

LIVERPOOL

EL JUEGO DE ORDENADOR



EDITADO POR



PLANTILLA DEL LIVERPOOL 1992

Porteros

Bruce Grobbelaar
Mike Hooper

Centrocampistas

Ronnie Whelan
Jan Molby
Michael Thomas
Ray Houghton
Steve Harkness

Defensas

Steve Nicol
Rob Jones
Barry Venison
Mark Wright
Nick Tanner
Mike Marsh
David Burrows

Delanteros

John Barnes
Dean Saunders
Ian Rush
Steve McManaman
Istvan Kozma
Ronnie Rosenthal
Mark Walters

LIVERPOOL – EL JUEGO DE ORDENADOR

Este producto está bajo Copyright. Prestarlo, copiarlo, alquilarlo o revenderlo de alguna forma está estrictamente prohibido y es ILEGAL.

CREDITOS

PROGRAMACION, GRAFICOS Y SONIDO: ARCON INTERNATIONAL LTD.

DISEÑO DEL JUEGO: ARCON Y GRANDSLAM

DISEÑO DEL MANUAL Y DE LA CAJA: PAUL CHAMBERLAIN, STEVE SARGENT,GRADSLAM

NUESTRO ESPECIAL AGRADECIMIENTO A LOS JUGADORES Y A LA DIRECCION DEL LIVERPOOL, A JON SMITH, RAYMOND JAFFE Y A LOS SEGUIDORES DE FUTBOL DE TODO EL MUNDO.

LIVERPOOL: EL JUEGO DE ORDENADOR

El juego de ordenador Liverpool es un nuevo juego de acción de Grandslam que te permite simular la experiencia y la intensidad de una competición real de fútbol contra los mejores equipos de la Liga de Fútbol, Copa F.A. El juego incluye partidos de liga dentro y fuera de casa con toda la tensión de las eliminatorias coperas.

Para asegurar el máximo realismo, puedes elegir los jugadores y la formación que quieras. Cada partido estará influido por la selección del equipo, su moral, la forma de los jugadores, las lesiones, las suspensiones y las condiciones meteorológicas.

El Liverpool es indudablemente uno de los equipos europeos con más éxito en los últimos treinta años. ¿Podrás continuar con sus éxitos? ¿Aguantarás sobre tus hombros la gran responsabilidad de continuar con la gran tradición del club?

TU TIENES EL CONTROL - ¿PODRAS GANAR, GANAR UNA Y OTRA VEZ?

BREVE HISTORIA DEL LIVERPOOL F.C.

Liverpool Association Football Club fue fundada el 15 de marzo de 1892, después de un disputa con el propietario del Everton F.C. El propietario, John Houlding, se quedó con una plantilla muy reducida cuando la mayoría de los jugadores del Everton se marcharon para formar un club en el cercano Goodison Park. Como no pudo mantener el nombre del club, Houlding rebautizó su equipo con el nombre de Liverpool. Desde entonces los dos equipos han sido grandes rivales.

Dirección del Club

Anfield Road, Liverpool 4 – El mundialmente famoso estadio de Anfield es el hogar del Liverpool. Su capacidad actual es de 40.000 espectadores.

Manager

– Graeme Souness desde abril de 1991.

Entenador

– Ronnie Moran

Managers anteriores (y secretario Managers)

W.E. Barclay 1892-96, Tom Watson 1896-1915, David Asworth 1920-22, Matt McQueen 1923-28, George Patterson 1928-36 (continuó como secretario), George Kay 1936-51, Don Welsh 1951-56, Phil Taylor 1956-59, Bill Shankly 1959-74, Bob Paisley 1974-83, Joe Fagan 1983-85, Kenny Dalglish 1985-91.

Colores – Todo de rojo con marcas blancas.

Segundo uniforme – Verde brillante con marcas blancas.

Trofeos

El éxito futbolístico del Liverpool ha sido fenomenal. Ha ganado el campeonato de liga de primera división 18 veces y han quedado segundos en 10 ocasiones. Ha conquistado la Copa Fútbol Asociación 5 veces y ha alcanzado la final otras 5. La Copa de la Liga, en sus distintas modalidades, ha ido a parar en 4 ocasiones a las vitrinas del Liverpool.

El Liverpool también ha destacado en competiciones europeas. Es con diferencia el club inglés de más éxito. Ha ganado la Copa de Campeones de Liga en cuatro ocasiones y ha sido finalistas otra más. También se ha impuesto por dos veces en la Copa de la UEFA y una vez en la Super Copa. El único trofeo europeo que no ha conquistado es la Recopa aunque llegó a la final en 1966.

