

10th FRAME™



Se trata de un simulador del juego de bolos, hecho con tal profesionalidad, atención al detalle y al movimiento que te hará creer que estás metido en una bolera. Varios niveles de juego, auténtica sensación de perspectiva, la posibilidad de calcular los "efectos" y de crear "ligas" de varios equipos, hacen de 10TH FRAME el simulador apto para toda la familia.

ERBE
Software

Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE software, S. A.

COMMODORE

FRAME™

ERBE
Software



TENTH FRAME SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE

CARGA

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el reproductor. El joystick debe ir enchufado en el Port 2.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Spectrum: LOAD "" ENTER.

CONTROLES POR TECLADO (sólo Amstrad/Spectrum)

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

CAPS: Disparo (Spectrum).

SHIFT o CTRL: Disparo (Amstrad).

AJUSTE DE SONIDO (sólo Commodore)

Debido a las diferencias en los filtros del Commodore, puede ser necesario ajustar el sonido. Para ello, desde la pantalla «Select» pulsa la tecla + para que el sonido sea más brillante, o la tecla - para suavizarlo. El sonido que se oye es el golpe de la bola con los bolos.

PARA EMPEZAR

Al «10th Frame» pueden jugar hasta ocho jugadores, en liga o a partidas sueltas. Cuando se vea la opción SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING pulsa L para jugar una liga, o la O para partidas sueltas. Si quieres hacer una liga, tendrás que añadir los siguientes detalles:

1. Nombres de los equipos.
2. Número de jugadores por equipo (hasta 4).
3. Nombre de los jugadores a nivel de habilidad.

4. Número de partidas completas (hasta 3).

Si jugáis partidas sueltas, hay que dar:

1. Número de jugadores (hasta 8).
2. Nombre de los jugadores y nivel de habilidad.
3. Número de partidas completas (hasta 5).

PONIENDO LOS NOMBRES Y HABILIDADES DE LOS JUGADORES

Escribe el nombre de un jugador (hasta 9 letras) y pulsa RETURN (en Spectrum, ENTER). Selecciona el nivel de habilidad del primer jugador. Cada jugador puede competir a su propio nivel. Pulsa K para niños, A para novatos y P para profesionales.

HABILIDAD NIÑOS (Kids)

DESCRIPCION

Este nivel ha sido diseñado para que puedan jugar niños de 4 a 8 años. Cuando se tira la bola, la velocidad se establece automáticamente y la bola irá recta si se manda sin gancho. No se debe considerar este nivel un nivel de novato, ya que se han quitado casi todos los elementos de habilidad.

NOVATO (Amateur)

Este es el auténtico nivel para novatos. Los tiros dependen de la fuerza con que lances la bola y el gancho que le des.

PROFESIONAL

Nivel avanzado. La exactitud en el uso del indicador velocidad/gancho es muy importante. Cualquier error en esto incrementa la probabilidad de un tiro malo. Este nivel es el que debes de tener como meta si quieres jugar torneos.

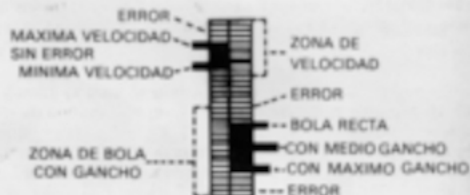
JUGANDO

La Dirección del Tiro: Antes de tirar, tanto el jugador como su «marca» deben ser puestos en posición. Empujando hacia ADELANTE el joystick hará que se active la marca. Mientras esté activa se puede colocar correctamente moviendo el joystick a derecha o izquierda. Para colocar al jugador, TIRA del joystick para desactivar la marca. Ahora mueve el joystick a derecha o izquierda para mover al jugador.

Tirando la Bola: Una vez colocado el jugador y fijada la dirección del tiro, sólo quedan tres cosas por hacer antes de que la bola emprenda su camino: hacer el inicio, elegir la velocidad y tirar la bola recta o con gancho. Las dos últimas cosas se consiguen durante el inicio y requieren concentración y un «timing» adecuado.

PASO 1: Comienza el inicio PULSANDO el botón de disparo. Para ayudarte aparecerán tres barritas en el indicador SPEED HOOK según se inicia la acción. Después de tres barritas, el indicador se moverá rápidamente hacia la zona de velocidad. Para fijar la velocidad suelta el botón cuando el indicador llegue al nivel deseado.

PASO 2: La zona de velocidad está a la izquierda del indicador. Si sueltas el botón en la parte inferior, tendrás poca velocidad. Si no lo sueltas hasta que llegue a la zona roja, habrá un error en el tiro. El indicador se mueve muy rápidamente, con lo que deberás fijarte mucho en lo que haces. Cuando sueltes el botón quedará fijada la velocidad que ha elegido.



