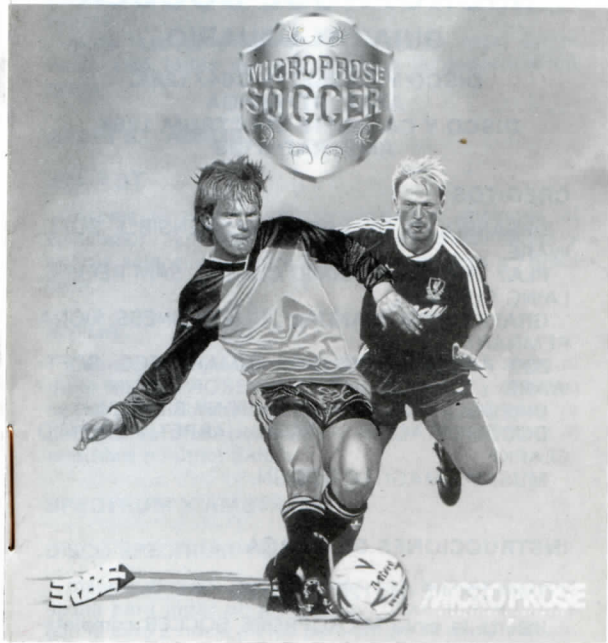


ERBE

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



MICROPROSE SOCCER

GUIA DEL USUARIO

DISCO Y CASSETTE C64/128K,
ATARI ST/AMIGA

DISCO Y CASSETTE SPECTRUM 128K,
AMSTRAD 6128

CREDITOS

DESARROLLO DE SOFTWARE: SENSIBLE SOFTWARE.

PLAY TESTING: DIARMID CLARKE, SAM REEVES, LAING BURGESS.

GRAFICOS DEL MANUAL: JULIE BURNES, FIONA REMNANT.

Z80 PROGRAMADO POR: SMART EGG SOFTWARE.

DIRECCION DEL PROYECTO: TONY BICKLEY.

DOCUMENTACION: STEVE JARRET, DIARMID CLARKE.

MUSICA: IMAGITEC DESIGN.

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64/128 (Cassette)

Inserta la cinta MICROPROSE SOCCER completamente rebobinada en tu unidad de cassette con la

etiqueta del juego seleccionado hacia arriba. Enciende el C64 y pulsa SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa PLAY en el cassette y espera.

Nota: Los ordenadores C128 deben estar en el modo C64 antes de que empiece la secuencia de carga.

ATARI ST/AMIGA

ATARI ST

Inserta el disco 1 en la unidad y enciende el ordenador. Aparecerá la pantalla de presentación y podrás seleccionar entre Fútbol al aire libre o Fútbol Sala.

AMIGA

Cuando aparezca el icono "Workbench" inserta el disco MICROPROSE SOCCER en la unidad y el juego se cargará automáticamente. Cuando aparezca la pantalla de título podrás seleccionar entre Fútbol al aire libre o Fútbol Sala.

SPECTRUM Y AMSTRAD

DISCO SPECTRUM +3

Inserta el disco en la unidad con la cara 1 hacia arriba para jugar un partido de Fútbol al aire libre y con la cara 2 hacia arriba para cargar la opción Six-a-Side.

CASSETTE SPECTRUM 128K

Coloca la cinta en el cassette con la cara 1 hacia arriba para jugar un partido de Fútbol al aire libre y con la cara 2 hacia arriba para jugar al Fútbol Sala. Pulsa INTRO y pulsa PLAY en el cassette.

AMSTRAD 6128

Inserta el disco en la unidad con la cara 1 hacia arriba para jugar un partido de Fútbol al aire libre y con la cara 2 hacia arriba para jugar al Fútbol Sala. Teclea RUN/DISC y pulsa INTRO para cargar el juego.

EMPEZANDO

MICROPROSE SOCCER utiliza diferentes menús y una barra iluminada para seleccionar la opción deseada. Para mover la barra utiliza el joystick conectado a cualquier puerta. Para seleccionar pulsa DISPARO.

La Asociación de Fútbol y las Reglas Americanas Six-a-Side utilizan los mismos menús básicos que se describen a continuación. Las diferencias entre estas dos opciones se definen en la sección "Reglas del Juego". Una vez cargado el juego aparecerá la pantalla del menú principal alternando con la pantalla de créditos.

MICROPROSE INTERNACIONAL CHALLENGE
WORLD CUP TOURNAMENT
SOCCER LEAGUE
TWO PLAYER FRIENDLY

CONTROL PANEL NAME BANK

PLEASE SELECT YOUR FAVOURITE OPTION

DESAFIO INTERNACIONAL MICROPROSE
TORNEO DE LA COPA DEL MUNDO
LIGA DE FUTBOL
DOS JUGADORES

PARTIDO DEMO
PANEL DE CONTROL
BANCO DE NOMBRES

SELECCIONA LA OPCION DESEADA

COMIENZO RAPIDO

Si hay un solo jugador selecciona la opción MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE. Vuelve a pulsar DISPARO para saltarte la tabla de desafíos, selecciona PLAY BALL y pulsa el botón disparo dos veces para empezar el partido. Ahora serás el Jugador 1 compitiendo contra el primer equipo del Torneo, Omán.

Si hay dos jugadores, selecciona la opción TWO PLAYER FRIENDLY. Después selecciona PLAY BALL y pulsa DISPARO, dependiendo de quien pulse el botón disparo para empezar el partido, uno de los participantes será el Jugador 1 (Player 1) y el otro el Jugador 2 (Player 2).

De esta manera podrás empezar a jugar inmediata-

que consultes la sección CONTROLES lo antes posible para familiarizarte con las sutilezas de los mandatos del joystick.

