

INSTRUCCIONES PARA FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION

Tu objetivo es dirigir a tu equipo para que gane la Final de la Copa del Mundo. Distintamente a los anteriores juegos de Football Manager, no se requiere que te ocupes de otra cosa que no sean las tácticas del equipo, su posicionamiento y la dirección individual de los jugadores. Lo que hace a este juego único y brillante es que tienes el control total de cada jugador en lo que se refiere a enseñarle a hacer pase adelantado, pase atrasado, pases largos, pases cortos, etc.

Otro factor de importancia es la moral. Afecta al rendimiento de tu equipo. Por lo tanto lo que digas a la prensa es importante. Si los reporteros creen y apoyan lo que dices, imprimirán información positiva de tu equipo y levantarán la moral del mismo. También puedes influir en la moral de tu equipo por lo que le digas antes y durante un partido.

COMO FUNCIONAN LOS EQUIPOS Y LIGAS

La Copa del mundo está dividida en 2 partes.

- a) La clasificación previa. Esta está dividida en 6 zonas:**
- 1. Europa**
 - 2. América del Sur**
 - 3. Oceanía/Israel**
 - 4. Asia**
 - 5. América del Norte y Centro América/Caribe**
 - 6. Africa**

Dependiendo del equipo que quieras ser tendrás que jugar de acuerdo con el sistema de clasificación de esa zona. Si eliges Italia o Argentina, pasarás directamente a las finales.

b) Las Finales.

Comienzan con grupos de liga y pasan a competiciones eliminatorias.

LOS CAMPOS DE VISION DEL JUEGO

Hay dos campos de visión. Visión del balón y visión de scrolling. Podrás cambiar de una a otra en cualquier momento durante la secuencia de acción presionando "Fuego", el botón izquierdo del ratón o la tecla de Return.

PISTAS Y CONSEJOS

1.— Modo un jugador. Los Pegadores son mejores consiguiendo goles. Los Pasadores eligen los pases más inteligentes. Los Corredores corren más rápido. Los Escobas son mejores barriendo los ataques del contrincante. Cuantas más opciones de pase permitas al jugador, es más probable que centre a que corra con la pelota.

POR FAVOR LEE LAS INSTRUCCIONES DETENIDAMENTE. ESPERAMOS QUE DISFRUTES DEL JUEGO. CREEME, ES EL MEJOR DE MIS JUEGOS HASTA EL MOMENTO. QUE TE DIVIERTAS. BUENA SUERTE.

KEVIN TOMS.

INSTRUCCIONES DE 16 BITS

IBM PC & COMPATIBLES:

Conecta el ratón, si deseas usar el ratón (tendrá que ser un ratón Microsoft compatible según te indique la documentación de tu ordenador).

INSERTA EL DISCO Y TECLEA: WCFM (RETURN).

AMIGA & ATARI ST: APAGA EL ORDENADOR DURANTE UNOS SEGUNDOS. INSERTA EL DISCO Y CONECTA EL ORDENADOR.

CONTROL RATON/TECLADO

El juego se controla con el ratón (excepto para las versiones de PC con las que también podrás usar las teclas de cursor numéricas).

LO QUE TIENES QUE HACER ANTES DE JUGAR UN PARTIDO

Tienes un equipo de 22 hombres, de los cuales tienes que seleccionar a 11 jugadores, 5 sustitutos y 6 reservas. Puedes dirigir a tu equipo como sigue:

1.—Posicionamiento. Presiona "Posición". (Si está jugando, el jugador se iluminará en pantalla). Mueve al jugador a la posición que desees usando el teclado o el ratón tanto hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo; después de cliquer pasar: posiciona la

barra y después cliquesa el indicador en la posición nueva del display del campo.

2.—Jugando, sustituto o reserva.

3.—Dirección y longitud de los pases y tiros como por ejemplo: atrasado, adelantado, largo, corto, etc...

4.—Tipo de juego: conducir de lado a lado, juego escoba, busca espacio, posicional, juego de extremos.

El tipo del jugador: p.e. Placador, Pasador, Pegador, Corredor, Portero; los valores de habilidad están establecidos.

Puedes ver también los valores y posiciones de los jugadores de tu contrincante cliqueando en la pantalla sobre la barra de arriba.

Ten en cuenta que no puedes cambiarlos. También tienes una opción de menú donde puedes ver a los equipos completos en su formación. Te muestra para cada jugador, incluyendo a los del contrincante, el tipo de jugador, el valor de habilidad y las tácticas de juego. Por ejemplo: P5E = Pegador, valor de habilidad 5 y juego de extremo.

LO QUE PUEDES HACER DURANTE Y EN MEDIO DE UN PARTIDO

En cualquier momento durante la secuencia de acción puedes atraer la atención del árbitro para introducir un máximo de 2 sustitutos. Esto lo puedes hacer presionando el botón derecho del ratón o la barra de espacio. Entonces podrás poner uno o dos sustitutos cuando la pelota salga del juego. Tienes que quitar a un jugador antes de incorporar a un sustituto.

INSTRUCCIONES DE 8 BITS

CARGA:

CBM 64 CASSETTE: Carga la cinta, teclea: **LOAD (Return)** y presiona play en el cassette.

CPC CASSETTE: Carga la cinta, teclea: **RUN" (Return)**, presiona play y después presiona cualquier tecla.

CPC DISCO: Inserta el disco en el drive. Teclea: **RUN" DISC (Return)**.

SPECTRUM CASSETTE: Carga la cinta, teclea: **LOAD"" (Return)**, presiona play en el cassette.

SPECTRUM DISCO: Enciende el ordenador, introduce el disco, presiona (Return).

MSX: Carga la cinta, teclea: **RUN"WCFM (Return)** y presiona play en el cassette.

CONTROLES JOYSTICK/TECLADO

En todas las versiones excepto en **CBM 64**, una vez que hayas cargado el juego se requerirá que definas tus teclas o presiones "Fuego". Si decides usar el teclado, puedes seleccionar las letras para determinar las funciones.

Por ejemplo: **Z = Fuego, Q = Arriba, A = Abajo, D = Izquierda, P = Derecha.**

Todas las funciones del **CBM 64** están controladas con el joystick, excepto para los nombres de los jugadores.

LO QUE TIENES QUE HACER ANTES DE JUGAR UN PARTIDO

Tienes un equipo de 22 hombres, de los cuales tienes que seleccionar a 11 jugadores, 5 sustitutos y 6 reservas. Como entrenador puedes dirigir a tu equipo como sigue:

1.— **Posicionamiento.** Presiona "POSICION". (Si está jugando, el jugador se iluminará en pantalla). Mueve al jugador a la posición que desees usando el teclado o el ratón tanto hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo.

2.— **Alterar Estado.** Jugando, sustituto o reserva.

3.— **Alterar Acción.** Busca espacio, posicional, juego de extremo, conducir de lado a lado, juego de escoba.

4.— **Pasar.** Atrasado, adelantado, corto, largo, centro y extremos. El tipo del jugador: p.e. Placador, Pasador, Pegador, Corredor, Portero; los valores de habilidad están establecidos.

LO QUE PUEDES HACER DURANTE Y EN MEDIO DE UN PARTIDO

En cualquier momento durante la secuencia de acción puedes atraer la atención del árbitro para introducir un máximo de 2 sustitutos. Esto lo puedes hacer presionando la tecla ARRIBA o empujando el joystick hacia arriba. Entonces podrás poner uno o dos sustitutos cuando la pelota salga del juego. Tienes que quitar a un jugador antes de incorporar a un sustituto.



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95