

CAMPEONATO DE FUTBOL ADIDAS

ATARI, AMIGA 500, AMIGA 1000, COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM

ESCENARIO

En el Campeonato de Fútbol Adidas participan los veinticuatro equipos de fútbol más famosos del mundo. Controla a tu equipo durante las sucesivas vueltas e intenta llegar a la final, donde competirás por el título de Campeón del Mundo Adidas.

El desplazamiento supersuave centra el "punto de atención" y la simplicidad de los controles del joystick da máxima flexibilidad al juego. Además, este juego tiene en cuenta la inteligencia del equipo, dispone de un perfil en el que aparecen las habilidades del ordenador cuando juega como contrario, así como de pantallas especiales de presentación.

CARGA

Atari ST

Enciende el ordenador, la unidad de disco e inserta el disco en la unidad. Si tienes dos unidades de disco inserta el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la unidad B. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amiga 500

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Amiga 1000

Inserta el disco del sistema. Cuando aparezca el icono de disco de trabajo (Workbench) inserta el disco de juego. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Controles: Atari, Amiga 500, Amiga 1000

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego sólo puede ser controlado vía joystick.

Si seleccionas la opción de un solo jugador conecta el joystick a la puerta número dos.

Durante el partido pulsa la tecla HELP para hacer una pausa.

Commodore

Inserta el cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Comprueba que has conectado todos los cables. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Para el C128 teclea GO64 (RETURN). Sigue la instrucción C64.

Nota: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco: Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD""",8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

Amstrad

CPC 464: Coloca el cassette rebobinado en la unidad, teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tienes una unidad de disco incorporada teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. (El símbolo | se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y @.)

CPC 664 y 6128: Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que todos los cables han sido conectados como se indica en el manual del usuario. Coloca el cassette rebobinado en la unidad, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea

RUN" y pulsa ENTER/RETURN, sigue las instrucciones de pantalla.

Disco: Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que la máquina accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Spectrum (128 K solamente)

Cassette:

1. Inserta el cassette en tu grabadora y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.

2. Comprueba que la conexión MIC está desenchufada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.

3. Si tu ordenador es un Spectrum +, cárgalo de la siguiente manera: Teclea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla " se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y P.

4. Pulsa PLAY en el cassette y el ordenador se cargará automáticamente. Si tienes problemas intenta ajustar los controles del tono y volumen a sus niveles apropiados y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.

5. Si tu ordenador es un Spectrum 128 K sigue las instrucciones que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

Disco Spectrum +3: Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en el manual de instruc-

ciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente.

Controles: Spectrum y Amstrad

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego puede ser controlado vía joystick o teclado (totalmente redefinible).

Teclas Preajustadas

Jugador 1

Q: Arriba
A: Abajo.
W: Izquierda.
E: Derecha.
Z: Disparo.

Jugador 2

O: Arriba.
L: Abajo.
U: Izquierda.
I: Derecha.
M: Disparo.

CBM 64/128: El juego sólo puede ser controlado vía joystick.

Si seleccionas la opción de un solo jugador deberás conectar el joystick en la puerta número dos.

Para hacer una pausa durante el partido:
Commodore: F7.

Spectrum y Amstrad: Space Bar.

ANTES DEL PRIMER PARTIDO

Selecciona entre las opciones: un jugador o dos jugadores.

Cada jugador deberá seleccionar al país que va a representar.

Empate.

(Cada una de estas pantallas aparecerá automáticamente al salir de la pantalla anterior.)

PANTALLA UNO: Uno/dos jugadores.

Mueve la flecha a izquierda o derecha y pulsa el botón disparo para seleccionar entre la opción un jugador o dos jugadores.

PANTALLA DOS: Selección del país.

Mueve el cursor sobre la bandera correcta y pulsa el botón disparo.

PANTALLA TRES: Empate.

El ordenador selecciona aleatoriamente cuatro equipos para cada uno de los seis grupos. Pulsa disparo para acelerar el proceso de selección.

LA COMPETICION

Primera vuelta

Los cuatro equipos de cada grupo juegan uno contra otro. El mejor equipo de cada grupo y los dos mejores equipos que hayas quedado en segunda posición pasarán a los cuartos de final. Si hay empate, ambos equipos jugarán durante un período de tiempo extra—el primer equipo que meta un gol será el ganador del partido—. Si durante este tiempo ninguno de los equipos marca un gol el partido acabará en empate.

Vueltas "knockouts"

En estos partidos sólo los equipos ganadores pasarán

a la siguiente vuelta. Si al final de la segunda parte ambos equipos están empatados, el partido pasa a ser un encuentro de "muerte súbita", es decir, continúa hasta que uno de los equipos marca un gol.

EMPEZANDO

En el menú principal, al que vuelves después de cada partido, verás una ilustración de cada una de las cuatro opciones. Coloca el cursor sobre la opción deseada y pulsa el botón disparo para seleccionarla.

El joystick (opciones del ordenador)

- (1) Encender/apagar música.
- (2) Duración del partido (2, 4, 6 u 8 minutos por parte).
- (3) Definir teclado/joystick (sólo Spectrum).
 - a) Definir teclas.
 - b) Kempston.
 - c) Cursor.
 - d) Sinclair 1.
 - e) Sinclair 2.
- (4) Cargar y salvar.

