

MATCH DAY

AMSTRAD 464, 664 y 6128

CARGA

Amstrad CPC 464.— Pon la cassette en el reproductor. Escribe RUN" y pulsa ENTER.

Amstrad CPC 664 y CPC 6128.— Conecta un cassette según las instrucciones del Manual. Escribe I TAPE, luego pulsa ENTER. Escribe RUN" y pulsa ENTER.

MATCH DAY

Bienvenido a Match Day, el juego del fútbol! No es un juego ordinario de fútbol, sino un juego tipo arcade en 3 dimensiones donde tú controlas la acción. El juego se vé desde el punto de vista de una cámara, que recorre el campo. Cada equipo tiene sus colores (en el juego estándar es camisa roja, y pantalones azules para el equipo 1, y camisas azules y pantalones azules para el equipo 2), y se compone de un portero, defensas, centrocampistas y atacantes. Durante el partido, cada jugador se mueve de acuerdo a las reglas habituales del fútbol.

Tienes control del jugador que tiene el balón, o de aquel jugador que esté mejor situado para coger el balón. Este jugador se indica en la pantalla al cambiar el color de sus calcetines al del resto de su vestimenta.

Con este jugador puedes regatear, interceptar, pasar, cabecear, bloquear, tirar corners y de banda, y casi cualquier efecto que se pueda hacer en el fútbol real.

DESTREZA Y TACTICA

1. Regate.— Mientras tu jugador está en posesión del balón, el regate es automático. El balón siempre estará en una corta distancia delante del jugador en cualquiera de las ocho direcciones en las que puedes moverle. Es importante saber que un jugador no puede correr tan rápido con el balón que sin él, debido a la necesidad de controlar el balón. Por lo tanto, es importante aprender cómo pasar el balón con exactitud y velocidad.

2. Pasar.— Para pasar el balón, utiliza la tecla de control de tiro (o el botón de disparo si usas joystick). El balón irá en la dirección en la que chutes. Hay dos tipos de pase: a nivel de campo, y por el aire. Para pasar a nivel del suelo debes estar parado cuando chutes. Si estás en movimiento, el balón saldrá volando y rebotará en el suelo. Este pase es el más largo de los dos.

3. Recibir.— Esto incluye el bloqueo, atrapar el balón, cabecearlo, etc. Para obtener posesión del balón, deberás juzgar su trayectoria y preparar tu interceptación para que el balón llegue a tus pies. Esto es de máxima importancia si quieres coger un balón que está rebotando por el campo. Debes mantener la vista puesta en la sombra que está siempre debajo de la pelota. Notarás que la sombra se reduce al subir el balón, y se hace más grande al caer. Para cazar un balón al rebote deberás poner tus pies en el sitio que estimes que se juntarán el balón y la sombra, (o sea, donde caerá el balón). Si interceptas el balón demasiado temprano, rebotará en tus piernas, cuerpo o cabeza. Cómo rebota depende de la velocidad relativa del balón y de su dirección cuando intercepte al jugador.

Este rebote puede ser utilizado, claro está, para gran ventaja, ya que cabecear el balón hacia adelante gana mucho terreno de un golpe.

PORTERO

Tomarás control del portero en el momento adecuado, de forma automática. Lo notarás porque cambiará el color de sus botas. En ese

momento podrás elegir entre hacerle tirarse a la derecha o a la izquierda por medio del control direccional con "chutar/tirar".

TIROS FIJOS

Esto incluye los corners, saque de puerta y saque del centro del campo. Es posible controlar estos tiros muy precisamente, usando los controles adecuados. Además de poder tirar el balón en varias direcciones, tiene tres niveles de fuerza: suave, fuerte o normal. Para variar la fuerza del tiro de suave a fuerte la regla general es: Pulsa teclas o joystick para avanzar el jugador, y chutarás fuerte.

Pulsa teclas o joystick para ir hacia atrás, y chutarás suavemente.

La dirección del chut se puede variar utilizando los controles que normalmente mueven a los jugadores en esas direcciones simultáneamente con el pulsado del botón de disparo. Para llegar a apreciar plenamente el grado de control al que se puede llegar te llevará mucha práctica.

