

C O M M O D O R E

PING PONG



COMMODORE

PING PONG

ERBE Software

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

ERBE SOFTWARE, S. A.

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

PING-PONG

COMMODORE -64

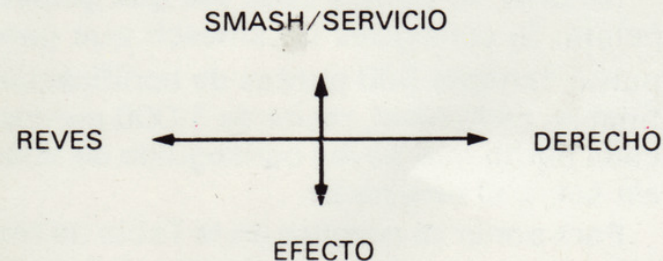
EL JUEGO

Es una simulación de ping-pong para un jugador. La pantalla muestra una vista tridimensional de una mesa de ping-pong con los jugadores presentados como una mano que sostiene la paleta. Hay cinco niveles de dificultad distintos contra el ordenador. Es necesario usar joystick.

CARGA

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y PLAY en el cassette.

JOYSTICK



Con el botón de disparo apretado, se puede hacer un «drive» (véase «Sugerencias»).

SERVICIO

Bota la pelota para servir, moviendo el joystick hacia arriba. Mueve el joystick a la derecha o izquierda, según quieras jugar del derecho o del revés. Para golpear la pelota usa la posición «efecto» o «drive».

JUGANDO

Cada partida es a 11 puntos. El ganador será el primero en llegar a 11, pero debe ganar por dos puntos. Si la puntuación del jugador que va por delante llegara a 15 sin esa ventaja de los dos puntos, se termina la partida en 15. El servicio cambia después de cada cinco puntos conseguidos. Si se llega al 10-10, sin embargo, habrá un cambio de servicio después de cada punto.

En una partida, si ganas tú, la partida siguiente será al nivel de dificultad inmediatamente superior.

PUNTUACION

Tendrás 10 puntos cada vez que golpees la pelota. Si consigues un smasch que gane el punto, tendrás 500 puntos de bonificación. Al final de cada nivel, recibirás 1.000 puntos por cada punto que hayas conseguido de diferencia sobre el ordenador.

Para poner tu nombre en la Tabla de Honor, selecciona la letra que quieras moviendo el joystick a derecha o izquierda, y pulsa el botón de disparo para confirmar tu elección.

SUGERENCIAS

Cuándo usar distintos tipos de golpe:

SMASH: Golpe super-rápido para devolver las pelotas «flotantes» (las conocerás por su sonido especial).

DRIVE: Golpe rápido para devolver normalmente las pelotas.

EFFECTO: Golpe especial que interfiere con el juego de tu contrincante.

DERECHO Y REVES: El cambio del derecho al revés es útil cuando tu contrincante intente pillarte por el lado que no defiendas, o si quieres hacerle lo mismo a él.

La dirección en la cual sale disparado tu golpe depende del momento exacto en que golpeas la pelota.

TERMINOLOGIA

- “In”: El servicio o golpe de devolución es válido.
- “Out”: El servicio o golpe de devolución no es válido.
- “Net”: Un servicio golpea la red, y no vale.
- “Deuce”: Un empate a 10 o más puntos.
- “Love All”: Cero-cero.

© KONAMI
© 1986 IMAGINE SOFTWARE (1984)

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos. Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.