

# LOS 40 PRINCIPALES

## Volumen 10

### SUPER SOCCER

#### **SPECTRUM**

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

#### **EL JUEGO**

##### **MENU PRINCIPAL**

Hay cuatro casilleros en la parte derecha que indican: número de jugadores, nivel de juego, modalidad de juego y tiempo de juego.

**S:** Comenzar juego

**P:** Seleccionar número de jugadores (de 1 a 8). Si seleccionas dos jugadores automáticamente elige partida única. Si hay tres o más elige torneo.

**L:** Cambia nivel de dificultad entre 1 y 3.

**M:** Cambia modalidad entre Torneo (cualquier número de jugadores), Partido Único (uno o dos jugadores), o Práctica (un solo jugador).

**T:** Cambia duración entre 10, 20 y 30 minutos.

**C:** Editor colores.

**E:** Editor Nombres.

**Editor de Color:** El editor de color te permite elegir cualquier color del Spectrum para el campo, el Equipo 1, el Equipo 2 y el Borde.

**B:** Avanza el color del borde.

**P:** Avanza el color del campo.

**1:** Avanza el color del Equipo 1.

**2:** Avanza el color del Equipo 2.

Pulsa ENTER para volver al Menú Principal.

**Editor de Nombres:** Este editor te permite definir los nombres de los equipos. Usa las flechas arriba y abajo (6 y 7) para seleccionar el equipo cuyo nombre quieras cambiar. Pulsa SPACE para editar el nombre. Escribe el nuevo nombre, que puede llevar hasta nueve letras. Usa DELETE para borrar errores. Pulsa ENTER cuando hayas terminado. Vuelve a pulsar ENTER para volver al Menú Principal.

**Editor de Controles:** Hay dos casillas en la parte derecha que muestra: una, el número del jugador que está seleccionando los controles, y dos, los controles disponibles.

**J:** Selecciona joystick entre Sinclair A, Sinclair B, Cursor o Kempston.

**D:** Define teclado.

Pulsa M para volver al Menú Principal, salvo en el caso de Torneos, cuando hay que pulsar la T para volver al menú de Torneos. Pulsa ENTER para que un segundo jugador elija sus controles Si sólo se juega una partida, pulsa ENTER y pasarás al comienzo del partido

Con el teclado el jugador 1 puede usar cualquier tecla menos la H.

Si el jugador 2 usa el teclado también, no puede usar ni la H ni ninguna tecla ya usada por el jugador 1.

#### **JUGANDO EL TORNEO SUPER SOCCER**

Cuando empieza un Torneo, la pantalla se borrará y verás los nombres de los que intervienen en el primer partido. Todos los equipos controlados por humanos van sobre fondo blanco.

Desde el primer menú puedes pulsar el Espaciador para jugar el primer partido. Si hay algún jugador humano se verá el Editor de Controles. Si no lo hubiera, el resultado del partido aparecerá en seguida, volviendo luego a la primera pantalla.

Pulsar la A hará que abandones el Torneo, volviendo al Menú Principal. Si vuelves entonces al Torneo verás que se ha empezado completamente de nuevo.

Una vez jugado un partido, el resultado saldrá en color más oscuro. Los equipos ganadores pasarán automáticamente a la ronda siguiente. Si hiciera falta, se jugarán tiempos extra y tandas de penaltis para decidir el ganador

## PARTIDO UNICO

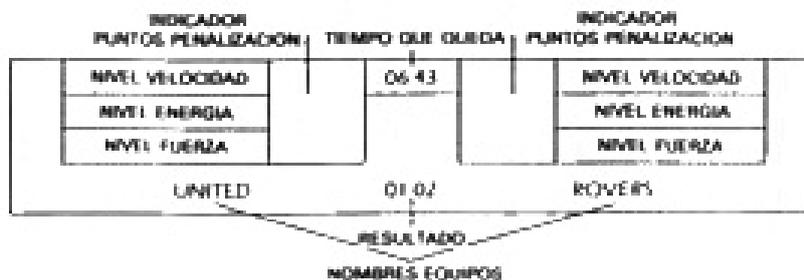
Juega contra el ordenador o contra un amigo. Si después del tiempo reglamentario hay empate, habrá cinco minutos de prórroga, y si aún persiste el empate, habrá tanda de penaltis.

