PC FUTBOL

El Programa de fútbol más completo para ordenadores PC y compatibles **2.995 Pts**

4.0

LIGA · 95-96

- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

REQUIERE
PC386 ó superior, **4 MB RAM**, VGA, disco duro, Lector CD-ROM, ratón y disquetera 3,5" HD

CD-ROM para MS-DOS

"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."

Miguel Robledo

Pro-Manager

Nuevas características

- Amplía tu estadio
- Empieza desde cero como técnico y gana prestigio
- Cuida la moral y el estado de forma de tus jugadores

Nueva versión del Simulador

ON LINE

Nuevas posibilidades de seguimiento y actualización de la liga a través de **módem**, **disquetes** o **manual**

LFP

Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

CARTA ABIERTA DE MICHAEL ROBINSON....Pág. 4
SIMULADORES DEPORTIVOS....Pág. 6
INFOFÚTBOL....Pág. 8
SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA....Pág. 10
1.- REQUISITOS DEL SISTEMA....Pág. 12
2.- INSTALACION EN EL DISCO DURO....Pág. 12
3.- CARGANDO PC FÚTBOL 4.0....Pág. 12
4.- PROTECCIÓN POR MANUAL....Pág. 12
5.- CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA....Pág. 12
6.- MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™....Pág. 12
7.- MENÚ PRINCIPAL....Pág. 12
8.- HISTORIA....Pág. 13
9.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE 1ª y 2ª DIVISIÓN....Pág. 14
10.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 95/96....Pág. 16
11.- ACTUALIZACIÓN PCFÚTBOL....Pág. 16
12.- SEGUIMIENTO MANUAL....Pág. 17
13.- COMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL....Pág. 18
14.- PARTIDO AMISTOSO....Pág. 21
15.- LA COPA DEL REY....Pág. 21
16.- LAS COMPETICIONES EUROPEAS....Pág. 21
17.- LIGA ARCADE....Pág. 32
18.- LIGA ENTRENADOR....Pág. 18
19.- LIGA MANAGER....Pág. 34
20.- LIGA PRO-MANAGER....Pág. 38
21.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....Pág. 40
ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCFÚTBOL....Pág. 40
EQUIPO DE DISEÑO....Pág. 40
NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA....Pág. 44
SUGERENCIAS PCFÚTBOL....Pág. 46

Empieza a ser una tradición. Al comenzar la temporada futbolística aparece un nuevo PCFÚTBOL... y ya van cuatro. Cuatro ediciones de un proyecto cada vez más ambicioso que no sabe dejar de crecer. Sería impensable que se detuviera.

Y el 4.0 lo ha hecho quizá más que ningún otro, marcando casi una progresión geométrica con respecto a su antecesor, el 3.0. De tres a cuatro sólo hay una unidad, pero de 3.0 a 4.0, si hablamos de PCFÚTBOL, hay mucho más. Las competiciones europeas, la Copa del Rey, la Liga Pro-Manager y el nuevo simulador, junto a los cientos de detalles que se han cambiado a petición vuestra, representan un salto cualitativo difícil de explicar por ingente. Todas las áreas del programa han sido mejoradas. Y para cada una de ellas ha habido un especialista de primer orden como responsable. Un profesional de lo suyo. Programación, gráficos, sonidos, documentación, área deportiva... Cada segmento de PCFÚTBOL ha contado con un equipo de desarrollo dirigido y supervisado por especialistas en cada materia. Sólo así se puede acceder a la realización de un programa de la extrema complejidad que es este. Y ese es, precisamente, uno de sus grandes activos. Hacer agradable e intuitivo el manejo de un programa que en su interior alberga cientos de millones de datos, casi todos relacionados entre sí.

Otro activo importante de PCFÚTBOL es la aportación de su parte menos lúdica, es decir, su utilidad como herramienta de trabajo. Y es que su valor como enciclopedia del fútbol español es incalculable. Nadie hasta la fecha ha recopilado a los casi 1000 futbolistas de Primera y Segunda División (entre otras muchas cosas) y los ha analizado en profundidad, al detalle. Quizá sea porque no resulta sencillo. Y es verdad que no lo es. Es un trabajo de investigación ingente que obliga a bucear entre revistas, periódicos, libros, gacetas, anuarios... y muchas cintas de vídeo, partiendo, por supuesto, de un profundo conocimiento de las dos categorías de nuestro fútbol profesional. Pero la constatación de que muchos periodistas deportivos se ayudan de PCFÚTBOL y el reconocimiento de la Liga de Fútbol Profesional como producto oficial nos ayudan a seguir. Nos compromete a la mejora, reto que aceptamos orgullosos, pero nos anima a seguir si cabe con más energía.

Este rincón en el que PCFÚTBOL se dirige a vosotros concluye, y lo hace como suele ser habitual. Pero conviene insistir año por año en que el producto es vuestro y su evolución está en vuestras manos. En los meses que han transcurrido desde la aparición del 3.0 hemos recibido miles de sugerencias, las cuales han sido rigurosamente leídas una por una. Y aunque nos habéis propuesto todo tipo de mejoras, debemos agradeceros vuestros ánimos y vuestros elogios. Quizá una de las claves del éxito de PCFÚTBOL sea que vosotros, sus críticos, habéis sabido ser siempre constructivos y no destructivos. Desde aquí, sinceramente, gracias a todos y no paréis de escribirnos contándonos el PCFÚTBOL que soñáis. Muchas veces los sueños se convierten en realidad.

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

PCFÚTBOL 4.0 requiere:

- Ordenador PC con procesador 386 ó superior.
- 486 o superior recomendado.
- 4 Mb de memoria RAM (8 Mb recomendados).
- 500 K de memoria RAM convencional
- 3.350 K de memoria extendida (XMS)
- Lector de CR-ROM.
- Disco duro con al menos 20 MB líbres.
- Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.

2.- INSTALACION EN EL DISCO DURO

INSTALACION

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

2.- Introduce el CD-ROM de PCFÚTBOL 4.0 en la unidad de CD-ROM.

3.- Selecciona el cursor que tengas asignado a el CD-ROM ; para ello debes teclear P.E. D: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en la unidad de CD-ROM teclea:

INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparecerá la pantalla de instalación de PCFÚTBOL 4.0...

INSTALADOR PCFÚTBOL 4.0

Selecciona la opción instalar; el instalador nos avisa cuando debemos insertar los siguientes disquetes y cuando el proceso ha concluido con éxito.

PCFÚTBOL queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio FUTBOL4. 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 FUTBOL4, sin espacio entre FUTBOL y 4. Si instalas el programa en un directorio distinto a FUTBOL4 cuando quieras desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo FUTBOL4 por el nombre del directorio que hayas utilizado.

MENSAJES DE ERROR

El instalador de PCFÚTBOL 4.0 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 PCFÚTBOL 4.0 no dudes en llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica (S.A.T).

PROBLEMAS DE MEMORIA

PCFÚTBOL 4.0 requiere 500 KB de memoria convencional así como 3.350 Kb de memoria XMS. Si tu ordenador no cumple estos requisitos tienes algunas soluciones:

1. Situar el sistema operativo en la memoria alta usando HIMEM.SYS (Puedes situar el sistema en memoria superior dejando así más memoria convencional libre para PCFÚTBOL y otros programas.)
2. Crear un disquete de arranque (consulta la sección de Asistencia técnica de este manual para crear y utilizar un disco de arranque).

3.- CARGANDO PCFÚTBOL 4.0

Para cargar PCFÚTBOL 4.0 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio FUTBOL4, para lo cual teclea:

CD FUTBOL4 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio FUTBOL4 teclea:

FUTBOL4 ...y pulsa ENTER

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

4.- 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.

5.- CONFIGURACION DEL SISTEMA

Desde el menú principal 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.

6.- MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

PC FÚTBOL 4.0 incorpora la versión 1995 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 la 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 RATON:

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

7.- MENU PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las nueve grandes áreas de PC FÚTBOL 4.0:

1.- HISTORIA

Esta 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.

2.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE PRIMERA Y SEGUNDA DIVISION.

Ninguna base de datos sobre la Liga es tan completa y permite tantas posibilidades como la de PC FÚTBOL 4.0. Consulta la información de los equipos, compara los palmarés, estudia el exhaustivos análisis de los jugadores, introduce notas propias, recibe el comentario de Michael Robinson y realiza impresiones de cualquiera de estos datos. Este año vuelves a disponer de Primera y Segunda División con sus cerca de 800 jugadores.

3.- SEGUIMIENTO MANUAL

Novedad que incorporamos este año a PCFÚTBOL y que te permitirá ir introduciendo tú mismo los resultados de la Liga. El programa, según los resultados que introduzcas, irá generando automáticamente la clasificación del campeonato.

4.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 94/95

Desde PCFÚTBOL 4.0 es posible realizar el seguimiento completo de la temporada: clasificación jornada a jornada, alíneaciones, resultado e incidencias de los partidos, cuadro de goleadores y los análisis de Michael Robinson.

