

# SUPER ACCION FOOTBALL

PARA USAR CON CONTROLES DE SUPER ACCION



INSTRUCCIONES DE JUEGO

**CBS**  
ELECTRONICS

CALIFORNIA, U.S.A.

**KENIA**

Cartuchos de juegos de video para CBS Coleco Vision Video Game System.

**CBS es marca registrada de CBS Inc.**

**Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.**

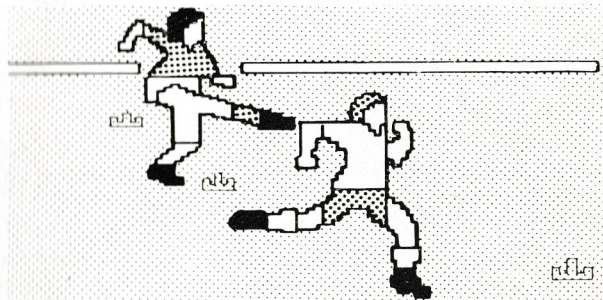
Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**  
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,  
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del  
Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sud.

## DESCRIPCION DEL JUEGO

El Football de Super Acción le da a Ud. la oportunidad de ser el más consumado jugador de cualquier equipo que jamás haya visto.

Ud. será el defensor picando para hacer increíbles salvatajes; el fullback con tackles feroces a último momento; el "general" de medio-campo dirigiendo los sagaces pases y el centro delantero marcando grandes goles.

Todo el tiempo Ud. se verá envuelto en los momentos más excitantes del juego. Ud. marcará el gol ganador.



## PREPARANDOSE PARA JUGAR

**HAY QUE ASEGURARSE QUE LA UNIDAD COLECO VISION ESTE DESCONECTADA (EN OFF) ANTES DE INTRODUCIR O SACAR UN CARTUCHO.**

### OPCIONES DE JUEGO

Apretar el botón Re-set. En el televisor aparece la pantalla del título. Espere hasta que en su pantalla aparezca la lista de las opciones de juego. Ud. tiene 7 opciones: seleccione una de ellas apretando el botón derecho del teclado en cualquiera de los controles del teclado.

### NUMERO DE TECLADO

**DEMO.** Una corta demostración del Football de Super Acción. Ud. se sienta, disfruta de la acción y recibe la primera impresión del juego.

**Juego Rápido.** Este es el juego común para 2 jugadores. Después que Ud. se ha entrenado y practicado un poco, este es el juego que Ud. estará jugando la mayor parte del tiempo.

**Juego Lento.** Juego común para 2 jugadores a una velocidad menor. Muy útil mientras Ud. está aún aprendiendo a manejar los Mandos de Control y los 4 Botones de Super Acción.

**Competencia de Penales.** Penal de 2 jugadores pateando afuera. Los jugadores toman su turno pateando y tratando de salvar penales. Después de cada patada, los roles del tomador de penales y del arquero están reservados. El ganador es el jugador con el puntaje más alto de goles.

**Pateo de Penales.** Ud. está enfrentado al arquero controlado por el computador. Trate de sacarle ventaja, permanezca tranquilo y dispare con certeza.

**Atajada de Penales.** Ud. es el arquero enfrentado al jugador controlado por el computador. Observe cuantos penales puede Ud. salvar y mejore la destreza de sus atajadas.

**Tackle.** El contrario tiene la pelota. Ud. debe tacklearlo y lograr la posesión de ella. Tenga la pelota limpiamente hacia afuera. Asegúrese de que Ud. patea la pelota y no las piernas de sus contrarios, o Ud. se verá expuesto a perder un tiro libre. El puntaje del tablero mantiene la pista de lo afortunado que es Ud.

## USANDO SUS CONTROLES

**El Mando de Control** se utiliza para mover a los jugadores y al arquero así como también para controlar la dirección de la pelota a ser pateada.

**Los Botones del Teclado** se usan para seleccionar las opciones de juego y para elegir la formación del equipo y fuerzas.

