



LA FIGURA DE MICHEL

Michel es, como todos sabemos, la auténtica estrella del Real Madrid y de la selección española. El es un ídolo ahora. Pero en su día también tuvo sus ídolos: Vicente del Bosque y el italiano Antognoni, entre otros, fueron las figuras en las que él se vio reflejado para llegar a donde ahora mismo está.

Por eso Michel quiere, a través de este video-juego, infundir ánimos a todos aquellos chavales que están empezando a jugar al fútbol:

«Le diría a un chico que empieza que viera el juego, porque creo que es bastante estimulante jugar al fútbol de esa manera y una forma más de acercarse a aprender a jugarlo. Yo de pequeño no tenía ordenador pero si tenía la «locura» de recortar cromos de los jugadores y hacia fútbol con ellos. Ahora tenéis la oportunidad de hacerlo con un ordenador, que es mucho más divertido».

Aparte de todo, Michel como profesional tiene su propia tarjeta de presentación: cuatro veces consecutivas campeón de liga, dos copas de la U.E.F.A., una supercopa, una Copa de la liga, una Copa del Rey, dos veces semifinalista de la Copa de Europa y, además, titular indiscutible de la selección española tanto con Miguel Muñoz como con Luis Suárez.

Este es sólo el historial deportivo de un gran jugador. Pero Michel no es sólo el mejor en el terreno de juego. También lo es fuera.

Sonriente y acompañado de Ricardo Gallego apareció por las oficinas de DINAMIC rezumando amabilidad y buen humor. El primer punto del itinerario era ver el juego que, según me comentó después, le pareció fantástico por su realización y porque lograba acercarse al deporte del fútbol, lo cual en su opinión es realmente difícil.

A continuación le mostramos las pruebas de habilidad o SUPERSKILLS, las cuales le impresionaron gratamente tanto a él como a Gallego, que no cesaron de bromear en ningún momento.

En definitiva, una experiencia que al propio MICHEL le ha parecido muy grata y que estamos seguros que a todos vosotros os va a gustar.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA FUTBOL SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC:

Pedro Sudón

PROGRAM SKILLS SPECTRUM, AMSTRAD y MSX:

Javier Fáfula

PROGRAMA SKILLS PC:

José Juan Quesada

GRAFICOS SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC:

Snatcho, Javier Cubedo, Georgina Daviu, Rubén Rubio y Deborah.

ASESORIA TECNICA:

Gabriel Ruíz

PRODUCCION:

Victor Ruíz

NUESTRO AGRADECIMIENTO A MICHEL Y AL PERIODICO AS POR SU INESTIMABLE COLABORACION.

INTRODUCCION

El MICHEL FUTBOL MASTER es, sin duda, un nuevo concepto de simulación futbolística. Y lo es porque ha logrado reunir en un solo juego los elementos de todos los demás juegos de fútbol juntos y añadir otros hasta hoy inéditos en simulaciones futbolísticas.

FX doble carga que incluye SUPERSKILLS: un completo programa de entrenamiento con cinco pruebas de habilidad (dribbling, pase largo, remate a puerta, control de balón y lanzamiento de penalty) y FX Double Speed, dos velocidades distintas de juego.

Además el Point Pass System, la posibilidad de jugar hasta ocho personas, el sistema de marcas de situación de los jugadores, la participación de todas las estrellas de cada selección o el dispositivo de Pausa y visión de juego son probablemente los definidores de una simulación futbolística diferente.

POINT PASS SYSTEM

Con el Point Pass System al realizar un pase aparece una marca o «punto de caída» en el sitio justo donde va a caer el balón para que puedas realizar pases perfectos y rápidas jugadas con participación de todo el equipo.

CAMPEONATOS

Ocho, hasta ocho personas (una para cada selección) pueden jugar en MICHEL FUTBOL MASTER para que organices auténticos campeonatos en casa, pudiendo incluso ser sustituido por el ordenador alguien que tenga que abandonar.

MARCAS DE SITUACION

Además de todo esto hemos querido introducir en el juego un sistema de marcas de situación, mediante el cual los jugadores que no aparezcan en tu campo de visión estarán indicados en el borde de éste por un punto, para que puedas tener una clara visión del juego en todo momento sin desviar la mirada del campo.

FIGURAS

También, tras una importante labor de recolección e introducción de datos, hemos conseguido que en cada selección estén todos sus jugadores: en Italia juegan Vialli, Zenga... por la URSS Zavarov, Dashev... con Holanda Gullit, Van Basten etc. Porque a la cita de MICHEL FUTBOL MASTER no ha faltado ninguna estrella.

PAUSA Y VISION

Como última innovación a resaltar está el dispositivo de Pausa y visión de Juego: cuando detengas el partido con la Pausa podrás moverte con la cámara por todo el campo y estudiar así la situación de los jugadores y las tácticas de los rivales.

FX-DOBLE CARGA

El programa consta de dos partes.

La primera se corresponde con las pruebas de habilidad o superskills. La segunda con el Campeonato de Europa de Fútbol de Naciones. Podrás jugar indistintamente a la parte que quieras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El Programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclar | CPM y pulsar ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecllea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecllea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Tecllea LOAD "CAS:", R y Pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

PC

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.



