

WORLD SERIES BASEBALL



¡Felicidades! Estás en plena competición del Campeonato Mundial de béisbol. Todo el mundo intenta ganarte, sobre todo el fantástico equipo Spectrum. Si quieres ganar, por lo tanto, léete estas instrucciones. Con la correcta combinación de tiro y estrategia de "robo" puedes convertirte en la estrella del Campeonato.



WORLD SERIES BASEBALL

El código del programa y representación gráfica son copyright de Imagine Software (1984) Limited, y no pueden ser reproducidos, grabados, alquilados o transmitidos de forma alguna sin el permiso escrito de dicha empresa. Todos los derechos reservados. Publicado en España bajo licencia por Erbe Software, S.A.

CARGANDO.- Escribe LOAD"" ENTER. Pulsa PLAY en tu cassette. Deberá aparecer un mensaje en la pantalla, y cargará el juego automáticamente. Si esto no ocurre, intenta ajustar el volumen y el tono, y vuelve a empezar hasta que cargue el programa.

USANDO EL MENU.- Pulsando cualquier tecla durante el modo de demostración o con la cabecera del programa en pantalla, causará la aparición del menú. Hay tres zonas que muestran situaciones: una que indica el número de jugadores; otra que indica la duración del juego en "innings" (turnos de juegos), y la última y más grande que muestra la opción de control elegida para ambos jugadores. Luego hay una lista de teclas que tienen estas funciones:

S Comenzar a jugar
I Ver las instrucciones
P Para cambiar el número de jugadores
L Para alterar el número de turnos de juego (pueden ser 3, 6 o 9)
C Para cambiar los controles
D Nivel de dificultad.

CAMBIO DE CONTROLES.- Teclas standard: **Q**: arriba / **A**: abajo / **E**: derecha / **W**: izquierda / **Z**: disparo. — Al pulsar la **C** durante la visión del menú, aparecerá el Editor de Controles. El Jugador 1 puede redefinir las teclas o escoger un joystick. Hay tres teclas de funciones: "ENTER" cuando hayas hecho tu selección; **J** para seleccionar un joystick; **D** para redefinir las teclas. Cuando cambies las teclas, un cursor parpadeará debajo de las teclas a cambiar; simplemente pulsa la tecla de tu elección.

Nota 1. Cuando se selecciona una partida de dos jugadores, el Jugador 2 podrá utilizar el Editor cuando el Jugador 1 haya terminado, pulsando "ENTER".

Nota 2. La tecla **H** está establecida como la de pausa. Esto no se puede cambiar y ningún jugador puede elegir esta tecla para jugar.

Nota 3. En una partida de un jugador, el Jugador 1 puede seleccionar cualquier tecla que desee, salvo la H; cuando los jugadores son dos, ninguno puede utilizar una tecla ya seleccionada por el otro.

Nota 4. Con un Interface 2 de Sinclair, la entrada a utilizar se indica por la flecha en la selección. El World Series Baseball es uno de los pocos juegos que permite a dos jugadores jugar simultáneamente con un joystick cada uno.

Nota 5. Durante la partida, se puede terminar ésta en cualquier momento pulsando **T** y **H** (primero la **T**, o si no, se parará el juego sin terminar). Por lo tanto, recomendamos no seleccionar la **T** como tecla de juego.

COMENZANDO A JUGAR.- Cuando pulses la **S** para empezar la partida, tendrás que poner tu nombre. Teclea tu nombre usando un máximo de ocho letras. Puedes usar las teclas de DELETE si te confundes. Si prefieres no poner tu nombre, el ordenador te llamará simplemente Jugador 1 o Jugador 2. — Cuando hayas introducido tu nombre, pulsa "ENTER". El ordenador inicializará seguidamente la pantalla. En el marcador del estadio aparecerán los nombres de los equipos con sus colores actuales. Para cambiar los colores, usa las teclas de derecha e izquierda para pasar por los posibles colores, y pulsa el botón de disparo cuando hayas elegido. Recomendamos el blanco y el azul, pero la elección es tuya. Ahora comienza la partida:

