

Nintendo Pocket Football Club™

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Introducción

5 Acerca del juego

6 Cómo jugar

7 Controles del juego

8 Primeros pasos

9 La ciudad del club

10 Cómo guardar y borrar partidas

Desarrollo del juego

11 El estadio

12 Equipos adicionales

13 La ciudad deportiva

14 La sede del club

15 Datos de los jugadores

Comunicación inalámbrica

16 Partidos en línea

17 Partidos locales

18 StreetPass y SpotPass

19 Otras opciones

Contacto

20 Información de contacto

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del manual.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS™ y Nintendo 3DS™ XL.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual

de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Selección de idioma

El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el programa. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del programa será el inglés. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):

www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.censorship.govt.nz

Advertencias

Nintendo otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con

cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola Nintendo 3DS o sus programas, cualquier modificación técnica, ya sea existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS, puede hacer que tu consola Nintendo 3DS deje de funcionar de forma permanente y derivar en la supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales.

©2006-2014 ParityBit

©2012-2014 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AHBP-00

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code, etcétera.

Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de publicar y crear contenidos:
 - no incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono;
 - no incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente,

- incómodo u ofensivo;
- no vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos);
 - no incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales;
 - no incluyas contenido que atente contra la moral pública.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Si te conectas a internet, podrás participar en partidos en línea y adquirir equipos adicionales (contenido adicional de pago).

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Acerca de Nintendo Network



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos programas y contenidos adicionales, intercambiar vídeos, enviar mensajes... ¡y muchas cosas más!

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.

● Servicios de compra de Nintendo 3DS

Impide la adquisición de equipos adicionales (pág. 12).

● Comunicación en línea con otros usuarios

Restringe los partidos en línea contra otros usuarios (pág. 16), así como la recepción de datos de equipos a través de SpotPass (pág. 18).

● StreetPass

Impide el intercambio de datos de equipos a través de StreetPass (pág. 18).



Nintendo Pocket Football Club™ es un videojuego de simulación en el que te haces cargo de un club de fútbol que juega en la categoría más baja de la liga. Con tu ayuda, los jugadores desarrollarán sus habilidades con el balón y el equipo tendrá más posibilidades de alcanzar su objetivo: conquistar el triplete, es decir, ganar el título de 1ª División, la Copa Estatal y la Copa Universal en una sola temporada.

➤ Partidos oficiales

Hay dos tipos de encuentros oficiales: los de liga y los de copa.

✚ Partidos de liga

Tu objetivo es alcanzar la máxima categoría de las cuatro en las que se divide la liga:

1 1ª División

2 2ª División

⚽ División Promesas

División Noveles

Partidos de copa

Cada una de las tres competiciones de copa tiene diferentes requisitos de participación.

 Competición mundial
Copa Universal

 Competición europea
Copa Continental

 Competición nacional
Copa Estatal

Apoyo de la afición y fin de la partida

El nivel de apoyo de la afición fluctúa en función de los resultados del equipo en partidos oficiales y amistosos. Las victorias hacen que el porcentaje aumente, mientras que las derrotas hacen que disminuya. Presta mucha atención a esta cifra porque, si cae por debajo del 3 %, el club prescindirá de tus servicios como mánager y ¡perderás la partida!





Modo individual

Este modo de juego se desarrolla en la ciudad del club, donde podrás disputar encuentros y entrenar a tus jugadores para mejorar las cualidades del equipo y así poder llegar a la cima del deporte rey.

➤ Disputar partidos

El equipo ganará cohesión a medida que los jugadores adquieran experiencia



jugando. Durante los encuentros, conseguirás tarjetas de entrenamiento con las que podrás hacer que tus hombres desarrollen habilidades específicas cuando los entrenes en la ciudad deportiva.

➤ Entrenar a los jugadores

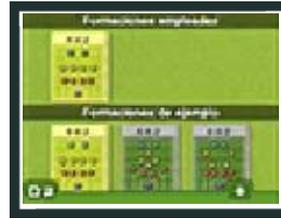
Las tarjetas de entrenamiento te permiten reforzar determinadas



habilidades de los jugadores. En caso de que una jornada no asignes ningún entrenamiento específico a los futbolistas, estos entrenarán por su cuenta.