Lista de Trofeos

Liga de fútbol: 1ª División: Campeones 1900-01, 1905-06, 1921-22, 1922-23, 1946-47, 1963-64, 1965-66, 1972-73, 1975-76, 1976-77, 1978-79, 1979-80, 1981-82, 1982-83, 1983-84, 1985-86, 1987-88, 1989-90 (el Liverpool tiene el récord de victorias con 18 Campeonatos de Liga). Segundo Clasificado 1898-99, 1909-10, 1968-69,

1973-74, 1974-75, 1977-78, 1984-85, 1986-87, 1988-89, 1990-91. 2ª División: Campeones 1893-94, 1895-96, 1904-05, 1961-62. *Copa F.A.*: Ganadores 1965, 1974, 1986, 1989, 1992 ; Finalistas 1914, 1950, 1971, 1977, 1988. *Copa de la Liga*: Ganadores 1981, 1982, 1983, 1984; Finalistas 1977-78, 1986-87. *Super Copa de la Liga*: Campeones 1985-86. **Competiciones Europeas**: *Copa de Europa*: 1964-65, 1966-67, 1973-74, 1976-77, 1977-78, 1978-79, 1979-80, 1980-81 (campeones), 1981-82, 1982-83, 1983-84 (campeones); 1984-85 (finalistas); *Copa de Europa de Campeones de Copa*: 1965-66 (finalistas). 1971-72, 1974-75; *Copa de Ferias*: 1967-68, 1968-69, 1969-70, 1970-71; *Copa de la UEFA*: 1972-73 (campeones), 1975-76 (campeones); *Super Copa*: 1977 (campeones), 1978; *Campeonato del Mundo de Clubs*: 1981 (finalistas).

¿SERAS CAPAZ DE DIRIGIR AL LIVERPOOL HACIA MAYORES EXITOS?

DESCRIPCION DE LOS JUGADORES DEL LIVERPOOL

BRUCE GROBBELAAR (portero). Es el portero de la selección de Zimbawe y llegó al Liverpool en 1981 procedente del Vancouver Whitecaps. Bruce jugó un tiempo con el Crewe Alexandra donde impresionó a varios técnicos ingleses fichando finalmente por el Liverpool. Bruce jugó constantemente durante sus primeras cinco temporadas ganando seis veces el Campeonato, una Copa F.A., una Milk Cup y una Copa de Europa. Ha jugado más de 500 partidos con el Liverpool y es uno de los grandes protagonistas del fútbol inglés.

MIKE HOOPER (portero). Fichó para el Wrexham en 1985. Mide casi 1,90 m. Comenzó en el Bristol City y llegó al Liverpool procedente del Wrexham en 1985. Cuando Bruce se lesionó al final de la temporada 1986/87, Mike jugó por vez primera en el primer equipo en un partido de beneficencia (Charity Shield) contra el Everton en Wembley. Hace tres temporadas jugó 25 partidos seguidos.

STEVE NICOL (defensa). Defensa de la selección escocesa Sub-21. Procedente del Ayr United, firmó por el Liverpool en la temporada 1981/82 como la gran promesa del futuro. Steve puede jugar de defensa de cierre, de libero o de medio. Al final de la temporada 1984/85 ya era un internacional indiscutible. En la actualidad ha jugado 337 veces en el primer equipo del Liverpool, y hace tres temporadas fue el único jugador que jugó todos los partidos. Su regularidad le valió el trofeo de Futbolista del Año.

ROB JONES (defensa). El Liverpool pagó al Crewe Alexandra 60.000.000 de pts. por su fichaje. Una crisis de lesiones en el Liverpool obligó a su manager, Graeme Souness, a moverse rápidamente para ficharle. Su primer partido fue el primer partido televisado de la temporada 91/92 contra el Manchester United. Nació en Wrexham y antes de su traspaso al Liverpool ya había ganado la titularidad en la selección inglesa Sub-18. En la actualidad es un miembro indiscutible de la selección nacional de Inglaterra.

BARRY VENISON (defensa). Procedente del Sunderland, fichó justo a tiempo para participar en la pre-temporada de 1986. Su primer partido fue el Charity Shield en Wembley y luego apareció ocho veces seguidas con el número dos, jugando de medio derecha cuando era necesario. El día de su primera aparición con el Liverpool cumplía 22 años. Mientras jugaba en el Sunderland no participó ni en la selección juvenil ni en la Sub-21, pero capitaneó a su equipo en la final de la Milk Cup contra Norwich. Nacido en Consett, condado de Durham, debutó en Primera División el 17 de octubre de 1981. Barry ha jugado un total de 138 partidos con el Liverpool antes de esta temporada.

