

Sensational SOCCER



CONTENIDO

INTRODUCCION	1
REGLAS DEL FUTBOL, PARA PROFANOS.....	1
CONTROL DEL JUEGO	3
Control sin balón.....	3
Carrera	3
Interceptar el balón.....	3
Cabezazos	3
Control con el balón	4
Regatear.....	4
Pases	4
Patadas	4
Efectos: Altura (lift) e inclinación (bend)	4
Tabla de redireccionamiento para altura e inclinación.....	4
Saques a balón parado	5
Guardametas (Goalkeepers).....	5
El banquillo (Bench).....	5
El entrenador (Manager).....	5
Suplentes.....	5
TECLAS DE CONTROL DURANTE EL JUEGO	6
LOS MENUS	6
Opciones (Options).....	6
Modificar Equipos (Edit Teams)	7
Cargar/Salvar datos (Load/Save Data).....	8
Jugadas clave, "Highlights" (sólo para 1MB).....	8
Amistosos (Friendly)	8
Copas (Cup)	9
Menú de Copa (Cup Menu)	10
Ligas (League)	10
Especiales (Specials).....	11
Tácticas anteriores al partido (Pre-Matches Tactics).....	12

SENSIBLE SOCCER

INSTRUCCIONES

INTRODUCCION

El Fútbol Inteligente, "Sensible Soccer" es un juego de fútbol (Soccer, en los EE.UU., Football en Inglaterra), o lo que podríamos llamar una *simulación de fútbol*. La parte principal del juego se centra en la acción real del fútbol en sí, cuyas reglas se describen brevemente a continuación. Girando en torno a la acción de fútbol hemos incluido una amplia variedad de distintas competiciones: Copas, Ligas y Campeonatos, tanto reales como imaginarios, con 64 clubs europeos de fútbol de primera línea, y 34 selecciones nacionales de países europeos, incluyendo más de 1.250 jugadores distintos. Todas estas características deberían hacer más divertido el que consideramos que es el simulador de fútbol más realista y entretenido que se ha hecho hasta la fecha.

REGLAS DEL FUTBOL, PARA PROFANOS

Para los no iniciados, he aquí las reglas más elementales del juego del fútbol.

1. Hay 2 equipos, de 11 jugadores cada uno.
2. Un jugador de cada equipo es el guardameta o "portero" (goalkeeper), y los guardametas, con jerseys verde oscuro, normalmente se quedan delante de las porterías (goals), que se sitúan a ambos lados del campo (pitch). Los porteros son los únicos jugadores a los que se les permite tocar el balón con sus manos, de forma que ¡mucho ojo!
3. Cada equipo tiene que dar patadas al balón en una dirección, y el objeto del juego es introducir el balón en la portería, o red, que defiende el portero del equipo contrario. Si consigues hacerlo, entonces tu equipo ha metido un gol (scored a goal).
4. Después de 45 minutos, los porteros intercambian su lugar, y los equipos tienen que llevar el balón hacia el campo contrario. El intervalo entre las dos mitades se llama descanso (Half Time).
5. Después de 90 minutos, el juego termina, y el equipo que haya metido más goles gana. ¡Hurra! Si una vez transcurridos los 90 minutos, ambos equipos han metido el mismo número de goles, entonces se dice que ha habido empate (draw).
6. Si después de 90 minutos se ha producido un empate, y se juega una prórroga (Extra Time), entonces los equipos seguirán jugando 30 minutos más, con un descanso adicional entre medias, después del que cambiarán otra vez las porterías. Si uno de los equipos ha metido más goles que el otro durante la prórroga, entonces es el ganador, pero...
7. ...si el juego tiene que decidirse por penaltis, porque aún sigue el empate después de la prórroga, o si existe un empate después de los 90 minutos, y no se permite jugar prórroga, entonces el ganador del juego se decide por una tanda de penaltis (Penalty Shoot Out).

