

EUROPEAN SUPERLEAGUE CONTENIDO

INTRODUCCION.....	2
CARGA DEL JUEGO	2
NIVELES	2
CONTROL DE TUS ACCIONES	3
SAQUE RAPIDO	3
DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES	4
LA EXPERIENCIA DEL BALON	5
EL TRABAJO DE LA SEMANA	6
MOVIMIENTOS DE APERTURA	7
EL DESPACHO	8
TRATO CON LA GENTE	11
JUNTA DEL CONSEJO	11
HORARIOS DE ENTRENAMIENTO	11
REUNION DE TACTICAS	12
SELECCION DEL EQUIPO	12
ESTRATEGIAS	13
EL CONTRARIO	16
LOS RESULTADOS	17
PISTAS Y CONSEJOS	18

INTRODUCCION

European Superleague está diseñado para ser el mejor juego de fútbol existente. Proporciona una detallada simulación de los desafíos a lo que se enfrenta la gente que está en el lugar más alto de una de las profesiones más duras que se pueden imaginar. Para tener éxito tendrás que pensar y actuar rápidamente, intentando equilibrar los horarios de entrenamientos, la planificación técnica, la moral del equipo, política de la junta directiva, la inconstante prensa

y luchar contra los siete entrenadores controlados por el ordenador de los otros equipos de la Superleague, cada uno de los cuales juega un fútbol experto y táctico.

Cada club tiene un primer equipo de 20 jugadores. Los jugadores de los ocho clubs son tratados individualmente y sus características y habilidades cambian constantemente al progresar la temporada, con los estragos del tiempo y una pobre dirección (o buena) interviniendo en la actuación del equipo.

La meta del juego es muy simple: llevar a tu equipo al Campeonato de la Superliga. Sin embargo, no será fácil alcanzarlo, incluso para los jugadores más expertos del juego. Se juega como una simulación, en la cual tú asumes el papel de jefe del equipo y tomas las decisiones que tomaría el entrenador. Debes elegir el equipo y decidir a quién vas a comprar y cuándo, pero las decisiones menos atractivas son a menudo aquéllas que determinan el éxito o el fracaso. Establecer los horarios de entrenamiento por ejemplo puede tener un impacto fundamental en los resultados del equipo y, por lo tanto, en tu propia reputación. Mantener la moral del equipo y su buena forma y hacer una astuta elección de las tácticas te llevará a la cumbre, si el presidente deja todo en tus manos, no pospones demasiados partidos, tus mejores jugadores no piden transferencias, tu equipo no es diezmado por lesiones y... ¿vas haciéndote una idea?

CARGA DEL JUEGO

Las instrucciones de carga aparecen en la etiqueta de tu disco o cassette.

NIVELES

European Superleague proporciona tres niveles diferentes de juego. Se pretende que esto sea una breve guía de las diferentes características de cada uno.

NIVEL UNO: no hay partido entre semana, ni lesiones; el mercado de transferencias no es activo es difícil perder dinero, no hay problemas de campo y tienes un presidente paciente.

NIVEL DOS: problemas de lesiones, el mercado de transferencias empieza a moverse, se posponen algunos partidos, problemas de campo y el presidente está cada vez más impaciente.

NIVEL TRES: partidos entre semana, problemas de lesiones cada vez más persistentes, el mercado de transferencias es frenético, se posponen agitados partidos y el presidente es muy intolerante.

CONTROL DE TUS ACCIONES

Todas las funciones del juego se controlan mediante menús. Los menús muestran las opciones en cada punto del juego y se obtienen pulsando en el objeto que quieres utilizar: ficha, puerta, teléfono, interfono, etc. Utiliza el joystick/ratón para situar el cursor en la acción elegida, que queda entonces resaltada, y luego pulsa el botón del ratón o el disparo en el joystick para elegir.

Para grabar la posición del juego después del partido pulsa F1 y sigue los mensajes de pantalla.

SAQUE RAPIDO

Para aquéllos que nunca se molestan en leer los manuales y que insisten en jugar antes de estar preparados, aquí están unas pistas para introducirte en el juego. **POR FAVOR, ¡LEELAS!** Cuando se haya cargado el juego se te pedirá que elijas el idioma en el que quieres jugar, qué club quieres dirigir y a qué nivel. Sigue los mensajes hasta la primera pantalla del juego, que es la de la sala del consejo con el presidente frente a ti. Te dará dos fichas para que las leas, la de tu equipo y la del estado financiero del club. Pulsa el botón del ratón estando sobre ellas para leerlas.

Una vez hayas acabado te verás en tu oficina desde detrás de tu mesa de trabajo. Localiza el teléfono, el interfono, el archivo y fíjate en la foto del equipo y la tabla de resultados que hay en la pared. Todos tienen un papel importante en el control del juego.

El teléfono y el interfono hacen exactamente lo que se espera de ellos y puedes utilizarlos para comunicarte con el mundo que hay fuera de las cuatro paredes de esa oficina. El teléfono conecta con el resto de los entrenadores, la prensa y el campo de entrenamiento. Todo lo que digas por teléfono tendrá algún efecto en el juego, por lo que tienes que ser cuidadoso. Tu primera lección como entrenador es no comprometerte hasta que estés preparado, como podrían testificar anteriores entrenadores de la liga.

El interfono te conecta con el resto del club y te pondrá en contacto con tu secretaria, el presidente, el preparador físico y otros personajes.