## PRACTICA

Usa esta modalidad para practicar. Practica el control del balón, así como el saque de banda. Nadie interferirá en tu práctica.

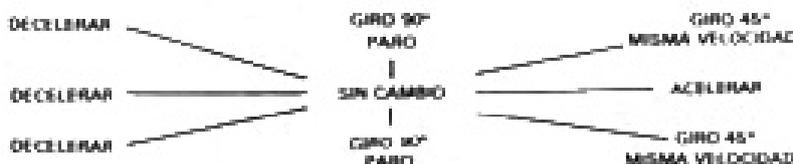
## JUGANDO

Este juego tiene un control avanzado de joysticks. Te indicamos a continuación las distintas posibilidades de control, pero lo mejor es practicar. El jugador al que controlas se indica con un halo sobre su cabeza. El jugador bajo control de tu contrincante también tiene un halo, pero de distinto color.



## CORRIENDO

Si corres de izquierda a derecha, entonces:



Tu velocidad se ve en la barra azul en la parte superior de la casilla de situación, que está encima del nombre de tu equipo. Irás más rápido si empujas el joystick en la dirección en la que miras, y más despacio si tiras del joystick.

## USANDO EL BOTON DE DISPARO

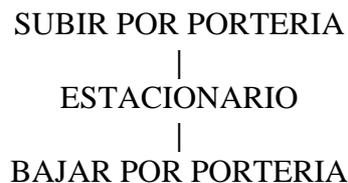
**Cuando nadie tiene el balón:** Si pulsas el botón de disparo cuando nadie tiene el balón, no pasa nada de nada, ya que tienes automáticamente el control del jugador más cercano al balón.

**Si los otros tienen el balón:** Si estás lo suficientemente cerca del jugador con el balón harás una entrada en plancha. La fuerza de la entrada depende de tu velocidad. Tendrás un punto de penalización (ver más abajo) y cometerás falta (ver tiro de faltas) si tocas al jugador antes de tocar el balón. Si estás lejos del jugador, pulsar disparo hará que el halo pase a tu jugador más cercano del balón.

**Si tú tienes el balón:** El avance con el balón es automático, no hace falta pulsar nada. A mayor velocidad tuya, más lejos por delante de ti irá el balón, por lo que puede llegar a ser peligroso correr demasiado rápido. Pulsar el botón de disparo incrementa la fuerza de tus patadas (indicado por la barra de color cyan en la parte inferior de la casilla). La patada se dará al balón en cuanto entre tu pierna en contacto con él. El tipo de patada depende de cómo se mueve el joystick:



**Portero:** Puede moverse al portero igual que a los demás, pero aparte tiene sus propios controles. Si se está moviendo hacia adelante actúa como los demás. Si está quieto, entonces:



es decir, que mover el joystick hacia arriba o abajo hace que el portero se mueva de lado. Cuando el portero está quieto, o yendo de lado, entonces pulsando el botón de disparo y moviendo el joystick produce lo siguiente:

(PORTERIA IZQUIERDA)



**Tiro de Banda:** Usa el joystick para dirigir el balón en la dirección deseada. Usa disparo para incrementar la fuerza del tiro hasta que, soltando el botón, sale disparado el balón.

**Pillando el Balón:** Si pulsas disparo cuando el balón rebota en un jugador tuyo, cuando ha sido golpeado anteriormente por los otros, hará que tu jugador golpee el balón hacia abajo con su pecho. Si no haces nada, simplemente rebotará.

**Cabecear el balón:** Si el balón está en el aire y tu jugador está lo suficientemente cerca, pulsando disparo hará que cabecee el balón hacia arriba o abajo, según cómo vaya el juego.

**Velocidad y Energía:** Tu energía bajará o subirá según la velocidad a la que corras. Si corres despacio, incrementarás tu energía. Pasado cierto punto, no podrás correr rápido hasta que no recuperes tus energías.