8. Una tanda de penaltis (Penalty Shoot Out) es una secuencia de tiros de penaltis (Penalty Kicks). Un penalti, consiste en situar el balón en el punto de penalti (penalty spot), que es la marca que hay señalada en medio del área grande cercana a la portería, y un jugador de uno de los equipos tiene que lanzar el balón e intentar batir al portero contrario, metiendo el balón en la red. En una tanda de penaltis, los equipos se turnan para tirar los penaltis contra el otro equipo, hasta que cada equipo haya tirado cinco penaltis. El equipo que ha metido más goles de penalti gana. Si ambos equipos han metido el mismo número de goles en sus primeros cinco tiros de penalti, entonces se da una situación conocida como "muerte súbita" (Sudden Death). Durante la muerte súbita, cada equipo tira un penalti, por turno, y si es necesario, otro, hasta que en un momento dado, alguno de los dos equipos falla su turno y el otro no. En este caso, el equipo que marca gol es el ganador.
9. Un partido (match) comienza con ambos equipos partiendo del centro del campo (desde el punto señalado en el centro del campo). Ambos equipos siguen dando patadas al balón, hasta que se da una de las cinco situaciones siguientes:
 - i. El balón sale por la línea de banda (touch-line) lateral del campo, para un **saque de banda** (Throw In). En este caso, un miembro del equipo que *no fue* el último en tocar el balón, lo recogerá y lo devolverá al campo desde el punto de la línea de banda por donde el balón salió del terreno de juego. Los jugadores pueden entonces seguir dando patadas al balón.
 - ii. El balón sale por la línea de fondo que hay detrás de una de las porterías. Si la última persona en tocar el balón fue el portero que defiende dicha portería, o cualquier otro miembro de su equipo, entonces el resultado es un **saque de esquina o córner** (Corner Kick), que lo realiza el otro equipo. Para efectuar un saque de esquina, el balón se sitúa en el círculo de la esquina del terreno de juego más cercana al punto por el que el balón cruzó la línea de fondo. Entonces, el partido no puede proseguir hasta que un miembro del otro equipo pone en juego el balón de una patada desde dicha esquina.
 - iii. El balón sale por la línea de fondo que hay detrás de una de las porterías, y la última persona en tocarlo ha sido un miembro del equipo que realizaba el ataque a esa portería, defendida por el guardameta del equipo rival. Como resultado, se realiza un **saque de puerta** (Goal Kick) a favor del equipo defensor, que consiste en que un miembro del equipo defensor (normalmente el guardameta) colocará el balón en la esquina delantera del área que rodea a la portería, llamada también **área de penalti**, más cercana al punto por el que el balón cruzó la línea de fondo, y lo lanzará, poniéndolo otra vez en juego.
 - iv. Un miembro de uno de los dos equipos golpea accidentalmente a un miembro del otro equipo, en vez de al balón. A esto se le llama una **Falta** (Foul). Si se comete una falta, entonces el juego se para y se concede un **libre directo** (Free kick) al equipo cuyo miembro resultó golpeado. Esto significa que el balón se sitúa en el punto del campo donde tuvo lugar la falta, y el jugador golpeado, o uno de sus compañeros, reanudan el juego efectuando un saque. Sin embargo, si la falta se comete dentro de una de las áreas de penalti (Penalty Box), es decir, los grandes recuadros cercanos a las porterías, y el jugador que resultó golpeado no es del mismo equipo

que el guardameta que defiende dicha portería, entonces se concede al jugador agredido y a su equipo un penalti (Penalty Kick) (ver la regla 8), que no se debe confundir con una tanda de penaltis (Penalty Shoot Out). Después de lanzar el penalti, el juego se reanuda de la forma habitual.

- v. Uno de los equipos mete un gol. Si esto sucede, el balón se coloca en el centro del campo, y el juego prosigue, teniendo que sacar el equipo que no metió el gol.
- 10. En cualquier situación de juego de la regla 9 descrita anteriormente, es posible que cualquier equipo cambie uno de sus jugadores del campo por otro del banquillo (bench). A esto se le llama un cambio (substitution). Cada equipo puede realizar dos cambios a lo largo de un encuentro.
- 11. No existe fuera de juego (offside); no en este juego.

