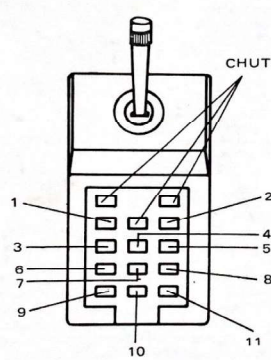


MANDO



Electrónica Querol, s.a.



*CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21*

FUTBOL

FUTBOL

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Se trata de un partido de fútbol real que enfrenta dos equipos de 11 jugadores cada uno. Mediante el teclado del mando Vd. controla separadamente cada uno de sus jugadores. El árbitro es la propia computadora y no se equivoca jamás al señalar los fuera de juego, corners, saques de banda, etc.

INICIO DEL JUEGO

Para comenzar el partido pulse la tecla CARGA de programa de su H-21. Aparece en la pantalla el equipo azul a su izquierda y el rojo a la derecha. El marcador superior indica el cero a cero inicial y la flecha señalando hacia el campo del equipo rojo indica que es el equipo azul el que debe poner la pelota en movimiento. Para ello mueva la palanca del mando correspondiente al jugador izquierdo en la dirección en la que desea lanzar la pelota y pulse la tecla CHUT.

La fuerza del disparo depende de la posición del mando. Cuanto más alejado esté de su posición central de reposo, más fuerte será el disparo.

En este momento se pone en marcha el cronómetro de la parte inferior de la pantalla.

Para desplazar los jugadores por el campo (siempre en sentido horizontal), mueva el mando a derecha o izquierda al mismo tiempo que pulsa la tecla correspondiente al jugador que desea desplazar.

Para una mayor facilidad de identificación, la numeración de los jugadores es correlativa del 1 al 11, y correspondiendo el N.º 1 al jugador de la parte superior de la pantalla y el N.º 11 al de la parte inferior.

Al llegar el cronómetro al minuto 45, se interrumpe el juego y se llega al descanso, durante el cual aparece un espectáculo animado en el terreno de juego.

A continuación deben intercambiarse los mandos puesto que los equipos han cambiado de campo.

Esta vez es el equipo rojo el que saca de centro. A partir de ese momento el cronómetro vuelve a ponerse

en marcha hasta llegar al minuto 90, final del partido. Este tiempo es ficticio ya que la duración real del partido es de 9 minutos.

La computadora, árbitro del encuentro, se sirve de los siguientes símbolos, que aparecen en la pantalla, para señalar y sancionar las diversas incidencias del partido.

1.—Fuera de juego. Se señala en el instante mismo de producirse la jugada. Si cuando va a chutar, uno o más de sus jugadores están en fuera de juego, la computadora señala dicha falta y no permite seguir el desarrollo de la jugada. El color de la flecha corresponde al del equipo que debe sacar la falta.

2.—Saque de esquina. El color del símbolo corresponde al del equipo que lanza el córner. Recuerde que al chutar debe dirigir la pelota en la dirección deseada moviendo el mando en dicha dirección, al tiempo que pulsa la tecla "chut".

La potencia del disparo es asimismo controlable por medio del mando, según desplace éste más o menos de su posición central.

3.—Saque de banda. Los jugadores que sacan de banda son siempre el número 1 y el N.º 11. El color de la figura corresponde al equipo que debe lanzar el saque de banda.

4.—Gol. Al producirse esta jugada la pelota se coloca en el centro del campo y saca el equipo que ha encajado el gol.

5.—Saque de puerta. Lo efectúa el jugador número 4 ó el número 8 según sea la izquierda o la derecha de la portería.