MARK WRIGHT (defensa y capitán). Fue fichado de un Derby County venido a menos supuestamente por 440.000.000 de pts. Está considerado como uno de los mejores defensas del mundo y tuvo una actuación muy buena en la Copa del Mundo de 1990. El Derby lo había comprado del Southampton por 152.000.000 de pts. Mide casi 1,95 m. de altura. Es el capitán del equipo y un habitual de la selección inglesa.

NICK TANNER (defensa). El manager Kenny Dalglish pagó por él al Bristol Rovers 4.000.000 de pts. y debutó con el Liverpool en la temporada 1989-90. Mide 1,92 m. y tiene fama de ser un jugador muy versátil. Juega en cualquier posición de la zona defensiva y se siente a gusto tanto en la derecha como en la izquierda.

MIKE MARSH (defensa). Fue descubierto en un club local, el Kirby Town, y desde entonces ha progresado a través de los equipos inferiores y reservas. Nació en Liverpool y se le alineó como suplente en 1988-89 en un partido contra el Charlton Athletic. Al final de esa temporada pasó al primer equipo después de sus éxitos goleadores en el segundo equipo.

RONNIE WHELAN (Centrocampista). Al final de su primera temporada en Primera división, 1981/82, fue proclamado Jugador Joven de Año. Entre los jueces que concedían el premio estaba Joe Mercer quien dijo de Whelan: " Me recuerda mucho a Peter Doherty, que es uno de los mejores jugadores que he visto o al que me haya enfrentado". Whelan ha sido titular de la selección infantil, juvenil, Sub-21 y Senior y ha jugado con los de Anfield once años. Al principio de la temporada 1991/92 ya había jugado más de 438 partidos con el Liverpool y ganado una Copa de Europa, una Milk Cup, una Copa F.A. y conseguido varios títulos de liga. Hace tres temporadas, jugando de libero, dirigió al Liverpool en su victoria en la Copa F.A. contra el Everton.

JAN MOLBY (centrocampista). Nacido en Kolding, Dinamarca, Jan empezó a jugar en el equipo de su ciudad a los 16 años, y 18 meses después fichaba por el Ajax de Amsterdam por 2.000.000 de pts. Empezó de defensa central pero luego pasó a jugar de medio. Jugó seis veces con la selección infantil danesa, 21 con la juvenil y seis con la Sub-21. También participó con la selección A en el Campeonato de Europa de Francia. Con el Ajax ganó la liga y la Copa de Holanda, y jugó dos años en el torneo de la Copa de Europa por equipos. Con el Liverpool ha ganado una liga y una Copa F.A. y al principio de esta temporada habrá jugado 204 partidos con el club.

MICHAEL THOMAS (centrocampista). Michael Thomas se lo pensó mucho antes de que Graeme Souness le convenciera para que dejara el Arsenal y se trasladara más al norte. La cantidad de 300.000.000 de pts por el traspaso le ayudó a decidirse. Nacido en Lambeth, entró en la cantera del Arsenal y en 1989 marcó un gol contra el Liverpool que daba el título de liga al Arsenal. En la final de la Copa de 1992 pagó su deuda marcando el primer gol para el Liverpool.

DAVID BURROWS (defensa). Firmó por el Liverpool en la temporada 1988/89 y su traspaso costó unos 100.000.000 de pts. Pronto tuvo su primera oportunidad con el primer equipo y antes de que pasara mucho tiempo con los de Anfield, ya estaba ganando partidos con la selección Sub-21 y el Premio Young Eagle de Barclays. Ha jugado como interior en casi 50 partidos con el Albion y al principio de esta temporada ya tenía más de 99 partidos con el Liverpool.

RAY HOUGHTON (centrocampista). Nació en Escocia, pero debido al origen irlandés de su padre Ray juega con la selección nacional de Irlanda. Ray comenzó su carrera en el Westham, continuó en el Fulham y luego se unió al Oxford con un contrato de 30.000.000 de pts. Ahora está consagrado como jugador internacional y de Primera División, y tiene un total de 150 actuaciones en el Liverpool. Ha ganado varios títulos de liga, de Copa F.A. y de la Milk Cup.

