



The title "MARBELLA VICE" is rendered in a large, bold, sans-serif font. The word "MARBELLA" is on the top line, and "VICE" is on the line below it. The letters are white with a black outline. Three starburst or explosion-like graphic elements are placed around the text: one to the left of the 'M', one between the 'E' and 'L' of "MARBELLA", and one to the right of the 'A' of "MARBELLA". The background is a dark, textured grey with a faint, large-scale pattern.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MARBELLA VICE

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Febrero, 1994

Introducción

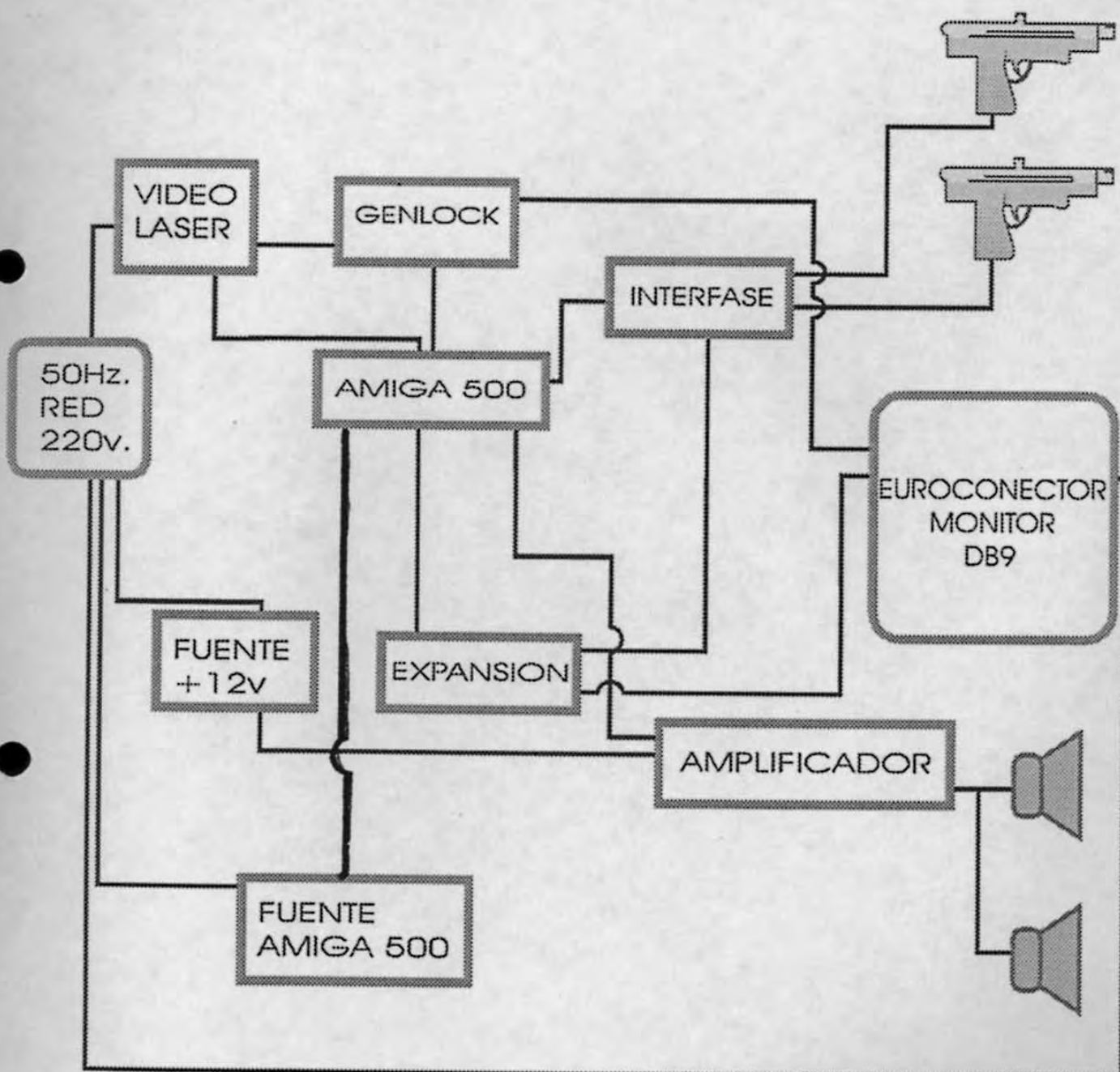


La Empresa PICMATIC, s.a. lanza un nuevo modelo de juego de video interactivo denominado MARBELLA VICE, el cual se desarrolla en diferentes escenarios.

