



ACTIVISION



© 1988 SNK CORP  
DISTRIBUTED BY ACTIVISION



Lucha contra países diferentes en este torneo Olímpico Internacional y hazles placajes a tus adversarios a través de cinco agotadores partidos de intenso juego. ¡Una rápida y furiosa mezcla de garra y nervio, habilidad y desafío, que rebotará fuera de tu monitor! Regatea, da patadas, golpea y ábrete camino hacia el Trofeo Olímpico. En FIGHTING SOCCER ¡lucha para ganar!

AMSTRAD  
AMC 713

FIGHTING SOCCER



A M S T R A D



FIGHTING  
SOCCER



ACTIVISION

SNK

FIGHTING SOCCER

SPECTRUM, AMSTRAD,  
COMMODORE

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

##### C64 Cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

##### C128

Teclea GO64 y entonces pulsa RETURN. Teclea Y cuando la pantalla te lo indique y después RETURN. Sigue, entonces, las instrucciones apropiadas para el C64.

##### Spectrum cassette

Mete la cinta en el cassette y teclea LOAD". Pulsa entonces ENTER y luego PLAY en el cassette.

##### Amstrad disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

##### Amstrad cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

#### FIGHTING SOCCER

¡Una rápida y furiosa mezcla de garra y nervio, habilidad y desafío, saldrá de tu monitor!

Lucha contra 10 países diferentes en este Torneo Olímpico Internacional y hazles placajes a tus adversarios a través de cinco rounds agotadores de este intenso juego.

Regatea, da patadas, golpea, ¡ábrete camino hacia el Trofeo Olímpico! En FIGHTING SOCCER... ¡se lucha para ganar!

## MODO DE FLECHA CURSOR

Si seleccionas el modo de teclado, la flecha se mueve alrededor de los jugadores mostrando en qué dirección das la patada; esto es, es independiente el movimiento de la flecha.

Si seleccionas el modo de joystick, la flecha apuntará automáticamente en la dirección del jugador y, de esta forma, se lanzará la pelota en esa dirección.

## CONTROLES DE JUEGO

### Spectrum/Amstrad

Exploración automática del joystick Sinclair IF/2 y Kempston.

### PARA SELECCIONAR LOS CONTROLES DE LOS JUGADORES

Pulsa ENTER/RETURN para definir los controles para cada jugador. Si se selecciona el teclado, se le pedirá al usuario que defina las teclas del juego.

Si se usa el joystick 1, las teclas para hacer girar las flechas son Z/X y para el joystick 2 las teclas son R/M.

El Kempston es V/B.

### PONIENDO EL JUEGO EN PAUSA

Para poner el juego en pausa mientras se juega pulsa ENTER/RETURN. Para continuar jugando pulsa de nuevo ENTER/RETURN o ESPACIO para abandonar.

### SONIDO FX, MUSICA

Para intercambiar entre sonido FX y música pulsa ambas teclas SHIFT, en el Spectrum, y la F5 en el Amstrad.

### Teclas del Commodore 64

#### JOYSTICK 1

#### Tecla Commodore



Izquierda



Derecha

#### JOYSTICK 2

##### Tecla Commodore



Izquierda



Derecha

Tecla interrogación

#### Flecha hacia arriba



Abandonar



Pausa

## DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestros productos y hemos empleado altos controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes alguna dificultad mientras estás cargando, es más probable que se deba a un fallo que al producto en sí. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y vuelvas a repetir las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando las instrucciones adecuadas para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual de Usuario que acompaña a tu ordenador o pregunta a tu vendedor de software para que te aconseje. En el caso de que persistan las dificultades y hayas comprobado todos los posibles defectos de carga, te sugerimos que devuelvas el juego al lugar donde lo adquiriste.

## CREDITOS

© 1988 SWK Corp.  
Coding, graphics and music by Sprites Limited.  
A Software Studios Production.