5.- PARTIDO AMISTOSO

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

6.- LIGA ARCADE

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

Podrás jugar una Liga tras otra hasta ver campeón a tu equipo pero no estarán en tu mano los fichajes, ni las finanzas ni las tácticas: sólo dispones de tu habilidad en el manejo del simulador de fútbol.

7.- LIGA ENTRENADOR

Debes tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, alíneaciones, 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 el acierto en tus decisiones te ayudará a vencer en conjunción con tu habilidad en el manejo del simulador.

8.- LIGA MANAGER

El club esta 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:

9.- LIGA PRO-MANAGER

En esta nueva liga no eliges tú al equipo, sino al revés. Tu prestigio como técnico hará que recibas ofertas de clubes más o menos potentes. Empezarás con equipos modestos de Segunda División y tú mismo pondrás tu límite con tus logros.

10- INFOFUTBOL

El primer sistema realizado en España de información futbolística te está esperando. El punto 10 del menú principal lo analiza más a fondo y te explica cómo conseguirlo.

SALIR AL SISTEMA

También puedes abandonar el programa y salir al sistema operativo. Para esto pulsa el botón de SALIR.

CONFIGURACION DEL SISTEMA

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

ACTUALIZACION 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 distintos momentos de la temporada; 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.

8.- HISTORIA

Esta sección 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

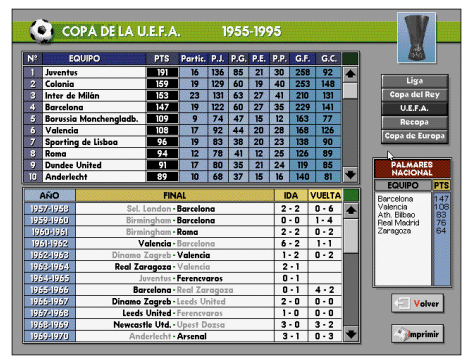
Desde esta pantalla puedes consultar toda la evolución de la Liga española de Primera División desde su comienzo en la temporada 1928/29 y el palmarés histórico de la competición.

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 maracaron.

COPA DEL REY

En 1902 comienza la Copa del Rey de fútbol. En PCFÚTBOL 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 todos 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.

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.

9.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE PRIMERA Y SEGUNDA DIVISIÓN

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de los 42 equipos de Primera y Segunda División para la temporada 95/96. El control se realiza mediante ratón ó teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCION.

Por equipos

Aparecen los escudos de los equipos de cada división. Al seleccionar cualquiera de ellos 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.

Aparece la relación de jugadores que componen la plantilla, indicando aquellos que son nuevos fichajes, ascendidos del filial o si se dispone de foto al solicitar su ficha.

LAS FICHAS GRAFICAS

Seleccionar cualquier jugador da acceso a una ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, veces internacional y demarcación.

Se dispone también de una ventana de texto con información completa sobre las características técnicas y los datos biográficos y personales del jugador. El cuadro de estadística que aparece debajo del texto (y que se llena de datos con las actualizaciones) 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. El entrenador también dispone de una ficha con todos sus datos incluido un texto ilustrativo que profundiza en su historial, palmarés y sistemás de juego más habituales.

DEMARCACION

Al seleccionar esta opción aparece en pantalla un campo de fútbol, el jugador en sus demarcaciónes más habituales y las flechas que indican sus zonas preferentes de actuación sobre el terreno de juego.

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. Esta información puede llegar a ser realmente útil para los estudiosos del fútbol.

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 últimás 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 el resto de los candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

LIGA 94/95

Con esta opción podemos estudiar la evolución de aquellos 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 número de copias y 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

10.- SEGUIMIENTO DE LA LIGA 95/96

El seguimiento de la Liga 95/96 se puede mantener al día del mismo modo y al mismo tiempo que la base de datos, es decir, mediante las actualizaciones por módem o disquetes.

CLASIFICACION DE LA JORNADA

Nos indica la clasificación de la jornada, la posición en la tabla de cada equipo y los puntos tanto de Primera como de Segunda División.

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.

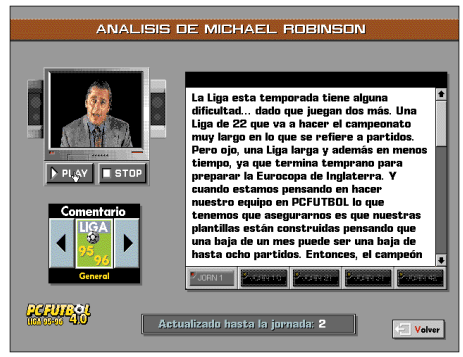
A la izquierda de la pantalla nos indica el número de goles y tarjetas de la jornada y el acumulado hasta esa fecha en la toda la Liga.

Desde esta pantalla podemos acceder a las demás opciones del seguimiento.

MICHAEL ROBINSON

La Liga 95/96 y las posibilidades y características de juego de cada uno de los equipos son analizados y comentados por Michael Robinson, campeón de Europa con el Liverpool, ex-jugador de Osasuna y gran estrella de la televisión como comentarista fútbolístico y presentador del programa "El Día Después" de CANAL +.

El sistema TDC™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca la opinión de nuestro experto. Desde el mando que hay a la derecha 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. Mientras no haya datos podremos ver el calendario y los enfrentamientos de cada jornada hasta el final de la Liga.

Al actualizarse, 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, alíneaciones de los equipos, cambios y minuto en que se producen, resultado, jugadores y minutos en que se marcaron los goles, tarjetas amarillas y rojas, árbitro e incidencias del partido.

GOLEADORES

El seguimiento incorpora también el estudio de los goleadores.

Aparece 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.

Podremos también 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.

11.- ACTUALIZACION PCFÚTBOL

ACTUALIZACION DE LA BASE DE DATOS Y DEL SEGUIMIENTO DE LA LIGA

Todas las estadísticas y los datos 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 ibertex o por correo grabadas en disquetes.

En las actualizaciones se incluyen las fotografías de los jugadores, entrenadores y estadios con el fin de que completes el material gráfico de la base de datos.

ACTUALIZACION POR DISQUETES

La actualización por disquetes debes solicitarla cumplimentando el cupón de pedido que aparece en una de las páginas de la revista. Si te suscribes recibirás en tu domicilio periódicamente los disquetes con todos los datos, estadísticas, fotografías y los comentarios de Michael Robinson junto a instrucciones detalladas para su utilización.

ACTUALIZACION 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 modems MULTINORMA.

Si no aparece tu modelo seguro que algún otro de la lista es compatible. Empieza probando con A HAYES COMPATIBLE.

Según el módem elegido se enviará una secuencia de inicialización distinta. Si ninguna de ellas vale para tu módem podrás modificarla.

A continuación elige tu tipo de línea telefónica entre pulsos o tonos (lo más normal en España son los pulsos) y el puerto serie donde tengas instalado el módem (del 1 al 4).

Si estás llamando desde un teléfono con centralita podrás añadir el prefijo necesario para pedir línea de hasta tres dígitos.

Una vez configurado tu módem, pulsa el botón CONECTAR. En pantalla tendrás información sobre el proceso.

Una vez efectuada la conexión, aparecen las cuatro 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 te informará cuando concluya con éxito. Repite el proceso con todas las jornadas que quieras actualizar.

Fotos

Seleciona Primera o Segunda División, el equipo, el jugador y, finalmente, pulsa el botón RECIBIR. Al igual que en JORNADAS el programa te indica la evolución del proceso y te informa cuando ha acabado con éxito.

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 PCFÚTBOL al recibirlo. Una vez hecho esto pulsa el botón RECIBIR.

Info

Nos permitirá acceder a textos explicativos sobre los distintos programas y versiones de PCFÚTBOL que se puedan ir actualizando y sobre mejoras o cambios que se realicen en este servicio.

También aparece una información con:

Lo último

Cada vez que conectamos nos informa de la última novedad incluida en el servicio p.e: ¡¡ Ya disponible la foto del nuevo fichaje del ....!!

Una vez recibidas las actualizaciones que hayas seleccionado, pulsa el botón SALIR.

La primera vez que lo pulsamos nos desconecta del servicio; pulsando de nuevo volveremos al menú principal de PCFÚTBOL.

Si hemos recibido alguna jornada pasaremos previamente por el programa de actualización de la base de datos de PCFÚTBOL: sigue las opciones que aparezcan en pantalla para realizar el proceso.

12.- SEGUIMIENTO MANUAL

PCFÚTBOL 4.0 te ofrece la posibilidad de ir viendo la evolución de la Liga según los datos que tú mismo vayas introduciendo. De esta forma podrás ver cada semana la clasificación real con número de jornada, partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra, puntos y positivos. Además, te ofrece el total de goles marcados en esa jornada y el acumulado desde que empezó la Liga. Todo un lujo que diferencia al usuario de PCFÚTBOL del resto, ya que podrás estudiar a fondo la clasificación nada más concluir la jornada o incluso ir viéndola según los resultados parciales mientras aún se están jugando los partidos. Este seguimiento está disponible tanto en Primera como en Segunda División y toda la información que ofrece puede ser impresa en papel en cualquier momento.