CONTROL DEL JUEGO

Durante el juego, sólo se puede controlar a un miembro del equipo a la vez. El hombre que está bajo tu marcaje es el que tiene el número blanco sobre su cabeza. Se cambiará el control a otro hombre, si el que en ese momento estás controlando queda demasiado lejos del balón, o si lo ha perdido por alguna razón.

Control sin balón

Estos controles se aplican cuando el hombre que estás marcando no está en posesión del balón.

Carrera

Para dirigir a tu hombre, sencillamente empuja el joystick en la dirección en la que quieres que corra. Un hombre corriendo puede interceptar el balón de un contrario que tenga la posesión.

Interceptar el balón

Cuando se corre sin balón, es posible interceptar el balón a un contrario, pulsando el botón de Disparo. Esto hará que tu jugador se deslice en la dirección a la que esté mirando. Mientras que un hombre hace la entrada, es posible que envíe el balón en una dirección distinta a la cual él se está moviendo, cuando entra en contacto con él. Para realizarlo, el joystick debe redirigirse mientras un hombre está en mitad del movimiento, *antes* de que haya entrado en contacto con el balón. Se trata de una habilidad que hay que practicar.

Cabezazos

Cuando el balón está en el aire, y se pulsa el botón de Disparo, en vez de deslizarse hacia el balón, el hombre que estás marcando intentará cabecear el balón. Tales cabezazos también se pueden dar con efecto, de forma similar a los del apartado anterior, pero el cambio de dirección debe realizarse antes de que se entre en contacto con el balón.

Control con el balón

Estos controles se aplican cuando el hombre que diriges está en posesión del balón.

Regatear

Cuando se hace sobre el balón, sencillamente se empuja el joystick en la dirección en la que se quiere que el jugador regatee con el balón. Verás que, a medida que el jugador alcanza mayor velocidad, es más difícil para él cambiar de dirección y conservar el control sobre el balón. Esta es otra habilidad que conviene practicar.

Pases

Cuando tienes el balón, si pulsas rápidamente el botón de **Disparo**, mientras diriges el joystick, el balón se dirigirá por el terreno en la dirección a la que estés mirando o, si uno de tus compañeros de equipo está en una dirección aproximada a la dirección en que miras, y a una distancia de pase, entonces el balón irá directamente a los pies de tu compañero de equipo.

Patadas

Para dar una patada al balón de la forma usual, el joystick se debe dirigir en la dirección deseada, y el botón de **Disparo** debe apretarse con firmeza.

Efectos: Altura (lift) e inclinación (bend)

Cuando el balón ha sido *enviado* de una patada, en vez de haber sido pasado, es posible aplicar diversos efectos de *altura* e *inclinación*. Para hacer esto, el joystick debe redirigirse en un intervalo de tiempo muy corto después de haber pulsado inicialmente el botón de **Disparo**. No es necesario soltar el botón de **Disparo** antes de redirigir el joystick.

Tabla de redireccionamiento para altura e inclinación

Asumiendo que el jugador está corriendo y dando patadas al balón por todo el campo, la altura y la inclinación, cuando se aplican a un disparo, funcionarán de la siguiente forma:



Cuanto más rápidamente se aplica la inclinación a un disparo, más exagerado será el efecto conseguido.

Saques a balón parado

Todos los saques y disparos a balón parado se comportan como una patada o un pase normales, excepto en que el jugador que hace el saque no puede escoger ángulos ilegales o ilógicos.

Guardametas (Goalkeepers)

Los guardametas o porteros (Goalkeepers) están siempre bajo el control del ordenador, excepto cuando tienen el balón en sus manos, o cuando van a realizar un saque de puerta (goal kick), en cuyo caso todo lo que pueden hacer es el saque.

