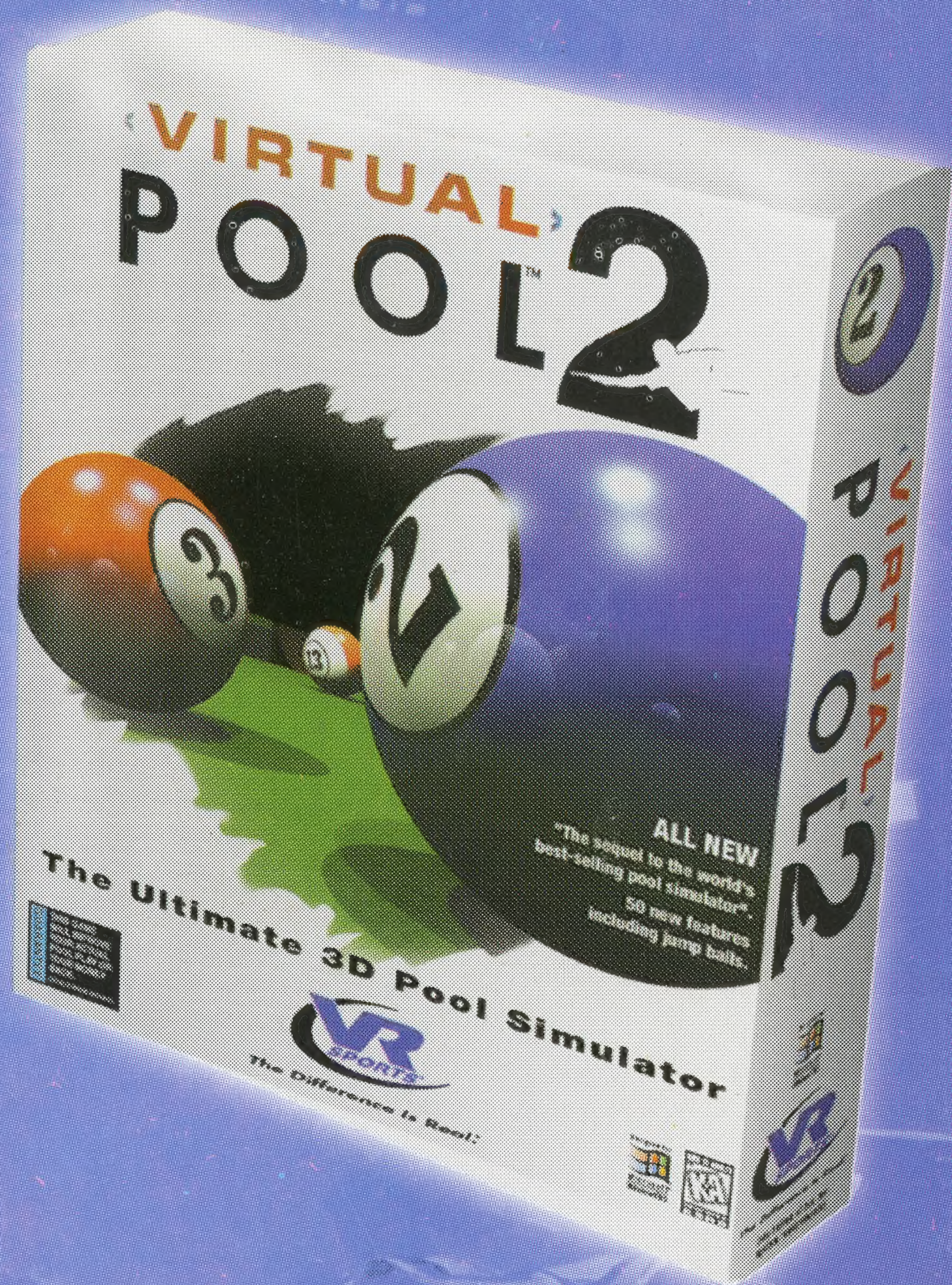


COLECCION SERIE PLUS

VIRTUAL POOL 2



MANUAL DE INSTRUCCIONES



Interplay

Distribuidor Exclusivo:



¿Qué es la "Colección Serie Plus"?

Es una serie de títulos clásicos y exitosos, a un excelente precio, con un precio accesible a todos. En esta oportunidad, Edusoft SA ha reunido una variedad de juegos de distintas compañías líderes (GT Interactive e Interplay entre otras) y ha creado una impresionante colección, que incluye juegos completos y a consagrados como: "Blood", "MDK", "Virtual Pool 2" y muchos otros. Todos los productos de la línea han sido rediseñados, y poseen caja y manual en castellano.

¡Esperamos que disfrute del juego y siga coleccionando los títulos de esta serie!

Como siempre, Edusoft S.A. le brinda la máxima calidad a un precio inigualable...

El Mejor Soft ... al Mejor Precio!

OTROS TITULOS DE ESTA COLECCION

TÍTULO

FALLEN HAVEN

REDNECK RAMPAGE

DEATH RALLY

AMOK

AIR WARRIOR II

BLOOD

SPEED HASTE

MDK

M1A ABRAHMS

BLACKTHORNE

FRANKESTEIN

STAR FLEET ACADEMY

DESCENT II

CYBERIA

DECATHLON

SUPER LEAGUE RUGBY

LA BLASTER

ATOMIC BOMBERMAN

CATEGORÍA

ESTRATEGIA

FIRST PERSON SHOOTER

ARCADE/AUTOS

ARCADE

SIMULADOR DE VUELO

FIRST PERSON SHOOTER

DEPORTES/AUTOS

ARCADE

SIMULADOR DE TANQUES

PLATAFORMAS/ACCIÓN

AVENTURAS

AVENTURAS

ARCADE

ARCADE

DEPORTES

DEPORTES

ARCADE/AUTOS

ARCADE

INDICE



COMENZANDO EL JUEGO -	4
PANTALLAS DEL JUEGO -	6
ELEMENTOS DEL MENÚ -	7
TECLAS DE CONTROL -	25
ENTRADA DE JUGADORES -	27
APENDICE -	34
CREDITOS -	35

COMENZANDO EL JUEGO

El disco de Virtual Pool 2 debe encontrarse en la unidad de CD-ROM aunque el juego haya sido instalado. Si Virtual Pool 2 está instalado en tu sistema, la ejecución automática hará aparecer la pantalla del menú de Virtual Pool 2. Selecciona "Play Virtual Pool 2" (Jugar a Virtual Pool 2). Si la ejecución automática no está activada, puedes arrancar Virtual Pool 2 desde "Programas" en el menú Inicio.

Si tienes la paleta de colores del escritorio ajustada a 256 colores o color de alta densidad (16 bits), puedes jugar bien en pantalla completa o en una ventana de medida ajustable del escritorio. Si tu escritorio está ajustado a color verdadero (24 ó 32 bits), Virtual Pool 2 sólo puede ejecutarse en pantalla completa.

