

# VIDEO POOL

**CARGA.** Coloque la cinta en la grabadora, teclee "LOAD", presione el ENTER de su Spectrum y el PLAY de su grabadora y a los dos minutos, el programa cargará.

**INTRODUCCION.** Bienvenido a Video Pool, resalista simulación del popular juego. Entre sus ventajas se haya el movimiento discrecional y parpadeante de la bola y los verdaderos angulos de juego.

Para ganar, debe meter el mayor número posible de las cinco bolas numeradas iniciales sin perder vidas. Jugar es fácil. Un cursor (una cruz brillante) es movido a lo largo de las bandas de la mesa, y cuando un jugador hace un lanzamiento el taco está dirigido automáticamente hacia la cruz.

Por cada bola que entre se le darán unos puntos, excepto si es una bola indicadora, en cuyo caso se le penaliza. Para calcular el número de puntos obtenidos por cada bola, hay que multiplicar por diez el número de dificultad, el número de la bola y el número de la tronera.

La bola debe ser introducida antes de que la cuenta del tiro llegue a cero (borde superior a la derecha). Una señal de aviso sonará antes del último tiro, si tras cinco tiros falla la bola, pierde una de sus tres vidas.

Fallar en el golpe al dar a una bola o meter la bola auxiliar, son acciones penadas, y se pierde una vida. Para comenzar el juego, persione la P de la lista inicial.

**CONTROLES.** Tras la carga, comienza el juego. Los controles son la M, SYMBOL SHIFT y SPACE. La primera mueve el cursor (la cruz) a la izquierda, la segunda a la derecha y la tercera actúa para dar el golpe.

Cuando decimos que lo mueve a la derecha o a la izquierda, queremos decir que lo hace por el camino más corto, y en consecuencia, unas veces moverá el cursor en el sentido de las agujas del reloj, y otras veces en el inverso. Si usa un joystick adecuado (ver abajo) los movimientos le serán más fácil al disponer de una cuarta dirección.

Cuando el cursor esté en la posición requerida, presione el SPACE (o el botón de fuego en el caso del joystick) y un indicador en lo alto de la pantalla aumentará hasta que deje de presionar el space: es el indicador de energía. Observe que el taco se mueve hacia el cursor al soltar la tecla, no antes.

El BREAK (CAPS SHIFT + SPACE) interrumpe el juego y le hace volver a menú principal.

Si en vez de los controles dados, usted prefiere usar unos propios, apriete la R en el menú principal y siga las instrucciones. El programa permite usar los joysticks Sinclair Interface II (derecha e izquierda), el interface Kempston y el Cursor. Este último utiliza las teclas 5 a 8 y cualquier otra tecla de disparo. Para elegir el tipo de joystick apriete I, J o C en el menú principal. Para reseleccionar el teclado, la K.

**DOS JUGADORES.** Presione el 2 en el menú principal, y la B para comenzar. Cada jugador juega con su propio equipo de bolas. Para retornar al juego de un solo jugador, presione el 1 en la lista inicial.

**VARIACIONES.** Hay tres modos de jugar, con dos tipos de troneras posibles.

El modo normal de juego es el seleccionado nada más cargar el VIDEO POOL. Usted puede ir metiendo las bolas que quiera y en la tronera que le parezca.

En la primera variante se le permiten dos tiros más en cada bola: debe ir metiendo las bolas por orden numérico: primero, la 1; luego, la 2, y así hasta la 6. Si no respeta este orden, pierde una vida.

En la segunda variante, puede ir metiendo las bolas en el orden que quiera, pero cada una en su tronera: la primera, en el 1; la segunda, en el 2, etc. Advierta que el número de la tronera depende de la banda. Si mete una bola en una tronera equivocada, pierde una vida.

Para seleccionar una de estas variantes apriete la V en el menú principal y luego la S (método normal) 1 ó 2, y s (minúscula) o L (mayúscula) para escoger el tamaño de las troneras.

**DIRECTOR DE MESA.** Si usted quiere cambiar las posiciones de las bolas para buscar una jugada concreta o para ver una partida real, puede hacerlo apretando la E en el menú principal. Entonces, con el joystick, puede mover la cruz brillante en ocho direcciones (y si no ha seleccionado el joystick, muévelo con el teclado). Dirija la cruz hasta la bola y presione el botón de disparo para cogerla. La cruz desaparecerá, y usted podrá mover la bola por el tapiz, hasta ponerla donde desee. Apriete el botón de disparo entonces. Para sacar una bola del tablero (siempre que no sea la auxiliar) basta con meterla en una tronera, y para volver a meter una que está fuera, mueva la cruz sobre ella, apriete el botón de disparo y la bola aparecerá en el centro del tablero.

Moviendo la cruz a la caja "reset" y apretando el botón de disparo aparece la bola ordenada en su posición de triángulo. Si hace lo mismo con la caja "play", comienza el juego, pero sin las complicaciones de puntos, vidas, etc.