INSTRUCCIONES DE OPERACION

NAME BANK (BANCO DE NOMBRES)

Para utilizar las diferentes opciones que te ofrece MICROPROSE SOCCER deberás introducir primero los nombres de todos los jugadores. Para hacer esto, selecciona la opción NAME BANK y pulsa DISPARO. Debajo del BANCO DE NOMBRES aparecerá el siguiente submenú:

INSERT NAME (INSERTAR NOMBRE)

DELET NAME (BORRAR NOMBRE)

EXIT (SALIR)

Los nombres de los Jugadores 1 y 2 se utilizarán en varias ligas si no son borrados. Para borrarlos, selecciona la opción DELETE NAME, pulsa DISPARO y después coloca el cursor sobre los nombres que quieras borrar. Vuelve a pulsa el botón DISPARO y el nombre será eliminado.

Los nombres pueden ser borrados de esta manera en cualquier momento de la partida. Por ejemplo, si uno de los jugadores quiere dejar de jugar pulsa sobre DELETE NAME y su nombre será borrado de las siguientes competiciones.

Ahora selecciona INSERT NAME y pulsa DISPARO. Teclea el nombre del primer jugador (hasta 8 caracteres) y pulsa RETURN. Después selecciona los colores del equipo de ese jugador. Mueve hacia abajo el joystick para pasar a través de los distintos colores disponibles y pulsa DISPARO cuando aparezca el color deseado. Repite este proceso para seleccionar los colores del segundo equipo.

NOTA: El programa te impide seleccionar colores que sean demasiado parecidos. Si los colores de tu equipo se parecen demasiado a los del equipo contrario tendrás problemas en diferenciarlos en pantalla. El segundo color deberá contrastar lo suficiente para no equivocarlo en pantalla.

El Banco de Nombres también funciona como una pantalla que te informa del avance de los jugadores, verás de un solo vistazo cómo lo están haciendo los jugadores en las distintas competiciones.

Cuando hayas introducido los nombres y colores de ambos jugadores, pulsa sobre EXIT para volver al Menú Principal.

PANEL DE CONTROL

Aquellos que quieran aprovechar al máximo las posibilidades del juego deberán seleccionar la opción CONTROL PANEL (PANEL DE CONTROL) para adaptar las muchas funciones del MICROPROSE SOCCER. Pulsa el botón DISPARO y aparecerá el siguiente submenú:

SELECTION MODE - MAN/AUTO
WEATHER - ON/OFF (OUTDOOR GAME ONLY)
BANANA POWER - HI/ME/LOW
MATCH LENGHT - 2/4/6/8/10/12 MINS
REPLAYS - ON/OFF
COLOUR MODE - COL/B-W
IN GAME MUSIC - ON/OFF
SAVE - TAPE/DISK
LOAD - TAPE/DISK
EXIT

MODO DE SELECCION MANUAL/AUTOMATICO
TIEMPO - ENCENDIDO/APAGADO (SOLO PARTIDO AL AIRE LIBRE)
POTENCIA BANANA - ALTA/MEDIA/BAJA
DURACION DEL PARTIDO - 2/4/6/8/10/12 MINUTOS
REPETICION DE LAS JUGADAS - ENCENDIDO/APAGADO
MODO COLOR - COLOR/BLANCO Y NEGRO
MUSICA DURANTE EL JUEGO - ENCENDIDA/APAGADA
SALVAR - CINTA/DISCO
CARGAR - CINTA/DISCO
SALIR

Para modificar una de estas opciones, ilumínala y pulsa DISPARO para pasar a través de las distintas posibilidades de que dispones.

A continuación describimos brevemente las diferentes funciones disponibles:

SELECTION MODE (MODO SELECCION)

Durante el partido, el jugador al que controlas

directamente puede ser seleccionado automáticamente (siempre será el jugador que se encuentre más cerca del balón) o manualmente (para cambiar entre el jugador actual y el jugador que está más cerca del balón utiliza el botón disparo). Si seleccionas el control manual podrás dar una patada al balón sin que por ello el balón pase a otros jugadores de tu equipo que se encuentren cerca.

WEATHER (OUTDOOR GAME ONLY) TIEMPO (SOLO PARTIDOS AL AIRE LIBRE)

Como en la vida real, en los partidos de MICRO-PROSE SOCCER puede llover, con truenos y rayos incluidos. Esto influye directamente sobre los movimientos del balón y de los jugadores sobre el terreno de juego. Si no quieres jugar sobre terreno mojado durante una tormenta ajusta esta opción a OFF (APAGADO).

BANANA POWER (POTENCIA BANANA)

Ajusta la potencia del Lanzamiento Banana que se describe más detalladamente a continuación. Este tipo de lanzamiento puede ser ajustado a ALTO (HI), MEDIO (MED) y BAJO (LO). Para conseguir efectos realistas ajústalo a MED.

MATCH LENGHT (DURACION DEL PARTIDO)

Los partidos pueden durar 2, 4, 6, 8, 10 ó 12 minutos. Si participas en una Liga de muchos partidos te recomendamos que selecciones encuentros de 2 ó 4 minutos a no ser que quieras salvar tu posición.

REPLAYS (REPETICION DE LA JUGADA)

MICROPROSE SOCCER repetirá en cámara lenta cada gol marcado, a no ser que apagues esta opción (OFF).

COLOUR MODE (MODO COLOR)

Si juegas MICROPROSE SOCCER en un monitor en blanco y negro ajusta esta opción para que los colores de los equipos aparezcan siempre en blanco/negro.

IN GAME MUSIC (MUSICA DURANTE EL PARTIDO)

Pulsa el botón para escuchar los efectos y la banda sonora del juego. La música puede ser ajustada a tu SID CHIP individual utilizando las teclas +/—.