Como con todas las acciones de Superleague, tus opciones de teléfono o interfono se controlan mediante menús. Pulsa el botón del ratón mientras estás situado en el objeto que quieras utilizar para visualizar el menú. Resalta la opción que desees con el cursor y pulsa sobre ella para accionarla.

El archivo te da acceso a los detalles de los otros equipos, el estado del tuyo y otra información que podrías necesitar. Trata las fichas como iconos para leerlas. Hay algunas cosas que DEBES hacer en una semana y otras que DEBERÍAS hacer. Lee tu agenda para saber lo que haya en ella y escucha a tu secretaria si te interrumpe para recordarte que vayas a algún sitio o que llames a alguien. Ella HA leído el manual y sabe más sobre el juego que tú. Haz que tus jugadores estén en una forma óptima, equilibrando el entrenamiento y lee algo sobre el adversario antes de un partido para saber con qué tácticas podrías ganarle.

No seas demasiado insistente con el presidente a menos que estés trabajando realmente bien y él te pueda dejar la suficiente libertad en tu trabajo como para perderlo todo. Haz lo que te digan en las juntas directivas y puede que sobrevivas a la temporada.

Sobre todo experimenta. Este es un juego muy flexible y no importará nada si intentas cosas para ver cuáles funcionan y cuáles no.

Es posible hacer transferencias y es posible que puedas hacer un trato con otro entrenador por cualquiera de los jugadores ¡Llama e inténtalo! Durante los partidos tienes la oportunidad de medio tiempo para hacer cambios en las tácticas de tu equipo. Utilízalos moderadamente y cambia sólo lo que sea absolutamente necesario cambiar. Las intromisiones, como todo en el juego, tiene un efecto en todos los jugadores. Puede que no sea el efecto que tú desees.

El juego se asegurará de que cumples con tus deberes de mando, por lo que puedes experimentar para ver qué efectos tiene cada acción emprendida en la actuación de tu equipo. Tendrás que reaccionar a muchas de las llamadas telefónicas que te llegan en una semana, pero cómo lo hagas es el punto clave del problema... Diviértete.

DIFERENCIAS ENTRE VERSIONES

La descripción del manual se aplica a todos los formatos en relación con el juego. Sin embargo, debido a las diferentes posibilidades de cada ordenador habrá algunas variaciones en la presentación e implementación de ese juego. Las siguientes observaciones indican lo que se puede esperar de él y en qué máquinas.

Spectrum/Amstrad 128 Kb

Para poder intercalar todos los gráficos y utilidades posibles se han hecho algunos cambios en ciertas partes del juego. Estos cambios no afectarán al juego. Por ejemplo, tu sueldo está basado en tu actuación en el periodo precedente y en lugar de tener una bonificación por semana, tu sueldo variará como un indicador de lo bien que estás dirigiendo.

El archivo también almaneca menos fichas que en las versiones de dieciséis bits. Utiliza el teléfono para obtener información del resto de los equipos. Tu conexión con el presidente se

realiza de una forma ligeramente diferente, ya que estará limitada a la junta directiva semanal, donde se te proporciona la información que te dice cuánto tiempo te queda para seguir trabajando.

Gráficamente, los iconos son sustituidos en la mayoría de los casos por simples palabras, siendo su función la misma. (Sin embargo, la agenda utiliza los iconos de vuelta de página). La opción de grabar el juego no está disponible en estos sistemas.

Spectrum 48 Kb/Amstrad/Commodore 64

El juego es idéntico al de los ordenadores con más memoria. La única diferencia es que debido a la limitada cantidad de memoria libre en este formato, el juego no tendrá todos los gráficos presentes en las máquinas mejor dotadas.

LA EXPERIENCIA DEL BALON

European Superleague es una compleja estructura lógica, en la que todos los elementos interactúan. Cambia un elemento y obtendrás consecuencias en el resto. Al igual que en una situación de la vida real, tus acciones pueden desencadenar resultados que no esperabas, y probablemente así ocurrirá.

Para alcanzar tu meta de ganar el Campeonato necesitas mantener a tu equipo de jugadores en su máxima eficiencia tanto tiempo como te sea posible. Los factores importantes aquí son la confianza y la buena forma del jugador. Se puede afectar a ésta última de muchas formas: un mal juego, una bronca del entrenador, o ser echado, por ejemplo, tienen todos resultados negativos.

Sin embargo, el merecerse una subida de sueldo puede que requiera ese último 10% de un jugador cuando más se necesita. (Sin embargo, tendrás que explicárselo al presidente.)

El juego se hace en turnos que representan los días de la semana. El reloj de tu oficina marca el paso de las horas y una vez acabado el día, también acaba el turno. Durante la semana tienes una serie de tareas que debes realizar, como la elección del equipo, una charla táctica antes de un partido, asistir a la junta directiva y establecer los horarios de entrenamiento para los jugadores. Este sistema de juego no te dejará zafarte de tus obligaciones y tu secretaria estará siempre presente para asegurarse de que las cumples. Aparte de esto eres muy libre de manejar las cosas como las veas venir.

Hay mucha profundidad en Superleague y un gran número de opciones en cualquier etapa del juego. Tómate tu tiempo para explorar las posibilidades y más tarde obtendrás resultados. No te precipites al tomar decisiones; estás aquí para divertirte, ¡no para conseguir una úlcera de estómago! El papel de un jugador aquí es muy real, pero no es TAN bueno.

