

FUTBOLÍN F3 INSTRUCCIONES

AMSTRAD CPC

¿Has jugado al futbolín alguna vez?, ¡ahora lo tienes en tu Amstrad!

Desde hace casi 100 años a sido un juego que se ha perfeccionado con el tiempo gracias a inventores como Harold Searles, Lucien Rosengart o Alejandro Finisterre, y que gracias a multitud de simpatizantes y federaciones de todo el mundo han hecho de éste un deporte de alta competición.

En Futbolín F3 se podrán a prueba tus reflejos retando a tus amigos o contra la máquina, que tendrás que batir tantas veces como puedas.

Cargar el juego

Usa los comandos **|DISC** o **|TAPE** para acceder a tu unidad.

Con disco: Teclea **RUN" FUTBOLIN** pulsa **ENTER** y sigue las instrucciones.

Con casete: Teclea **RUN"** pulsa **ENTER** y sigue las instrucciones.

Para cargar el fichero ROM en la M4 Board accede al contenido del fichero DSK, teclea **|ROMUP,"FUTBOLIN.ROM",1** pulsa **ENTER**, espera a que aparezca "Ready" en pantalla y reinicia tu CPC. Una vez reiniciado puedes usar el comando **|FB** para cargar el juego siempre que quieras.

Para cargar el fichero ROM en otras expansiones consulta las instrucciones de tu hardware.

Controles

Para cambiar los controles de los jugadores simplemente pulsa las teclas [1] o [2] hasta encontrar la configuración que más te guste.

Hay 5 configuraciones disponibles:

	Izq	Dcha	Arriba	Abajo	Barra	Zona (1 vs 1)
Set 1	O	P	Q	A	TAB	ESPACIO
Set 2	F2	F3	F4	F1	F0	F DOT
Set 3		JOYSTICK			FUEGO1	FUEGO2
Set 4		CURSORES			DEL	ENTER
Set 5	Z	X	H	B	J	ESPACIO

Los sets de control se pueden intercambiar para jugar en diferente lado de la mesa.

El jugador 1 juega en la parte inferior de la pantalla

El jugador 2 juega en la parte superior de la pantalla

En modo de juego 2 ambos jugadores se sitúan en el lado inferior de la pantalla. (Ver modos de juego).

Los controles de dirección moverán la barra seleccionada de forma vertical o hacia los lados permitiendo efectuar disparos levantando la figura hacia delante.

Recuerda que si juegas en lado superior de la pantalla los controles estarán invertidos.

Puedes cambiar de zona o barra para mover tus figuras fuera del área activa y pulsando ZONA+BARRA para acceder a la barra más alejada. (Ver otras opciones).

Modo de juego

- 1.- Jugador 1 contra IA (CPU) (con puntos)
- 2.- Jugadores 1 y 2 contra IA (con puntos)
- 3.- Jugador 1 contra Jugador 2
- 4.- Jugador 1 e IA1 contra IA2
- 5.- Jugador 1 e IA1 contra Jugador 2 e IA2
- 6.- Modo demostración.

Pon tu record haciendo puntos en modo individual o equipo (modos 1 y 2). Los puntos se acumulan a medida que ganas partidos consecutivos. Recibirás 200 puntos de bonificación por cada partido ganado. También recibirás puntos al disparar o metiendo goles a tu adversario. (Ver número de bolas).

Color

Cambia el color de equipación y de la mesa, puede ser útil si tienes un monitor de fósforo verde.

Condición de victoria

"Golear": ganará el jugador o equipo que consiga alcanzar el número de bolas fijado y supere al oponente por 2 tantos.

"Mejor de": ganará el jugador o equipo con más goles anotados entre el número de bolas.

Número de bolas

El partido será largo o corto dependiendo de este valor.

También cambiará el número de puntos obtenidos por disparos o tantos anotados para los modos 1 y 2. Cuantas más bolas, la puntuación será más baja.

Comenzar

Una vez tengas la configuración deseada pulsa la tecla [0] para jugar, aparecerá otra pantalla para dar la señal READY hasta que pulses la tecla [ENTER]. Después de una cuenta atrás comenzará el partido y el saque inicial dependerá de en dónde se anotó gol por última vez.

Otras opciones

La "auto-barra" mantiene activa la barra más cercana a la bola en cada zona de juego.

La "auto-zona" mantiene activa la zona de defensores o delanteros más cercana a la bola cuando se juega en modo 1 contra 1.

La opción de "Media" permite que la barra de 5 figuras pueda anotar o no. Con esta opción desactivada se mostrará falta si se mete un gol en portería contraria efectuando un disparo o tocando por última vez, anulando el tanto y con el correspondiente saque de puerta para el oponente.

Con posesión activada el jugador tiene 15 segundos (10 visibles) para sacar la bola de su área o se pitará falta, con el correspondiente saque de centro a favor del oponente.

La opción "Regs" permite recordar a la CPU los datos de disparos efectuados por ambos equipos. Con esta opción desactivada los datos se borrarán cada vez que se juegue una nueva partida.

También puedes activar/desactivar sonido y música con la tecla [S], ver la tabla de records pulsando la tecla [7], o salir de pantallas pulsando la tecla [ESCAPE].