➤ Definir tu estrategia

Puedes definir la formación y el estilo de juego de tu equipo (defensivo u ofensivo), así como la posición y el límite de la zona de juego.



Modo multijugador

➤ Partidos en línea

Pon a prueba a tu equipo disputando partidos en línea (pág. 16) contra otros usuarios de Nintendo Pocket Football Club. También puedes enfrentarte a un equipo específico si conoces su ID de club.

➤ Clasificaciones en línea

Cuando hayas disputado al menos un partido en línea, podrás consultar qué puesto ocupa tu equipo en la clasificación publicada en el sitio web oficial de Nintendo Pocket Football Club.

➤ Partidos locales

Para disputar encuentros por medio de la comunicación inalámbrica local, es necesario disponer tanto de dos consolas Nintendo 3DS como de dos copias del programa Nintendo Pocket Football Club.

➤ Partidos de StreetPass

Durante las jornadas en las que no tengas programado ningún encuentro oficial, puedes disputar partidillos o amistosos contra equipos de otros usuarios que hayas recibido a través de StreetPass.

➤ Partidos de SpotPass

También puedes aprovechar las semanas sin citas oficiales para jugar amistosos contra equipos que hayas recibido a través de SpotPass.

➤ Adquisición de equipos adicionales

Este juego dispone de contenido adicional que consiste en varios equipos adicionales con características muy definidas. Si quieres descubrirlas, puedes adquirir estos conjuntos y enfrentarte a ellos.

➤ Mercado de amigos

Comparte jugadores con tus amigos a través del mercado de amigos.



7

Controles del juego

| | |
|---------------------------|----------------|
| Desplazar el cursor | + |
| Seleccionar/ Confirmar | (A) |
| Cancelar | (B) |
| Abrir el manual del club | START / SELECT |

- ◆ Para seleccionar o confirmar también puedes utilizar la pantalla táctil.



Comenzar una partida nueva



Selecciona NUEVA PARTIDA en un archivo vacío y sigue las instrucciones de la ayudante para elegir el Mii que te representará en el juego, escoger tu país de origen, ponerle un nombre al equipo y rediseñar la equipación y el escudo.



- ◆ Ten en cuenta que, una vez elijas tu país de origen, no podrás cambiarlo.



Reanudar una partida

Selecciona el archivo de la partida que quieras reanudar.





1 Próxima jornada

Aquí se muestran el mes y la jornada en curso. Selecciona esta opción para ir a la siguiente jornada. En las jornadas con encuentro oficial programado, puedes ir al estadio para disputar el partido.

2 Estadio

Este es el lugar en el que se disputan los partidos (pág. 11). Además, tendrás que acudir aquí para adquirir equipos adicionales (pág. 12).

3 Sede

Este es el centro neurálgico del club. Dirígete a este edificio cuando tengas que llevar a cabo tareas administrativas o cuando quieras hacer cambios en la equipación, el escudo o el nombre del equipo. Aquí también puedes acceder al mercado de amigos para compartir jugadores con usuarios incluidos en tu lista de amigos (pág. 14).

4 Manual del club

Se trata de una guía básica que recoge todo lo que hay que saber para dirigir un club. También contiene las definiciones de un sinnúmero de términos presentes en el juego. Si te atascas en algún momento, ¡consulta el manual del club para salir del apuro!

5 Ciudad deportiva

Este es el lugar en el que se realizan los entrenamientos de los jugadores y los cambios en la alineación, tanto en el once inicial como en el banquillo. Además, aquí también puedes acceder a la videoteca (pág. 13).

6 Federación

En este lugar se publican el calendario de encuentros y las tablas con las clasificaciones de todas las competiciones. También te permite obtener información sobre tus rivales.

7 Aeropuerto

Acude al aeropuerto para acceder al menú de la comunicación inalámbrica (págs. 16-19).