INTRODUCCIÓN DE DATOS

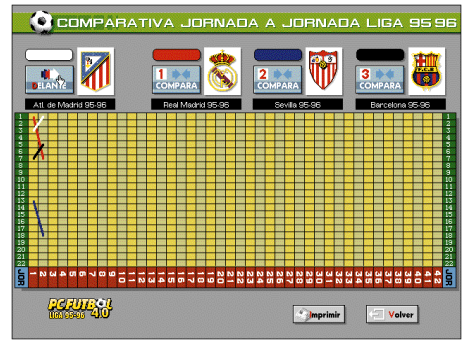
Nada más acceder al seguimiento manual observarás la clasificación de Primera División. Para introducir los resultados de una jornada haz "click" con el ratón sobre el icono de PARTIDOS, que te dará acceso al panel de la primera jornada de Liga. Para introducir un resultado pincha sobre la flecha de color gris que aparece al lado de cada guarismo (por defecto todos los partidos están con empate a cero). Al pinchar

sobre la flecha gris mantén pulsado el botón: aparecerá una columna vertical con números (del 0 al 7). Para seleccionar una cifra pon el cursor del ratón sobre ella (se pondrá con fondo negro) y suelta el botón. Si algún equipo ha marcado más de 7 goles, sitúa el cursor sin soltar el botón por debajo de la columna de números. La lista scrollará hasta el número 29, máximo posible. Para pasar de una jornada a otra hazlo mediante las flechas que hay en la parte superior derecha del panel de resultados, a los lados del número de jornada.

CLASIFICACIÓN

La clasificación se genera automáticamente según los resultados introducidos. Además, las columnas pertenecientes a partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor y en contra de todos los equipos son seleccionables con el ratón. Al hacerlo te detallará el dato seleccionado. Por ejemplo, si pinchas sobre la casilla de partidos empatados del Athletic de Bilbao, se abrirá una ventana con la lista de todos los partidos que el Athletic ha empatado desde la primera jornada hasta la que marque en ese momento la clasificación. Esa lista te dará el resultado de cada partido empatado por el Athletic y la jornada en la que se produjo. Lo mismo podrás hacer con cualquier equipo y con cualquiera de los datos referidos anteriormente.

COMPARATIVA



Al pinchar sobre el icono de COMPARATIVA accederás a una pantalla que te muestra en una gráfica la evolución de los equipos en la Liga hasta la jornada en la que te encuentres. Por defecto verás la línea del equipo que va líder, aunque podrás pedir una comparación con otros tres equipos al mismo tiempo. Al pedir la comparación se abrirá una ventana con los escudos del resto de equipos para que elijas el que quieras ver comparado. Pero en la parte baja de esa ventana, donde pone LIGA 95/96, es también seleccionable. Al pinchar cambiará a la temporada 94/95, por lo que podrás ver la evolucún de todos los equipos de la temporada pasada en la gráfica.

Recuerda que todo el seguimiento manual está también disponible para Segunda División pinchando, en la pantalla de clasificación, sobre el icono correspondiente, y que toda esta informa-

ción es imprimible con tan sólo hacer "click" con el ratón sobre el icono IMPRIMIR.

13.- CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

Hay dos opciones para ver el partido y, según la que elijas, lo verás 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.
(Nota: la opción zoom x 2 sólo funciona en ordenadores de 6Mb ó más).

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...

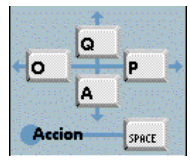
Visionado
Si eliges esta opción será como si vieras el partido por televisión, aunque en el descanso podrás modificar también la táctica dispuesta. Durante el juego no dispones del control de tus jugadores.

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...

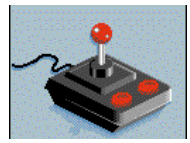
DURACION DEL PARTIDO

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, es decir, equivalen a 90 minutos de juego real.

CONTROL DE LOS JUGADORES



Teclado:
PCFÚTBOL 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. Antes de intentar jugar con él, asegúrate de que lo tienes bien conectado al ordenador.

EFECTOS DE SONIDO

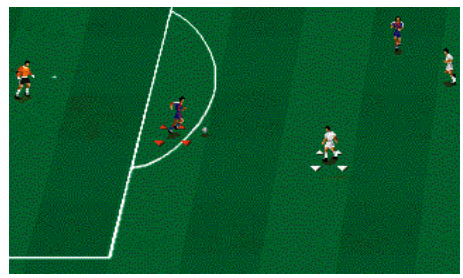
Ambiente:
Si sólo eliges este efecto escucharás el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus cánticos de ánimo.

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

Por supuesto, dispones de la posibilidad de combinar los dos tipos de sonido seleccionándolos a la vez.

DURANTE EL JUEGO

Control de los jugadores



El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Cuando realices un pase sobre un compañero verás cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor del balón.
Energía:
La energía de los jugadores se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada uno, al igual que sucede en la realidad. Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada fútbolista 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.
Los jugadores comienzan la temporada con la energía al máximo y, según van acumulando partidos, van comenzando los encuentros algo más mermados. Es conveniente, por tanto, que dosifiques a tus hombres a lo largo del año.

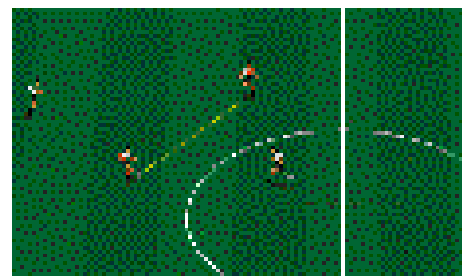
La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de tu plantilla se encuentra muy cansado correrá menos, chutará más flojo y será más fácil robarle el balón. Si es así procura sustituirle.

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 a cualquiera de nuestros compañeros. La forma de



hacerlo es orientar a tu jugador en posesión del balón hacia el que quieres que sea el receptor y pulsar el botón de acción de forma rápida. El balón le irá con gran precisión al receptor.
Si deseas realizar un pase largo retén más tiempo el botón de acción. El jugador lanzará un pase largo en la dirección en que se encuentre aunque la precisión será mucho menor al tratarse de un centro de larga distancia.
Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando muy rápidamente de forma que intentar un chut muy fuerte no entorpezca el manejo del jugador. Por ello, cuando desees hacer un pase corto o de media distancia sólo deberás dar

un golpe seco y rápido al botón de acción.

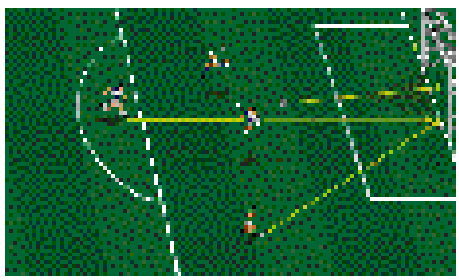
- Tiro a puerta:

Para lanzar a portería oriéntate en la dirección adecuada según tu posición en el campo y man-

tén pulsado el botón de acción durante un segundo. En el momento que sueltes el botón el chut se producirá.

- Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos:

Para realizar un remate (o un despeje si el balón no está cerca de la portería adversaria) debe-



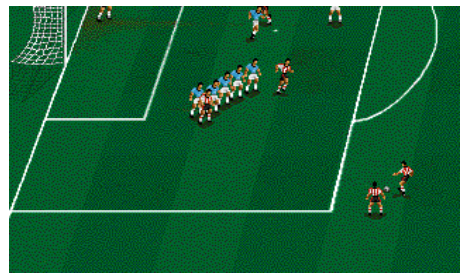
remos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que nuestro jugador llega al balón, el cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el fútbolista.

Los cañonazos los podrá realizar cualquier jugador, aunque los grandes cañoneros de nuestra Liga los realizarán con mucha mayor precisión. 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.

- Tiro a balón parado

Cuando la falta es a tu favor, el balón aparecerá en el punto desde donde debes tirar. Si la falta requiere barrera se entenderá que es susceptible de ser lanzada directamente a puerta, por lo que en pantalla aparecerá una lista de los jugadores que tienes sobre el campo. En ese momento, utilizando los cursores (arriba y abajo) y el botón de "enter" podrás seleccionar a aquel de tus jugadores que quieras que saque la falta. En el momento de lanzarla, si deseas centrar pulsa rápidamente el botón de acción. Si lo que quieres es tirar a puerta retén durante un segundo el botón de acción y suéltalo. La calidad como lanzador del jugador elegido será clave para que el balón



termine en el fondo de la red.