COMIENZO RÁPIDO

Después de algunas pantallas introductorias, aparecerá la pantalla del juego Virtual Pool 2. Antes de poder jugar, debes crear un jugador. Selecciona "New User" (Nuevo usuario) y teclea un nombre para el jugador (consulta la sección "Entrada de jugador y estadísticas"). La pantalla del juego contiene los elementos del menú (Menu Items), el área de situación (Status Area), la ventana de billar (Pool Window) y la barra de acción (Action Bar); consulta la sección "Pantalla del juego". Estas áreas te proporcionarán información de todo lo que suceda en la partida. Consulta la sección "Ventana del juego".

Por defecto, la partida comienza como partida para un solo jugador con 9 bolas y en la modalidad "Aim Mode" (Apuntar). Moviendo el ratón a izquierda o derecha puedes ajustar la dirección del taco. Moviendo el ratón adelante o atrás se inclina la perspectiva de la mesa. Si mantienes pulsado el botón izquierdo del ratón a la vez que mueves el ratón hacia delante o hacia atrás, podrás aumentar o disminuir el nivel del zoom.

Cuando estés satisfecho con la dirección del taco, mantén pulsada la tecla S. El ratón controla ahora el taco. Según muevas el ratón hacia atrás y hacia delante, el taco se moverá también. La velocidad a la que muevas el ratón determinará la fuerza con la que el taco golpea a la bola blanca. Mueve el ratón hacia delante lentamente para obtener un toque ligero y rápidamente para un disparo más potente.

Pulsa ESC en cualquier momento para recuperar el cursor del ratón en la pantalla y hacer aparecer los elementos del menú (si están ocultos). En este manual encontrarás una descripción detallada de los controles de la partida. Para una descripción de las teclas de acceso inmediato y de la interfaz del teclado lee "Controles del teclado", y para una descripción de la barra de menús y de los menús consulta "Elementos del menú".

En "Help/Menu Appendix" (Apéndice de menú/ayuda) tendrás acceso a una tarjeta de referencia rápida que permanece visible mientras juegas (sólo si juegas en una ventana en el escritorio).

LA PANTALLA DEL JUEGO

La pantalla del juego está dividida en 4 áreas: los elementos del menú en la parte superior de la pantalla (ocultos cuando se juega a pantalla completa), el área de situación de la partida en la parte superior de la pantalla, la ventana de la partida en el centro de la pantalla y la barra de acción, situada en la parte inferior de la pantalla. El área de situación de la partida muestra los nombres de los jugadores y la situación de la partida en curso. El marcador variará dependiendo del tipo de partida de billar, pero en general habrá una columna para la puntuación y otra columna para el número de partidas ganadas. Durante algunas partidas, aparecerá un icono de la bola que debes golpear junto al nombre del jugador. Por ejemplo, en el billar a 9 bolas, aparecerá un icono de la bola con el número más bajo en la mesa junto al nombre del jugador que va a tirar. Los avisos de la partida aparecen en la parte derecha del área de situación de partida. Estos avisos te informan sobre los acontecimientos importantes de la partida, tales como "FOULS" (FALTAS) o "MISCALLED" (fallos en tiros cantados). La ventana de la partida está dedicada a la mesa de billar "virtual". Puedes jugar la partida desde cualquier ángulo utilizando el exclusivo mundo tridimensional de Virtual Pool 2 para dirigir tus tiros, tal como lo harías en la vida real. Echa un vistazo a los controles del teclado para saber cómo moverte alrededor de la mesa, golpear la bola y muchas cosas más.

La barra de acción en la parte inferior de la pantalla muestra información acerca del tiro actual y de la modalidad de tiro. La parte izquierda de la barra mostrará la modalidad actual en el que está el jugador. Por ejemplo, si te estás preparando para golpear la bola y estás pulsando la tecla S del teclado, mostrará 'Shoot Mode' (Modo de disparo). El texto a la derecha describe el efecto del ratón. Si estás en la modalidad de disparo, mostrará "Stroke Cue" (mueve el taco para golpear), lo que te advierte que al mover el ratón en este momento se moverá el taco. El ángulo del taco (Cue Angle) y la velocidad de repetición (Replay Rate) aparecen en el extremo derecho de este menú.

ELEMENTOS DEL MENÚ

Se puede acceder fácilmente a todas las opciones y ajustes disponibles del juego por medio de los menús desplegable de la parte superior de la pantalla. Mientras estás jugando, el ratón está controlando activamente el taco y tu disparo, así que para entrar en el sistema de menús primero debes pulsar ESC y así activar los menús y el cursor.

MENÚ DE ARCHIVOS

Este menú contiene selecciones de configuración de archivos y partidas.

PARTIDA NUEVA

Hace aparecer el cuadro de diálogo "New Game Setup" (Configuración de la partida nueva), que contiene varias opciones para la próxima partida. La sección "Play" (Jugar) te permite elegir la modalidad de la partida:

Another player (otro jugador): Juega contra otro jugador en el mismo ordenador

Remote player (jugador remoto): Juega contra otro jugador en otro ordenador a través de la red, módem o cable serial, o TCP/IP

Computer player (jugador controlado por ordenador):
Juega contra un oponente controlado por el ordenador

Trick/Setup shots (tiros difícil/reparados):
Ensaya tiros de práctica preparados o difíciles

Practice by myself (practicar solo): Juegas solo con las reglas de la partida.

Shark Skinns: Juega contra los Shark Skins tú solo

La sección "Game" (Juego) te permite elegir entre cualquiera de los juegos de billar incluidos en Virtual Pool 2:

Pool normal	8-Bolas	6-Bolas
8-Bolas	(reglas APA)	3-Bolas
(reglas BCA)	9-Bolas	Bank Pool
8-Bolas (reglas de	Rotación	One Pocket
bar americano)	10-Bolas	
8-Bolas (reglas		
Pub Inglés)		

La sección "Goals" (Objetivos) te permite personalizar la puntuación para el encuentro. Puedes cambiar el número de partidas a jugar en cada encuentro o cambiar el número de puntos para el billar directo.

La sección "Table" (Mesa) selecciona ciertos parámetros de la mesa. A la izquierda hay botones de radio para las configuraciones de mesa típicas y barras deslizantes para la personalización de la mesa.

Cuando estés listo para empezar, haz clic en "New Game" (Partida Nueva).

“Load game” (cargar partida (ctrl-l))

Te permite cargar un torneo/partida guardada, o cualquiera de los tiros difíciles incluidos en el disco de Virtual Pool 2.

Simplemente selecciona la partida/tiro/torneo que quieres cargar y haz clic en “Load Game” (Cargar partida). Las partidas se guardan como archivos partida_nombre.vpg, los tiros difíciles/preparados como archivos tipo_nombre.vpp y los torneos como archivos torneo_nombre.vpt.

“Save game” (guardar partida) (ctrl-s)

Te permite guardar la partida/tiro/torneo en curso en el momento o situación exacta en que se encuentra.

No necesitas especificar una extensión de archivo, ya que ésta se añadirá apropiadamente dependiendo del modo en el que estés en esos momentos (es decir, .vpg para una partida, .vpp para un tiro difícil/preparado, o .vpt para un torneo).

“Tournament setup” (configuración del torneo)

Hace aparecer el cuadro de diálogo de la configuración de torneo, el cual contiene opciones para la configuración e inicio de un torneo contra jugadores controlados por el ordenador.

