

Editorial	1
Entrevista con Michael Robinson	2
1.- Requisitos del sistema	4
2.- Instalación y desinstalación en el disco duro	4
3.- Cargando PCFÚTBOL 3.0	4
4.- Protección por manual	5
5.- Configuración del sistema	5
6.- Manejo del entorno gráfico GFX™	5
7.- Menú principal	5
8.- Historia	6
9.- Base de datos interactiva 1ª y 2ª división	7
10.- Seguimiento de la Liga 94/95	8
11.- Actualización PCFÚTBOL 4.0	9
12.- Cómo jugar con el simulador de Fútbol	10
13.- Partido Amistoso	13
14.- Liga Arcade	14
15.- Liga Entrenador	14
16.- Liga Manager	16
17.- Características Técnicas	18



Editorial

Las 7040 horas que ha dedicado el equipo de 12 personas que ha realizado la versión 3.0. de PC Fútbol se ha guiado por 3 claros objetivos.

MEJORAR EL REALISMO DE LA SIMULACION

El campo es ahora tridimensional, consiguiendo el efecto de una auténtica retransmisión de televisión. Se han incorporado los marcajes al hombre o en zonas y, por supuesto, las lesiones y sanciones por acumulación de tarjetas.

CONVERTIR LA BASE DE DATOS EN UN INSTRUMENTO DE CONSULTA IMPRESCINDIBLE

Las fichas técnicas de los jugadores ofrecen más información que ningún medio escrito y el seguimiento reúne absolutamente todos los datos que genera la Liga, y que serían necesariamente muchísimas horas de hemeroteca para consultar.

FACILITAR AL MAXIMO LAS ACTUALIZACIONES PARA PC FÚTBOL ESTÉ EN EVOLUCION CONTINUADA Y PERMANENTEMENTE AL DIA

Las actualizaciones por módem son ahora realmente fáciles de realizar gracias al nuevo interface gráfico, y sobre todo gracias a la incorporación de las normas v23 y MULTINORMA y a la inclusión de más de 300 protocolos de conexión.

Para finalizar, recordaros el carácter abierto del proyecto PC Fútbol. Esperamos contar con vuestras opiniones, sugerencias y críticas para que la evolución en la versión 4.0 sea realmente espectacular.

M I C H A E L R O B I N S O N

«*Mi única ambición es*

Lo único que ha cambiado del año pasado a este es que Robin ha aprendido un par de palabras más en castellano. El resto permanece igual. Sigue siendo el analista de fútbol más admirado de nuestro país y su secreto no ha variado: habla de lo que le apasiona y lo hace como le sale, sin guión. El resultado son análisis atinados y divertidos que rezuman pasión por el buen fútbol, por el espectáculo. Robin es responsable directo, junto con personajes como Cruyff, Valdano, Víctor Fernández o Lobo Carrasco, de que en nuestro fútbol se haya abierto una ventana de aire fresco.



Y

es que el ambiente estaba cargado hasta que llegaron ellos. Unos con sus sistemas y los otros con sus comentarios han hecho que este país ya no pueda prescindir del buen fútbol. Nos han demostrado que sí existe y nos han enseñado a apreciarlo, a conmovernos con un control de balón o estremecernos con un regate, un sombrero, una vaselina o un pase en profundidad. Esta es la deuda que tene-

mos, entre otros, con Michael Robinson. Para él los únicos extremos que hay son los que juegan pegados a la banda y centran sobre el área; el fútbol no es un drama sino una fiesta en la que hay que disfrutar y lo único imprescindible es "pasar un buen rato. Eso es lo único que yo he buscado siempre: que la gente se divierta. Me encanta que me paren por la calle y me llamen Robin. Si me dijeran

divertir hablando de fútbol»

«señor Robinson» habría fracasado. El fútbol me apasiona y lo único que intento es divertir a la gente hablando de fútbol».

Ahondando en este tema le hablamos del programa de radio donde lleva a cabo esta filosofía, un programa que se ha convertido en un auténtico club de amigos donde él es uno de los protago-

su trompeta, el “guiñi”, que soy yo... Se le quita hierro al fútbol y se busca más el lado humano que el notición, y siempre con sentido del humor”.

Lado humano

Pero tras su imagen de impenetrable buen humor hay también una persona que intentamos descubrir: “A veces tengo una ^depre^”, dice, “porque no sé si soy Michael Robinson o Robin. En ocasiones me paro a pensar quién soy realmente y lo comento con mi mujer. Ella me conoce desde los 16 años y me dice que Robin y Michael Robinson es la misma persona porque de cara al público me muestro tal como soy; me dice que esa persona simpática y bromista que habla en televisión y en la radio soy yo”. Y concluye: “lo que sí es

cierto es que fuera de mi trabajo apenas tengo tiempo libre y no puedo hacer lo que quiero ni ir donde me apetece”.

Actualidad

Abordamos enseguida los temas de actualidad de nuestro fútbol. Quién mejor que él, un inglés incurable, para hablar del tema de moda desde hace algunos años: la calidad de nuestros árbitros y la irremediable comparación con los británicos, que tienen fama de ser los mejores del mundo: “los árbitros españoles no son tan malos a la hora de pitar si esto es falta o no lo es. El problema está en que antes de salir al campo miran al jugador y piensan ‘este quiere engañarme’. En Inglaterra el matrimonio árbitro- futbolista es bueno porque los jugadores nunca intentan engañar. Eso hace que el colegiado esté más relajado y dialogante. Además, aquí en España los árbitros tienen demasiado afán de protagonismo. Yo no digo que no tengan derecho a firmar autógrafos, pero no me gusta que lleven una foto publicitaria. Buscan protagonismo cuando realmente lo mejor que puede pasar es que nadie se acuerde de quién ha pitado un

partido”. Y concluye con este tema: “otro gran problema es que cuando un jugador cae en el área y no protesta, el árbitro inmediatamente piensa que no es penalty”.

PC Fútbol

“En la redacción de Canal + ha sido la sensación”, dice, en cuanto le comentamos algo de PCFUTBOL. Lógicamente, le pedimos detalles: “nos va a terminar creando problemas laborales. Algunos prefieren quedarse por las noches jugando al PCFUTBOL antes que irse por ahí a divertirse. Es increíble”.