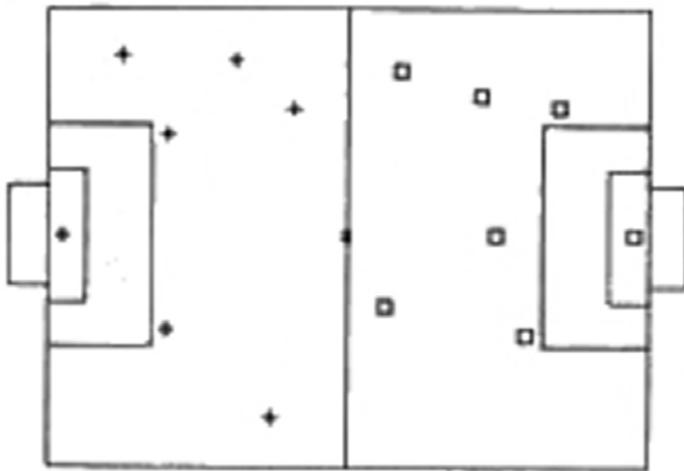
**Penalizaciones:** Cada falta que cometas te cuesta un punto de penalización. Un punto equivale a una amonestación, dos a una tarjeta amarilla y tres a tarjeta roja. Esto se indica en la casilla con cuadritos azul, amarillo y rojo, respectivamente. (Tener en cuenta que una expulsión es definitiva)

**Penaltis:** Tanto el que lo tira como el portero actúan, como siempre, con los controles habituales.

### TIROS LIBRES

Cuando hay un tiro libre o un córner, aparece una vista de todo el campo y se para el reloj. Tienes 30 segundos para colocar a tu equipo como quieras. Mueve el símbolo parpadeante al punto deseado y pulsa disparo para pasar al jugador siguiente. Si pulsas disparo y mantienes el joystick en una posición, harás que el jugador corra en esa dirección cuando el balón sea chutado. Ambos jugadores hacen esta colocación simultáneamente. El partido se reanuda cuando el árbitro haga sonar su silbato.

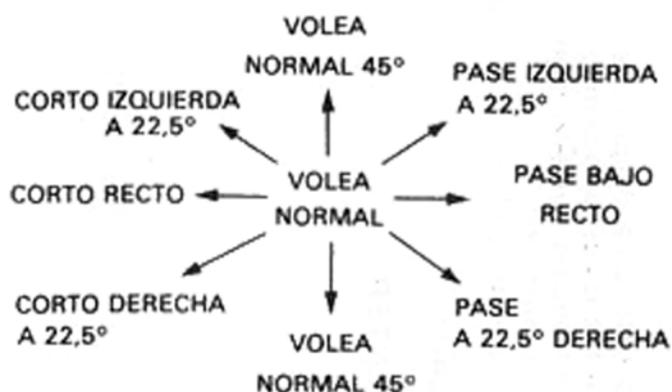
### TIROS LIBRES



CLAVE:      + = EQUIPO A      □ = EQUIPO B      X = BALON

### CHUTANDO EL BALON CUANDO SALE DEL CAMPO

Para permitir mayor variedad de juego, el control del balón en los córners, penaltis y tiros libres es un poco distinto de lo normal. Pulsando disparo incrementas la energía, pero no habrá cambio de dirección hasta que tu jugador entre en contacto con el balón. Una vez hecho ese contacto el tipo de patada depende del joystick (ver dibujo a continuación).



## SUGERENCIAS

- No intentes correr todo el largo del campo a toda velocidad, no lo podrás conseguir.
- Acelera y frena en los driblings para despistar al contrincante.
- Aprende el arte de pasar el balón rápidamente a los compañeros.
- Usa el botón de disparo para cambiar el jugador activo de tu propia selección.

© 1986 Imagine Software (1984) Ltd.