8 Torre del reloj

Aquí puedes guardar la partida (pág. 10) y decidir si quieres seguir jugando o no.





Guardar una partida

Tendrás que acudir a la torre del reloj de la ciudad del club cada vez que quieras guardar la partida.



Borrar una partida



Cómo borrar un archivo de guardado

Selecciona BORRAR DATOS en la pantalla del título y elige la partida que quieras eliminar.



Cómo borrar todas las partidas

Para borrar todas las partidas, inicia el juego desde el menú HOME y mantén pulsados (A), (B), (X) e (Y) a la vez.

- ◆ Ten en cuenta que no podrás recuperar las partidas que hayas borrado.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.



En el estadio puedes disputar tres tipos de partidos. Además de los encuentros oficiales que aparecen en el calendario, también puedes jugar amistosos y partidillos durante las jornadas en las que no haya partido oficial.

| | |
|--------------------|---|
| Partidos oficiales | Duran 90 minutos divididos en dos partes de 45. Los resultados de estos encuentros afectan al nivel de apoyo de la afición. |
| Partidillos | Constan de una única parte de 45 minutos. Los resultados no afectan al nivel de apoyo de la afición. |
| Amistosos | Duran 90 minutos divididos en dos periodos de 45 minutos. En este caso, los resultados sí afectan al nivel de apoyo de la hinchada, pero no influyen en la posición que ocupa el equipo en la liga. |



Preparativos del partido

Selecciona **ESTRATEGIA** para ajustar la táctica de juego y ordenar que tu defensa marque a los rivales más peligrosos, que aparecerán señalados con una ★ durante el encuentro. Elige **EQUIPACIÓN** para determinar con qué colores saltarán al césped ambos equipos. Selecciona **ALINEACIÓN** para cambiar la formación, el once inicial y los jugadores que se sentarán en el banquillo.



Jugador
peligroso



Cómo disputar un partido

Tras el pitido inicial, el encuentro se desarrollará de forma automática.



1 Marcador actual

2 Tiempo transcurrido

3 Jugador en posesión del balón

4 Opciones de la pantalla táctil



Si tocas los iconos  o  que aparecen junto al nombre de los clubes, podrás ver información sobre los jugadores del equipo seleccionado. El icono  indica la energía que le queda al jugador.



Selecciona al entrenador, que se sienta en el extremo derecho del banquillo, cada vez que quieras hacer sustituciones o cambios de posición en el campo. Para abandonar el partido, toca la salida que se encuentra detrás del banquillo. Si lo haces, no conseguirás más tarjetas de entrenamiento durante el encuentro, y tu equipo tampoco marcará más goles.



Analiza el rastro de los movimientos del balón y los jugadores.



Pulsa  para ver diferentes estadísticas del partido y las tarjetas de entrenamiento que has conseguido.



Descubre cómo se están desarrollando los otros partidos que se celebran en la misma jornada.

>> Controles durante el partido

Mover la cámara



Ver u ocultar los nombres de todos los jugadores





Descanso

En los partidos oficiales y amistosos hay un descanso antes de comenzar la segunda parte.



Aprovecha la ocasión para realizar **SUSTITUCIONES** o redefinir la **ESTRATEGIA** de tu equipo.



Final del partido

Tras el pitido final se mostrarán diversas estadísticas del encuentro en la pantalla táctil,



mientras que en la pantalla superior se repetirán los goles. Tendrás la oportunidad de grabar tanto el partido completo como cada uno de los goles. Dichas grabaciones estarán disponibles en la videoteca de la ciudad deportiva y podrás consultarlas desde cualquiera de tus dos partidas guardadas.

» Go!

Toca esta opción o pulsa \odot para grabar la repetición que aparece en la pantalla superior.

» Partido

Toca esta opción o pulsa \otimes para grabar el partido completo.





Adquisición de equipos adicionales (contenido adicional de pago)

Conéctate a internet para adquirir equipos adicionales a los que enfrentarte. Puedes elegir entre dos categorías: equipos de trabajo específico y equipos implacables. A medida que avances en el juego, aparecerán nuevos equipos adicionales en cada categoría.