Este manual tiene dos propósitos básicos: explicar la mecánica del programa y ofrecer algunas pistas sobre cómo jugar. No ofrece una lista detallada de todas las posibilidades de Superleague (tiene demasiadas); las tienes que explorar tú. Utiliza la presentación basada en iconos para encontrar la sección que quieres consultar, o busca en el índice.

Las últimas secciones sobre tácticas tratan sobre las posibilidades del fútbol y cómo emplearlas mejor contra tus adversarios. Esta es la meta real del juego y todo lo demás es simplemente una preparación para el momento en que tu equipo salte al campo para enfrentarse a los mejores equipos europeos. ¿Lo has preparado tan bien como podías, o todavía se pueden explotar ciertas debilidades? Las oportunidades están en que los contrarios las descubran si las hay. Cuida bien la planificación durante la semana y el día del partido será una experiencia mucho más entretenida.

EL TRABAJO DE LA SEMANA

La tarea de dirigir el club ocupará por completo tus días de trabajo durante la semana y a niveles más altos de juego, donde los partidos se juegan entre semana y son pospuestos más a

menudo se convierte en un verdadero acto de equilibrio el asegurarse de que todas las cosas que necesitan ser hechas se hacen. La agenda te pone en contacto con las cosas importantes a primer nivel, simplemente se nos presenta la semana, con las tareas espaciadas para hacerlas más manejables.

LUNES: AM; revisar los informes de los partidos y establecer los horarios de entrenamientos.

PM; asistir a la junta directiva. Aquí es donde descubres qué tal estás haciendo tu trabajo. Se asiste a las reuniones del consejo desde la segunda semana en adelante.

MARTES/MIERCOLES: nada que debas hacer, ¡pero muchas cosas que deberías!

JUEVES; elegir el equipo para el sábado.

VIERNES: AM; elección de tácticas para el partido.

PM; viajar si el partido es fuera, quedarse si es en casa.

SABADO: DÍA DE PARTIDO; Obviamente con un partido entre semana vas un poco apretado de tiempo, y en particular se reduce el tiempo de entrenamiento, haciendo, por lo tanto, más difícil el mantener la máxima eficiencia del equipo. En niveles más altos consulta la agenda cuidadosamente al principio de cada semana y piensa cómo hacer todo lo que tienes que hacer.

La vida sería relativamente simple si tuvieras toda la semana para planear la caída de tus próximos adversarios. Sin embargo, cualquiera que haya puesto un pie alguna vez en una oficina te dirá que encontrar el tiempo para trabajar es lo más difícil que existe. Todo sucede a tu alrededor al mismo tiempo, llamadas de teléfono, gente pidiendo citas, otro que quieren hablar y, en general, cuánto más ocupada está una oficina, menos tiempo se pasa atendiendo a los asuntos que realmente importan. La oficina de un entrenador de fútbol está siempre OCUPADA. Se te distraerá constantemente con acontecimientos que tú no te esperabas ni empezaste. Cómo respondas a ellos determinará a largo plazo tu éxito o tu fracaso en el juego. El teléfono y el interfono sonarán. Si contestas o no, es cosa tuya. Podría ser algo totalmente trivial, o podría ser el presidente ¡que nunca es trivial! Todas las respuestas son de nuevo controladas mediante menús y todas tienen un efecto en el resultado del juego. Haz un comentario incorrecto a la prensa y la confianza del equipo puede venirse abajo. Elige una mala fecha para un partido y aumentarás la presión en el entrenamiento y la buena forma. Durante la semana tu meta es asistir a la reunión del consejo para saber qué dice el informe del progreso de tu trabajo, y llevarte bien con el presidente y asegurarte de que tu equipo esté adecuadamente preparado para el partido. Sólo eso. Todo lo demás es una digresión que podría tener efectos provechosos o llevarte al desastre. Utiliza bien tu tiempo, ya que tienes muy poco.

MOVIMIENTOS DE APERTURA

Una vez se haya cargado el programa se te pedirá que elijas el idioma en que quieres visualizar el texto, el nivel de juego y el club que quieres dirigir. Sigue los mensajes de la pantalla y pulsa la tecla de tu ratón o de tu joystick, situando el cursor en tus elecciones.

La pantalla de apertura del juego en si es la sala del consejo, donde el presidente -tu jefe- está sentado frente a ti. Te dará la bienvenida al club y dos fichas para que las leas, un dossier del equipo y una sinopsis financiera de la situación del club. La carpeta del equipo es para que te hagas una idea de las habilidades de cada jugador. Los datos financieros muestran el saldo del banco disponible para el club y también te informa de cuál será tu nivel de sueldo y de cuánto puedes gastarte en un jugador sin consultar al presidente. No se te permitirá excederte en esto sin preguntar antes. Tu bonificación semanal es una medida de cómo estás haciendo tu trabajo. Subirá y bajará con tu progreso a lo largo de la temporada. Ambas fichas estarán disponibles durante el juego en el archivo.

Para examinar las fichas mueve el cursor a ella y pulsa la tecla de tu ratón o joystick sobre uno de ellas, utilizando la tecla izquierda del ratón para llegar a la oficina.

