



MANUAL

1.- Requerimientos minimos

PC a 350 MHz
Sistema operativo Windows 98
DirectX 8 instalado (se incluye en el CD en la carpeta *Extras*)
Aceleracion OpenGL (con los drivers de la tarjeta grafica)

2.- Instalacion

Introducir el CD-ROM en el lector, abrir el explorador de windows y pulsar sobre la unidad donde este el CD introducido. Haz doble click en el archivo **CojoncioArena.zip** y descomprime el contenido en la carpeta que desees. Si no tienes ningun descompresor instalado en la carpeta **Extras** del CD se encuentra el WinRar 3.

Despues de descomprimir hay que ir a la carpeta que se puso como destino y se habra creado una carpeta llamada **CojoncioArena**. Para jugar solo tienes que entrar en esa carpeta y hacer doble click en el archivo **CojoncioArena.exe**.

3.- Manejo del juego

Las teclas se pueden modificar desde el juego en el menu *opciones* submenu *configuracion del teclado* o ejecutando la utilidad **TecladoCfgDI.exe**. Por defecto son:

Teclas secuencias de **intro y creditos**:

Esc : Se salta se secuencia de intro o de los creditos.

Teclas en el **menu** (aparecen en la parte inferior de la pantalla) por defecto son:

Esc : Vuelve al menu anterior y en el menu principal, sale del juego.

Cursor arriba : Sube a la opcion superior.

Cursor abajo : Baja a la opcion inferior.

Insert : Selecciona la opcion (esta es la misma que el *puño1* del *player1*).

Teclas en la **selección de personajes**:

	Player 1	Player 2
Cambiar personaje	<i>Cursores</i>	<i>A,S,W,D</i>
Seleccióna personaje	<i>Insert</i>	<i>R</i>

Teclas durante el **juego**:

	Player 1	Player 2
Movimiento	<i>Cursores</i>	<i>A,S,W,D</i>
Puñetazos	<i>Insert, Inicio</i>	<i>R,T</i>
Patadas	<i>Suprimir, Fin</i>	<i>F,G</i>

NOTA: Si al ejecutar el juego sale una ventana con el aviso "La ventana no se ha podido crear y se cerrara la aplicación" se debe a que su tarjeta grafica no soporta el modo de video por defecto, entre en la carpeta *cfg* del directorio del juego y edite el archivo **motorcfg.txt**, sustituya la linea **fullscreen = 1** por **fullscreen = 0**, guarde el fichero e inicie el programa de nuevo.