

# **INTERNATIONAL MATCH DAY**

## **SPECTRUM 128**

Para Cargar  
Escribe LOAD "" y pulsa la tecla ENTER.

### **MATCH DAY**

Bienvenido a International Match Day, el juego de fútbol. No es un juego ordinario de fútbol, sino un juego tipo arcade en 3 dimensiones donde tú controlas la acción. El juego se ve desde el punto de vista de una cámara, que recorre el campo. Cada equipo tiene sus colores (en el juego estándar es camisa blanca, pantalones blancos, y medias amarillas para el equipo 1. Y camisas amarillas, pantalones amarillos y medias blancas para el equipo 2), y se compone de un portero, defensas, centro campistas, 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 córners y de banda, y casi cualquier efecto que se pueda hacer en el fútbol real.

### **DESTREZA Y TACTICA**

#### **REGATE**

Mientras tu jugador está en posesión del balón, el regate es automático. El balón siempre estará a 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.

#### **PASAR**

Para pasar el balón utiliza la tecla de control de tiro (o el botón de disparo si usas joystick). El balón va 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.

#### **RECIBIR**

Esto incluye el bloqueo, atrapar el balón, cabecearlo etc. Para obtener posesión del balón deberás juzgar su trayectoria y preparar tu intercepción 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 en 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 ganar 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 se pondrá de cuclillas. 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 córners, 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, tienes 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 córners son iguales a los saque 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 córners.

### **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:

JUGAR MATCH DAY (1 JUGADOR)

JUGAR MATCH DAY (2 JUGADORES)

JUGAR MATCH DAY ESPECIAL

CAMBIO DETALLES PARTIDO

CAMBIO NOMBRES EQUIPOS

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

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

Antes de empezar una partida probablemente necesitarás montarte las opciones correspondientes.

Entre otras cosas, estas opciones te permiten cambiar el tiempo de duración del partido, cambiar el color de los equipos, cambiar las teclas de control, seleccionar un joystick y montarte el juego para que juegues con tus amigos.

Estas opciones se cambian utilizando los siguientes Menús:

CAMBIAR DETALLES EQUIPOS

CAMBIAR NOMBRES EQUIPOS

## CAMBIAR COLORES EQUIPOS CAMBIAR CONTROLES JUEGO

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

<u>SIMBOLO PANTALLA</u>	<u>TECLA</u>	<u>ACCION</u>
SS	CAMBIO	Mover hacia abajo
ENT	ENTER	Ver instrucciones
CS	↑	Salir del menú
SP	Espacio	Mover hacia arriba

### **CAMBIAR DETALLES DEL PARTIDO**

Para acceder a este menú pulsa CAMBIO hasta que se ilumine CAMBIAR DETALLES PARTIDO. El marcador SS se mueve al cambiar de opción. Cuando llegues a la opción deseada, pulsa ENTER.

Verás cuatro opciones:

Duración de cada tiempo.

Nivel de Dificultad.

Numero de personas; sólo en Copa.

Rival Ordenador; sólo en Copa.

Usa SPACE para ir eligiendo opciones del menú. Cuando hayas terminado, pulsa ↑ para volver al Menú Principal.

**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 o 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 juegos 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.

**NUMERO 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 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 SI en "Rival Ordenador", entonces el sorteo asignará 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 CAMBIO para elegir detalles. Usa SPACE para cambiar las opciones. Una vez puesto todo a tu gusto, pulsa ENTER 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 "Cambio Nombres Equipos". Vete al Menú principal y utiliza CAMBIO para llegar a la opción "Cambio Nombres Equipos". Pulsa ENTER. Ahora podrás volver a escribir el nombre del equipo utilizando las teclas de borrado, CAMBIO y 0 si hiciera falta. Termina pulsando ENTER.

**NOTA 1:** Si se juega un solo partido, los nombres son los dos primeros en la lista.

**NOTA 2:** (Competición sólo) Para mayor claridad, los oponentes controlados por ordenador están marcados sobre fondo rojo, y lo que controlan los jugadores, sobre fondo azul.

Cuando hayas cambiado todos los nombres que quieras, pulsa ↑ para volver al Menú principal

### **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. Juega Match Day (1 Jugador).

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

SAQUE CENTRO

CAMBIO COLORES EQUIPOS

CAMBIO CONTROLES JUEGO

PONER HANDICAP

Para cambiar el color de los equipos primero marca esta opción (pulsando CAMBIO) y pulsa ENTER. Ahora usa CAMBIO para seleccionar colores de campo, de línea, de tablero y de vestimenta, y SPACE para cambiar el color del borde.

Cuando hayas cambiado los colores a tu gusto, pulsa ↑ para volver al menú del principio de juego.

Verás que el marcador CAMBIO ha vuelto a la opción de saque de centro. Si ahora quieres cambiar los controles, pulsa CAMBIO 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.

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. Si pulsas las dos a la vez durante el partido verás el siguiente mensaje:

↑ para interrumpir Match Day

Cualquier tecla para seguir

lo cual quiere decir que si pulsas ↑ terminas el juego. pero si quieres seguir, pulsa cualquier tecla.

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:** Deberás elegir teclas separadas para PAUSE. Para cambiar un control específico, utiliza SPACE para remarcar el símbolo apropiado y pulsa ENTER.

Si estás redefiniendo una tecla verás el dibujo del teclado del SPECTRUM. Utiliza CAMBIO y SPACE para cambiar la tecla que parpadea a la que deseas y termina con ENTER. Si seleccionas un joystick, utiliza SPACE para remarcar tu opción, y termina con ENTER.

Fíjate bien que los controles actualmente seleccionados se muestran en las dos líneas interiores de status.

Cuando hayas redefinido las teclas a tu aire, pulsa ↑ para volver a la partida.

La última opción del Menú de Comienzo de Juego te permite poner un hándicap en uno de los equipos. Esto es útil cuando (como suele ser el caso) los dos jugadores o tú y el ordenador tienen habilidades distintas. Con este sistema, el jugador 1, que pierde por 4 goles ante el jugador 2, recibe una ventaja inicial de 4 goles. Si hace falta jugar una prórroga, recomendamos una proporción de un gol por cada tres en el tiempo normal de juego. Para poner el hándicap, pulsa CAMBIO para remarcar esta opción, y pulsa ENTER.

Usa ENTER y CAMBIO para añadir o restar goles del total actual del equipo marcado con el símbolo SP. Pulsa SPACE para seleccionar el otro equipo. Tras haber ajustado el tanteo, usa ↑ para volver al partido. Este menú se verá al final de cada mitad de la partida. De momento, con la opción SAQUE CENTRO remarcada, pulsa ENTER para comenzar el juego.

Escrito por Jon Ritman y Chris Clarke.  
Producido por Jon Woods

© 1985 OCEAN SOFTWARE LIMITED  
Música © RAK PUBLISHING LIMITED

Es una producción de OCEAN SOFTWARE LIMITED, en colaboración con ERBE SOFTWARE S. A. para INVESTRONICA S. A.

Imprime: INDUGRAF MADRID S. A. Alcorcón (Madrid)