

JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS

ATARI, AMIGA

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga

1. Enciende tu monitor/TV y luego tu ordenador.
2. Mete el disco de juego en la unidad DFO o en la unidad de disco incorporada.
3. Asegúrate de que el ratón está conectado en la puerta 1 del joystick.
4. El juego se cargará ahora automáticamente.

Atari ST

1. Mete el disco A en la unidad de disco.
2. Asegúrate de que el ratón está conectado a la puerta 2 del joystick.
3. Enciende tu monitor/TV y luego tu ordenador.
4. El juego se cargará automáticamente. Mete el disco B cuando te lo pida el programa.

INTRODUCCION

Los dardos, como sabes, es uno de los juegos más populares y extendidos en el mundo, que solamente en el Reino Unido cuenta con millones de jugadores y que tiene seguidores en alrededor de 40 países. Ultimate Darts ha sido diseñado para ser un juego de ordenador y una utilidad práctica para los jugadores, desde novatos a campeones.

Ultimate Darts es único, ya que es el único juego que incluye prácticas de tiro con dardos con la ayuda del ordenador, lo que te permite jugar contra simulaciones de los mejores jugadores profesionales del mundo. Hemos estado cerca de dos años estudiando cuidadosamente la forma y el estilo de los maestros en las competiciones reales de dardos, lo que nos ha permitido ofrecerte unas imitaciones casi perfectas contra las que jugar.

Hay una gran variedad de diferentes juegos de dardos entre los que puedes escoger, incluyendo:

1. Competiciones.
2. Exhibiciones.
3. Tabla de puntuaciones de dos jugadores.
4. Tiro al tablero.
5. Tiro al tablero en dobles.
6. Tiro al tablero en triples.
7. Fútbol de dardos.
8. Cricket de dardos.

MODO DEL JUEGO

Hay dos modos de juego:

1. En el modo SALON, el jugador usa un ratón (joystick en CBM 64/128) para controlar los dardos en un tablero simulado por ordenador, jugando contra un oponente programado o contra otros jugadores (hasta 8).
2. En el modo REAL, el jugador juega una partida de dardos en un tablero real, introduciendo las puntuaciones en el ordenador. Esto permite al jugador competir en "la vida real" contra jugadores como John Lowe o Eric Bristow, o usar el ordenador como

una fálcil tabla de puntuaciones automática en competiciones contra otros jugadores.

Para cambiar entre estos modos mueve el indicador del ratón al icono ARCADE/REAL (pulsa A(rcade) o R(eal) en CBM 64/128) en la pantalla principal de selección de opciones.

Cuando estás en el modo de SALON, los dardos se controlan por el ratón (joystick en la puerta de control 2 en el CBM 64/128).

Para mover el icono que apunta alrededor del tablero mueve el ratón (joystick, CBM 64/128) en la dirección que necesitas y luego pulsa el botón izquierdo del ratón (botón de FUEGO en el CBM 64/128) cuando estés listo para lanzar el dardo. Sólo se muestra la mitad del tablero en todo momento. Moviendo el icono de puntería hacia el blanco se muestra la otra mitad del tablero.

CARACTERISTICAS ADICIONALES EN EL CBM 64/128

Instalar sonido

Esta opción te permite ajustar los efectos sonoros de los dardos clavándose en el tablero. Debido a las diferencias entre los chips de sonido individuales, el filtro que se usa en los efectos necesita ser cambiado de un ordenador a otro para obtener un sonido óptimo.

Para poner en práctica esta característica pulsa la S mientras estás en la pantalla principal de opciones. Usa las teclas + y - para aumentar y disminuir el valor del filtro. Para oír el sonido pulsa la BARRA ESPACIADORA. Para salir pulsa X.

Abandonar el juego

Si pulsas las teclas SHIFT y F1 al mismo tiempo en cualquier momento, abandonarás el juego y volverás a la pantalla principal de opciones.

CARACTERISTICAS ADICIONALES EN EL ATARI ST/CBM AMIGA

Opciones de disco

Si pulsas en el icono del disco, aparece la pantalla de opciones del disco, ésta contiene:

INPUT NEW NAMES (Introducir nuevos nombres): Esta opción te permite introducir hasta 16 nombres para utilizar en la sección de exhibición del juego. Estos se salvan luego en el disco para usarlos después. Cuando cargas el juego, éste tiene originalmente los datos y la fotografía digitalizada de los mejores 16 jugadores clasificados en el mundo desde enero del 88, pero éstos serán reemplazados por tus "mejores 16". Para recuperar la lista original, o para cambiar las clasificaciones, necesitarás volver a introducir los nombres de los profesionales. Estos son:

John Lowe	Terry Odea
Eric Bristow	Alan Glazier
Mike Gregory	Ritchie Gardener
Bob Anderson	Peter Lock
Dave Whitcombe	Tony Payne
Jocky Wilson	Ray Farrell
Cliff Lazarenko	Bob Sinnaeve
Keith Deller	Ceri Morgan

LOAC COMP (Cargar Comp): Esta opción de la pantalla de selección de competición te permite cargar

un juego previamente salvado desde el disco (ver Salvando el Juego).