JOHN BARNES (delantero). El Liverpool tuvo que esperar pacientemente hasta junio de 1987 para poder hacerse con este internacional inglés de 26 años. Este jugador del Watford costó una cifra record de dinero. John nació y se crió en Jamaica y vino a Inglaterra cuando su padre, militar de carrera, fue destinado aquí por el ejército. Fue descubierto por el Watford cuando jugaba en el Subdury Court en la liga de Middlesex. Cuando jugaba en el primer equipo fue titular de la selección Sub-21 en tres ocasiones. A principios de la temporada pasada había conseguido 144 goles en 433 partidos. Ha jugado con la selección inglesa más de 50 veces y ha ganado con el Liverpool la liga y la Copa F.A. En 1987-88 y 1989- 90 fue elegido Futbolista del Año y Jugador del Año. Es uno de los mejores delanteros de nuestros días.

DEAN SAUNDERS (delantero). Rompió todos los records ingleses de fichajes cuando fue traspasado del Derby County por 600.000.000 de pts. Dean, de 27 años de edad, se unió en Liverpool en 1991. Su padre, Roy, también había sido jugador del Liverpool y del Swansea. Dean es un delantero peligrosísimo y es el encargado de meter los goles en el Liverpool y en la selección de Gales.

IAN RUSH (delantero). En 1988/89 el Liverpool fichó de nuevo al delantero internacional galés. En mayo del 88 más de 40.000 personas acudieron a Anfield para ver el partido contra el Watford, e Ian les correspondió marcando el gol de la victoria. Con el Liverpool marcó 207 goles en 331 partidos. Luego se marchó a la Juventus pero en 1988, el Liverpool sorprendió a todo el mundo cuando anunció su regreso al club. Cuando fichó por la Juventus había conseguido 11 veces Hattricks* igualando el record de Dixie Dean en el derby de Merseyside. Al inicio de 1992 ya ha marcado 458 goles y es un goleador a nivel mundial.

STEVE McManaman (delantero). Nacido en Liverpool, se hizo profesional al final de la temporada 1989-90. Es miembro del primer equipo y juega por las bandas o en medio campo en busca de gol. Fue capitán del equipo y defensa con la selección. Phil Thompson le describe como un muchacho de habilidad excepcional, y fue elegido mejor jugador del partido en le final de la Copa F.A., en 1992. Es una verdadera promesa.

STEVE HARKNESS (centrocampista). Este adolescente al que se compara con Steve McMahon, fichó por el Liverpool procedente del Carlisle United en 1989. Igual que Steve Nicol antes que él, se le consideró una gran promesa y el Liverpool se aseguró su fichaje pagando al Carlisle 15.000.000 de pts, además de una cantidad suplementaria una vez que Steve haya completado cierto número de partidos.

RONNY ROSENTHAL (delantero). Internacional israelí fichado en el verano de 1990 al Standard de Lieja. Comenzó su carrera en el Maccabi Haifa, jugó tres temporadas en el Brujas y luego pasó al Lieja. Fue cedido al Liverpool hace dos temporadas. Ronny marcó varios goles con el segundo equipo y tuvo un éxito inmediato cuando pasó al primero, consiguiendo un Hattricks* contra el Charlton Athletic, siete goles en ocho partidos de liga y ayudando al Liverpool a ganar de nuevo el título liguero.

MARK WALTERS (delantero). Mark Walters alcanzó el sueño de su niñez cuando firmó por el Aston Villa. El Birmingham City le había ofrecido una oportunidad pero el prefería el Aston. Seis años después fichó por el Glasgow Rangers de donde fue comprado por el manager del Liverpool, y antiguo manager del Glasgow, Graeme Souness por 200.000.000 de pts. Walters estuvo de acuerdo con el cambio porque pensaba que le ayudaría a entrar en la selección inglesa.

* Hattricks: Consecución de 3 goles por un mismo jugador y en un mismo partido.

ISTVAN KOZMA (delantero). Internacional húngaro fichado del Dunfermline en febrero del 1992 por 60.000.000 de pts y una cantidad específica por cada aparición en campo. Nacido en Paszto, comenzó su carrera en el Ujpest Dosza antes de pasar al club francés Burdeos. Fue traspasado al Dunfermline en 1989 por 120.000.000 de pts. El manager del Liverpool, antes manager del Glasgow Rangers, lo conocía muy bien después de haberlo visto jugar en el fútbol escocés. Kozma puede jugar en varias posiciones y se ha convertido en un miembro muy valioso de la escuadra de Anfield.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para usuarios de Amiga, Atari ST y IBM PC:

Para evitar infecciones de virus, apaga el ordenador 30 segundos antes de cargar y mantén tus discos de Liverpool protegidos (con la pestaña).