SAQUE DE BANDA

Cuando el balón sale del campo y cruza cualquiera de las dos líneas laterales, un miembro del equipo apropiado automáticamente cruza la línea y tira el balón. Ahora controlas a este jugador quien tirará cuando pulses el botón de disparo. Puedes tirar hacia una de las nueve posibles posiciones.

CORNER

Los corners son iguales a los saques de banda, y pueden ir en nueve direcciones. A notar que con tres chuts suaves, el balón rodará por el suelo.

TIRO DE PUERTA

Igual que los corners.

SAQUE DE CENTRO

Tal y como en el fútbol "real", el balón tiene que cruzar la línea central. Por lo tanto, un chut suave a derecha o izquierda cruzará levemente la línea.

OPCIONES

Cuando tengas el programa cargado, verás el MENU PRINCIPAL que pone:

PLAY 1 PLAYER GAME

PLAY 2 PLAYER GAME

PLAY MATCH DAY SPECIAL

CHANGE MATCH DETAILS

CHANGE TEAM NAMES

Verás que la primera línea está marcada en blanco y tiene una llave de SPACE al lado. Pulsa ENTER para comenzar una partida normal de un jugador contra el ordenador.

En la posibilidad Match Day Special puedes competir con tus amigos y con o sin el ordenador en una Competición de tres partes.

Antes de empezar una partida, probablemente necesitarás montarle las opciones correspondientes. Entre otra cosas, estas opciones te permiten cambiar el tiempo de duración del partido, cambiar el color de los equipos, cambiar las teclas de control, y montarte el juego para que juegues con tus amigos. Estas opciones se cambian utilizando los siguientes Menús:

CHANGE TEAM DETAILS

CHANGE TEAM NAMES

CHANGE TEAM COLOURS

CHANGE GAME CONTROLS

En cada menú, las opciones se pueden cambiar utilizando las siguientes teclas:

SP SPACE Mover hacia abajo

ENT ENTER . . . Ver instrucciones en pantalla

ESC ESCAPE . . Salir del menú

CAMBIAR DETALLES DEL PARTIDO

Para acceder a este menú pulsa SPACE hasta que se ilumine CHANGE MATCH DETAILS. El marcador SP se mueve al cambiar de opción. Cuando llegues a la opción deseada, pulsa ENTER. Verás cuatro opciones:

Length of Each Half (Duración de cada mitad)

Difficulty Level (Nivel de Dificultad)

Number of Players (Número de Jugadores; sólo en Copa)

Computer Opponent (Juego contra el Ordenador; sólo en Copa)

Duración de cada mitad.— En un partido real, la duración es de 45 minutos. En MATCH DAY puedes variar la duración de cada mitad a 5, 15 ó 45 minutos. Ten en cuenta que el reloj de pantalla siempre indicará tiempos de 0 a 45 minutos y de 45 a 90. Si hay un empate al final del tiempo reglamentario, habrá dos prórrogas de 15 minutos. Si has seleccionado tiempos de juego más cortos, la prórroga será proporcional.

Nivel de Dificultad.— Cuando juegas contra el ordenador en un partido de un solo jugador, puedes seleccionar uno de tres niveles para tu oponente:

Amateur

Profesional

Internacional

En la competición de Copa, el ordenador comienza los cuartos de final en el nivel indicado aquí. Luego se incrementará el nivel de dificultad en un nivel en las semifinales, y por otro en la final. Lo que quiere decir que la final contra el ordenador siempre será a nivel Internacional.

Número de Jugadores (Sólo Copa).— Hasta ocho personas pueden tomar parte en la competición de Copa. Un sorteo al azar decide los cuartos de final, y los partidos se juegan y vuelven a jugar hasta que se encuentran los cuatro semifinalistas. Se vuelve a sortear, y se juegan los dos partidos para decidir los finalistas.

