

INSTRUCCIONES CORTAS DE MUNDIAL SOCCER

Contenido

1. OBJETIVO DEL JUEGO	2
2. JUGADORES.....	3
3. CLASIFICACIÓN	5
4. PARTIDOS	6
5. LOS AFICIONADOS	7
6. LOS EMPLEADOS.....	8
7. EL ESTADIO	9
8. LAS FINANZAS	10
9. EL ENTRENAMIENTO	11
10. LAS TRANSFERENCIAS.....	12
11. LAS CESIONES.....	13
12. EL ÁRBITRO	14
13. EL EQUIPO JUVENIL	15
13.1 GENERAL.....	15
13.2 LOS OJEADORES.....	15

1. OBJETIVO DEL JUEGO

- Eres el presidente y el entrenador de tu propio equipo de futbol, tu objetivo es ganar partidos para ir ascendiendo divisiones, hasta llegar a la primera división de la competición en la que juegues. Si la ganas recibirás en tu casa una copa y jugarás la gran competición de maestros a nivel mundial. El campeón será proclamado como el mejor entrenador del planeta, y además de hacerte famoso, recibirás una super copa como trofeo.
- Existen muchas maneras de llegar al éxito: entrena tus propios jugadores y súbelos de nivel, ficha jugadores formados en otros equipos, contrata jugadores cedidos, sube al primer equipo jugadores entrenados en tu equipo juvenil... todo es válido ¡ Demuestra lo que vales !
- Mundial Soccer tiene posiblemente el mejor motor de simulación de partidos del mercado, ¿Qué quiere decir esto? Pues quiere decir que tiene un mérito enorme llevar a tu equipo a lo más alto, no importa tu edad o tu profesión, sólo tus conocimientos de fútbol y saber tomar las decisiones correctas en el momento adecuado.
- ¿Qué cual es nuestro sueño? Nuestro sueño es poder dar a conocer al mundo entero las personas que de verdad entienden de este deporte, y no sólo mandarte la copa si eres el ganador de tu campeonato, sino entregártela en persona y mostrar ese momento en la propia página del juego. Por ello te animamos a que te hagas colaborador del juego, así nos ayudarás a mantener el juego y a cumplir nuestro sueño.
- Ah! Y lo más importante, ¡ **JUGAR ES GRATIS !**

2. JUGADORES

- Una temporada en Mundial Soccer se simula con 16 jornadas (14 para liga y 2 para jugar promoción). Esto quiere decir que un año real en Mundial Soccer tiene 117 días. Por ejemplo, si un jugador tiene 19 años y 117 días, al día siguiente el jugador tendrá 20 años y 0 días. Esto mismo ocurre con la edad de los entrenadores.

Los jugadores tienen una serie de características que pasamos a describir:

Posición	Significado
Portería	Capacidad para detener disparos.
Defensa	Describe la capacidad de robar la pelota al equipo contrario (parando los ataques).
Ataque	Describe la capacidad de sortear contrarios para llevar a cabo un ataque con éxito.
Disparo	Capacidad de realizar un disparo certero a portería que acabe en gol.
Velocidad	La velocidad es primordial para poder atacar y defender bien.
Visión Juego	Describe la capacidad para mantener la posesión de la pelota, y generar jugadas de peligro.
Juego Aéreo	Describe la capacidad de jugar con la cabeza, ya sea en un despeje, un remate a puerta, una cesión, etc.
Pase Corto	Capacidad de dar un pase certero a un compañero que se encuentra a corta distancia.
Pase Largo	Capacidad de dar un pase certero a un compañero que se encuentra a larga distancia.
Agresividad	Fuerza con la que el jugador se emplea en distintas acciones del partido. Influye en las tarjetas que se le muestran al jugador.

Experiencia	Conocimiento que acumula el jugador por partidos jugados. Influye en las decisiones que toma, por lo tanto en la defensa, el ataque y la posesión del equipo.
Liderazgo	Capacidad para mantener la organización táctica del equipo cuando es el capitán, sobre todo en situaciones adversas durante el partido.
Estado Mental	Lo concentrado que está el jugador en el partido. Un estado mental bajo indicará que el jugador está distraído por agentes externos al partido (problemas personales, negocios particulares, etc.)
Estado Físico	Condición física del jugador.

3. CLASIFICACIÓN

- Todas las ligas están compuestas por 8 equipos.
- En cada país existen al menos 6 divisiones, cada una de ellas tiene un número distinto de ligas.

DIVISION	NÚMERO DE LIGAS
1	1
2	2
3	4
4	8
5	16
6	32
X	$2^{\text{division}-1}$

- Subirán 1 división los 2 primeros equipos de cada liga.
- Jugará la promoción por el ascenso el mejor tercero (de tu liga y la siguiente). Por ejemplo, para ascender a la liga número 1 de la división 2, promocionará el mejor tercero entre (la liga número 1 de la división 3 y la liga número 2 de la división 3).
- Jugará la promoción por el descenso el cuarto clasificado.
- Descenderán los cuatro últimos clasificados.
- Si pulsas en el nombre de un equipo de la clasificación, irás a la página de dicho club. Sólo se te mostrarán los datos y enlaces públicos del club.