## ABU SIMBEL PROFANATION

### SPECTRUM

#### INTRODUCCION

Johnny Jones, héroe del Saimazoom y del Babaliba, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la Trilogía, en la que, guiado por su amor al peligro, se sumerge de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

A lo largo de 3.000 años, los mejores exploradores han intentado profanar el sagrado templo de Abu Simbel, construido por el emperador Ramsés II para albergar en él todas las riquezas y secretos que multitud de generaciones han ido depositando en sus entrañas; sin embargo, llegar a la cámara mortuoria es inaccesible, salir con vida del laberinto, imposible. Todos los que osaron profanar el templo, jamás regresaron.

Johnny Jones, cegado por el atractivo del reto, se sumerge en esta pesadilla; cuando todos fracasan y mueren, el héroe intenta lo imposible.

#### ARGUMENTO

Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de Ramsés II ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades inferiores, Johnny se encuentra solo y perdido. Rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

Ante él se encontraba la ciénaga, al fondo se escuchaba el chapoteo de las voraces pirañas, no se podía rendir ahora.

Fue saltando de islote en islote hasta llegar a tierra firme. Una vez allí, recordando el color del diamante, fue tele transportado al interior de las criptas centrales, atravesó la trampa de los cuchillos, la sala electrolítica, el ataque sistemático de vampiros y arañas venenosas y, por fin, pudo llegar a la sala de la efigie.

Estaba cansado y sudoroso, pero después de respirar profundamente cogió en sus manos el cuenco mágico y, tras una breve pausa, lo pasó con mucho cuidado bajo el electrodo, apareciendo en la cámara mortuoria. Al fin, frente a él, se encontraba el secreto de Abu Simbel.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

LOAD "DISK" + ENTER

## **TECLAS DEL JUEGO**

O = Izquierda

P = Derecha

Q = Salto corto

A = Salto largo

## **Joystick**

→ Derecha

← Izquierda

↑ Salto largo

↑ Apretando el disparo, salto corto

## **POLE POSITION**

(Spectrum)

## **PARA EMPEZAR**

CARGA: LOAD "DISK" + ENTER

Una vez cargado, usa las teclas siguientes para empezar:

K (Teclado)

Z (Joystick vía Interface II)

X (Joystick Kempston)

C (Joystick cursor/Protek)

S (Comienzo de juego)

Si usas el teclado, estas son las teclas del juego:

O Izquierda

P Derecha

Q Frenado

A Cambio de Marchas

Con el joystick, mueve tu joystick a derecha o izquierda para girar en esas direcciones. Mueve el joystick hacia adelante para arrancar. Para mayor velocidad, mueve el joystick desde su posición delantera (primera velocidad), a la posición trasera (segunda velocidad).

Para detener el juego temporalmente, pulsa la tecla H. Para volver a poner en marcha el juego, vuelve a pulsar la H.

Para volver a comenzar el juego desde el principio en cualquier momento, pulsa la tecla S.

## EL JUEGO

Tienes 90 segundos de conducción en la vuelta de calificación, pero deberás conseguir completar el circuito en 73 segundos o menos, para clasificarte para la carrera. En cuanto te califiques, empieza la carrera de verdad.

Si te estrellas contra otro coche, tu coche explotará. No obstante, mientras te quede tiempo, siempre recibirás otro coche.

## ESTRATEGIA

**Sal deprisa:** En la vuelta de calificación, estate atento para arrancar en cuanto veas el coche en pantalla. En la carrera de verdad, estate listo para arrancar en cuanto se encienda la luz verde.

**Usa el carril interior:** Quédate lo más posible en el carril interior. Puedes viajar más rápido, y maniobrar más fácilmente para evitar otros coches.

**Evita los patinazos:** Los patinazos te restan velocidad y permiten a los demás coches alejarse de ti. Recuerda que obtienes 50 puntos por cada coche que adelantes.

**Usa las marchas:** Para arrancar, siempre usa la primera velocidad. Luego, y antes de llegar a 105 millas por hora, mete la segunda.

