

MANCHESTER UNITED EUROPE

CREDITOS

Diseño del juego

Peter Harrap, Neil Anderson
Tony Kavanagh

Gráficos

Neil Anderson & Mark
Harrap

Programación

Peter Harrap, Shaun
Hollingworth, Mark Incley

Música

Matt Furniss

IMPORTANTE

1) No más juegos

Hemos trabajado mucho para hacer este producto, pero la piratería del software está destruyendo lentamente la industria de los juegos, lo que ocasiona que muchas empresas dejen sus negocios, por lo que proyectos con la profundidad y detalle de Manchester United Europe se hacen menos viables. Si te gusta el software de entretenimiento con esta calidad por favor ten un sentido de responsabilidad.

CUALQUIER TONTO PUEDE COPIAR EL SOFTWARE... HAY QUE SER UN POCO MAS INTELIGENTE PARA NO HACERLO.

2) Virus

Garantizamos que todos los discos de Manchester United Europe funcionan y no tienen virus. Si se diese el caso de que el producto está defectuoso cuando lo compraste ponte en contacto con nosotros y te lo cambiaremos. Ten en cuenta que es la responsabilidad del comprador el prevenir la posterior infección de virus.

Protege siempre tus discos contra la escritura y apaga tu ordenador por lo menos 30 segundos antes de cargar el juego. Adicionalmente es responsabilidad del comprador el evitar que los discos se dañen cuando se utilice irresponsablemente un mata-virus.

INTRODUCCION

En febrero de 1990, Krisalis Software lanzó Manchester United el juego oficial de ordenador con gran aclamación crítica. Desde entonces se han vendido más de 100.000 copias y está demostrado que es una compra obligatoria para los fans del fútbol.

Durante los últimos 12 meses hemos recibido más de 4.000 tarjetas de respuestas de nuestros clientes que nos han dicho cuanto han disfrutado jugando con Manchester United y nos han provisto con muchos consejos útiles.

Asimismo hemos recibido otras peticiones que se pueden resumir en 15 puntos principales y que se han llevado a cabo en Manchester United Europe.

CARGAR EL JUEGO

Amiga/Atari ST: Introduce el disco y enciende el ordenador.

IBM PC: Tecllea MUFC2.

CBM 64: Cassette: **Shift + RUNSTOP.**

Spectrum: Disco: Selecciona la opción loader.
Cassette (sólo 128K) **LOAD''''.**

Amstrad: Disco: ICPM (presiona SHIFT y la tecla @ y seguida de CPM.
Cassette: **CONTROL + ENTER.**

CONTROLES

	Jugador 1	Jugador 2
Amiga	Joystick 1	Joystick 2
Atari ST	Joystick 1	Joystick 2
CBM 64	Joystick 1	Joystick 2
Spectrum	Joystick 1	Joystick 2
Amstrad	Joystick 1	Joystick 2
IBM:	Sigue las instrucciones en pantalla.	

MANCHESTER UNITED EUROPE

Amstrad con un port de joystick usa el teclado para el jugador 2.

F8 arriba, F2 abajo, F4 izquierda, F6 derecha, F6 o ENTER Disparo.

Nota importante: Los usuarios de +2A y +3 pueden tener dificultades cuando usen 2 joysticks, ya que pueden haber algunos cruces de comandos. Esto puede ser por un fallo del hardware en algunos ordenadores.

LA SECCION DE MANAGEMENT

a) Una vez que haya cargado el juego selecciona el idioma correspondiente moviendo la pelota sobre la bandera pertinente y cliqueando el botón de disparo del joystick.

b) Para restaurar un juego previamente salvado cliquea cuando la pelota esté sobre el icono del disco. Alternativamente selecciona cualquiera de los tres trofeos europeos para entrar en esa competición y comenzar un juego nuevo. Si deseas cambiar tu selección después de haber seleccionado la competición mueve el balón sobre el icono de la "cruz" y cliquea. Para proceder presiona disparo sobre el icono del signo de "bien". Esto te hará salir al menú de control principal.