Consulta “Torneo”, en la página 25, para una descripción completa de este cuadro de diálogo y del juego en torneos.

“Load scene” (cargar escena)

Carga archivos con escenas de fondo alternativas. Las convenciones para nombrar a los archivos de escena son (dependiendo de la configuración de tu ordenador):

nombre_8.scn - archivo de escena de 256 colores

nombre _16.scn - archivo de escena en color de alta densidad

nombre _d3d.scn – archivo de escena para aceleración 3D

“Player statistics” (estadísticas del jugador)

Hace aparecer el cuadro de diálogo “Select Player”

(Seleccionar jugador), que permite al usuario ver las estadística de los jugadores seleccionados. Estas estadísticas son tanto para humanos como para jugadores controlados por el ordenador.

La selección “Select Player Type” (Seleccionar tipo de jugador) cambia la lista de jugadores de la izquierda del cuadro de diálogo para que sean jugadores humanos en este ordenador, jugadores controlados por el ordenador o jugadores humanos en otro ordenador. Al seleccionar el nombre de un jugador y hacer clic en “Statistics” (Estadísticas) aparecerán sus estadísticas de los jugadores seleccionados. Las pestañas de la parte superior de la hoja seleccionan las hojas de los diferentes juegos.

Cada tipo de juego tiene una hoja exclusiva que muestra la clasificación del jugador para ese tipo de juego, además de información acerca del rendimiento del jugador.

Las partidas que se juegan seleccionando "Practice by Myself" (Practicar yo solo), "Trick/Setup Shots" (Tiros preparados/difíciles) o Shark Skins, no afectan a las estadísticas del jugador. Las partidas que se han guardado no afectan a las estadísticas hasta que las bolas vuelvan a colocarse.

"Video statistics" (estadísticas de video)

Muestra las estadísticas del vídeo. Éstas pueden ayudarte a seleccionar la mejor resolución en las que ejecutar Virtual Pool 2. Las estadísticas que se muestran son:

- **"Video Mode"** (Modo de vídeo) - ventana o pantalla completa
- **"Resolution"** (Resolución)- muestra resolución actual de pantalla completa o el tamaño de la ventana para el modo de ventana de escritorio
- **"Color Bit Depth"** (Densidad de bits de colores)- muestra cuantos bits por pixel se usan para el color
- **"Buffering"** (Almacenamiento temporal) - sencillo, doble o triple
- **"Buffer Memory"** (Memoria intermedia)- sistema o vídeo
- **"3D Hardware"** (Hardware para 3D)- especifica si se está usando soporte de hardware para gráficos en 3D
- **"Frame Rate"** (Velocidad de imagen)- la velocidad de imagen del

último tiro. Deberías elegir una resolución y/o una densidad de bits que tenga una velocidad de imagen de por lo menos 20 imágenes por segundo. Al ejecutar el programa en la modalidad de ventana de escritorio, el rendimiento se ve afectado por la memoria intermedia y el tamaño de la ventana. Para la memoria intermedia, es preferible utilizar la memoria de vídeo. Si estás usando la memoria del sistema es porque tu tarjeta de vídeo no posee la suficiente memoria para la resolución actual del escritorio.

Al ejecutar el programa en la modalidad de pantalla completa, la estadística del almacenamiento temporal y de la memoria intermedia afectan al rendimiento. Cuanto mayor sea el almacenamiento temporal, mejor (es decir, triple es mejor que doble). Si la estadística de memoria intermedia es la memoria del sistema, se produce una importante pérdida de rendimiento. Prueba a reducir la resolución hasta que la memoria intermedia sea la memoria de vídeo.

Los gráficos se ven mucho mejor en color de 16 bits. Ejecuta el programa en 8 bits sólo si el rendimiento del sistema es bajo.

"Demo" (demostración)

Al seleccionar esta opción aparecerá una demostración en la que dos oponentes controlados por el ordenador juegan uno contra otro a 9 bolas. Para salir de la demostración pulsa cualquier tecla.

"Return to game" (volver a la partida) (**ESC**)

Usa esta opción para volver a la partida de Virtual Pool 2.

"Exit" (salir)

Cierra el programa y te permite regresar al escritorio.

MENU DE OPCIONES

Este menú te permite seleccionar opciones del juego.

"Quit match" (salir del encuentro) (Ctrl-Q)

Da por finalizado el encuentro actual, poniendo a cero el marcador de partidas ganadas y la cantidad de faltas. Los nombres de ambos jugadores permanecen en el área de situación, y las bolas vuelven a colocarse.

"Change turn" (cambiar de turno) (Ctrl-T)

Cambia el jugador que debe tirar.

Kibitz (Ctrl-K)

Muestra líneas de trayectoria y sugiere un tiro.

"Call shot" (cantar un tiro) (Ctrl-C)

Hace aparecer el cuadro de diálogo para cantar un tiro, en el cual el jugador selecciona una bola y una tronera. Esto sólo es válido para los juegos a 8 bolas en los que hay que cantar el tiro (excepto reglas PUB), billar a bandas y billar directo.

“Miscall” (fallo en el tiro cantado) (Ctrl-M)

Canta un fallo en tiro cantado. Virtual Pool 2 utiliza el sistema de honor para cantar la mayoría de los tiros. Si metes la bola equivocada o metes una bola en una tronera equivocada, puedes cantar fallo en tiro cantado seleccionando esta opción.

“Push out” (empujar la bola) (Ctrl-P)

Sólo disponible en el juego a 9 bolas. Después de un tiro inicial, el jugador que está en control de la mesa tiene la opción de cantar un “empuje de bola”. Esto permite al jugador enviar la bola a cualquier lugar de la mesa sin necesidad de tocar ninguna bola o banda. El siguiente jugador tiene entonces la opción de tomar su turno o devolverlo al jugador que originalmente cantó el “empuje de bola” (también pulsando Ctrl-P).

“Called safety” (tiro de seguridad cantado) (Ctrl-[)

Los tiros de seguridad cantados se aplican a las normas BCA para el billar a 8 bolas y el billar directo. Un tiro de seguridad cantado significa que el turno pasa a tu oponente incluso si metes una bola. No tienes por qué cantar un tiro de seguridad a menos que pretendas meter una bola en una jugada de seguridad.

“Draw game” (empate) (Ctrl-D)

El encuentro actual finaliza en un empate, se vuelven a colocar las bolas y comienza un nuevo encuentro.

“Spot lowest ball” (colocar en su sitio la bola más baja) (Ctrl-B)

Esta opción coloca en su sitio la bola con el número menor. Sólo está disponible en el billar rotativo, y sólo está activa si todas las bolas están detrás de la línea divisoria y cuando el jugador tiene "bola en mano".

“Resign game” (abandonar el encuentro) (Ctrl-R)

Seleccionando esta opción, el jugador abandona el encuentro y se asigna la victoria a su oponente. Las bolas se vuelven a colocar para el próximo encuentro.

“Tournament draw sheet” (hoja de sorteos del torneo)

Hace aparecer la hoja de sorteos del torneo. Esta opción te permite ver la hoja en cualquier momento durante el torneo. La hoja aparecerá siempre al final de cada encuentro que juegues.