AMIGA

Introduce el Disco 1 en el Df0 y enciende el ordenador. El juego se cargará. Introduce el Disco 2 en el Df0 cuando te lo diga la pantalla.

ATARI ST

Introduce el disco uno en el drive A y enciende el ordenador. Sigue las instrucciones de la pantalla.

IBM-PC

Enciende la unidad y carga el MSDOS en su versión 2.0 o una posterior. Cuando la pantalla te muestre "A", teclea LIVER <RETURN>. Sigue las instrucciones de la pantalla para cambiar los discos.

CASSETTE COMMODORE

Introduce la cinta y rebobina la cara uno. Teclea <SHIFT><RUN/STOP>. Pulsa Play.

MANDOS DEL JUEGO

Para jugar se utiliza el joystick o el teclado (sólo en IBM PC compatibles).

En Amiga y ST, el Jugador número 1 utiliza el joystick conectado a la entrada de joystick. El jugador número dos utiliza un joystick conectado a la entrada del ratón.

En Commodore 64 el jugador número uno enchufa el joystick en la entrada número dos y el jugador número dos en la entrada número uno.

En los IBM PC compatibles con joystick, el Jugador número uno usa el joystick y el Jugador número dos usa el Joystick/teclado. En unidades sin joystick, ambos jugadores usan el teclado. Las teclas se pueden redefinir usando las teclas de definición de opción.

Otras teclas que se usan durante el juego son:

TECLA P Interrumpe el juego.

ESC Termina el juego en progreso y te devuelve a la pantalla de menú.

OPCIONES DE JUEGO Y SELECCION DE EQUIPO

Al cargar el juego aparecen los créditos del juego. Pulsando FIRE (DISPARO) en el joystick aparece la pantalla de opciones.

Para seleccionar una de las opciones mueve el icono de la pelota de fútbol sobre la opción y pulsa DISPARO. La pantalla de selección de opciones contiene las siguientes:

AFTERTOUC (Efecto)

DISK OPTIONS (Opciones del disco)

TEAM SELECTION (Selección del equipo)

PRACTICE (Entrenamiento)

PLAY FULL SEASON (Jugar temporada completa)

F.A. CUP ONLY (Copas F. A. solamente)

2 PLAYER CUP FINAL (Final de la copa, 2 jugadores)

VIEW LEAGUE TABLES (Ver las tablas de la liga)

Efecto (Aftertouch)

Cuando pulses el botón de disparo sobre la opción Aftertouch (Efecto) encenderás o apagarás (ON/OFF) la opción. Cuando esta opción está funcionando el jugador podrá dar efecto a la pelota cuando la chute. Esto se consigue moviendo el joystick a izquierda/derecha justo después de chutar. Cuanto más mantengas el joystick a la derecha/izquierda más efecto le darás al balón.

DISK OPTIONS

Al pulsar Disparo sobre esta opción aparece el siguiente menú:

RESTORE GAME (Carga partido guardado)
SAVE CURRENT GAME (Salva partido actual)
FORMAT DISK (Formatear disco)
EXIT (Salir)

RESTORE GAME te permite cargar un juego que hayas salvado con anterioridad en el disco. Una vez que hayas seleccionado esta opción, pulsa sobre el recuadro "CONTINUE" (CONTINUAR) que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla, y el juego se cargará automáticamente. Si decides que ya no quieres cargar uno de los juegos salvados o cometes algún error, pulsa sobre el recuadro "EXIT" (SALIDA) que está en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y volverás a la pantalla de opciones del disco principal.

SAVE CURRENT GAME te permite salvar la partida que estás jugando. La pantalla te pedirá que introduzcas un disco de juego salvado en el drive 0. Deberás introducir un disco nuevo formateado, nunca un disco del Liverpool. A continuación pulsa sobre el recuadro "CONTINUE". El juego quedará automáticamente salvado en el disco. Si decides que ya no quieres salvar la partida o cometes un error, pulsa sobre el recuadro "EXIT" para volver a la pantalla de opciones del disco.