El banquillo (Bench)

El banquillo puede ser llamado en cualquier momento durante el juego, siempre que el balón esté parado, o que se haya concedido un libre directo (free kick), o antes del comienzo de la segunda parte. Para tener acceso al banquillo, el joystick tiene que moverse rápidamente en cualquier dirección y devolverlo a su posición inicial, repitiendo el movimiento por tres veces consecutivas. Alternativamente, se pueden utilizar las flechas de arriba y abajo. Esto *sólo* se puede hacer cuando el balón no está en juego, o antes de un libre directo, o al comienzo del segundo período.

El entrenador (Manager)

Para escoger al entrenador o a los suplentes, hay que mover la flecha arriba y abajo del banquillo, y pulsar el botón de **Disparo** para seleccionar.

El entrenador es el que lleva el abrigo marrón, y se le utiliza para cambiar la formación del equipo que está en el campo. Cuando se le ha escogido, pulsa las flechas de arriba y abajo, para seleccionar la nueva formación del menú del entrenador, y después pulsa el botón de **Disparo**.

Suplentes (Substitutes)

Todos los demás jugadores del banquillo son los suplentes, y se pueden utilizar hasta dos suplentes para reemplazar a otros jugadores de su equipo en cualquier momento durante un partido. Cuando se selecciona un suplente, éste se pondrá de pie, y el menú de Suplentes (Substitute) aparecerá, lo que te permitirá escoger qué jugador deseas sustituir. Una vez escogido el jugador que debe salir del campo, éste saldrá del terreno de juego y el suplente escogido entrará corriendo en el mismo.

Para salir del banquillo, o de los menús del entrenador /suplentes (Manager /Substitutes), mueve el joystick a la izquierda o a la derecha.

TECLAS DE CONTROL DURANTE EL JUEGO

- ↑ = Escoge el banquillo del equipo que avanza hacia arriba del campo.
- ↓ = Escoge el banquillo del equipo que avanza hacia abajo del campo.
- P = Activa/Desactiva la pausa (Pause On/Off).
- R = Repite los últimos segundos de acción (pulsas la barra espaciadora durante la repetición para grabarla como "jugada clave" (highlight) (sólo para 1 MB).
- R = Cámara lenta, mientras se está viendo la repetición.
- Espacio = Graba los últimos segundos de acción, para poder verlos más tarde como jugadas clave (highlight) (sólo para 1 MB).
- F10 = Activa/desactiva los cánticos de la afición.
- Esc = Abandona el juego en curso.

Sólo para 1 MB:

- H = Repite todas las jugadas clave (highlight), una detrás de otra (esto sólo puede activarse cuando se muestra el marcador de tiempo completo, "full time score").

Nota: Si hay demasiadas jugadas clave para un solo partido, entonces se perderán las primeras jugadas.

LOS MENUS

Los menús se dividen en ocho categorías: Opciones (Options), Modificar Equipos (Edit Teams), Cargar/Salvar datos (Load/Save Data), Amistosos (Friendly), Copas (Cup), Ligas (League) y Especiales (Specials).

Opciones (Options)

- | | |
|---|--|
| Duración del juego:
(Game Length) | La duración en tiempo real de cada partido se puede fijar en 3, 5, 7 ó 10 minutos. |
| Repeticiones automáticas:
(Auto-Replays) | La repetición automática de todos los goles se puede activar/desactivar (On/Off). |
| Música del menú:
(Menu Music) | La música que se escucha durante el uso de las secciones de menú del juego se puede activar o desactivar (On/Off) (sólo para 1 MB). |
| Salvar automáticamente
jugadas clave:
(Autosave Highlights) | La grabación automática de todos los goles marcados, como jugadas clave (sólo para 1 MB). |
| Condiciones meteorológicas:
(Seasonal Weather) | Existen dos formas de seleccionar el estado del césped en este juego. Una, conocida como <i>Tipo de Terreno</i> (Pitch Type) consiste en escoger, directamente, un terreno helado (icy), húmedo (wet), blando (soft), embarrado (muddy), normal, seco (dry) o duro (hard), o cualquiera de los siete tipos escogido al azar (random). La otra forma, conocida como <i>Condiciones meteorológicas</i> (Seasonal Weather), es fundamentalmente |