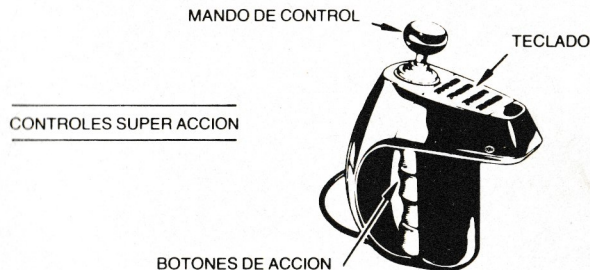
**Botones de Acción.** Los 4 Botones de Acción le permiten a Ud. un gran grado de control sobre el movimiento y desempeño de sus jugadores. Cada uno de estos botones tiene una función específica:

**El Botón Amarillo** es para patear la pelota. La pelota tiene que ser controlada por el jugador y se moverá en la dirección que el jugador está mirando. También se puede usar para tiros hacia adentro.

**El Botón Anaranjado** es para tacklear y ganar la posesión de la pelota. El tackleador debe estar en la posición correcta a fin de hacer el tackle cuando se aprieta el botón.

**El Botón Púrpura**, si se aprieta junto con el Botón Amarillo, va a hacer que la patada resulte más fuerte y el resultado es que la pelota vá más lejos.

**El Botón Azul**, si se aprieta junto con el Botón Amarillo, mantendrá la pelota en una trayectoria baja. Si éste no se aprieta, la pelota se levanta y se mueve en un arco.



**\* NOTA:** LOS BOTONES AMARILLOS Y ANARANJADO TAMBIEN SE UTILIZAN PARA TRANSFERIR EL CONTROL INTENCIONADO DE UNO A OTRO DE SUS JUGADORES SOLAMENTE CUANDO SU JUGADOR NO ESTA CONTROLANDO LA PELOTA (detalles más adelante).

**Cuando Ud. controla al arquero la función de los Botones de Acción es diferente:**

**El Botón Amarillo** manda al arquero hacia un cabezaso de izquierda o de derecha, eso si el mando de control está en posición de izquierda o derecha.

**El Botón Púrpura** ayuda a colocar al arquero en la línea del gol haciéndolo mover un paso ya sea a izquierda o derecha cuando el mando de control esté también en la posición de izquierda o derecha.

**El Botón Azul** controla el cabezaso del arquero. Si se aprieta junto con el Botón Amarillo, el resultado será un cabezaso lento. Si este botón no se presiona, el cabezaso será alto y largo.

**El Botón Anaranjado** no se usa para controlar al arquero.

**El Roller** se utiliza para mover a todo el equipo hacia adelante y hacia atrás a través del campo de juego.

## MANERA DE JUGAR

### JUEGO DE FOOTBALL

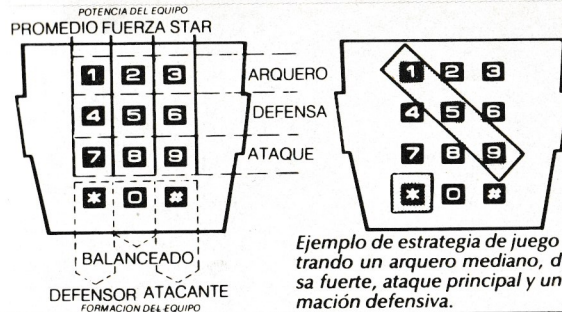
Habiendo tomado el sentido del Mando de Control y los Botones de Acción (con penales y práctica de tackles) Ud. está ahora listo para jugar un partido de football adecuado.

Al seleccionar las opciones de juego 1 ó 2, aparece una nueva pantalla con el título "Fuerza de Equipo-Formación de Equipo". Mientras se escucha la música, tanto Ud. como su oponente alentarán a su equipo y elegirán una formación de equipo.

### POTENCIA DEL EQUIPO

Si Ud. no aprieta alguno de los Botones del Teclado, tendrá un equipo de mediana habilidad. Ud. puede hacer algo mejor que eso. Tiene las siguientes opciones:

- A) Un arquero fuerte (Botón 2), una defensa fuerte (Botón 5) y un ataque fuerte (Botón 8).
- B) Arquero principal (Botón 3) **tanto** con una defensa fuerte (Botón 5) **o** un ataque fuerte (Botón 8).
- C) Una defensa principal (Botón 6) **tanto** con un arquero fuerte (Botón 2) **o** una defensa fuerte (Botón 5).
- D) Un ataque principal (Botón 9) **tanto** con un arquero fuerte (Botón 2) **o** defensa fuerte (Botón 5).