Incorpora la posibilidad de elegir el idioma (CASTELLANO ó INGLÉS), a la hora de instalar el juego.

En este manual, encontrará, con una total sencillez de manejo, el desembalaje y montaje, así como la inicialización del juego.

Diagrama de Bloques



KIT MARBELLA VICE

Dicho KIT está compuesto por:

- 2 METRALLETAS
- 2 MEMORIAS DE EXPANSION
- 1 DISCO LASER
- 2 CARTUCHERAS
- PEGATINAS Y SERIGRAFIAS

MODO DE PROCEDER

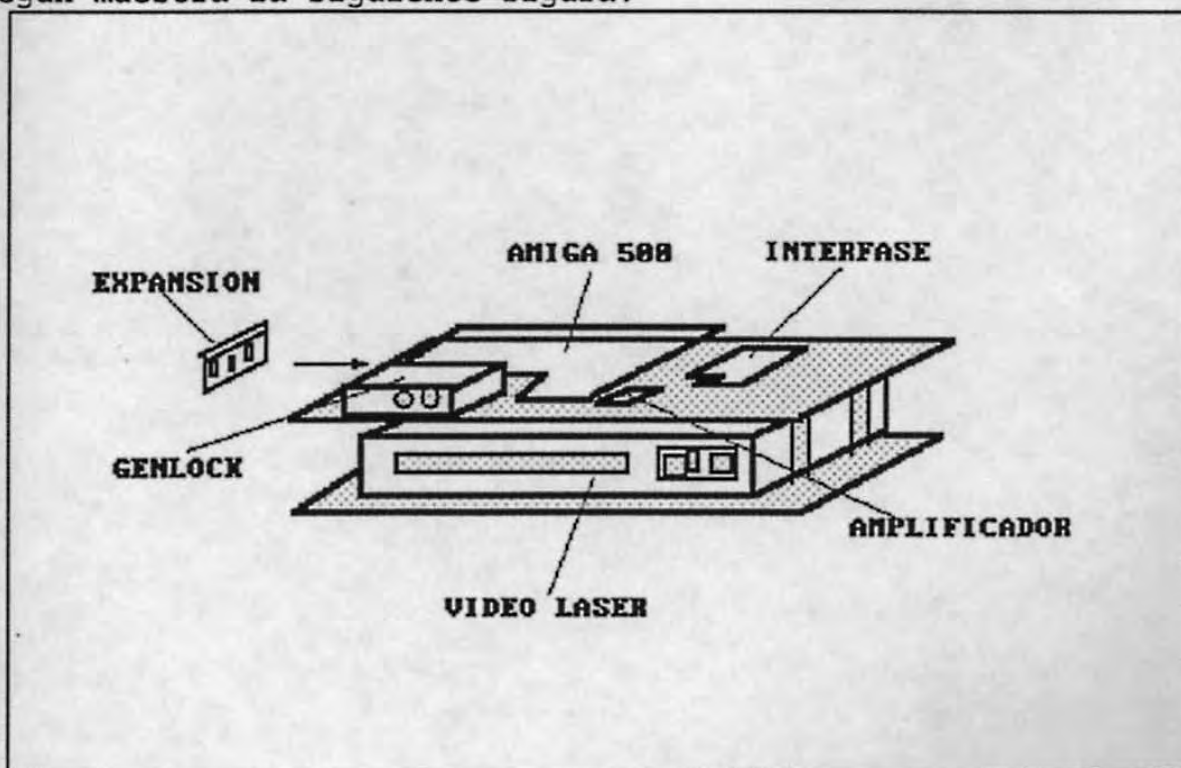
1°.- *Sustitución de pistolas por metralletas:*

Esto supone extraer las pistolas del mueble, teniendo en cuenta que dichas pistolas se encuentran conectadas al equipo por medio de conectores DB9.

