KENNY DALGLISH - SOCCER MATCH

INSTRUCCIONES DE CARGA (16 BITS)

Atari ST.—Inserta el disco y conecta el ordenador. Mantén el disco en la máquina mientras se desarrolla el juego.

Amiga.—Conecta el ordenador e inserta el disco cuando aparezca el Workbench. Mantén el disco en la máquina mientras se desarrolla el juego.

EL JUEGO

¡El partido está en marcha! Teclea el nombre de tu equipo (y del oponente), establece la dificultad y la duración del partido y adelante. Tú controlas el equipo de color rojo jugando de izquierda a derecha. La flecha muestra qué jugador controlas (el más próximo a la pelota).
Antes de que empiece el juego, Kenny te dará algunos consejos de interés. Ignorarlos es tu responsabilidad.

CONTROL CON JOYSTICK (16 BITS)

El jugador bajo tu control se moverá en la dirección que tú mueves el joystick. Estarás en disposición de pegar a la pelota presionando "fuego" cuando el balón está cerca de ti. Lo lejos que vaya depende de la dirección en que esté el joystick cuando sueltes el botón de fuego.

Arriba e izquierda	Toca la pelota a jugadores a la izquierda.
Arriba	Toca la pelota adelante.
Arriba y derecha	Toca la pelota a jugadores a la derecha.
Izquierda	Pica la pelota adelante.
Centrado	Pase débil adelante.
Derecha	Pegar la pelota alta en el aire.
Abajo e izquierda	Pase corto a lo largo del campo.
Abajo	Pase medio a lo largo del campo.
Abajo y derecha	Pase largo a lo largo del campo.

CONTROL CON TECLADO (16 BITS)

Presiona las teclas siguientes:

T — Muestra el tiempo (durante unos segundos).
S — Muestra el marcador (durante unos segundos).
P — Pausar el juego.
Q — Abandonar el juego (¡bueno para salvar!).
E — Desconecta secuencias de acción.

OPCION MULTI-JUGADORES

Podemos invitar a algunos amigos y hacer un torneo. Introduciendo más de dos jugadores (hasta un máximo de 4) puedes organizar una liga cuando juegas contra tus amigos. (Nota: se necesita un segundo joystick; no funcionará con un ratón.)
El juego mantendrá un archivo de resultados y mostrará una tabla de la liga al final de cada juego.
¡Buena suerte y juega para ganar!

INSTRUCCIONES DE CARGA (8 BITS)

Spectrum.—Para 48k teclea LOAD"". De otra forma utiliza el cargador en pantalla.
Para usuarios de DISCO, utiliza el cargador en pantalla.

Commodore 64.—Para los usuarios de Commodore 128 teclea GOTO64 para poner en modo 64.
Para los usuarios de cassette presionar SHIFT RUN/STOP, y PLAY en el cassette.

Amstrad.—Si tienes una disquetera conectada, teclea | TAPE y después ENTER. Presiona CTRL y ENTER pequeña para cargar.
Disco: Teclea RUN"DISC" y presiona ENTER.

EL JUEGO

¡El partido está en marcha! Sigue las indicaciones en pantalla para seleccinar el tipo de partido que quieres jugar y sigue adelante. Controlas el equipo jugando de izquierda a derecha. La flecha muestra qué jugador controlas (el más próximo al balón).

CONTROL CON JOYSTICK (8 BITS)

El jugador bajo tu control se moverá en la dirección que tú mueves el joystick. Estarás en disposición de pegar a la pelota presionando "fuego" cuando el balón está cerca de ti. Lo lejos que vaya depende de la dirección en que esté el joystick cuando sueltes el botón de fuego.

Arriba e izquierda	Toca la pelota a jugadores a la izquierda.
Arriba	Toca la pelota adelante.
Arriba y derecha	Toca la pelota a jugadores a la derecha.
Izquierda	Pica la pelota adelante.
Centrado	Pase débil adelante.
Derecha	Pegar la pelota alta en el aire.
Abajo e izquierda	Pase corto a lo largo del campo.
Abajo	Pase medio a lo largo del campo.
Abajo y derecha	Pase largo a lo largo del campo.

CONTROL CON TECLADO (8 BITS)

		SPECTRUM	AMSTRAD
Jugador 1			
	Arriba	Q	Q
	Abajo	A	A
	Izquierda	E	E
	Derecha	R	R
	Golpear	X	X
Jugador 2			
	Arriba	J	J
	Abajo	M	M
	Izquierda	O	O
	Derecha	P	P
	Golpear	H	H
Pausa		1	1
Abandonar		0	0

Pueden usarse joysticks alternativos.

Equipo rojo

Arriba	S
Abajo	X
Izquierda	F
Derecha	H
Golpear	T

(o joystick en Port. 2)

Equipo azul

(usar joystick en Port. 1)

F5: Pausa
@: Abortar.

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95