FORMAT DISK te permite formatear un disco en caso de que no tengas ninguno preparado para salvar una partida. La pantalla te pedirá que introduzcas un disco en blanco para que sea formateado. Introduce el disco y pulsa sobre el recuadro "CONTINUE". El disco será formateado. Si ahora decides que ya no necesitas formatear un disco o has cometido algún error, pulsa sobre el recuadro "EXIT" para volver al menú de opciones del disco.

SELECCION DE EQUIPO

Al pulsar el botón de DISPARO sobre esta icono aparecerá la siguiente pantalla: Pulsando sobre la foto de un jugador, aparecerán su estado físico y moral y su situación en el equipo (por ejemplo si está lesionado o sancionado). Pulsando sobre el icono "IN TEAM" seleccionarás el jugador para el siguiente partido.

Deberás elegir 11 jugadores. Pulsando sobre el icono “RESERVE” pondrás al jugador en los reservas. Pulsando sobre el icono “INFO” aparecerá la carrera deportiva de ese jugador. Pulsando sobre “EXIT” llevará al jugador a la pantalla de selección de formación.

La pantalla de selección de formación contiene tres iconos con diferentes tácticas. Podrás elegir las formaciones 5-3-2, 4-3-3, 4-2-4. Si ya has elegido formación y la quieres mantener, pulsa sobre el icono de abandono de formación. Esto guarda la misma formación para el siguiente partido.

Una vez que hayas elegido la formación aparecerá la pantalla “PLAYER POSITION”. Tendrás en pantalla la mitad de un campo de fútbol con recuadros que corresponden a la formación de jugadores que has elegido. Pulsa sobre la foto de un jugador y luego pulsa sobre uno de los recuadro para colocar al jugador en esa posición. Intenta colocar a cada jugador en su posición favorita porque así jugará mejor. Cuando hayas elegido todas las posiciones volverás automáticamente a la página de opciones para elegir el tipo de juego que quieras jugar.

NOTA: En el COMMODORE 64 la formación de los jugadores se realiza en la pantalla de selección de equipo y las anteriores pantallas no aparecen.

PRACTICE GAME

Permite a un jugador realizar un partido de calentamiento en preparación para la liga. Cuando eliges esta opción aparecen las siguientes opciones:

PITCH TYPE (Tipo de terreno de juego)

PRACTICE DURATION (Duración del entrenamiento)

PRACTICE DIRECTION (Dirección del entrenamiento)

START PRACTICE (Comienzo del entrenamiento)

EXIT (Salir)

PITCH TYPE determina las condiciones del terreno de juego (mojado, seco, húmedo). El estado del terreno afectará los movimientos del balón. Por ejemplo, cuando el campo está duro la pelota bota y corre más, mientras que si el terreno está mojado el balón patinará o se parará en los charcos.

PRACTICE DURATION determina la duración del entrenamiento.

PRACTICE DIRECTION determina en que lado del campo juegas.

START PRACTICE comienza el entrenamiento.

PLAY FULL SEASON (Jugar temporada completa)

Esta opción hace que comience la temporada. Durante la temporada intentarás ganar el Campeonato de Liga y la Copa F.A. El Liverpool ha ganado el Campeonato de Liga más veces que ningún otro equipo de fútbol. También ha sido el último equipo en conseguir la Liga y la Copa en un mismo año: el difícil “Doblete”.

PLAY F.A. CUP ONLY (Jugar sólo la Copa F. A.)

Esta opción inicia la campaña copera. La Copa F.A. es la competición futbolística más famosa del mundo. Deberás mantener la tradición de victorias del Liverpool y volver a ganar esta competición.

PLAY 2 PLAYER CUP FINAL (Jugar la Final de la Copa, 2 jugadores)

Arranca la opción de dos jugadores. Esta opción incluye:
SELECT PITCH TYPE (Seleccionar tipo de terreno)
SELECT FRIENDLY DURATION - establece la duración del partido.
SELECT PLAYER 2 TEAM- permite elegir equipo al segundo jugador.
START TWO PLAYER CUP FINAL (Comienzo Final de la Copa, 2 jugadores)
EXIT (Salir)

VIEW LEAGUE TABLES (Visualizar las tablas de la liga)

Esta opción te muestra las posiciones actuales de todos los clubs. Podrás ver la parte superior e inferior de la clasificación. Si terminas muy abajo en la tabla puedes descender.

MOVIMIENTOS DENTRO DEL PARTIDO

COMO CORRER SIN EL BALON

Moviendo el joystick en cualquier dirección moverás el jugador.