MENU DE CONTROL PRINCIPAL

Esta pantalla contiene los siguientes iconos:

a) Disco

Este icono te permite salvar tu posición en el juego actual en un disco o cinta, dependiendo del tipo de máquina. Para cancelar y volver al menú principal cliquea sobre el icono de la "cruz".

Amiga/ST

Para salvar el juego inserta un disco formateado en cualquier unidad y cliquea sobre el icono de la unidad de disco requerida, lo que te llevará a otra pantalla que te muestra siete discos. Cliquea sobre cualquiera de éstos para salvar tu juego a esa posición. Las posiciones salvadas anteriormente te muestran el título de la copa y un número redondo, aunque puedes reemplazarlos por un juego nuevo en cualquier momento. Deberás tener cuidado en este punto y no escribir sobre una posición valiosa.

Spectrum, C64, Amstrad CPC

Sigue las instrucciones en pantalla para salvar el juego.

b) Interrogación

Si cliques sobre este icono te lleva a la sección de preferencia del juego. La pantalla contiene las siguientes opciones:

i) Reloj

Si cliques sobre los símbolos de más y menos incrementarás o disminuirás la duración del partido en la sección de arcade. (Las máquinas de 8 bit tienen sólo un botón.) Esta es la duración del partido total en tiempo real.

ii) Campo

Usa este icono para establecer si deseas jugar la sección de arcade del juego o dejar que el ordenador decida tu resultado dependiendo de la fuerza de ambos equipos.

iii) Manager

Cambia el nombre del manager cliqueando sobre esta opción. Usa el teclado para teclear una nueva entrada.

IV) Jugadores

Opción de 4 jugadores sólo con el adaptador de joystick (ST & Amiga sólo). Si cliques aquí podrás establecer el número de jugadores controlados por humanos en la sección de arcade. Los jugadores representan de izquierda a derecha jugadores fuera del campo MUFC, portero MUFC, jugadores fuera del campo del contrincante y portero del contrincante. Si cliques sobre cualquiera de estas opciones cambiarás entre control humano y control del ordenador.

V) Signo de "bien"

Clickea aquí para abandonar la sección de preferencias.

c) Pizarra

Este icono te lleva a la sección de tácticas. Una vez seleccionado mueve el puntero del balón entre MUFC y el equipo del contrincante para ver la información, la selección del equipo y el nivel de habilidad. A la derecha de la pantalla hay 4 barras de desplazamiento. Estas barras representan el nivel del portero, defensa, medio campo y ataque de cada equipo, respectivamente. Si cliques sobre los símbolos de más y menos, podrás ajustar el puntero para que represente el grado de habilidad. Si cliques sobre las dos flechas de la parte de arriba de la pantalla, podrás ver todas las formaciones que tienes disponibles. Si te mueves sobre cualquier

camiseta, podrás ver al miembro de tu plantilla que ha sido escogido en ese momento para jugar en esa posición. Si presionas el botón de disparo en este momento, podrás cambiar al jugador por cualquier otro miembro de la plantilla moviendo la lista hacia arriba y hacia abajo y presionando disparo otra vez. La selección del equipo y la formación solamente está disponible en Manchester United Europe.

Clickea sobre el signo de “bien” para salir de esta sección.

d) Estadísticas

Si seleccionas al jugador MUFC en este icono verás las estadísticas del jugador.

Los iconos en la parte de arriba, de izquierda a derecha representan el total de goles de los jugadores (goles reconocidos en el caso del portero), nivel de resistencia, nivel de habilidad (de un total de 255 máximo, en 16 bits y un máximo de 100 en 8 bit), tarjetas amarillas y rojas y los juegos jugados en el torneo actual. Mueve el joystick arriba y abajo para seleccionar los jugadores. Para cambiar los nombres tienes que usar el teclado en 16 bits y en 8 bits tienes que presionar hacia la izquierda o derecha y teclear.

