

DINAMIC

SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS

En el momento de hacer un tenis profesional, la característica fundamental que tiene que conseguirse es permitir al jugador controlar todas las posibilidades que tiene el tenis en la práctica real.

Si consigues llegar a tiempo para colocar el tiro, con el simulador profesional de Dinamic podrás hacer lo que quieras: volear, cruzar el tiro, un smash, un globo, el control es total... pero eso sí, es fundamental el entrenamiento, no creas que puedes ser un profesional y enfrentarte a los mejores jugadores de la ATP nada más cargar el juego.

Por supuesto tienes disponibles todas las posibilidades para hacerlo, Dinamic te ofrece todo. Ahora es tu turno.

MENÚ DE OPCIONES

0.- TORNEO:

0 CLASIFICACION DE LA ATP. (12 primeros lugares, en los que figurarán los nombres de los cuatro posibles jugadores del Tenis Dinamic).

1 INICIAR TEMPORADA. En esta opción se introduce el número de jugador (de 1 a 4) y el nombre de cada uno de ellos. Hecho esto, pulsando la opción 2 (CONTINUAR TORNEO) comenzaremos la temporada. Esta opción sólo es útil cuando estemos a mitad de temporada y deseemos iniciarla de nuevo.

2 CONTINUAR TORNEO. Podemos salir en medio de un torneo (o entrenar) se usa también para empezar.

3 TABLA DE TORNEO. Nos facilita la tabla de los distintos enfrentamientos desde cuartos de final y la trayectoria de cada jugador hasta el final.

1.- CONTROLES:

Posibilidad de redefinir las teclas del teclado A y B.

Pulsa 1 para redefinir teclado A y 2 para teclado B.

Para jugar con JOYSTICK, justo antes de cada partido deberemos seleccionarlo pulsando la barra de SPACE y presionando ENTER.

2.- EQUIPAMIENTO:

Primero realizaremos la selección de zapatillas:

- COMP. CT: Suela mixta, amortiguador tipo E.V.A. Purolite 30%.
- SLAM. COM: Suela Monza F.I. Torsión system A. Purolite 20%
- ROLAND. G. P. Pista deslizante SOFTELL SYSTWM. Purolite 20%.

Después la selección de raqueta:

- GPR 203: Aluminio 7046-GP. Tamiz 50%. Tensión 22-24 Kg.
- SOU. CC: Carbono cerámico 20%. Grafito 80% Tensión 22-26 Kg.
- KEVLAR 93: Grafito 80%. Kevlar 20%. Tensión 22-28 Kg.

Haz tus propias combinaciones de equipamiento y descubre cuál se adapta más a tu juego en las distintas superficies: tierra, hierba y sintético.

3.- ENTRENAMIENTO:

Podrás practicar tu juego en general, tu saque o tu volea, esta última mediante una máquina lanzabolas que te hará correr de un lado a otro de la red devolviendo las pelotas.

4.- CARACTERÍSTICAS:

- Tipo de Pista (sólo para entrenamiento). Elige entre tierra, hierba o sintético.
- Cambio de Campo.
- Número de Sets: 1 (sólo para entrenamiento), 3 o 5.

5.- MUSICA ON/OFF:

TORNEOS

DINAMIC PROFESIONAL TENIS consta de siete torneos, entre ellos los cuatro grandes que forman el GRAND SLAM: Wimbledon, Roland Garros, Open USA y Open de Australia. Los otros tres son Grand Prix de los más prestigiosos: Amberes, Dallas e Internacional de París.

ATP

Jugarás contra las 11 raquetas más prestigiosas del mundo. Observa además que se han respetado las características de cada jugador: por ejemplo André Agassi subirá mucho más o la red que Ivan Lendl, jugador de estilo mucho más sobrio. También te será mucho más complicado derrotar al número 1 que al número 11 para darle, si cabe, más realismo a la simulación. Según tu clasificación en los distintos torneos recibirás puntos que te permitirán ir escolando posiciones en la clasificación oficial de la ATP. ¿Te atreves a ser número 1 ?

GAMA DE GOLPES

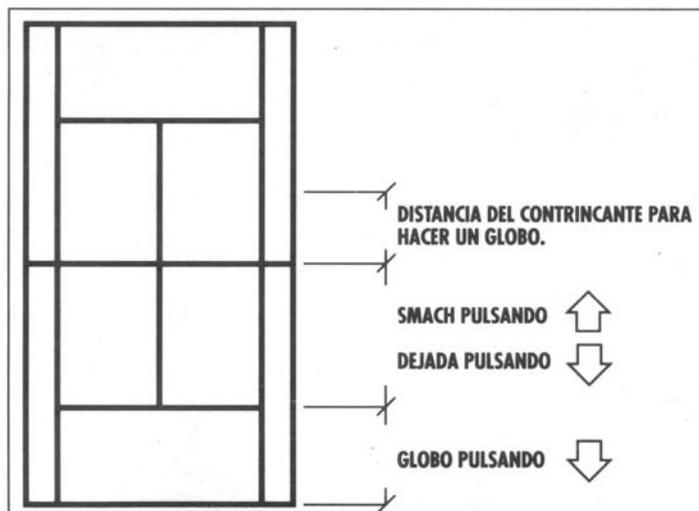
En DINAMIC PROFESIONAL TENIS no echarás en falta ningún golpe de los que ves a tus ídolos en T.V.: golpe de derecha, revés, volea, smash, globos... Además podrás controlar la fuerza que le imprimes a cada golpe para marcar tu propio estilo de juego: al ataque, defensivo, técnico...