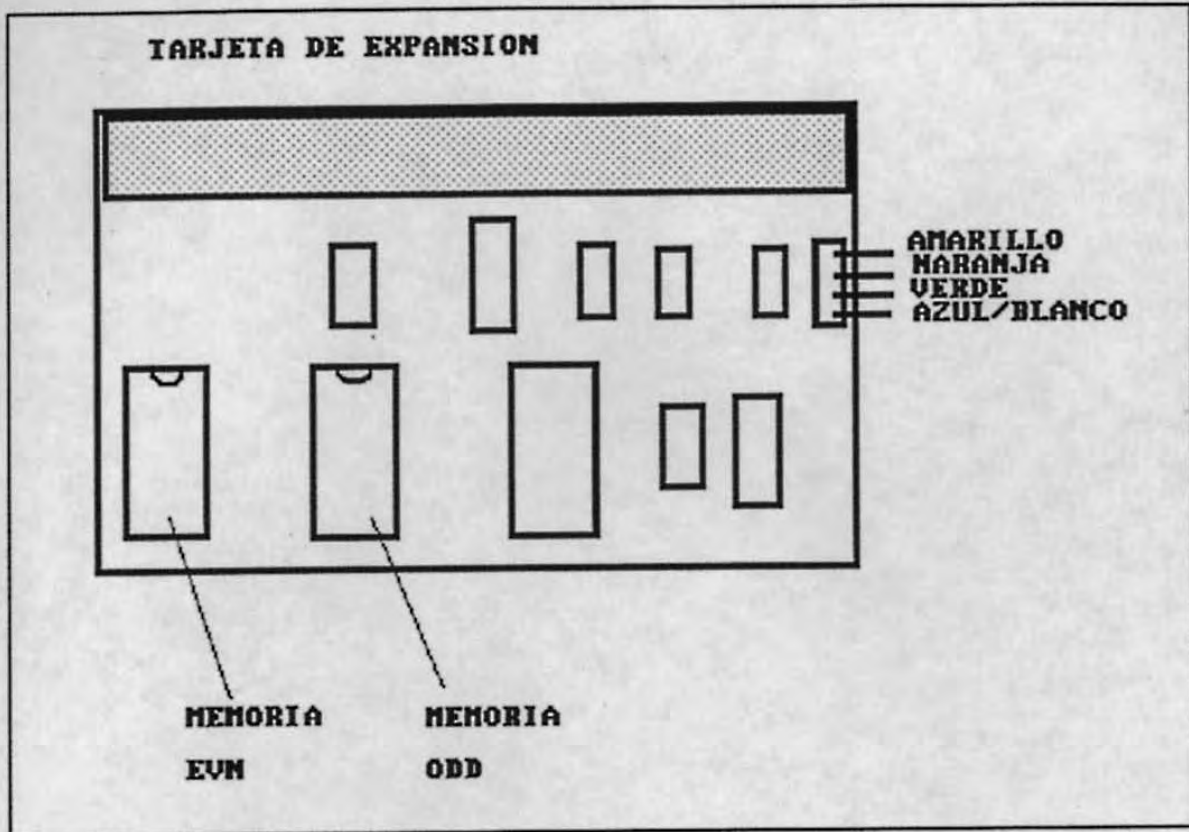
Una vez hecho esto, se procederá a colocar las metralletas en el lugar de las pistolas cuidando de colocar correctamente cada una en su conector DB9 correspondiente.

2°.- *Sustitución de memorias de expansión:*

Dichas memorias irán colocadas en la tarjeta de expansión que se encuentra en un lateral del ordenador amiga 500+ según muestra la siguiente figura:



Las memorias vienen definidas por EVN y ODD y se colocaran en la tarjeta de expansión mencionada de la forma que indica la siguiente figura, teniendo un especial cuidado a la hora de insertarlas en los zócalos.