Un defensor fuerte y un delantero fuerte corren más ligero.  
Un arquero fuerte cubre más campo, un arquero principal aún más.  
Un defensor principal corre más rápido y tacklea más efectivamente.  
Un delantero principal corre más rápido y tira más fuerte.

### FORMACION DEL EQUIPO

Elija una de las siguientes formaciones:

- A. Defensiva (4 defensores / 2 delanteros) - Botón ★
- B. Balanceado (3 defensores / 3 delanteros) - Botón O
- C. Ataque (2 defensores / 4 delanteros) - Botón =

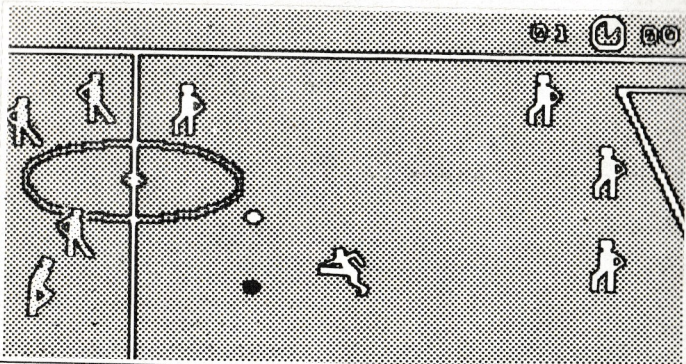
### JUEGO GENERAL

Hay 3 pantallas diferentes durante el juego, cada una corresponde a una fase diferente en el juego. Está la Pantalla de Medio-Campo, la Pantalla de Acción Prolongada cuando 2 jugadores forcejean por la pelota y la Pantalla del Goal que corresponde aproximadamente al área de penal.

**PANTALLA DE MEDIO-CAMPO.** Al patear fuera de la pantalla muestra una vista general de la sección central del lanzamiento. Como la pelota se mueve hacia arriba o abajo en el campo por lo tanto la pantalla muestra la sección de tiro alrededor de la pelota.

En todo momento su Mando de Control controla solamente a **uno** de sus jugadores.

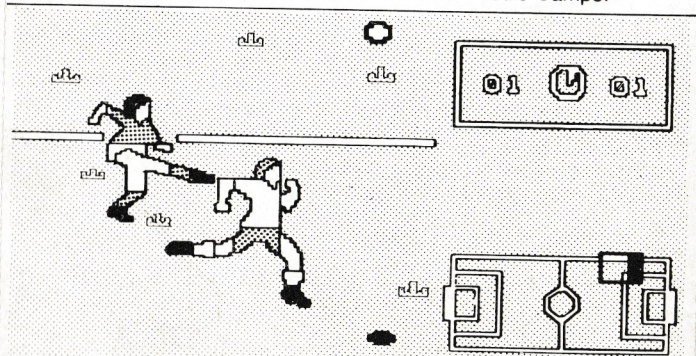
Si Ud. desea transferir el control a otro de sus jugadores, Ud. debe apretar tanto el Botón de Acción Amarillo como el Anaranjado y el computador automáticamente transferirá el control hacia aquel jugador suyo, quien en ese momento, esté más cerca de la pelota. Si su



jugador tiene la pelota, él puede correr con ella, escurrirse de sus oponentes, pasarla o patearla.

Si un jugador contrario tiene la pelota, Ud. tratará de tacklearlo.

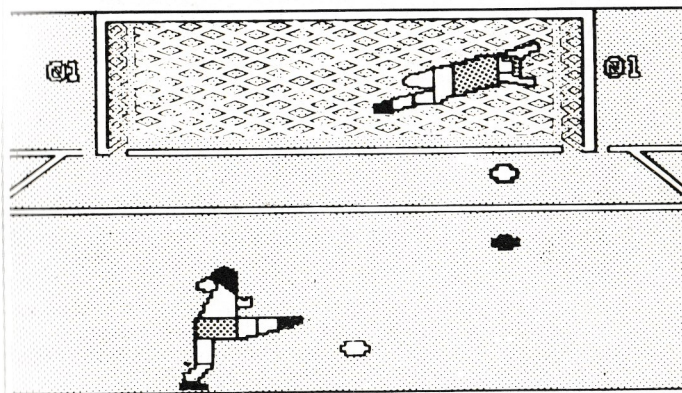
**PANTALLA DE ACCION PROLONGADA.** Cuando un jugador, que va a tacklear está suficientemente cerca de la pelota, las cámaras se acercan y la nueva pantalla muestra la acción prolongada. Ud. está ahora cerca para hacer un tackle preciso. Si tiene éxito, Ud. controla la pelota y tratará de moverse hacia afuera con ella o patearla hacia afuera. Si Ud. gana la posesión de la pelota, bien afuera del jugador contrario, en el momento vuelve la Pantalla de Medio-Campo.