- 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 no estemos en posesión del balón manejaremos a nuestro jugador más cercano al esférico. Pero, a diferencia de PCF3.0, el cambio de asignación ya no es automático. Para cambiar de jugador deberemos pulsar el botón de acción. En ese momento pasaremos a manejar de nuevo al más cercano al balón, si es que ha cambiado.

Por tanto, si el contrario realiza un pase, el control ya no pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano sino que lo hace cuando pulsemos el botón de acción.

- **Entradas**

Para quitarle el balón a un contrario, deberás entrarle lanzándote a sus pies. Si lo haces desde atrás ten mucho cuidado de no hacerle falta, ya que eso supondría, con bastante probabilidad, 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 a los pies del contrario para arrebatarle el balón.

- Faltas y penalties en contra.

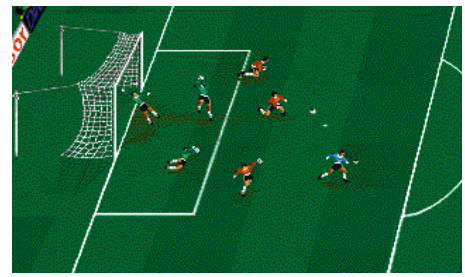
Cuando el equipo rival lance una falta o un penalty tendrás también el control de tu jugador más cercano. En PCF4.0 tu guardameta es autónomo.

- Faltas, tarjetas y expulsiones

El criterio que seguirán los árbitros en PCFÚTBOL 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...

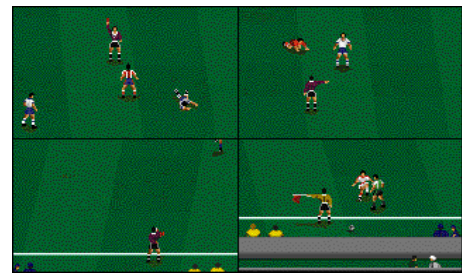
El portero

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). En PCF4.0 hará también los saques de puerta cuando el balón haya salido por la línea de fondo.

El árbitro y los jueces de línea



El colegiado y sus auxiliares son otra de las novedades de PCF4.0. Los tres tienen todas las atribuciones y actúan como en un partido real: el árbitro sigue el juego, señala las faltas, los penalties y muestra las tarjetas, indicando incluso el camino de los vestuarios a los jugadores que expulsa por juego violento. Los linieres corren cada uno su banda y hacen uso de sus banderas para señalar faltas, fueras de juego, corners etc...

Cambios, pausa y abandono del partido

Durante el partido podrás solicitar el cambio de un jugador pulsando F1 (si tu equipo juega en casa) ó F5 (si juega fuera). Cuando lo hagas aparecerá una "C" en el marcador indicando que el cambio ya está solicitado, efectuándose en la siguiente interrupción del juego. También puedes anular el cambio pedido volviendo a pulsar la misma tecla con la que lo pediste.

Para hacer una pausa, en la que se te informará

del resultado de ese momento y del tiempo con los escudos de cada equipo, deberás pulsar F9.

Para abandonar el partido pulsa F10 aunque recuerda que abandonar un partido significa abandonar definitivamente la Liga en la que te encuentres, lo que evita que se adulteren intencionadamente resultados.

14.- 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...

15.- LA COPA DEL REY

Junto a las tres competiciones europeas, la Copa del Rey es una de las grandes novedades de PCF4.0, que pasa de uno a cuatro torneos en los que se puede participar.

En la Copa participan todos los equipos de Primera y Segunda División, los cuales entrarán en sorteo con los incluidos en una base de datos de equipos de Segunda División "B". Hay en total cinco eliminatorias antes de entrar a disputar las semifinales y la final, lo que hace un total de siete rondas. Los equipos que jueguen competiciones europeas estarán exentos de jugar las tres primeras, incorporándose al torneo en octavos de final.

Desarrollo de la competición

El partido de ida de la primera eliminatoria se juega entre las jornadas 8 y 9 de Liga y la final una vez concluida la temporada liguera.

Antes de cada ronda habrá un sorteo que emparejará a los equipos aleatoriamente, sorteo que podrás presenciar siempre que tu equipo se mantenga en la competición. Todas las eliminatorias son a doble partido excepto la final, que se jugará, como sucede en la realidad, a partido único y en campo neutral. En caso de empate en cualquier ronda habrá prórroga y, llegado el caso, lanzamientos desde el punto de penalty.

El campeón de esta competición jugará la Recopa en la siguiente liga consecutiva.

Ingresos

La Copa es una buena oportunidad para engrosar las arcas de tu equipo si logras pasar unas cuantas eliminatorias. Ingresarás siempre el total de lo que logres recaudar en tu estadio y, si llegas a la final, recibirás la mitad de la taquilla, que a buen seguro será suculenta.

16.- LAS COMPETICIONES EUROPEAS

PCFÚTBOL 4.0 alberga tres de las competiciones europeas existentes, todas excepto la Supercopa Europea: Copa de Europa, Recopa y Copa de la UEFA. Para disputarlas se ha creado una base de datos de equipos europeos que contiene a todos los clasificados en la realidad para las tres competiciones (temporada 95/96), con sus plantillas, su entrenador, su escudo...

COPA DE EUROPA

La jugará siempre el campeón de nuestra Liga. Por defecto, en consecuencia, la juega el Real Madrid, aunque en las posteriores ligas consecutivas la jugará aquel equipo que gane el campeonato liguero en PCFÚTBOL.

Desarrollo de la competición

Se empezará a jugar con la liguilla de cuartos de final, por lo que el primer paso será asistir al sorteo que depare los cuatro grupos existentes.

Para este sorteo se ha tenido en cuenta la existencia de los cabezas de serie, lo que hace que no puedan coincidir más de dos equipos con esta consideración en el mismo grupo. Una vez sorteados los grupos, la liguilla se desarrolla con normalidad otorgando tres puntos por la victoria y uno por el empate. Al concluir, los dos primeros de cada grupo pasan a cuartos de final enfrentándose de la siguiente manera: por un lado del cuadro jugarán el primero del grupo A contra segundo del B y el primero del D contra segundo del C. El otro lado del cuadro, que ya discurre sin sorteos hasta la final, estará formado por el primero del grupo B contra el primero del A y el primero del C contra el segundo del D. Todos estos emparejamientos son ya eliminatorias a doble partido hasta la final, que se jugará a partido único en campo neutral.

El primer partido de la liguilla se jugará entre las jornadas 2 y 3 de Liga y la final entre las jornadas 34 y 35.

Ingresos

Por el mero hecho de participar tu equipo recibirá de la UEFA la cantidad de 200 millones, que engrosarán tu caja justo antes de jugar el primer partido de la liguilla. Aparte de este dinero, que es fijo, recibirás también 45 millones por cada partido que empates y 90 por cada partido que ganes. A todo esto habrá que añadir todo el dinero que recaudes en concepto de taquilla en los partidos, por lo que jugar la Copa de Europa será un gran negocio caso de que lo consigas con tu equipo.

RECOPA DE EUROPA

Por defecto, los equipos que la juegan son el Zaragoza y el Deportivo aunque, al igual que sucede con la Copa de Europa, en las ligas consecutivas podrán participar los equipos que ganen la Copa del Rey o la propia Recopa.

Desarrollo de la competición

Cada temporada iniciarán la competición 32 equipos, que se irán emparejando en eliminatorias a doble partido hasta la final. Por tanto, el

torneo comienza en dieciseisavos de final y tiene dos fechas menos que la Copa de Europa y la Copa de la UEFA.

De los 32 equipos hay 8 cabezas de serie que no podrán enfrentarse entre sí hasta la tercera ronda. Por lo demás, el sorteo es puro y comienza entre las jornadas 2 y 3 de la Liga, antes de la disputa de la primera eliminatoria.

La final se disputa entre las jornadas 32 y 33 de la Liga y es la única ronda de la competición que se disputa a partido único y en campo neutral. Los desempates en los encuentros de vuelta se harán mediante prórroga y lanzamientos desde el punto de penalty.

Ingresos

En esta competición ingresarás tanto dinero como recaudes en taquilla los días de partido. Si llegas a la final te repartirás a partes iguales el dinero de la venta de entradas con el otro finalista. Además, si logras progresar y pasar las primeras

rondas la televisión empezará a comprar los derechos de los partidos que disputes.

COPA DE LA UEFA

Es la competición con más equipos participantes, ya que cada año la comenzarán 64. Para la edición inicial los equipos españoles clasificados son el Betis, el Barcelona y el Sevilla, aunque en ligas consecutivas dentro de PCF se clasificarán los equipos que queden en los puestos 2, 3, y 4 de la Liga. La única posibilidad de que uno de estos equipos no juegue la UEFA es que gane ese mismo año la Copa del Rey (jugaría entonces la Recopa), o alguna competición europea para la que se hubiera clasificado el año anterior. Si algún equipo entre el segundo y el cuarto puesto se ganara el derecho a participar en una competición de mayor rango, dejaría su plaza de UEFA al siguiente clasificado en la Liga.