➤ Procedimiento

- 1 En la pantalla de partidos disponibles que aparece en el estadio, selecciona EQUIPOS DE TRABAJO ESPECÍFICO o EQUIPOS IMPLACABLES.
- 2 En caso necesario, selecciona VER EL PRECIO para descargar la información sobre el precio.
- 3 Elige el equipo que quieras adquirir y selecciona PROCEDER A LA COMPRA.
- 4 Una vez hayas comprobado los detalles del equipo, selecciona COMPRAR para adquirir y descargar el equipo.
- 5 Para enfrentarte al equipo que acabas de adquirir, selecciónalo en la lista de partidos disponibles.

➤ Precauciones a la hora de adquirir equipos adicionales

- Los equipos adicionales que hayas adquirido podrán ser utilizados en cualquiera de las dos partidas que tengas guardadas.
- Puedes consultar los contenidos adicionales descargados en la sección "Movimientos de la cuenta" de Nintendo eShop.
- No es posible rembolsar contenidos adicionales adquiridos ni intercambiarlos por otros productos o servicios.
- Todo contenido adicional adquirido podrá descargarse de nuevo en el futuro sin coste adicional.
- ◆ Este contenido adicional podría dejar de estar disponible para su descarga si el servicio correspondiente es interrumpido o suspendido, o bien si borras tu cuenta de Nintendo eShop. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de Nintendo eShop.
- Los contenidos adicionales se guardarán en la tarjeta SD.
- Los contenidos adicionales solo son compatibles con la consola Nintendo 3DS utilizada para adquirirlos y no se pueden utilizar en otras consolas aunque insertes en ellas la tarjeta SD.

➤➤ Cómo añadir saldo

Para adquirir equipos adicionales, deberás disponer de saldo suficiente en tu cuenta de Nintendo eShop. Si no dispones del saldo necesario, se te ofrecerá la posibilidad de añadir más mediante la opción **AÑADIR FONDOS**. Puedes añadir fondos a tu cuenta mediante:

- una Nintendo eShop Card;
 - un código de activación de Nintendo eShop; o bien
 - una tarjeta de crédito.
- ◆ Puedes guardar los datos de tu tarjeta de crédito en la consola, de modo que no necesites introducirlos cada vez que quieras añadir saldo.
- ◆ Puedes borrar los datos de tu tarjeta de crédito en cualquier momento mediante la opción **CONFIGURACIÓN/OTROS** de Nintendo eShop.





Entrenamiento

En la ciudad deportiva puedes ver los datos de tus jugadores (pág. 15) y



organizar el entrenamiento específico para cada uno. Las tarjetas están divididas en cuatro categorías:

- Táctica
- Técnica
- Físico
- Apoyo

En cada sesión, puedes usar un máximo de tres tarjetas por futbolista. El potencial de los jugadores (pág. 15) indica la capacidad que tienen para sacarle partido al entrenamiento. No obstante, ten en cuenta también que la acumulación de entrenamientos puede hacer que un futbolista se agote.

Combinaciones especiales

La combinación de determinadas tarjetas desbloquea



entrenamientos especiales. En la pantalla de selección de entrenamiento, pulsa  para ver la lista de las combinaciones que ya has descubierto. Las 5 más recientes aparecen en color azul. ¡A ver si las encuentras todas!



Videoteca

Aquí puedes ver de nuevo cualquier partido o repetición de gol que hayas grabado. Selecciona  para borrar aquellos vídeos que ya no quieras tener guardados.

Vídeos de partidos

Para disfrutar de los partidos que hayas grabado, selecciona el que quieras ver (ten en cuenta que los partidillos no se pueden grabar). Durante la reproducción del vídeo puedes adelantar la grabación, volver al comienzo o ir directamente a los goles.

>> Buscar por ID

Todos los partidos en línea tienen un ID único (pág. 19). Si quieres ver el vídeo de uno de estos encuentros, solo tienes que buscarlo mediante el ID de partido.