Si, tratando de tacklear, Ud. patea al oponente en vez de la pelota, se otorga un tiro libre al equipo contrario, y la acción vuelve atrás a la pantalla de Medio-Campo.

El conjunto dentro de la pantalla de Acción Prolongada es una imagen reducida del tiro total, mostrando exactamente donde está teniendo lugar la acción prolongada.

**PANTALLA DEL GOAL.** Tan pronto como la pelota llega al área penal, con o sin jugador, se ve la Pantalla del Goal.



Si su delantero tiene la pelota, Ud. deberá tratar de patear inmediatamente pues cuanto más tiempo se quede con la pelota, mayor será la oportunidad para que uno de sus otros delanteros corra hacia off-side.

Si la pelota se pierde, Ud. deberá tratar de que su delantero la obtenga y la patee en el momento.

Cuando la pelota está en su propia área de gol, automáticamente el control pasará a su arquero. Esto significa que Ud. no puede traer nuevamente al delantero contrario para tacklear.

Cuando un delantero contrario tiene la pelota, el arquero permanece en la línea de gol. El puede moverse hacia los lados y cabecear. El no puede salir para tacklear al delantero contrario.

Si la pelota se pierde, el arquero puede salir para patear la pelota afuera. Cuando el arquero está fuera de su línea, él se cuida más que cualquier otro jugador fuera del campo.

## SITUACION DE PELOTA MUERTA

El computador actúa como el referee en un partido en vivo con la excepción de que nunca comete errores. Suena el silbato y la decisión sale escrita en la pantalla de letras rojas.

Tiros fuera de la cancha, tiros libres, tiros adentro, off-sides, corners, penales y goles son representados con precisión y claramente indicados.

Además, el computador automáticamente expone la situación que sigue a una interrupción. Un delantero está listo para patear afuera; un jugador tiene la pelota en sus manos para un throw-in; un jugador espera la pelota listo para tomar un pase libre (free kick?) con todos los jugadores contrarios, por lo menos a una distancia de 10 yardas, etc.

## DURACION DEL JUEGO

Cada match tiene 2 tiempos de 12 minutos y los jugadores cambian de campo en el entretiempo.

Si Ud. desea interrumpir el match por un momento, simplemente apriete el Botón o en el Teclado. Para comenzar nuevamente apriete el Botón ★

## PUNTAJE

El tablero del puntaje mantiene los tantos y un reloj muestra el tiempo transcurrido.

Cuando se ha completado el tiempo, suena el silbato y el equipo con el puntaje más alto es el ganador.

## VOLVER A EMPEZAR

El Botón RE-SET en la consola detiene el juego y lo devuelve a Ud. a la Pantalla del Título. Puede ser usado para comenzar un nuevo juego en cualquier momento y también puede usarse en el caso de que el juego no funcione adecuadamente.

## LA DIVERSION DEL DESCUBRIMIENTO

Este manual de instrucciones le proporciona algo de la información básica que se requiere para jugar al Football de Super Acción.

Como Ud. podrá apreciar cuando juegue, el juego le proporciona una magnífica reproducción de la acción del football en tridimensional, como si fuera un partido en vivo, con varias y grandes características especiales lo cual le dan esta sensación de realidad. A medida que Ud. explore y experimente con los diferentes controles y domine las diversas técnicas, de igual manera aumentará su diversión con el juego.



Cartuchos de juegos de video para CBS Coleco Vision Video Game System.

**CBS**  
**ELECTRONICS**

GARANTIZADO POR:

**KENIA**

**CBS es marca registrada de CBS Inc.**

**Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.**

Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**  
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,  
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del  
Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sud.