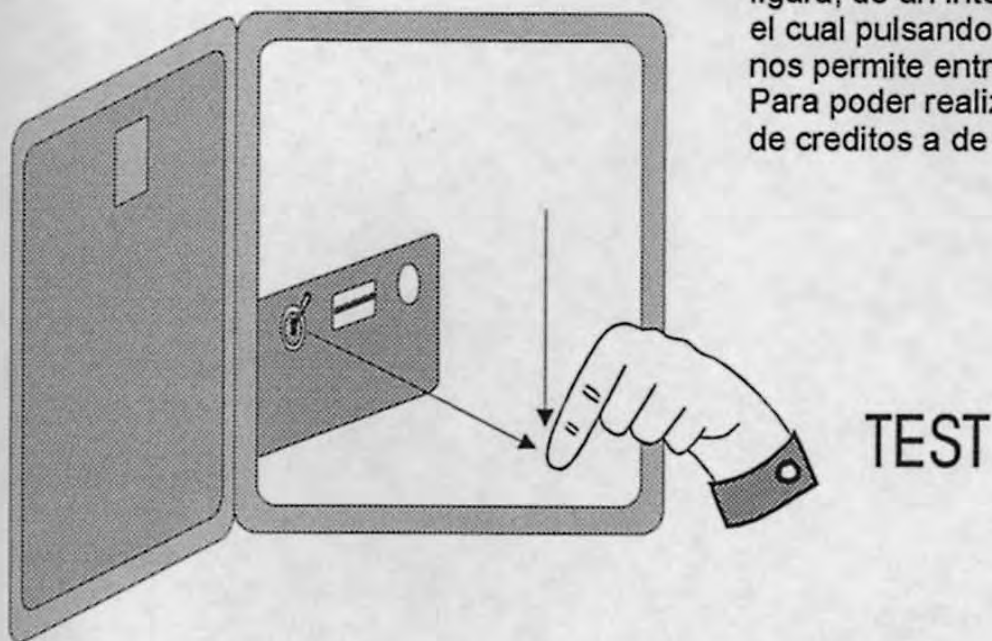
3°.- El resto del KIT no necesita mayor aclaración puesto que se trata de sustituir serigrafías, cartucheras, pegatinas y disco laser.

4°.- Las nuevas memorias incorporan tres pantallas en las cuales se puede seleccionar el idioma, se puede ajustar el GENLOCK y registra puntuaciones. Todo ello viene reflejado en el siguiente apartado que denominamos INICIALIZAR EL JUEGO.

PROGRAMACION ó TEST

Para poder iniciar el juego en primer lugar hay que conocer como se programa. Toda la programación está explicada detalladamente en esta sección de forma grafica.

NOTA- En la consola de cartucheras disponemos, según la siguiente figura, de un interruptor doble el cual pulsando hacia abajo nos permite entrar en Test. Para poder realizar esto, el nº de credits a de ser 0.



Una vez pulsado el interruptor, el juego entra en TEST y se procederá a su programación.