Y para acabar la entrevista, la única pregunta que es obligada: ¿quién va a ganar la Liga?: “No tengo ni idea. Este año no hay un favorito claro. Me encanta el Depor y creo que no va a acusar el palo tan grande de la Liga pasada. También me gusta mucho el Zaragoza y el nuevo juego alegre del Real Madrid. Al que no veo bien es al Barcelona, aunque lo que importa es cómo se acaba y no cómo se empieza... El único que ha ganado ya seguro es DINAMIC con el nuevo PCFUTBOL.

Gaby Ruiz Tejedor



nistas: “el éxito de El Larguero está en el enfoque. De la Mórrena busca siempre el lado humano del deportista y en sus entrevistas pregunta cosas inusuales relacionadas con la persona que muchas veces son más interesantes. También ha sabido crear personajes que han llegado a la gente: Manolete con su acordeón, Lala con

PC FÚTBOL



REQUISITOS DEL SISTEMA

PC FÚTBOL 3.0 requiere:

- ✓ Ordenador PC con procesador 286 (AT) ó superior.
- ✓ 386 ó superior recomendado.
- ✓ 560K de memoria RAM convencional. (572.000 bytes aproximadamente)
- ✓ Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad. (1.44MB)
- ✓ Disco duro con al menos 2 MB libres.
- ✓ Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- ✓ Sistema operativo DOS 3.0 ó superior.
- ✓ DOS 5.0 ó 6.0 recomendado.
- ✓ Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.



INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCO DURO

Instalación

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce el disquete 1 de PC FÚTBOL 3.0 en la unidad de 3,5 pulgadas.

3.- Selecciona el cursor A> ó B> dependiendo del nombre que tengas asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas; para ello debes teclear A: ó B: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: ó B: teclea:

INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparecerá la pantalla de instalación de PC FÚTBOL 3.0...

Instalador PC Fútbol 3.0

Selecciona la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa de cuándo debemos insertar el disquete 2 y cuándo el proceso ha concluido con éxito.

PC FÚTBOL 3.0 queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio FUTBOL3. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la D, u otro directorio o subdirectorio, deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD O CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es **FUTBOL3**, sin espacio entre **FUTBOL** y **3**. Si instalas el programa en un directorio distinto a **FUTBOL3**, cuando quieras desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo **FUTBOL3** por el nombre del directorio que hayas utilizado.

Mensajes de error

El instalador de PC FÚTBOL 3.0 nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de instalar PCFUTBOL 3.0 no dudes en llamar a nuestro servicio de asistencia técnica.

Memoria convencional insuficiente

Los ordenadores PC (286 ó superiores) disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operati-

vo, los programas residentes y los controladores (drivers de ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.



PC FÚTBOL 3.0 utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si tu ordenador no dispone de la suficiente memoria convencional el programa te lo indica en la pantalla de configuración del sistema. Si esto ocurriera consulta la tarjeta de asistencia técnica DINAMIC MULTIMEDIA que se incluye en la revista o llama a nuestro servicio de asistencia técnica.

Desinstalación

Para desinstalar PC FÚTBOL 3.0 debes ir al directorio FUTBOL3, para lo cual teclea:

CD FUTBOL3 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio FUTBOL3 teclea:

DESINSTA ...y pulsa ENTER

El directorio FUTBOL3 queda borrado de tu disco duro.



CARGANDO PCFUTBOL 3.0

Para cargar PC FÚTBOL 3.0 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio FUTBOL3, para lo cual teclea:

CD FUTBOL3 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio FUTBOL3 teclea:

FUTBOL3 ...y pulsa ENTER

El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

44 PROTECCION POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa te pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada de los cuadros que aparecen en el pie de algunas de las páginas de la revista. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

45 CONFIGURACION DEL SISTEMA

Desde el menú principal de **PC FÚTBOL 3.0** podemos acceder a la pantalla de configuración del sistema y modificarla. Dispones de las siguientes posibilidades:

1.- Sin efectos sonoros, con efectos a través del PC speaker (altavoz interno) o tarjeta Sound-Blaster.

2.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

3.- Fotos **PC FÚTBOL 2.0**: Esta última opción permite utilizar en **PC FÚTBOL 3.0** las fotos de jugadores y entrenadores extrayendo del directorio donde estaba instalado la versión 2.0 y copiándolas en el directorio FUTBOL3.

46 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

PC FÚTBOL 3.0 incorpora la versión 1994 de nuestro potente entorno gráfico GFX™, que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

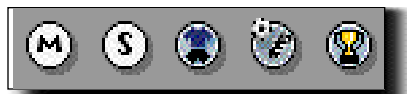
Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:



Seleccionando este icono el ordenador realiza impresión escrita de la información de la base de datos.

Para localizar fácilmente los iconos en la pantalla, el cursor se convierte en una pequeña mano cuando pasa por encima de ellos. Para saber su utilidad basta con mantener el cursor unos segundos sobre ellos, apareciendo una reseña escrita que nos informa de su función.

Para mejorar la navegación por la base de datos se dispone de los mini-iconos. Estos permiten el acceso directo a cualquiera de las áreas sin necesidad de volver al menú principal.



Con teclado:

1.- Para seleccionar una opción debes pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

2.- También puedes desplazar el cursor del ratón en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de dirección. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono, pulsa la tecla de mayúscula y ENTER simultáneamente.

Con ratón

Desplaza el cursor hasta el icono o menú que quieras seleccionar y presiona el botón izquierdo del ratón.

47 MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las siete grandes áreas de **PC FÚTBOL 3.0**:



Historia

Esta nueva sección te permite consultar los datos históricos y palmarés de los equipos en las competiciones nacionales y europeas más importantes desde su inicio hasta la temporada pasada. Las competiciones son: Liga española de Primera División, Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.

Base de datos interactiva de Primera y Segunda División

Ninguna base de datos sobre la Liga es tan completa y permite tantas posibilidades como **PC FÚTBOL3.0**. Consulta la información de los equipos, compara los palmarés, estudia el exhaustivo análisis de los jugadores, introduce notas propias, recibe el comentario de Michael Robinson y realiza impresiones de cualquiera de estos datos. Este año dispones de Primera y Segunda División, es decir, de 20 equipos se ha pasado a 40 y de 400 jugadores a 800.

Seguimiento de la liga 93/94

Desde **PC FÚTBOL 3.0** es posible realizar el seguimiento completo de la tempo-

rada: clasificación jornada a jornada, alineaciones, resultado e incidencias de los partidos, cuadro de goleadores y los análisis de Michael Robinson.

Partido amistoso

Juega al fútbol sin compromisos. El objetivo es pasarlo bien, lucirse o ensayar jugadas.