e) Amistosos

Puedes jugar un partido individual en cualquier momento contra cualquier equipo del programa moviéndote hacia arriba y abajo por la lista y presionando disparo. Para salir mueve el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha. Confirma tu selección cliqueando sobre el icono del signo de “bien” de la pantalla de presentación. El control humano y del ordenador de ambos equipos también se muestra aquí y si cliques sobre la “cruz” podrás cambiar las selecciones y si no son de tu gusto las puedes abandonar.

f) Copas

Si cliques sobre cualquier trofeo, podrás ver el estado actual de juego en cada competición. Si te mueves hacia arriba y hacia abajo, verás los empates; si te mueves hacia la izquierda y derecha, podrás ver todas las partidas y el resultado hasta ese momento.

g) Cruz (X)

Si cliques aquí, tendrás la opción de salir de la temporada actual y volver a comenzar.

h) Signo de bien ✓

Si cliques sobre este signo, saldrás a la pantalla de presentación de tu

partido siguiente de copa (en caso de que estés todavía en la copa). Podrás salir cliqueando sobre la "cruz" y proceder con la sección del partido cliqueando sobre este signo.

CONTROL DEL JUGADOR

En todo momento el jugador más cerca del balón está iluminado. Esto cambia según se mueve el balón por el campo. Moviendo el joystick el jugador iluminado se mueve en la dirección elegida.

Para conseguir la posesión del balón el jugador puede desafiar al contrincante interponiéndose según corre con el balón. Puedes desafiar a un contrincante usando el "tackling" deslizante. Esto se lleva a cabo presionando el botón de fuego según corres para hacer el "tackle" al balón. Un "tackle" deslizante llevado a cabo con éxito te dará el control del balón, un "tackle" deslizante fallido resultará una falta y una advertencia del árbitro.

KICK LOGIC (TIROS LOGICOS)

Quick Shot (Tiro rápido). Si presionas rápidamente el botón de disparo según corres con el balón ya no tendrás posibilidad de cambiar la dirección en la que avanza el jugador, pero podrás chutar el balón en cualquier dirección, incluso antes hacia atrás. Para producir un tiro controlado mantén presionado el botón de fuego para seleccionar la fuerza del tiro. Mientras mantengas presionado el botón de disparo mueve el joystick en la dirección en la que quieres que vaya el balón, después mueve el joystick a la posición central (centro) y libera el botón de disparo.

Aftertouch (después del toque). Después del toque emula un tiro rizo (curl shot) que un jugador en la vida real podría llegar a hacer chutando el balón.

Una vez que hayas liberado el botón de disparo tienes un breve espacio de tiempo para seleccionar el modo después del toque. Esto se selecciona moviendo inmediatamente el joystick en la dirección que citamos más abajo:

Arriba: Mantiene el tiro en el suelo.

Arriba derecha: Tiro en el suelo con un rizo (curl) hacia tu izquierda.

Arriba izquierda: Tiro en el suelo con rizo (curl) hacia tu derecha.

Derecha: Tiro potente con rizo izquierdo.

Izquierda: Tiro potente con rizo derecho.

Centro: Tiro potente.

Abajo derecha: Picar con rizo izquierdo.

Abajo izquierda: Picar con rizo derecha.

Abajo: Picar alto.

Onetouch Play (Juego de un toque): Si el balón está libre y fuera del suelo, puedes jugar al fútbol de un toque. Esto lo haces corriendo en la dirección del balón y manteniendo presionado el botón de disparo, lo que producirá:

1. Si el balón está a la altura de la cintura, podrás hacer un tiro de bolea.
2. Si el balón está a la altura de la cabeza, podrás hacer un fuerte cabezazo.
3. Si el balón está sobre el suelo, podrás hacer un tiro deslizante.

Estas tres acciones producen goles espectaculares o “passing shots” (golpes de pase).

Corner Kicks (Tiros de corner): Mueve el objetivo sobre el lugar al que quieres que se dirija el balón y presiona disparo para hacer el tiro. Usa después del toque (aftertouch) para controlar el balón.

Free Kicks (Tiros libres): Mueve el objetivo sobre el lugar al que quieres que se dirija el balón. Presiona disparo para hacer el tiro. Usa después del toque (aftertouch) para controlar el balón.