Desarrollo de la competición

El desarrollo es exactamente igual al de la Recopa, es decir, a eliminatorias de doble partido, aunque con algunas pequeñas diferencias:

- Al participar 64 equipos en lugar de 32, hay una eliminatoria más, lo que hace que en tercera ronda se juegue Copa de la UEFA y no Recopa.
- En lugar de 8 cabezas de serie habrá 16, los cuales no podrán enfrentarse en las tres primeras eliminatorias.
- La final en la Copa de la UEFA se juega como el resto de las eliminatorias, es decir, a doble partido.

La primera ronda, correspondiente a 1/32 de final, se disputará entre las jornadas 2 y 3 de la Liga. El partido de ida de la final será entre la 31 y la 32 y el de vuelta entre la 33 y la 34.

Ingresos

En esta competición también ganarás lo que recaudes en concepto de taquilla en los partidos disputados en casa, entre los que se encontrará la final si es que llegas a disputarla. En cualquier caso, y como sucede en la Recopa, la televisión puede empezar a interesarse por los derechos de tus partidos si logras pasar las primeras eliminatorias.

El sistema sancionador en las tres competiciones europeas es como en la realidad: la expulsión en un partido acarrea la sanción en el siguiente, así como la acumulación de dos tarjetas amarillas aun en partidos distintos.

17.- LIGA ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el campeonato de la temporada 95/96, siguiendo el calendario real. Puedes jugar con cualquier equipo de Primera o Segunda División División, enfrentándote con el resto, que podrán estar controlados por el ordenador o por tantos jugadores humanos como equipos hay.

En la Liga arcade tu habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. El manejo es el descrito en el punto 13 de la revista.

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

LIGAS CONSECUTIVAS

La versión 4.0 mantiene el concepto de ligas consecutivas tanto para la liga arcade como para la entrenador y la manager. Existe también en la nueva liga pro-manager.

MENU LIGA ARCADE

Desde el menú podremos acceder a la clasificación de la Liga, a los resultados de la jornada, a la disputa de un partido o a grabar nuestra posición en la Liga para cargarla en otro momento.

CLASIFICACIÓN Y RESULTADOS

Al seleccionar con el ratón sobre el icono de resultados observarás el panel completo de la jornada. Esta opción sirve también como calendario completo de la temporada, ya que pinchando sobre las flechas que hay a los lados del número de jornada podrás ver los enfrentamientos desde el principio de la Liga hasta el final. Seleccionando el icono correspondiente, podrás ver también la Segunda División

Desde esta pantalla podrás también acceder a los resultados de las nuevas competiciones que alberga PCFÚTBOL: Copa del Rey, Copa de Europa, Recopa y Copa de la UEFA.

Si entras en "clasificación" podrás ver la tabla del campeonato correspondiente a la jornada en la que te encuentres. Al lado del puesto de cada equipo hay una flecha o un cuadrado. Si la flecha es hacia arriba significa que en la jornada anterior ese equipo estaba peor clasificado. Si la flecha es hacia abajo, que ese equipo ha perdido puestos. Si hay un cuadrado es porque ese equipo se mantiene en el mismo puesto. A la derecha de cada equipo tienes sus números de la temporada: partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra, puntos y positivos o negativos. Existe también el icono para acceder a la Segunda División.

Goleadores

Dentro de la pantalla de clasificación verás también el icono "goleadores". Pinchando sobre él accederás a la tabla de máximos goleadores del campeonato, otra de las novedades de PCF4.0. Esta lista de goleadores estará también disponible en las ligas Entrenador, Manager y Pro-manager.

PANTALLA DE COMIENZO DE PARTIDO

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores humanos. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comiezo de partido indicando la jornada y los equipos que se van a enfrentar (donde el que aparece en la izquierda es el que juega en casa). Esta pantalla te permite también 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 minutos 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 clasificación. Al final del campeonato habrá un campeón.

¡¡ MUCHA SUERTE!!

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LA LIGA ENTRENADOR Y MANAGER

Cada jugador en el campo actuará con sus características personales de juego, resumidas en cuatro parámetros: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función ya que PCF4.0 introduce una

importante novedad: cada jugador tiene asignado un rol según sus características reales de juego. Estos roles, que se detallan en esta revista antes del punto dedicado a la Liga Pro-Manager, podrán verse en la base de datos para saber en qué posición o posiciones debe ser utilizado cada jugador. Saber qué roles puede desempeñar cada jugador es importante ya que sacar a un fútbolista de sus posiciones habituales le hará rendir muy por debajo de su nivel.

En cuanto a los parámetros, 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 determina también su facilidad goleadora.

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 800 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 Kodro, Hierro, o Donato... (grandes lanzadores de faltas y a larga distancia) poseen parámetro de tiro. Jugadores como Míchel, Guardiola o Urrutia (grandes pasadores), parámetro de pase. Laudrup, Onésimo... tienen parámetro de regate y Zamorano, Carlos, 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.

18.- LIGA ENTRENADOR

En esta liga debes tomar las decisiones como entrenador. Deberás hacer las alíneaciones, los cambios, las tácticas, decidir los marcajes al hombre... Cuentas para ello con un elemento importante: todas tus indicaciones serán seguidas con gran disciplina por los componentes de tu plantilla.

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

MENU LIGA ENTRENADOR

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada (únicas opciones de la Liga Arcade), en la liga entrenador dispones de otras prerrogativas como entrenador de tu equipo:

ALINEACIÓN

De los jugadores que componen tu plantilla debes elegir un once inicial y 5 jugadores más para el banquillo. Por defecto encontrarás una alineación en cada equipo aunque realizar cambios en ella es muy sencillo: selecciona el jugador a sustituir y, a continuación, el que le sustituye, que ocupará su puesto entre los titulares.

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la alineación. Aun así, trata de ser cuidadoso en tus alíneaciones y no olvides que no puedes poner a cualquier jugador en cualquier puesto. Si cambias jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento y el equipo se resentirá gravemente. Este hecho es muy importante y lo podrás comprobar por ti mismo. Lo que tampoco hemos olvidado es que existen muchos jugadores polivalentes, a los que sí podrás usar en distintas posiciones incluso dentro de las tres líneas (defensa, media y delantera). Si no estás seguro en algún momento consulta la base de datos.

La misma pantalla de alineación nos aparece también en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido. En ella encontramos información sobre cada uno de los jugadores de la plantilla. En la parte derecha, sobre un campo de fútbol, podrás ver su posición de defensa y ataque sobre el campo y su área de actuación. En la parte izquierda, en el listado de la plantilla, verás sus características técnicas valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía. Esta última estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido.

TÁCTICAS

Definida la alineación debes elegir la táctica que creas más adecuada para el rival con el que te vayas a enfrentar.En todos los equipos tienes definida una táctica por defecto (la que emplea el equipo en la realidad) 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.

Crear tu propia táctica

Crear tu propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en el campo por su dorsal, pudiendo situarlos en las posiciones que deben ocupar en defensa (señaladas por un círculo) y en ataque (senaladas por una flecha). Una vez sus posiciones están marcadas, debes definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas de las áreas introducidas por defecto. 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.

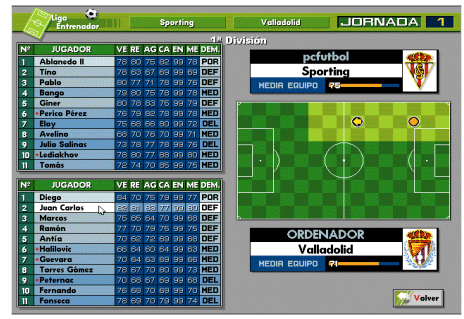
ENTRENAMIENTO ESPECÍFICO

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

El entrenamiento específico es más efectivo si la táctica que decides es concordante con él. Si quieres plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque es conveniente que dispongas un planteamiento ofensivo.

VER RIVAL

En la pantalla de VER RIVAL podrás ver la alineación de tu equipo y la del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo.



Estudiar a nuestro rival es importante para tomar las decisiones sobre nuestra alineación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra un grande en su estadio que contra un recién ascendido en nuestro propio feudo.

TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde tu puesto de entrenador, y tras pinchar sobre el icono de "jugar", aparece la pantalla de comienzo de partido. Desde ella podrás elegir la duración del encuentro, el tipo de partido y el 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, el equipo que actúa como local... y decide el resultado más probable siempre teniendo en cuenta que en fútbol siempre hay sorpresas... y con bastante frecuencia.