- **GOLPE DE DERECHA O DRIVE:** Colócate a la izquierda de la bola y golpea. Podrás dirigirlo hacia derecha o izquierda pulsando simultáneamente los botones de golpe y dirección.
- **REVÉS:** Colócate a la derecha de la bola para realizar este golpe. También podrás dirigirlo con los botones de dirección.
- **VOLEA:** Anticípate y golpea la bola antes de que bote en el suelo, sorprenderás a tu adversario con tu rápida devolución aunque, ten cuidado, si al propio Lendl le resulta más difícil volear tú no vas a ser menos. Procura no enviar la bola a la red o mandarla fuera de los límites de la pista.
- **SMASH:** Sólo podrás hacerlo cuando subas a la red. No pierdas de vista la bola y ¡pégale! Si conectas bien el golpe, no dudes que será el que resuelva el punto.
- **GLOBO:** Sólo saldrá cuando tu contrincante se encuentre en la red. Para ejecutarlo presiona el botón de ACCION, el de "Abajo" y el de la dirección que le quieras dar. Una vez realizado probablemente el contrario se limite a mirar impotente cómo la bola pasa por encima de él, machacándole el punto. Aún así estate preparado: no sólo tú puedes hacer un smash...

Para imprimir potencia a tus golpes no olvides presionar "Arriba" al tiempo que el botón de acción. Si deseas que tu golpe sea más seguro y defensivo presionar "Abajo" y el botón de acción.

TÉCNICAS ESPECIALES

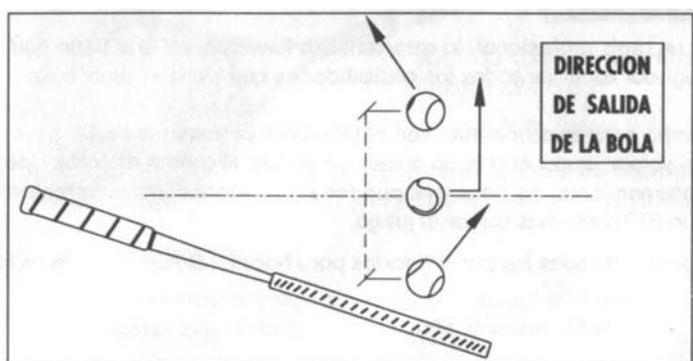
Dos técnicas empleadas en el tenis de Dinamic mejoran al máximo la jugabilidad y lo hacen auténticamente profesional.



1.- Cálculo constante de la distancia jugador-red.

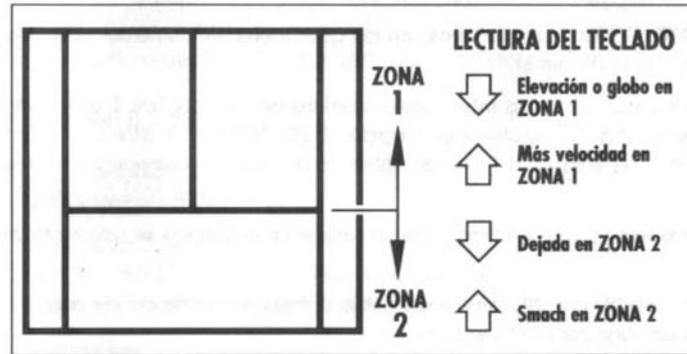
De esta forma, en el momento que el jugador devuelve la bola se determinan las posibles fuerzas y tipos de golpe que el jugador puede dar, evitándose así golpes inadecuados. Por ejemplo, nunca se haría un globo si estamos junto a la red ni un smash desde el fondo de la pista.

2.- Posición del jugador en el momento de golpear la bola.



Según la distancia del jugador a la bola en el momento de pulsar la tecla de acción, podemos controlar la dirección de devolución de la bola.

3.- Lectura del teclado en el momento del impacto bola - raqueta



En el momento del impacto, la lectura del teclado permite al jugador seleccionar la dirección, velocidad y altura de la bola en el momento de la devolución, según las teclas que tenga pulsadas, permitiéndose así una instantánea decisión en la forma en que vamos a enviar la bola al contrario. Este sistema se usa en el saque combinando con la posibilidad de decidir el punto de la pista donde vamos a enviar el saque dirigiendo un cursor mientras la bola está aún en el aire.

El aprendizaje de estas técnicas no es inmediato, de forma que cualquier jugador que quiera obtener el máximo partido en su juego debe entrenarse al máximo en el control de los mismos. Como para todo campeón, el entrenamiento es la base del éxito.

EQUIPO DE DISEÑO

Programa (Spe, Ams y Msx):	Francisco Pérez Aguilera.
Conversión PC:	Positive Software.
Gráficos:	Ricardo Pérez Aguilera.
Música:	Armando García.
Ilustración:	Ángel Luis González.
Producido por Víctor Ruiz	

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina el cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulso ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las Instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea / CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.

© DINAMIC 1990

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, cámbielo directamente en: DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA. 18 TORRE DE MADRID. 27-5 28008 MADRID