Throwins (Saques de banda): Mueve el objetivo sobre el lugar donde quieres que el balón caiga y presiona disparo para lanzar.

Penalties (Penalties): Si te ha sido concedido un penalty, mueve el joystick en la dirección que quieres hacer el penalty. Presiona disparo y el jugador que haga el penalty correrá hacia el balón. Usa después del toque para controlar el balón.

Goalkeeper (Portero): Si has seleccionado controlar al portero en la pantalla de menú (versiones seleccionadas), usa el siguiente método de control del joystick. Si usas las ocho direcciones del joystick mueve al portero alrededor del área de juego, si presionas el botón de disparo, el portero podrá parar o coger el balón con el método más apropiado para ese momento, dependiendo de la posición del balón.

Goalkeeper penalty (Penalty del portero): Si se ha concedido un penalty contra ti, usa el siguiente método de control.

Control

1. Disparo y arriba: Estirada alejada de ti.
2. Disparo y abajo: Estirada hacia ti.
3. Disparo: El portero defenderá el centro de la entrada de la portería.

Substitutes (reserva): Puedes hacer hasta dos sustituciones en un juego. Tienes cuatro suplentes en el banquillo que puedes seleccionar.

Jugador 1 (MUFC, Atari, Amiga): Para hacer entrar en calor a un sustituto usa las teclas 1-4 en la siguiente interrupción del juego, la sustitución se hará a no ser que vuelvas a presionar esta tecla otra vez, lo que le devolverá al banquillo.

Jugador 2 (Atari, Amiga): Tus teclas son 7-0. En la siguiente interrupción del juego el entrenador del equipo seleccionado levantará una tarjeta. Muévete por los números usando tu joystick y presiona disparo para confirmar qué jugador se va fuera (sólo Amiga, Atari ST).

La secuencia animada del jugador haciendo el precalentamiento y preparándose para salir al campo de juego sólo está disponible para los usuarios de Amiga con 1 Mega de memoria).

CBM 64, Spectrum &
Amstrad CPC

En la pantalla se muestra la letra S, que representa el número del sustituto y la letra P representando el número del jugador que hay que sustituir. Esto se duplica con ambos equipos.

Jugador 1 (MUFC)
CBM 64

Tecla 1: Para moverte sobre el número del jugador al que quieres llegar.
Tecla 2: Para moverte sobre el número del jugador del que te quieres desprender.
Tecla Q: Presiona para confirmar.

Jugador 2 (otros)
CBM 64

Tecla O: Para moverte sobre el número del jugador al que quieres llegar.
Tecla P: Para moverte sobre el número del jugador del que te quieres desprender.
Tecla L: Presiona para confirmar.

Jugador 1 (MUFC) Spectrum	Tecla A: Para moverte sobre el número del jugador al que quieres llegar. Mantén presionada la tecla con el símbolo shift y presiona la tecla S. Para moverte sobre el número del jugador del que te quieres desprender. Tecla D: Presiona para confirmar.
Jugador 2 (otros) Spectrum	Tecla J: Para moverte sobre el jugador al que quieres llegar mantén presionada Cap shift y presiona la tecla K. Para moverte sobre el número del jugador que quieres abandonar. Tecla L: Presiona para confirmar.
Jugador 1 (MUFC) Amstrad CPC	Tecla A: Para moverte sobre el número del jugador al que quieres llegar. Tecla S: Para moverte sobre el número del jugador del que te quieres desprender. Tecla D: Presiona para confirmar.
Jugador 2 (otros) Amstrad CPC	Tecla A: Para moverte sobre el número del jugador al que quieres llegar. Tecla K: Para moverte sobre el número del jugador del que te quieres desprender. Tecla L: Presiona para confirmar. La sustitución se hará en la siguiente interrupción del juego.
Repeticiones instántaneas. Amiga 1 Mega	Presiona F10 en cualquier momento para ver los últimos segundos de juego. Usa F9 para cambiar la velocidad de la repetición. Presiona F10 otra vez para volver.



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