“Spot/Remove balls” (colocar/quitar bolas) (Insert)

Te permite quitar bolas de la mesa o volver a colocar bolas que no están en la mesa. Las bolas que están actualmente en la mesa tienen una pareja en la caja de parejas.

Para quitarlas, simplemente haz clic en la caja de parejas y la bola desaparecerá de la mesa. Al colocar una bola, ésta aparecerá en la parte superior de la formación de bolas. Sólo puedes utilizar este cuadro de diálogo cuando estés en modo "tiros difíciles/preparados".

MENÚ DE PREFERENCIAS

El menú de preferencias te permite cambiar varias opciones en la partida para que se ajusten mejor a tu estilo de juego.

"GAME" (partida)

Muestra un cuadro de diálogo con pestañas que te permite establecer las preferencias de la partida.

GRAFICOS (gráficos)

"Display background" (mostrar fondo)

Hace aparecer y desaparecer la sala de Virtual Pool 2. Si tienes problemas de funcionamiento o simplemente quieres concentrarte más en la mesa, prueba eliminar el fondo.

“Shaded balls” (bolas sombreadas)

Activa/desactiva las bolas sombreadas. Esta característica sólo es aplicable en densidades de color de 16 bits.

“Shaded table” (mesa sombreada)

Activa/desactiva la sombra de la mesa. Esta característica sólo es aplicable en densidades de color de 16 bits.

“3D Hardware” (hardware 3D)

Activa el hardware de 3D si lo tienes instalado en tu sistema. Este cuadro de comprobación se desactivará si Virtual Pool 2 no detecta ningún hardware de 3D, o si el hardware presente no es compatible. Para más información sobre controladores y hardware compatible, consulta el sitio web de Interplay en www.interplay.com o consulta el fichero “README” (LÉEME) para otros tipos de contacto.

“Pentium Pro/II optimization” (optimización Pentium Pro/II)

Optimiza el acceso de memoria de vídeo para los procesadores Pentium Pro y Pentium II. Esto puede que no acelere tu sistema si el acceso optimizado ha sido ya activado por otro controlador de vídeo o de programa.

"Table color" (color de la mesa)
Ajusta el color del fieltro de la mesa.

SOUND (sonido)

"Effects" (Efectos)
Activa/desactiva los efectos de sonido para Virtual Pool 2.

OPPONENT VIEW (perspectiva del oponente)

"Keep same view" (mantener la misma perspectiva)
Si seleccionas esta opción, tu perspectiva no cambia mientras juega tu oponente. Puedes utilizar el ratón y la tecla V para cambiar la perspectiva tú mismo.

"Look down lenght of the table" (vista longitudinal de la mesa)
Sitúa tu perspectiva al otro extremo de la mesa mientras juega tu oponente.

"Go to user specified opponent view" (acceder a la perspectiva del oponente especificada por el usuario)
Accede a una perspectiva que hayas especificado mientras juega tu oponente. Para ajustar la perspectiva pulsa V y luego Ctrl-A.

MOUSE (ratón)

“Mouse sensitivity” (sensibilidad del ratón)

Ajusta la sensibilidad del ratón. Si tienes que mover el ratón con demasiada fuerza para obtener la suficiente velocidad del taco, mueve la barra deslizante más hacia la derecha.

Si tu control de velocidad no es bueno y el movimiento del taco es demasiado sensible, mueve la barra deslizante más hacia la izquierda.

AUTO-AIM (objetivo automático)

“Restore previous distance” (restaurar distancia previa)

Si tienes activada la restauración de distancia, el comienzo de cada tiro se realizará desde la distancia y el ángulo en que realizaste el tiro anterior. Con esta opción desactivada, la distancia de visualización se ajusta a una distancia y ángulo estándar.

“Aim to next ball” (apuntar a la próxima bola)

Apunta el taco en la dirección hacia la próxima bola si estás jugando una partida tal como la del billar a 9 bolas, donde las normas dictan qué bola hay que golpear. Esta opción sólo te apuntará en la dirección general. ¡No esperes que Virtual Pool 2 te dé la dirección y ángulo exactos!

“Auto zoom out” (alejar la cámara automáticamente)

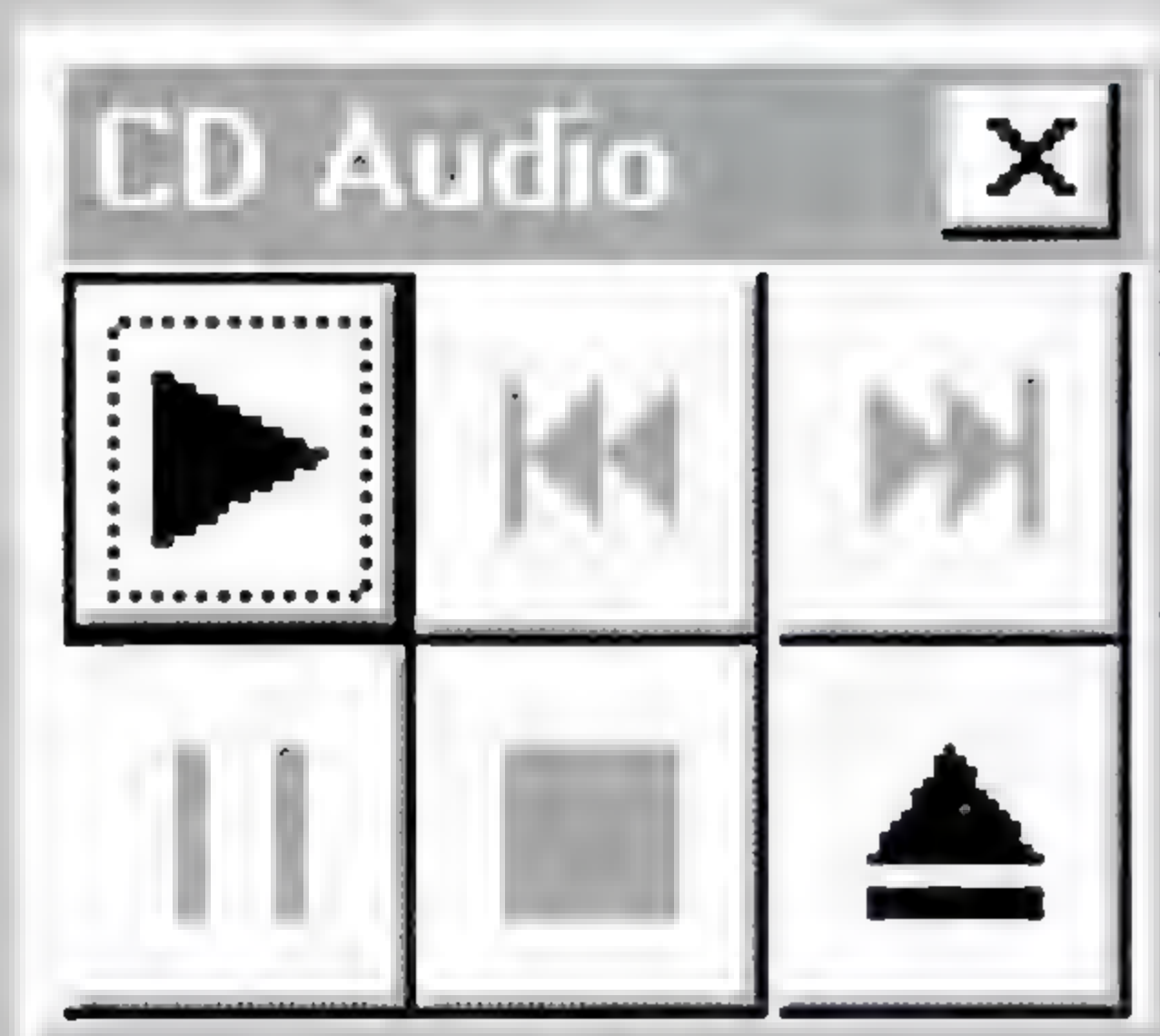
La cámara se aleja de la mesa después de que tiras e intenta mantener todas las bolas que están en movimiento dentro del campo de visión. Esta opción puede reducir la velocidad de la imagen.