Liga arcade

La Liga está en juego y la habilidad en el control de los jugadores es tu principal arma para ganar.

La versión 3.0 introduce el concepto de Ligas consecutivas tanto para ligas arcade, como para liga entrenador y manager. Podrás jugar una Liga tras otra hasta ver campeón a tu equipo.

Liga entrenador

Debes tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, alineaciones, cambios, demarcaciones y tácticas.

A la hora del partido puedes elegir la opción RESULTADO o VISIONADO si quieres que el acierto de tus decisiones sea la clave, o la opción de partido INTERACTIVO, donde te ayudarán a vencer en conjunción con tu habilidad.

Liga manager

El club está en tus manos y no es tarea sencilla. Debes tomar todas las decisiones técnicas, realizar los fichajes más adecuados y controlar las finanzas. El equipo tiene que alcanzar su objetivo.

Desde el menú principal también puedes acceder a las siguientes opciones:

Salir al sistema

También puedes abandonar el programa y salir al sistema operativo. Selecciona el icono SALIR con el ratón o pulsa la tecla ESC.

Configuración del sistema

Podrás configurar el programa dependiendo de las características de tu equipo. Sigue las instrucciones detalladas en el punto 5 de la revista.

Extractor fotos PC Fútbol 2.0

Si eres usuario de PC FÚTBOL 2.0 y de sus correspondientes actualizaciones puedes utilizar todas las fotografías que tuvieras en la base de datos. Sigue las instrucciones del punto 5 de la revista.

Actualización por módem y disquete

Al actualizarte recibirás información sobre los partidos de cada jornada, clasificaciones, goleadores y comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo en las jornadas 10, 19, 27 y 38 (última); de este modo, al finalizar la temporada dispondrás de toda la información e incidencias de la Liga, pudiéndola estudiar, comparar e imprimir.

Las actualizaciones se pueden recibir por módem o por disquetes.



HISTORIA

Esta nueva sección de PC FÚTBOL nos permite consultar los datos históricos y el palmarés de los equipos en las competiciones nacionales y europeas más importantes desde su inicio hasta la temporada pasada.

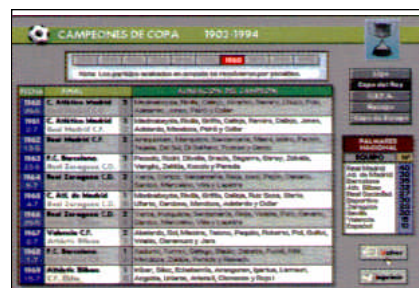
Liga



Desde esta pantalla puedes consultar toda la evolución de la Liga española de Primera División desde su comienzo en la temporada 1928/29 y el palmarés histórico de la competición.

Debes seleccionar la década y temporada que quieres consultar; en pantalla aparece la clasificación de esa temporada con los puntos y el resto de datos estadísticos de cada equipo. A la izquierda podrás observar el número de goles totales que se marcaron.

Copa del Rey



En 1902 comienza la Copa del Rey de fútbol. En PC FÚTBOL puedes consultar década por década todos los equipos campeones, su alineación, su rival y resultado en la final y el palmarés histórico de la competición.

UEFA



Tienes dos grandes ventanas para consultar. La primera indica la clasificación histórica de los equipos participantes.

La segunda indica los resultados de todas las finales desde 1955: campeón, subcampeón, resultado del partido de ida y resultado del partido de vuelta.

Se dispone de palmarés de los equipos nacionales en esta competición.



BASE DE DATOS INTERACTIVA PRIMERA Y SEGUNDA DIVISION

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División en la temporada 94/95. El control se realiza mediante ratón ó teclado y la presentación es totalmente gráfica.

Pantalla de selección

Por equipos

Aparecen los escudos de los 20 equipos de cada división, seleccionamos cualquiera de ellos y pasamos a la pantalla de presentación del club.



Por protagonistas

Selecciona entre jugadores, entrenadores o árbitros y a continuación la letra

por la que comienza el primer apellido. Aparece un listado alfabético donde puedes seleccionar al protagonista elegido.

Club

Presenta los datos generales de cada club, su estadio y aforo, presidente, presupuesto, etc...

Desde esta pantalla accedemos a todos los datos del equipo y podemos seleccionar entre su plantilla y palmarés.



Plantilla



Presenta gráficamente los datos del entrenador y el análisis de los jugadores que componen la plantilla. Las fichas pueden ser impresas en papel.



Recopa



Igual a la anterior pero con los datos de la Recopa de Europa.

Copa de Europa

La primera ventana es igual a las dos anteriores, pero en la segunda, además, se detalla la ciudad y fecha de celebración de la final y la alineación del equipo campeón.

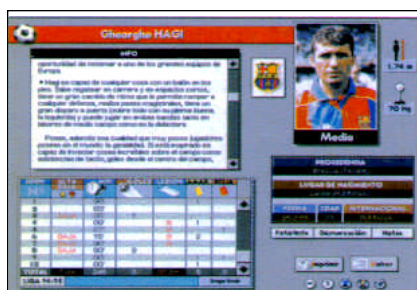
Se dispone de palmarés de los equipos nacionales en esta competición.

Aparece la relación de jugadores que componen la plantilla, indicando aquellos que son nuevos fichajes, ascendidos del filial, o si ha sido baja y nos informa si disponemos de su fotografía.

Las fichas gráficas

Selecciona cualquiera de los jugadores; aparece su ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, veces internacional y demarcación.

Disponemos también de una ventana de



texto con información completa sobre características técnicas y datos biográficos y personales del jugador. El cuadro de estadística, actualizado hasta la jornada cuarta, nos indica, jornada a jornada, si el jugador ha sido alta o baja, los minutos que ha jugado, goles que ha marcado, lesiones y tarjetas, tanto amarillas como rojas.

Demarcación

Al seleccionar esta opción aparece en pantalla un campo de fútbol. Dentro el jugador en su demarcación habitual y las flechas que indican su zona de actuación.

Notas

Tanto en la ficha del entrenador como en la de los jugadores podrás seleccionar esta opción e incluir tus opiniones, datos relevantes, ceses, goles, lesiones o cualquier otra información acerca de ellos.

El programa archiva esta información, pudiéndose consultar, modificar o imprimir en cualquier momento.

Palmarés



Presenta los datos de las competiciones nacionales y europeas en las que el equipo ha participado o conseguido algún título.

En la parte inferior de la pantalla aparece la información sobre las participaciones y resultados del equipo en Primera División y una gráfica donde vemos la evolución de su clasificación en las 10 últimas temporadas.