EL DESPACHO

Todos los principales objetos de la habitación tienen un papel en el control del juego. Mueve el cursor por la habitación y pulsa la tecla. Aparecen menús para la mayor parte de las cosas e información para otras. Esta es la principal pantalla de juego desde la cual decidirás el curso de la temporada. Familiarízate con ella. La agenda que hay en tu mesa es esencial para saber cómo jugar, ya que contiene lo que hay que hacer durante el día, además de las citas que tengas. Trátalo como si fuera un menú. Examinemos los objetos importantes uno por uno:

(1) **AGENDA:** contiene todas las acciones obligatorias para ese día -son cosas que debes hacer para seguir jugando- y también muestra cualquier cita que tengas. (Mira las notas sobre la semana de trabajo buscando una lista de cosas que "deben hacerse".)

Pulsa la tecla situándote en la agenda para abrirla utiliza los iconos que están en la esquina de la pantalla para volver las páginas en cualquier dirección.

(2) **TELEFONO:** tu comunicación con otros clubs, la prensa y la calle. Al pulsar una tecla estando sobre él aparece un menú de gente a la que se puede llamar; y al pulsar de nuevo la tecla estando en el icono que está al lado de aquél con quien quieres hablar, marca su número. Sin embargo, al igual que en la vida real puede que no funcione la primera vez, y dejar esas importantes llamadas para el final podría meterte en un problema muy gordo. Sigue intentándolo.



Hablar con otros entrenadores: las razones para hacer esto son o bien para informar de que el partido ha sido pospuesto y fijar una nueva fecha, o intentar hacer un negocio de transferencia de alguna clase. Una vez haya aceptado tu llamada serás saludado y aparecerá un menú de posibles comentarios. No tienes más que pulsar la tecla de tu ratón en el que quieras hacer. Brevemente, las dos opciones funcionan así.

PARTIDO POSPUESTO: aquí tendrás que pensar rápido, ya que el otro guerrá fijar una nueva fecha que le venga mejor a él que a ti. ¡Piénsala antes de llamar, y elige rápido!

NEGOCIOS DE TRANSFERENCIAS: en cualquier sentido. Se te ofrecerá una lista de tus propios jugadores si estás vendiendo o de los suyos si estás intentando comprar. Elige pulsando la tecla de tu ratón situándote en el jugador que te interesa. ¡Ten cuidado con los cambios! El hacer ofertas estúpidas o pedir precios tontos no te llevará a ningún sitio, excepto a que te insulten. Todos los tratos se hacen por medio de menús, expon tu oferta cuando se te pida que lo hagas. Las negociaciones SON lógicas es cosa tuya el pensar cómo conseguir los mejores tratos.



Hablar con la prensa: esto es peligroso, pero potencialmente muy útil si se maneja correctamente. Lee la lista de todos los posibles comentarios y elige tus palabras con mucho cuidado. Mira los titulares de los periódicos para ver cómo son interpretados tus comentarios. Los jugadores pueden creerte sobre lo que QUERIAS decir, ¡pero el presidente probablemente no lo hará!



Hablar con el preparador físico: puedes establecer tus horarios de entrenamientos por teléfono, pero tiene un gran inconveniente y es que los jugadores no reciben la atención personal del responsable. Es mejor ir en persona, pero es más rápido por teléfono... También puedes revisar los horarios, una vez establecidos, de esta manera.

(3) PUERTA: el pulsar la tecla de ratón estando en la puerta visualiza un menú de sitios a los que puedes ir. Cuando sea hora de asistir a una junta directiva se añadirá al menú.

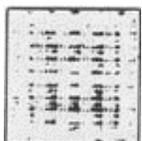
Normalmente los destinos posibles son:



Casa: al final de un largo día, no hay mejor sitio al que ir. Sin embargo, debes tener cuidado de no irte a casa antes de acabar tu trabajo.



Sala del consejo: ya sea para una junta directiva semanal, o cuando te veas obligado a ver al presidente o si estás lo suficientemente loco como para pedir una cita tú mismo.



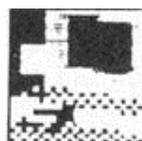
Partido: sólo en días de partido y a la hora exacta. Empieza una secuencia de partido.



Campo de entrenamiento: para establecer o revisar los horarios de los jugadores. Siempre es bueno ir al campo de entrenamiento y tendrá un efecto provechoso en las habilidades de los jugadores.



Autocar: te lleva a los partidos fuera de casa.



Cuatro de tácticas: para elegir o cambiar las tácticas del equipo para el siguiente partido. Debes ir ahí cuando te lo indique tu agenda.

(4) INTERCOM: te pone en contacto con la gente clave de tu club:



Presidente: habla con tu secretaria para pedir una cita para verle y revisar las finanzas.



Secretaria: te permite entrevistar a jugadores o remolonear un rato.



Preparador físico: proporciona información sobre los problemas de lesiones ya sea de tus jugadores o de los contrarios.



Investor: una útil fuente de información del resto de los equipos de la liga. Especialmente útil si estás planeando sumergirte en el mercado de transferencias.



Delegado de campo: te informa de los problemas de campo.

