

EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

"NO HAY LOCALIDADES" figuraba en todas las taquillas que rodeaban el gigantesco estadio. Autocares, camiones de prácticamente todas las televisiones del mundo, cientos de coches y una muchedumbre ansiosa formaban un murc imposible de franquear.

No era un partido normal; tampoco se trataba de un concierto de rock. Simplemente se jugaba esa noche la final de la Copa del Mundo de Fútbol.

El ambiente era de auténtica expectación, los altavoces del campo comenzaron a lanzar ininteligibles frases y un corto silencio precedió a una explosión de júbilo de todos los asistentes cuando los jugadores de los dos mejores equipos del mundo saltaron al terreno de juego.

Las cámaras de los fotógrafos disparaban sus flash en un auténtico bombardeo y los periodistas habían prácticamente invadido el campo. Pero todas las miradas se dirigían hacia un hombre que se encontraba totalmente rodeado envuelto en una masa de cronistas deportivos, cámaras y curiosos dispuestos a extraerle unas palabras antes del más esperado encuentro de todos los tiempos. De pronto el cámara del estadio consiguió colocarse en primer lugar, y en las gigantescas pantallas que se alzaban sobre los fondos apareció, al principio borrosa, la imagen de un jugador...

"¡Sí, es él, no cabe duda, el mejor jugador del mundo!", gritó un espectador situado a mi derecha. Ya no hizo falta esperar a que su rostro estuviera nítido en el enorme monitor. ¡YO YA SABIA DE QUIEN SE TRATABA...!

EL MENU

El menú es lo primero que debemos definir, ya que gracias a él podemos decidir toda una serie de opciones para adaptar el juego a las necesidades de cada jugador.

Cuando aparece por primera vez el menú ante nosotros observamos tres zonas claramente separadas: SELECCION DEL EQUIPO 1, SELECCION DEL EQUIPO 2 y SELECCION GENERAL. El equipo que esté seleccionado en ese momento tendrá parpadeando el rectángulo superior, que indica los colores de su camiseta, y accionando la tecla ESPACIO haremos que cambie su opción. Por ejemplo, al pulsar dicha tecla, la opción que esté abajo y se encuentra entre dos flechas se repliega y deja sin apoyo a las otras dos que se encontraban encima, con lo que caen y pasan a ocupar las posiciones de las anteriores. Si la opción que estaba elegida es la de REDEFINIR y pulsamos la tecla RETURN podremos redefinir el teclado y controlar el juego con las teclas que deseemos. Pulsando la opción SELECCION EQUIPO podemos elegir el equipo que queremos manejar y pulsando la opción JUGADORES elegimos si deseamos jugar solos contra el ordenador o jugar dos personas entre sí. Cada vez que pulsemos una tecla caerá automáticamente, entre las flechas, la opción de cada uno de los equipos con la que va a jugar. Por último, cuando se seleccione UN JUGADOR, los rótulos del otro equipo desaparecen para indicarnos que vamos a jugar contra el ordenador.

MARCADOR ELECTRONICO

Esta es una de las piezas claves del juego y que permite conocer

constantemente el desarrollo del partido. Básicamente consta de tres partes o módulos:

MARCADOR DE GOLES: En él figuran el número de tantos que ha marcado cada equipo y una pieza encima de cada uno de ellos con el color de sus camisetas, que señalará con un parpadeo cuál de los dos equipos lleva el balón en ese momento.

CRONOMETRO: En él se representa el tiempo que resta de partido, deteniéndose éste en el instante que llega a cero.

VISTA GENERAL DEL CAMPO: Al igual que con una cámara, lo que observamos en la pantalla es una vista parcial de la acción que está sucediéndose, con lo cual el marcador está dotado de un campo de fútbol en pequeño, a escala del que realmente se está jugando y un cuadrado, a modo de visor, que nos señala continuamente en qué parte del terreno se está desarrollando la jugada. Además de esto aparecerán dos puntitos señalando el jugador de cada equipo que en ese momento es controlado, bien por una persona o bien por el ordenador.

EL JUEGO

Una vez que pulsamos la opción **COMENZAR** aparecerá el terreno de juego y el marcador a su derecha. El comienzo del juego incluye una secuencia animada de lo que podría ser el inicio de un partido cualquiera: la cámara comienza en una esquina del campo y empieza a moverse la imagen hacia el centro del mismo, donde los dos equipos se colocan alineados frente a frente. En ese momento llega el árbitro por la parte superior y se sitúa cerca del centro, junto al balón. Entonces los capitanes de ambos equipos se acercan hacia el árbitro y se saludan. Entonces el árbitro da media vuelta y se va; a continuación los jugadores se dispersan y se colocan en posición de saque de centro.