SAVE & LOAD (SALVAR Y CARGAR)

Si estás en la mitad de la Liga y quieres salvar tu posición, conecta un dispositivo de recuperación (el programa sabrá automáticamente cuál ha sido conectado), selecciona la opción SAVE (SALVAR) y pulsa el botón DISPARO. Después, introduce un nombre de fichero (hasta 9 caracteres) y pulsa RETURN.

De la misma manera, para volver a jugar un partido, selecciona LOAD (CARGAR), teclea el nombre del fichero deseado y volverás a encontrarte en el terreno de juego.

NOTA: Esta opción sólo salva las posiciones de la Liga actual y no los partidos que se están jugando en ese momento.

Cuando termines de ajustar las distintas opciones del Panel de Control, pulsa EXIT para regresar al Menú principal.

TECLAS ADICIONALES

C64/128K

F1: Cambio de joysticks. Esta tecla te permitirá intercambiar equipos si por error un jugador controla al equipo equivocado al principio o a la mitad del partido.

RUN STOP: Pausa en el partido.

RUN STOP y Q: Terminar partido.

AMSTRAD CPC - SPECTRUM

T: Pausa en el partido.

T + R: Terminar partido.

ATARI ST Y AMIGA

P: Pausa en el partido.

Q: Terminar partido.

DEMO GAME (PARTIDO DEMO)

Si quieres ver cómo se juega pero no quieres competir, MICROPROSE SOCCER jugará un partido de demostración entre dos equipos elegidos al azar. Selecciona la opción DEMO GAME, pulsa dos veces el botón DISPARO, siéntate relajadamente y mira.

Cuando hayas visto suficiente pulsa el botón DISPARO, mueve el joystick o pulsa RUN/STOP y Q para regresar al Menú Principal.

TWO PLAYER FRIENDLY (AMISTOSO DOS JUGADORES)

Selecciona esta opción y pulsa disparo. Verás otra pantalla en la que aparece el partido pendiente, quiénes son los equipos participantes y el siguiente submenú:

**RE-SELECT TEAMS (VOLVER A SELECCIONAR EQUIPOS)
PLAY BALL (JUGAR PARTIDO)
EXIT (SALIR)**

Si hay dos nombres en el Banco de Nombres, ambos jugadores serán automáticamente seleccionados para jugar. Sin embargo, si el Banco de Nombres selecciona a dos jugadores que no desean competir selecciona la opción RE-SELECT TEAMS y pulsa disparo. Selecciona los nombres deseados siguiendo el procedimiento normal.

Una vez que los equipos hayan sido elegidos, selecciona la opción PLAY BALL. Verás una pantalla en la que aparecen los jugadores, sus colores y la dirección del juego. Para empezar el partido uno de los jugadores deberá pulsar el botón disparo. Si la persona equivocada pulsa el botón disparo, pulsa la tecla F1 para cambiar el control de los joysticks.

El partido puede terminar en cualquier momento pulsando las teclas apropiadas (consulta "Teclas Adicionales"). De esta manera podrás volver a seleccionar equipos si es necesario o pulsar EXIT para regresar al menú principal. Si interrumpes un partido

no podrás seguir jugando. Selecciona PLAY BALL para empezar otro partido desde cero.

Al final del partido aparece la puntuación final; pulsa el botón disparo para volver a la pantalla de Partido Pendiente (Match Pending).

SOCCER/INDOOR LEAGUE (LIGA DEL FUTBOL SALA)

Al seleccionar esta opción verás la tabla SOCCER LEAGUE (LIGA DE FUTBOL) en la que aparecen todos los jugadores que se encuentran en el Banco de Nombres, sus victorias y posiciones actuales en la Liga. Esta pantalla alternará con la pantalla de Partido Pendiente (Pending Match) que tiene el siguiente submenú:

**RE-SELECT TEAMS (VOLVER A SELECCIONAR EQUIPOS)
PLAY BALL (JUGAR PARTIDO)
EXIT (SALIR)**

La LIGA DE FUTBOL (SOCCER LEAGUE) permite que hasta 16 jugadores (incluidos en el Banco de Nombres) compitan unos contra otros. Para seleccionar a los jugadores que participarán en un partido, selecciona la opción RE-SELECT TEAMS y el encuentro empezará de la misma manera que en los partidos de dos jugadores.

Depende de ti anotar quién ha jugado contra quién. El ordenador sólo registra las puntuaciones conseguidas por cada jugador. Empiezas la partida con 0 puntos. Cada partido ganado vale 1 punto; si empatas

no habrá cambios en tu puntuación y si pierdes serás penalizado con -1 punto (tu puntuación no puede ser menor de 0). El ganador será el jugador que tenga más puntos al final de la Liga.

Durante la partida, la Liga puede ser reintroducida en cualquier momento y las posiciones actuales salvadas a cinta o disco. Es decir, que si participas en una Liga con muchos partidos ésta puede ser jugada durante varios días si es necesario.

WORLD CUP/ALL STAR TOURNAMENT (COPA DEL MUNDO/TORNEO DE LAS GRANDES ESTRELLAS)

Si accedes a la opción WORLD CUP TOURNAMENT aparecerá una lista de nombres y el siguiente sub-menú:

- START NEW TOURNAMENT (EMPEZAR NUEVO TORNEO)
- RE-SELECT TEAM (VOLVER A SELECCIONAR EQUIPO)
- CONTINUE OLD TOURNAMENT (CONTINUAR CON EL VIEJO TORNEO)
- EXIT (SALIR)

Los nombres de los jugadores que aparecen son los que se encuentran actualmente en el Banco de Nombres y todos estarán excluidos del juego hasta que sean seleccionados. Selecciona la opción RE-SELECT TEAM y pulsa sobre el primer participante. Cuando pulses el botón disparo el cursor dejará de brillar y podrás elegir la nacionalidad del jugador. Mueve el joystick arriba o abajo para colocarte sobre una de las 29 opciones disponibles y pulsa DISPARO

para seleccionarla. Repite este proceso para todos los jugadores que participen.