- (5) **TABLE DE LA PARED:** da los resultados del último grupo de partidos jugados.
- (6) **ARCHIVO:** guarda los resultados de tu equipo, del resto de la liga y la carpeta de finanzas desde la apertura. Se accede a todas las fichas pulsando el botón del ratón estando sobre ellas, y el contenido de éstas aparecerá en la pantalla.
- (7) **MOBILIARIO:** todas las cosas que hay en la oficina pueden tener una utilidad en tu papel de ocupado ejecutivo. Intenta pulsar el botón del ratón situándote en objetos que te interesen para ver qué sucede ¡Experimenta!
- (8) **FOTO DEL EQUIPO:** te proporciona una detallada información de todo tu equipo.

TRATO CON LA GENTE

Todos los demás personajes del juego se comportan como se supone que la gente tiene que comportarse en su lugar, y cumplirán con sus obligaciones sin importarles lo que tú hagas. Los otros entrenadores dirigen, la secretaria es constante y el presidente te proporcionará siempre unos buenos dolores de cabeza. Es cosa tuya actuar junto a ellos o conseguir las ventajas que necesitas para ganar la liga.

La interacción tiene lugar principalmente mientras se realizan las tareas semanales, ya que la mayor parte de ellas requieren que hagas algo para alguien o por alguien. El trato con la gente en Superleague requiere las mismas habilidades que si fuera un trato cara a cara.

La única diferencia es que puedes ser brusco sin sufrir los posibles efectos físicos de una reacción violenta.

1. **JUNTA DIRECTIVA:** esto sucede todos los lunes y es importante para el juego. Proporciona información de cómo te ve tu jefe, y también es el lugar en el que se dan las órdenes (por el presidente). Són órdenes directas que pueden ser ignoradas por tu cuenta y riesgo. Podría ser una orden de vender a un jugador, por ejemplo, si el equipo ha tenido un mal resultado la semana anterior. Cualquiera que sea esa orden, el ignorarla puede ser motivo de despido, o puede convertirte en un héroe. Debes sopesar la situación y decidir si puedes remediar el problema sin tomar esas medidas tan drásticas que te han sido indicadas. Si puedes bien. Si no puedes elude en la siguiente junta directiva ¡algo gordo se te echará encima!

Esta es básicamente una secuencia no interactiva ¡Te sientas y escuchas mientras se dicen cosas feas! más tarde puedes solicitar una entrevista con el presidente para hablar con él, si tienes ganas. (Después de todo hay quien siempre ha sobrevivido a lo peor...)

2. **HORARIOS DE ENTRENAMIENTOS:** pueden establecerse por teléfono, o en persona en el campo de entrenamiento. Elige el icono relevante del menú de la puerta o del menú de la puerta o del teléfono para acceder a la secuencia.

Se te ofrecerá una ficha del equipo, con el número actual de horas de entrenamiento en cada una de las tres áreas (S- Shooting, D- Dribbling, T- Tackling) para cada uno de los jugadores que se encuentran en la ficha. Debes ajustar el tiempo que el jugador pasa con cada de las

áreas por día, pulsando la tecla del ratón situado en las barras mostradas en el gráfico. Hay un máximo de veinte horas disponibles por jugador (cuatro horas por día como máximo), asumiendo que no hay partidos entre semana, cuando el tiempo de entrenamiento será reducido y los jugadores se verán incapaces de mantener su buena forma con la misma facilidad.

Elige el tipo de trabajo que hay que hacer basándote en cada jugador individualmente. Vence las debilidades y no trabajes demasiado en un solo aspecto del juego, o de lo contrario la actuación y confianza de estos jugadores sufrirá. Recuerda que incluso los jugadores son personas y responden mejor si las tratas como tales.

3. REUNION DE TACTICAS: antes de un partido debes hablar con tu equipo y asignar las tácticas que debe emplear. Sigue los mensajes de la pantalla para elegir del libro de juego, pasando a través de las páginas y pulsando el botón del ratón en las jugadas que desees. El máximo es de cinco elecciones. Tu elección aquí afectará dramáticamente a las posibilidades del equipo.

Elige muy cuidadosamente, teniendo en cuenta las fuerzas de tus adversarios. Por ejemplo hacer que tus defensas corran a los adversarios refuerza tu ataque, pero debilita tu defensa, especialmente si el otro lado tiene delanteros rápidos (de alta movilidad). Establecer la mitad de campo para marcar hombre a hombre puede ser una forma de ahogar la creatividad del contrario, pero si sus jugadores tienen mayor habilidad que los tuyos podría ser molesto el que los marcadores fueran continuamente engañados y tu defensa estuviese bajo presión. Consulta las notas técnicas que aparecen un poco más adelante en este manual para tener una idea completa de cómo funcionan las elecciones en la práctica.

4. SELECCIONA EL EQUIPO: no puedes jugar un partido sin equipo. Pide la ficha del equipo (del archivo) para cambiar las primeras elecciones de equipo, o si lo dejas para el último momento la secuencia se iniciará en el día del partido, dándote el último momento posible para completar el trabajo.

El presidente tiende a enfadarse mucho con los entrenadores que eluden este deber en particular demasiado a menudo, por lo que no debes dejarlo hasta el último momento todas las semanas, o las juntas directivas se convertirán en algo muy incómodo.

Los cambios que hagas en el equipo obviamente afectarán a los jugadores, por lo que sería aconsejable el considerar las implicaciones personales y quizá hablar con la gente a quien afecta el problema, en lugar de echar a la mitad del equipo y dejar que se enteren por los periódicos...

ESTRATEGIAS

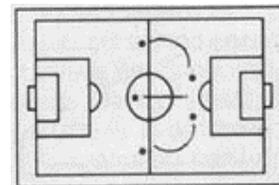
A continuación exponemos un repaso de las opciones tácticas que tienes como entrenador. Se dividen en dos categorías, medio campo y el resto. Cómo sitúes a tus jugadores en el área vital en el centro del campo determinará tus fuerzas relativas tanto en ataque como en defensa y es, por lo tanto, la decisión táctica más importante que debes tomar:

1. El medio campo juega tras los delanteros cuando sea posible:

esto convierte a tu departamento creativo en una adición a tu ataque.

Ideal si los adversarios practican un juego defensivo y de contención. Pero no es difícil imaginar lo que sucederá si los contrarios tienen dos delanteros excelentes que pueden utilizar el espacio extra que esto les proporcionará. Normalmente así es como

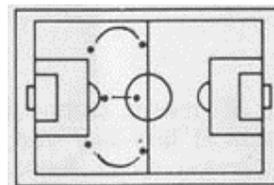
un equipo situaría a sus jugadores si estuviera jugando en casa contra un conocido adversario defensor. También podría ser útil si equipo no está muy fuerte y estás buscando una manera



de estimular el ritmo en las bandas. Sin embargo, en todos los casos necesitas tener jugadores que puedan hacer funcionar el plan. Busca gente con buenas habilidades futbolísticas.

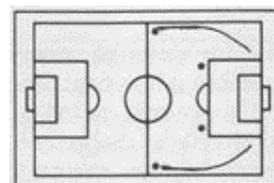
2. Echar el medio campo hacia atrás para apoyar a la defensa:

lo contrario de la primera opción. Aumenta en gran medida tu habilidad para resistir a la fuerza ofensiva del contrario, pero deja la tuya muy aisiada. Si tienes delante a un equipo de clase mundial puede que no importe. Si no es así intenta proporcionar algo de apoyo si tratas de ganar el partido, aunque muchos partidos se han ganado principalmente por saber rodear al equipo contrario. Se utiliza para partidos con pocos goles, pero es una táctica defensiva válida.



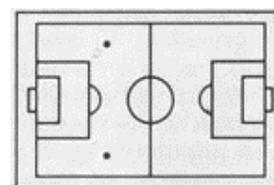
3. Emplear los jugadores de medio campo como delanteros en las bandas:

una táctica atrevida, diseñada para añadir fuerza directamente a la línea delantera. Necesita jugadores con las clásicas habilidades de velocidad para correr en la banda y juego de pelota pero ¿quién no las tiene en el juego? De nuevo se le dará al adversario más posibilidades para atacar, pero tu equipo aumenta sus oportunidades de llegar al marcador.



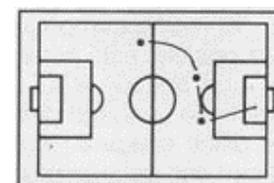
4. Marcaje hombre a hombre en medio campo:

tácticas diseñadas para frustrar al contrario y quizá para subir el nivel de la situación en la que sientes que tus hombres son aventajados con mucho por los adversarios. Divide tu fuerza de medio campo entre ataque y defensa y es la opción más segura en la mayoría de los casos (aunque aburrida...).

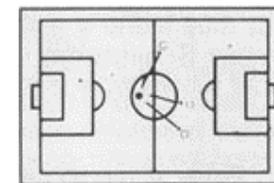


5. El medio campo sube para apoyar al ataque en pases cortos:

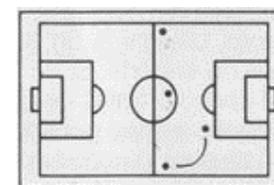
no deja totalmente solos a los delanteros y proporciona piernas extra para los corners, etc. No obstante, presta atención a los contraataques, especialmente si el otro equipo tiene hombres rápidos en su línea delantera.



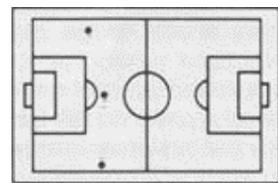
6. El medio campo cubre la escapadas del adversario: ...¡esto es lo que hay que hacer si estás muy preocupado!



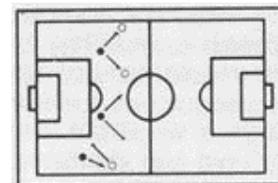
7. El medio campo intenta poner la pelota en el espacio que hay tras la defensa: si tus delanteros están en mejor forma y son más rápidos que los contrarios es un sistema válido para conseguir una buena defensa. Si no lo son tendrán que correr mucho para conseguir algo. ¡Esto te hará popular en los vestuarios!



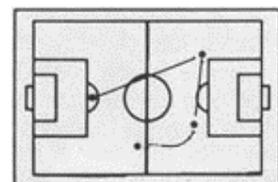
8. La defensa marca a los delanteros contrarios hombre a hombre: detendrá las ambiciones de marcaje de la mayoría de los equipos si se hace bien. El peligro inherente al juego se revela cuando los delanteros que están siendo marcados tienen mayores habilidades futbolísticas que aquéllos que les están marcando.



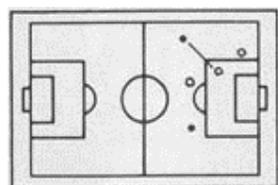
9. La defensa cubre el área frente al ataque: si tus defensores no pueden igualar a sus oponentes en habilidad, pueden mantenerse apartados, dejar que los hombres corran hacia ellos y confiar en una gran movilidad y un sólido bloqueo. Mejor será que los delanteros contrarios no sean demasiado rápidos, porque si no puede que no haya nada que bloquear...



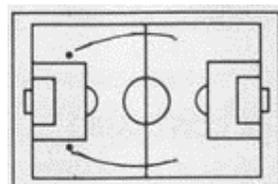
10. Los defensores centrales se unen al ataque: añade algo de fuerza y apoyo para los corners, tiros libres, etc., y siempre desequilibra a la defensa. Te deja expuesto al contraataque rápido, por lo que tienes que ser cuidadoso con las demás colocaciones.



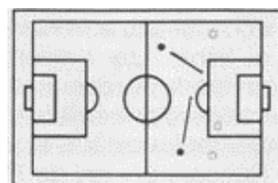
11. Los laterales van a puerta cuando sea posible: añade la opción de correr desde el fondo, lo que puede ser efectivo al crear aperturas en una defensa, puesto que es difícil defender a un hombre extra que sale de repente al ataque. Considera de nuevo las consecuencias si los adversarios tienen un fuerte ataque.



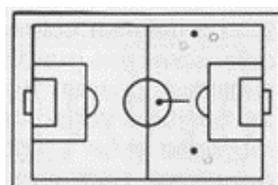
12. Los defensas atacan por la banda cuando sea posible: si tus defensas son buenos atacantes es lógico que añadan fuerza a tu ataque, ya que dejarán más espacio para que los defensas operen con efectividad. Evidentemente, extender sus deberes les hará menos del 100% eficientes en la defensa.



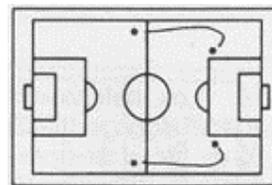
13. Los atacantes llevan la pelota, pasar a la defensa: estudia al adversario y si tus hombres tienen la habilidad necesaria para enfrentarse y vencer a sus contrarios, ésta es una táctica muy lógica. Si no la tienen entonces tus ataques se atascarán en la última tercera parte del campo.



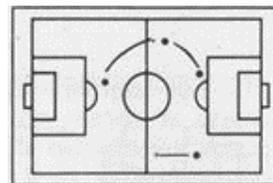
14. Los atacantes se alejan de la pelota y buscan los pases: cuando hay coordinación con las actividades de medio campo, ésta es una manera excelente de conseguir una buena trasera. Sin embargo, se necesita alguna velocidad y un alto nivel de buena forma. ¿Cómo han ido los entrenamientos?



15. Los delanteros presionan para facilitar las entradas desde el fondo: utiliza a los delanteros como hombres de apoyo para permitir al medio campo que corra hacia los defensores, que son sometidos de esta manera a una presión considerable. Funciona bien si los que corren son buenos futbolistas y especialmente si la defensa marca a tus delanteros hombre a hombre.



16. Los delanteros cubren la retaguardia en los saques: si tus delanteros son muy móviles pueden ser un útil apoyo a la defensa en los corners, etc. Añade capacidad de repuesta al juego del adversario, pero somete a una fuerte presión física a tus delanteros. Tienen que ser rápidos y estar en buena forma. También puede ayudarte una inteligente jugada de medio campo de pelota hacia adelante.



Como puedes imaginar todas las opciones tienes ventajas e inconvenientes que considerar. Lo que tienes que hacer como entrenador es superar el equipo al que te estás enfrentando y decidir qué cinco estrategias de las nombradas dan más oportunidades de meter la pelota en su portería tantas veces como sea posible.

EL CONTRARIO

Cada uno de los demás equipos de la liga tiene su propia manera de jugar al fútbol. Cada uno tiene un conjunto preferido de tácticas, que se ajustan a las cambiantes situaciones de cada partido. La clave para ganar Superleague es conocer a tu adversario y lo que **PROBABLEMENTE** hará, no hay nada seguro en el fútbol. Los siguientes esquemas de cada uno de los clubs que compiten contra ti pueden ayudarte a evaluar la situación. Ten en cuenta que aunque cambies de nombre al equipo seguirán jugando de acuerdo con sus planes. ¡No hay forma de que el juego sepa que has cambiado los nombres del Liverpool y Rangers por los de Munich y Hartlepool!

MARSELLA: en casa juega tomando bastantes riesgos, como hacen la mayoría de los equipos, tendiendo a avanzar al medio campo en particular. Busca el enfrentamiento en el centro del campo y en tu propio terreno, y opta por un marcaje cercano.

MILAN: acostumbra a utilizar los laterales, y si no echa a todos hacia atrás cuando se ve amenazado. Puede ser mortal en el contraataque. Los buenos marcadores no tienen miedo de encargarse de los jugadores que se adelantan demasiado.

LIVERPOOL/ARSENAL: también conocidos por dejar a alguien tras los cuatro que forman la trasera, normalmente fuera de casa, pero sin debilitar su capacidad de adelantarse muy rápidamente. Expertos en pases buscan las carreras rápidas hacia los flancos de cualquiera de los jugadores.

REAL MADRID: muy constante en su forma de jugar, no se inclina demasiado por la experimentación. Tiene una cierta tendencia a evitar el medio campo, dejando que su móvil y efectiva fuerza de ataque alcance y acose a la defensa y para aprovechar las lagunas que provocan. Son buenos en ataque, pero algo débiles en defensa.

PSV EINDHOVEN: uno de los dos usuarios habituales del sistema de las carreras en la liga. Para los delanteros es difícil correr a través de esta disposición; tienen que buscar espacio para trabajar, posiblemente enfrente de la defensa. Un método de ataque es llevar hombres desde el medio campo para hundir a la defensa con el deseo de que un hombre se quede libre en una posición de tiro.

RANGERS: famosos por un buen récord en casa jugarán para mejorarlo. Es muy difícil marcarles tantos fuera de casa, pero a ellos tampoco les resulta fácil golear. Buscan partidos difíciles en casa, pero no debilites tu defensa porque podría salir caro.

BAYERN MUNICH: el otro equipo corredor del grupo y el más cauteloso de todos en su estrategia. Difícil de romper en cualquier momento, mantiene a todos los hombres tras la pelota cuando se ve amenazado. Sin embargo, cuando juegan con sus rápidos delanteros pueden destruirte.

Generalmente un equipo tendrá por lo menos dos opciones ensayadas con las que jugar. Cuanto más puedes detenerlas, a más presión les someterás. Observas los cambios del plan de juego al acabar la primera parte si se han marcado más de uno o dos goles en cualquiera de los sentidos, o si lo más prudentes están fuera de casa.

LOS RESULTADOS

El partido ha terminado, tú has ganado/te han dado una paliza/has sido humilado o lo que sea y ahora debes enfrentarte al presidente el lunes por la mañana para explicarle por qué no puedes hacer eso todas las semanas o qué es lo que fue mal esta vez que nunca volverá a pasar...

Para aprender de tus errores intenta descubrir en tus tácticas qué te hizo ganar/perder el día. No olvides los niveles de confianza y buena forma de tus jugadores y el efecto que han tenido en su efectividad ese día. Sus características en el papel pueden ser distintas a lo que dejaron en el campo. Al tener cada equipo su propio estilo de juego deberías aprender a enfrentarte mejor a ellos después de un tiempo, pero recuerda que habrá variaciones en el estilo básico y que tu estrategia debe ser tan flexible como sea posible.

Un aspecto del problema que no puedes controlar es la prensa. Sé tan simpático con ellos como puedas, dado el número de veces que te jugarán alguna mala pasada. Si no dices nada seguirán publicando algo, por lo que puede ser mejor que DIGAS algo sobre lo que aparezca.

PISTAS Y CONSEJOS

European Superleague está diseñado para ser tan real como la vida misma: si algo puede ir mal y va mal será con los peores resultados posibles.

Los controles del juego son muy intuitivos, pero ¡cuidado! El presidente del club es implacable y no aceptará la inexperiencia como excusa de un fracaso. Sin embargo, sería bueno el pasar algún tiempo familiarizándote con los controles antes de empezar a jugar en serio.

Sugerimos que te preocupes sobre todo de tu equipo en la primera temporada. Intenta experimentar con tantos horarios de entrenamientos como puedas, esto es lo mejor que puedes hacer para llegar a conocer las complejidades del juego. El horario de entrenamiento que te hemos dado para empezar es sólo para que tus chicos sigan en forma; no convertirá a ninguno de ellos en héroes ganadores de la Superliga.

Intenta establecer el horario para que encaje con los requerimientos de cada jugador y verás cómo su confianza, su trabajo de equipo y su buena forma vuelan hacia un mágico 100% (o por lo menos no caen hasta un 0%).

Los entrenadores deben darse cuenta del poder del toque personal, anotar las cotas de confianza y de trabajo de equipo de sus jugadores si establecen los horarios por teléfono. También debes recordar que todo lo que digas en la Superliga se volverá contra ti en algún momento.

Posiblemente el dispositivo más útil del juego es el fichero de adversarios (el investigador en AMSTRAD y SPECTRUM), ya que te da una información detallada del siguiente equipo al que vas a masacrar. Intenta decidir quienes de sus jugadores van a salir al campo e intenta elegir tu equipo con una fuerza y habilidad adecuadas para ganarles.

Utiliza las secuencias tácticas tan sabiamente como te sea posible. Lee la sección "Estrategias": los partidos en casa normalmente garantizan un estilo más agresivo que las citas fuera de tu campo. Tendrás que experimentar para ver cómo reaccionan los diferentes clubs a

diferentes tácticas y formaciones. No olvides que no importa lo bien que estén entrenados tus jugadores: ellos jugarán tan bien como se lo permita tu táctica. European Superleague tiene un mercado de transferencias muy boyante -especialmente en los niveles dos y tres- el resto de los entrenadores estarán molestandote continuamente para comprar y vender. Nuestro consejo es que participes sólo si necesitas desesperadamente un nuevo delantero o un nuevo goleador; el resto de los entrenadores del juego son bastante mejores que tú en esto e intentarán confundirte a la menor oportunidad.

Verás una botella de whisky en tu mesa, una tentación a la que sucumben muchos entrenadores para suavizar la presión a la que se ven sometidos. Echa un vistazo al reloj cuando pulses el botón del ratón sobre la botella de whisky abierta, o puedes encontrarte con que la presión es mayor y no menor.

Ante todo planea metódica y cuidadosamente y, ¿quién sabe? Puede que dures más de dos partidos...

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteaudo, 22, bajo
28028 MADRID