“Status font” (fuente de situación)

Hace aparecer un cuadro de diálogo que te permite dictar el tipo, estilo y tamaño de la fuente del área de situación.

“Chat font” (fuente de diálogos)

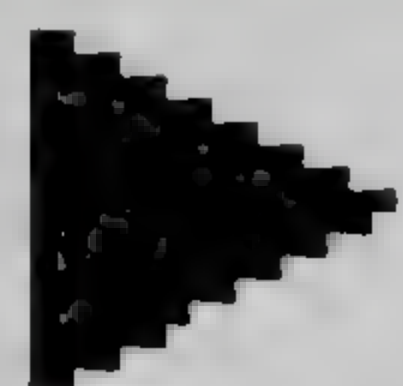
Hace aparecer un cuadro de diálogo que te permite dictar el tipo, estilo y tamaño de la fuente del área de diálogos.



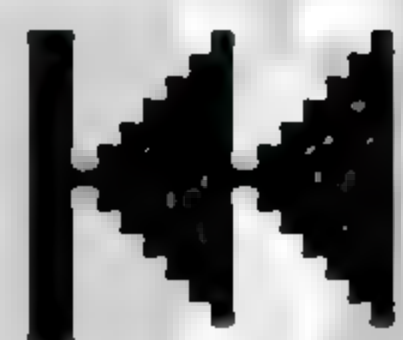
CD Control (control del CD)

Muestra el controlador de CD, que te permite escuchar la música.

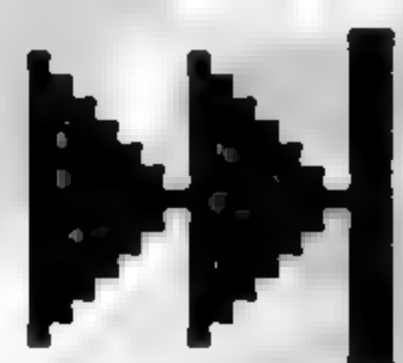
Nota: Este controlador no funcionará si hay otro controlador de CD activo en tu sistema.



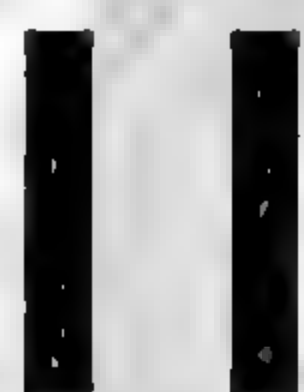
Arranca el reproductor del sonido. Si el CD está en pausa, lo vuelve a arrancar desde la posición de pausa. Si el CD está parado, lo arranca desde el principio del tema.



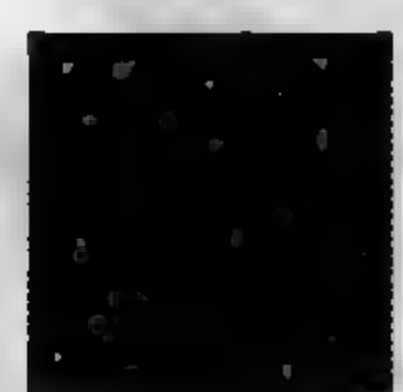
Reproduce el tema anterior.



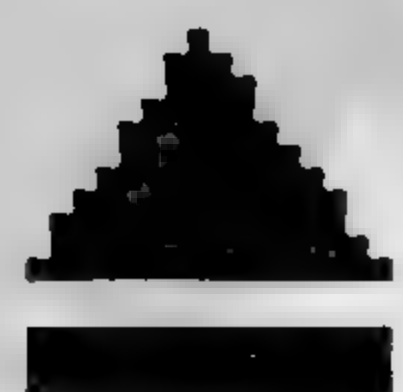
Reproduce el tema siguiente.



Pausa



Detiene el CD. Pulsando "play" de nuevo vuelve a arrancar el CD desde el comienzo del tema.



Expulsa el CD

"KEY REMAPPER" (remapeador de teclas)

Hace aparecer el cuadro de diálogo del remapeador de teclas, que te permite cambiar las teclas para controlar las funciones del Virtual Pool 2.

El botón "Defaults" (Teclas seleccionadas por defecto) restaura la configuración estándar de las teclas de Virtual Pool 2. Haciendo doble clic en una función de la lista, aparece el cuadro de diálogo "Modify Key Map" (Modificar mapa de teclas), que te permite introducir una tecla o botón del ratón. Selecciona "OK" (Aceptar) para salir de esta opción, y se te indicará cualquier conflicto que pueda existir en la asignación de teclas. Resuelve los problemas y abandona esta opción. Seleccionando el botón "Cancel" (Cancelar) saldrás del remapeador sin realizar ningún cambio.

"Set momentary user view" (Vista momentánea del usuario) (Ctrl-W)

Sitúa la perspectiva de la cámara para vista momentánea del usuario (tecla Y). Entra en modo de vista (View Mode), cambia a la perspectiva que desees y selecciona esta entrada de menú o pulsa Ctrl-W. Después utiliza la tecla Y para cambiar a esa perspectiva en cualquier momento.

"Set opponent shooting view" (establecer vista del tior del oponente) (Ctrl-A)

Sitúa la perspectiva de la cámara que se usa mientras el jugador controlado por el ordenador o el remoto está tirando.

Entra en modo de vista, cambia a la perspectiva que desees y selecciona esta entrada de menú o pulsa Ctrl-A. Para activarla debes seleccionar "Go To User Specified Opponent View" (Acceder a la perspectiva del oponente especificada por usuario) en la hoja "Opponent View" (Perspectiva del oponente) del cuadro de diálogo "Preferences" (Preferencias de la partida).

MENÚ DE VÍDEOS

Te da acceso a la extensa videoteca de tutoriales y de tiros difíciles incluida en Virtual Pool 2.

MENÚ DE AYUDA

El menú de ayuda te da acceso a ayuda e información en línea acerca de Virtual Pool 2.

MENÚ DE MODOS DE VISUALIZACIÓN

Este menú desplegable te permite elegir entre varias densidades de color y resolución con las que jugar la partida.