Una vez que los equipos hayan sido seleccionados, elige la opción START NEW TOURNAMENT. En la pantalla del ordenador verás una tabla de la Copa del Mundo en la que aparecen los 24 países participantes incluyendo aquellos previamente seleccionados para jugar.

Cada equipo es clasificado según su capacidad aparente. Esto afecta a su posición en la tabla, puesto que hay cuatro niveles de preselección, y también modifica el nivel de habilidad del equipo contrario controlado por el ordenador. Por ejemplo, si eres incluido en el grupo que competirá contra Omán, Irlanda del Norte y México tendrás más posibilidades de ganar. De la misma manera si decides representar a Brasil tendrás más posibilidades de ganar que si representas al Camerún.

NOTA: La tabla del torneo funciona de la misma manera que en la vida real, los equipos del mismo grupo oceánico no pueden jugar unos contra otros en la primera vuelta.

1.ª PRE-SELECCION	2.ª PRE-SELECCION	3.ª PRE-SELECCION	4.ª PRE-SELECCION
1. Brasil	7. Francia	14. Suecia	22. Argelia
2. Italia	8. Uruguay	15. Hungría	23. USA
3. Argentina	9. España	16. Escocia	24. Australia
4. Alemania Occidental	10. Inglaterra	17. Austria	25. Canadá
5. Holanda	11. Polonia	18. Irlanda	26. Camerún

1.ª PRE- SELECCION	2.ª PRE- SELECCION	3.ª PRE- SELECCION	4.ª PRE- SELECCION
6. USSR	12. Dinamarca	19. Gales	27. Japón
	13. México	20. Chile	28. N. Zelanda
		21. Irlanda del Norte	29. Omán

Además, la tabla funciona como un itinerario del torneo indicándote qué partidos serán jugados ese día, etc.

Cuando compiten dos equipos controlados por el ordenador, las puntuaciones finales aparece inmediatamente. Estas son cuidadosamente calculadas favoreciendo al equipo que tiene más habilidad. Pulsa disparo continuamente para pasar a través de los partidos que no requieran ser controlados por un jugador humano.

Los empates que SI dependen de un jugador humano (contra el ordenador o contra otro humano) aparecen sobre la pantalla de partido pendiente. El encuentro empezará seleccionando la opción PLAY BALL y pulsando DISPARO.

Si durante el torneo los jugadores quieren cambiar de equipo por razones políticas (han sido eliminados) o quieren dejar el torneo antes de ser eliminados o quieren entrar en el torneo después de que empiece (de pronto se dan cuenta de sus posibilidades), selecciona la opción RE-SELECT TEAM en lugar de PLAY BALL. Los jugadores podrán seleccionar entonces una nacionalidad que se encuentre entre las finalistas y que no haya sido elegida por otro jugador o excluida totalmente.

NOTA: Los jugadores sólo podrán participar en el Campeonato si su nombre ya figura en el Banco de Nombres.

La primera vuelta del Torneo de la Copa del Mundo termina cuando cada equipo haya jugado tres partidos. Ganas 2 puntos por ganar, 1 por empatar y 0 por perder. La diferencia de goles conseguidos también es calculada de manera que si al final hay empate entre dos equipos los goles marcados deciden quién es el finalista.

Los dos mejores equipos de cada grupo pasarán a la segunda vuelta que se convierte en una competición de "muerte súbita". Los seis equipos ganadores y los dos subcampeones pasan a los cuartos de final. Los partidos de semifinales y finales siguen basándose en la "muerte súbita". Si al final del encuentro los equipos están empatados, seguirán jugando hasta que uno de ellos consiga marcar un gol y desempatar.

MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE (DESAFIO INTERNACIONAL DE MICROPROSE)

El MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE está diseñado para que juegue un solo jugador o para aquellos de vosotros que preferáis competir contra el ordenador.

Inicialmente, aparece una tabla de puntuación que indica el nivel alcanzado y la puntuación conseguida por cada jugador que haya sido incluido en el Banco de Nombres. Esta tabla alterna con la pantalla de Partido Pendiente que contiene el siguiente submenú:

RE-SELECT TEAM (VOLVER A SELECCIONAR EQUIPO)
PLAY BALL (JUGAR PARTIDO)
EXIT (SALIR)

Si el partido pendiente es O.K., selecciona PLAY BALL y continúa jugando. Sin embargo, la opción RE-SELECT TEAM te permite elegir a los adversarios de los jugadores que tienen sus nombres en el Banco de Nombres.

El MICROPROSE INTERNATIONAL CHALLENGE es una competición de liga que te permite jugar contra 16 equipos controlados por ordenador, cada equipo ha sido clasificado teniendo en cuenta su alineación en la Copa del Mundo. Cada vez que ganas a un equipo tu posición en la tabla de puntuaciones máximas sube. Cada vez que pierdes tu posición baja. Si se produce un empate el partido se volverá a jugar hasta que se consiga el desempate.

Tu objetivo es avanzar a través de 16 niveles y llegar a jugar contra Brasil en la final. Tu posición actual puede ser salvada a cinta o disco para seguir jugando en otro momento.

CONTROLES

Los jugadores de MICROPROSE SOCCER pueden moverse ampliamente a través del terreno de juego utilizando los mandatos del joystick con y sin el botón disparo presionado. Si no pulsas el botón disparo, las ocho posiciones del joystick mueven al jugador alrededor del campo de juego en las direcciones correspondientes.