Comparativas



El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de los equipos. Aparece una ventana con los distintos escudos, elige entre los 19 candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

Liga 93/94



Con esta opción podemos estudiar la evolu-

ción de los 17 equipos que estuvieron en Primera División la temporada pasada. Disponemos de una gráfica que nos indica la posición del equipo en cada jornada, pudiéndose comparar con hasta otros 3 equipos.



Impresiones



Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú nos permitirá elegir el tipo de impresora:

- 1.- Genéricas
- 2.- Matriciales. (EPSON LX Compatible)
- 3.- Láser. (LASER JET Compatible)
- 4.- Inyección de tinta (DESK JET Compatible)
- 5.- Grabar en disco como fichero Printer. TXT

SEGUIMIENTO DE LA LIGA 94/95



El seguimiento de la Liga 94/95 está actualizado hasta la jornada cuarta y se puede mantener al día del mismo modo y al mismo tiempo que la base de datos, es decir, por módem ó disquetes.

Clasificación de la jornada



Nos indica la clasificación de la jornada, la posición en la tabla de cada equipo y los puntos, positivos y negativos.

Junto a la clasificación se detalla los partidos jugados, ganados, empatados y perdidos, goles a favor y en contra. Seleccionando sobre la casilla correspondiente se abre una ventana que nos informa de la composición de cada uno de estos datos.

A la izquierda de la pantalla nos indica el número de goles y tarjetas de la jornada y el acumulado hasta esa fecha en toda la Liga.

Desde esta pantalla odemos acceder a las demás opciones del seguimiento. También dispones del resultado y la clasificación de Segunda División.

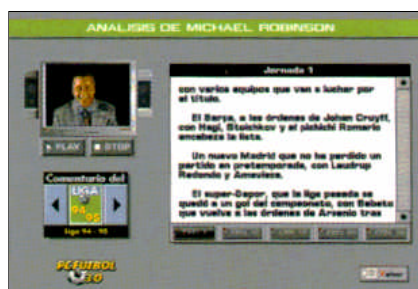
Michael Robinson



La Liga 94/95 y las posibilidades y características de juego

de cada uno de los equipos de Primera son analizados y comentados por Michael Robinson, campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa "El Día Después" de CANAL +.

El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto. Desde el mando que hay a la izquierda de la pantalla puedes controlar el avance o parada del comentario.



Partidos de la jornada



En la esquina derecha seleccionamos la jornada que queremos consultar. Las cuatro primeras disponen de todos los datos y del resto podremos ver el calendario y enfrentamientos de cada jornada.



Los enfrentamientos de la semana y sus correspondientes resultados aparecen en pantalla. Seleccionando cualquiera de los partidos dispondremos de toda la información relevante: fecha de celebración, alineaciones de los equipos, resultado, jugadores y minutos en que se marcaron los goles, tarjetas amarillas y rojas, árbitro, incidencias del partido y sala de prensa.

Goleadores



El seguimiento incorpora también el estudio de los goleadores.

Aparecen en pantalla el listado de aquellos jugadores que hayan marcado gol, encabezada por el «pichichi». Se indica el número de goles, el nombre del

jugador y el equipo al que pertenece. Seleccionando sobre la casilla del número de goles aparece una ventana que nos detalla en qué partidos fueron conseguidos.



Podemos comparar gráficamente la evolución de hasta 3 jugadores en el cuadro que aparece a la derecha de la pantalla. Pulsa el icono de comparar y a continuación el nombre del jugador de la lista de goleadores.



ACTUALIZACION PC FÚTBOL

Actualización de la base de datos y el seguimiento de la liga

La base de datos interactiva y el seguimiento de la liga 94/95 están cerrados con fecha 25/09/94 y disponen de toda la información de los equipos y su evolución en la Liga hasta la jornada cuarta.

Las estadísticas e información posterior que genera la Liga, las modificaciones motivadas por el transcurso de la competición y las altas y bajas de jugadores y entrenadores pueden actualizarse telefónicamente mediante módem o por correo grabadas en disquetes.

PC FÚTBOL incluye fotografías de la mayoría de estadios, de todos los entrenadores y de los jugadores estrella de cada equipo de Primera y Segunda división. En las actualizaciones se incluyen las foto-

PC FÚTBOL

grafías de los jugadores y estadios restantes con el fin de que quede completo el material gráfico de la base de datos.

Actualización por disquetes



La actualización por disquetes debes solicitarla cumplimentando el cupón de pedido que aparece en la página 19. Recibirás 4 disquetes con todos los datos, estadísticas, fotografías y los comentarios de Michael Robinson en las jornadas 10, 19, 27 y 38, junto a instrucciones detalladas para su utilización.

Actualización por módem



En primer lugar debes configurar el programa para el módem que tengas instalado en tu ordenador y grabar esta configuración para futuros usos. Selecciona el modelo de módem entre MINITEX, INVESCOM, ALCATEL o entre un listado alfabético de más de 300 módems MULTINORMA. A continuación elige tu tipo de línea telefónica entre pulsos o tonos (lo más normal en España son pulsos) y el puerto serie donde tengas instalado el módem (del 1 al 4).



Para conectarte al centro servidor pulsa el botón CONECTAR. En pantalla tendrás información sobre el proceso de conexión.



Una vez efectuada la conexión aparecen las tres opciones de actualización de las que dispones:

Jornadas



El programa te informa de las que están disponibles, las que ya tienes en tu disco duro y las que ya tienes en la base de datos. Elige la que quieras y pulsa el botón RECIBIR. Una pantalla te indicará la evolución del proceso y el momento en que ha terminado con éxito. Repite el proceso con todas las jornadas que quieras actualizar.



Fotos

Selecciona Primera o Segunda División, el equipo, el jugador y, finalmente, pulsa el botón RECIBIR. Al igual que las jornadas el programa te indica la evolución del proceso y el momento en que ha acabado.

Programa



Cuando realicemos mejoras del programa también podrás recibirlas y actualizarlas. Selecciona entre los ficheros disponibles; una ventana de texto te explica su contenido y cómo mejora PC FÚTBOL al recibirlo, y pulsa el botón RECIBIR.

Una vez recibidas las actualizaciones que hayas seleccionado, pulsa el botón SALIR. En este momento comienza el proceso automático de actualización de PC FÚTBOL y cuando finaliza accedes al menú principal de PC FÚTBOL 3.0



COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

Opciones de visionado

Hay dos opciones para visualizar el partido y según la que elijas verás el partido con la cámara más cerca o más lejos del césped. Si seleccionas "zoom x 2" lo verás todo con más fidelidad y detalle. En la opción "normal" la cámara se aleja, por lo que ganas en visión general de juego. Prueba las dos y elige la que más te guste.