NUMBER OF PLAYERS (Número de jugadores): Pulsando en el icono del número de jugadores aumentas el número de jugadores reconocido por el ordenador en la sección de competición.

EL JUEGO

Nivel de habilidad en el juego de salón

Para ajustar el nivel de habilidad en las secciones de salón pulsa en el icono del nivel (level) (usa las teclas + y - en el CBM 64/128) en la pantalla principal de opciones.

Juegos

Todos estos juegos son de un tipo similar, siendo lo normal empezar contando hacia abajo desde 301, 501 ó 1.001 y finalizar en un doble o en un blanco (excepto en las competiciones donde sólo se juega desde 501).

Cada juego tiene estas características:

- Muestra el final más alto de un jugador.
- Muestra el final más rápido de un jugador.
- Comentario de texto.
- Retira y cambia la última puntuación.
- Entrada ilegal para comprobar puntuaciones.
- Entrada ilegal en puntuaciones después de finalizar la comprobación.
- Cálculo preciso de la media de los tres dardos.

Puntuaciones

Para puntuar mientras estás jugando estos juegos en el modo REAL introduce tu puntuación usando las teclas numeradas del 0 al 9 cuando sea tu turno de tirar. Cualquiera de los números se puede borrar utilizando la tecla DELETE (tecla INST/DEL en el CBM 64/128).

Cuando la puntuación es correcta, pulsa la tecla RETURN y la puntuación aparecerá en la pantalla con formato de texto. Si tu puntuación es 0 o has puntuado demasiado, pulsando RETURN aparecerá el mensaje "NO SCORE" (sin puntuación).

Para cambiar la puntuación previa, en el caso de un error, debes de esperar hasta tu siguiente tirada. Cuando se te pida que introduzcas la puntuación de tu tirada, pulsa la tecla L. Entonces se te dará la opción de cambiar tu última puntuación introducida. Después de cambiar esto, el ordenador te pedirá que introduzcas la puntuación actual de la forma normal (sólo en CBM 64/128).

Toda la puntuación en el modo SALON se hace automáticamente por el ordenador.

Recuerda que todos los juegos deben de finalizar en un doble o en el blanco. Así, si te quedan 32 por puntuar, debes de apuntar al 16 doble. Si das a un 16 simple, entonces tienes que tirar al 8 doble, y así en adelante. El blanco son 50 puntos.

JUEGO 1: COMPETICIONES

En cada una de las cinco diferentes competiciones pueden tomar parte hasta ocho jugadores externos, en una alineación de 16 jugadores.

Pulsa del 1 al 5 para seleccionar el nivel de competición, desde novatos hasta clasificados mundialmente.

Cada competición contiene un cierto número de turnos y partidas, necesarios para ganar cada vuelta. Estas se muestran en la tabla de abajo:

COMPETICION	PARTIDAS PARA GANAR LA VUELTA				Turnos para ganar cada partida
	Vuelta 1	Vuelta 2	Semifinal	Final	
Novatos	1	1	2	2	2
Pub	1	2	2	3	2
Ciudad	2	2	3	5	2
País	2	3	4	7	3
Mundo	2	3	4	6	3

Después de seleccionar un nivel, introduce el número de jugadores externos y después sus nombres, cuando te los pida, usando cualquiera de los caracteres del teclado (y DELETE cuando sea necesario) (INS/DEL en el CBM 64/128) y luego pulsa RETURN para introducirlo.

Al final de cada vuelta, suponiendo que haya por lo menos un jugador externo que quede en la competición, están disponibles las siguientes opciones:

1. Juego continuo.
2. Salvar juego.
3. Abandonar juego.

Salvando un juego en el Atari ST/CBM Amiga

Si decides salvar el juego, asegúrate de que tienes un disco en blanco en la unidad antes de darle al comando de salvar.

Salvando un juego en el CBM 64/128

Si decides salvar el juego, asegúrate de que tienes una cinta en blanco en el cassette antes de darle al comando de salvar.

Fíjate en que ambas versiones, en cinta y en cassette, salvan la competición a cinta.

Cargar los últimos nombres (CBM 64/128 sólo)

Desde la pantalla de selección de la competición puedes cargar los 16 jugadores más altamente clasificados en el mundo y los datos de lanzamiento necesarios para simularlos. Cuando cargas el juego, tienen originalmente las clasificaciones desde enero del 87, pero usando esta modalidad cargas las clasificaciones desde enero del 88.

Cargar un juego antiguo (CBM 64/128 sólo)

Esta opción de la pantalla de selección de competición te permite cargar un juego previamente salvado desde el cassette.

NB: Todas las operaciones de salvar se pueden interrumpir en cualquier momento pulsando la tecla RUN/STOP.

JUEGO 2: EXHIBICION

Puedes jugar una partida de exhibición contra cualquiera de los 16 jugadores clasificados mundialmente, o contra un oponente del ordenador, escogiendo cuántos turnos por partida y cuántos juegos quieres jugar.