una forma de simular la influencia que el clima puede tener sobre un partido de fútbol, de Liga o Copa. Cada mes del año se caracteriza por un patrón específico y típico de climatología, de forma que un amistoso jugado en julio, por ejemplo, es poco probable que dé como resultado un terreno embarrado, mientras aumentan las probabilidades de que el terreno esté seco y en buenas condiciones. Para las Copas y las Ligas, el mes escogido será el comienzo de la temporada. Cada Liga se juega durante un período de ocho meses, con los partidos distribuidos uniformemente a lo largo de ese tiempo. Cada ronda de Copa dura un mes, de forma que la final de Copa a tres vueltas que comience en julio se jugará en septiembre. Las dos vueltas de una ronda a dos vueltas se jugarán en el mismo mes.

Modificar equipos (Edit Teams)

La opción *Modificar equipos* (Edit Teams) te permite cambiar o actualizar todos los datos relativos a cualquiera de los equipos del juego. Primero se debe escoger el equipo que va a seleccionarse. Después, se utilizan el joystick o las teclas de flechas para cambiar los datos del equipo. Todos los archivos de texto del jugador, equipo o entrenador se pueden escoger con el botón de **Disparo/Retorno**, y se pueden modificar, utilizando la flecha de retroceso para borrar y las teclas alfanuméricas para escribir. Pulsa **Retorno** para aceptar el nuevo nombre.

Los tres tipos de caras se pueden alternar con los botones de **Disparo**.

Para editar los colores del uniforme, escoge los pantalones (shorts), la camiseta (shirt) o las medias (socks) y después, soltando el botón de **Disparo**, dirige el joystick hacia arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha, para ir viendo los colores disponibles. Para camisetas a dos colores, la izquierda y la derecha cambiarán el color principal de la camiseta, y arriba y abajo cambiarán el color secundario.

Para escoger un nuevo tipo de camiseta (shirt type), primero escoge la camiseta del uniforme que deseas modificar y después muévete lateralmente a las pequeñas camisetas entre el primer y el segundo uniforme, muévete arriba y abajo, según desees, y pulsa el botón de **Disparo** para escoger el nuevo tipo de camiseta.

El equipo puede ser dirigido por un entrenador (manager) o un coach (preparador). Pulsa el botón de **Disparo** para editar.

G, D, M, F muestra si el jugador es un Guardameta (Goalkeeper), un Defensa (Defender), un Centro campista (Mid-fielder) o un Delantero (Forward). Esta información no se puede cambiar.

Una Estrella al lado de un nombre significa que se trata de un jugador estrella (no se puede editar).

Los números de los jugadores no pueden editarse.

Cargar/Salvar datos (Load/Save Data)

Existen cinco tipos distintos de datos que se pueden cargar en el juego, tres de los cuales se pueden modificar constantemente, salvándolos de nuevo en el disco de Juego (Gamedisk) y volviéndolos a cargar.

- i. Selecciones nacionales originales (Original National Teams)
- ii. Equipos de Clubs originales (Original Club Teams)
- iii. Selecciones Nacionales y datos (National Teams and Data)
- iv. Equipos y datos de Clubs (Club Teams and Data)
- v. Equipos y datos a medida (Custom Teams and Data)

Los archivos originales de las Selecciones Nacionales/los Clubs se pueden modificar, pero no volver a salvarlos.

Los Equipos y datos de Selecciones Nacionales/Clubs son para que el jugador actualice las formaciones originales que se proporcionan. Dichas formaciones se pueden modificar, salvar y volver a cargar, una y otra vez (si los archivos Originales se cargan y se salvan, siempre machacarán estos archivos, *no* los archivos originales).

Los Equipos y datos a medida se supone que son para que el jugador invente o cree sus propios equipos y también se pueden modificar, salvar y recargar, una y otra vez.

Se debe tener en cuenta que, siempre que se utilice Salvar (Save), salvará la configuración de todos los equipos actualmente cargados, más todas las tácticas de equipo y las tablas de la liga y la copa más recientes.

Estos datos *sólo* se pueden salvar directamente en el Disco de Juego II (Gamedisk II).

Jugadas clave, "Highlights" (sólo para 1 MB)

Esta opción es útil para salvar y cargar las jugadas clave de un encuentro a y desde un disco normal DOS. El nombre del archivo lo asigna el ordenador, por tanto salvar es sencillamente cuestión de insertar un disco, y cargar es sencillamente cuestión de escoger el nombre de encuentro correcto de hasta cuatro archivos en cualquier disco. Los discos deberían introducirse sólo cuando las instrucciones así lo indiquen.

También existe una facilidad para ver las jugadas clave, que muestra las que se acaban de cargar, o las jugadas clave del último encuentro jugado.

Las jugadas clave *sólo* se pueden salvar en un *disco DOS normal formateado*.

Amistosos (Friendly)

Se trata de un solo partido, bien entre dos jugadores, o entre el jugador y el ordenador (también existe la posibilidad de asistir a un encuentro ordenador contra ordenador).

Primero se deben escoger las condiciones o climatología deseadas para el terreno, yendo de una a otra opción disponible con el botón de **Disparo**.

Después, hay que escoger los equipos que jugarán, utilizando la opción azul **Escoger** (Choose). Se deben iluminar dos equipos de entre la lista de equipos, bien

como equipos rojos del ordenador, o bien como equipos azules del jugador. Antes de poder seguir con el juego, se debe escoger el número adecuado de equipos, y confirmarlo con un **OK**. Cuando los equipos se han escogido, selecciona **Jugar un partido** (Play Match) (lee también la sección *Tácticas anteriores* al partido, que encontrarás más adelante).

Después de cada partido amistoso se puede jugar otra vez el mismo juego, o volver al **Menú Principal** (Main Menu).

Copas (Cup)

La competición de Copa es, básicamente, una competición eliminatoria para un número de equipos distintos, cuyo número puede oscilar entre 2 y 64, en un momento dado. En esta competición, durante una sucesión de encuentros, los equipos ganadores permanecen en competición, y los equipos que pierden quedan inmediatamente eliminados, hasta que al final sólo quedan dos equipos, que juegan el último partido de la final, en la Final de Copa (Cup Final). El ganador de la Final de Copa se lleva la Copa y la Gloria.

Existen diversas opciones para escoger el tipo de terreno/las condiciones climatológicas, el número de equipos/vueltas y la inclusión de prórrogas y/o penaltis en las diversas fases de la competición.

Si un partido queda empatado (drawn) después de 90 minutos, entonces se jugará la prórroga, si se ha dicho **SI** (Yes) a dicha opción para esa vuelta. La prórroga también se jugará si se ha escogido **Si hay repetición** (If Replay), y el juego es una repetición. Si se escoge **No**, entonces no se juega ninguna prórroga.

La posibilidad de una tanda de penaltis se trata de forma idéntica a la prórroga, pero si se dan ambas posibilidades, entonces la prórroga siempre tiene lugar antes que los penaltis.

Si se van a jugar encuentros a dos vueltas (two-leg matches) durante cualquier fase de la competición, entonces la ronda se decide teniendo en cuenta el resultado de ambos partidos, en los que cada equipo juega por turno en su casa. Los marcadores de ambos encuentros se suman, para hallar el resultado final, y el ganador es el equipo con el número de goles más alto en conjunto. Si el total después de los dos partidos es un empate, y la regla de Goles en Campo Contrario (Away Goals) está activada con **Sí** (Yes), entonces el equipo que marcó más goles en campo contrario será el ganador. Si después de tomar esto en consideración, el resultado sigue siendo un empate, entonces se deberá jugar la prórroga, o la tanda de penaltis, según corresponda, justo después de los 90 minutos del partido de vuelta.