TECLAS DE CONTROL

Los controles de teclado se usan conjuntamente con el ratón para interactuar con el entorno de Virtual Pool 2. Las teclas de control se usan conjuntamente con el ratón o afectan al funcionamiento del ratón. Las teclas de acciones realizan funciones de control del juego que se utilizan con más frecuencia. Las teclas de opciones activan opciones del juego (también accesibles a través del menú de opciones) y activan la modalidad de diálogo. Éstas son teclas por defecto y pueden cambiarse utilizando el remapeador de teclas (Key Remapper).

A: Apuntar

S: Tirar

V: Cambiar perspectiva

M: Mover bola

B: Levantar parte trasera del taco

C: Mover punto central

E: Efecto: Mover punta del taco

F: Variar la fuerza del golpe de seguimiento

H: Seleccionar bola a mover

Botón izq. del ratón: Zoom

.: Cambiar a amplificar

,: Cambiar a afinar

Espacio: Tiro por seguimiento

Teclas de acción

L: Act./desactivar las líneas de la mesa

O: Vista superior

R: Repetición del último tiro

T: Cambiar seguimiento

U: Deshacer

X: Examinar mesa

Y: Tu vista

Z: Atajo hasta el resultado

¿/j: Aumentar la velocidad de la repetición

?/': Reducir la velocidad de la repetición

ESC o ALT: Abre el sistema de menú principal

Teclas de opciones

- : Enviar mensaje a jugador remoto

Ctrl-A: Ajustar la perspectiva de tiro del adversario

Ctrl-B: Colocar la bola con el número más bajo en su sitio

Ctrl-C: Cantar tiro

Ctrl-D Partida empatada

Ctrl-G: Volver a la partida

Ctrl-K: Tiro Kibitz

Ctrl-L: Cargar partida, tiro o torneo guardados

Ctrl-M: Cantar fallo en tiro anterior cantado

Ctrl-P: Empujar la blanca

Ctrl-Q: Salir del encuentro actual

Ctrl-R Abandonar la partida

Ctrl-S: Guardar partida, tiro o torneo

Ctrl-T: Cambiar turno de jugador **Ctrl-V:** Volver al vídeo

Ctrl-W: Ajustar perspectiva momentánea de usuario

Ctrl-[: Cantar tiro de seguridad

INS: Colocar la bola seleccionada en su sitio

ENTRADA DE JUGADOR Y ESTADÍSTICAS

Al iniciar Virtual Pool 2, un cuadro de diálogo de entrada de jugador te pedirá que elijas un nombre para el jugador o que crees un usuario nuevo. El nombre de tu jugador se usará para las estadísticas y la clasificación. Éstas se mantendrán para cada partida.

Puedes crear tantos jugadores como desees. La tecla "delete" (suprimir) del cuadro de diálogo de entrada de jugador puede usarse para eliminar jugadores no deseados. Cuando seleccionas "Another Player" (Otro jugador) en el cuadro de diálogo de partida nueva, aparece el cuadro de diálogo de entrada de jugador para la selección del segundo jugador.

Los jugadores nuevos tienen un ajuste acelerado para subir en la clasificación durante las primeras 24 partidas. Si eres un buen jugador, juega unas cuantas partidas con oponentes de alta clasificación para subir rápidamente tu clasificación.

La clasificación del jugador muestra el nivel de destreza en relación con otros jugadores humanos y controlados por ordenador, y cambia basándose en las partidas ganadas y perdidas. Por cada partida ganada consigues puntos. El número de puntos que consigues depende de la clasificación de tu oponente. Cuanto más alta sea la clasificación de tus oponentes, más puntos se te adjudicarán por una victoria. Los puntos se pierden sobre esta misma base. A cada jugador nuevo se le asigna una clasificación relativamente baja. Las clasificaciones de jugadores nuevos se ajustarán rápidamente durante las primeras partidas y, después de eso, se ajustarán al ritmo estándar. Las clasificaciones de jugadores se usan en la creación de grupos de competidores para torneos (consulta la sección "Torneos").

Las estadísticas indican el rendimiento de un jugador en varias categorías específicas del juego. Puedes comparar estas categorías con otros jugadores y determinar los puntos fuertes y débiles de tu juego.

TORNEOS

Puedes jugar torneos contra oponentes controlados por el ordenador. Los torneos son de "eliminación sencilla", lo cual significa que quedarás eliminado del torneo nada más perder una partida. Cada partida que ganas te permite avanzar hacia la siguiente ronda. Los emparejamientos de jugadores se muestran en el tablero del torneo. Si ganas la partida final, te conviertes en campeón del torneo. Los grupos de competidores del torneo se seleccionan en base a tu clasificación para el tipo de juego seleccionado. Los oponentes elegidos tendrán una clasificación similar a la tuya. Una de las selecciones de configuración del torneo te permite modificar la dificultad del grupo de competidores.

El cuadro de diálogo de configuración del torneo (Tournament Setup) cuenta con las siguientes opciones:

La sección de juego te permite elegir entre cualquiera de los juegos de billar incluidos en Virtual Pool 2, excepto el "billar a una tronera":

Billar directo - A 8 Bolas (normas BCA)

A 8 Bolas (normas bar americano) - A 8 Bolas (normas pub inglés)

A 8 Bolas (normas APA) - A 9 Bolas

Billar rotativo - A 10 Bolas

6 Bolas - 3 Bolas - Billar a bandas

La selección "**Tournament Type**" (Tipo de torneo) preestablece las secciones de duración del encuentro y configuración de la mesa.

Match Length (Duración del encuentro) es el número de partidas jugadas contra cada oponente, o el número de puntos en billar directo.

Table Setup (Configuración de la mesa) establece los parámetros de la mesa tal como se describen en "La mesa".

Number of Players (Número de jugadores) determina el número de los competidores del torneo. Puedes elegir entre 4, 8 ó 16 jugadores.

Opponent Strength (destreza del oponente) es la destreza de juego de los oponentes controlados por el ordenador, comparada con tu clasificación. Si eliges "Hard" (Difícil) significa que unos pocos oponentes más estarán por encima de tu clasificación, "Medium" es el valor estándar y "Easy" (Fácil) significa que menos oponentes estarán por encima de tu clasificación.

La opción "**Handicapped**" crea un torneo que penaliza a los jugadores al ofrecer partidas al jugador más débil. Si eres más débil que tu oponente, comenzarás el encuentro con una o más partidas ganadas. Si eres un jugador más hábil, se darán partidas a tu oponente. Esta característica te permite jugar contra oponentes que están alejados de tu clasificación de

jugador.

Modo de tiros difíciles/preparados

Para preparar tiros para practicar o tiros difíciles, selecciona "Trick/Setup Shots" (Tiros difíciles/preparados) en "New Game" (Partida nueva).

Puedes añadir o colocar la bola blanca donde quieras manteniendo pulsada la tecla M y moviendo el ratón en posición. Mientras estés en "Move Mode" (Modalidad de movimiento), aparecerá un cursor verde de 3D por encima de la bola seleccionada. Para seleccionar el movimiento de una bola diferente, pulsa y mantén pulsada la tecla H, mueve el cursor (usando el ratón) sobre la bola que quieras mover, y luego suelta la tecla H. El cursor se quedará pegado a la bola más cercana, y puedes moverla pulsando la tecla M y moviendo el ratón.