El oponente del ordenador juega espantosamente

bien a los dardos (de hecho, mejor que nadie en el mundo). Tiene una capacidad para hacer triples del 45 % y del 55 % para hacer dobles. La media de los mejores jugadores del mundo es de alrededor del 37 % para los triples y del 50 % para los dobles.

JUEGO 3: TABLERO PARA DOS

Esta opción permite jugar a dos personas, una contra otra, en el modo REAL o de SALON. El jugador 1 siempre tira primero en el primer juego, mientras que el primer jugador es escogido al azar en los siguientes juegos.

JUEGO 4: TIRO AL TABLERO

El objetivo del juego es tirar a todos los simples, del 1 al 20, seguidos y luego tirar al blanco una vez o al círculo 25 para acabar.

Un doble por debajo del 11 (ejemplo: del 1 al 10) duplica el número en el que estás. Por ejemplo, si estás en el 4 y aciertas en el 4 doble, tu siguiente tiro será para el 9 ($4 \times 2 + 1 = 9$). Cuando llegas al 20, tienes que dar el primer doble que esté hacia arriba (si estaba por debajo del 11), o (si no habías dado a ningún doble por debajo de 11) el 20 doble antes de que puedas intentar el blanco, o el círculo 25 para ganar el juego.

JUEGO 5: TIRO AL TABLERO EN DOBLES

Esto es similar al tiro al tablero, excepto que tienes que ir alrededor del tablero alcanzando los DOBLES del 1 al 20 para finalizar en el blanco o con dos tiros en el círculo 25 en la misma tirada.

JUEGO 6: TIRO AL TABLERO EN TRIPLES

Lo mismo que arriba, pero acertando en los triples.

JUEGO 7: FUTBOL DE DARDOS

En este juego tienes que conseguir más puntos que tu contrario para entrar en posesión de la pelota. Si continúas puntuando más alto que el otro jugador, te mueves hacia arriba del campo y puede que marques un gol. Si no, el otro jugador toma la pelota.

Si vas a marcar un gol y consigues la misma puntuación que tu oponente, será penalty. Para conseguir un gol de un penalty tienes que mejorar la puntuación fijada por el ordenador. Hay 10 niveles de penalties para escoger en la página inicial del juego. Si estás jugando en el modo REAL, introduce las puntuaciones de la misma forma que en los juegos anteriores.

JUEGO 8: CRICKET DE DARDOS

El cricket de dardos supone conseguir tantos puntos (carreras) como sean posibles antes de ser eliminado por tu oponente.

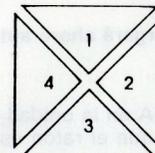
El jugador que lanza tiene que acertar en el blanco. Cada acierto en el blanco elimina a dos hombres, mientras que el círculo 25 elimina a uno. El jugador que batea tiene una entrada de 11 hombres, jugando cada uno por turno hasta que son eliminados.

Cuando se muestra el tablero de puntuaciones, se muestra el dibujo de un bate o de una pelota. El bate significa que el jugador que está a punto de tirar está bateando y una pelota significa que es el turno de juego del bateador.

Fíjate en que en el modo REAL el ordenador no te permitirá hacer más de seis puertas en cualquier tiro, ya que tres blancos cuentan como seis puertas. También hay una entrada ilegal de comprobación en las puntuaciones cuando se está bateando.

CONSEJOS Y AYUDAS EN EL MODO DE SALON

Cuando estás jugando en el modo de SALON, el icono que apunta se mueve en uno de estos cuatro movimientos triangulares escogidos al azar, como se muestra debajo:



De manera que si estás apuntando al 11 doble, la secuencia de puntería que será la mejor para el tiro es la número 4. Si quieres dar al 2, entonces la secuencia número 2 es la más efectiva. De forma similar, las secuencias 1 y 3 son las mejores para el 20 triple.

También hay desviaciones programadas en el juego. Los dardos que caen en el mismo lugar harán que el segundo rebote en el tablero. De esta forma, cuando intentas poner tres dardos en un triple, asegúrate de que tienes espacio libre para tu objetivo o uno de ellos rebotará.

Hay un pequeño espacio de tiempo antes de que puedas tirar el dardo, después de que hayas movido el icono de puntería alrededor del tablero. Esto es para evitar las trampas al mover y tirar indistintamente y dar siempre en el objetivo al que estás apuntando. Si pulsas FUEGO durante este pequeño intervalo, "estirarás" el ancho del objetivo del dardo.

Para añadir más emoción al juego hay un intervalo de autolanzamiento incorporado. Si tardas demasiado en apuntar, el ordenador tira el dardo por ti, lo que, generalmente, es una pérdida.

Los cuatro niveles de habilidad en el modo de SALON se refieren al movimiento del icono de puntería. El icono se mueve a dos velocidades diferentes y cuanto más alto es el nivel de habilidad, más grande es el radio entre los movimientos rápidos y lentos. Si aumentas el nivel de habilidad, también aumentas las probabilidades del dardo de ser desviado o de rebotar.

© 1989 Gremlin Graphics Software Limited. Todos los derechos reservados.