

## **Antes de utilizar este juego de software**

Lea este archivo de ayuda antes de utilizar SEGA WORLDWIDE SOCCER PC para Windows 95.

## **Notas sobre el disco de SEGA PC**

### **\* Precauciones de seguridad**

1. En muy contadas ocasiones, la brillante luz y el parpadeo de un monitor o pantalla de televisión puede ocasionar en algunas personas convulsiones musculares temporales o pérdida de conciencia. Aquellas personas que hayan experimentado estos síntomas deben consultar a un médico antes de utilizar este software. Si se desarrollasen los citados síntomas durante la utilización del software, deje inmediatamente de utilizarlo y consulte a un médico.
2. Cada vez que utilice este software, asegúrese de que la habitación en la que se encuentre esté bien iluminada y mantenga una distancia prudencial del monitor o pantalla de televisión. Para su propia seguridad, descanse entre 10 y 20 minutos por cada hora de utilización, y no maneje este software si estuviera cansado o falto de sueño.

### **\* Conserve el disco libre de defectos y polvo**

Tenga cuidado al manipular su disco si quiere conservar ambos lados del mismo libres de defectos o polvo. No doble el disco ni agrande el agujero central.

### **\* No escriba en el disco**

No escriba o adhiera etiquetas a la superficie del disco.

### **\* Limpieza**

Con cuidado, limpie el polvo que se haya acumulado en el disco con un pañito suave apto para limpiar gafas. Limpie el disco desde el centro hacia afuera. No utilice bencina o disolventes.

### **\* Lugar de almacenamiento**

Después de usar el disco, colóquelo en su funda de nuevo, y guárdelo en un lugar que no esté cerca de una fuente de calor o de humedad.

### **\* El disco de SEGA PC es de uso exclusivo para ordenador**

Nunca utilice el disco en un reproductor de compact disc o podría dañar los auriculares o los altavoces.

### **\* Función de salvado automático**

Este juego salva los resultados y la configuración de opciones en el disco duro. Debido a esta función de salvado automático, si se pulsa el botón de encendido o de reset, en algún momento que no sea al tener la pantalla de título en el ordenador, los datos salvados pueden resultar destruidos.

## Explicación de las barras de menú

### [Juego]

[Pausa F3]	Pausa o reinicio de juego.
[Reset Alt+F2]	Comienza el juego desde el principio.
[Salir Alt+F4]	Termina el juego y regresa a Windows 95.

### [Configuración]

[Configuración de mecanismo F5]	Se utiliza para seleccionar el equipo de entrada que va a usar cada jugador, también para cambiar la función de las teclas en el teclado y los botones en la palanca o el panel de mando. Para usar una palanca o un panel de mando, seleccione y ajuste la palanca de mando (o panel) donde dice <u>Palanca de mando</u> o <u>Mecanismo de juego</u> en el panel de control.
[Modo de pantalla]	Se utiliza para cambiar la definición de la pantalla del juego. Se puede seleccionar uno de entre <u>seis modos</u> . Existe la posibilidad de que no pueda optar por alguno de los modos de pantalla, dependerá del ordenador que use.
[Configuración de sonido]	Se utiliza para seleccionar el sonido de fondo durante el partido. Se pueden seleccionar emisiones reales inglesas o alemanas y música de compact-disc.
[Datos editados]	Se utiliza para elegir entre usar [datos 1] o [datos 2] creados con <u>Edición de jugador</u> , o dejar la configuración inicial intacta sin usarla.
[Modo de repetición de jugadas]	Configure <u>el modo para salvar las repeticiones</u> de los goles. Las repeticiones salvadas pueden reproducirse a través de <u>Golazos</u> .
[Opciones de juego]	Se utiliza para configurar diferentes opciones como por ejemplo el tiempo límite de juego, el ángulo de visión, aplicación de faltas, fuera de juego, y otras reglas del juego.

### [Ayuda]

[Contenido F1]	Recupera la información del menú Ayuda. Haga clic en la información que desee obtener. [F1] también se puede usar para traer Ayuda a la pantalla.
[Acerca de]	Muestra la información.

---

### Consejo

- Si el modo de pantalla completa está activo, pulse [F3]. El juego se detendrá y aparecerá la barra de menús.
- Si su ordenador no tiene tanta potencia, le recomendamos que seleccione [320 x 240 Pantalla completa 8 bit color] en [Modo de Pantalla].
- Antes de usar palancas o paneles de mando, asegúrese de haber decidido que jugador va a utilizar que palanca de mando (o panel) a través de "Selección de mecanismo de entrada", entonces seleccione el tipo de palanca (panel) y ajústelo con Palanca de mando o Mecanismo de Juego en el panel de control.

Este juego de software permite que hasta cuatro personas jueguen al mismo tiempo con un sólo ordenador. Con [Selección de mecanismo de entrada], seleccione el equipo de entrada que cada jugador va a utilizar desde el teclado y palancas de mando numeradas de la una a la cuatro.

**\* Nota**

Si no se hubiesen conectado palancas de mando u otros paneles, sólo podría usarse el teclado para jugar, y, por lo tanto, sólo una persona podría hacerlo. Para poder jugar de dos a cuatro personas, son necesarias palancas y paneles de mando.

**Se puede seleccionar uno de los cuatro modos disponibles.**

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| [Todo goles]               | Se salvan todas las escenas con goles. No se muestra diálogo como en [Goles escogidos].   |
| [Goles elegidos]           | Se muestra el diálogo al final de la repetición después de que se haya marcado un gol. Para salvar la escena de gol, seleccione [Yes]; de lo contrario seleccione [No]. |
| [Excepto goles cancelados] | Básicamente se trata del mismo procedimiento que en [Goles elegidos], excepto que el diálogo no se muestra cuando se omite una repetición.                              |
| [Sin grabar]               | No se salvan las escenas de gol. No se muestra diálogo.   |

---

**\* Los goles marcados por COM (el ordenador), no se pueden salvar.**

**El juego ofrece las siguientes opciones, todas ellas modificables:**

- Nivel Establece la fuerza del equipo de la unidad del ordenador.
- Tiempo Establece la duración de cada tiempo del partido.
- Visión Establece el ángulo de visión durante el juego.
- Zoom Establece el aumento de zoom durante el juego.
- Metereología Establece las condiciones metereológicas durante el juego.
- Marcaje Establece si el marcaje debe cambiar automática o manualmente para cada jugador. La operación de cambio de marcaje puede llevarse a cabo incluso si la función [Auto] ha sido seleccionada.

**Las reglas del juego son detalladas. Marque cada opción con un señal para hacerla operativa.**

- Fuera de juego Establece donde incluir fueros de juego.
- Faltas Establece donde incluir faltas.
- Tarjetas Establece donde incluir tarjetas amarillas y rojas.
- Lesiones Establece si los jugadores han resultado lesionados durante el juego.
- Tiempo perdido Establece si se deben añadir minutos de juego.
- Prórroga Establece donde permitir prórroga.
- Muerte súbita Establece si se debe jugar un partido a penalties de muerte súbita, si el partido hubiese terminado en empate.

**\* El estado en el que una ventana de juego se muestra en la pantalla en su totalidad.**

**Puede elegir entre los cuatro siguientes modos de pantalla:**

Window 320 x 240

Window 640 x 480

Pantalla completa 320 x 240 8 bit color

Pantalla completa 320 x 240 16 bit color

Pantalla completa 640 x 480 8 bit color

Pantalla completa 640 x 480 16 bit color

### **Procedimiento para seleccionar y ajustar una palanca de mando (o panel) a [Palanca de mando]**

1. Seleccione [Panel de Control] de [Configuración] en el menú de [Inicio] y abra el archivo de [Panel de Control ].
2. Haga clic dos veces en [Palanca de mando] para que aparezca el cuadro de diálogo [Propiedad de palanca de mando]. Si no aparece [Palanca de Mando] en el archivo de panel de control, busque [Mecanismo de Juego].
3. Si se conectan dos o más palancas de mando (o paneles), busque el cuadro de [Palanca de mando actual] para que la palanca de mando (o panel) se configure o ajuste, y haga clic.
4. Busque el cuadro de [Selección de palanca de mando] para su tipo de palanca y haga clic. Si la palanca (o panel) usada no apareciese en el cuadro, haga clic en [(A medida...)].
5. Haga clic en [Ajuste]. Después siga las instrucciones que le muestre la pantalla.

### **Procedimiento para seleccionar y ajustar una palanca de mando (o panel) a [Mecanismo de Juego]**

1. Seleccione [Panel de Control] de [Configuración] del menú de [Inicio] y abra el archivo de [ Panel de control].
2. Haga clic dos veces en [Mecanismo de juego] para que aparezca el cuadro de diálogo [Propiedad de Mecanismo de juego]. Si no aparece [Mecanismo de juego] en el archivo de panel de control., busque [Palanca de mando].
3. Si se conectan dos o más palancas de mando (o paneles), haga que se configure o ajuste la palanca de mando, y haga clic.
4. Haga clic en el botón de [Asignación de mecanismo].
5. Busque el cuadro de [Selección de mecanismo] para su tipo de palanca y haga clic. Si la palanca (o panel) usada no apareciese en el cuadro, haga clic en [(A medida...)].
6. Haga clic en [OK].
7. Haga clic en [Ajuste]. Después, siga las instrucciones que le muestre la pantalla.

## **Funcionamiento básico**

Este juego le permite cambiar la función de las teclas y botones del teclado, de la palanca o del panel de mando a través de [Configuración de teclado] y [Configuración de Palanca de mando] de [Configuración] en la barra de menús. Las operaciones que se describen en el manual de funcionamiento y en esta Ayuda siguen la configuración dada por el juego, es decir, se asume que las funciones del teclado no han sido alteradas.

## **Funcionamiento del teclado**

En ataque (durante el juego)

En defensa (durante el juego)

En selección de modo.etc

## **Funcionamiento de la palanca de mando**

**Si usa una palanca de mando o panel que tenga de cuatro a siete botones:**

En ataque (durante el juego)

En defensa (durante el juego)

En selección de modo.etc

**Si usa una palanca de mando o panel con ocho o más botones:**

En ataque (durante el juego)

En defensa (durante el juego)

En selección de modo.etc

**Si usa un panel de mando Microsoft<R> Sidewinder<TM>**

En ataque (durante el juego)

En defensa (durante el juego)

En selección de modo.etc

---

## **Consejo**

- La función de los botones aquí descrita puede cambiarse en [Configuración de teclado] y [Configuración de palanca de mando] en la barra de menús
- Para usar una palanca o un panel de mando, se deben seleccionar los mismos y ajustarlos en Palanca de mando o Mecanismo de Juego del panel de control. Si no se ajustan, los paneles de un ordenador o las palancas de mando no funcionarán correctamente.
- Se debe usar el juego con una palanca o un panel de mando que tenga cuatro o más botones de entrada.

Para poder usar todas las funciones del juego, necesitará una palanca o un panel de mando con ocho o más botones de entrada. En el caso de que usase otro equipo de entrada, podría ser que el software no funcionase normalmente.

## Ataque (teclado)



- [Arriba] [Abajo] [Izquierda] [Derecha] Movimiento de los jugadores e indicación de la dirección del pase
- [Z] Diferentes lanzamientos
- [X] Pase a través de la defensa o pase corto
- [C] Pase largo, vaselina, o centro
- [A] Marcador cambia a portero
- [S] Entrenamiento (presión)
- [D] Entrenamiento (subida a ataque desde atrás)
- [Shift] Sprint
- [Ctrl] Cambio de marcador
- [Enter] Recupera la pantalla del sistema.
- [F3] Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

## Defensa (teclado)



[Arriba] [Abajo] [Izquierda] [Derecha] Movimiento de jugadores

[Z] Deslizamiento

[X] Robo de balón o carga de hombros

[C] No se usa

[A] Marcador cambia a portero

[S] Entrenamiento (presión)

[D] Entrenamiento (dejar en fuera de juego al adversario)

[S] + [D] Entrenamiento (hombre a hombre)

[Shift] Sprint

[Ctrl] Cambio de marcador

[Enter] Recupera la pantalla del sistema

[F3] Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**Selección de modo(teclado)**

[Arriba] [Abajo] [Izquierda] [Derecha]    Seleccionar  
[Enter]                                    Determinar  
[Esc]                                        Cancelar

### **Ataque (cuatro botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Movimiento de jugadores e indicación de la dirección del pase
botón #1	Lanzamiento
botón #2	Pase a través de la defensa o pase corto
botón #3	Pase largo, vaselina o centro
botón #4	Sprint
Doble clic en botón #4	Recupera la pantalla del sistema.
[F3] del teclado	Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**\* Doble clic : Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente**

### **Defensa (cuatro botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Movimiento de jugadores
botón #1	Deslizamiento
botón #2	Robo de balón o cara de hombros
botón #3	Cambio de marcador
botón #4	Sprint
Doble clic en botón #4	Recupera la pantalla del sistema.
[F3] del teclado	Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**\* Doble clic : Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente**

**Selección de modo (cuatro botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Seleccionar
botón #1	Determinar
botón #2	Cancelar

### **Ataque (ocho botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha      Movimiento de jugadores e indicación de dirección de pase

botón #1      Lanzamiento

botón #2      Pase a través de la defensa o pase corto

botón #3      Pase largo, vaselina o centro

botón #4      Cambio de marcador a portero

botón #5      Entrenamiento (presión)

botón #6      Entrenamiento (subida a ataque desde atrás)

botón #7      Sprint

botón #8      Cambio de marcador

Doble clic en botón #7      Recupera la pantalla de sistema.

[F3] del teclado      Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**\* Doble clic : Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente**

### **Defensa (ocho botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha Movimiento de jugadores

botón #1 Deslizamiento

botón #2 Robo de balón o carga de hombros

botón #3 No se usa

botón #4 Cambio de marcador a portero

botón #5 Entrenamiento (presión)

botón #6 Entrenamiento (dejar fuera de juego al adversario)

botón #7 + 8 Entrenamiento (hombre a hombre)

botón #7 Sprint

botón #8 Cambio de marcador

Doble clic en botón #7 Recupera la pantalla del sistema.

[F3] del teclado Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**\* Doble clic : Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente**

**Selección de modo (ocho botones)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Seleccionar
botón #1	Determinar
botón #2	Cancelar

### **Atacar (Panel de mando Microsoft<R> Sidewinder<TM> )**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Movimiento de jugadores e indicación de dirección de pase
Botón A	Lanzamiento
Botón B	Pase a través de defensa o pase corto
Botón C	Pase largo, vaselina o centro
Botón X	Cambio de marcador a portero
Botón Y	Entrenamiento (presión)
Botón Z	Entrenamiento (subida a ataque desde atrás)
Botón L	Sprint
Botón R	Cambio de marcador
Botón de inicio	Recupera la pantalla del sistema.
[F3] del teclado	Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

### **Defensa (Panel de mando Microsoft<R> Sidewinder<TM>)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha	Movimiento de jugadores
Botón A	Deslizamiento
Botón B	Robo de balón o carga de hombros
Botón C	No se usa
Botón X	Cambio de marcador a portero
Botón Y	Entrenamiento (presión)
Botón Z	Entrenamiento (Dejar en fuera de juego al adversario)
Botón Y + Z	Entrenamiento (hombre a hombre)
Botón L	Sprint
Botón R	Cambio de marcador
Botón de Inicio	Recupera la pantalla del sistema.
[F3] del teclado	Muestra la barra de menús en pausa o en pantalla completa.

**Selección de modo (Panel de mando Microsoft<R> Sidewinder<TM>)**

Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha      Seleccionar

Botón A                                      Determinar

Botón B                                      Cancelar

## Como empezar y como jugar



Al pulsar la tecla de [Enter] en la pantalla de título, aparece la pantalla de selección de modo.

{button ,JI(`',`exhibition')}] **EXHIBITION** Sólo se juega un partido de exhibición entre dos equipos elegidos libremente (de una a cuatro personas).

{button ,JI(`',`worldleague')}] **WORLD LEAGUE** Se juegan un total de 30 partidos de liga entre 16 equipos elegidos libremente (una persona).

{button ,JI(`',`worldwidecup')}] **WORLDWIDE CUP** Se juega la copa del mundo entre diferentes equipos elegidos libremente (una persona).

{button ,JI(`',`cuptournament')}] **CUP TOURNAMENT** Se juega en la modalidad de torneo (de una a cuatro personas).

{button ,JI(`',`pk')}] **P.K.** Partidos a muerte súbita entre equipos elegidos libremente (de una a cuatro personas).

{button ,JI(`',`playeredit')}] **PLAYER EDIT** Se pueden cambiar libremente los nombres de los jugadores de cada equipo.

{button ,JI(`',`segaranking')}] **SEGA RANKING** Se muestran todos los resultados y rankings de todos los equipos en todos los modos (excepto "EXHIBICION" y "M.S.").

{button ,JI(`',`network')}] **LINK GAME** Se juega un partido con un número de hasta ocho ordenadores conectados en red, por modem o cable en puerto serie.

{button ,JI(`',`finegoals')}] **GOLDEN GOAL** Durante el transcurso de un partido, se pueden salvar datos y pueden luego verse las repeticiones.

## EXHIBITION

Para jugar este partido de exhibición, se puede elegir libremente entre 48 equipos. Este modo va como sigue:

### 1. Elegir equipos



En primer lugar, elija el número y las combinaciones de jugadores que vayan a participar. Después, elija una franja horaria y los equipos. Por último, pulse la tecla de Determinar (botón) una vez más para proceder a la configuración del juego.

Para conocer la fortaleza del equipo de cada país, presione la tecla [Num 1] o el botón #3 (botón [X] si usa un panel de mando Microsoft(R) Sidewinder<TM>) de la palanca o el panel de mando.

### 2. Configuración del partido



Elija un ambiente propicio.

[GAME START]

Inicie un partido a través de la pantalla de tácticas.

[STADIUM]

Seleccione uno de entre los tres tipos de estadios posibles para jugar el partido.

[ENVIRONMENT]

Elija la franja horaria (DIA/NOCHE) y las condiciones metereológicas (BUEN TIEMPO/LLUVIA) para el partido..

[HANDICAP] (partido de un solo jugador)

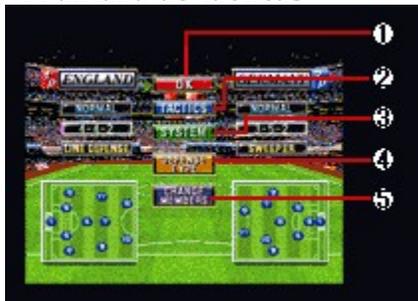
En un partido en el que participe un solo jugador, se puede ajustar la fuerza de cada equipo a cinco niveles diferentes. El nivel 3 es el estándar. 1, 2, 3, 4, y 5 indican mayor fuerza en ese orden.

### 3. Pantalla de partido



Se muestran en la pantalla los equipos que van a jugar. Al pulsar la tecla de Determinar (botón), aparece la pantalla de tácticas.

#### 4. Pantalla de tácticas



Esta pantalla se usa para decidir que táctica usar durante el juego, para comprobar las condiciones en las que se encuentran los jugadores de fútbol y cambiar a los miembros del equipo. Las decisiones que se tomen aquí, pueden resultar de vital importancia para el partido. Familiarizarse con los siguientes apartados le ayudará a elegir la táctica más apropiada. El funcionamiento de esta pantalla se repite para todos los modos.

1. [OK]
2. [TACTICS]
3. [SYSTEM]
4. [DEFENSE TYPE]
5. [CHANGE PLAYERS]
6. [OPPONENT PLAYERS]

**Comienza el juego.**

**Configure el movimiento de los jugadores de fútbol que no estén en posesión del balón.**

Elija una de estas siete tácticas:



[NORMAL]	Movimiento equilibrado de ataque y defensa
[OFFENSIVE]	Movimiento basado en el ataque
[DEFENSIVE]	Movimiento basado en la defensa
[CONTER ATTACK]	Todos al ataque cuando hay una oportunidad
[RIGHTSIDE UP]	Salida por la banda derecha
[LEFTSIDE UP]	Salida por la banda izquierda
[CENTER UP]	Salida desde el centro

Esta pantalla muestra el número de tarjetas amarillas, lesiones, y la forma física actual de cada jugador de fútbol. Hay cinco niveles de forma:

Muy buena	▲
Buena	▲
Normal	◆
Mala	▼
Muy mala	▼

### Determine un sistema.



Elija un sistema entre 12 tipos diferentes con los botones de dirección. Inicialmente, se ha establecido un sistema específico para cada equipo.

Esta pantalla muestra el número de tarjetas amarillas, lesiones y la forma física actual de cada jugador de fútbol. Hay cinco niveles de forma:

- Muy buena ▲
- Buena ▲
- Normal ▲
- Mala ▲
- Muy mala ▼

**Seleccione la posición de los defensas.**



[SWEEPER] Un líbero en frente del portero

[LINE DEFFENSE] Los defensas se alínean horizontalmente

Esta pantalla muestra el número de tarjetas amarillas, lesiones y la forma física actual de cada jugador de futbol. Hay cinco niveles de forma:

- Muy buena ▲
- Buena ▲
- Normal ▲
- Mala ▲
- Muy mala ▲

## Los jugadores de fútbol puede ser sustituidos.



Elija dos jugadores de fútbol a los que quiera substituir. Si pone el cursor en un jugador de fútbol determinado, la pantalla le mostrará todos los datos disponibles sobre ese jugador.

Esta pantalla muestra el número de tarjetas amarillas, lesiones y la forma física actual de cada jugador de futbol. Hay cinco niveles de forma:

- Muy buena ▲▲
- Buena ▲▲
- Normal ▲▲
- Mala ▲▲
- Muy mala ▲▲▲

Se puede averiguar las características de los jugadores de otros equipos (sólo en un juego contra COM).



Esta pantalla muestra el número de tarjetas amarillas, lesiones y la forma física actual de cada jugador. Hay cinco niveles de forma:

- Muy buena ▲
- Buena ▲
- Normal ▲
- Mala ▲
- Muy mala ▲

## WORLD LEAGUE

Esta compuesta de una serie de partidos en los que los 16 equipos, elegidos libremente, juegan todos contra todos. Ya que el equipo que haya marcado más goles, gana, no hay posibilidad de prórrogas.

Una vez que se haya iniciado el partido de liga, no se podrán cambiar las opciones de [Nivel], [Tiempo],y [Metereología] en [Opciones de partido] hasta que haya concluido dicho partido.

### 1. NUEVA TEMPORADA/ CONTINUAR



**Si empieza desde el principio** Seleccione [File 1] o [File 2] de [NEW SEASON].

**Si continúa** Seleccione [File 1] o [File 2] de [CONTINUE].

La pantalla cambia a pantalla de selección de equipo cuando se selecciona "NUEVA TEMPORADA", y a pantalla de resultados de liga si selecciona "CONTINUAR". Si opta por "PROXIMO PARTIDO", comenzará un nuevo partido. Así mismo, puede comprobar la pantalla de estadísticas de jugadores de fútbol desde la pantalla de resultados de liga.

### \* Salvar datos de partido

### 2. Selección de los equipos que van a participar



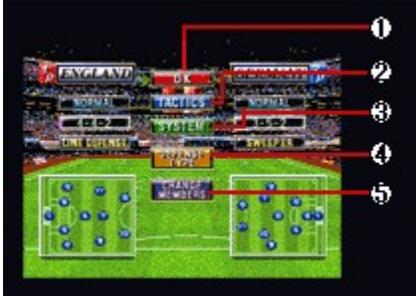
Después de seleccionar [NEW SEASON], seleccione los equipos que desee que participen. Seleccione una zona, después los equipos. Primero, seleccione el equipo de un jugador, a continuación elija los otros quince equipos. Si pulsa la barra [ESPACIO] o el botón #4 de la palanca o el panel de mando (botón de [Start] si usa un panel de mando Microsoft(R) Sidewinder<TM> ), seleccionará los equipos al azar.

### 3. Pantalla de partido



Se muestran en la pantalla los equipos que van a jugar. Al pulsar la tecla de Determinar (botón), aparecerá la pantalla de tácticas.

#### 4. Pantalla de tácticas



Esta pantalla se usa para decidir que táctica usar durante el juego, para comprobar las condiciones en las que se encuentran los jugadores de fútbol, y cambiar a los miembros del equipo. Las decisiones que se tomen aquí pueden resultar de vital importancia para el partido. Familiarizarse con los siguientes apartados le ayudará a elegir la táctica más apropiada. El funcionamiento de esta pantalla se repite para todos los modos.

1. [OK]
2. [TACTICS]
3. [SYSTEM]
4. [DEFENSE TYPE]
5. [CHANGE PLAYERS]
6. [OPPONENT PLAYERS]

### **Salvar datos de partido**

En las modalidades de "WORLD LEAGUE" y "WORLDWIDE CUP", se pueden salvar los datos del partido en la pantalla de resultados una vez el partido haya terminado. Después de haber elegido [EXIT], el sistema le preguntará si quiere salvar los datos o no. Para salvarlos, seleccione [YES]; de lo contrario, seleccione [NO.]

---

\* **Nota:** Si elige [File 1] de [NEW SEASON] para comenzar un partido, los datos se salvarán en [File 1]. Para continuar el partido, seleccione [File 1] de [CONTINUE]. Así mismo, si elige el [File 2] para comenzar un partido, el juego puede continuar con [File 2]. Si se elige para [NEW SEASON] un archivo que ya tiene datos en él, los datos salvados se perderán.

## Resultados de todos los equipos en pantalla.



Al elegir un equipo, se cambia a la pantalla de estadísticas de jugadores de fútbol, y se puede acceder a todas las opciones usando las teclas de dirección (botones).

- |                |   |
|----------------|---|
| [NEXT GAME]    | Cierra la pantalla de resultados de liga y comienza el próximo partido.                 |
| [GOAL RANKING] | Muestra el ranking actualizado de goles marcados.                                       |
| [SCHEDULE]     | Muestra los resultados hasta ahora y el calendario a seguir.                            |
| [CHART]        | Muestra la tabla de clasificación.  |
| [NOT USABLE]   | Muestra los jugadores de fútbol que no han jugado (debido a prohibiciones o problemas). |

---

P = Partidos jugados, W = Resultado del partido, D = Partidos empatados, L = Partidos perdidos, PTS = Partidos ganados, GLS = Goles a favor, A = Goles en contra, GD = Diferencia de goles, P.K. = Penalties marcados, F.K. = Goles en Tiros libres, CK. = Goles en córners, OFFSD. Fuera de juego, SHOT = Tiros a puerta, FLS = Faltas, Y.C. = Tarjeta amarilla, R.C. = Tarjeta roja

## Compruebe las estadísticas de un jugador individual de fútbol.



Se puede avanzar y retroceder en la pantalla para ver información oculta usando las teclas de dirección (botones e interruptores).

---

GLS= Goles marcados, ASST = Asistencias, SV = Salvar, GAMES = Partidos jugados, INT = Intercepciones de balón, ABSNT = Bajas

## WORLDWIDE CUP

Este torneo es para los mejores del mundo y participan en él 48 equipos. Los equipos no pueden clasificarse para las finales si no satisfacen ciertas condiciones en las primeras y segundas tandas de clasificación. En este modo, la configuración de [Prórroga] de Partido a muerte súbita en [Opciones de Partido] es ignorada. Una vez que se ha iniciado un modo, el [Nivel], [Tiempo], y la [Meteorología] no se pueden alterar hasta que se finalice con este modo.

### 1. NUEVA TEMPORADA / CONTINUAR



**Si empieza desde el principio** Seleccione [File 1] o [File 2] de [NEW SEASON].

**Si continúa** Seleccione [File 1] o [File 2] de [CONTINUE].

La pantalla cambia a pantalla de selección de equipo cuando se selecciona "NEW SEASON", y a pantalla de resultados de copa si selecciona "CONTINUE". Si opta por "NEXT GAME", comenzará un nuevo partido. Así mismo, puede comprobar la pantalla de estadísticas de jugadores de fútbol desde la pantalla de resultados de liga.

### \* Salvar datos de partido

### 2. Selección de los equipos que van a participar



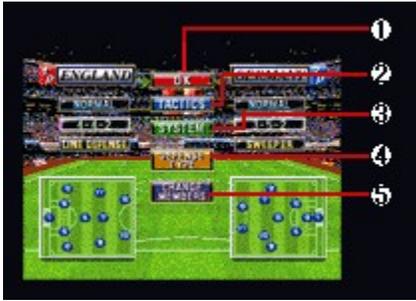
Seleccione los equipos que desee que participen. Seleccione una franja horaria, después los equipos. Se muestran, entonces, las condiciones preliminares de entrada.

### 3. Pantalla de partido



Se muestra la pantalla para comprobar contra que equipo se va a competir. Al pulsar la tecla de Determinar (botón), aparece la pantalla de tácticas.

#### 4. Pantalla de tácticas



Esta pantalla se usa para decidir que táctica usar durante el juego, para comprobar las condiciones en las que se encuentran los jugadores de fútbol, y cambiar a los miembros del equipo. Las decisiones que se tomen aquí pueden resultar de vital importancia para el partido. Familiarizarse con los siguientes apartados le ayudará a elegir la táctica más apropiada. El funcionamiento de esta pantalla se repite para todos los modos.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANGE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

## CUP TOURNAMENT

Seleccione de 4 a 16 equipos, entre los 48 disponibles, para que compitan en este torneo. En este modo, pueden jugar hasta 4 jugadores (no se pueden utilizar Redes). En este modo, la configuración de [Prórroga] de Partido a muerte súbita en [Opciones de Partido] es ignorada.

### 1. Selección del número de equipos



Primero, determine el número de equipos que van a competir en este torneo (de 4 a 16).

### 2. Selección de equipos



Elija los equipos, entonces seleccione el número de jugadores, desde "Una persona", "Dos personas", o "COM." Si pulsa la barra [ESPACIO] o el botón #4 de la palanca o el panel de mando (botón de [Start] si usa un panel de mando Microsoft(R) Sidewinder<TM> ), seleccionará los equipos al azar.

### 3. Tabla del torneo



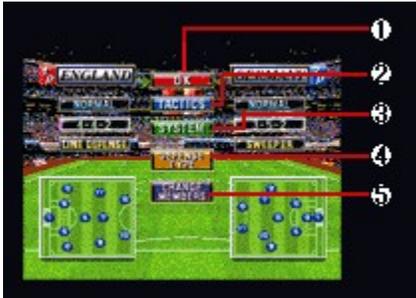
Esta pantalla muestra la tabla del torneo, donde se pueden comprobar las banderas de cada equipo. Los resultados de los partidos entre unidades de ordenador aparecerán automáticamente.

### 4. Pantalla de partido



Se muestra la pantalla para comprobar que equipos van a competir. Al pulsar la tecla de Determinar (botón), aparece la pantalla de tácticas.

## 5. Pantalla de tácticas



Esta pantalla se usa para decidir que táctica usar durante el juego, para comprobar las condiciones en las que se encuentran los jugadores de fútbol, y cambiar a los miembros del equipo. Las decisiones que se tomen aquí pueden resultar de vital importancia para el partido. Familiarizarse con los siguientes apartados le ayudará a elegir la táctica más apropiada. El funcionamiento de esta pantalla se repite para todos los modos.

1. [OK]

2. [TACTICS]

3. [SYSTEM]

4. [DEFENSE TYPE]

5. [CHANE PLAYERS]

6. [OPPONENT PLAYERS]

## P.K.

En este modo, puede elegir cualquier combinación de dos equipos entre los 48 disponibles, para jugar un partido a muerte súbita.

Este modo va como sigue.

### 1. Selección de equipos



En primer lugar, elija los jugadores de fútbol, después los equipos. Después, elija una franja horaria y equipos, por este orden.

### 2. Configuración del partido.



Elija un ambiente propicio.

- [GAME START] Inicie el partido a muerte súbita a través de la pantalla de tácticas.
- [STADIUM] Seleccione uno de entre los tres tipos de estadios posible para jugar el partido.
- [ENVIRONMENT] Elija la franja horaria (DIA/NOCHE) y las condiciones metereológicas (BUEN TIEMPO/LLUVIA)para el partido.
- [HANDICAP] (partido de un solo jugador) En un partido en el que participe un solo jugador, se puede ajustar la fuerza de cada equipo a cinco niveles diferentes. El nivel 3 es el estándar. 1, 2, 3, 4, y 5 indican mayor fuerza en ese orden.

### 3. Pantalla de partido



Se muestran en la pantalla los equipos que van a jugar. Al pulsar la tecla de Determinar (botón), aparece la pantalla de tácticas.

## PLAYER EDIT

Use este modo para establecer los nombres de los jugadores de cada equipo en el partido. Elija [Datos editados] en [Configuración] en la barra de menús para usar los datos de los nombres de los jugadores de fútbol editados aquí.

### 1. Selección de edición de equipo



Primero, seleccione el equipo que quiere editar. Seleccione una franja horaria, después un equipo. Aparecerá la pantalla de "EDIT DATA". Seleccione una de las cuatro opciones indicadas:

- [EDIT DATA 1]** Edita el contenido salvado en DATA 1. Después de editar, salva los cambios en DATA 1.
- [EDIT DATA 2]** Edita el contenido salvado en DATA 2. Después de editar, salva los cambios en DATA 2.
- [RESTORE DATA 1]** Descarta el contenido salvado en DATA 1 y restablece el contenido original de DATA 1.
- [RESTORE DATA 2]** Descarta el contenido salvado en DATA 2 y restablece el contenido original de DATA 2.

### 2. Edición del nombre de un jugador de fútbol



Aquí se cambia el nombre del jugador de fútbol. Seleccione el jugador al que quiere cambiarle el nombre. Cuando aparezca la pantalla de entrada de nombres, introduzca el nuevo nombre. Después, pulse la tecla de [ESC] o el botón #2 de la palanca o del panel de mando y ponga el cursor en [OK] para fijar el nombre.

### 3. Salvar los datos editados



Al cambiar el nombre de un jugador de fútbol, aparecerá la pantalla de [SAVE DATA]. Para salvar los datos editados, seleccione [SAVE], de lo contrario seleccione [CANCEL].

---

### Consejo

- Si no se ha editado ningún dato, el contenido de tanto DATA 1 como DATA 2 será idéntico, ya que habrán permanecido igual que cuando el software se empaquetó.
- Cuando se introduzcan caracteres, no se pueden usar las teclas de caracteres del teclado.
- Para usar los datos editados, opte por [Datos editados] en [Configuración] en la barra de menús.
- Explicación de la ficha técnica de cada jugador de fútbol.

## Explicación de la ficha técnica del jugador



- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. TECNIQUE          | Precisión de tiro                      |
| 2. SPEED             | Velocidad de regateo, sprint y carrera |
| 3. BALANCE           | Equilibrio                             |
| 4. SHOT              | Fuerza de tiro                         |
| 5. STAMINA           | Resistencia al cansancio               |
| 6. RIGHT/LEFT FOOTED | Mejor pie para disparar                |

**\* El gráfico amarillo representa a los jugadores de fútbol estrella..**

## SEGA RANKING

Se pueden obtener la clasificación general en todos los modos menos [EXHIBITION] y [P.K.]



The screenshot shows the 'SEGA RANKING' screen with a table of player rankings. The table has four columns: Rank, Player Name, and three columns of scores. The players listed are BRAZIL, GERMANY, FRANCE, ITALY, HOLLAND, SWEDEN, SPAIN, RUSSIA, DENMARK, and PORTUGAL. The scores for each player are 0/0. The word 'WORLDWIDE' is overlaid on the table.

Rank	Player Name	Score 1	Score 2	Score 3
1	BRAZIL	0/0	0/0	0/0
2	GERMANY	0/0	0/0	0/0
3	FRANCE	0/0	0/0	0/0
4	ITALY	0/0	0/0	0/0
5	HOLLAND	0/0	0/0	0/0
6	SWEDEN	0/0	0/0	0/0
7	SPAIN	0/0	0/0	0/0
8	RUSSIA	0/0	0/0	0/0
9	DENMARK	0/0	0/0	0/0
10	PORTUGAL	0/0	0/0	0/0

Seleccione un modo para ver los resultados usando las teclas de dirección horizontales (botones/interruptores) y explore la tabla de clasificación usando las teclas de dirección verticales.



Al elegir la opción [MARKING] y elegir un equipo, éste queda marcado. Si marca con una señal al equipo que va a usar, le será más fácil saber su posición en las tablas de clasificación.

## LINK GAME

SEGA WORLDWIDE SOCCER PC le permite jugar partidos en ordenadores unidos a una red. Se pueden conectar hasta cuatro ordenadores diferentes, usando una red, un modem, o un cable en puerto serie.

Seleccione el método en el que quiera conectar los ordenadores.



{button ,Jl(`',`modem')}] **Modem** Elija línea telefónica y modem de por lo menos 9600 bps para competir contra un jugador remoto (dos personas).  
Seleccione [Modem Connection For Directplay].

{button ,Jl(`',`lan')}] **RED** Si su ordenador personal está unido a una RED, puede conectar y jugar con otra gente que tenga su ordenador personal conectado en la misma RED (de 2 a 4 personas).  
Seleccione [IPX Connection For Directplay] o [Internet TCP Connection For Directplay].

{button ,Jl(`',`cable')}] **Cable** Dos ordenadores personales pueden conectarse directamente usando un cable en puerto serie para así jugar el uno contra el otro. (dos personas).  
Seleccione[Serial Connection For Directplay].

### **Juego con Modem (dos personas)**

Puede competir contra un jugador remoto si usa una línea telefónica y un modem de al menos 9600 bps. Ambos contrincantes deben establecer de ante mano los siguientes puntos:

- Hora de saque inicial
- Quién realiza la llamada
- Configuración del Modem
- Pago de teléfono

#### **\*\* Antes de iniciar un partido por modem \*\***

Un partido a través de modem requiere la siguiente configuración:

#### **· Conexión de Modem**

Conecte el modem al ordenador personal y a la línea telefónica siguiendo las instrucciones de los manuales de funcionamiento y el menú de Ayuda de Windows 95.

#### **· Configuración de puerto de Comunicación**

Abra el [Sistema] en el [Panel de Control], haga clic en [Control de Mecanismo] y busque el cuadro de lista para [Puerto] y haga clic en él. Ahora haga clic en el puerto al que esté conectado el modem. Aparecerá [Propiedades de Comunicación en Puerto]. Haga clic en [Configuración de Puerto] y aparecerá la pantalla de configuración. Haga las configuraciones necesarias según le hemos indicado anteriormente. Consulte los manuales de funcionamiento de su modem y ordenador, y el menú de Ayuda de Windows 95 si fuese necesario.



#### **\*\* Procedimiento para iniciar un partido por modem \*\***

##### **1. Seleccione [Modem Connection For Directplay]**

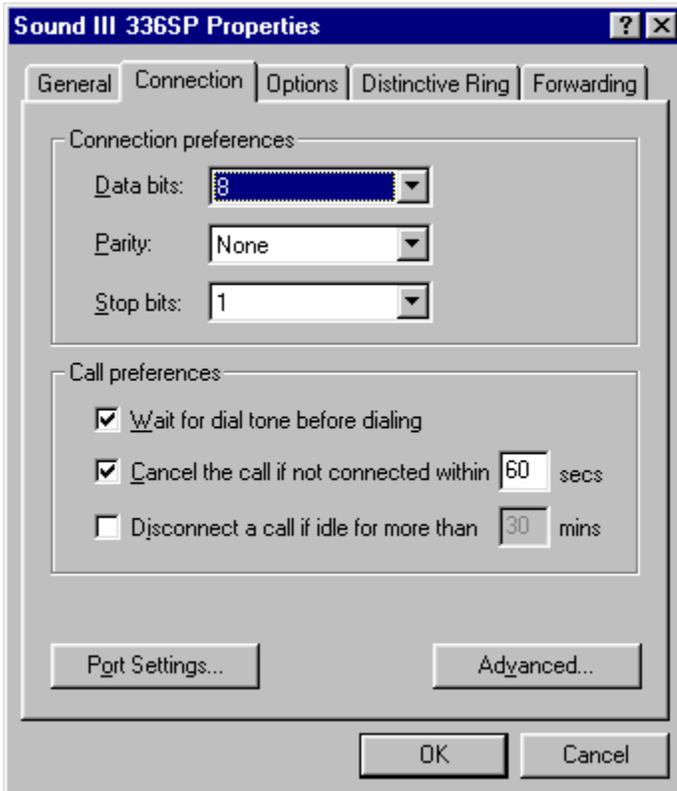
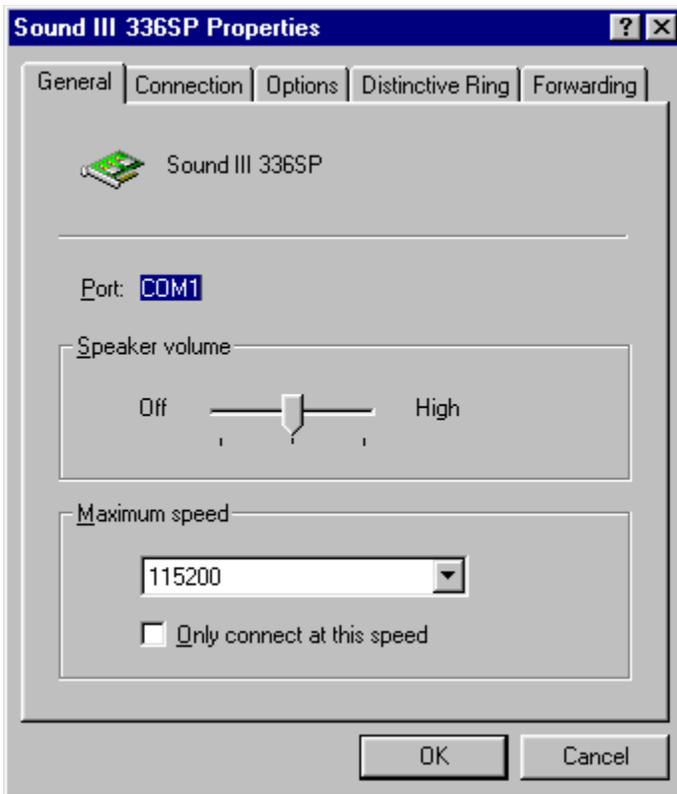


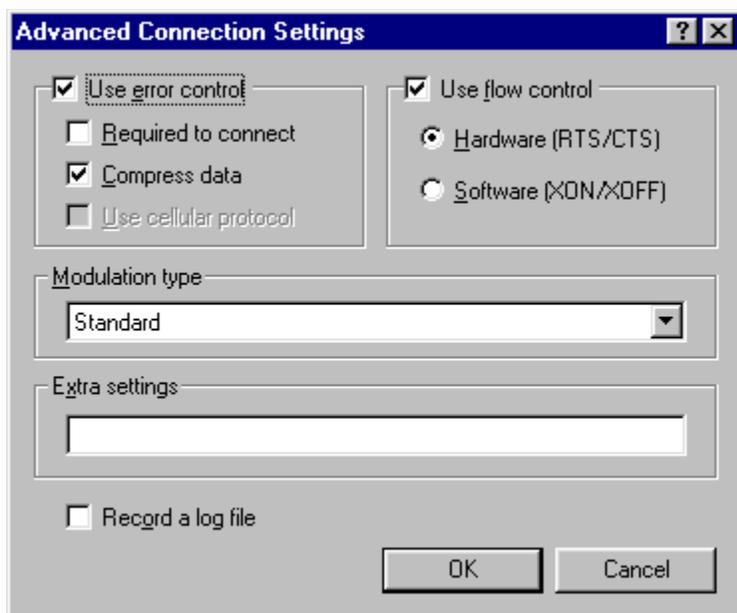
Al seleccionar [LINK GAME] en la pantalla de selección de modo, aparece una ventana en la que puede elegir el método de conexión. Para jugar por modem, elija [Modem Connection For Directplay].

##### **2. Introduzca un nombre**

Introduzca el nombre del juego por modem. Esto se hace para que el otro jugador le identifique con este nombre, por lo tanto elija un nombre sencillo. Si el nombre que se muestra en pantalla está bien, no necesita introducir otro.

##### **3. Configure el Modem**





Se muestra la pantalla de configuración del modem. Seleccione el modem conectado y haga clic en [Configuración] para establecer un puerto de comunicación y la velocidad de comunicación. Establezca la configuración como se ha indicado anteriormente. Consulte los manuales de funcionamiento de su modem y ordenador, así como el menú de Ayuda de Windows 95 si fuese necesario.

#### **4. Seleccione si quiere marcar o esperar la llamada de otra persona**

Si va a marcar usted, seleccione [Marcar]; si va a esperar a que otra persona le llame, seleccione [Esperar]. Si ambos jugadores seleccionan [Marcar] o [Esperar] al mismo tiempo, el partido no podrá empezar. Se debe acordar con antelación quien va a [Marcar] o [Esperar].

#### **5. Notificación de J1 o J2**

Si usted elige [Marcar], será [1P] en el juego; si elige [Esperar], será [2P]. Después de haber comprobado este aspecto, haga clic en [OK].

#### **6. Introduzca un número telefónico**

En la pantalla del jugador que ha elegido [Marcar], aparecerá una ventana para introducir el número de teléfono. Introduzca el número de teléfono de la otra persona (compruebe el número con antelación).

#### **7. Ventana de espera**

**Jugador en [Esperar]** Cuando aparece el otro jugador, su nombre queda plasmado en la ventana de espera. Si usted quiere jugar, haga clic en [OK]. El partido comenzará inmediatamente después.

**Jugador en [Marcar]** Si la otra persona ha aceptado jugar, el partido comienza ahora.

Cualquier otra operación posterior será idéntica a la del modo EXHIBICION.

## **Juego en RED (de dos a cuatro personas)**

Si su ordenador personal está conectado a una RED, puede ponerse en conexión y jugar con otra gente que tenga su ordenador conectado a la misma RED. Ya que esto requiere una velocidad de comunicación estable, la operación puede llegar a una pausa o a hacerse más lenta dependiendo del ambiente.

### **\* Antes de iniciar un partido en RED \*\***

Un partido en RED requiere la siguiente configuración:

#### **• Conexión del ordenador personal a la RED**

Para poder jugar en RED con WORLDWIDE SOCCER PC, se necesita una RED con protocolo compatible con TCP/IP o IPX/SPX. Si fuese necesario pida información sobre el método de conexión al administrador de la RED.

#### **• Configuración de la [Red]**

Abra [Red] en el [Panel de Control] para configurarla. Para más información, consulte el menú de Ayuda de Windows 95, o al administrador de la RED. No es necesario compartir archivos para establecer WORLDWIDE SOCCER PC.

### **\*\* Procedimiento para iniciar un partido por RED \*\***

#### **1. Seleccione el método de conexión**

Al seleccionar [JUEGO EN CONEXION] en la pantalla de selección de modo, aparece una ventana en la que puede elegir el método de conexión.

##### **• Si usa una RED con TCP/IP**

Seleccione [Internet TCP Connection For Directplay].

##### **• Si usa una RED con protocolo compatible con IPX/SPX**

Seleccione [IPX Connection For Directplay].

#### **2. Cree un nuevo grupo o seleccione un grupo que busca jugadores**

##### **• Si busca jugadores para crear un nuevo grupo**

Haga clic en [Crear].

##### **• Si se une a un grupo que busca jugadores**

En el cuadro de lista superior se muestran los nombres de los grupos que buscan nuevos jugadores. Elija el grupo al que quiere unirse, y haga clic en [Unirse]. Los jugadores en el grupo elegido aparecerán en el cuadro de lista inferior. Si no apareciese ningún grupo en el cuadro superior es que no hay ningún grupo buscando jugadores. Cree un nuevo grupo.

{button ,Jl(`',`create')} **Si se elige [Crear]**

{button ,Jl(`',`join')} **Si se elige [Unirse]**

### **3. Introduzca nombres**

Introduzca su nombre para el juego en RED, y el nombre del nuevo grupo que vaya a crear. Ya que estos nombres permiten a otros jugadores reconocerle, use un nombre sencillo. Si los nombres que se muestran en pantalla están bien, no necesita introducir un nombre.

### **4. Espere a que se reúnan otros jugadores**

Los jugadores que se han unido al recién creado grupo aparecerán en el cuadro de lista de la ventana [Búsqueda de jugadores para la competición]. Cuando se hayan reunido un número suficiente de jugadores, haga clic en [Inicio]. Pueden participar de dos a cuatro personas.

### **5. Asigne 1P, 2P, 3P, y 4P**

Asigne un jugador para cada 1P, 2P, 3P y 4P. Haga clic en [OK] para iniciar el juego. Cualquier otra operación posterior será idéntica a la del modo EXHIBITION.

### **3. Introduzca un nombre**

Introduzca su nombre para el juego en RED. Ya que este nombre permite a otros jugadores reconocerle, use un nombre sencillo. Si el nombre que se muestra en pantalla está bien, no necesita introducir un nombre.

### **4. Espere a que se reúnan otros jugadores**

Los jugadores que se han unido al grupo aparecerán en el cuadro de lista de la ventana [Búsqueda de jugadores para la competición]. Espere a que el jugador que ha creado el grupo, termine con el proceso de búsqueda de jugadores.

### **5. Asignación de 1P, 2P, 3P, y 4P**

El jugador que ha creado el grupo asigna un jugador para cada 1P, 2P, 3P y 4P. Espere hasta que el proceso de asignación se haya configurado. Una vez que esté completo, comienza el partido. Cualquier otra operación posterior será idéntica a la del modo EXHIBITION

## **Juego por cable (dos personas)**

Se pueden usar dos ordenadores personales para jugar si están conectados por un cable de puerto serie.

### **\*\* Antes de iniciar el juego por cable \*\***

Esta modalidad de juego requiere que dos ordenadores se conecten a través de un cable en puerto serie. Consulte los manuales de funcionamiento de los ordenadores y el menú de Ayuda de Windows 95.

### **\*\* Procedimiento para iniciar un partido por cable \*\***

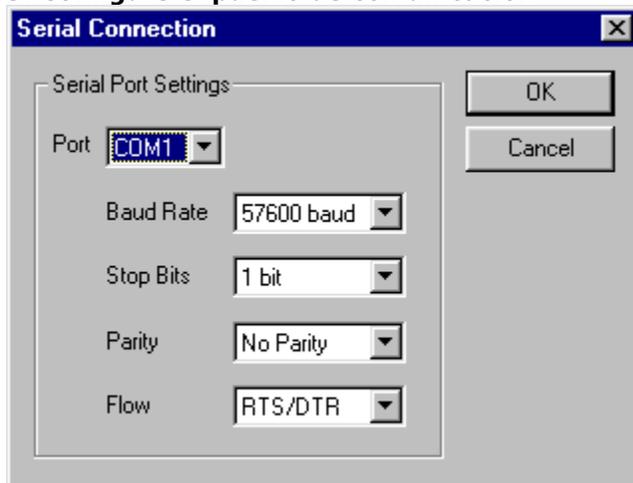
#### **1. Seleccione [Serial Connection For Directplay]**

Al seleccionar [LINK GAME] en la pantalla de selección de modo, aparece una ventana en la que puede elegir el método de conexión. Para un juego por cable, seleccione [Serial Connection For Directplay]

#### **2. Introduzca un nombre**

Introduzca su nombre para el juego por cable. Ya que este nombre permite a otros jugadores reconocerle, use un nombre sencillo. Si el nombre que se muestra en pantalla está bien, no necesita introducir un nombre.

#### **3. Configure el puerto de comunicación**



Se muestra la pantalla de configuración del puerto de comunicación. Establezca la configuración como se ha indicado anteriormente; ésta ha de ser igual a la del ordenador personal de su contrincante. Los [Bits/segundos] están limitados dependiendo del tipo de ordenador personal de que se trate. Establezca una velocidad de al menos 9600bps ya que su ordenador tiene suficiente capacidad para ello. Consulte el manual de funcionamiento de su ordenador si fuese necesario.

#### **4. Determine el tipo de conexión**

Aparecerá un mensaje en el que se dice que está esperando por la otra persona. Si la otra persona ya hubiese finalizado el procedimiento de conexión, este mensaje se omitiría.

Cuando la otra persona aparece, se muestra su nombre. Haga clic en [OK].

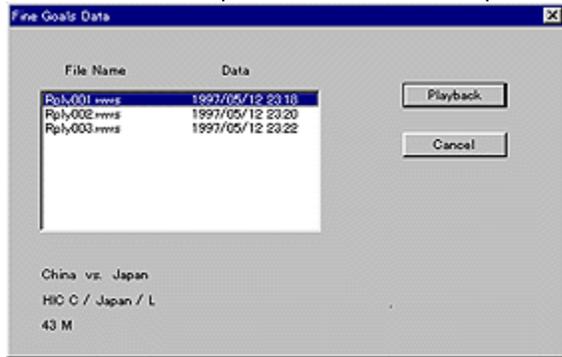
#### **5. Notificación de 1P o 2P**

El sistema le muestra si es usted 1P o 2P. Haga clic en [OK] para iniciar el juego.

Cualquier otra operacion posterior será idéntica a la del modo EXHIBITION.

## GOLDEN GAOL

En este modo, se pueden mostrar las repeticiones de los goles salvados durante el partido.



Seleccione los datos en el diálogo, y haga clic en [Repeticiones].

---

### Consejo

- La información sobre los datos seleccionados se muestra en la parte inferior del diálogo.
  - Consulte la explicación de [Modo de repetición de jugadas] en [Configuración] en la barra de menús.
- para comprender como salvar los goles durante el partido.

## Explicación de la pantalla de juego

Las pantallas que se muestran durante el juego son comunes a todos los modos.



### 1. Marcador

Se indica con un número al jugador de fútbol que está siendo controlado por un jugador. El número representa al jugador de fútbol activo.

### 2. Resultado actual

### 3. Tiempo de juego transcurrido

### 4. Radar

Se muestran las posiciones del balón y de los jugadores de fútbol. El punto en que se cruzan las líneas señala la posición del balón.

### 5. Jugador de fútbol activo

Se muestra el nombre del jugador de fútbol que está siendo controlado por un jugador. Siga la pista del jugador de fútbol que está controlando mientras juega.

## **EMPECEMOS! - Técnicas y reglas -**

### {button ,JI(`',`tech\_kougekikb')} **Técnicas de ataque**

Entran en funcionamiento cuando un compañero del equipo tiene el balón. Ataque regateando y tire a la portería contraria usando una combinación de pasos, amagos, y centros. Esta es la estructura básica del ataque.

### {button ,JI(`',`tech\_shubikb')} **Técnicas de defensa**

Entran en funcionamiento cuando el adversario tiene posesión del balón. Robe el balón al adversario usando técnicas como entrada al balón y carga de hombros, pero tenga cuidado con la gravedad de las faltas que puede cometer.

### {button ,JI(`',`tech\_kyotsukb')} **Técnicas comunes a ataque y defensa**

### {button ,JI(`',`tech\_bfreekb')} **Técnica de balón libre**

Tan pronto como el balón esté libre, la siguiente acción (pase o tiro) puede hacerse sin parar la pelota con el pie.

### {button ,JI(`',`tech\_restartkb')} **Técnicas de reinicio**

Cuando la pelota sale del terreno de juego o el juego se ve interrumpido a causa de alguna falta u otra razón, reinicie el juego sacando de banda, tirando a portería, con un córner, un tiro libre o un penalti.

---

## **Consejo**

- Puede cambiar libremente las funciones de las teclas o botones de su palanca o panel de mando a través de [Configuración de teclado] y [Configuración de Palanca de mando] de [Configuración] en la barra de menús. Asumimos que todavía no se ha cambiado la función de las teclas según viene en el manual de funcionamiento y esta Ayuda .
- Si utiliza una palanca o un panel de mando que tenga de cuatro a siete botones, algunas de las técnicas aquí descritas no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca o panel de mando que tenga ocho o más botones, como por ejemplo el panel de mando de Microsoft(R) y SideWinder<TM> .

## Técnicas de ataque (teclado)



\* La siguiente descripción corresponde al teclado. Si utiliza palancas o paneles de mando, haga clic en el correspondiente apartado:

{button ,Jl(`,`tech\_kougeki4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,Jl(`,`tech\_kougeki8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,Jl(`,`tech\_kougekims')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Diferentes tiros** Al pulsar la tecla [Z], puede ejecutar diferentes tiros. Si pulsa la tecla rápidamente el tiro será más débil; pero si mantiene la tecla presionada, el tiro será ejecutado con más fuerza. Se puede apuntar hacia las esquinas de la portería combinando esta tecla con las teclas con flechas. Al pulsar el botón en su campo, se ejecuta un tiro claro.

**Globo** Al pulsar la tecla [C], inmediatamente después de pulsar la tecla [Z], se consigue un globo. Sin embargo, si la portería está muy alejada, este comando se ignora completamente.

**Pase** Al pulsar la tecla [X], el balón pasa a un compañero del equipo que está en frente en dirección contraria.

**Pase a través de la defensa** Al pulsar la tecla [X] dos veces, se pasa el balón a un compañero a través de la defensa del adversario.

**Pase largo** Al pulsar la tecla [C], se consigue un pase largo hacia el campo contrario. Esta operación puede resultar en un centro, dependiendo de la posición de la que arranque el balón.

**Centro** Al pulsar la tecla [C] en cada banda cerca de la portería del adversario, se centra la pelota para que la recoja un compañero del equipo en frente de la portería.

**Vaselina** Al pulsar la tecla [C] dos veces, el balón asciende suavemente sobre las cabezas de los jugadores de fútbol.

**Pared** Al pulsar la tecla [X], al mismo tiempo que se mantiene la tecla de [Ctrl] pulsada, se consigue una pared con un compañero de equipo cercano.

**Taconazo** Al pulsar la tecla con la flecha en dirección opuesta a la dirección de avance y al pulsar la tecla [X] antes de girar, se consigue un taconazo.

**Levantamiento con el tacón** Al pulsar la tecla con la flecha en dirección opuesta a la dirección de avance mientras se regatea, y al pulsar otra vez en la dirección de avance antes de girar, y presionando la tecla [X], se consigue que la pelota suba desde la parte posterior sobre la cabeza del jugador.

**Amago** Al pulsar la tecla con flecha dos veces, en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue una acción de amago como si se pisara el balón.

**Entrenamiento** Se puede dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay dos tipos de entrenamiento en relación a defensa:

**Presión :** Al pulsar la tecla [S], se consigue presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota.

**Subida a ataque desde atrás :** Al pulsar la tecla [D], la defensa sube al ataque dejando a algunos compañeros detrás.

## Técnicas de ataque (palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Para otro tipo de palancas o paneles de mando, y teclados, haga clic en el correspondiente apartado:

{button ,JI(`',`tech\_kougekikb')} Para el teclado

{button ,JI(`',`tech\_kougeki8')} Para palanca o panel de mando con ocho o más botones

{button ,JI(`',`tech\_kougekims')} Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>

**Diferentes tiros** Al pulsar el botón #1, puede ejecutar diferentes tiros. Si pulsa el botón rápidamente el tiro será más débil; pero si mantiene el botón presionado, el tiro será ejecutado con más fuerza. Se puede apuntar hacia las esquinas de la portería combinando este botón con el botón/mando direccional. Al pulsar el botón en su campo, se ejecuta un tiro claro.

**Globo** Al pulsar el botón #3, inmediatamente después de pulsar el botón #1, se consigue un globo. Sin embargo, si la portería está muy alejada, este comando se ignora completamente.

**Pase** Al pulsar el botón #2, el balón pasa a un compañero del equipo que está en frente en dirección contraria.

**Pase a través de la defensa** Al pulsar el botón #2 dos veces, se pasa el balón a un compañero a través de la defensa del adversario.

**Pase largo** Al pulsar el botón #3, se consigue un pase largo hacia el campo contrario. Esta operación puede resultar en un centro, dependiendo de la posición de la que arranque el balón.

**Centro** Al pulsar el botón #3 en cada banda cerca de la portería del adversario, se centra la pelota para que la recoja un compañero del equipo en frente de la portería.

**Vaselina** Al pulsar el botón #3 dos veces, el balón asciende suavemente sobre las cabezas de los jugadores de fútbol.

**Pared** No se puede usar.

**Taconazo** Al pulsar los botones/interruptor de dirección en dirección opuesta a la dirección de avance y al pulsar el botón #2 antes de girar, se consigue un taconazo.

**Levantamiento con el tacón** Al pulsar los botones/interruptor de dirección en dirección opuesta a la dirección de avance mientras se regatea, y al pulsar otra vez en la dirección de avance antes de girar, y presionando el botón #2, se consigue que la pelota suba desde la parte posterior sobre la cabeza del jugador.

**Amago** Al pulsar los botones/interruptor dos veces, en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue una acción de amago como si se pisara el balón.

**Entrenamiento** No se puede usar.

---

**Consejo**

· Si utiliza una palanca o un panel de mando que tenga de cuatro a siete botones, algunas de las técnicas aquí descritas no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca o un panel de mando que tenga ocho o más botones, como por ejemplo los paneles de mando Microsoft(R) y SideWinder<TM> .

## Técnicas de ataque (palanca o panel de mando con ocho o más botones)

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Para otro tipo de palancas de mando, paneles de mando, y teclados, haga clic en el correspondiente apartado:

{button ,JI(`',`tech\_kougekikb') } Para el teclado

{button ,JI(`',`tech\_kougeki4') } Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones

{button ,JI(`',`tech\_kougekims') } Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>

**Diferentes tiros** Al pulsar el botón #1, puede ejecutar diferentes tiros. Si pulsa el botón rápidamente el tiro será más débil; pero si mantiene el botón presionado, el tiro será ejecutado con más fuerza. Se puede apuntar hacia las esquinas de la portería combinando este botón con el botón/mando direccional. Al pulsar el botón en su campo, se ejecuta un tiro claro.

**Globo** Al pulsar el botón #3, inmediatamente después de pulsar el botón #1, se consigue un globo. Sin embargo, si la portería está muy alejada, este comando se ignora completamente.

**Pase** Al pulsar el botón #2, el balón pasa a un compañero del equipo que está en frente en dirección contraria.

**Pase a través de la defensa** Al pulsar el botón #2 dos veces, se pasa el balón a un compañero a través de la defensa del adversario.

**Pase largo** Al pulsar el botón #3, se consigue un pase largo hacia el campo contrario. Esta operación puede resultar en un centro, dependiendo de la posición de la que arranque el balón.

**Centro** Al pulsar el botón #3 en cada banda cerca de la portería del adversario, se centra la pelota para que la coja un compañero del equipo en frente de la portería.

**Vaselina** Al pulsar el botón #3 dos veces, el balón asciende suavemente sobre las cabezas de los jugadores de fútbol.

**Pared** Al pulsar el botón #2, al mismo tiempo que se mantiene el botón #8 pulsado, se consigue una pared con un compañero de equipo cercano.

**Taconazo** Al pulsar los botones/interruptor de dirección en dirección opuesta a la dirección de avance y al pulsar el botón #2 antes de girar, se consigue un taconazo.

**Levantamiento con el tacón** Al pulsar los botones/interruptor de dirección en dirección opuesta a la dirección de avance mientras se regatea, y al pulsar otra vez en la dirección de avance antes de girar, y presionando el botón #2, se consigue que la pelota suba desde la parte posterior sobre la cabeza del jugador.

**Amago** Al pulsar los botones/interruptor dos veces, en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue una acción de amago como si se pisara el balón.

**Entrenamiento** Se puede dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay dos tipos de entrenamiento en relación a defensa:

**Presión :** Al pulsar el botón #5, se consigue presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota.

**Subida a ataque desde atrás :** Al pulsar el botón #6, la defensa sube al ataque dejando a algunos compañeros detrás.

## Técnicas de ataque (Panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM> )

\* La siguiente descripción corresponde al panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM> . Para otro tipo de palancas de mando, paneles de mando y teclados, haga clic en el correspondiente apartado:

{button ,JI(`',`tech\_kougekikb') } **Para mandos tipo Microsoft(R) SideWinder<TM>**

{button ,JI(`',`tech\_kougeki4') } **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_kougeki8') } **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

**Diferentes tiros** Al pulsar el botón A, puede ejecutar diferentes tiros. Si pulsa el botón rápidamente el tiro se puede apuntar hacia las esquinas de la portería combinando este botón con el botón/mando direccional. Al pulsar el botón en su campo, se ejecuta un tiro claro.

**Globo** Al pulsar el botón C, inmediatamente después de pulsar el botón A, se consigue un globo. Sin embargo, si la portería está muy alejada, este comando se ignora completamente.

**Pase** Al pulsar el botón B, el balón pasa a un compañero del equipo que está en frente en dirección contraria.

**Pase a través de la defensa** Al pulsar el botón B dos veces, se pasa el balón a un compañero a través de la defensa del adversario.

**Pase largo** Al pulsar el botón C, se consigue un pase largo hacia el campo contrario. Esta operación puede resultar en un centro, dependiendo de la posición de la que arranque el balón.

**Centro** Al pulsar el botón C en cada banda cerca de la portería del adversario, se centra la pelota para que la coja un compañero del equipo en frente de la portería.

**Vaselina** Al pulsar el botón C dos veces, el balón asciende suavemente sobre las cabezas de los jugadores de fútbol.

**Pared** Al pulsar el botón B, al mismo tiempo que se mantiene el botón R pulsado, se consigue una pared con un compañero de equipo cercano.

**Taconazo** Al pulsar el botón direccional en dirección opuesta a la dirección de avance y al pulsar el botón B antes de girar, se consigue un taconazo.

**Levantamiento con el tacón** Al pulsar el botón direccional en dirección opuesta a la dirección de avance mientras se regatea, y al pulsar otra vez en la dirección de avance antes de girar, y presionando el botón B, se consigue que la pelota suba desde la parte posterior sobre la cabeza del jugador.

**Amago** Al pulsar el botón direccional dos veces, en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue una acción de amago como si se pisara el balón.

**Entrenamiento** Se puede dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay dos tipos de entrenamiento en relación a defensa:

**Presión :** Al pulsar el botón Y, se consigue presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota.

**Subida a ataque desde atrás :** Al pulsar el botón Z, la defensa sube al ataque dejando a algunos compañeros detrás.

## Técnicas de defensa (teclado)



\* La siguiente descripción corresponde al teclado. Si utiliza palancas o paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,Jl(`',`tech\_shubi4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,Jl(`',`tech\_shubi8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,Jl(`',`tech\_shubims')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Entrada al balón** Al pulsar la tecla [Z] cerca de un jugador adversario que tenga la pelota, se consigue una entrada al balón.

**Intercepción de pase** Al pulsar la tecla [X] cerca de un jugador adversario que tenga la pelota o la esté pasando, se consigue interceptar el pase.

**Carga de hombros** Al pulsar la tecla [X], mientras un jugador corre paralelamente a un jugador adversario que tiene la pelota, se le roba la pelota gracias a una carga de hombros.

**Entrenamiento** Se pueden dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay tres tipos de entrenamiento en relación a defensa:

**Presión:** Al pulsar la tecla [S] se consigue una presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota.

**Dejar en fuera de juego:** Al pulsar la tecla [D], la línea de la defensa se mueve para dejar en fuera de juego al adversario. Esta opción puede fallar.

**Hombre a hombre:** Al pulsar las teclas [S] y [D] al mismo tiempo, se activa el marcaje hombre a hombre. Si no hay suficientes jugadores de fútbol, se marca más estrechamente a los hombres más cercanos a la pelota.

## **Técnica de defensa (palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Para otro tipo de palancas de mando, paneles de mando y teclados, haga clic en el correspondiente apartado:

{button ,JI(`',`tech\_shubikb')} **Para el teclado**

{button ,JI(`',`tech\_shubi8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,JI(`',`tech\_shubims')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Entrada al balón** Al pulsar el botón #1 cerca de un jugador adversario que tenga la pelota, se consigue una entrada al balón.

**Intercepción de pase** Al pulsar el botón #2 cerca de un jugador adversario que tenga la pelota o la esté pasando, se consigue interceptar el pase.

**Carga de hombros** Al pulsar el botón #2, mientras un jugador corre paralelamente a un jugador adversario que tiene la pelota, se le roba la pelota gracias a una carga de hombros.

**Entrenamiento** No se puede usar.

---

### **Consejo**

- Si utiliza una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones algunas de las técnicas descritas para WORLDWIDE SOCCER PC no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca o panel de mando que tenga ocho o más botones, como por ejemplo los paneles de mando Microsoft(R) SideWinder<TM> .

## **Técnicas de defensa (palanca o panel de mando con ocho o más botones)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si utiliza otro tipo de palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_shubikb')} **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_shubi4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_shubims')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Entrada al balón** Al pulsar el botón #1 cerca de un jugador adversario que tenga la pelota, se consigue una entrada al balón.

**Intercepción de pase** Al pulsar el botón #2 cerca de un jugador adversario que tenga la pelota o la esté pasando, se consigue interceptar el pase.

**Carga de hombros** Al pulsar el botón #2, mientras un jugador corre paralelamente a un jugador adversario que tiene la pelota, se le roba la pelota gracias a una carga de hombros.

**Entrenamiento** Se pueden dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay tres tipos de entrenamiento en relación a la defensa:

**Presión:** Al pulsar el botón #5 se consigue una presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota..

**Dejar en fuera de juego:** Al pulsar el botón # 6, la línea de defensa se mueve para dejar al adversario en fuera de juego. Esta opción puede fallar..

**Hombre a hombre:** Al pulsar los botones # 5 y #6 al mismo tiempo se activa el marcaje hombre a hombre. Si no hay suficientes jugadores de fútbol, se marcas má estrechamente a los jugadores que están más cercanos a la pelota.

## **Técnicas de defensa (Panel de mando Microsoft(R) SideWinder <TM>)**

\* La siguiente descripción corresponde al panel de mando Microsoft(R) Side Winder<TM> . Si utiliza otro tipo de palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_shubikb')} **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_shubi4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_shubi8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

**Entrada al balón** Al pulsar el botón A cerca de un jugador adversario que tenga la pelota, se consigue una entrada al balón.

**Intercepción de pase** Al pulsar el botón B cerca de un jugador adversario que tenga la pelota o la esté pasando, se consigue interceptar el pase.

**Carga de hombros** Al pulsar el botón B, mientras un jugador corre paralelamente a un jugador adversario que tiene la pelota, se le roba la pelota gracias a una carga de hombros.

**Entrenamiento** Se pueden dar instrucciones a otros jugadores de fútbol además de a los que tienen la pelota en juego. Hay tres tipos de entrenamiento en relación a la defensa:

**Presión:** Al pulsar el botón Y se consigue una presión en el campo. Los jugadores de fútbol se acercan más a los que tienen la pelota..

**Dejar en fuera de juego:** Al pulsar el botón Z, la línea de defensa se mueve para dejar al adversario en fuera de juego. Esta opción puede fallar..

**Hombre a hombre:** Al pulsar los botones Y y Z al mismo tiempo se activa el marcaje hombre a hombre. Si no hay suficientes jugadores de fútbol, se marcas má estrechamente a los jugadores que están más cercanos a la pelota.

## Técnicas comunes a ataque y defensa (teclado)



\* La siguiente descripción corresponde al teclado. Si utiliza palancas o paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_kyotsu4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsu8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsums')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Atrapar con el pie** Cuando la pelota está en el aire, con esta opción se consigue atrapar la pelota rápidamente al moverse hacia el punto de caída.

**Sprint** Al pulsar la tecla [Shift] mientras se controla a un jugador marcado o al pulsar dos veces la tecla de flecha en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue que el jugador de fútbol esprinte. Al pulsar dos veces la tecla de flecha en dirección opuesta durante un sprint, se consigue que el jugador pare de repente.

**Cambio de marcador** Cuando ningún jugador tiene la pelota, las teclas [Ctrl] y [A] consiguen que el marcador cambie a jugador de fútbol cercano al balón o portero, respectivamente.

**Portero** Se puede controlar al portero moviendo al marcador hacia él. Al pulsar las teclas [Z], [X], o [C], se consigue que el portero salte en la dirección que lleva la pelota, para así hacer una parada. Cuando el portero tiene la pelota, con la tecla [X] se lanza la pelota, y con la tecla [C] se golpea.

### \* **Portero en los partidos de M.S.**

Al pulsar una tecla de dirección cuando el adversario tira a portería, se consigue que el portero salte en esa dirección para parar el balón.

Tecla con flecha a izquierda: Vuela a la parte izquierda de la pantalla.

Tecla con flecha a derecha: Vuela a la parte derecha de la pantalla.

No se pulsa tecla con flecha alguna: La pelota viene de frente

## Técnicas comunes a ataque y defensa (palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)



\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Si utiliza otras palancas de mando y paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,Jl(`',`tech\_kyotsukb')} **Para teclado**

{button ,Jl(`',`tech\_kyotsu8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,Jl(`',`tech\_kyotsums')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Atrapar con el pie** Cuando la pelota está en el aire, con esta opción se consigue atrapar la pelota rápidamente al moverse el jugador hacia el punto de caída.

**Sprint** Al pulsar el botón #4 mientras se controla a un jugador marcado o al pulsar dos veces la tecla de flecha en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue que el jugador de fútbol esprinte. Al pulsar dos veces la tecla de flecha en dirección opuesta durante un sprint, se consigue que el jugador pare de repente.

**Cambio de marcador** Cuando ningún jugador tiene la pelota, el botón #3 consigue que el marcador cambie a jugador de fútbol cercano al balón o portero, respectivamente.

**Portero** Se puede controlar al portero moviendo al marcador hacia él. Al pulsar los botones #1,#2, o #3, se consigue que el portero salte en la dirección que lleva la pelota, para así hacer una parada. Cuando el portero tiene la pelota, con el botón #2 se lanza la pelota, y con el botón #3 se golpea.

### \* Portero en los partidos de M.S.

Al pulsar un botón direccional cuando el adversario tira a portería, se consigue que el portero salte en esa dirección para parar el balón.

Botones/interruptor de dirección izquierda: Vuela a la parte izquierda de la pantalla.

Botones/interruptor de dirección derecha: Vuela a la parte derecha de la pantalla.

No se pulsa botón/interruptor direccional alguno: La pelota viene de frente

---

### Consejo

- Si utiliza una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones algunas de las técnicas descritas para WORLDWIDE SOCCER PC no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca de mando o panel de mando que tenga ocho o más botones, como por ejemplo los paneles de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>.



## **Técnicas comunes a ataque y defensa (palanca o panel de mando con ocho o más botones)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si utiliza otro tipo de palancas de mando y paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_kyotsukb')}\_ **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsu4')}\_ **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsums')}\_ **Para paneles de mando tipo Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Atrapar con el pie** Cuando la pelota está en el aire, con esta opción se consigue atrapar la pelota rápidamente al moverse el jugador hacia el punto de caída.

**Sprint** Al pulsar el botón #7 mientras se controla a un jugador marcado o al pulsar dos veces la tecla de flecha en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue que el jugador de fútbol esprinte. Al pulsar dos veces la tecla de flecha en dirección opuesta durante un sprint, se consigue que el jugador pare de repente.

**Cambio de marcador** Cuando ningún jugador tiene la pelota, los botones #8 y #4 consiguen que el marcador cambie a jugador de fútbol cercano al balón o portero, respectivamente.

**Portero** Se puede controlar al portero moviendo al marcador hacia él. Al pulsar los botones #1, #2, o #3, se consigue que el portero salte en la dirección que lleva la pelota para así hacer una parada. Cuando el portero tiene la pelota, con el botón #2 se lanza la pelota, y con el botón #3 se golpea.

### **\* Portero en los partidos de M.S.**

Al pulsar un botón direccional cuando el adversario tira a portería, se consigue que el portero salte en esa dirección para parar el balón.

Botones/interruptor de dirección izquierda: Vuela a la parte izquierda de la pantalla.

Botones/interruptor de dirección derecha: Vuela a la parte derecha de la pantalla.

No se pulsa botón/interruptor direccional alguno: La pelota viene de frente

## **Técnicas comunes a ataque y defensa (Panel de mando Microsoft(R) Side Winder<TM>)**

\* La siguiente descripción corresponde al panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>. Si utiliza otro tipo de palancas de mando y paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_kyotsukb')}\_ **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsu4')}\_ **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_kyotsu8')}\_ **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

**Atrapar con el pie** Cuando la pelota está en el aire, con esta opción se consigue atrapar la pelota rápidamente al moverse el jugador hacia el punto de caída.

**Sprint** Al pulsar el botón L mientras se controla a un jugador marcado o al pulsar dos veces la tecla de flecha en la dirección de avance mientras se regatea, se consigue que el jugador de fútbol esprinte. Al pulsar dos veces la tecla de flecha en dirección opuesta durante un sprint, se consigue que el jugador pare de repente.

**Cambio de marcador** Cuando ningún jugador tiene la pelota, los botones R y X consiguen que el marcador cambie a jugador de fútbol cercano al balón o portero, respectivamente.

**Portero** Se puede controlar al portero moviendo al marcador hacia él. Al pulsar los botones A,B, o C se consigue que el portero salte en la dirección que lleva la pelota, para así hacer una parada. Cuando el portero tiene la pelota, con el botón B se lanza la pelota, y con el botón C se golpea.

### **\* Portero en los partidos de M.S.**

Al pulsar un botón direccional cuando el adversario tira a portería, se consigue que el portero salte en esa dirección para parar el balón.

Botón de dirección izquierda: Vuela a la parte izquierda de la pantalla.

Botón de dirección derecha: Vuela a la parte derecha de la pantalla.

No se pulsa botón direccional alguno: La pelota viene de frente

## Técnica de balón libre (teclado)



\* La siguiente descripción corresponde al teclado. Si utiliza palancas de mando y paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,Jl(`',`tech\_bfree4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,Jl(`',`tech\_bfree8')} **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,Jl(`',`tech\_bfreems')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Tiro directo** Al pulsar la tecla [Z], se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pié antes.

**Pase directo** Al pulsar la tecla [X], se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pié antes.

**Pase en profundidad directo** Al pulsar la tecla [C], se pasa el balón en profundidad directamente sin haberlo atrapado con el pié antes.

**Cabezazo en plancha** Al pulsar las teclas [Z] y [X] al mismo tiempo, se consigue un cabezazo en plancha.

**Volea** Al pulsar las teclas [X] y [C] al mismo tiempo, se consigue un lanzamiento de volea.

## **Técnica de balón libre (Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando, y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_bfreekb')}\_ **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_bfree8')}\_ **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,JI(`',`tech\_bfreems')}\_ **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Tiro directo** Al pulsar el botón #1, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase directo** Al pulsar el botón #2, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase en profundidad directo** Al pulsar el botón #3, se pasa el balón en profundidad directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Cabezazo en plancha** Al pulsar los botones #1 y #2 al mismo tiempo, se consigue un cabezazo en plancha.

**Volea** Al pulsar los botones #2 y #3 al mismo tiempo, se consigue un lanzamiento de volea.

---

### **Consejo**

- Si utiliza una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones algunas de las técnicas descritas para WORLDWIDE SOCCER PC no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca o panel de mando que tenga ocho o más botones, como por ejemplo los paneles de mando Microsoft(R) SideWinder<TM> .

## **Técnica de balón libre (palanca o panel de mando con ocho o más botones)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando, y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_bfreekb')} **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_bfree4')} **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_bfreems')} **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Tiro directo** Al pulsar el botón #1, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase directo** Al pulsar el botón #2, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase en profundidad directo** Al pulsar el botón #3, se pasa el balón en profundidad directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Cabezazo en plancha** Al pulsar los botones #1 y #2 al mismo tiempo, se consigue un cabezazo en plancha.

**Volea** Al pulsar los botones #2 y #3 al mismo tiempo, se consigue un lanzamiento de volea.

### **Técnica de balón libre (Panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>)**

\* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_bfreekb') } **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_bfree4') } **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_bfree8') } **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Tiro directo** Al pulsar el botón #1, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase directo** Al pulsar el botón #2, se lanza el balón directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Pase en profundidad directo** Al pulsar el botón #3, se pasa el balón en profundidad directamente sin haberlo atrapado con el pie antes.

**Cabezazo en plancha** Al pulsar los botones #1 y #2 al mismo tiempo, se consigue un cabezazo en plancha.

**Volea** Al pulsar los botones #2 y #3 al mismo tiempo, se consigue un lanzamiento de volea.

## Técnicas de reinicio (teclado)



\* La siguiente descripción corresponde al teclado. Si utiliza palancas o paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,Jl(`,`tech\_restart4')}} Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones

{button ,Jl(`,`tech\_restart8')}} Para palanca o panel de mando con ocho o más botones

{button ,Jl(`,`tech\_restartms')}} Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>

### \*\* Si la pelota sale fuera del juego de terreno:

**Saque de banda** Al especificar la dirección del saque con una de las teclas con flechas y al pulsar la tecla [X], se consigue lanzar la pelota al compañero de equipo más cercano. Si se pulsa la tecla [C], el saque es más largo. Se puede cambiar el ángulo del saque de banda al pulsar la tecla [Shift] antes de lanzar.

**Tiro a puerta** Al especificar la dirección del tiro a puerta con una de las teclas con flechas, y al pulsar la tecla [X], se consigue un tiro corto. Al pulsar la tecla [C] se consigue un tiro largo. Se puede cambiar el ángulo del tiro al pulsar la tecla [Shift] antes de lanzar.

**Córner** Al especificar la dirección del tiro con una de las teclas con flechas, y al pulsar la tecla [Z], se consigue un tiro directo a portería. Al pulsar la tecla [X], se consigue un tiro más largo. Al pulsar la tecla [C], se consigue un tiro más alto. Se puede cambiar el ángulo al pulsar la tecla [Shift] antes de lanzar.

### \*\* Si se pita una falta

**Tiro libre** Cuando se pita una falta fuera del área de penalti, se concede un tiro libre. Al especificar la dirección del tiro con una de las teclas con flechas y al pulsar la tecla [Z], se consigue un tiro directo a puerta. Al pulsar la tecla [X], se pasa la pelota a un compañero. Si se pulsa la tecla [C], el pase es más largo.

**Penalti** Cuando se pita una falta dentro del área de penalti, se concede un penalti. Al especificar la dirección del tiro con una de las teclas con flechas y al pulsar la tecla [Z], se consigue un lanzamiento fuerte, enfatizando la fuerza con que se ejecuta el lanzamiento más que la colocación del mismo. Al pulsar la tecla [X], se consigue un tiro flojo enfatizando la técnica de control de la pelota.

### \*\* Cuidado con las entradas peligrosas

Si comete una entrada al balón o una carga de hombros al jugador adversario, podría ser castigado

con una tarjeta roja o amarilla. Un jugador será expulsado del juego de terreno, si le han mostrado dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja durante el partido. Si ha sido castigado con dos tarjetas amarillas, el jugador de fútbol no podrá participar en el siguiente partido; y si es la segunda vez que le ocurre, el futbolista no podrá participar en los dos siguientes partidos. No olvide esta regla.

## **Técnicas de reinicio (palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)**

- \* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Para otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_restartkb')}\_ **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_restart8')}\_ **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button ,JI(`',`tech\_restartms')}\_ **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

### **\*\* Si la pelota sale fuera del juego de terreno:**

**Saque de banda** Al especificar la dirección del saque con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #2, se consigue lanzar la pelota al compañero de equipo más cercano. Si se pulsa el botón #3, el saque es más largo. Se puede cambiar el ángulo del saque de banda al pulsar el botón #4 antes de lanzar.

**Tiro a puerta** Al especificar la dirección del tiro a puerta con los botones/interruptor de dirección, y al pulsar el botón #2, se consigue un tiro corto. Al pulsar el botón #3 se consigue un tiro largo. Se puede cambiar el ángulo del tiro al pulsar el botón #4 antes de lanzar.

**Córner** Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección, y al pulsar el botón #1, se consigue un tiro directo a portería. Al pulsar el botón #2, se consigue un tiro más largo. Al pulsar el botón #3, se consigue un tiro más alto. Se puede cambiar el ángulo al pulsar el botón #4 antes de lanzar.

### **\*\* Si se pita una falta**

**Tiro libre** Cuando se pita una falta fuera del área de penalti, se concede un tiro libre. Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #1, se consigue un tiro directo a puerta. Al pulsar el botón #2, se pasa la pelota a un compañero. Si se pulsa el botón #3, el pase es más largo.

**Penalti** Cuando se pita una falta dentro del área de penalti, se concede un penalti. Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #1, se consigue un lanzamiento fuerte, enfatizando la fuerza con que se ejecuta el lanzamiento más que la colocación de la misma. Al pulsar el botón #2, se consigue un tiro flojo enfatizando la técnica de control de la pelota.

### **\*\* Cuidado con las entradas peligrosas**

Si comete una entrada al balón o una carga de hombros al jugador adversario, podría ser castigado con una tarjeta roja o amarilla. Un jugador será expulsado del juego de terreno, si le han mostrado dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja durante el partido. Si ha sido castigado con dos tarjetas amarillas, el jugador de fútbol no podrá participar en el siguiente partido, y si es la segunda vez que le ocurre, el futbolista no podrá participar en los dos siguientes partidos. No olvide esta regla.

---

### **Consejo**

- Si utiliza una palanca o un panel de mando que tenga de cuatro a siete botones algunas de las técnicas descritas para WORLDWIDE SOCCER PC no podrán usarse. Para tener acceso a todas ellas, utilice un teclado o una palanca o un panel de mando que tenga ocho o más botones, como

por ejemplo los paneles de mando Microsoft(R) SideWinder<TM> .

## **Técnicas reinicio (palanca o panel de mando con ocho o más botones)**

- \* La siguiente descripción corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si usted utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`tech\_restartkb') } **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_restart4') } **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_restartms') } **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

### **\*\* Si la pelota sale fuera del juego de terreno:**

**Saque de banda** Al especificar la dirección del saque con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #2, se consigue lanzar la pelota al compañero de equipo más cercano. Si se pulsa el botón #3, el saque es más largo. Se puede cambiar el ángulo del saque de banda al pulsar el botón #7 antes de lanzar.

**Tiro a puerta** Al especificar la dirección del tiro a puerta con los botones/interruptor de dirección, y al pulsar el botón #2, se consigue un tiro corto. Al pulsar el botón #3 se consigue un tiro largo. Se puede cambiar el ángulo del tiro al pulsar el botón #7 antes de lanzar.

**Córner** Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección, y al pulsar el botón #1, se consigue un tiro directo a portería. Al pulsar el botón #2, se consigue un tiro más largo. Al pulsar el botón #3, se consigue un tiro más alto. Se puede cambiar el ángulo al pulsar el botón #7 antes de lanzar.

### **\*\* Si se pita una falta**

**Tiro libre** Cuando se pita una falta fuera del área de penalti, se concede un tiro libre. Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #1, se consigue un tiro directo a puerta. Al pulsar el botón #2, se pasa la pelota a un compañero. Si se pulsa el botón #3, el pase es más largo.

**Penalti** Cuando se pita una falta dentro del área de penalti, se concede un penalti. Al especificar la dirección del tiro con los botones/interruptor de dirección y al pulsar el botón #1, se consigue un lanzamiento fuerte, enfatizando la fuerza con que se ejecuta el lanzamiento más que la colocación de la misma. Al pulsar el botón #2, se consigue un tiro flojo enfatizando la técnica de control de la pelota.

### **\*\* Cuidado con las entradas peligrosas**

Si comete una entrada al balón o una carga de hombros al jugador adversario, podría ser castigado con una tarjeta roja o amarilla. Un jugador será expulsado del juego de terreno, si le han mostrado dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja durante el partido. Si ha sido castigado con dos tarjetas amarillas, el jugador de fútbol no podrá participar en el siguiente partido, y si es la segunda vez que le ocurre, el futbolista no podrá participar en los dos siguientes partidos. No olvide esta regla.

## **Técnicas de reinicio (Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>)**

\* La siguiente descripción corresponde al panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado que corresponda:

{button ,JI(`',`tech\_restartkb')}] **Para teclado**

{button ,JI(`',`tech\_restart4')}] **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`tech\_restart8')}] **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

### **\*\* Si la pelota sale fuera del juego de terreno:**

**Saque de banda** Al especificar la dirección del saque con el botón direccional y al pulsar el botón B, se consigue lanzar la pelota al compañero de equipo más cercano. Si se pulsa el botón C, el saque es más largo. Se puede cambiar el ángulo del saque de banda al pulsar el botón L antes de lanzar.

**Tiro a puerta** Al especificar la dirección del tiro a puerta con el botón direccional, y al pulsar el botón B, se consigue un tiro corto. Al pulsar el botón C se consigue un tiro largo. Se puede cambiar el ángulo del tiro al pulsar el botón L antes de lanzar.

**Córner** Al especificar la dirección del tiro con el botón direccional, y al pulsar el botón A, se consigue un tiro directo a portería. Al pulsar el botón B, se consigue un tiro más largo. Al pulsar el botón C, se consigue un tiro más alto. Se puede cambiar el ángulo al pulsar el botón L antes de lanzar.

### **\*\* Si se pita una falta**

**Tiro libre** Cuando se pita una falta fuera del área de penalti, se concede un tiro libre. Al especificar la dirección del tiro con el botón direccional y al pulsar el botón A, se consigue un tiro directo a puerta. Al pulsar el botón B, se pasa la pelota a un compañero. Si se pulsa el botón C, el pase es más largo.

**Penalti** Cuando se pita una falta dentro del área de penalti, se concede un penalti. Al especificar la dirección del tiro con el botón direccional y al pulsar el botón A, se consigue un lanzamiento fuerte, enfatizando la fuerza con que se ejecuta el lanzamiento más que la colocación de la misma. Al pulsar el botón B, se consigue un tiro flojo enfatizando la técnica de control de la pelota.

### **\*\* Cuidado con las entradas peligrosas**

Si comete una entrada al balón o una carga de hombros al jugador adversario, podría ser castigado con una tarjeta roja o amarilla. Un jugador será expulsado del juego de terreno, si le han mostrado dos tarjetas amarillas o una tarjeta roja durante el partido. Si ha sido castigado con dos tarjetas amarillas, el jugador de fútbol no podrá participar en el siguiente partido, y si es la segunda vez que le ocurre, el futbolista no podrá participar en los dos siguientes partidos. No olvide esta regla.

## Uso de pantallas de sistema (teclado)



\* Esta explicación del uso de las pantallas de sistema corresponde al teclado. Si utiliza otras palancas de mando y paneles de mando, haga clic en el apartado correspondiente:

{button, |J|(`', `system\_gamen4')} } **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button, |J|(`', `system\_gamen8')} } **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

{button, |J|(`', `system\_gamenms')} } **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Para recuperar la pantalla del sistema:** Tecla [Enter]

**Para cancelar la pantalla del sistema:** Tecla [Esc]



Al pulsar la tecla [Enter] durante el juego, se muestra la pantalla de sistema. Use el cursor para seleccionar una de las siguientes opciones.

### REPLAY

Repetición del partido.

Hacia atrás: [1]

Hacia delante: [3]

Cámara lenta: [4]

Cambio de campo: [Izquierda] [Derecha]

Reducción o ampliación de campo: [Arriba] [Abajo]

Salir de la pantalla de repetición: [ESC]

### STRATEGY

Aparecerá la pantalla de tácticas, y así podrá hacer cosas como cambiar a sus futbolistas. Si la pelota está en el terreno de juego, no podrá utilizar esta pantalla, hasta que haya una pausa en el juego.

### RADAR

Puede conectar o desconectar el radar; éste le indicará la posición de sus jugadores de fútbol y la de sus adversarios, así como la posición de la pelota.

### CHANGE PLAYERS

Configure esta opción en modo AUTOMATICO o MANUAL para darle un descanso a un jugador de fútbol.

**ZOOM**

Establezca el tamaño del zoom en el partido usando las teclas con flechas horizontales.

**VIEW**

Establezca el ángulo de visión en el partido usando las teclas con flechas horizontales.

**QUIT GAME**

Se termina el partido que se estaba jugando y vuelve a aparecer la pantalla de selección de modo. Para cancelar esta operación, diga [NO].

## Uso de la pantalla de sistema (palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones)

\* Esta explicación del uso de las pantallas de sistema corresponde a una palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(``,`system\_gamenkb')}} **Para teclado**

{button ,JI(``,`system\_gamen8')}} **Para palanca o panel de mando con más de ocho botones**

{button ,JI(``,`system\_gamenms')}} **Para panel de mando tipo Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Para recuperar la pantalla del sistema:** Haga clic dos veces en el botón #4

**Para cancelar la pantalla del sistema:** Botón #2

\* Hacer clic dos veces: Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente.



Al hacer clic dos veces en el botón #4 durante el juego, se muestra la pantalla de sistema. Use el cursor para seleccionar una de las siguientes opciones.

### REPLAY

Repetición del partido.

Hacia atrás: Botón #1

Hacia delante: Botón #3

Cámara lenta: Botón #4

Cambio de campo: Botones/interruptor de dirección horizontal a izquierda o derecha

Reducción o ampliación de campo: Botones/interruptor de dirección horizontal a arriba o abajo

Salir de la pantalla de repetición: Botón #2

### STRATEGY

Aparecerá la pantalla de tácticas, y así podrá hacer cosas como cambiar a sus futbolistas. Si la pelota está en el terreno de juego, no podrá utilizar esta pantalla, hasta que haya una pausa en el juego.

### RADAR

Puede conectar o desconectar el radar; éste le indicará la posición de sus jugadores de fútbol y la de sus adversarios, así como la posición de la pelota.

### CHANGE PLAYERS

Establezca esta opción en modo AUTOMATICO o MANUAL para darle un descanso a un jugador de fútbol.

### ZOOM

Establezca el tamaño del zoom en el partido usando los botones/interruptor de dirección horizontal.

### VIEW

Establezca el ángulo de visión en el partido usando los botones/interruptor de dirección horizontal.

**QUIT GAME**

Se termina el partido que se estaba jugando y vuelve a aparecer la pantalla de selección de modo. Para cancelar esta operación, diga [NO].

## Uso de la pantalla de sistema (palanca o panel de mando con ocho o más botones)

\* Esta explicación del uso de las pantallas de sistema corresponde a una palanca o panel de mando con ocho o más botones. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,Jl(`',`system\_gamenkb')}] **Para teclado**

{button ,Jl(`',`system\_gamen4')}] **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,Jl(`',`system\_gamenms')}] **Para panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>**

**Para recuperar la pantalla del sistema:** Haga clic dos veces en el botón #7

**Para cancelar la pantalla del sistema:** Botón #2

\* Hacer clic dos veces: Pulsar el mismo botón dos veces rápidamente.



Al hacer clic dos veces en el botón #7 durante el juego, se muestra la pantalla de sistema. Use el cursor para seleccionar una de las siguientes opciones.

### REPLAY

Repetición del partido.

Hacia atrás: Botón #1

Hacia delante: Botón #3

Cámara lenta: Botón #4

Cambio de campo: Botones/interruptor de dirección horizontal a izquierda o derecha

Reducción o ampliación de campo: Botones/interruptor de dirección horizontal a arriba o abajo

Salir de la pantalla de repetición: Botón #2

### STRATEGY

Aparecerá la pantalla de tácticas, y así podrá hacer cosas como cambiar a sus futbolistas. Si la pelota está en el terreno de juego, no podrá utilizar esta pantalla, hasta que haya una pausa en el juego.

### RADAR

Puede conectar o desconectar el radar; éste le indicará la posición de sus jugadores de fútbol y la de sus adversarios, así como la posición de la pelota.

### CHANGE PLAYERS

Establezca esta opción en modo AUTOMATICO o MANUAL para darle un descanso a un jugador de fútbol.

### ZOOM

Establezca el tamaño del zoom en el partido usando los botones/interruptor de dirección horizontal.

**VIEW**

Establezca el ángulo de visión en el partido usando los botones/interruptor de dirección horizontal.

**QUIT GAME**

Se termina el partido que se estaba jugando y vuelve a aparecer la pantalla de selección de modo. Para cancelar esta operación, diga [NO].

## Uso de la pantalla de sistemas (Panel de mando Microsoft(R) SideWinder<TM>)

\* Esta explicación del uso de las pantallas de sistema corresponde a un panel de mando Microsoft(R) Side Winder <TM>. Si utiliza otras palancas de mando, paneles de mando y teclado, haga clic en el apartado correspondiente:

{button ,JI(`',`system\_gamenkb')}] **Para teclado**

{button ,JI(`',`system\_gamen4')}] **Para palanca o panel de mando que tenga de cuatro a siete botones**

{button ,JI(`',`system\_gamen8')}] **Para palanca o panel de mando con ocho o más botones**

**Para recuperar la pantalla del sistema:** Botón de inicio

**Para cancelar la pantalla del sistema:** Botón de inicio



Al pulsar el botón de inicio durante el juego, se muestra la pantalla de sistema. Use el cursor para seleccionar una de las siguientes opciones.

### REPLAY

Repetición del partido.

Hacia atrás: Botón A

Hacia delante: Botón B

Cámara lenta: Botón C

Cambio de campo: Botón/interruptor de dirección horizontal a izquierda o derecha

Reducción o ampliación de campo: Botón/interruptor de dirección horizontal a arriba o abajo

Salir de la pantalla de repetición: Botón de inicio

### STRATEGY

Aparecerá la pantalla de tácticas, y así podrá hacer cosas como cambiar a sus futbolistas. Si la pelota está en el terreno de juego, no podrá utilizar esta pantalla, hasta que haya una pausa en el juego.

### RADAR

Puede conectar o desconectar el radar; éste le indicará la posición de sus jugadores de fútbol y la de sus adversarios, así como la posición de la pelota.

### CHANGE PLAYERS

Establezca esta opción en modo AUTOMATICO o MANUAL para darle un descanso a un jugador de fútbol.

### ZOOM

Establezca el tamaño del zoom en el partido usando el botón/interruptor de dirección horizontal.

### VIEW

Establezca el ángulo de visión en el partido usando el botón/interruptor de dirección horizontal.

**QUIT GAME**

Se termina el partido que se estaba jugando y vuelve a aparecer la pantalla de selección de modo. Para cancelar esta operación, diga [NO].

## Una vez terminado el juego

### \* Explicación de la pantalla de resultados



- 1. MATCH STATS** Muestra los datos del partido, por ejemplo el número de lanzamientos o de faltas cometidas por cada equipo.
- 2. GOALS** Muestra los resultados de ambos equipos, los detalles de los goles marcados y de los anotadores.
- 3. PLYER STATS** Muestra los particulares de cada jugador de futbol de los equipos en liza (por ejemplo el número de goles que ha marcado, el número de faltas que ha cometido, etc.).
- 4. EXIT** Sale de la pantalla de resultados y muestra la siguiente pantalla.

### \* Diferentes pantallas de cada modo al terminar el juego

#### **EXHIBITION / P.K./ LINK GAME**

Al salir de la pantalla de resultados, aparecerá PLAY AGAIN?. Para volver a jugar, cambiar de equipo, configurar las circunstancias del partido, y el modo de terminación, seleccione respectivamente [YES], [CHANGE TEAMS], [GAME SETTINGS], y [EXIT].

#### **WORLD LEAGUE / WORLDWIDE CUP**

Al salir de la pantalla de resultados, aparecerá la pantalla con la opción Salvar. Elija [YES] o [NO.] Se le preguntará si quiere seguir jugando. Para cotinuar, diga [YES], para finalizar el modo, diga [NO.]

#### **CUP TOURNAMENT**

Si un equipo gana un partido de Copa, aparecerá su bandera en la tabla de resultados del torneo, un puesto más arriba y el equipo avanza al siguiente partido. Si pierde, aparece el nombre del equipo vencedor y el juego finaliza.

### **¿Problemas con el juego?**

Si tiene algún problema con el juego, no dude en ponerse en contacto con el agente que aparece en el manual de SEGA WORLDWIDE SOCCER PC .

### **También puede encontrar información sobre el software SEGA PC en la red Internet:**

Japón : <http://www.sega.co.jp/sega/athome/pc/>

E.E.U.U. : <http://www.sega.com/segapc/>

Europa : <http://www.sega-europe.com/>

## **SEGA WORLDWIDE SOCCER PC**

### **Director**

ASAI Toshinori

### **Productor**

KOZU Akira

### **Asistente de Producción**

Rich Lloyd

### **Programadores**

TAKEYA Yasuaki

UEDA Tensei

SUGITA Masahiro

WATABIKI Masaaki

SATOH Tatsuya

### **Artistas**

ARAI Ryuhei

FUKUMOTO Hisato

YOSHIMORI Katsufumi

### **Sonido**

MURASAKI Hirofumi

SENOUE Jun

OKAMOTO Seiroh

### **Comentaristas**

Gary Bloom

Robert Missler

### **Director en Europa**

Hitendra Naik

### **Director en el Reino Unido**

Paul Chapman

### **Director adjunto de producción y control de calidad**

John Murphy

### **Servicio al cliente en el Reino Unido**

Dave Wilkin

## **\*\* Equipo de la versión original de SEGA SATURN \*\***

### **Productor ejecutivo**

NAGATA Koichi

### **Productor**

KOBAYASHI Hirotsugu

### **Director**

LEE Hiroyasu

### **Guionistas**

YANAGIHORI Takayuki

KAMINAGAYOSHI Takehiro

### **Programadores**

MURAYAMA Kenji  
KATO Maki  
AIBA Koji

**Artistas**

SASAKI Koichi  
SANPEI Masahiro  
MASUDA Harumi  
MIKAME Akira  
TAKEUCHI Daichi

**Sonido**

MURASAKI Hirofumi  
SENOUE Jun  
NANBA Mariko  
OKAMOTO Seiroh  
KOBAYASHI Saori

### **Copyright y marcas registradas**

- Los sistemas operativos Microsoft(R) Windows(R)95 son marcas registradas de Microsoft Corporation de los EEUU en los EEUU y otras naciones.
- Las aplicaciones interface de Microsoft(R) DirectX<TM> de APIs, Microsoft(R) DirectDraw<TM> , Microsoft(R) DirectSound<TM> , y DirectPlay<TM> son marcas registradas de Microsoft Corporation de los EEUU en los EEUU y otras naciones.
- Los paneles de mando Microsoft(R) Sidewinder<TM> son marcas registradas de Microsoft Corporation de los EEUU en los EEUU y otras naciones.
- Pentium(R) es una marca registrada de Intel Corporation.
- SEGA, SEGA PC son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.
- SEGA WORLDWIDE SOCCER PC es una marca registrada de Sega Enterprises, Ltd.
- Sega Saturn es una marca registrada de Sega Enterprises, Ltd.



(C)SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996,1997 Todos los derechos reservados.