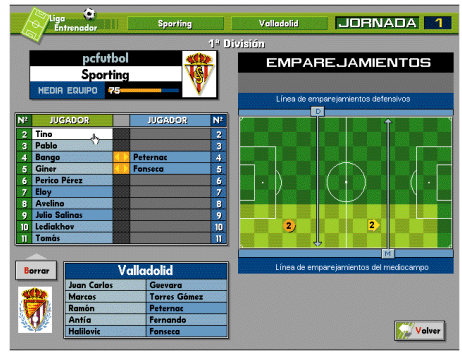
2.- Visionado:
Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Esta opción es la que más te acerca al papel de un auténtico entrenador ya que, aparte de retocar la táctica o hacer cambios, tan sólo podrás sufrir y morderte las uñas esperando que tus jugadores estén a la altura.

3.- Interactivo:
Esta opción suma a un partido arcade, donde tu habilidad en el manejo del simulador es la clave, todas las decisiones que hayas tomado como entrenador. Los jugadores serán los que hayas alíneado (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 completo 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 opción de PCFÚTBOL 4.0 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 tres áreas de actuación de los marcajes:



Área 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 moverla a derecha o izquierda.

Área 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 solo tienes que "pinchar" la M con el cursor del ratón y moverla a derecha o izquierda.

Área 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 incluidas en este punto.

TARJETAS
Durante el transcurso del encuentro el árbitro podrá sancionar a los jugadores con tarjetas amarillas o rojas. PCFÚTBOL 4.0 contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa y la sanción de un partido por acumulación de cinco amarillas o por expulsión en un partido. Si mantienes en el once inicial a un jugador sancionado el árbitro no le permitira 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 cuántas semanas durará su convalecencia.
Si mantienes algún jugador lesionado en el once 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.

19.- 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 conseguir tu objetivo.

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

MENU LIGA MANAGER

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y 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 vender 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 ya que todos ellos son grandísimos jugadores muy cotizados en el mercado internacional. Aun así, podrán aparecer entre las estrellas futbolistas muy jóvenes aún semidesconocidos pero de gran calidad. Si tienes la oportunidad de fichar alguno hazlo, ya que dentro de unos años pueden costar hasta dos y tres veces más.

Ofertas económicas

En la parte derecha de la pantalla de compra podrás ver el dinero que tienes disponible. A la izquierda tienes el listado de jugadores que, por distintos motivos, han sido declarados transferibles por sus clubes. Selecciona el jugador que quieras comprar; si pones el montante total de su cláusula de rescisión, el fichaje es seguro y el jugador se incorpora inmediatamente a tu plantilla.

También puedes realizar una oferta inferior, aunque en este caso el equipo dueño de los derechos del jugador se lo piensa durante algún tiempo y, transcurrido éste, puede rechazar tu oferta perdiendo el turno para comprar a ese jugador y teniendo la posibilidad de que se adelante otro equipo. Llegado el caso, tú decidirás lo más conveniente para tu equipo.

VENDER JUGADORES

Del conjunto de tu plantilla puedes declarar transferible a cualquiera de tus jugadores. Cada uno de ellos tiene la cláusula de rescisión que figura en su contrato, aunque tú podrás solicitar más o menos dinero por él según las circunstancias. 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 las siguientes jornadas PCFÚTBOL 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 al jugador en venta o sustituirlo por otro (seleccionándolo del listado de tu plantilla). Si deseas quitarlo de la venta y no poner a otro, pincha sobre la posición del jugador en la lista.

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 y a abandonar la Liga.

CAJA

Dispones de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incrementada por los ingresos y mermada por los gastos.

Ingresos

En la parte izquierda de la pantalla de caja podrás ver, perfectamente desglosados, los ingresos que tiene tu club a lo largo de la temporada. En orden descendente aparecen los ingresos en concepto de taquilla, publicidad estática y retransmisión por TV según las distintas competiciones. En el caso de la Copa de Europa, en lugar de ingreso por TV verás lo recaudado por punto conseguido. Debajo de las cuatro competiciones aparece el montante de cualquier operación de traspaso de un jugador de tu plantilla que hagas. Al final, la suma total de todos los ingresos.

Gastos

Los gastos aparecen en la parte derecha de la pantalla. Los generales, que son fijos, los deberás pagar semanalmente y corresponden al pago de empleados, fichas de jugadores y desplazamientos. El siguiente apartado es el de los créditos y te muestra el dinero que has pagado esa semana por devolución y por el 12% de intereses. En el último apartado verás lo desembolsado en primas a los jugadores y el posible gasto en la compra de algún jugador. Debajo de todos estos datos aparece la suma total de todos los gastos.

Balance

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

Números rojos y quiebra.

PCFÚTBOL te permite mantener los números rojos por espacio de tres 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; cuando juegas solo te impide continuar la Liga debiendo comenzar de nuevo.

DECISIONES ECONÓMICAS

Desde esta pantalla realizas las decisiones económicas, que se verán reflejadas en la situación de tu caja.

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 depede 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 42 semanas (38 en Segunda División) y en la última jornada sólo de una.

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 sobre el terreno de juego.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LA LIGA PRO-MANAGER

Los roles

Cada jugador en PCF4.0 tiene asignado un rol que determinará su comportamiento sobre el terreno de juego ajustándolo a la realidad. Por esta razón ya no sólo será contraproducente poner a un delantero a defender, sino que también lo será poner a un lateral como central o a un interior derecho como interior izquierdo.

Pero es también importante advertir que los jugadores se resienten en su rendimiento más o menos en función de la labor que se les encomiende: no es lo mismo poner a un lateral derecho como interior diestro (puestos con algunas similitudes), que a un extremo izquierdo como central por la derecha, puestos que nada tienen que ver y que harían al jugador bajar muy severamente en su rendimiento.

En consecuencia, será muy importante que conozcas bien las cualidades de todos los jugadores que compongan tu plantilla ya que la temporada es muy larga y, seguro, habrá lesiones y sanciones.

Los roles existentes son los que se detallan a continuación:

1. Portero
2. Lateral derecho.
3. Lateral izquierdo.
4. Líbero.
5. Central por la izquierda.
6. Central por la derecha.
7. Centrocampista exterior diestro.
8. Centrocampista interior diestro.
9. Delantero centro.
10. Medio centro organizador.
11. Centrocampista exterior zurdo.
12. Extremo derecho.
13. Media punta por el centro.
14. Extremo izquierdo.
15. Centrocampista organizador defensivo.
16. Media punta diestro.
17. Media punta zurdo.
18. Centrocampista interior zurdo.

Todos los jugadores que componen PCF4.0 tienen, al menos, un rol asignado que se corresponde con sus características reales de juego. Aun así, los jugadores que en la realidad son polivalentes y se adaptan a varias posiciones en PCF4.0 también lo son, por lo que podrás utilizarlos con distintas misiones sin que eso afecte a su juego.

Nuevos parámetros

En la liga Pro-Manager los jugadores contarán con dos parámetros más, que se sumarán a los ya existentes de velocidad, resistencia, agresividad y calidad. Serán el ESTADO DE FORMA y la MORAL los cuales, como diferencia fundamental con respecto a los otros, son variables a lo largo de la temporada.

El estado de forma aumentará con la disputa de partidos. Empezando la temporada con un nivel medio en todos los jugadores (de 50 a 59 sobre 99), a partir del primer partido irá aumentando o disminuyendo según la participación de cada jugador en el equipo y según las lesiones que sufra. Si un jugador actúa con regularidad, en el último tercio de la temporada alcanzará su estado de forma óptimo. Si juega muy poco o no juega lo irá perdiendo y cuando le necesites estará muy por debajo del nivel de sus compañeros. Esto hace que debas estar pendiente porque en partidos decisivos puedes necesitar a algún jugador no muy habitual en tus alineaciones.

Las lesiones hacen perder a tus jugadores la forma más rápidamente ya que no sólo les impide jugar, sino también entrenar, lo cual les hace perder el ritmo de competición mucho más rápido.

Otra cosa que debes tener muy en cuenta es la veteranía de algunos de tus jugadores: los más veteranos, si acumulan muchos partidos, pueden tener un bajón en la recta final de la temporada...

La moral depende de más factores. Además de la participación en el equipo, que contribuye a que el jugador esté más o menos animado, la moral estará en relación directa con los resultados del equipo, con su posición en la clasificación general, con una posible eliminación en Copa del Rey o competición europea, con los cambios de demarcación que sufra y con los goles que marque.Todas estas condiciones influirán de forma directa al jugador, que comienza siempre la temporada con la moral al máximo (entre 90 y 99). La única solución para contrarrestar en cierta medida un bajón colectivo de moral será asignar primas, que podrán ayudarte a superar algún partido decisivo.