4. PARTIDOS

- Las ligas tienen un total de 8 equipos y se juegan a doble vuelta, por lo que una temporada se compone de 14 partidos de liga.
- Los partidos de liga del primer equipo se juegan los sábados, y los del equipo juvenil se juegan los martes.
- Tu alineación para el partido debe estar hecha al menos media hora antes del comienzo de cada partido.
- Los equipos clasificados en las divisiones más bajas de cada campeonato juegan la copa del rey. Tanto el primer equipo como el equipo juvenil juegan la copa del rey los miércoles.
- Si no juegas la copa del rey puedes concretar partidos amistosos. Esto será útil de cara al entrenamiento de tus jugadores.
- Cada partido tiene asignado un árbitro, que influye en el desarrollo del partido, por lo que debes tener en cuenta los jugadores que alinearás.
- Observa la previsión meteorológica del partido, te servirá para ayudarte a decidir que jugadores alinearás para el encuentro. Por ejemplo, un jugador muy veloz y muy técnico no podrá sacar máximo rendimiento de sus habilidades con un campo embarrado por la lluvia.
- Elige una formación para sacar el máximo rendimiento a tus jugadores, o para contrarrestar al equipo contrario.
- La táctica y la actitud del equipo influyen en el comportamiento de los jugadores y por tanto en los valores globales del equipo.
- Programa las sustituciones, los cambios de modo de juego de los jugadores, y los lanzadores de penalti o falta antes de empezar cada partido.

5. LOS AFICIONADOS

- Tu club dispone de una peña de socios (seguidores). Si eres colaborador podrás cambiar la imagen, el lema y el nombre del club de socios.
- Comienzas con 1000 socios, y ese número irá creciendo o decreciendo en función de los resultados de tu equipo.
- El número de aficionados que asisten al campo para ver a tu equipo es proporcional al número de socios de tu club. Este número también depende de lo atractivo que sea el partido para el aficionado (depende de tu posición en la clasificación y de la del rival).

6. LOS EMPLEADOS

- Puedes contratar empleados de diversas áreas que te ayudarán a mejorar el rendimiento del equipo y a ganar dinero.
- Hay empleados específicos para el primer equipo así como para el equipo juvenil, y otros que se comparten entre ambos conjuntos.
- Los empleados tienen un coste semanal.
- Puedes contratar hasta un máximo de 9 empleados de cada categoría.

7. EL ESTADIO

- Dispones de un estadio con un aforo, que podrás aumentarlo para adaptarlo a la asistencia de público.
- Los colaboradores pueden cambiar el nombre y la foto del estadio.
- La asistencia al estadio te reportará importantes beneficios.
- Existen negocios que puedes abrir en tu estadio. Contrata empleados de tienda y genera beneficios extra.
- Es importante que controles el estado del césped de tu estadio, sobre todo si tienes jugadores técnicos (con una habilidad de ataque alta).

8. LAS FINANZAS

- Comienzas con 300.000 unidades monetarias, y puedes endeudarte hasta una máximo de - 1.000.000. Pero ten cuidado, si transcurren más de 5 jornadas con dinero inferior a - 1.000.000 puedes perder tu equipo.
- Debes tener cuidado puesto que con números rojos puesto debes pagar intereses al banco.
- La temporada se compone de 16 jornadas (14 de ellas para partidos de liga, y las dos restantes para jugar las eliminatorias de promoción). Para todas estas jornadas tienes un historial con las finanzas de tu equipo.
- A partir del lunes de la primera jornada de cada temporada se ofrecerán 3 nuevos contratos de imagen, se deberá escoger uno antes del viernes, sino se elegirá uno al azar. Estos contratos tienen una cuantía a cobrar por temporada, que se irá cobrando prorrateada por jornadas.

9. EL ENTRENAMIENTO

- Dispones de un entrenador con una serie de habilidades, que influirá en la mejora de tus jugadores con el entrenamiento, y también en la evolución de los partidos.
- Podrás ver los resultados del entrenamiento el domingo.
- Puedes entrenar dos habilidades (centrándote más en la primera de ellas) que permiten la evolución de tus jugadores en ese ámbito.
- También puedes entrenar a 3 jugadores de manera individual en otras habilidades distintas a la primera.
- Un jugador recibe entrenamiento si juega al menos un partido en la semana (el de liga/Promoción y/o el amistoso/copa).
- También debes elegir la dureza del entrenamiento y cuanto del mismo destinas a entrenar el estado físico de los jugadores.
- También puedes concentrar a los jugadores ante un partido importante, aunque no es conveniente que abuses de ello.
- Cada vez que juegues con una formación y una táctica determinadas aumentará el nivel de conocimiento de la misma por los jugadores, y eso se notará en los partidos.
- Puedes cambiar de entrenador cuando lo estimes oportuno.
- Los jugadores que tengas cedidos en otros equipos reciben entrenamiento como cualquier otro jugador de aquel equipo.