En ambos casos, partidos a una o dos vueltas, en que el encuentro ha finalizado en empate y no hay prórroga ni penaltis, o cuando el encuentro sigue siendo un empate después de la prórroga, y no hay lanzamiento de penaltis, entonces los equipos vuelven a jugar el partido (sólo a 1 vuelta), para determinar quién es el ganador.

Menú de Copa (Cup Menu)

Todas las opciones del menú de Copa (Cup) se pueden escoger utilizando el botón de **Disparo** para ir de una a otra de las opciones existentes.

Los equipos para la competición de Copa se pueden entonces escoger utilizando la opción azul **Choose** (Escoger), de forma similar a como se escogen los equipos para un partido **Amistoso** (Friendly). Se puede escoger de una sola vez hasta 64 equipos, y todos ellos, los 64, pueden ser equipos del jugador, si así lo desea.

Cuando estés contento con todas las opciones, escoge **Jugar la Copa** (Play Cup) para comenzar la competición.

Una vez dentro de la secuencia de Copa propiamente dicha, sigue escogiendo **Jugar Encuentro** (Play Match), seguido por **Siguiente Encuentro** (Next Match), para jugar el siguiente partido.

Los resultados del ordenador se calcularán cuando sea adecuado, y se jugarán en orden, con encuentros que impliquen bien uno o dos jugadores. Todos los partidos de jugador llevarán a la pantalla **Tácticas anteriores al encuentro** (Pre-Match Tactics), como se describe más adelante.

Para ver los sorteos/resultados de una vuelta, utiliza las flechas rojas que están al lado de la tabla.

Para salvar una competición de Copa que está a medias, escoge **Salvar Datos** (Save Data). Esto también salvará los datos de los equipos actualmente cargados, más los datos de la Liga en curso.

Se puede salir y volver a entrar de y en una Copa en cualquier momento, siempre que no se haya empezado otra Copa, bien vía de las opciones **Copa (Cup)** o **Especiales (Specials)**.

Ligas (League)

La Liga es una competición en la que entre 2 y 20 equipos juegan partidos uno contra otro, en orden, hasta que todos han jugado contra los demás entre una y diez veces, según se especifique. Los resultados se calculan utilizando los siguientes criterios: 2 o 3 puntos por una victoria, 1 punto por un empate, 0 puntos por perder.

El equipo con mayor número de puntos después de haber jugado todos los encuentros, es el ganador de la Liga.

Número de equipos (Number of Teams), **Número de veces que juega cada equipo** (Number of Times to Play each Team), **Puntos por victoria** (Points for a Win) y **Comienzo de temporada/tipo de terreno** (Start of Season/Pitch Type) pueden escogerse sencillamente, yendo de una a otra entre las opciones disponibles en el menú de Liga (League Menu) y utilizando el botón de **Disparo** para seleccionar la que se desea.

Escoge los equipos de la Liga utilizando el recuadro **Escoger los equipos de la Liga** (Choose League Teams), de igual forma que para los **Amistosos** y las **Copas** anteriormente descritos, *antes* de seleccionar **Jugar la Liga** (Play League).

Una vez que la secuencia de partidos ha comenzado, escoge **Jugar partido** (Play Match) y **Siguiente Partido** (Next Match), al igual que en la opción de Copa antes descrita.

Los resultados se contabilizan partido a partido.

Escoge **Salvar Datos** (Save Data) para salvar los partidos de la Liga y en cualquier momento, junto con todos los equipos y todos los datos de la Copa en curso.

Se puede salir de una Liga y volver a ella en cualquier momento, siempre que no se haya comenzado una nueva Liga, bien mediante la opción Liga (League) o la opción Especiales (Specials).