Juego contra el ordenador.— Si hay menos de ocho personas jugando, entonces puedes dejar que el ordenador complete los equipos restantes. Si pone YES en "Computer Opponent", entonces el sorteo asignará a un equipo controlado por ordenador. Si pone NO, entonces se sorteará jugador contra jugador, y si sobra alguno, pasará a la ronda siguiente sin jugar. Usa SP para remarcar la opción deseada, y ENT para ir cambiando de opciones.

Cuando hayas montado las opciones a tu aire, pulsa ESC para volver al Menú Principal.

CAMBIAR NOMBRES DE EQUIPOS

Puedes elegir cualquier nombre que se te antoje para los ocho equipos de la Copa con el menú "Change Team Names". Vete al menú principal, y utiliza SP para llegar a la opción "Change Team Names". Pulsa ENTER. Usa SP para remarcar el nombre a cambiar. Usa Delete para borrar ese nombre, y escribe a cambio el nuevo. Pulsa ENTER y ESC para volver al Menú Principal.

Nota: Si se juega un solo partido, los nombres son los dos primeros en la lista.

CAMBIAR LOS COLORES DE LOS EQUIPOS

Este menú, con el siguiente, está disponible al comienzo de cada partido. Para comprobarlo, empieza un partido de un solo jugador seleccionando la primera opción "Play 1 Player Game".

El display mostrará el tanteo actual y los colores de los equipos. También verás el siguiente menú:

PLAY ?? HALF (Juega la ?? Mitad)

CHANGE TEAM COLOURS (Cambio de color de equipos)

CHANGE GAME CONTROLS (Cambio de controles de juego)

SWAP CONTROLS (Cambio de controles)

Para cambiar el color de los equipos, primero marca esta opción (pulsando SP) y pulsa ENTER. Ahora usa SP para seleccionar colores.

Cuando hayas cambiado los colores a tu gusto, pulsa ENT para volver al menú del principio de juego. Verás que el marcador SP ha vuelto a la opción de saqué de centro. Si ahora quieres cambiar los controles, pulsa SP hasta que llegues a lo que quieras hacer. Ahora, pulsa ENTER.

CAMBIO DE CONTROLES DE JUEGO

Para controlar a tu jugador puedes utilizar

cualquier tecla del teclado, o cualquier joystick. Si usas joystick Amstrad, se puede jugar con dos joysticks.

Hay cinco controles "de jugador": UP (arriba), DOWN (abajo), LEFT (izquierda), RIGHT (derecha) y KICK (chuta, que se puede también usar para que el portero se tire, y para tirar desde la banda).

También hay dos teclas para parar el juego: CTRL + ENT (el ENT de las Teclas de Funciones). Si pulsas las dos a la vez durante el partido, el partido se parará. Puedes pulsar CTRL de nuevo para anular el partido y volver a empezar, o cualquier otra tecla para continuar.

Si cortas el juego durante una competición de copa, ocurrirá lo siguiente:

1. Si la partida es contra el ordenador, pasará a la próxima ronda (ya que se supone que si quieres terminar la partida es que quieres salirte de la competición).

2. Si la partida es contra otro jugador, se quedará la partida en el tanteo actual, salvo que sea un empate, en cuyo caso se elige a uno de los dos al azar para pasar a la ronda siguiente.

Nota: Debes elegir teclas que no estén en conflicto con las que usarás para parar el juego. Para cambiar cualquier control, pulsa la tecla deseada (o dirección en el joystick).

La última opción del Menú de Comienzo de Juego te permite simplemente intercambiar los controles de cada jugador. Esto es muy útil si solo tienes un joystick y queréis jugar dos personas.

Este menú se verá al final de cada mitad de la partida. De momento, pulsa ENTER para comenzar el juego.

Si no cambias las teclas, serán las siguientes:

Jugador 1

IZQUIERDA — F Ø (1)

DERECHA — F ENTER (1) Flechas de cursor

ARRIBA — TAB

Jugador 2

ABAJO — SHIFT
CHUT — SPACE

Copy

(1) Estas teclas corresponden al CPC 664. En el CPC 464, no llevan la F delante, pero son del teclado numérico de la derecha.

© 1985 Ocean Software

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S.A.