

FUTBOL MANAGER

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para ZX Spectrum +2

- Rebobine la cinta hasta el principio.
- Elija *carg. cinta*
- Pulse *PLAY* en el cassette (>).

Para ZX Spectrum 16K ó 48K

Escriba *LOAD ""* y pulsa *ENTER*.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Parte 1. Comienzo del juego

- a) Escriba su nombre completo como entrenador del equipo.
- b) A continuación, debe elegir un equipo para entrenar. Hay 64 en total. Independientemente de su elección, empezará siempre por la 4ª División. Si su equipo favorito no está en la lista, escoja otro equipo cualquiera y más adelante podrá cambiarle de nombre.
- c) El computador pregunta por su nivel de habilidad. Debe elegir un número. Empiece por el nivel de principiantes y progrése hasta el más difícil.
- d) Elija el color de su equipo, negro o blanco.
- e) Pulsando *h* obtiene una copia en la impresora.

Parte 2. El juego principal

Consiste en 5 fases.

FASE 1

Contiene las siguientes opciones:

- a) *Venta o lista de jugadores.*
En pantalla aparece una lista de jugadores. Mire las notas importantes (características de los jugadores). Si decide vender un jugador, un equipo le hará una oferta por él. La oferta puede estar por encima o por debajo del valor del jugador. Si rechaza la oferta corre el riesgo de que los clubs interesados no insistan más en su compra.
 - b) *Características del equipo (imprimir puntos, etc).*
Esta opción proporciona varios detalles sobre su equipo, incluyendo la categoría del entrenador, nivel de habilidad, el número de temporadas que se ha completado, situación financiera, moral, posición en la Liga y el número de las jornadas de Liga jugadas.
 - c) *Obtención de un préstamo.*
Puede obtener un préstamo del banco. En cada división existe un límite para este crédito.
 - d) *Pago del préstamo.*
Debe pagar el préstamo con intereses.
 - e) *Cambio del nivel de dificultad.*
Puede cambiar el nivel de habilidad a voluntad.
 - f) *Cambio del nombre del equipo y nombre de jugadores.*
En primer lugar tiene posibilidad de cambiar el nombre del equipo. Puede cambiar todos los nombres de equipos que quiera, incluyendo el suyo. Procure no utilizar nombres muy largos. A continuación tiene la opción de cambiar el nombre de los jugadores.
- b) *Grabar el juego.*
Para grabar el juego y continuar jugando después, utilice la opción "Keep", y el mensaje "Start Tape, then press any key" aparecerá en la pantalla.
Introduzca la cinta en el cassette y a continuación pulsa cualquier tecla y el programa comenzará a grabarse, tardando aproximadamente 3 ó 4 minutos. Una vez que la grabación

haya terminado, el ordenador le preguntará si quiere seguir jugando (escriba S para continuar y N para detener el programa).

FASE 2

Jugando un partido.

- a) Los detalles del partido aparecen impresos en la pantalla.
- b) Las características de los equipos aparecen impresos en la pantalla (observe las notas importantes y los detalles del equipo).
- c) Puede seleccionar se equipo (observe notas importantes y las características de los jugadores).
- d) Los partidos interesantes son ofrecidos mediante gráficos en tres dimensiones. El equipo de casa siempre juega izquierda derecha y usted juega con los colores que ha elegido al comienzo del juego. El equipo con las mejores características ganará con frecuencia, pero hay siempre resultados imprevistos o grandes derrotas (como en el fútbol real).
- e) El resultado final o el beneficio será visualizado.

FASE 3

Resultados del partido.

- a) Si el partido era de Liga, se imprimirá el resultado de otros partidos de Liga y la tabla de clasificación.
- b) Por otra parte, se indican los éxitos o los fracasos en la Copa del Rey.

FASE 4

Facturas semanales.

Consiste en:

- a) Factura de salario, cuanto mayor sea la división, mayor será la factura de salario, y aumenta también con la destreza media de los jugadores.
- b) Alquiler de campo.
- c) Intereses del préstamo es el 1% de la cantidad solicitada.
- d) Balance semanal; el beneficio o pérdida de la semana.

FASE 5

Mercado de fichajes.

- a) Tiene la oportunidad de ofrecer dinero por un jugador. Cuanto más ofrezca en relación a su valor, más oportunidad tendrá de conseguirlo. Si su oferta no es aceptada, el valor del jugador se incrementará.
- b) Si el mensaje "No hay jugadores en venta" aparece, tendrá que vender uno de los suyos si quiere tener acceso al mercado de fichajes. Las 5 fases se repiten hasta que hayan sido jugados 15 partidos de Liga y todos los partidos de Copa del Rey. Luego pasa a la Fase 3 del juego.

Parte 3. Final de temporada

- a) Se muestra la tabla de clasificación final de la Liga.
- b) El ordenador calcula y muestra sus beneficios de la Liga, que están en relación con su posición en ésta.
- c) Los tres mejores equipos ascienden, y los tres peores descienden a cada una de la Divisiones. En pantalla aparecen los equipos que suben o bajan en su División.
- d) Se calcula una nueva clasificación de Manager dependiendo de su gestión.
- e) Nuevos niveles de destreza y energía. Son calculados para todos los jugadores.
- f) La nueva temporada comienza en la parte 2.

NOTAS IMPORTANTES

1. Cargando un juego grabado previamente.

- a) Cargue el programa desde la cinta usando LOAD " ".
- b) El programa volverá a empezar en la parte 2.

Para ZX Spectrum +2

- a) Rebobine la cinta hasta el principio.
- b) Elija *carg. Cinta*.
- c) Pulse PLAY en el cassette (>).

2. Características del equipo.

Las 5 características del equipo, energía, moral, defensa, medio campo y ataque tienen un valor mínimo de 1 a un máximo de 20. Se calcula de la siguiente forma:

- a) Energía: Es la energía de los jugadores elegidos para jugar en su equipo.
- b) Moral: Es 10 al principio de temporada. Se incrementa cuando gane y disminuye cuando pierda.
- c) Defensa: Es la destreza media de todos los defensas elegidos para jugar en su equipo.
- d) Medio campo: Indica la destreza media de todos los centrocampistas elegidos para jugar en el equipo.
- e) Ataque: Es la destreza media de todos los delanteros elegidos para jugar en su equipo.

3. Características del jugador.

- a) Defensa, Centrocampista o Delantero, es indicado mediante una *D*, *M* o *A* en inverso respectivamente en la columna más a la izquierda.
- b) Nombre del jugador.
- c) Número del jugador usado cuando éste es seleccionado para varios propósitos.
- d) Destreza la más alta es 5 y la más baja 1.
- e) Energía: entre 1 y 20.
La cantidad de energía se reduce en 1 punto por cada partido jugado. Se incrementará en 10 si descansa y no juega un partido. Esto es importante, porque parte de la estrategia del juego consiste en dejar descansar a los buenos jugadores, para incrementar su energía sin perjudicar demasiado la destreza media del equipo.
- f) Valor en *E* relacionado directamente con la destreza del jugador y la División en la que se encuentra el equipo.
- g) Elegido para jugar, lesionado, disponible para selección, indicado por *p*, *i* en un espacio amarillo en inverso respectivamente en la columna más a la derecha. Ningún jugador lesionado puede ser seleccionado.

4. Copa del Rey.

Hay 8 fases en la Copa del Rey incluyendo la semifinal y la final.
Se pueden conseguir grandes beneficios monetarios.

5. Beneficios.

Los beneficios en casa se incrementan cuando gana, y disminuye el pierde.
Los beneficios fuera dependen de la calidad de tus oponentes.