Si pulsas el botón de disparo mientras estás corriendo y siempre que tu equipo no haya sido el último en tocar el balón, pueden ocurrir dos cosas:

1. Si la pelota está por debajo de la altura de la cabeza el jugador se lanzará al suelo en la dirección que estaba corriendo.
2. Si la pelota está por encima de la altura de la cabeza, el jugador saltará en la dirección en que estaba corriendo para intentar golpear el balón con la cabeza.

Si tu equipo fue el último en tocar la pelota o si está en posesión del balón, no podrás lanzarte al suelo.

COMO CORRER CON EL BALON

Si tienes la posesión de la pelota comenzarás a regatear en la dirección elegida. Si cambias de dirección, continuarás regateando en esa dirección. Sin embargo si intentas que el jugador gire 180 grados, éste simplemente golpeará suavemente el balón en la dirección que estaba corriendo.

Si pulsas el botón de disparo mientras estás regateando el jugador chutará en la dirección de carrera. También se puede dar efecto (AFTERTOUCH) al balón haciendo que su trayectoria se curve. La dirección del efecto depende de si mueves el joystick a derecha o izquierda justo después de golpear el balón.

PASES

Es una forma efectiva de permitir al jugador pasar el balón directamente a otro miembro del equipo. Esto se hace como sigue:

1. Para de correr y aprieta el botón de disparo durante 1/3 de segundo. Corre hacia la pelota. Cuando entres en contacto tu jugador se detendrá automáticamente.
2. Moviendo el joystick harás girar al jugador en la dirección deseada. Al soltar el botón de disparo la pelota se desplaza hacia el compañero más cercano en esa dirección. El ángulo máximo de giro para esta jugada es de 90 grados.

SAQUES DE BANDA

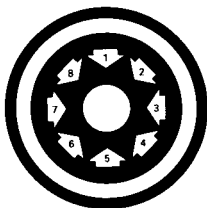
Cuando el balón sale por un lateral se decreta un saque de banda. Podrás sacar el balón en tres direcciones. Pulsa el botón de disparo para lanzar el balón en la dirección que estés mirando.

SAQUES DE ESQUINA

Cuando la pelota sale por la línea de fondo después de tocar en un contrario se decreta saque de esquina. Hay un gráfico con iconos que te permite elegir distintos tipos de saque de esquina. Cuanto más tiempo aprietes el botón de disparo más fuerte sacarás el corner. Los tres saques son:

1. Saque raso y recto
2. Saque raso con efecto a la izquierda.
3. A media altura con efecto a la izquierda.

4. Saque elevado con efecto a la izquierda.
5. Saque elevado y recto.
6. Saque elevado con efecto a la derecha.
7. Saque a media altura con efecto a la derecha.
8. Saque raso con efecto a la derecha.



SAQUES DE PUERTA

Cuando el equipo atacante dispara y el balón sale por la línea de fondo, se produce un saque de puerta a balón parado. La pelota se coloca al borde del área pequeña en el lado por donde haya salido el balón. Para golpear la pelota pulsa el botón de disparo del joystick. Manteniendo el joystick a derecha o a izquierda hace que la pelota se desplace en esa dirección.

Cuando el portero coge el balón en el transcurso de una jugada de ataque también se produce saque de puerta. Si quieres sacar con el pie, pulsa el botón de disparo del joystick. Para cambiar la dirección del saque mueve el joystick a la izquierda o a la derecha. Para sacar de mano empuja el joystick hacia atrás mientras pulsas el botón de disparo. Los saques de mano no llegan tan lejos como los saques con el pie.

PENALTIES Y LIBRES DIRECTOS

Se pita penalty cuando se comete una falta sobre el atacante dentro del área. Para el resto de las faltas se pita libre directo.

En un libre directo puedes golpear la pelota en ocho direcciones distintas. Mueve el joystick en la dirección deseada y pulsa el botón de disparo para golpear la pelota. Cuanto más tiempo mantengas el botón apretado más lejos llegará el balón.

Cuando tires un penalty, una flecha te indicará la dirección del balón. Cuando hayas colocado este indicador, pulsa el botón de disparo para chutar. Cuanto más tiempo aprietes el botón más fuerza darás a la pelota.

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Si algún jugador comete una acción contra el reglamento recibirá una tarjeta amarilla. Si la acción es extremadamente fuerte puede recibir la roja. La roja es el equivalente a dos tarjetas amarillas y tiene las mismas consecuencias: expulsión inmediata del juego y sanción de dos partidos.

ATENCION: Ten cuidado y no cometes falta sobre jugadores en clara posición de gol.