14 La sede del club

Selecciona GESTIÓN DEL EQUIPO para conocer el prestigio del club y el presupuesto de la temporada, así como para realizar ofertas a otros jugadores, modificar las posiciones en las que juegan tus futbolistas o rescindir su contrato.



1 Número de jugadores

Esta cifra indica la cantidad de miembros que componen la plantilla, que puede contar con un máximo de 25 jugadores. Todos firman contratos de duración anual, que se pueden renovar al acabar la temporada.

| | |
|-------------|--|
| Presupuesto | Refleja la cantidad de monedas de las que el club dispone durante la temporada. |
| Salarios | Señala la cantidad total de monedas que el club emplea en sueldos. |
| Fichajes | En este apartado se indica el total de los salarios de aquellos jugadores cuyos fichajes estés negociando. |
| Superávit | Al presupuesto se le resta el total de todos los salarios de la plantilla actual, junto con los de los posibles fichajes. No es posible hacer ofertas a jugadores cuyo salario exceda el superávit del club. |

3 Cierre de fichajes

Aquí se indica la jornada en la que se cierra el mercado de fichajes. Pasada esa fecha, ya no será posible realizar ofertas a jugadores que pertenezcan a otros equipos.

4 Fichajes en curso



Oferta

Haz ofertas a los jugadores que quieras incorporar a tu plantilla. Aquellos que no tengan equipo aceptarán la propuesta sin pensárselo. Sin embargo, si le haces una oferta a un futbolista que juega en otro club, quizá tengas que esperar varias semanas para que las negociaciones lleguen a su fin, pero nunca hay garantías de que acabe aceptando.



>> Mercado de amigos

Selecciona OFERTA y luego MERCADO DE AMIGOS para compartir jugadores con los usuarios incluidos en tu lista de amigos. Para acceder al mercado de amigos, primero debes seleccionar ELEGIR JUGADORES PARA OFERTAR y escoger a los futbolistas de tu plantilla que quieras compartir.

✦ Acceder al mercado de amigos

Echa un vistazo a los jugadores disponibles en el mercado de amigos y hazles ofertas. Puedes fichar como máximo a 16 futbolistas de tus amigos.

✦ Elegir jugadores para ofertar

Selecciona un máximo de 5 jugadores que quieras compartir con los usuarios incluidos en tu lista de amigos y accede al mercado de amigos para actualizar la lista de jugadores disponibles.

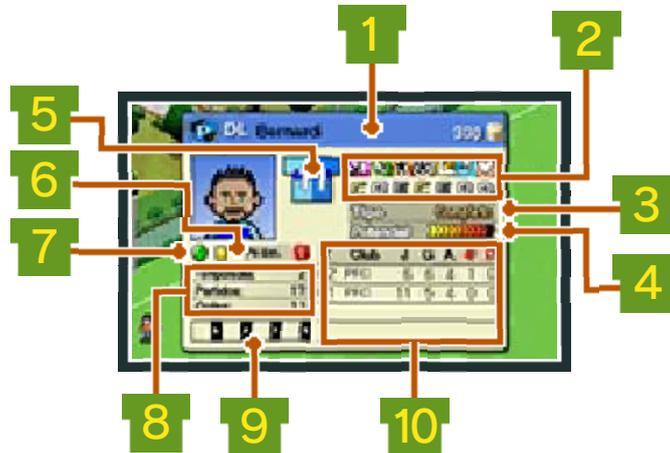
- ◆ Para poder compartir futbolistas con otro usuario, ambos debéis estar incluidos en la lista de amigos del otro. Puedes añadir amigos a tu lista accediendo a la lista de amigos que se encuentra en el menú HOME. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.



15 Datos de los jugadores



Pantalla de datos de los jugadores



1 Posición/Nombre/Salario

2 Habilidades

De mayor a menor, los niveles en los que se clasifican las distintas habilidades son: S, A, B, C, D y E.



Tiro

Indica la fuerza y la precisión de los tiros.