El método de control tiene tres modos de funcionamiento que dependen de si:

- El balón está libre en el terreno de juego.
- Tu jugador está en posesión del balón.
- El equipo contrario está en posesión del balón.

a) Guía a tu jugador alrededor del campo de juego e intenta coger el balón utilizando las direcciones normales del joystick. El jugador entra en posesión del balón cuando contacta con él. A partir de ese momento correrá con el balón hasta que lo pierda. Si pulsas el botón disparo cuando el jugador coge el balón éste será lanzado a corta distancia en la dirección hacia donde se dirige el jugador.

b) Tu jugador corre y regatea automáticamente con el balón. Cuando pulses el botón disparo le dará una patada.

Puedes golpear el balón de múltiples maneras dependiendo de la posición del joystick y del tiempo que mantengas presionado el botón disparo. Para dar una patada corta da un golpe seco y corto al botón disparo. Para dar una patada de mayor potencia mantén pulsado el botón disparo y suéltalo pasados unos segundos.

Cuando pulses el botón disparo, el joystick dejará de controlar la dirección hacia donde se dirige el jugador pero te permitirá seleccionar el tipo de lanzamiento a realizar. Para lanzar el balón, pulsa el botón disparo y mueve inmediatamente el joystick a la posición deseada.

Joystick hacia delante: Lanzamiento del balón en línea recta.

Joystick diagonal izquierda/derecha: Lanzamiento Banana (el balón zizagueará a izquierda o derecha).

Joystick centrado: El jugador realizará un lanzamiento Chip.

Joystick hacia atrás: El jugador realizará una patada hacia atrás por encima de la cabeza, al estilo Pelé.

NOTA: La dirección del lanzamiento depende de la dirección en la que el jugador se estaba moviendo justo antes de pulsar el botón disparo. Por ejemplo, si el jugador se mueve en dirección Suroeste, un lanzamiento Banana de izquierda a derecha será iniciado pulsando el botón disparo y moviendo hacia abajo el joystick.

c) Si el equipo contrario controla el balón intenta hacer un placaje al jugador que tenga el balón. Cuando tu jugador esté lo suficientemente cerca pulsa el botón disparo e intentará hacer un placaje para cogerle. Esto sólo ocurre cuando tu jugador se está moviendo.

Si tu jugador contacta con el balón éste quedará libre en el terreno de juego y podrá ser recogido. Si no lo consigues el jugador contrario seguirá en posesión del balón.

NOTA: Si intentas hacer placajes en terreno mojado, los resultados pueden ser imprevisibles.

Cuando un jugador del equipo contrario se acerca a la zona de gol sonará un zumbido que indica que a partir de ese momento controlas los movimientos del portero. En este caso hay que aplicar distintas reglas: pulsa el botón disparo y mueve el joystick para que el guardameta se lance hacia el balón como se indica a continuación:

Joystick a derecha: El portero se lanza hacia la derecha.

Joystick a izquierda: El portero se lanza hacia la izquierda.

Joystick centrado: El portero salta hacia arriba.

El portero también tiene prioridad en recoger el balón: con sólo tocarlo pasará a su poder.

CORNERS (SAQUES DE ESQUINA)

Pulsa el botón y el balón saldrá lanzado hacia una de las diagonales. La fuerza de la patada es controlada como normalmente.

SAQUES DE BANDA

Los saques de banda desde fuera del campo pueden ser lanzados en tres direcciones: diagonalmente a izquierda o derecha y hacia delante.

La potencia del lanzamiento se ajusta de la misma manera que la potencia de la patada.

SAQUES DE PUERTA

Cuando el portero está en posesión del balón, el juego continúa lanzando un saque de puerta desde la zona correcta del área de gol. La patada sólo se puede dirigir hacia delante y su potencia se ajusta como normalmente.

SAQUE DE CENTRO

Cuando empiece el partido, la segunda mitad del encuentro o vuelvas a jugar después de un gol, pulsa

el botón disparo para que uno de los jugadores pase el balón a otro que se hará con el control del balón.

CONTROLES DEL TECLADO

AMSTRAD CPC Y SPECTRUM

Los controles del teclado funcionan de la misma manera que los del joystick y son:

	TECLADO 1	TECLADO 2	
	SPECTRUM Y AMSTRAD	SPECTRUM	AMSTRAD
Disparo	Z	M	STOP
Arriba	Q	O	P
Abajo	A	L	L
Izquierda	W	U	U
Derecha	E	I	I

CARGAR Y SALVAR PARTIDAS

Salvar a Cinta: Selecciona la opción Save del menú, marca la posición de la cinta, pulsa simultáneamente las teclas PLAY y RECORD y pulsa el botón disparo para seleccionar la opción Save.

Cargar a Cinta: Prepara la cinta y después selecciona la opción LOAD.

Salvar a Disco: Selecciona la opción Save, teclea el nombre del fichero y pulsa INTRO.

Cargar a Disco: Selecciona la opción LOAD y teclea el nombre del fichero.

REGLAS DEL JUEGO

Para aquellos de vosotros que no estéis familiarizados con las reglas del fútbol a continuación veréis un resumen muy general de las reglas que controlan el juego en MICROPROSE SOCCER.

ASOCIACION DE FUTBOL

Las reglas siguientes son las reglas oficiales aprobadas por el comité de árbitros de la FIFA (Federación Internacional de Asociaciones de Fútbol).

COMPONENTES

El terreno de juego suele ser un campo de hierba delimitado por líneas blancas (ver diagrama 1).

Las porterías se encuentran en ambos extremos del campo y son de tamaño estándar (ver diagrama 2).

El balón también es de tamaño estándar: entre 27 y 28 pulgadas de circunferencia y pesa entre 14 y 16 onzas.

EQUIPOS

Hay dos equipos. Cada equipo está compuesto de diez jugadores, un portero y dos suplentes. El portero puede coger el balón con sus manos cuando éste se encuentre dentro del área de gol (ver diagrama 1).