LESIONES

Si un jugador se lesiona podrá perderse uno o más partidos, dependiendo de la gravedad de la lesión.

AHORA YA PUEDES CONTROLAR LA VERSION DE ORDENADOR DEL LIVERPOOL, UNO DE LOS MEJORES EQUIPOS DE FUTBOL DEL MUNDO

USA TU HABILIDAD, TUS TACTICAS Y TU CEREBRO FUTBOLISTICO PARA CONTINUAR LA TRADICION GANADORA DEL LIVERPOOL

LA EMOCION, EL DESAFIO Y EL EXITO SON TODO TUYOS

INSTRUCCIONES DE AMSTRAD

COMO JUGAR

Amstrad

Disco tecllea RUN "LIV".

CPC

Cinta pulsa CTRL y la tecla pequeña de ENTER (Si tienes un ordenador de disco y quieres cargar desde una cinta, tecla TAPE antes de cargar. El símbolo " " se puede obtener pulsando SHIFT y la tecla "a".

COMO JUGAR

Tú controlas los jugadores del Liverpool en sus esfuerzos para ganar la Liga y repetir victoria en la Copa F. A.

Para jugar un partido de Liga o una ronda de la Copa F. A. tendrás que jugar contra el ordenador. Sin embargo, también puedes jugar partidos amistosos contra un amigo o contra el ordenador.

SELECCION DE EQUIPO

Antes de jugar un partido tendrás que elegir los jugadores entre los 15 que forman la plantilla del Liverpool. Si no eliges jugadores el ordenador elegirá automáticamente el equipo que crea más fuerte.

SELECCION DE LA LIGA

El juego mantiene una clasificación completa de la Primera División a la cual se puede acceder desde las pantallas del menú inicial. Los resultados de todos los partidos se incluyen en la tabla que además muestra el número de victorias, derrotas, empates, goles a favor y en contra y el total de puntos.

COPA F.A.

A lo largo de la temporada tendrás que jugar partidos de Copa. En esta competición tendrás que enfrentarte a equipos de segunda, tercera y cuarta división (los clubs matagigantes). ¿Podrás redondear la temporada conservando la Copa en Anfield?

CONTROLES

Los jugadores se controlan con el joystick menos en la versión Amstrad en la cual se usan las siguientes teclas:

U	IZQUIERDA
I	DERECHA
P	ARRIBA
L	ABAJO
M	DISPARO

Hay dos grupos de controles. El uso de uno u otro depende de si tienes posesión del balón o no.

CON EL BALON

El jugador regateará automáticamente al correr. Para chutar se usa el siguiente método. No es tan complicado como parece y ha sido diseñado para asegurar la fluidez del juego permitiendo al jugador chutar y moverse al mismo tiempo.

Cuando se pulsa el botón de disparo el medidor de potencia comienza a subir. Para fijarlo en un nivel suelta el botón de disparo. Ahora se empezará a mover el medidor de volea. Para fijar la volea pulsa de nuevo el botón de disparo. Mientras pulsas el botón de disparo podrás variar el ángulo de tiro moviendo el joystick (o pulsando las teclas). Hasta el momento en que el botón de disparo es pulsado por segunda vez, la jugada puede seguir siendo controlada permitiendo así fluidez y control del balón al mismo tiempo.

SITUACIONES A BALON PARADO

Los tiros libre directos, saques de banda y los saques de centro se controlan de la misma manera.

SIN EL BALON

La dirección del jugador se controla con el joystick o el teclado. Para intentar quitar la pelota al contrario simplemente acércate a él. Si quieres que tu jugador "barra" desde el suelo, pulsa el botón de disparo. Este botón también se usa para dar de cabeza. El cambio de barrida a cabezazo es controlado por el ordenador; si la cabeza está por encima de la altura de la cintura, el ordenador asume que la quieres golpear de cabeza.

EL PORTERO

El ordenador colocará automáticamente al portero en la posición más ventajosa para ti. Cuando la pelota se acerca a portería, el botón de disparo hace que el portero se lance.

DISCOS Y CINTAS DE DATOS

Para salvar y cargar un juego en progreso selecciona las opciones SAVE LEAGUE o LOAD LEAGUE en la pantalla del menú principal. Luego sigue las instrucciones de la pantalla.



LA DISPOSICION REAL DEL PANEL PUEDE VARIAR EN LAS DISTINTAS VERSIONES

LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE



GRANDSLAM

ERBE



LA
PIRATERIA
ES DELITO