Velocidad

Indica la velocidad a la que puede correr o regatear un jugador.

| | |
|--|--|
|  Resistencia | Indica la resistencia física del jugador. |
|  Técnica | Indica la capacidad técnica del jugador a la hora de manejar y mover el balón. |
|  Fuerza | Indica la fuerza y la capacidad que tiene un jugador para recuperarse del cansancio. |
|  Salto | Indica la potencia de salto que tiene un jugador. |
|  Motivación | Indica la motivación de un jugador, que influye en ciertos aspectos como su rendimiento en los partidos fuera de casa. |

3 Tipo

La categoría del jugador está determinada por los movimientos que realiza y su ubicación en el campo cuando no está en posesión del balón. Hay 12 tipos de futbolistas, aunque un mismo jugador puede cambiar de tipología en función del tipo de entrenamiento que realice.

4 Potencial

Este medidor indica la capacidad que tiene el jugador para mejorar como futbolista. Cuanto mayor sea el potencial, más rendimiento podrá sacarle a los entrenamientos.

5 Dorsal

6 Tarjetas

Indica el número de tarjetas recibidas, tanto amarillas como rojas.

7 Indicador de agotamiento

Indica el nivel de cansancio del jugador. A medida que el cansancio aumente, el icono pasará de  a  y, por último, a . En caso de que un futbolista se lesione, el tiempo de recuperación se indicará mediante el icono  (la cifra representa las semanas que estará de baja).

8 Trayectoria

 Temporadas en el club

Indica el número de temporadas que el jugador lleva en el club.

Partidos

Indica la cantidad de encuentros oficiales en los que el jugador ha participado.

Goles

Indica el número de goles que ha anotado el jugador en partidos oficiales.

9 Últimos entrenamientos

Cada uno de estos cuadros señala, de izquierda a derecha, la actividad del jugador en cada una de las últimas cuatro semanas. El icono  indica que el jugador realizó algún entrenamiento específico esa semana en concreto. En caso de que haya sufrido alguna lesión, se indicará con el icono .

10 Estadísticas

Aquí aparecen datos estadísticos de la temporada actual y de las tres anteriores.



Lista de jugadores

Esta pantalla muestra tu lista de jugadores con información sobre cada uno. En primer lugar aparecen los componentes del once inicial. Utiliza



las categorías que aparecen en la parte superior para cambiar el orden en el que se muestran los datos en la lista. Si estás en la sede del club, selecciona INFO para cambiar el tipo de información que aparece en pantalla.

| | |
|---------|--|
| Pos | La posición en la que juega el futbolista. |
| N.º | El dorsal que lleva el jugador. |
| Jugador | El nombre del jugador y el icono de cansancio. |
| Temp | Las temporadas que el futbolista lleva en el club. |

| | |
|---|---|
| Salario (diferencia) | El salario actual del jugador y la diferencia con respecto a la temporada anterior (esta información solo aparece en el momento de la renovación del contrato). |
| J | El número de partidos oficiales en los que ha sido convocado el jugador. |
| G | La cantidad de tantos anotados por el jugador. |
| A | El número de asistencias realizadas por el futbolista. |
|  | La cantidad de tarjetas rojas recibidas por el futbolista. |
|  | El número de lesiones que ha sufrido el jugador. |

◆ La lista de jugadores puede consultarse tanto en el apartado **GESTIÓN DEL EQUIPO** que está en la sede del club, como en la

sección DATOS DE LOS JUGADORES que se encuentra en la ciudad deportiva. Los datos que aparecen a partir de "Temp" solo son visibles en la sede del club y no se muestran en la tabla que aparece en la ciudad deportiva.



16 Partidos en línea



Cómo jugar partidos en línea (Internet)

Conéctate a internet para enfrentarte a equipos de tu país y de toda Europa. ¡Escala todos los puestos que puedas!

➤ Jugadores

Para disputar partidos en línea, necesitas al menos 15 jugadores en la plantilla.

