultad y duración de los partidos en los que quieres participar. Los partidos de tenis pueden tener 1, 3 ó 5 sets de duración. Selecciona la opción REAL y jugarás con el número de sets que tiene un partido en la vida real. Cuando estés preparado, pulsa DISPARO sobre la opción SELECT TOURNAMENT.

SELECT TOURNAMENT (SELECCION DEL TORNEO). De esta manera podrás acceder a todos los torneos, ocho al mismo tiempo. Si en pantalla no aparece el que quieres seleccionar pulsa sobre PREVIOUS o NEXT para cambiar de página. La cantidad total del premio aparece al lado de cada torneo. Cuando hayas seleccionado uno, mueve el joystick para colocarte sobre él y pulsa DISPARO.

TOURNAMENT SCREEN (PANTALLA DEL TORNEO). Esta pantalla muestra el torneo, su localización sobre el mapa del mundo, la cantidad a la que asciende el premio, el número de vueltas en que tienes que participar, la duración de los partidos y el tipo de superficie. Selecciona la opción MONEY BREAKDOWN para conocer más detalladamente la cantidad a que asciende el premio. Elige RESELECT TOURNAMENT si cambias de opinión y quieres volver a seleccionar.

Cuando estés preparado selecciona ENTER TOURNAMENT para enfrentarte a tu primer adversario. Participarás automáticamente en cada vuelta hasta que pierdas o ganes el torneo.

TEMPORADA

Una temporada completa de Tenis Internacional te permitirá ganarte la vida jugando en una serie de torneos. Cada x semanas podrás seleccionar entre una serie de torneos. Recuerda que cuanto mayor sea el premio más difícil será ganar la competición.

La opción TEMPORADA no se encuentra disponible en algunas versiones. Consulta las notas adicionales que aparecen al final de este manual.

Desde el menú principal selecciona SEASON (TEMPORADA).

TENNIS SEASON PLAYER ENTER (ENTRADA DEL JUGADOR A UNA TEMPORADA DE TENIS). Esta pantalla te permite introducir tu nombre, nivel de dificultad y duración de los partidos de la misma manera que en el caso de un solo torneo. Selecciona START NEW YEAR para empezar una nueva temporada. Selecciona CONTINUE SEASON para continuar en esa temporada si ya has empezado.

En la siguiente pantalla aparecen los torneos disponibles. Selecciona uno. Cuando termines el torneo, volverás a esta pantalla.

Algunos de los torneos más prestigiosos no están disponibles a jugadores con niveles de habilidad bajos y por tanto no los podrás seleccionar. Si quieres participar en Wimbledon, primer tendrás que subir tu nivel de habilidad sobre la pantalla PROGRESS REPORT.

La pantalla PROGRESS REPORT te permite conocer tu actuación desde el comienzo del año y calcular tus ganancias. También te permite CARGAR o SALVAR tu jugada a disco o cinta. Consulta la sección SALVAR Y CARGAR TEMPORADAS para más información.

LAS REGLAS DEL TENIS

1. En cada partido el jugador que gane el primero, segundo o tercer punto tendrá una puntuación de 15, 30 ó 40 puntos, respectivamente. Si ganas el cuarto punto normalmente ganarás el juego a no ser que los dos jugadres estén empatados a 40: una situación llamada "iguales".

2. Cuando hay empate, el primer jugador que gane un punto tendrá la ventaja. Si él o ella ganan otro punto ganarán el partido. Si el otro jugador gana, la puntuación volverá a ser de "iguales". En otras palabras, el primer jugador que gane dos puntos consecutivos después de empatar ganará el partido.

3. El jugador que gane seis partidos ganará el set, pero él o ella tendrán que ganar con un margen de dos juegos como mínimo. Ante una puntuación de 6 a 5 partidos el set se alargará hasta que uno de los jugadores consiga una ventaja de dos partidos. Además, si la puntuación llega a seis partidos y no es el último set del partido, entonces se aplica la norma del "tie-break".

4. Ante un "tie-break", el primer jugador que gane siete puntos con la ventaja de dos puntos sobre el jugador contrario será el ganador. Durante el "tie-break" se utiliza una puntuación numérica. El jugador al que toca servir hace el primer servicio y después el servicio cambia cada dos puntos. Durante el "tie-break" los jugadores cambian de posición cada seis puntos.

5. En un partido de un set, el jugador que gana el set gana el partido. En un partido de tres sets el jugador que gana dos sets gana el partido. En un partido de cinco sets, el jugador que gana tres sets gana el partido.

6. Si el servicio del jugador da contra la red, pero no se sale de la pista, se produce el llamado LET —él o ella tendrán otras dos oportunidades—. Si la pelota se sale de la pista o da contra la red y no pasa al otro lado, entonces el jugador sólo podrá lanzar una vez más.

RESUMEN DE LOS CONTROLES

Teclas:

S Ver tabla de puntuaciones (sólo disponible entre punto y punto).

P Pausa en partida (pulsa disparo o R para continuar jugando).

Q Terminar partido (úsalo mientras estés en el modo pausa).

0-9 Cambio del ángulo de la cámara (teclas A-J en el Spectrum).

Jugando un partido

Pulsa disparo para repetir un lanzamiento, joystick para fijar la dirección. Joystick para mover al jugador antes de que su adversario golpee la pelota.

Pulsa disparo para servir si no utilizas el SUPASERVE. En el SUPASERVE pulsa disparo para determinar la potencia y mueve el joystick para fijar su dirección.

Cuando utilices el SUPASPIN pulsa disparo para golpear la pelota y vuelve a pulsar disparo antes de que ésta toque el suelo. Mueve el joystick hacia delante o hacia atrás para dar el efecto correspondiente a la pelota.

NOTAS ADICIONALES

Commodore 64

Debido a la amplia variedad de las especificaciones de los chips de sonido incorporados, el público suena diferente según el tipo de ordenador utilizado. Selecciona la opción CROWD CONTROL (del menú principal) para mejorar el efecto sonoro si tu ordenador suena extraño.

Spectrum

Cuando cargues por primera vez el juego, el ordenador te pedirá que definas el tipo de joystick que vas a utilizar.

Nota: Debido a limitaciones de memoria, las versiones de cassette del Spectrum 48 K y Amstrad 64 K tienen sólo ocho torneos y además carecen de la opción "temporada".

SALVAR Y CARGAR TEMPORADAS

Para poder seguir jugando una temporada deberás salvar a disco o cinta te avance.

Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada la utilizará. Si no, deberás utilizar la cinta.

Si utilizas una unidad de disco, necesitarás tener un disco en blanco debidamente formateado. Consulta el manual de tu ordenador para más detalles sobre cómo formatear un disco en blanco. Formatea el disco antes de cargar International Tennis.

No intentes salvar temporadas en tu disco o cinta de International Tennis.

SALVAR: Desde la pantalla PROGRESS REPORT, selecciona la opción SAVE. Teclea el nombre del fichero y pulsa RETURN. Anota el nombre del fichero si quieres cargarlo después.

CARGAR: Cuando desees seguir jugando una temporada en otro momento carga International Tennis y pasa a la pantalla PROGRESS REPORT. Inserta el disco o rebobina la cinta en la que has salvado la temporada. Selecciona LOAD, teclea el nombre del fichero y pulsa RETURN.

Si no consigues cargar esa temporada, quizá estés utilizando un nombre de fichero equivocado.

© 1990 Palace Software