

SHUFFLEPUCK CAFÉ

AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad CPC 664-6128

1. Tecla ITAPE y pulsa RETURN (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

ALGUNAS NOTAS

- El joystick es el interface de SHUFFLEPUCK CAFE.

En el teclado, utiliza las teclas de las flechas para controlar el movimiento en las distintas direcciones y la tecla "Shift" como "botón de fuego", es decir, esta tecla simula el botón del joystick. Pulsa "Esc" para detener el juego y la barra espaciadora para hacer aparecer los diferentes menús.

COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore 64

1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

Commodore 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

ATARI

PARA EMPEZAR

SHUFFLEPUCK CAFE ha sido diseñado para funcionar específicamente con un ratón, por lo que debes asegurarte de que esté adecuadamente conectado.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Introduce el disco de programa de Shufflepuck Café en la unidad A, luego enciende tu ordenador y monitor en ese orden. Si tu sistema ya está activado, pulsa el botón de reinicialización situado en la parte trasera de tu ordenador. El programa se cargará automáticamente.

Una vez en el garito, utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar uno de entre los nueve posibles adversarios.

En la sala de juego, pulsa la barra espaciadora para acceder a la barra de menú, luego utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar las opciones.

La tecla ESC puede utilizarse para hacer una pausa. Pulsa cualquier tecla para volver a jugar.

CARGAR Y GRABAR TORNEOS

Puedes comenzar un torneo en cualquier momento pulsando el botón del ratón con el cursor colocado en el signo Campeón del garito, o pulsando la barra de espaciado para acceder a la barra de menú y seleccionando después CARGAR TORNEO del menú JUEGO.

Puedes grabar un torneo en cualquier momento pulsando el botón del ratón sobre GRABAR TORNEO en la barra de menú, pero sólo puede grabarse un torneo mientras se está jugando. Antes de intentar grabar el torneo, asegúrate de que el disco de programa de Shufflepuck Café está en la unidad, y que no está protegido contra escritura.

Para cargar un torneo grabado, pulsa el botón del ratón sobre CARGAR TORNEO como ya se ha explicado anteriormente. El torneo previamente grabado se volverá a jugar, con ambos marcadores reinicializados a cero.

ALGUNAS NOTAS

Ver la versión Amiga.

AMIGA

PARA EMPEZAR

SHUFFLEPUCK CAFE ha sido diseñado para funcionar específicamente con un ratón, por lo que debes asegurarte de que esté adecuadamente conectado.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Si estás utilizando un Amiga 500 ó 2000, introduce el disquete de Shufflepuck Café en df0:, luego enciende tu monitor y el ordenador en ese orden. Si tu ordenador ya está encendido, pulsa CTRL-AMIGA-AMIGA. El programa se cargará automáticamente.

Si estás utilizando un Amiga 1000, introduce un disco Kickstart (versión 1.2 o superior) en df0:, luego enciende tu monitor y ordenador en ese orden. Cuando aparezca la pantalla del Workbench, saca el disco Kickstart e inserta el disquete de Shufflepuck Café. El programa se cargará automáticamente.

Cuando aparezca la pantalla del título y la luz de la unidad de disco flexible se apague, pulsa un botón del ratón para entrar en el garito.

Una vez allí, utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar uno de los nueve posibles adversarios.

En la sala de juego, pulsa la barra de espaciado para acceder a la barra de menú, luego utiliza el botón derecho del ratón para seleccionar las opciones.

La tecla ESC puede utilizarse para hacer una pausa. Pulsa cualquier tecla para volver al juego.

CARGAR Y GRABAR TORNEOS

Puedes comenzar un torneo en cualquier momento pulsando el botón del ratón con el cursor colocado en el signo Campeón del garito, o pulsando la barra de espaciado para acceder a la barra de menú y seleccionando después CARGAR TORNEO del menú JUEGO.

Puedes grabar un torneo en cualquier momento pulsando el botón del ratón sobre GRABAR TORNEO en la barra de menú, pero sólo puede grabarse un torneo mientras se está jugando. Antes de intentar grabar el torneo, asegúrate de que el disco de programa de Shufflepuck Café está en la unidad, y que no está protegido contra escritura.

Para cargar un torneo grabado, pulsa el botón del ratón sobre CARGAR TORNEO como ya se ha explicado anteriormente. El torneo previamente grabado se volverá a jugar, con ambos marcadores reinicializados a cero.

ALGUNAS NOTAS

El juego funciona única y exclusivamente con el ratón.

IBM/TANDY

PARA EMPEZAR

SHUFFLEPUCK CAFÉ puede jugarse con ratón, joystick o desde el teclado. Asegúrate de que el dispositivo que elijas está conectado e instalado adecuadamente.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Usuarios de discos flexibles:

Arranca tu ordenador con DOS 2.11 o posterior. Inserta el disco de 3,5" o el disco 1 de 5,25" de Shufflepuck Café en la unidad deseada, y después selecciona la unidad desde el inductor de DOS y pulsa ENTER. Una vez que se haya seleccionado la unidad, teclea SHUFFLE y pulsa ENTER para empezar.

Usuarios de disco duro:

Puedes instalar Shufflepuck Café en tu disco duro copiando todos los ficheros del juego del disco de 3,5" o de ambos discos de 5,25" en el directorio que elijas, que podría llamarse por ejemplo SHUFFLE.

Cuando hayas completado estos pasos, entra en el directorio de Shufflepuck Café, teclea SHUFFLE y pulsa ENTER para empezar.

Si tienes dudas sobre cómo crear o entrar en un directorio, o sobre cómo copiar ficheros, te remitimos a tu manual de DOS.

Será necesario insertar brevemente el disco de 3,5" o el disco 1 de 5,25" de Shufflepuck Café en una unidad cada vez que el juego se cargue. Recomendamos la unidad A.

EL MENÚ PRINCIPAL DE SHUFFLEPUCK CAFÉ

Poco después de teclear SHUFFLE y pulsar ENTER, aparecerá el Menú Principal de Shufflepuck Café.

Desde este menú puedes:

Pulsar F1 para entrar en el juego: el programa cargará automáticamente los mejores gráficos disponibles en tu ordenador, inicializará al modo de juego ratón/teclado y te llevará al garito del café Shufflepuck. Si deseas utilizar un joystick, lee la función de la tecla F3 un poco más abajo.

Pulsar F2 para seleccionar un modo de vídeo: puedes elegir entre gráficos CGA, EGA, Tandy o Hercules monocromo. Si eliges EGA o Tandy, será necesario que insertes el disco 2 de Shufflepuck Café antes de empezar a jugar. Si tienes dos unidades de 5,25", puedes insertar el disco 2 de Shufflepuck Café en la segunda unidad para evitar el intercambio de discos.

NOTA: si dispones de una máquina lenta (6 MHz o menos) con una tarjeta de gráficos y monitor EGA, quizás prefieras jugar en modo CGA para acelerar al máximo la velocidad.

Pulsar F3 para calibrar (centrar) el joystick: sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Si posteriormente eliges pasar del modo joystick al modo ratón/teclado, debes volver primero a DOS. Lee la función de F4 a continuación.

Pulsar F4 para salir del juego y volver a DOS: te permite volver al inductor DOS. Desde aquí, puedes teclear SHUFFLE y pulsar ENTER para empezar de nuevo.

UTILIZANDO EL JOYSTICK PARA JUGAR A SHUFFLEPUCK CAFÉ

Debido a la manera en la que el interface del joystick está diseñado no es posible utilizar la opción BOTON HACIA ARRIBA del menú paleta en la sala de juego. Los dos botones 0 y 1 actúan como botón hacia abajo.

UTILIZANDO EL TECLADO PARA JUGAR A SHUFFLEPUCK CAFÉ

Shufflepuck Café se ha establecido inicialmente para utilizar el bloque de teclas numéricas separado para todos los movimientos del cursor y pulsaciones de botones en el modo teclado. Pensamos que estas teclas serían cómodas para la mayoría de los jugadores.

NOTA IMPORTANTE: si varios jugadores van a utilizar esta copia de Shufflepuck Café, es mejor NO grabar ninguna definición nueva de teclas en el disco, ya que quizás cada jugador desee jugar con distintas combinaciones. Si las nuevas definiciones de teclas NO SE GRABAN, los valores iniciales permanecerán constantes en la siguiente sesión de juego.

Para redefinir las teclas y/o grabar nuevas, utiliza las teclas de las flechas para situar el cursor sobre cualquier oponente, y después pulsa la tecla INS. Cuando tu oponente aparezca en la tabla de juego de la sala, pulsa la barra espaciadora para acceder a la barra de menús. Después, mueve el cursor para resaltar JUEGO en la barra de menús y pulsa la tecla INS. Después resalta DEFINIR TECLAS y pulsa la tecla INS. Aparecerá una lista de las teclas actuales. Ahora puedes cambiar cualquiera o todas las teclas predefinidas. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. La barra espaciadora reinicializará todas las teclas por defecto.

NOTA: la tecla INS ya no estará activa si las teclas se redefinen y graban. Lee lo anterior.

Una vez en el garito, puedes seleccionar uno de entre los nueve oponentes disponibles moviendo el cursor sobre el que quieras y pulsando el botón izquierdo del ratón, el botón 0 de tu joystick, o la tecla INS. Estos mismos botones se utilizan para seleccionar opciones de la barra de menús en la sala de juego.

Para acceder a la barra de menús, pulsa la barra espaciadora.

La tecla ESC puede utilizarse para detener una partida. Pulsa cualquier tecla para continuar.

CARGANDO Y GRABANDO TORNEOS

Puedes acceder a un torneo en cualquier momento pulsando sobre el signo del Campeón del garito, o pulsando la barra espaciadora para acceder a la barra de menús y seleccionando después CARGAR TORNEO del menú JUEGO.

Un torneo puede grabarse en cualquier momento pulsando GRABAR TORNEO desde la barra de menús, sin embargo, sólo puedes grabar un torneo en desarrollo. Antes de intentar grabar uno, si estás utilizando discos flexibles, asegúrate de que el disco correcto de Shufflepuck Café esté en la unidad adecuada, y que no esté protegido contra escritura.

Para cargar un torneo grabado anteriormente, pulsa sobre CARGAR TORNEO como se describe anteriormente. El torneo grabado se iniciará con ambos marcadores en cero.

ALGUNAS NOTAS

Puedes jugar desde el teclado (con un sistema de teclas ajustables) o con el ratón.

© Copyright Broderbund Software, Inc. 1990

Distribuido por Drossoft, SA

C/ Fco. Remiro, 5. 28028 - Madrid

Tel.: (91) 246 38 02

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