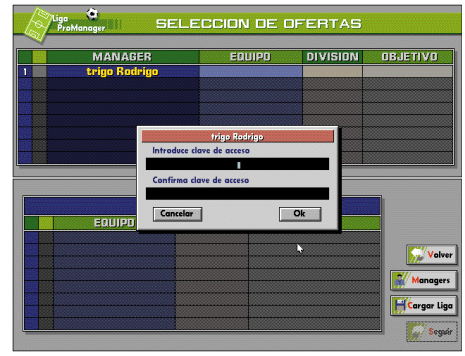
Los dos nuevos parámetros son de capital importancia para el buen funcionamiento del equipo. Un jugador bajo de moral o de forma física rendirá muy por debajo de sus posibilidades. Y si alguno tiene muy bajos los dos, su capacidad sobre el césped será casi nula (al igual que sucede en la realidad). Por ello debes procurar no descuidarlos si pretendes cumplir los objetivos que te encomiende la Directiva a principio de temporada.

20.- LIGA PRO-MANAGER

La Liga Pro-Manager parte de una premisa fundamental que la diferencia de la manager: no se puede elegir un equipo al que entrenar, sino que se comienza desde cero y, en virtud de los resultados cosechados, se podrá ganar prestigio y, poco a poco, ir recibiendo ofertas de equipos más grandes con otras aspiraciones.

Selección de ofertas

Nada más entrar en la liga Pro-Manager aparece la pantalla de selección de ofertas. En la parte superior deberás introducir tu nombre, el cual



quedará ya registrado siempre que juegues en el mismo ordenador. Una vez introducido el nombre debes asignar una contraseña, la cual evitará que alguien se aproveche de tus logros y te suplante como manager de tu equipo.

Con el nombre y la contraseña introducidas, en la parte inferior de la pantalla aparecerán los equipos que desean contratar tus servicios como manager general de la entidad. Pinchando sobre la flecha que hay entre el número y el nombre del equipo se te detallarán algunos datos del club que te ayudarán a decidir entre las ofertas. Cuando hayas decidido, selecciona con el cursor del ratón sobre el nombre del equipo que deseas dirigir.

Este es el proceder cuando ejecutes por primera vez la Liga Pro-Manager. A partir de que ya hayas jugado una vez, y como tu nombre y contraseña ya están registrados, sólo tendrás que pinchar sobre el icono “managers”: se abrirá una ventana con todos los managers que alguna vez han dirigido a un equipo.

Seleccionando tu nombre e introduciendo tu contraseña accederás al juego con el nivel que tengas como entrenador y podrás iniciar una nueva Liga (solo o con más managers) en la que cada participante tendrá el nivel conseguido en anteriores ocasiones y, por tanto, recibirá ofertas de clubes acordes con este nivel.

Pero si lo que quieres es retomar una Liga ya empezada, podrás hacerlo en el punto en que la dejaste, aunque deberán estar presentes todos los managers que la iniciaron ya que, sin la clave de todos ellos, PCF4.0 no te dará acceso.

Para cargar una liga pincha directamente sobre el icono "cargar" y selecciona la que desees retomar.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal de la Liga Pro-Manager no varía en apariencia con respecto al de la Liga Manager. Las novedades están en el interior de algunos apartados:

Alineación

Esta pantalla ofrece una variación con respecto a la Liga Manager: en cada jugador, a la derecha de su parámetro de calidad técnica podrás ver el guarismo de los dos nuevos parámetros

existentes, el estado de forma y la moral. Procura no perderlos de vista a lo largo de la temporada ya que son de capital importancia para que tus jugadores rindan.

Más a la derecha podrás ver un icono con un pequeño campo de fútbol en el que se representa el rol de ese futbolista. Para obtener la descripción del rol, deja durante un segundo el cursor del ratón sobre este icono y te aparecerá un pequeño texto explicativo.

Otra novedad es poder comprobar en cualquier momento el número de tarjetas que acumula cada uno de tus jugadores en el campeonato de Liga. Pasa con el cursor del ratón sobre cada jugador; en ese momento el espacio reservado a la demarcación te ofrece esta información, muy útil para reservar a algún jugador para un partido clave.

Tácticas

La pantalla de tácticas también incluye como novedad los nuevos parámetros de estado de forma y moral. Pero, además, informa mediante un icono y un pequeño texto del rol que cada jugador tiene asignado. Si en algún momento a un jugador quieres asignarle otro rol pincha sobre el icono sin soltar el botón del ratón: inmediatamente se abre una pequeña ventana con todos los roles existentes. El que estés señalando cuando sueltes el botón se le asignará. Sobreimpresionado en color amarillo tendrás siempre el rol inicial de cada jugador para poder volvérselo a asignar sin dificultad.

Aunque la pantalla tiene otra distribución, el diseño de las tácticas no difiere con respecto a la pantalla de tácticas de las ligas entrenador y manager.

Ver rival

En esta pantalla se han añadido los parámetros de moral y estado de forma para que la información del manager sea completa.

Comprar jugador

La lista de jugadores transferibles no varía prácticamente, ya que sólo ofrece como novedad la inclusión en cada jugador de su parámetro de estado de forma y moral. En casi todos estos parámetros estarán muy bajos, razón por la que su club les ha declarado transferibles.

La otra gran novedad en el apartado de comprar jugadores es la posibilidad de ir a cualquier club y hacerle una oferta al jugador que se quiera. Para ello, desde la pantalla de "comprar jugador" deberás pinchar sobre el icono "ofertas", que te dará paso a una pantalla con todos los escudos de Primera y Segunda División. Haz "click" con el ratón sobre el escudo deseado; en ese momento accederás a la plantilla de ese equipo y podrás tentar a cualquiera de sus estrellas. Cuando lo hayas hecho, el jugador y su representante se pensarán la oferta respondiéndote al cabo de algunas jornadas. No olvides que estarás intentando que un jugador abandone repentinamente su club por lo que, si se encuentra a gusto, podrá no aceptar tu oferta aunque pagues la totalidad de su cláusula de rescisión. Siempre tendrás más posibilidades de fichar cuando el jugador al que le hagas la oferta se encuentre bajo de estado de forma y de moral.

Caja

Esta pantalla tiene, como novedad para la liga pro-Manager, la posibilidad de aumentar o disminuir la semana. De esta forma, cuando el campeonato ya esté avanzado podrás revisar todos tus ingresos en cada semana de las ya transcurridas.

Además, incluye entre la lista de pagos las reformas del estadio, opción sólo disponible dentro del Pro-Manager. Por lo demás, no difiere en nada con la pantalla de caja de la liga Manager.

Decisiones económicas

La pantalla de decisiones cambia radicalmente con respecto a la de la liga Manager:

Remodelación del Estadio

El mayor espacio está ocupado por el área de remodelación del estadio, que te ofrece en la parte izquierda una panorámica de tu estadio actual. En la parte derecha verás todos los números de la operación si te decides a acometer la ampliación: precio total de la obra, número de semanas que va a durar, dinero a desembolsar

cada semana, semanas que quedan para terminar la remodelación, dinero pendiente de pago y aforo. Según solicites un número concreto de asientos, el programa te informa inmediatamente de todos los datos referidos anteriormente para que tengas un presupuesto completo. Según tu estadio gane aforo, podrás ver una nueva panorámica en la parte izquiera del área de remodelación.

Crédito

Aunque la ubicación del área de solicitud de crédito es distinta, su funcionamiento es exactamente igual que en la liga Manager.

Primas

En la liga Pro-Manager existirán dos vías para fijar las primas de tus jugadores: por objetivo final y por punto. Las primeras pueden suponer un mayor desembolso pero tienen la ventaja de que sólo se pagan con el objetivo cumplido. Las segundas suponen un menor coste pero pueden ser pagadas y luego fallar en el objetivo final. La decisión de cuáles son más convenientes es, por supuesto, tuya. Procedimiento:

-por objetivo: aquí se fija una cantidad que será abonada a cada uno de los jugadores de tu plantilla a final de temporada y siempre y cuando el equipo cumpla el objetivo marcado. Si es así, prepárate a desembolsar al terminar la Liga la cantidad fijada multiplicada por el número de jugadores que tengas en el equipo.
Las primas por objetivo sólo podrás fijarlas dentro de las cinco primeras jornadas y, una vez asignadas, no podrán ser modificadas.

-Por punto: este apartado es ideal para dar una motivación extra a tus jugadores en partidos de gran importancia o en momentos determinados del campeonato. La cantidad que fijes se multiplicará por el número de puntos que consigas y por el número de jugadores que intervengan en el encuentro.

Aunque su efectividad es de imposible demostración, la asignación de primas supone un importante aumento (aunque siempre en relación con la cuantía) de la moral de tus jugadores y, en consecuencia, de su rendimiento sobre el campo. En momentos concretos de la competición el haberlas fijado por objetivo o el darlas para uno o varios partidos puede ayudar en gran medida al resurgir de tu equipo.

Día de partido

En este apartado podrás fijar el precio de las entradas y de la publicidad estática de tu estadio. Sólo estará activo cuando vayas a jugar tu próximo partido en casa.