Tipo de partido

Interactivo: Con esta opción no sólo manejas a tus jugadores sobre el campo, sino que además tienes todas las prerrogativas propias de un entrenador: cambiar jugadores, modificar la táctica inicial en el descanso según la evolución del partido...

visionado: Si eliges esta opción será como si vieras el partido por televisión, aunque en el descanso podrás modificar también la táctica dispuesta. Durante el juego no dispones del control de tus jugadores.

resultado: El ordenador analiza tu táctica y la del rival, la calidad de los jugadores que hay sobre el césped, qué equipo actúa como local... y con todos estos elementos decide el resultado más probable, teniendo también en cuenta que en fútbol, como se suele decir, ya no quedan equipos pequeños...

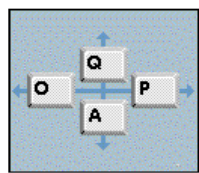
Duración del partido



Elige entre 4, 8, 12 ó 20 minutos de duración total del partido pero teniendo en cuenta que todos ellos representan el 100% de un partido real.

Control de los jugadores

Teclado:



PC FÚTBOL incluye por defecto unas teclas para manejar a tus jugadores, aunque son totalmente

redefinibles para que elijas las que mejor controles.

Joystick:



También puedes jugar con Joystick.

Efectos de sonido

Ambiente:



Si eliges este efecto escucharás el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus cánticos de ánimo.

Efectos:



Si eliges los efectos escucharás el impacto de los chuts, los balones al poste, el silbato del árbitro...

Durante el juego

Control de los jugadores



El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Cuando re-

alices un pase sobre un compañero verás cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor del balón.

Energía:

Todos los jugadores comienzan el partido con su energía al máximo. Esta se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada jugador, al igual que sucede en la realidad.

Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada futbolista tiene un parámetro de resistencia en virtud del cual su energía disminuye con mayor o menor velocidad. Este parámetro está asignado a cada jugador según sus cualidades reales.

La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de tu plantilla se encuentra muy cansado correrá menos, chutará más flojo y será más fácil robarle el balón. Si es así procura sustituirle.

Tras el descanso los jugadores no empiezan a tope. En el vestuario recuperan fuerzas según el desgaste que hayan sufrido en la primera parte, pero nunca comienzan la segunda parte con su energía al máximo.

Ataque:

Mientras un jugador mantenga la posesión del balón siempre estará bajo nuestro control.

Además, éste no se pierde al hacer giros sobre el césped con nuestro jugador: la única manera de perderlo es que un rival nos haga una entrada sin hacer falta y con la suficiente habilidad. De esta manera nuestros jugadores más hábiles podrán hacer grandes jugadas repletas de quiebros, fintas, cambios de ritmo y dirección...

÷ Pases:

Cuando tengamos el balón podemos pasarlo haciendo un "chut". La dirección será la que llevemos en ese momento y la distancia dependerá de la fuerza con que lo lancemos, que aparece indicada con una línea en el marcador.

Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando; en el momento que sueltes, se producirá el chut con la fuerza indicada.



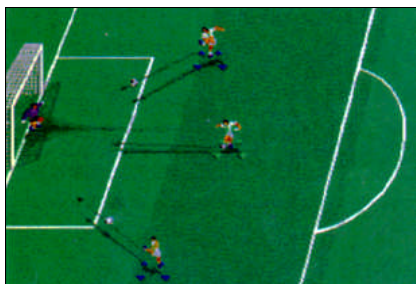
12

Cada vez que lancemos el balón aparecerá una marca de caída de color blanco que indica el punto aproximado donde caerá el balón.

El jugador más cercano correrá automáticamente a ese punto en busca del balón. Las flechas indicando que tenemos control sobre él pasarán a ese jugador en el momento en el que el balón toque el suelo por primera vez: en ese instante tendremos que seguir guiándole nosotros.

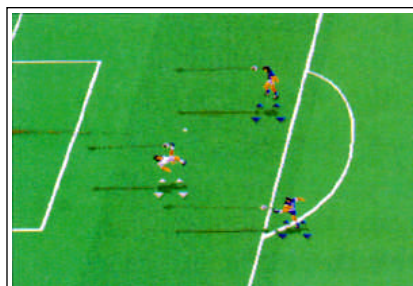
÷ Tiro a puerta:

Imprime al balón la fuerza necesaria y procura orientar a tu jugador hacia la portería rival.



÷ Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos:

Para realizar un remate (o un despeje si el balón no está cerca de la portería adversaria) deberemos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que nuestro jugador llega al balón, el cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el futbolista.



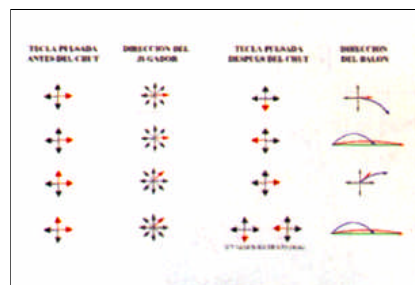
Los cañonazos están reservados a los grandes lanzadores de nuestra Liga. Para que se produzcan deberemos chutar con la fuerza máxima o bien pegarle al balón como si fuera un remate, es decir, teniendo el botón de acción pulsado en el momento que conectamos con el balón.

Las chilenas y los cabezazos, como es lógico, no podrán hacerse en cualquier momento. Para que nuestro rematador efectúe este tipo de espectaculares remates el balón le tendrá que llegar a la altura idónea, por lo que el mérito de la jugada empieza en el jugador que centra, que deberá poner el balón a la altura necesaria.

÷ Sistema "After touch"

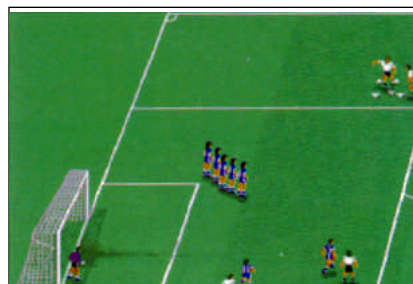
Tenemos la posibilidad de imprimir un pequeño efecto a nuestros tiros una vez el balón esté en el aire. Es lo que en DINAMIC denominamos, desde la aparición de nuestro MICHEL FUTBOL MASTER, sistema AFTER TOUCH. Cuando realices un chut, desde el momento en que la bola sale del pie de tu jugador dispones de unas centésimas de segundo para indicarle la dirección que quieres darle al efecto. Para hacerlo sigue esta tabla teniendo en cuenta que según en la direc-

ción que vayas habrá una tecla para cada efecto:



Recuerda que el efecto hacia arriba no sólo levanta el balón, sino que lo frena un poco para corregir un posible exceso de fuerza. Este efecto hacia arriba es ideal para salvar las barreras de los contrarios.