SAQUE DE CENTRO

El partido empieza dando una patada al balón desde la mitad del círculo central del terreno de juego: los jugadores de ambos equipos están situados en sus

zonas correspondientes. El árbitro del encuentro lanza una moneda al aire para decidir qué equipo realizará el primer saque de centro que dará comienzo al partido. Al otro equipo le tocará el turno tras el descanso que marca la segunda mitad del partido.

El balón deberá rebasar como mínimo la circunferencia del terreno enemigo (27 pulgadas) y el jugador que da la primera patada no puede volver a tocar el balón hasta que otro jugador lo haya tocado.

El saque de centro también se utiliza para continuar el partido después de que haya sido marcado un gol por el equipo contrario.

PUNTUACION

Cualquier jugador de cualquiera de los equipos puede marcar un gol.

FUERA DE JUEGO

El balón está "en juego" cuando se encuentra dentro del terreno de juego. El balón está "fuera de juego" cuando cruza una de las líneas blancas, la línea de banda o la línea de gol.

SAQUES DE BANDA

Cuando el balón cruza cualquiera de las líneas de banda, el equipo cuyo jugador tocó por última vez el balón será penalizado y le corresponderá a un miembro del equipo contrario realizar un saque de banda desde detrás de la línea.

CORNERS (SAQUES DE ESQUINA)

Si el equipo que está a la defensa da una patada al balón y éste cruza la línea de gol fuera de la portería, el equipo atacante es recompensado con un "corner". El balón se coloca en el cuarto de círculo más próximo al área de gol y un jugador del equipo atacante da una patada al balón. Los jugadores atacantes pueden estar tan cerca del balón como quieran pero los jugadores que están a la defensa tienen que estar por lo menos a diez yardas de distancia del balón. Si el balón entra en la portería antes de ser tocado por otro jugador el gol no cuenta.

SAQUES DE PUERTA

Si el balón cruza la línea de gol (excepto la portería) al ser lanzado por un jugador al ataque, el balón será devuelto al portero de la defensa quien le dará una patada para lanzarlo al terreno de juego (es decir fuera del área de penalty).

El portero deberá lanzar el balón desde dentro del área de gol, en la mitad más próxima al punto donde el balón cruzó la línea de gol. Los jugadores que están al ataque deberán estar fuera del área de penalty cuando el portero dé la patada.

REGLAS AMERICANAS SIX-A-SIDE DEL FUTBOL DE SALA

Las reglas básicas del Fútbol Sala son parecidas a las de la Asociación de Fútbol pero hay varias diferencias debidas al tamaño reducido del campo.

Las siguientes reglas son las definidas por el MISL (Liga de Fútbol Sala) Americano.

COMPONENTES

El terreno de juego se cubre con un suelo artificial o alfombra y las distintas zonas se marcan con líneas rojas y blancas.

El estadio está cubierto y el área de juego está rodeada por una pared de plexiglás de 8 pies de altura.

Las porterías se sitúan en ambos extremos del campo y son de tamaño estándar.

El balón es de tamaño estándar: mide entre 27 y 28 pulgadas de circunferencia y pesa entre 14 y 16 onzas.

EQUIPOS

Hay dos equipos cada uno con seis jugadores incluyendo al portero. Ambos equipos están obligados a tener 14 jugadores preparados para posibles sustituciones. Aunque se cometan múltiples faltas de tiempo, en el campo de juego debe haber como mínimo 4 jugadores por equipo.

SAQUE DE CENTRO

El equipo visitante empieza el partido dando una patada desde la zona central del terreno de juego. Tras el lanzamiento el balón deberá haber recorrido como mínimo la mitad de la circunferencia (14 pulgadas) hacia el área de juego del equipo de casa. Los jugadores del equipo contrario deben estar a diez pies

de distancia del balón en su propia zona y el jugador que da la patada no puede volver a tocar el balón hasta que otro de sus compañeros lo haya hecho.

Los saques de centro se vuelven a repetir al principio de cada período del partido (cuatro) y tras marcar un gol o lanzar un penalty.

FUERA DE CAMPO

En el Fútbol Sala el balón está constantemente en juego puesto que no hay líneas fronterizas a cruzar. Se considera que el balón está fuera de juego cuando es lanzado lo suficientemente alto como para cruzar la pared del campo o choca contra parte del edificio donde se encuentra el terreno de juego. En ambos casos, el partido continúa con una patada libre (ver a continuación) lanzada desde el centro de la línea roja más próxima por uno de los jugadores del equipo contrario.

VIOLACION DE TRES LINEAS

Si el balón es lanzado por el aire hacia la portería contraria y cruza tres líneas centrales (dos rojas y una blanca) sin tocar el suelo u otro jugador, el balón pasará al equipo contrario quien realizará un lanzamiento libre. El balón será lanzado desde el centro de la última línea roja que haya cruzado.

SAQUE DE BANDA

Cuando el balón cruza la pared del perímetro de la zona de juego, el partido continuará cuando uno de los jugadores del equipo contrario realice un saque de

banda. El balón es colocado en la línea de banda que se encuentra directamente debajo del punto donde cruzó el balón la pared y lanzado al terreno de juego.

Estos saques son directos y se pueden marcar goles con ellos.

SAQUE DE PUERTA

Si el equipo atacante da una patada al balón y éste cruza la pared del extremo del campo, entre los postes de la bandera y sobre la barra horizontal, el partido continuará con un saque de puerta. Este es un lanzamiento libre que se puede hacer desde el interior del área de gol, en la mitad más próxima al punto donde el balón salió del campo. La patada puede ser realizada por cualquier jugador (no sólo por el portero) y tiene que ir más allá del área de penalty antes de ser tocado por otro jugador.