GRABAR LIGA

En el momento que lo desees podrás guardar la Liga, registrándose al detalle la situación en la que te encuentres. El programa asignará automáticamente un nombre a cada liga que grabes. Cada entrenador podrá tener guardadas cuantas ligas quiera, aunque un entrenador con una misma clave siempre tendrá asignado el mismo nombre al grabar, por lo que no se podrá tener una misma liga guardada en distintos momentos de la temporada.

FIN DE LA TEMPORADA

En la pantalla final de cada temporada, seleccionando el icono "noticias", podrás ver la primera página de PCFÚTBOL NEWS, en la cual se informa de los logros alcanzados por tu equipo y de cualquier posible aumento o disminución en tu prestigio y cotización como técnico.

Habrá una primera plana de PCFÚTBOL NEWS para cada uno de los managers que hayan dirigido a un equipo en esa temporada.

Todos los apartados de la liga Pro-Manager no descritos tienen idéntico funcionamiento que en la liga Manager.

21.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PCFÚTBOL 4.0 hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFX™ v4.0, 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 4.0, utilizada en PC BASKET 3.0 y PCFÚTBOL 3.0, incluye las siguientes características:

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

PCFÚTBOL 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.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresóras gráficas.

Se han mejorado enormemente las actualizaciones del programa por módem, incorporando la norma V23 y MULTINORMA y creando un entorno de manejo sencillo e intuitivo.

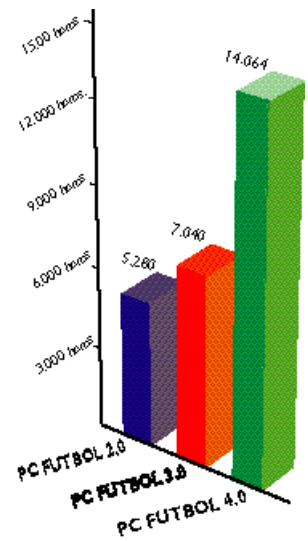
En definitiva, PCFÚTBOL 4.0 es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCFÚTBOL

• Extensión del programa sin comprimir:	**20 Megabytes**
•Número de fichas graficas:	**924**
•Número de Equipos participantes en todas las competiciones:	**234**
•Número de jugadores en el simulador:	**3980**
•Horas líneales dedicadas al desarrollo del producto:	**14.064**

EVOLUCIÓN DE LAS HORAS LINEALES DEDICADAS AL DESARROLLO DE LAS DISTINTAS VERSIONES DE PCFÚTBOL



EQUIPO DE DISEÑO

Programación

Base de datos, seguimiento, liga Entrenador, Manager y Pro-Manager
Carlos Abril

Competiciones Europeas y seguimiento manual
Marcos Jourón

Simulador de fútbol
José Alfonso Gómez

Rutina de "scroll"
Javier Fáfula

Rutina de impresiones gráficas
Ignacio Abril

Actualizador por módem
Luis Alberto González (Lagor)

Rutinas de sonido
Javier Serrano

Gráficos

Diseño de pantallas
Snatcho y Alberto Moreno

Gráficos y animaciones del simulador
Emilio Serrano

Documentación y base de datos

Primera División
Fernando Veros

Segunda División y competiciones europeas
Oscar García

Diseño liga Pro-Manager
Gaby Ruiz

Sonidos

Efectos sonoros
Alejandro Gil

Músicas
Rubén Rubio

Diseño Gráfico y Packaging

Director de Arte
Dimas F. Gorostarzu

Diseño Gráfico
Benjamín Zafra

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Soporte de Sistemas
Javier del Val

Testeadores:
Sergio G. Abad, Lina Álvarez, José Manuel Abril, Francisco J. Sánchez, Alberto Moreno, Raúl Dominguez, Juanjo Hellín, Pedro Martín, Oscar García, Alvaro Martín, Oscar Sántos.

Fotografías Base de datos:
DON BALÓN y Paisajes Españoles

PCFÚTBOL 4.0 es una producción de Carlos Abril para DINAMIC MULTIMEDIA, S.A. Productores asociados Gaby Ruiz y Ricardo Puerto. Agradecimiento especial a Víctor Ruiz.

Equipo PCFútbol 4.0

COPYRIGHT

PCFUTBOL 4.0 está producido y editado por DINAMIC MULTIMEDIA, S.A. y es producto oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP).

PCFUTBOL 4.0 - Liga 1995/96
Septiembre 1995.
© DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

El nombre y el logotipo de la Liga de Fútbol Profesional (LFP) y los nombres y los logotipos de los clubs de primera y segunda división afiliados a la Liga de Fútbol profesional se reproducen previo acuerdo de cesión de derechos.

Las fotos de los jugadores portando los distintivos de los clubs se reproducen previo acuerdo con la Liga de Fútbol Profesional y con la editorial Don Balón.

© Liga de Fútbol Profesional (LFP)

AVISO LEGAL: Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 • San Sebastián de los Reyes • 28700 MADRID
Tél (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

USUARIO REGISTRADO

Junto con PCFÚTBOL se incluye una tarjeta respuesta para que te conviertas en usuario registrado. Dedica unos segundos a completarla y remitírnosla. Es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrás acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa así como para la garantía para discos defectuosos.
Tendrás también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que te mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas y el apasionante mundo del CD-ROM.

Teléfono: (91) 653 73 17
Fax: (91) 652 91 94

Horario:
Lunes a Viernes de 10 a 2 y de 4 a 8 Hrs.

GARANTÍA

PCFÚTBOL 4.0 está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tienes problemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en esta revista y crees que el producto es defectuoso, remítenos los disquetes sin la revista por correo certificado indicándonos tus datos personales. Los disquetes serán repuestos por unidades revisadas a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante: Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquette defectuoso la tarjeta de registro.

PROGRAMADORES

En DINAMIC MULTIMEDIA siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento., rutinas..., y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu tabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.

También puedes enviarnos tu curriculum vitae actualizado.

ASISTENCIA TECNICA DINAMIC MULTIMEDIA

Para cualquier consulta o problema relacionada con la instalación, carga o configuración de PCFÚTBOL 4.0 no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Ténica:

Teléfono: (91) 653 73 17

Fax: (91) 652 91 94

Horario: Lunes a Viernes de 10 a 2 y de 4 a 8 Hrs.

LÍNEA DIRECTA

PCFÚTBOL 4.0 incorpora más de 150 mejoras sobre versiones precedentes, muchas de ellas solicitadas por los propios usuarios. Desde estas páginas queremos invitaros a que sigáis siendo, un año más, nuestros mejores críticos. Enviadnos por escrito vuestros puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la versión 5.0.

VERSIONES 2.0 Y 3.0 DE PCFÚTBOL COMPLETAMENTE ACTUALIAZADAS.

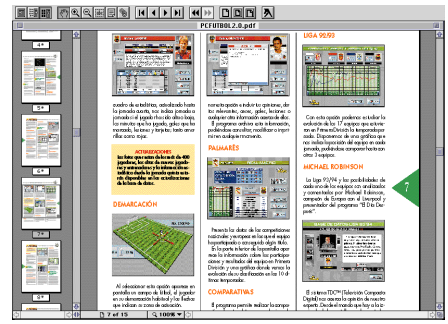
La versión CD-Rom incluye las versiones 2.0 y 3.0 de PCFútbol. Si les echas un vistazo comprobarás hasta que punto ha evolucionado el programa. Además, te las servimos completamente actualizadas con todos los datos de las temporadas 93/94 y 94/95, para que empieces una CD-Teca de datos y estadísticas de nuestro fútbol absolutamente exclusiva. Todo un privilegio…

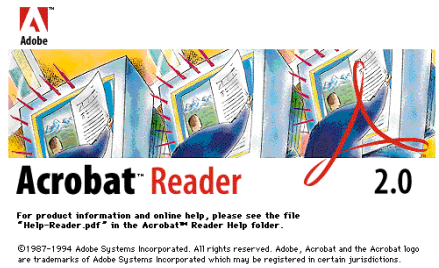
Instrucciones de Instalación y Ejecución de PCFútbol 2.0 y PCFútbol 3.0

Al instalar PCFútbol 4.0 según indican las instrucciones del punto 2 del manual, quedarán también instalados en el directorio FUTBOL4 las versiones 2.0 y 3.0 de PCFUTBOL completamente actualizadas. Para acceder a ellas teclea FUTBOL2 ó FUTBOL3 respectivamente desde el directorio FUTBOL4.

Acceso a las Instrucciones de PCFútbol 2.0 y PCFútbol 3.0

Las instrucciones correspondientes podrás leerlas de un fichero de texto tecleando LEEME2 (instrucciones del PCFútbol 2.0) ó LEEME3 (instrucciones del PCFútbol 3.0) utilizando un editor del DOS.





Si tienes WINDOWS™ podrás instalar el lector ACROBAT™ para poder consultar las instrucciones con sus respectivas fotografías. Para ello, una vez finalizada la instalación de PCFútbol 4.0 teclea ACROBAT desde el directorio FUTBOL4 y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla