

BEACH VOLLEY

ATARI ST, AMIGA

ESCENARIO

Dos jóvenes jugadores viajan alrededor del mundo para participar en el Campeonato Mundial de Voleivol. Visitarán 8 ciudades: Londres, Nueva York, Nassau, El Cairo, Sidney, Tokio, Moscú y París.

Antes de cada partido aparecerá automáticamente un mapa del mundo para que sepas dónde te encuentras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Un disco: Sigue las instrucciones de carga estándar. (Comprueba que la segunda unidad de disco está desconectada antes de cargar el programa.)

Atari ST

Dos discos: Sigue las instrucciones de carga estándar. Si tienes dos unidades de disco, inserta el disco B en la segunda unidad de disco.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. Utiliza siempre el joystick.

Teclado

P: Pausa.

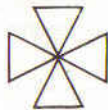
F1: Un jugador.

F2: Dos jugadores.

Pulsa el botón disparo del joystick para empezar el partido.

EL JUEGO

El cursor



El cursor indica el punto donde va a aterrizar la pelota. Cuando la pelota esté cerca del cursor, pulsa el botón disparo del joystick para lanzar la pelota. No es necesario que estés exactamente encima del cursor para dar a la pelota. El jugador controlado por el ordenador lanzará la pelota hacia donde te encuentres.

En todos los casos, cuando pulses por primera vez el botón del joystick, la pelota irá directamente al segundo jugador. Cuando pulses por segunda

vez el botón del joystick la pelota pasará al otro lado de la red.

El cronómetro



Cada partido tiene un tiempo límite. Cuando hayan pasado las 3/4 partes del partido, escucharás un tema de "Rock and Roll", que te indica que el tiempo se acaba.

La mano



Esta mano indica qué hombre está siendo controlado en cada momento.

El servicio

Hay dos tipos de servicio que puedes utilizar:

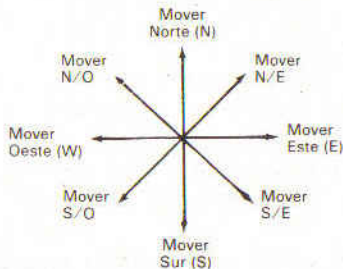
1. Servicio normal: Pulsa el botón disparo para lanzar la pelota al aire. Vuelve a pulsar el botón del joystick para golpear la pelota cuando ésta se acerca a tu mano.

2. Servicio "Smash": Pulsa el botón del joystick para lanzar la pelota al aire. Para saltar vuelve a pulsar el botón disparo moviendo hacia arriba el joystick. Cuando la pelota esté cerca de tu mano, pulsa otra vez el botón del joystick.

La posición del joystick controla la longitud del servicio como se indica a continuación:
CON EL BOTON DISPARO PRESIONADO



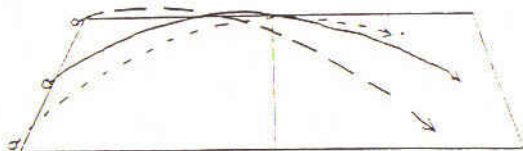
Cuando mueves el joystick SIN PRESIONAR EL BOTON DISPARO, el jugador actuará de la siguiente manera:



La dirección donde irá la pelota después del

servicio dependerá de la posición del jugador que esté efectuando el servicio.

Direcciones del servicio



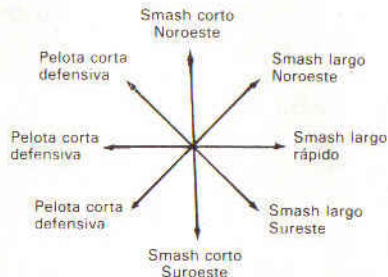
ATAQUE

Para hacer un buen "Smash" salta presionando el botón disparo mientras mueves hacia arriba el joystick. Cuando estés en el aire, espera unos segundos y vuelve a pulsar el botón disparo para lanzar el "Smash".

La dirección del joystick te permitirá hacer un "Smash" corto o largo en la dirección deseada.

Si tu adversario lanza un "Smash", puedes saltar para bloquear la pelota pulsando el botón disparo y moviendo el joystick hacia arriba.

MOVIMIENTOS DURANTE EL "SMASH" CON EL BOTON DISPARO PRESIONADO



BLOQUEO

Si un jugador del equipo contrario intenta hacer un "Smash", salta y bloquea la pelota pulsando el botón disparo y moviendo hacia arriba el joystick (como si estuvieras haciendo tú el "smash").

Si tu primer jugador no consigue bloquear la pelota, vuelve a pulsar el botón del joystick para que lo intente el segundo jugador.

SUGERENCIAS

Hay dos maneras de ganar puntos:

- Atacando cuando tienes la pelota.
- Defendiendo cuando el adversario tiene la pelota.

Durante el ataque

Cambia tu posición de "Smash" tantas veces como puedas.

Cuanto más cerca estés del segundo jugador de tu equipo y cuanto más abajo lances la pelota, menos tiempo tendrá tu adversario para bloquear tu "Smash".

Es posible hacer un "Smash" durante el servicio. ¡Sigue intentándolo!

Durante el servicio

Cambia la longitud y dirección del servicio tantas veces como puedas.

Intenta hacer un "Smash" y ganarás tiempo.

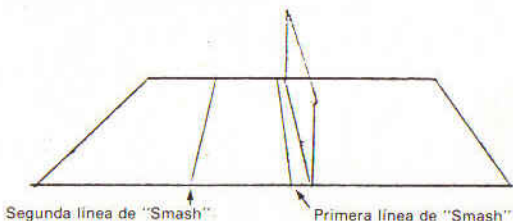
Durante la defensa

Para bloquear una pelota salta cuando el jugador contrario termine de hacer el "Smash".

Si tu contrincante lanza un "Smash" desde lejos de la red, anticipa el momento exacto en que deberás saltar.

En los primeros niveles el ordenador no efectuará servicios demasiado largos.

LINEAS DE "SMASH"



CREDITOS

Código, Gráficos y Música por Ocean France.

© 1989 Ocean Software Limited