÷ Tiro a balón parado

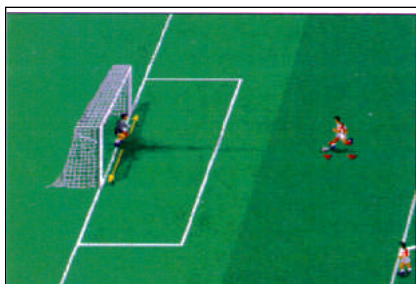


Cuando la falta es a tu favor, el balón aparecerá en el punto desde donde debes tirar. El ordenador elegirá al azar entre uno de los buenos lanzadores de faltas de tu equipo, al cual podrás ver señalado por las flechas de posesión. Tendrás control sobre ese jugador de forma que puedas colocarlo en la posición idónea para el tiro, pudiendo incluso coger carrerilla para lanzar más fuerte. En el momento adecuado pulsa el botón de disparo para chutar.

Después del chut es importante ajustar la dirección dando al balón un efecto con el sistema AFTER TOUCH.

÷ Penalty

Cuando el penalty es a tu favor, el tiro se realiza como cualquier tiro a balón parado, pero desde el punto "fatídico".



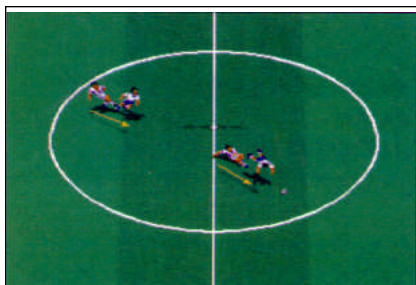
Defensa:

Cuando alguno de los jugadores contrarios lleva el balón, pasaremos a controlar a nuestro jugador más cercano a él

Si el jugador contrario realiza un pase, el control pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano al punto donde caiga el balón.

÷ Entradas

Para quitarle el balón a un contrario, deberás entrarle lanzándole al balón. Si lo haces desde atrás ten mucho cuidado de no hacerle falta, ya que eso puede llegar a suponer la expulsión de tu jugador.



Para hacer un robo pulsa el botón de acción y mantenlo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelta el botón y tu jugador se lanzará al balón que lleva el contrario para arrebatárselo.

Si nadie tiene el balón al pulsar el botón de acción te lanzarás al suelo deslizándote más rápidamente que con la carrera, con lo que podrás llegar antes a por un balón.

÷ Faltas en contra.

Cuando cometes una falta directa se formará una barrera y el control pasa, al igual que en los penalties, a tu portero, para que decidas hacia qué dirección y en qué momento debes tirarte para detenerla.

÷ Penalty en contra

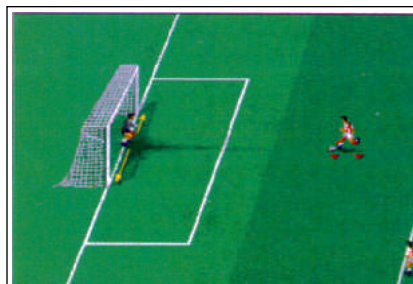
Cuando cometes una falta en el área, tendrás que detener el penalty. En ese momento el control pasa al portero y tienes que decidir hacia dónde tirarte para detener el balón.

÷ Faltas, tarjetas y expulsiones

El criterio que seguirán los árbitros en PCFUTBOL será similar al de los reales. Por tanto, ten cuidado con las entradas por detrás, las entradas con excesiva fuerza sin opciones de tocar el balón, etc...

El portero

El portero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro. Tú sólo tendrás que controlarle después de que detenga un balón (para decidir la fuerza y dirección del saque de puerta). También tendrás el control en los penalties y las faltas directas.



resumidas en cuatro parámetros: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función: defensa, medio o delantero, su área de actuación y su energía.

La velocidad la comprobaremos en carrera. La resistencia afecta a la velocidad con la que el jugador pierde o recupera energía. Los jugadores más agresivos tienen más posibilidades de cometer faltas aunque también roban el balón con más facilidad. La calidad hace que a un jugador sea más fácil o difícil robarle el balón y pierde mucha efectividad cuando sacamos a un futbolista de su posición natural. Tendremos que ir construyendo nuestro equipo titular colocando a los jugadores según sus características en los lugares más adecuados a la táctica que queramos utilizar.

Pero ahí no queda todo, ya que cada uno de los más de 400 jugadores tiene unos parámetros ocultos que ayudan a que su juego en el campo se asemeje a su juego en la realidad. Estos parámetros ocultos son: regate, remate, pase y tiro. Para que te hagas una idea, jugadores como Koeman, Aquino, Hierro, Iván Rocha o Donato... (grandísimos lanzadores de faltas y a larga distancia) poseen parámetro de tiro. Jugadores como Michel, Guardiola, Fernando, Urrutia ..., grandes pasadores, parámetro de pase. Laudrup, Romario, Onésimo... tienen parámetro de regate y Stoitchkov, Zamorano, Carlos (Oviedo), Bebeto... tienen el parámetro oculto de remate. La eficacia de este parámetro la comprobarás cuando pruebes a aprovechar las grandes especialidades de cada jugador. Existen, por supuesto, jugadores que cuentan con varios parámetros a la vez.

13 PARTIDO AMISTOSO

El control del juego es el descrito en el punto anterior. Selecciona equipo y rival y recuerda que no participas en ninguna competición por lo que puedes jugar para entretenerte, coger el "tacto" a los controles, probar jugadas, etc...

Las características de los jugadores en la Liga Entrenador y Manager

Cada jugador en el campo actuará con sus características personales de juego,

14 LIGA ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el campeonato de la temporada 94/95, siguiendo el calendario real de 38 jornadas. Puedes jugar con cualquiera de los 20 equipos de Primera División, enfrentándote con el resto, que podrán estar controlados por el ordenador o hasta por 19 contrarios.

En la Liga arcade tu habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. Los controles son los descritos en el punto 12 de la revista.

El programa te permite comenzar una Liga nueva o cargar una previamente grabada en el disco.