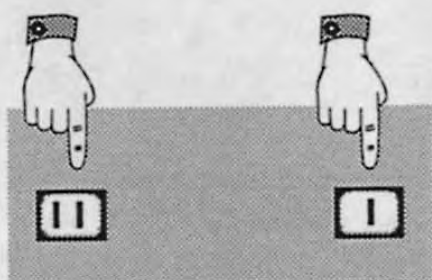
MENU GENERAL

IDIOMAS
PRUEBA PISTOLAS
DIFICULTAD
MONEDEROS
GENLOCK
CREDITOS
CONTABILIDAD
SONIDOS EN ATRACCION
PUNTUACION
SALIR

PRESENTACION DE PANTALLA

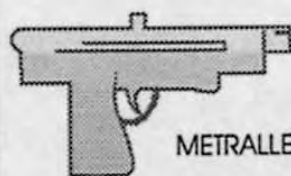
IDIOMAS

2 PROXIMA 1 HAZ PRUEBA



PULSADOR 2

PULSADOR 1



METRALLETA 2



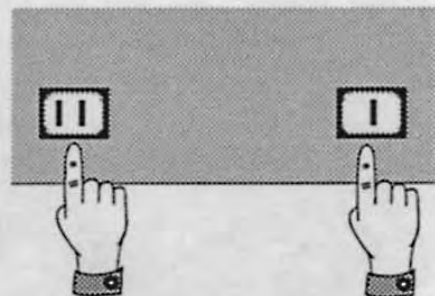
METRALLETA 1

Idiomas

En el siguiente menú se trata de poder elegir entre dos IDIOMAS: -CASTELLANO
-INGLES.

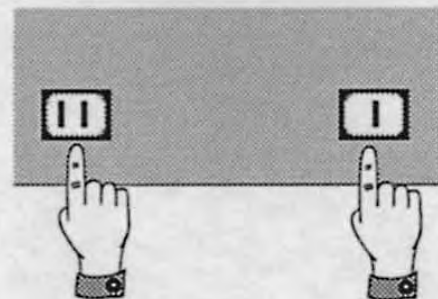


PULSADORES



Pasamos al siguiente menú.

Entramos al menú IDIOMAS



Seleccionar caracter que se desea.

Cambia caracter.

Si no se desea cambiar nada basta con seleccionar SALIR y pulsar PULSADOR 1.
Ejemplo de cambio de IDIOMA:

- 1º Seleccionar CASTELLANO SI y pulsar 1, aparecerá SPANISH NO.
- 2º Seleccionar INGLES NO y pulsar 1, aparecerá ENGLISH YES.
- 3º LEAVE (SALIR).

Prueba pistolas

PRUEBA PISTOLAS

2 PROXIMA 1 HAZ PRUEBA

1 SALE 2 ALINEA

DISPARA A LA BALA

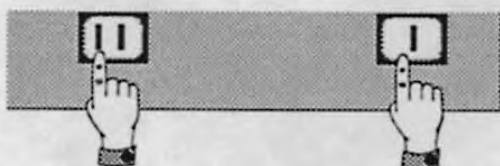


- En esta pantalla se trata de calibrar el disparo de las metralletas.



Pasaremos al siguiente menú.

Entramos al menú Prueba pistolas



Alinea metralleta.

SALIR

- En esta pantalla se toma cada una de las metralletas y apuntando, se dispara a la bala.
- Una vez calibradas pasaremos al siguiente menú.

Dificultad

DIFICULTAD

2 PROXIMA 1 HAZ PRUEBA

DIFICULTAD

FACIL

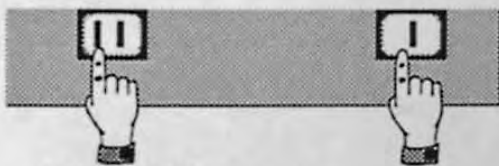
2 PROXIMA 1 SALE

- En este menú de pantalla se podrá adecuar el nivel de dificultad de la siguiente forma:



Siguiente menú.

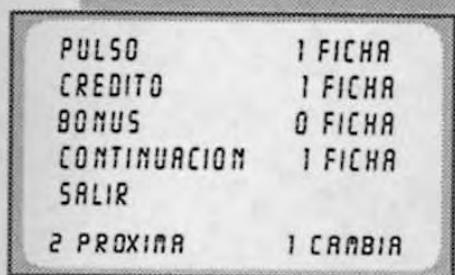
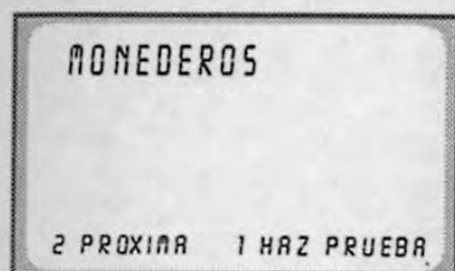
Entramos al menú dificultad.