CORNERS (SAQUES DE ESQUINA)

Si el equipo que está a la defensa da una patada al balón y éste cruza la pared del extremo del terreno de juego, el equipo atacante realizará un saque de esquina: el balón se coloca en la esquina más próxima. De nuevo, estos saques son directos y se pueden marcar goles con ellos.

HISTORIA DE LA COPA DEL MUNDO

El Fútbol, de una u otra manera, fue jugado desde la antigüedad por razas como los Aztecas y Vikingos. El balón podía ser cualquier cosa vagamente esférica

como órganos de animales hinchados o cabezas decapitadas.

El deporte tal y como es conocido hoy en día lleva jugándose varios siglos pero sus primeras reglas no se definieron hasta que empezó a jugarse en las escuelas públicas de Inglaterra. De las escuelas públicas pasó a las Universidades y fue en ellas donde se fijaron las primeras reglas. Cambridge jugó un papel particularmente importante en este proceso.

Básicamente había dos grupos distintos: los que querían manejar el balón con las manos y los que no querían. El primer grupo decidió seguir las reglas que se aplicaban en la escuela de Rugby mientras que el segundo grupo acabaría definiendo un juego al que llamarían fútbol. En 1863 se formó la Asociación de Fútbol y desde entonces el juego se llamó Fútbol o Soccer.

El juego se hizo muy popular en Europa, Sudamérica, Canadá, Estados Unidos y Australia, pero el primer partido realmente internacional no se jugó hasta 1872 cuando Escocia ganó a Inglaterra en Glasgow. Aun así pasarían 50 años más antes de que se concibiera la idea de la Copa Mundial de Fútbol.

La idea de la Copa del Mundo fue debida a dos franceses: Jules Rimet y Henry Delaunay. Rimet se convertiría posteriormente en el primer presidente de la FIFA (Federación Internacional de Asociaciones de Fútbol) desde 1920 a 1954 y Delaunay en su secretario desde 1919 hasta su muerte en 1956.

Fue en una de las primeras reuniones de la FIFA (1904) donde se propuso la idea de un Campeonato Mundial de Fútbol. Las competiciones internacionales

que se disputaban durante los Juegos Olímpicos no reflejaban la importancia de este popular deporte y el estatus no profesional de sus jugadores significaba que muchos países no estaban representados por sus mejores futbolistas. El esquema del Campeonato fue discutido una y otra vez durante 26 años hasta que en 1928 quedó finalmente definido y aceptado por los distintos países integrantes de la FIFA.

Cinco países quisieron ser los primeros anfitriones de los juegos: Italia, Holanda, España, Suecia y Uruguay. Uruguay prometió pagar todos los gastos de viaje y hoteles de los equipos visitantes así como construir un nuevo estadio para dicho acontecimiento. Ante tal argumento, los cuatro países europeos retiraron sus candidaturas y no enviaron a sus equipos poniendo como excusa el viaje de tres semanas por barco.

De hecho, dos meses antes de que empezaran los partidos Uruguay se encontró preparando un Campeonato Mundial en el que no participaría ningún equipo europeo. Las Federaciones Latinoamericanas amenazaron con salirse de la FIFA y finalmente llegaron a Uruguay los equipos de Francia, Bélgica, Yugoslavia y Rumania (este último fue directamente elegido por el Rey Carolo en persona).

En julio de 1930, Uruguay se enfrentaba a Argentina en la final que se disputó en el estadio Centenario de Montevideo. Uruguay ganó por 4-2 y el trofeo de oro diseñado en Francia, cuyo valor era de 50.000 francos, fue victoriosamente levantado por el capitán del equipo uruguayo. Posteriormente, el consulado de

Uruguay fue apedreado por un grupo de argentinos antes de que pudieran ser dispersados por la policía.

En el Congreso de Estocolmo de 1932 se decidió que como el Campeonato estaba ganando tal importancia ya no se podría jugar en una sola ciudad. En el Mundial de 1934 los partidos se jugaron en distintas ciudades de Italia.

Además, la primera vuelta pasó a ser eliminatoria por lo que de los 32 equipos participantes sólo 16 saldrían clasificados y podrían jugar en la segunda vuelta. Esta nueva regla hizo que algunos equipos como Argentina y Brasil aguantaran un viaje de 16.000 millas para jugar un solo partido.

En el siguiente Campeonato del Mundo, Uruguay seguía dolida por los acontecimientos que se habían producido en el Campeonato de 1930 y decidió no participar por lo que el país ganador de la anterior copa no estuvo presente. Sin embargo, el Campeonato se llevó a cabo y de nuevo resultó ganadora la nación anfitriona, para gran gloria de Mussolini y del Partido Fascista.

En 1938, Europa sufría la angustia de un período prebélico: el movimiento Anschluss se había apoderado de Austria y sus mejores jugadores pasaron a formar parte del equipo alemán.

Uruguay seguía alejada de la FIFA tras la experiencia de 1930 y Argentina, cuya oferta de ser anfitriona de los juegos fue denegada en favor de Francia, tampoco se presentó. Esta última decisión provocó revueltas en las oficinas de la Federación en Buenos Aires que tuvieron que ser reprimidas por la policía.

Si embargo al Campeonato se unieron nuevos

países como: Cuba, Polonia y las Indias Orientales Holandesas.

Después de una feroz lucha Italia ganó por segunda vez, y mantuvo la copa durante 12 años mientras Hitler y su ejército devastaban Europa.

El Campeonato de la Copa del Mundo celebrado en Brasil en 1950 fue conocido oficialmente como el Trofeo Jules Rimet (de quien se dice escondió el trofeo debajo de su cama durante la guerra). El Campeonato estuvo muy mal organizado y la final se jugó en el estadio Maracaná, cuya fachada parecía un solar.