El joystick (opciones del ordenador): Atari, Amiga 500, Amiga 1000

- (1) Encender/apagar música.
- (2) Duración del partido (2, 4, 6 u 8 minutos por parte)
- (3) Cargar y salvar.

La copa y el libro de notas (resultados)

Utiliza el joystick para desplazarte arriba y abajo a través de los resultados de las anteriores vueltas.

El balón y las botas (jugar partido)

Los resultados de los otros partidos irán apareciendo uno por uno hasta que te toque el turno. El ordenador muestra a quién le toca sacar (lanzamiento de moneda) y empieza el partido. Todos los demás resultados aparecerán cuando termine el partido. Cuando termine un partido regresarás inmediatamente al menú principal.

Diagrama del campo (cambio de formación)

Mueve el cursor sobre la formación deseada y pulsa disparo (el diagrama del campo muestra cómo aparece cada formación).

EL PARTIDO

Para cada país el panel muestra:

Nombre del país.

Estadísticas del jugador bajo control.

- (i) Número del jugador.
- (ii) Energía del Sprint.
- (iii) Potencia del lanzamiento.
- (iv) Ángulo del lanzamiento.

COMO JUGAR

El jugador uno controla al equipo que lleva rayas rojas (oscuro en el Spectrum) y el jugador dos (o el ordenador) al equipo que lleva rayas azules (claro en el Spectrum).

El partido empieza con un saque de centro. Si al tirar la moneda ganas, o si es tu turno, uno de tus jugadores hará un pase corto y así empezará el partido.

El jugador que está bajo tu control viene indicado por una flecha perpetuando. (Sólo en el C64: el jugador viene indicado por una banda coloreada perpetuando.) Mueve al jugador moviendo el joystick en la dirección deseada. Para regatear haz que tu jugador corra hacia el balón. Si la potencia de patada es demasiado baja (o cero) el balón recorrerá una corta distancia (hacia donde se dirige el jugador).

Para dar una patada al balón mantén presionado el botón disparo y verás cómo se llena la barra de potencia. Cuando llegues a la fuerza de lanzamiento deseada suelta el botón. Después haz que el jugador corra hacia el balón y el balón será lanzado hacia donde corre tu jugador con una velocidad y fuerza proporcional al nivel de potencia que hayas seleccionado.

La pequeña flecha que se encuentra debajo del indicador de potencia de patada muestra el ángulo al que golpearás el balón, es decir, bajo o alto. Para cambiar de ángulo pulsa repetidamente el botón disparo.

Si uno de los jugadores del otro equipo se encuentra

en posesión del balón y quieres resbalar y hacerle un placaje mantén presionado el botón disparo y mueve el joystick en la dirección deseada.

Los lanzamientos libres, saques de esquina (córners) y saques de gol se realizan de forma parecida a los lanzamientos normales. El balón será colocado en la posición apropiada y el jugador que esté en posesión del balón se colocará detrás del balón. Ningún otro jugador podrá acercarse al balón hasta que éste haya sido lanzado.

Cuando un jugador toca el balón sobre la línea de banda, el otro equipo tendrá derecho a realizar un saque de banda. Para realizar un saque de banda uno de tus jugadores correrá a la posición correcta y se preparará para realizar el lanzamiento. Selecciona la dirección del lanzamiento vía joystick y elige la potencia del lanzamiento de la misma manera que seleccionas la potencia de la patada.

Cuando cometas una falta dentro de la zona de gol contra uno de los jugadores del equipo contrario se producirá un penalty. El balón será colocado en la posición de penalty y el jugador del equipo contrario lo lanzará. A diferencia de las patadas normales la barra de potencia determinará al ángulo de lanzamiento. Un nivel de potencia bajo hará que el balón vaya directamente hacia el portero mientras que un nivel de potencia alto hará que el balón se dirija hacia la esquina.

Cuando muevas el joystick a izquierda o derecha el jugador dará una patada en esa dirección.

Control del portero: Si tu portero se encuentra visible y tu equipo no está en posesión del balón,

mantén presionado el botón disparo y mueve el joystick a izquierda o derecha para que tu portero se lance en la dirección seleccionada.

CARGAR Y SALVAR

Para salvar a disco necesitarás un disco en blanco debidamente formateado. Para salvar a cassette necesitarás una cinta en blanco.

Mueve el cursor para seleccionar qué posición del juego deseas cargar o salvar y después pulsa disparo. Sigue las instrucciones.

Atari, Amiga 500, Amiga 1000

Para salvar a disco necesitarás un disco en blanco debidamente formateado. Mueve el cursor para seleccionar qué posición del juego deseas cargar o salvar y después pulsa disparo. Sigue las instrucciones de pantalla.

SUGERENCIAS

Cuando regatees hazlo siempre desde el frente. Si tocas al jugador antes que al balón, puedes cometer una falta.

Pasa frecuentemente el balón. Si uno de tus jugadores mantiene el balón demasiado tiempo se cansará y correrá menos. Pasa el balón para mantener la resistencia del jugador al nivel máximo.

Cuando juegues ten en cuenta la posición que ocupan tus compañeros. Pásale el balón enfrente para que corra y lo intercepte fácilmente.

Acércate a la portería desde cualquier lado porque los lanzamientos de frente son más fáciles de parar.

Utiliza una cruz cuando estés enfrente de la portería para confundir al portero y poder marcar un gol más fácilmente.

CREDITOS

© 1990 Ocean Software Ltd.