Ligas consecutivas

La versión 3.0 introduce el concepto de Ligas consecutivas tanto para ligas arcade, como para liga entrenador y manager. Podrás jugar una Liga tras otra hasta ver campeón a tu equipo.

Menú Liga Arcade

Desde el menú podemos ver la clasificación de la Liga, los resultados de la jornada, jugar un partido o pasar el turno al siguiente jugador y grabar nuestra posición en la Liga para cargarla en otro momento.

Pantalla de comienzo de partido

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores seleccionados. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comienzo de partido indicando la jornada, los

equipos rivales, (donde el que aparece en la izquierda es el que juega en casa), y te permite elegir los controles, la duración del partido y el tamaño del campo.



Nota: Las teclas predefinidas producen el mínimo de interacciones que dificulten el control de los jugadores. Si utilizas la opción de redefinir teclado debes tener en cuenta que determinadas combinaciones de teclas pueden producirlas.

Pantalla fin de partido

Indica el resultado, los jugadores y el minuto en que han marcado los goles y las tarjetas mostradas.

Fin de liga

Cada jornada, y desde el menú principal podremos informarnos de los resultados y la clasificaciones.

Transcurridas las 38 jornadas habrá un campeón de Liga.

¡¡ SUERTE!!

15 LIGA ENTRENADOR

En esta liga debes tomar las decisiones como entrenador. Deberás hacer las alineaciones, los cambios, las tácticas los marcajes... Todas las indicaciones serán seguidas a «rajatabla» por tu equipo.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga arcade, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

Menú Liga Entrenador

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada dispones de tres opciones como entrenador de tu equipo:

Alineación

De los jugadores que componen tu plantilla debes elegir a 16 convocados y dentro de estos tu «once» inicial. Por defecto encontrarás una alineación. Realizar cambios en ella es muy sencillo: selecciona el jugador a sustituir y a continuación el que le sustituye.



No existe ninguna limitación a la hora de decidir la alineación, pero si cambias jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento. Es decir, Zubizarreta está mejor debajo de los palos que en la delantera, pero su demarcación definitiva la debes decidir tú.

Esta misma pantalla nos aparece en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido.

Cada uno de los jugadores dispone de información sobre su demarcación, posición en el campo, área de actuación y características técnicas, valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: veloci-

dad, resistencia, agresividad, calidad. La energía estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido.

Tácticas

Definida la alineación debes elegir la táctica adecuada para el rival del próximo partido. Tienes definida una táctica por defecto que incluye demarcaciones en defensa y ataque de los jugadores y sus áreas de actuación, pero puedes elegir entre seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puedes diseñarte tu propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo creas conveniente.



Cambiar

Crear tu propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en el campo por su dorsal y puedes situarlos en las posiciones que deben ocupar en defensa (señalado por un círculo) y en ataque (señalado por una flecha).

Una vez sus posiciones están marcadas, debes definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas. Los jugadores saltarán al campo con estas indicaciones y las seguirán fielmente. Debes tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su demarcación y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopesa todos estos datos cuando estés diseñando tus tácticas.

Entrenamiento específico

Desde la pantalla de tácticas debes decidir el entrenamiento específico; dispones de un tiempo total y debes distribuirlo entre las 3 líneas del equipo dependiendo del planteamiento, defensivo u ofensivo, que quieras dar al partido.



El entrenamiento específico es más efectivo si las tácticas que eliges son concordantes con él. Si quieres plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque es conveniente que sitúes suficientes delanteros.

Ver rival

Aparece la alineación de nuestro equipo y del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo. También podemos ver la última alineación del rival.



Estudiar a nuestro rival es importante para tomar las decisiones sobre nuestra

alineación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra el Barcelona en el Nou Camp que contra el colista en nuestro feudo.

Tipos de partido

Una vez tomadas todas las decisiones desde tu puesto de entrenador aparece la pantalla de comienzo de partido. Eliges tiempo de duración, tipo de partido y tamaño del campo.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- Resultado:



Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como entrenador. El ordenador analiza tus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos y el campo de juego decidiendo el resultado más probable.

2.- Visionado:



Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Puedes ver las oscilaciones del marcador, los jugadores que marcan o reciben tarjetas.

El resultado depende de las variables antes mencionadas

3.- Interactivo:

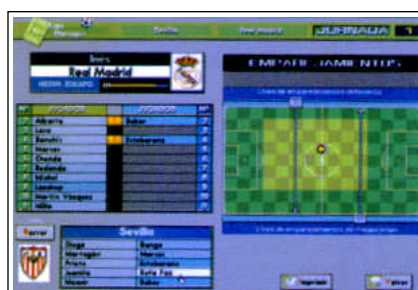


Esta opción suma a un partido arcade, donde la habili-

dad es la clave, todas las decisiones que hayas tomado como entrenador. Los jugadores serán los que hayas alineado, (aunque podrás hacer cambios) y la situación en el campo será la que hayas definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberás decidir el tiempo del partido y el tamaño del campo. Recomendamos el campo normal a los jugadores que prefieran disponer de una visión global del partido y el ampliado a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

Emparejamientos



Esta nueva opción de **PC FÚTBOL 3.0** te permite decidir los marcajes al hombre.

Selecciona el jugador de tu plantilla y a continuación el jugador rival con el que quieras emparejarlo. A la derecha de la pantalla se visualiza un campo donde puedes ver las áreas y las posiciones de defensa y ataque de los jugadores para tomar las decisiones con toda la información en tus manos. Existen 3 áreas de actuación de los marcajes:

Area defensiva:

Los defensas efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una D. Si quieres desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tienes que "pinchar" la D con

el cursor del ratón y moverlo a derecha o izquierda.

Area media:

Los medios efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una M. Si quieres desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tienes que "pinchar" la M con el cursor del ratón y moverlo a derecha o izquierda.

Area de ataque:

Los delanteros efectuarán los marcajes en el área que se limita desde la línea de emparejamientos señalada con una M hasta el final del campo contrario.

Desarrollo de la Liga

El desarrollo de la liga es igual al descrito en la LIGA ARCADE con la incorporación de las posibilidades descritas en este punto.

Tarjetas

Durante el transcurso del encuentro el árbitro podrá sancionar a los jugadores con tarjetas amarillas o roja. **PC FÚTBOL 3.0** contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa, la sanción de un partido por acumulación de 5 amarillas o por expulsión en un partido. Si mantienes en el 11 inicial a un jugador sancionado el árbitro no le permitirá jugar y tendrás un jugador menos en el campo.