## PUNTUACION

### En la vuelta de calificación:

Puesto de parrilla	Tiempo	Puntos extra
1°	58 seg.	4.000
2°	60 "	2.000
3°	62 "	1.400
4°	64 "	1.000
5°	66 "	800
6°	68 "	600
7°	70 "	400
8°	73 "	200

### En carrera:

Cada cinco metros recorridos	50 Puntos
Cada coche adelantado	50 "
Cada segundo que quede después de llegar a la meta	200 "

Fabricado en España bajo licencia de  
U.S. Gold LTD. Unit 10 Parkway Industrial Center,  
Birmingham, Inglaterra.

© 1984 Datasoft Inc. Reservados todos los derechos.

## RAMON RODRIGUEZ

### SPECTRUM

#### LA HISTORIA

Ramón cerró los ojos, se los restregó con los puños y los volvió a abrir sin poder creer lo que veía. Estaba en una oscura caverna llena de ramificaciones y pobremente iluminada por crepitantes antorchas. De repente notó que sentía algo de frío y se le escapó un grito al darse cuenta de cómo era la indumentaria que llevaba. No es que él fuera demasiado puntilloso con aquellos detalles. Solía llevar unos pantalones pintarrajeados que se le caían a pedazos, una cazadora tipo “Mad Max”, toneladas de cuero, chapas y cadenas por todas partes. Pero ahora estaba igual que aquel tipo al que había desplumado jugando al póker con la ayuda de sus “colegas”. El único detalle que todavía conservaba de su aspecto normal era la imponente cresta punk de casi medio metro de largo que le subía, tiesa, coronándole la cabeza.

Comenzó a tiritar de frío y miedo; no le gustaba estar en calzoncillos en aquel desolado lugar. ¿Cómo demonios habría ido a parar allí?

De pronto, del túnel que había ante él surgió el bicho más raro que había visto en su vida, parecía una enorme serpiente pitón, pero en lugar de mandíbulas tenía un precioso teclado de órgano que empezó a castañetear soltando una música de lo más flipa ante. El bicho se acercaba con, al parecer, malas intenciones. Ramón echó a correr en dirección contraria, pero el monstruo le iba comiendo terreno. Entonces el suelo se hundió bajo sus pies y cayó por una profunda sima.

Mientras caía, alcanzó a ver debajo un inmenso lago subterráneo de un extraño color y en algún punto de él, una pequeña balsa. Desesperado (no sabía nadar) comenzó a agitar los brazos como un pájaro.

“Agita los brazos, Ramón —se oyó gritar a sí mismo—. Puedes volar, es lo más natural del mundo”. El batacazo fue de órdago, pero no se rompió nada. La balsa se desplazaba llevada por la corriente a gran velocidad. De algún punto del techo comenzaron a llover lanzas que Ramón esquivaba moviéndose igual que cuando meneaba el esqueleto en el Cuco's Pub, pero afortunadamente logró agarrarse a un enorme edificio que salía de ninguna parte ¿Pero cómo demonios habría ido a parar allí?

Ramón comenzó a trepar con bastante parsimonia, pero incrementó su velocidad cuando una gigantesca bocina empezó a perseguirlo agitando unas enormes mandíbulas. De pronto se encontró ante una puerta metálica. La abrió y la cerró apresuradamente a sus espaldas, y mientras el bicho golpeaba la puerta, alcanzó a escuchar una cuenta atrás.

—Dos, uno, cero...

De repente sintió cómo la habitación, que por cierto estaba plagada de ordenadores y extraños chismes de control, subía a velocidad vertiginosa.

Miró por un panel y se dio cuenta de dónde había caído: ¡estaba en una lanzadera espacial!

Ramón exclamó, de nuevo, desesperado, ¿qué porras le estaba pasando? ¿Cómo demonios habría ido a parar allí?

#### CARGA DEL PROGRAMA

LOAD “DISK” + ENTER

#### CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick con interface tipo Kempston. Para ambos, los controles son

	<u>TECLADO</u>	<u>JOYSTICK</u>
IZQUIERDA	U/J/N	IZQUIERDA
DERECHA	I/K/M	DERECHA
SALTO	Q/W/E/R	DISPARO
PAUSA	1	1
CONTINUAR	2	2
CAMBIAR MELODIA	3	3
COMENZAR DE NUEVO	4 + 5	4 + 5