Especiales (Specials)

Con el fin de ayudar a los jugadores para que procedan rápidamente si quieren jugar las competiciones de Copa y Liga, Especiales ofrece varias competiciones prefijadas de **Copa y Liga**, para los diversos tipos de datos, más el **Campeonato de Europa**, que en realidad es un **Extra Especial**.

Las opciones Especiales disponibles dependen de los datos que se hayan cargado. Cuando se cargan los equipos de **Club**, las opciones son:

Copa de Campeones de Copa (Cup Winners Cup) y **Copa de Europa** (European Cup), cada una de las cuales consta de 32 equipos, una final a una vuelta, y partidos a dos vueltas, incluyendo la regla de goles en campo contrario para todas las demás rondas.

Copa de la UEFA (UEFA Cup), que consta de 64 equipos, a dos vueltas, más la regla de goles en campo contrario para todas las rondas, incluyendo la final.

Superliga Europea (European Superleague), en la que 20 equipos juegan todos contra todos dos veces, consiguiendo dos puntos por victoria.

Cuando se cargan las **Selecciones Nacionales** (National teams), las opciones son: **Eurocopa** (Euro Cup), con 32 Selecciones y partidos a una sola vuelta.

Liga de las Naciones (League of Nations), en la que 16 Selecciones juegan todas contra todas una sola vez, consiguiendo dos puntos por victoria.

Campeonatos de Europa (European Championships), en el que 8 Selecciones se dividen en dos grupos de cuatro equipos cada uno. En la primera fase de la competición, cada equipo juega una vez contra los demás de su grupo. Después de que se han jugado todos los partidos en ambos grupos, los dos equipos con menor puntuación en cada grupo quedan eliminados, y los ganadores de cada grupo juegan con el equipo que quedó segundo en el otro grupo, en las semifinales. Los ganadores de las semifinales juegan la final.

Cuando se cargan los equipos **A medida** (Custom), las opciones son:

La **Liga del Huevo** (Egg Cup), con 64 equipos y partidos a una sola vuelta, excepto las semifinales y la final, que son a dos encuentros.

La **Liga del Pollo** (Chicken League), con 2 equipos que juegan uno contra otro cinco veces, consiguiendo tres puntos por victoria.

No existe límite respecto a cuántos de los equipos en **todas** estas opciones especiales se pueden escoger como equipos de jugador, pero el jugador debería escoger, al menos, un equipo como equipo de jugador, si desea jugar en la competición en cuestión.

Tácticas anteriores al partido (Pre-Match Tactics)

Antes de cada partido, a cada jugador se le da la opción de que rectifique las características técnicas de su equipo.

La formación se puede cambiar escogiendo el recuadro gris correspondiente. Se puede escoger entre ocho tipos de alineaciones: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Ataque Total (All Out Attack) y Defensa Total (All Out Defence).

Los suplentes quedan iluminados en la lista del jugador. Para cambiar los jugadores que están en el campo, o para cambiar un suplente con alguien en la alineación inicial, escoge el nombre del jugador que se va a trasladar desde la lista de nombres que está a la izquierda de la pantalla, y después escoge su nueva posición dentro de la formación. El recordatorio de los jugadores cambiados es automático.

La formación probable del equipo contrario para el partido en curso se puede ver si se escoge **Ver Contrario** (View Opponent). (Pulsa el botón de **Disparo** para salir).

Una vez que el jugador está satisfecho con la formación de su equipo, se debe escoger **Jugar Juego** (Play Game) utilizando el joystick con el que se quiera jugar el juego en sí.

Para un encuentro con dos jugadores, a ambos se les permite modificar su propia alineación por turno, antes de dar comienzo al juego.

Y ahora... ¡Que comience la diversión!

Todos los derechos reservados.

Distribuido por **Dro Soft, S.A.**
Moratín, 52 - 4º dcha.
28014 Madrid
Tel.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.