REGLAS.- En este juego, un equipo batea y el otro recibe. Los puntos se consiguen cuando un bateador logra dar una vuelta completa por las 4 bases que están marcadas en la hierba en forma de diamante. El turno de juego (innings) se divide en dos tiempos, y cada equipo batea una vez por turno. Cada tiempo dura hasta que tres bateadores son eliminados (puestos "out"). Hay tres métodos para eliminar a un bateador:

- a) puede fallar por tres veces al intentar golpear la bola; cada fallo se llama STRIKE, y cuando tienes 3 STRIKES, estás eliminado;
- b) habiéndola golpeado, un receptor atrapa la bola en el aire antes de que el bateador llegue a una base;
- c) si un receptor atrapa la bola en el suelo y la hace llegar (corriendo o trándosela a un compañero) a una base antes de que llegue el bateador a esa base.

La bola la lanza el Pitcher, que lo hace desde el centro del diamante. — Las dos líneas que parten de Home Base (la base donde está bateando el jugador) se consideran los límites válidos dentro de los cuales debe aterrizar la bola para que se pueda salir corriendo hacia la primera base. Si al golpear la bola, ésta se sale de estos límites, se considera inválida ("Foul") y cuenta como STRIKE.

TIRO.- Una imagen ampliada del tiro se puede ver en la pantalla del estadio. Se puede variar el tiro de dos maneras. Primero, la velocidad se puede variar con las teclas de derecha e izquierda. Segundo, la altura del tiro se determina con las teclas de arriba y abajo. Selecciona lo que quieras, y pulsa el botón de disparo para tirar.

BATEO.- Vigila la bola con cuidado según se acerca. El momento adecuado para hacer el movimiento del bate es muy importante para un contacto sólido con la bola. Puedes variar la velocidad y altura del bateo utilizando los controles derecha/izquierda y arriba/abajo, respectivamente. — Cuando estés listo, pulsa el botón de disparo.

RECIBIMIENTO.- En cuanto la bola ha sido golpeada, uno de los receptores ("fielders") será controlable por el jugador. Éste será normalmente el hombre que esté más cercano al punto previsto de aterrizaje de la bola. Utiliza los mandos derecha/izquierda y arriba/abajo para posicionar al receptor debajo de la bola a ser posible, y si no, para recogerla lo antes posible. En cuanto la haya recogido del suelo (si la atrapa en el aire, el bateador queda automáticamente eliminado), usa el botón de disparo para tirar la bola. La bola irá hacia la base o jugador hacia el cual esté mirando el receptor que la tira.

"ROBOS".- Mientras la bola esté en el campo exterior al diamante, uno de los corredores está bajo tu control, y puedes intentar moverle hacia la base siguiente utilizando arriba y abajo para controlar su carrera.

PARA ELIMINAR BATEADORES.- Un bateador quedará eliminado si tiene tres fallos al intentar golpear la bola, o si atrapan su bola en el aire. Saldrá entonces del terreno de juego, y el número de "outs" se incrementará.

PARA ELIMINAR A LOS CORREDORES.- Un corredor puede ser eliminado mientras corre entre las bases por un hombre que tenga la bola en sus manos y le toque, o por un receptor que tenga la bola en sus manos y un pie sobre la base hacia la que se dirige el corredor, si éste no puede volver a la base anterior.

CAMBIANDO LOS RECIDORES.- Antes de cada tiro de bola, en el marcador se verá la posición de los receptores. Se les puede mover hacia dentro o hacia fuera pulsando "arriba" o "abajo" mientras dure el mensaje.

World Series Baseball para Spectrum por:
Ian Morrison y David Anderson, con música
de Robin Muir. — **Producido por D. C. Ward**
© 1985 Imagine Software (1984) Ltd.

ERBE Software.- Santa Engracia, 17
Teléf. (91) 447 34 10 - 28010 - Madrid

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039-Madrid