Lesiones

También se pueden producir lesiones de jugadores, tanto en los partidos como en

las sesiones de entrenamiento, al igual que sucede en la realidad. En cualquier caso, siempre tendrá más posibilidades de caer lesionado un jugador que reciba una dura entrada en un partido, así como los jugadores que más minutos jueguen durante la temporada. El programa te indica en la pantalla de alineación qué jugador o jugadores tienes lesionados y cuantas semanas durará su convalecencia.

Si mantienes algún jugador lesionado en el 11 inicial, saltarás al terreno de juego con un jugador menos, ya que los médicos del club no permiten que la lesión de un jugador se pueda agravar por negligencia del entrenador.



LIGA MANAGER

El control sobre el equipo es total. Además de las decisiones de entrenador tienes que encargarte de las de manager: fichajes y finanzas.

Tu acierto en las decisiones económicas y tu habilidad en el fichaje de jugadores serán fundamentales a la hora de ganar la Liga.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga entrenador, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

Menú Liga Manager



Junto con la posibilidad de ver la clasificación, los resultados de la jornada y

de tomar decisiones como entrenador, puedes realizar fichajes y controlar las finanzas del club.

Fichajes

Como en la Liga real, realizar fichajes y traspasar jugadores es importantísimo para las aspiraciones y finanzas de un club.

Comprar jugadores



Aparecen en pantalla los jugadores que se encuentran transferibles, junto a sus características técnicas, demarcación y precio.

Estrellas internacionales

Además de los jugadores de equipos españoles, pueden aparecer estrellas internacionales. Sus características técnicas están acordes con su precio, pero... ¿a quién no le gustaría contar con Van Basten o Bergkamp en sus filas?



Ofertas económicas

El programa te informa del dinero que tienes disponible. Selecciona el jugador que quieras comprar; si aceptas el precio, el fichaje es seguro. También puedes realizar una oferta inferior, pero en este caso puede ser rechazada, perdiendo el

turno para comprar a ese jugador y teniendo la posibilidad de que se adelante otro equipo; en el caso de que sea aceptada, conseguirás un ahorro de dinero importante para tu equipo. La decisión, como siempre en PCFUTBOL, es tuya.

Vender jugadores



Del conjunto de tu plantilla puedes poner a la venta un jugador. Cada uno de ellos tiene un precio fijado por el ordenador, pudiendo subirlo o bajarlo. Cuanto más bajo sea el precio más posibilidades tienes de venderlo, pero menos rentable será para tus arcas.



Si se producen ofertas en el transcurso de la siguiente jornada el ordenador te informa de la de mayor importe; puedes aceptarla o rechazarla.

En el caso de que no hubiera ofertas o de que la rechaces, puedes mantener durante más jornadas el jugador a la venta, sustituirlo por otro jugador seleccionándolo del listado de tu plantilla o no ofrecer ningún jugador seleccionando la posición vacía del listado.

Si algún equipo iguala el precio que has pedido por el jugador, el fichaje se realizará automáticamente.

Finanzas

La gestión de las finanzas del club te permite mejorar tu plantilla y primar a tus jugadores para poder terminar la temporada lo más alto posible en la tabla; pero no es tarea fácil: cuidado con cometer imprudencias porque puedes llevar el equipo a la ruina y verte obligado a ceder el control al ordenador o a abandonar la Liga.



Caja



Dispones de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incre-

mentada por los ingresos y mermada por los gastos.

Ingresos

La gestión de la caja es semanal, por lo que el importe de los abonos anuales se contabiliza semanalmente junto a la taquilla de los partidos. Además, cuentas con los ingresos por vallas publicitarias, por la venta de jugadores y por la venta de los derechos de retransmisión en TV cuando ésta se produzca.

Retransmisión de partidos por TV

Durante el transcurso de la temporada, y dependiendo de tu clasificación en la

Liga y de las mejoras que hayas incluido en tu equipo, CANAL + se puede interesar en la compra de los derechos de retransmisión del partido. Cada vez que esto ocurra dispondrás de un ingreso extra de 70 millones.

Gastos

Los gastos generales del club son fijos y los deberás pagar semanalmente. Las primas deberás pagarlas cuando decidas darlas y el resultado del partido sea el acordado.

Debes pagar también los intereses al 12% de los créditos de que dispongas, la devolución de los mismos y los importes de compras de jugadores.

Balance

El balance refleja tu disponibilidad de dinero al sumar la caja con el crédito que hayas solicitado.

Números rojos y quiebra.

El programa te permite mantener los números rojos durante 3 semanas, durante las cuales podrás recomponer tu situación financiera. Pasado ese plazo sin solucionar la situación tu equipo quiebra. Cuando hay otros jugadores el ordenador se hace cargo de la gestión del equipo y cuando juegas solo te impide continuar la Liga debiendo comenzar de nuevo.

Decisiones económicas



ción de tu caja.

Desde esta pantalla tomas las decisiones económicas que se verán reflejadas en la situa-



Dispones de información sobre el dinero que tienes en caja, del crédito del que dispones y del número de semanas que tienes para devolverlo.

Precios



Puedes decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debes tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la tuya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es tuya.

Crédito



Puedes aumentar el crédito hasta un nivel máximo que depende del presupuesto real de cada equipo. También puedes decidir el número de semanas para devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene determinado por el número de jornadas que restan para el final de la temporada, es decir, antes de comenzar dispondrás de 38 semanas y en la última jornada solo de 1.

También puedes disminuir el crédito en el importe que decidas en una jornada

concreta, reduciendo de este modo el importe de los intereses.

Primas



Puedes primar a tu equipo por ganar o empatar. El importe de las primas se incrementa dependiendo del presupuesto real del equipo, teniendo cada uno un límite máximo por partido. A mayor prima mayor motivación de tus jugadores, pero recuerda que el dinero no siempre lo es todo.



CARACTERISTICAS TECNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PCFUTBOL 3.0 hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM's GFX™ v3.5, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA la version 3.5, utilizada en PC BASKET 2.0 y PC FÚTBOL 3.0, incluye las siguientes características:

- Fundidos por interrupciones.
- Rutinas de impresión en pantalla.
- Realización de "scroll" más suave.
- Rutinas específicas para procesadores 386 y superiores.
- Opciones de "Drag & Drop".

PC FÚTBOL utiliza, en conjunción con las GFXs, los ficheros.DFG (Dinamic Fast Graphics) que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.