Para sacar el equipo que tenga en su poder el balón no hay más que pulsar el botón de **FUEGO** junto con la dirección a la que queremos enviarlo. Una vez tenemos en nuestro poder el balón no tenemos más que ir dirigiendo al jugador, y el balón lo llevaremos delante automáticamente.

Para lanzar un chut o pasar a un compañero de equipo dispararemos al tiempo que pulsamos las teclas de dirección a la que queremos que se dirija el balón. Si disparamos en horizontal o en diagonal, el chut será flojo y el balón se bombeará poco. Si disparamos en vertical, en dirección a una de las porterías, el chut será fuerte y el balón alcanzará el punto más alto. (CUIDADO CON ESTO, YA QUE SI VA MUY ALTO NO PODRAN COGERLO LOS OTROS JUGADORES E INCLUSO PASARIA POR ENCIMA DE LA PORTERIA. ESTO ES MUY UTIL PARA PODER MARCAR GOLES SI EL PORTERO ESTA MUY ADELANTADO.)

Las formas de perder el balón son varias, por ejemplo, si lo lanzamos a una banda se producirá el consiguiente **FUERA** y perderemos la posesión. Otra forma de perderlo, al igual que la anterior, sería lanzando el balón por la línea de fondo. Si es por la portería contraria se producirá el **SAQUE DE PUERTA**, con lo que el balón se coloca sobre la línea del área pequeña y el portero se dispondrá a lanzar con el pie. Si la portería es la nuestra se producirá **CORNER**, con lo que el jugador más cercano del equipo contrario aparece en la esquina correspondiente frente al balón, listo para chutar.

Cuando se tira a puerta, el portero responde a la tecla de disparo de tal forma que se tira en pirueta hacia la dirección que se tenga

pulsada (DERECHA o IZQUIERDA) y siempre intentará coger el balón con la mano.

Las flechitas que acompañan a los jugadores indican cuál de ellos tiene el control en ese momento y hacia qué portería debe dirigirse. Cuando hay varios jugadores de un mismo equipo alrededor del balón, las flechitas se le colocan al que está más cerca de ésta, excepto si se trata del portero, que siempre las lleva si la acción se desarrolla dentro del área y en presencia de éste.

Cuando un jugador no tiene el balón en su poder y se pulsa la tecla de FUEGO, éste se tira en plancha hacia la última dirección que se estuviese pulsando. Esto es muy útil para intentar quitar el balón a un jugador del equipo contrario, pero hay que utilizarlo con cuidado, porque si se le embiste demasiado tarde se producirá FALTA, y el árbitro se acercará al agresor y le AMONESTARA VERBALMENTE; la siguiente vez señalará TARJETA AMARILLA, y si el jugador reincide nuevamente le mostrará la TARJETA ROJA, con la consiguiente expulsión del terreno de juego. Una vez expulsado un jugador no podrá incorporarse otra vez durante el mismo partido.

Debes tener en cuenta que BUTRAGUENO siempre será el delantero centro del equipo AZUL en el menú. Quiere decirse que si seleccionas jugar con el equipo ROJO y en modo 1 JUGADOR, jugarás contra el equipo de éste.

En cualquier versión se le reconoce por ser el jugador del equipo azul situado frente a la portería contraria en la posición de DELANTERO CENTRO, cerca del defensa central del equipo rojo. El ordenador te avisará cada vez que consigas marcar un gol con él.

CONTROLES

Pueden jugar uno o dos jugadores simultáneamente. El teclado es totalmente redefinible.

Existen teclas especiales para detener el juego momentáneamente y para volver al menú y comenzar otro partido:

	Pausa	Vuelta al menú
Spectrum	CAPS SHIFT	CAPS SHIFT + SPACE
Amstrad	ESC	CTRL + ESC
MSX	STOP	CTRL + STOP

EQUIPO DE DISEÑO

Programa y gráficos: Animagic.
Pantalla de carga: Ricardo Cancho.
Distribuidor: ERBE SOFTWARE.
Producción: Topo/Ocean.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM: Pulsa LOAD"" y ENTER.
AMSTRAD: Pulsa CTRL + ENTER.
MSX: Teclea RUN"CAS: y pulsa ENTER.

© TOPO SOFT, 1988

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



E. Butragueño