En 1946, las cuatro asociaciones británicas regresaron a la FIFA tras 30 años de separación por desacuerdos en cuanto a primas a los jugadores. El comité de la Copa del Mundo designó generosamente a los Campeonatos Británicos como zona de clasificación, garantizándoles así un lugar a los dos únicos participantes.

Escocia agradeció esta cortesía afirmando que si no ganaban el título no participaría. Ellos perdieron y se retiraron de la competición.

Escocia no fue la única ausente; Argentina seguía enfadada, Checoslovaquia sufría los efectos de la guerra, Austria se excusó diciendo que su equipo era demasiado joven; Alemania fue excluida por razones obvias y Hungría estaba detrás del Telón de Acero. Turquía también se retiró en el último minuto permitiendo competir al equipo francés aunque éste había sido eliminado en la primera vuelta.

No obstante, Francia volvió a perder tras sufrir los trastornos del itinerario brasileño: jugaron un partido en Porto Alegre y el siguiente a 2.000 millas en

Recife. De hecho muchos equipos acabaron viajando cientos y hasta miles de millas alrededor del país excepto Brasil, naturalmente, que tuvo la suerte de jugar todos sus encuentros en Río de Janeiro.

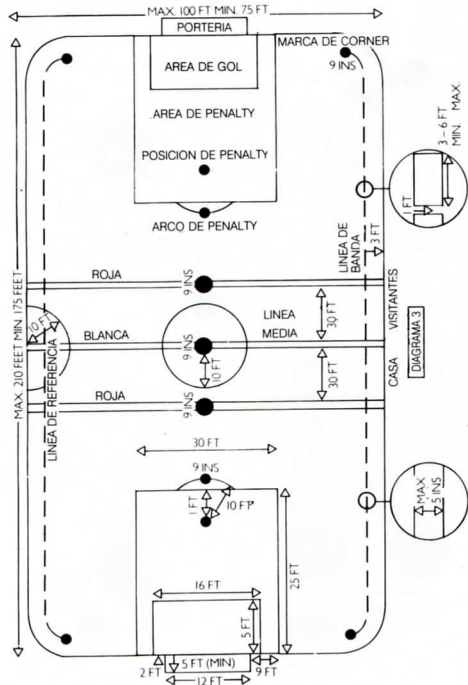
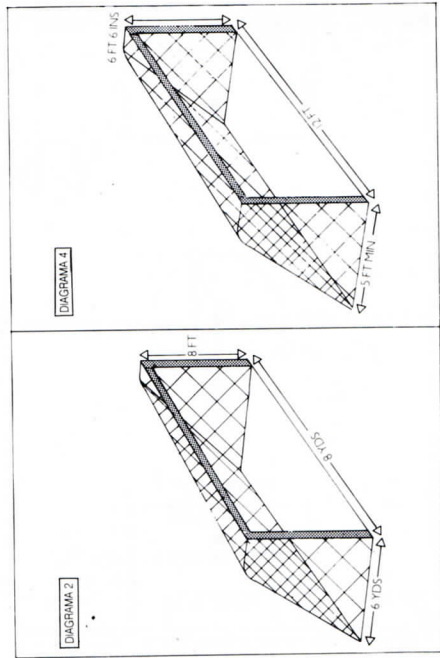
Sin embargo, al final, Uruguay ganó el trofeo por segunda vez.

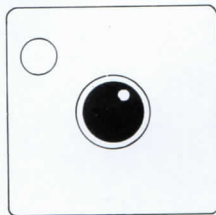
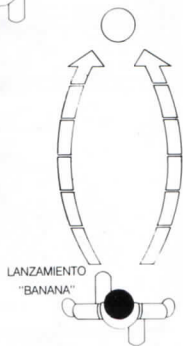
En 1954, el Campeonato que se celebró en Suiza se desarrolló, sin demasiadas complicaciones, excepto por un esquema de eliminación bastante ilógico y su mala organización. Lo mismo pasó en 1958 en Suecia excepto por la aparición de un joven jugador brasileño llamado Pelé. De hecho los últimos Campeonatos de la Copa del Mundo siempre han sido controvertidos.

El Campeonato Mundial ha seguido creciendo y organizándose mejor cada año. Actualmente es el acontecimiento deportivo más importante del mundo desafiando incluso a los Juegos Olímpicos en cuanto a popularidad e interés internacional.

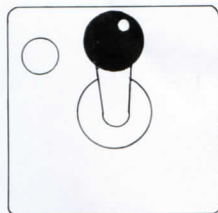
ESTADIOS DE LA COPA DEL MUNDO

1930	Uruguay - Montevideo	Uruguay 4 - 2 Argentina
1934	Italia - Roma	Italia 2 - 1 Checoslovaquia
1938	Francia - París	Italia 4 - 2 Hungría
1942	La Guerra paraliza la Competición	
1946	La Guerra paraliza la Competición	
1950	Brasil - Río de Janeiro	Uruguay 2 - 1 Brasil
1954	Suiza - Berna	Alemania 3 - 1 Hungría
1958	Suecia - Estocolmo	Brasil 5 - 2 Suecia
1962	Chile - Santiago	Brasil 3 - 1 Checoslovaquia
1966	Inglaterra - Wembley	Inglaterra 4 - 2 Alemania Occ.
1970	México - México	Brasil 4 - 1 Italia

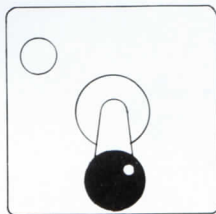




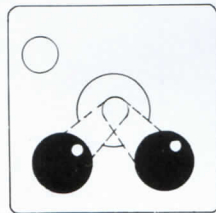
CENTRADO



HACIA DELANTE



HACIA ATRAS



DIAGONAL IZQUIERDA/
DERECHA