

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|1) IL GIOCO|
|//////////

CAPTAIN TSUBASA J: GET IN THE TOMORROW è un incrocio tra un gioco di calcio, un picchiaduro ed un RPG. Dei giochi di calcio ha effettivamente le caratteristiche poichè si tratta di un gioco di calcio essenzialmente. Dai picchiaduro prende le combinazioni dei pulsanti per effettuare i tiri speciali. Dagli RPG prende le caratteristiche dei livelli ed dell'energia per tutti i giocatori.

Alla schermata iniziale premiamo START e apparirà il menù principale:

- STORY MODE: In questa modalità ripercorremo la storia dell'anime
Dopo aver selezionato questa voce, decideremo se cominciare una nuova avventura (NEW) oppure caricarne una esistente (LOAD) dalla memory card 1 (CARD 1) oppure dalla 2 (CARD 2). [Per maggiori dettagli vedi il punto 4]
- VS MODE: In questa modalità potremo decidere se:
 - a) giocare contro un altro giocatore
 - b) giocare contro il computer
 - c) far giocare solo il computerSuccessivamente decideremo lo stadio in cui giocare tra i 7 disponibili (è presente anche lo stadio di San Siro!!!)
- LEAGUE MODE: In questa modalità possiamo fare un torneo ad eliminazione diretta fra 8 squadre. All'inizio scegliamo il numero delle squadre gestite da noi, le rimanenti le gestirà la Cpu.
- DATABASE : In questa maniera possiamo vedere le statistiche delle nostre squadre salvate su memory card. Per ogni squadra che avremo salvato, apparirà il seguente schema:

```
-----  
| NOME SALVATAGGIO          |  
|                            |  
| PARTITE DISPUTATE        ??? (non so cosa sia)|  
|                            |  
| GOL FATTI                 AMMONIZIONI          |  
|                            |  
| GOL SUBITI                ESPULSIONI           |  
|                            |  
-----
```

Dopo appariranno 2 scritte:

- .I dati del capitano della squadra
- .Le statistiche di tutti i giocatori della squadra

Quest'ultima si divide in:

- a) Statistiche generali
- b) Gol fatti
- c) ??? (non ho capito cosa sia)
- d) ??? (non ho capito cosa sia)

Ogni giocatore presenta le seguenti voci:

- a) Partite disputate
- b) Ruolo
- c) Gol fatti - Gol subiti (portieri)
- d) Percentuale di gol segnati su tiri fatti - Percentuale di tiri parati su tiri subiti (portieri)
- e) ??? (non ho capito cosa sia)
- f) Cartellini gialli ricevuti

g) Cartellini rossi ricevuti

- OPZIONI: Possiamo decidere:

- .se utilizzare o no i super tiri
- .se ascoltare durante la partita la musica di sottofondo (BackGround Music)
- .il tempo della partita
- .la difficoltà

Dopo aver scelto la modalità preferita, apparirà il menù delle tattiche, sullo sfondo del menù sono presenti i volti dei capitani delle due squadre che disputeranno l'incontro:

(Se si utilizza il Giappone o il Giappone Jr, ci verrà chiesto di fare le convocazioni tra i giocatori disponibili)

- 1° QUADRATO: ci permette di effettuare le sostituzioni; inoltre, per ogni giocatore, tenendo premuto DESTRA, potremo leggere le sue statistiche; tenendo premuto SINISTRA, potremo leggere gli eventuali tiri speciali.

```
-----  
|                               |  
|          NOME DEL TIRO SPECIALE          |  
|                               |  
|                               |  
|          Energia necessaria per effettuare il tiro speciale          |  
|                               |  
| Compagno con cui effettuare il tiro speciale [facoltativo] |  
|                               |  
| COMBINAZIONE DEI PULSANTI PER EFFETTUARE IL TIRO SPECIALE |  
|                               |  
|<-L1      ( Per scorrere gli altri eventuali tiri )      R1->|  
|                               |  
-----
```

EFFETTUARE UN TIRO SPECIALE

Tenendo premuto R1, brillerà l'ideogramma che indica il nome del giocatore: in questo lasso di tempo inserire la combinazione di pulsanti del tiro da effettuare. Successivamente premere tutti i pulsanti ripetutamente per vincere la resistenza del portiere.

PARARE UN TIRO SPECIALE

Tenere premuti R1 + L1 quando l'avversario effettua il tiro speciale. Successivamente premere tutti i pulsanti ripetutamente per vincere la resistenza del tiro.

- 2° QUADRATO: ci permette di cambiare lo schema della nostra squadra tra quelli disponibili. La prima scritta indica lo schema di default della squadra.

- 3° QUADRATO: ci permette di modificare la posizione in campo dei giocatori, solo all'interno della loro zona di competenza.
(Es: un difensore non può spostarsi a centrocampo)

- 4° QUADRATO: EXIT, fine delle scelte. Quando scegliamo la voce EXIT non ci sarà possibile tornare indietro per cambiare le nostre scelte.
Giocando contro il computer ci sarà consentito di vedere la formazione e lo schema degli avversari, ma non potremo modificarli.

Finite le scelte tattiche, apparirà il menù presente nelle OPZIONI, quindi potremo scegliere:

|particolare sul gioco, mandatemi un email a: |
| |
|spanettone@yahoo.it |
| |
|cercherò di rispondere il più presto possibile.|
|////////////////////////////////////

CREDITS

GUIDA A CAPTAIN TSUBASA J: GET IN THE TOMORROW (Documento 1 di 3)
GUIDA A CAPTAIN TSUBASA J: GET IN THE TOMORROW (Documento 2 di 3)
GUIDA A CAPTAIN TSUBASA J: GET IN THE TOMORROW (Documento 3 di 3)

Sono tutti stati progettati e realizzati dal sottoscritto.

PDpWriter
Copyright 2003 Spanettone Inc
<http://spanettone.altervista.org>
ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.