Puede ocurrir que algunos futbolistas de tu once inicial tengan jornada de descanso y no puedan jugar partidos en línea. En esos casos, se realiza una sustitución automática en la alineación.

➤ Cálculo de las clasificaciones

Las clasificaciones se actualizan una vez al día. Después, tendrás que esperar hasta la siguiente actualización para que se vea reflejada cualquier variación que se produzca con respecto a los datos de tu equipo en ese intervalo de tiempo. Por este motivo, es posible que haya diferencias entre los datos que se muestren en tu consola y los que se utilicen al jugar partidos en línea.

>> Partidos con ID de club

Si dispones del ID de club de otro equipo, puedes utilizarlo para enfrentarte a ese conjunto. Este tipo de encuentros no tiene efecto en las clasificaciones.





Cómo jugar partidos locales (Juego local)

Para disputar encuentros por medio de la comunicación inalámbrica local, es necesario disponer tanto de dos consolas Nintendo 3DS como de dos copias del juego Nintendo Pocket Football Club.

● Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador

>> Instrucciones para la conexión

Un usuario es el anfitrión, mientras que el otro juega como invitado.

✚ Cómo jugar como anfitrión

- ① Selecciona PARTIDO LOCAL en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige INICIAR PARTIDO.
- ② Decide a quién vas a enfrentarte.
- ③ Y, por último, sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

✚ Cómo jugar como invitado

- ① Selecciona PARTIDO LOCAL en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige el equipo anfitrión al que quieras enfrentarte.
- ② El anfitrión deberá confirmar que quiere enfrentarse contigo.
- ③ Ya solo te queda seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.





Cómo intercambiar datos de equipos con usuarios cercanos (StreetPass™)

Activa StreetPass para recibir de forma automática datos de equipos de usuarios cercanos que también hayan activado StreetPass para este programa.

- ◆ Para usar esta función, todos los jugadores deben activar StreetPass en el programa en su consola Nintendo 3DS.

➤ Activar StreetPass

Selecciona STREETPASS/SPOTPASS en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige ACTIVAR STREETPASS.

◆ Para desactivar StreetPass, selecciona STREETPASS/SPOTPASS en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige DESACTIVAR STREETPASS.

También puedes hacerlo a través de la configuración de la consola. Para ello, accede a la configuración de la consola, selecciona GESTIÓN DE DATOS y luego elige GESTIÓN DE STREETPASS. A continuación, toca el icono de este programa y, por último, toca DESACTIVAR STREETPASS.

Cómo recibir datos de
equipos a través de
SpotPass
(SpotPass™) 



Si activas el modo de espera en la consola, esta podrá conectarse a internet a través de una red inalámbrica para recibir datos de equipos a través de StreetPass y SpotPass, incluso aunque no estés jugando.

- ◆ Los datos de los equipos recibidos a través de SpotPass se guardarán en la tarjeta SD.

➤ Activar SpotPass

Antes de usar SpotPass, tienes que:

- Aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.
- Establecer una conexión a internet.
- Insertar una tarjeta SD en la consola Nintendo 3DS.

Para obtener más información acerca de estos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Selecciona STREETPASS/SPOTPASS en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige ACTIVAR SPOTPASS.

- ◆ Para desactivar SpotPass, selecciona STREETPASS/SPOTPASS en el menú de la comunicación inalámbrica y, a continuación, elige DESACTIVAR SPOTPASS.

Si lo haces, no podrás enfrentarte a los equipos que hayas recibido a través de esta función.





Últimos resultados

Puedes ver los resultados de los últimos partidos en línea y locales. Para consultar los marcadores finales de los partidos en línea, selecciona **ÚLTIMOS RESULTADOS** en el menú de la comunicación inalámbrica. Toca el resultado de un partido en línea para verlo otra vez o utiliza el ID de partido en la videoteca para acceder a la repetición.



Opciones

En los partidos en línea y los celebrados a través de StreetPass, las sustituciones y demás cambios tácticos se pueden realizar automáticamente. Selecciona **OPCIONES** para configurar tu estilo de juego con antelación.



Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com