10. LAS TRANSFERENCIAS

- Podrás comprar y vender tantos jugadores como desees, pero ten en cuenta que el número máximo de jugadores en tu primer equipo es de 50. Esto mismo ocurre con los jugadores de tu equipo juvenil.
- Puedes poner un jugador como transferible desde la página de detalles del jugador.
- Podrás endeudarte hasta un máximo de -1.000.000. Si debes más de este dinero no podrás pujar por jugadores.
- A través del botón “Transferencias” (situado arriba a la izquierda), podrás buscar jugadores a la venta discriminando por habilidades, edad, precio, si lo quieres para el primer equipo o para el equipo juvenil, etc.
- A través del botón “Mis Transferencias” (situado a la izquierda dentro del cuadro “Primer Equipo” o “Juvenil”), podrás tener acceso a información sobre los jugadores que estás comprando y que estás vendiendo actualmente.
- En la página de pujas por el jugador puedes pinchar el enlace “[Comparativa de Precios](#)”, que te mostrará los precios en los que se han vendido jugadores similares recientemente.
- También en esta misma página puedes consultar el historial de transferencias de dicho jugador.
- Al hacer tu puja por un jugador puedes añadir un comentario que será visto por el resto de jugadores. No se permiten palabras mal sonantes en estos comentarios, y por favor, se respetuoso.

11. LAS CESIONES

- Podrás pedir la cesión o ceder tantos jugadores como desees, pero ten en cuenta que el número máximo de jugadores en tu primer equipo es de 50. Esto mismo ocurre con los jugadores de tu equipo juvenil.
- Puedes poner un jugador como cedible desde la página de detalles del jugador.
- Los jugadores que tengas cedidos en otros equipos reciben entrenamiento como cualquier otros jugadores de dichos equipos.
- Podrás endeudarte hasta un máximo de -1.000.000. Si debes más de este dinero no podrás pedir la cesión de jugadores.
- A través del botón “Cesiones” (situado arriba), podrás buscar jugadores cedibles discriminando por habilidades, edad, precio, si lo quieres para el primer equipo o para el equipo juvenil, etc.
- A través del botón “Mis Cesiones” (situado a la izquierda dentro del cuadro “Primer Equipo” o “Juvenil”), podrás tener acceso a información sobre los jugadores por los que estás solicitando la cesión o que estás cediendo.
- En la página de pujas por el jugador puedes pinchar el enlace “[Comparativa de Precios](#)” que te mostrará los precios en los que se han cedido jugadores similares recientemente.
- También en esta misma página puedes consultar el historial de cesiones de dicho jugador.
- Al hacer tu puja por un jugador puedes añadir un comentario que será visto por el resto de jugadores. No se permiten palabras mal sonantes en estos comentarios, y por favor, se respetuoso.

12. EL ÁRBITRO

- Todos los partidos que disputes serán dirigidos por un árbitro.
- Las características de dicho árbitro podrás verlas en la página de detalles del partido.
- Debes tener en cuenta las características del árbitro a la hora de confeccionar la alineación, por ejemplo, jugadores muy agresivos es más fácil que sean expulsados con árbitros tarjeteros.

13. EL EQUIPO JUVENIL

13.1 GENERAL

- Dispones de un equipo juvenil cuya misión es la de abastecer de jugadores al primer equipo.
- Puedes ascender a un jugador del filial al primer equipo hasta dos veces en una misma temporada, o bien ascenderlo de manera definitiva.
- El filial es una buena oportunidad para encontrar jóvenes promesas y entrenarlas puesto que los jugadores jóvenes aprenden rápido.
- Los campeones juveniles de los distintos campeonatos NO reciben una copa al finalizar la temporada. No obstante, cuando el número de colaboradores sea lo suficientemente grande si las entregaremos.

13.2 LOS OJEADORES

- Los ojeadores buscarán cada semana para ti una joven promesa. Tu eliges si quieres hacerle una ficha a dicho jugador para el equipo juvenil o no.
- Puedes tener hasta 9 ojeadores. Cada uno de ellos te ofrecerá un jugador distinto. Ten en cuenta que sólo puedes contratar a uno por semana.
- El ojeador buscará un tipo de jugador dependiendo de las órdenes que le des. (Ten en cuenta que un ojeador empezará a encontrar jugadores a la semana siguiente de haberlo contratado).
- El ojeador no siempre encuentra el jugador que le has pedido. Te mostrará siempre un valor aproximado de las dos habilidades del jugador que cree que son en las que más destaca.