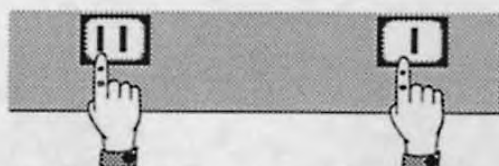
Cambia el nivel de dificultad:
Facil, Medio, Dificil.

SALIR

Monederos



- En esta pantalla del TEST se trata de configurar el precio de la partida.



Siguiete
menú.

Entramos
al menú monederos.

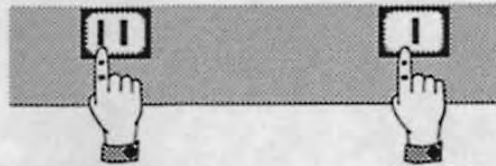


Selecciona

Cambia

Ejemplos PRECIO POR PARTIDA	CONFIGURACION			
	PULSO	CREDITO	BONUS	CONTINUACION
25 pts	1	1	0	1
50 pts	1	2	0	2
75 pts	1	3	0	3
100 pts	1	4	0	4
200 pts	1	8	0	8
500 pts	1	20	0	20
500 pts + 1 de bonificación	1	20	20	20

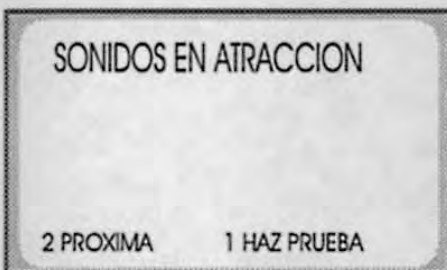
Contabilidad



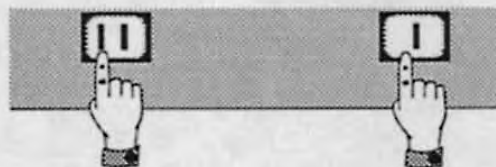
Borra
contabilidad final.

SALIR

Sonidos en atracción

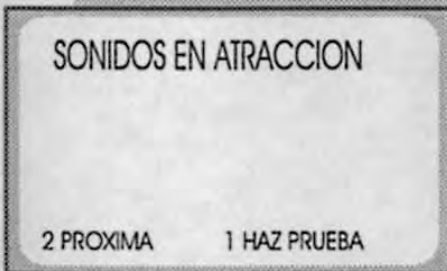


- Esta configuración se refiere al sonido que nos da la presentación del video juego.



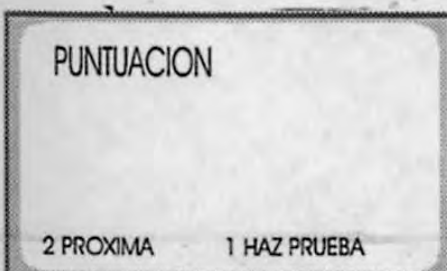
Cambia.

SALIR



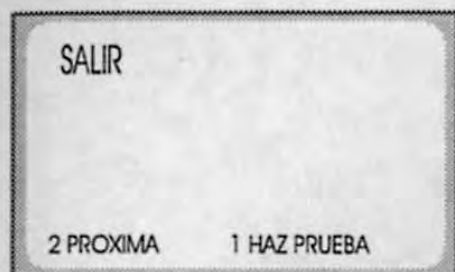
ACTIVADO- Siempre con sonido.
1 VEZ CADA 2- (Presentaciones).
1 VEZ CADA 3- (Presentaciones).
1 VEZ CADA 4- (Presentaciones).
APAGADO- Nunca con sonido.

Puntuación



- Esta pantalla nos dara por orden de puntos las mejores marcas logradas en el video juego.

Salir



Vuelve a
comenzar
menú TEST.

SALIR
AL JUEGO

UNA VEZ FINALIZADA LA CONFIGURACIÓN
PASAREMOS A REALIZAR UNA PRUEBA.
ACTIVAREMOS EL INTERRUPTOR DE CREDITOS
DE LA CONSOLA (PULSANDO HACIA ARRIBA),
Y JUGAREMOS UNA PARTIDA.