PASO 3: Fija el gancho pulsando el botón de disparo cuando el indicador esté dentro de la zona de gancho. Si lo pulsas cuando estés en la parte superior de la zona, la bola saldrá recta. En la parte inferior, por el contrario, saldrá con mucho gancho. Si te pasas de la zona incurrirás en error.

En resumen, la secuencia es: pulsa el botón para empezar - Suéltalo para fijar la velocidad - Vuelve a pulsarlo para fijar el gancho.

Ten en cuenta que la velocidad afecta a la cantidad de gancho que llevará la bola. A mayor velocidad, menos gancho.

PUNTUACION

Al tirar cada jugador, la puntuación de esa jugada aparece en la parte superior de la pantalla. Esta puntuación mostrará las cinco últimas jugadas de ese jugador. Una puntuación global aparecerá después de completada una partida. Cuando aparezca la puntuación pulsa el botón de disparo para continuar el juego.

ESTRATEGIAS

Los bolos están dispuestos en forma triangular. Cada bolo está numerado. Los plenos y semiplenos se determinan por el número de bolos que siguen en pie después del tiro. Independientemente de que se use un tiro recto o con gancho, siempre se debe intentar golpear los bolos en el hueco, entre los pins 1 y 3.



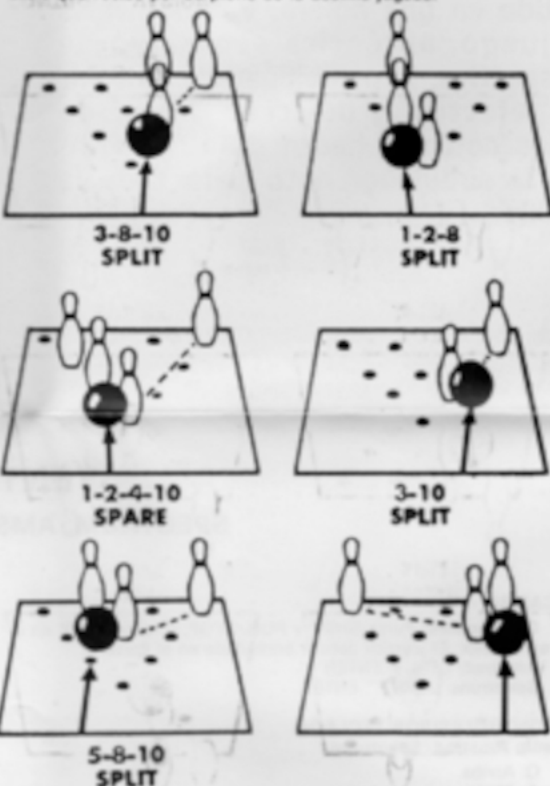
COMO CONSEGUIR SEMIPLenos

Un jugador con éxito debe poder conseguir semiplenos, lo cual quiere decir que tiene que tirar con su segunda bola todos los bolos que han quedado después de su primer tiro. Si ha dejado un hueco mayor que el de un bolo entre los bolos después del primer lanzamiento, se llama a esto un «split». Si los bolos que quedan

están en la parte derecha de la pista, se tira generalmente desde la izquierda, y viceversa.

PUNTUACION

Aunque la puntuación en este juego es automática, conviene tener nociones de cómo funciona para entender mejor el juego. Cada partida consiste de 10 jugadas. Cada jugador tira dos veces por jugada, salvo si consigue un pleno con el primer tiro. Un Pleno vale por 10, MAS el número total de bolos que el jugador consiga tirar con las DOS bolas siguientes que él tire. En caso de pleno se apunta un X en el recuadro izquierdo, dentro del recuadro de la jugada. Un semipleno vale 10 puntos, MAS los bolos que tire el jugador con la PRIMERA bola de la próxima jugada. Esto se indica en la hoja con un /: Si el jugador no consigue ni un pleno ni un semipleno, entonces se apunta exclusivamente el total de bolos tirados y no se lleva nada a cuenta para la próxima jugada. Un jugador deberá hacer 12 plenos consecutivos para conseguir 300 puntos, que es la puntuación máxima. Esto incluye un pleno en cada jugada más un pleno en cada una de las dos oportunidades extra que recibe por su pleno de la décima jugada.



CONTROLES VARIOS

Anular partida: En Commodore pulsa /. En Spectrum CAPS SHIFT y BREAK. En Amstrad ESC.

Nueva partida: Si quieres jugar una nueva partida sin cambiar los nombres de los jugadores, etc., pulsa P en la pantalla de selección.

Demostración automática: Si no haces nada durante un minuto, el ordenador empezará a demostrar automáticamente el juego. Por otra parte, pulsa la D en la pantalla de selección si quieres forzar una demostración.

Listado: En el Commodore puedes listar en impresora (si la tienes) los resultados. Cuando te pregunte «Print Score Sheet?», dile Y (YES), o N (NO).

© 1986 US GOLD LTD.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid