MICROBYTE SOFTWARE

P O R T O

TREINADOR DE FUTEBOL

E um jogo para o ZX SPECTRUM com 48 K RAM
Carrega-se segundo as instrucoes gerais de carga com LOAD ""

O jogo e constituido essencialmente por tres partes. Estas breves notas vao conduzi-lo atraves das diferentes partes do jogo.

1 - C O M E C O D O J O G O

a) Escreva o seu nome, como terinador de Futebol (Director).

b) Seja qual for a equipa que vai escolher, comecara sempre na 4a. Divisao. Se a sua equipa favorita nao se encontrar entre as 64 disponiveis, escolha uma qualquer, pois podera mais tarde mudar-lhe o nome.

c) Comece a jogar no nivel (Principiante) e conforme a pratica va passando para niveis mais dificeis.

d) Aparece normalmente no canto inferior direito do ecran 'h=copy', o que permite obter uma copia do ecran na impressora, ao carregar na tecla 'h'. Caso nao tenha impressora NAO USE esta opcao.

2 - O J O G O

Consiste em 5 fases.

D I S P O N I B I L I D A D E S

a) Vender ou Listar os jogadores da sua equipa (ver atributos dos jogadores). Se escolher um jogador para vender, terá uma oferta de outra equipa. Se a recusar pode acontecer que os provaveis interessados não subam a oferta e não comprem o jogador.

b) Obter um emprestimo: poderá pedir emprestimos ao banco até aos seguintes valores:

1a. Divisão	1 000 000$00
2a. Divisão	750 000$00
3a. Divisão	500 000$00
4a. Divisão	250 000$00

c) Troca de equipa ou de nomes de jogadores: primeiro voce pode trocar o nome das equipas, incluindo a sua, mas tome nota, não duplique nenhum nome. Em seguida pode trocar o nome dos jogadores, podendo mesmo ser voce jogador-treinador.

d) SAVE do programa: deve usar a opcão 'KEEP'.

J O G A N D O U M E N C O N T R O

a) Atributos da equipa: moral, energia, defesa, meio-campo e ataque, tem um valor minimo de 1 e um maximo de 20. São calculados da seguinte maneira:

ENERGIA: relacao da media de energia de todos os jogadores convocados para jogar na sua equipa.
MORAL: e de 10 no principio da epoca e aumenta ou diminui conforme a equipa ganha ou perde.
DEFESA: e o total da relacao de niveis de todos os defesas convocados para a equipa.
MEIO-CAMPO: e o total da relacao de niveis de jogo os jogadores de meio-campo convocados para a equipa.
ATAQUE: e o total da relacao de niveis de todos os atacantes convocados para a equipa.

b) Voce pode seleccionar a sua equipa (ver atributos dos jogadores).

c) Os resumos filmados dos encontros sao a 3 dimensoes. A equipa da casa joga sempre da esquerda para a direita e a sua equipa joga com as cores ja escolhidas no inicio do jogo. Normalmente a equipa com melhores atributos ganha, mas pode haver resultados inesperados.

R E S U L T A D O S D O E N C O N T R O

Quando a sua equipa ganha, os seus fundos monetarios aumentam e diminuem quando perde. A maneira como isto acontece depende da quantidade das equipas adversarias.

C O N T A S S E M A N A I S

a) SALARIOS: quanto mais alta for a divisao em que a sua equipa se encontre, mais elevados sao os salarios, os quais tambem variam de acordo com o nivel de cada jogador.

b) JUROS DO EMPRESTIMO: e de 1% do montante do emprestimo.

c) BALANCO SEMANAL: mostra os lucros ou perdas durante a semana.

MERCADO DE TRANSFERENCIAS

a) E-lhe dada a hipotse de comprar jogadores, tendo para isso que oferecer dinheiro. Quando mais elevada for a sua oferta, mais hipotses tem de o conseguir. Se a sua oferta for recusada, o valor do jogador aumenta.

b) Desde que tenha 16 jogadores na sua equipa (o maximo permitido), não poderá comprar jogadores, tendo para isso que vender jogadores.

Estas 5 fases sao repetidas ate que os 15 jogos do Campeonato e todas as eliminatorias da Taca se cumpram.

3 - FIM DA EPOCA

a) E-lhe dada a classificacao final do Campeonato.

b) E-lhe atribuida uma determinada quantia, a qual depende da sua posicao na tabela classificativa.

c) As 3 primeiras equipas sao promovidas a divisão seguinte e as 3 ultimas despromovidas.

d) E calculada uma nova relacao de Treinador (maximo 100), a qual depende do seu sucesso durante o Campeonato.

e) Sao atribuidos novos niveis e relacoes de energia para todos os jogadores.

f) A nova epoca comeca em 2.

ATRIBUTOS DOS JOGADORES

Quando e feita a listagem dos jogadores, sao mostrados varios detalhes:

a) Defesa, Meio-Campo ou Ataque: indicado,respectivamente por D, M ou A.

b) Nome dos jogadores.

c) Numeros dos jogadores.

d) Relacao de niveis: maximo 5, minimo 1.

e) Energia: entre 1 e 20. A relacao de energia, para cada jogador, diminui de 1 por cada jogo em que participe, aumentando 10 se não jogar um desafio. Sempre que a energia de um jogador fique muito baixa, e aconselhavel retira-lo da equipa, substituindo-o por outro, a fim de que recupere a energia.

f) Valor em $: esta relacionado com o nivel do jogador e com a divisão em que a sua equipa se encontra.

g) Convocado, lesionado ou disponivel: indicados, respectivamente, por p, i e um qudrado amarelo.

B O A S O R T E E B O A E P O C A