Puedes añadir o quitar bolas de la mesa pulsando la tecla Insert (INS) para abrir la ventana "Spot/Pocket Balls" (Colocar bola en su sitio/en tronera), y después haciendo clic en las bolas que quieres colocar o meter en la tronera.

Para colocar de nuevo las bolas, haz aparecer el cuadro de diálogo "New Game" (Partida nueva) y selecciona "New Game".

Nota: Los tiros difíciles pueden cargarse usando (Ctrl-L) o guardarse usando (Ctrl-S). Para cargar o guardar tiros debes estar en modalidad "tiros difíciles/preparados".

Juego remoto

Puedes jugar en Virtual Pool 2 contra una persona o contra otro ordenador. Los tipos de conexión de juego remoto compatibles incluyen:

- IPX de red de área local (LAN) • Internet (TCP/IP)
- Módem • En serie

El primer paso para conectar con un jugador remoto es especificar el tipo de conexión. Después de elegir "New Game" (Partida nueva) con un jugador remoto especificado, el cuadro de diálogo "Choose Connection Mechanism" (Elegir mecanismo de conexión) te pedirá que indiques el tipo de conexión. Debes elegir el mismo tipo de conexión que la otra persona. Después, el cuadro de diálogo "Create or Connect to Game?" (¿Crear o conectar?) te preguntará si vas a crear una partida (jugador creador) o conectarte a una ya existente (jugador conector). El procedimiento varía dependiendo del tipo de conexión. El creador determina la partida, objetivo del encuentro y tipo de mesa. Una vez que se establezca la conexión, habrá un jugador activo y uno remoto. El jugador activo es el que tira. Cuando tú seas el jugador remoto, muchas funciones del menú y teclas de control de Virtual Pool 2 quedarán inactivas. El jugador activo tiene una completa funcionalidad de interfaz y puede incluso comenzar o abrir nuevas partidas. Si el jugador activo comienza una partida nueva, el jugador remoto tendrá que cambiar a esa partida nueva. Existen pocos controles que no estén permitidos en juego remoto, tales como "seguimiento" y "deshacer". Sólo el jugador activo puede seleccionar la repetición de la jugada.

El procedimiento básico por tipo de conexión es:

IPX

Creador

Introduce un nombre para la partida. El nombre de partida te identifica con el conector. Espera a que se efectúe la conexión.

Conector

Selecciona una sesión de la lista. Si la lista está vacía o no ves el nombre que estás buscando, pulsa sobre "Refresh" (Actualizar), el creador puede haber creado la partida después de que intentaras conectar. Deberías entrar en conexión después de seleccionar "OK".

TCP/IP

Creador

Introduce un nombre para la partida. El nombre de partida te identifica con el conector. Espera a que se efectúe la conexión.

Conector

Introduce la dirección TCP/IP del creador con el que quieres conectar. El creador puede poner en marcha el programa "winipcfg". Selecciona una sesión de la lista. Si la lista está vacía o no ves el nombre que estás buscando, pulsa sobre "Refresh" (Actualizar), el creador puede haber creado la partida después de que intentaras conectar.

Deberías entrar en conexión después de seleccionar "OK". La conexión tardará unos segundos en llevarse a cabo.

Módem

Creador

Introduce un nombre para la partida. El nombre de partida te identifica con el conector. Espera a que se efectúe la conexión.

Conector

Introduce el número de teléfono del creador. Selecciona una sesión de la lista. Deberías conectar después de seleccionar OK.

En serie

Creador

Introduce un nombre para la partida. El nombre de partida te identifica con el conector. Introduce tus parámetros de conexión en serie. Espera a que se efectúe la conexión.

Conector

Introduce tus parámetros de conexión en serie. Estos deben ser los mismos que los del conector, a excepción del número de puerto. Selecciona una sesión de la lista. Deberías conectar después de seleccionar OK.

Si, por cualquier razón, pierdes la conexión, guarda la partida. Si cualquiera de los jugadores ha guardado la partida, puede volver a abrirse después de que el jugador activo vuelva a conectar. Si no eres el jugador activo y has guardado la partida, haz que el jugador activo seleccione "Change Turn" (Cambiar turno) en el menú de opciones, para que puedas cargar la partida.

APÉNDICE A: CONSEJOS VALIOSOS

- Usa la opción "Amplify" (Amplificar) al realizar el primer tiro de la partida.
- Practica con la opción "Tracking" (Seguimiento) hasta que te sientas cómodo planeando tiros tú mismo. ¡Experimenta!
- Planea tiros difíciles sin la opción "Tracking", y después actívala para ver lo cerca que has estado. Recuerda, todo lo que aprendas aquí, puedes aplicarlo en una mesa de billar auténtica.
- Usa la opción "Replay" (Repetición) para ver cómo puedes corregir tiros fallidos.
- La fuerza con la que golpees la bola blanca influirá en la trayectoria que ésta tome, especialmente cuando añadas retroceso, efecto hacia delante o efectos laterales. Usa la opción de seguimiento para experimentar con fuerzas distintas y posiciones de punta de taco diferentes.
- Sé conservador a la hora de escoger dónde colocar la punta del taco y la potencia del tiro. Recuerda, el jugador que controla mejor la bola blanca es el mejor.
- Practica tiros masse' y tiros con salto antes de probarlos en la partida. Son muy difíciles y la práctica te beneficiará.
- Practica tiros a bandas usando diferentes velocidades y efectos de curvatura.

CREDITOS

FOR CELERIS

Producer: Steve Chaplin

Line Producer: Ed Ritchie

Programmers: Matt Soares,
Chris Baker,

Steve Chaplin, RAS'PUTIN'

Nathan Hunt,

Romesh Prakashpalan,

Kerrigan Burgess

Simulation: Bing Song

Game Design: Steve Chaplin,
RAS'PUTIN',

Matt Soares, Barry Battle

Game Sound: Chris Puram

Artwork: John Gaber

Documentation: Steve

Chaplin, Tina Day

Special Thanks:

Bob Jewett for review of
Virtual Pool

Steve Yi from Plush Pocket
Billiards for use of
equipment during testing

References

Byrne's Treasury of Trick
Shots in Pool

and Billiards; Robert Byrne
Billiards The Official Rules &
Record Book;

Billiard Congress of America:
Game Rules

American Pool Players
Association:

APA 8 Ball Rules

Know The Game, Pool; British
Association of Pool Table

Operators: Pub 8 Ball Rules

Real time graphics effects
created using:

Virtual Existence Engine
(VIXEN)

FOR VR SPORTS

Director of VR Sports: Matt Findley

Producers: Dennis Miller & Chris Parker

Line Producer: Brandon Lang

Full Motion Video Technician: Bill Stoudt

Full Motion Video Mastering: Doug Rappaport

Director of QA: Chad Allison

QA Managers: Steve Victory, Colin Totman

IS Manager: Frank Pimentel

Technicians: Bill Delk, Chris Peak,

Anthony Taylor

Lead Tester: Marvic J Ambata

Testers: Scot Humphreys, Josh Walters, Louie Iturzaeta, Dave

Parkyn, Doug Finch

Director Of Compatibility: Phuong Nguyen

Compatibility Technicians: Marc Duran,

Aaron Olaiz,

Derek Gibbs, Dan Forsyth, Jack Parker

Package concept, design & layout:

Ulises Gerardo

Special Thanks:

Dan Williams, Stephen Miller, Todd Morgan,

Stacy Bremmer, Paul Sackman, Dave Finley,

Brian Menze, and David Ray

MUSIC CREDITS

Black Ball
Lyrics and Music by Ronald
Valdez
Lead Vocals by David Eisley

Mastered by Steve Hall at Future
Disc

Audio Director: Charles Deenen
Music Supervisor: Brian Luzetti
Production Coordinator: Ronald
Valdez
Vocal Contractor: Andrea
Robinson

Audio Assistant: Cheryl Posner
Music Editing: Doug Rappaport

Special Thanks:
James Peacock, Rose Mann, Amy
Burr, the wonderful staff at The
Record Plant, Audio Affects and
Mike Morongell

TRICK SHOTS WITH LOU BUTERA VIDEO PRODUCTION TEAM

Director: Michel C. Resnick
Production Manager: David
Wolfson
Director of Photography: Dan
Curtis
Key Grip: Tim Soronen, Mark
Putnam
Camera Assistant: Dinnis Barth
Production Assistant: Paul Wung
Continuity: Deborah Foegelle
Production Studio: Raleigh
Studios, Hollywood, CA

Camera Gear: Broadcast Plus
Billiard Table: AAA Billiards of
Beverly Hills
Post Production Facilities:
Rhapsody Media Lab, Pacific
Ocean Post

TECHNIQUES WITH MIKE SIGEL

Clips from the Video:
Perfect 8 Ball, Perfect 9 Ball,
Perfect Straight Pool with Mike
Sigel
©1992 Joss Productions, Inc.

Virtual Pool 2 © 1997 Celeris, Inc. Todos los derechos reservados. Virtual Pool, VR Sports y su logo son marcas registradas de Interplay Productions. Todos los derechos reservados. Exclusivamente licenciado y distribuido por Interplay Productions. Todos los derechos reservados. IBM es marca registrada de International Business Machines. Todas las demás marcas y logos son propiedad de sus respectivos dueños. Edusoft S.A. es distribuidor exclusivo en la Argentina. Todos los derechos reservados. Industria Argentina.

SI NECESITA SOPORTE TECNICO

Edusoft anuncia que ya está en funcionamiento su línea directa de soporte técnico, la primera de sus características en nuestro país. A través de ella, todos nuestros clientes pueden acceder a un servicio que incluye:

- * Solución de problemas de instalación y guía a través del proceso
- * Solución de problemas de utilización
- * Hint line: trucos, códigos y soluciones para nuestros juegos
- * Consultas, dudas, opiniones, etc.

Para comunicarse con nuestra línea de Soporte Técnico:

E-mail: soporte@edusoft.com.ar

Teléfono/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)

Carta: San Luis 3065 (1186) Capital Federal

Internet: www.edusoft.com.ar

¡No Olvide Visitar nuestro site en Internet!

Antes de llamar:

Si intentó varias opciones y ninguna ha solucionado su problema, por favor contáctenos, pero:

1. Asegúrese de estar frente a su computadora.
2. Sea capaz de describir su computadora (marca, procesador, velocidad, memoria RAM, que tarjeta de sonido y video están instaladas, que sistema operativo utiliza, etc)
3. Intente tener una descripción detallada del problema, y los pasos que siguió antes de encontrarlo.

GARANTIA LIMITADA

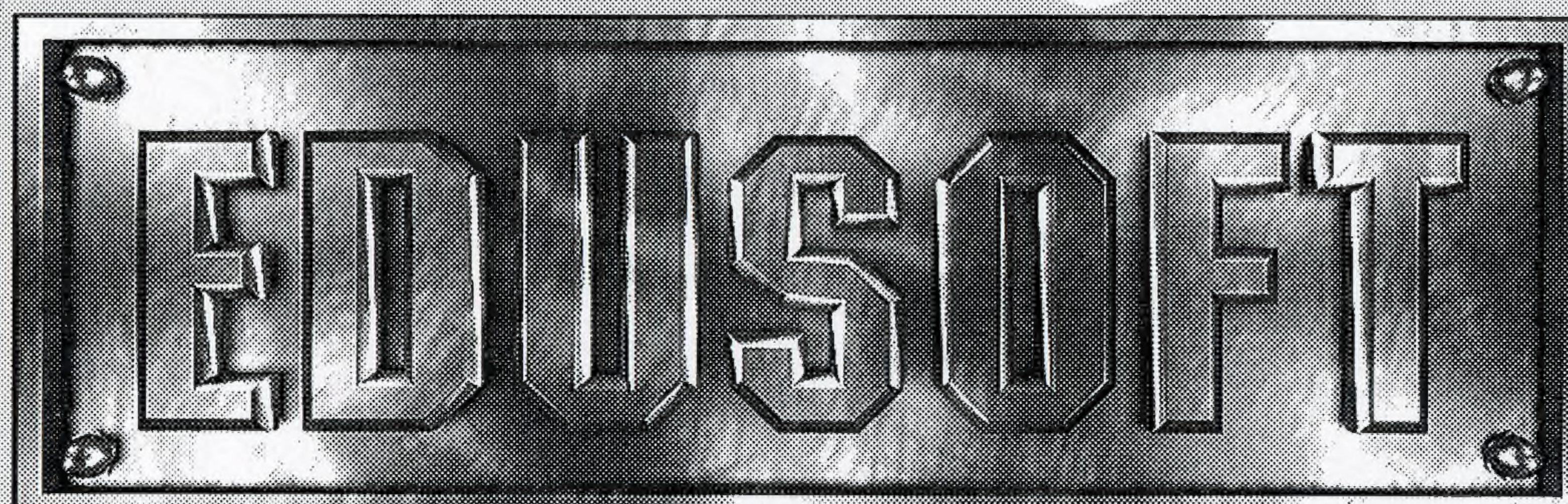
INTERPLAY y **Edusoft** garantizan el funcionamiento del producto original en su formato CD-ROM, libre de defectos por 90 (noventa) días de la fecha de compra.

Para que la garantía tenga valor es necesario mandar la tarjeta de registro a **Edusoft** dentro de los 30 (treinta) días de la fecha de compra. **INTERPLAY** y **Edusoft** se reservan del derecho que determinen la ilegabilidad de la garantía.

Si el CD está dañado, dentro de los 90 (noventa) días de la compra será cambiado por otro, de lo contrario deberá abonar el precio nominal de uno nuevo.

Para ello mande el CD dañado a **EDUSOFT** Casilla de Correo 18 - Sucursal (B) - 1413 - Capital Federal.

Distribuye:



San Luis 3065 - (1186) - Capital Federal
Tel/Fax: 962-7263
www.edusoft.com.ar

COLECCION SERIE PLUS

Distribuidor Exclusivo:

