

AMSTRAD

Bienvenue à GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER,

la simulation de football la plus passionnante jusqu'à présent! Passes, dribbles, blessures – GARY LINEKER SUPERSTAR SOCCER contient tout le réalisme et l'enthousiasme du vrai football, combinant les exigences intenses de la direction et l'entraînement d'une équipe avec les talents nécessaires pour être un Buteur 'Star'!

C'est votre équipe et votre but est d'en faire quelque chose digne du championnat...

Comment Jouer

Le jeu commence avec LE MENU D'ECRAN PRINCIPAL qui affiche toutes les options disponibles au joueur.

Comment Manipuler la Ligue

Le haut de l'écran principal sert à montrer les victoires, nuls et défaites dans une division donnée. Votre équipe et vos prochains adversaires sont mis en vedette. Les options affichées au bas de l'écran sont divisées en deux sections – VIEW (Visionnez) et TRY (Essayez). Déplacez la mise en vedette à l'aide du manche à balai et appuyez sur **FEU** pour sélectionner votre option.

"Les Options View (Visionnez)"

League Status (Situation de la Ligue)

Quand vous sélectionnez LEAGUE STATUS, les options au bas de l'écran sont remplacées par des informations sur 1) Les points d'échange disponibles, 2) Jeux par Saison, 3) Saisons jouées, 4) Jeux de ligue joués, 5) Tours joués dans les éliminatoires.

En appuyant sur **FEU**, vous retournez à l'écran d'options principal.

Team History (Histoire des Equipes)

Vous pouvez ici visionner l'histoire d'une équipe pendant les cinq dernières années. Vos informations sont 1) Nombre de victoires, 2) Nombre de nuls, 3) Nombre de défaites, 4) Nombre de points, 5) Buts pour, 6) Bouts contre, 7) Division, 8) Classement, 9) Tour atteint dans les éliminatoires, 10) Estimation.

En même temps que vous pouvez voir des informations sur l'histoire de votre propre équipe, vous pouvez également visionner celle des autres équipes en vous déplaçant de haut en bas.

Quittez cet écran en appuyant sur **FEU**.

Game Scores (Score de Jeu)

Cet écran affiche les résultats de la dernière série de matchs. Appuyez sur **HAUT/BAS** pour visioner tous les résultats. Votre équipe est mise en vedette.

Divisions

Ceci vous permet simplement de changer la division visionée au haut de l'écran, vous permettant d'être au courant de la ligue entière.

LOAD/SAVE (CHARGEZ/SAUVEGARDEZ)

Cette option vous permet soit de charger soit de sauvegarder une ligue, reprenant ainsi un jeu exactement là où vous l'avez laissé. Suivez tout simplement les instructions sur l'écran.

"Try Options" (Options Essayez)

Les "Points d'Echange" sont le moyen par lequel vous pouvez améliorer votre équipe. On vous donne une quantité initiale de 250 points d'échange lorsque vous commencez le jeu. Chaque équipe bénéfice de quantités supplémentaires à la fin de chaque saison, selon leur estimation générale dans la ligue. Le recrutement, l'échange et l'amélioration générale de votre équipe 'coûtent' des points d'échange.

Chaque joueur dans Superstar Soccer a une estimation d'habileté de 0 à 99. Ceci indique les capacités d'ensemble des joueurs dans la vitesse, l'exactitude, les capacités défensives et qualité de tirs. Chaque joueur vieillit également à mesure que les saisons passent. Ceci est avantageux pour la maturité de style du joueur mais éventuellement, bien qu'on puisse avoir une haute estime pour son style, son âge le ralentira plus que ses co-équipiers, sans expérience mais plus jeunes. Seul vous, le Manager, pouvez prendre la décision soit de l'échanger soit de le remplacer complètement. Les options Recruit a Player (Recrutez un Joueur), A Player Trade (Echange de Joueurs) et Improve Team (Améliorez Equipe) sont le seul moyen d'améliorer votre équipe..

Recruit a Player (Recrutez une Joueur)

Ceci vous permet de recruter un "Bleu" pour remplacer un vieux joueur ou un mauvais joueur. Sélectionnez d'abord le joueur à remplacer en appuyant sur **HAUT/BAS** pour choisir et **FEU** pour sélectionner. Vous pouvez ensuite entrer les détails pour votre nouveau joueur.

Mettez en lumière l'option "NAME" (Nom) et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant sélectionner un nouveau nom en appuyant sur **HAUT/BAS**. Une fois que vous avez fait votre recrutement, appuyez sur **FEU** pour l'accepter. Ensuite, mettez en lumière SKILL (Habileté) et appuyez sur **FEU** puis ajustez son habileté en appuyant sur **HAUT/BAS** et sur **FEU** pour sélectionner. Chaque augmentation d'habileté vous coûte 4 points, le maximum d'habileté permis étant 50. Appuyez sur **FEU** quand vous avez terminé. La meilleure position sur terrain d'un joueur est décidée de la même manière. Quand vous avez terminé de recruter votre jeune, déplacez-vous à l'incitation OK et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal.

Si vous voulez quitter cet écran à tout moment, déplacez-vous à CANCEL (Annulez) et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal.

A Player Trade (Echange de Joueurs)

Choisissez parmi VIEW TEAMS (Visionnez les équipes), TRY TRADE (Essayez l'échange) et **RETURN** en mettant en relief votre choix et en appuyant sur **FEU**. En visionnant les équipes, vous pouvez choisir l'équipe avec laquelle vous voulez négocier.

Vous aurez à payer des frais d'arbitrage et vous pourrez alors sélectionner un joueur à échanger avec votre équipe. Une fois le joueur choisi, vous sélectionnez ensuite un joueur dont vous voulez négocier l'achat. Lorsque vous avez sélectionné les deux joueurs, on vous demandera combien de points d'échange vous voulez offrir dans l'affaire. Après tout cela, l'arbitrage commence et on vous dira ensuite si votre échange a réussi ou pas. Pour quitter cette section, déplacez-vous à **RETURN** et appuyez sur **FEU**.

Improve Team (Ameliorez Equipe)

Ceci est le moyen par lequel vous pouvez envoyer l'ensemble de votre équipe a un "camp d'entraînement". Là, chaque joueur subira une certaine amélioration technique. La quantité d'amélioration d'ensemble est proportionnelle à la durée et qualité de l'entraînement au camp. Vous payez pour ce temps et cette qualité en points d'échange. Vous ne pouvez aller au camp d'entraînement qu'une seule fois par saison et vous ne pouvez dépenser que jusqu'à 300 points pour cette visite.

Set Up Team (Composez l'Equipe)

Cet écran vous montre tous vos joueurs sur la gauche et les joueurs que vous avez choisis sur la droite (y compris vos deux remplaçants). Les deux joueurs mis en vedette sur la gauche ne font pas partie de votre composition d'équipe courante. Les joueurs qui sont dans leur meilleure position sur terrain sont en blanc et ceux qui ne le sont pas sont en cyan. Si un joueur est blessé, il sera montré en rouge. Il ne peut pas faire partie de la composition.

Les joueurs peuvent être permutés, introduits ou enlevés en mettant en vedette d'abord la position à changer et en appuyant sur **FEU**. Vous avez alors deux options: "move" (entrez) ou "swap" (permutez).

Pour permuter un joueur de la composition d'équipe sur terrain, allez à l'option "swap" et appuyez sur **FEU**. Ensuite appuyez sur **HAUT/BAS** pour sélectionner la position que vous voulez permuter. Appuyez sur **FEU** quand vous êtes prêt à permuter les deux positions.

Pour faire entrer un joueur dans votre composition, choisissez "move" et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant faire entrer l'un des deux joueurs qui restent, de la même manière. (TUYAU: La meilleure équipe est celle qui a le niveau technique le plus haut et la moyenne d'âge la plus basse). Déplacez-vous à l'option QUIT pour passer à l'écran de composition de jeu.

New League (Nouvelle Ligue)

Ceci vous permet de remettre la ligue à l'année 1 et de définir quelques variables concernant la manière dont la ligue opérera. Vous pouvez choisir le Territoire anglais ou américain et sélectionner le nombre de matchs à jouer pendant une saison.

Après avoir sélectionné FINISHED (Fini), sélectionnez ensuite une équipe de quatrième division à diriger.

Play Next Game (Jouez Prochain Jeu)

Avant de jouer, vous pouvez mettre au point quelques aspects supplémentaires concernant le déroulement d'un jeu.

1. D'abord, vous pouvez changer la "vitesse" du chrono du temps réel à jusqu'à 10 fois plus rapide.
2. Ensuite, il y a l'arrangement des commandes de votre équipe sur manche à balai ou sur ordinateur. Vous pouvez choisir de contrôler par manche à balai soit l'avant-centre soit le gardien de but ou laisser l'ordinateur prendre le contrôle.
3. Pour jouer, allez à l'option GAME PLAY (JEU) et appuyez sur **FEU**. On vous demandera alors si vous voulez assister au match qui se joue (joueurs contrôles par l'ordinateur). Sélectionnez YES (OUI) OU NO (NON) selon le cas. Vous pouvez visionner les résultats dans "game scores" (scores de jeu).

Comment Jouer le Role d'Entraîneur

Chaque fois qu'il y an arrêt de jeu dû à l'insciption d'un but, un pénalty, la sortie de la balle en touche, un délai, une blessure, ou à la mi-temps ou à la fin du jeu, la ligne de score du haut deviendra un message et vous serez ainsi placé dans l'Ecran d'Entraînement.

Si vous avez choisi les commandes par manche à balai pour l'entraîneur, vous pouvez prendre des décisions sur les attitudes Offensives ou Défensives à adopter ou sur les substitutions à faire.

Vous pouvez faire une des trois Attitudes Offensives:–

1. SHOOT (TIREZ): Tous les joueurs essaieront d'effectuer beaucoup de tirs à partir des points, de prêt ou même du milieu du terrain! Plus ils se rapprochent des bois, plus ils auront tendance à tirer. Ceci peut également retirer une grand partie de la responsibilité offensive à un avant-centre trop faible.
2. PASS (PASSEZ): La plupart des joueurs auront tendance à passer la balle à votre avant-centre qui peut mettre tous les joueurs dans l'action en passant la balle lui-même. Ce travail collectif fera avancer la balle en profondeur, et tiendra la défense en déséquilibre. L'attitude PASS permet à votre avant-centre d'avoir plus de contrôle à l'attaque.
3. MIX (MELANGEZ): Dans la plupart des situations, c'est la meilleure attitude à adopter pour avoir un jeu bien équilibré. Les joueurs combineront les tirs et les passes.

Il y a également les Attitudes Défensives:–

1. COVER (COUVREZ): Si vous perdez et devez remonter le score rapidement, vos équipiers doivent prendre de plus en plus de risques pour récupérer la balle.

Avec cette attitude, vos joueurs marqueront de près les hommes qu'ils couvrent.

2. DEFEND (DEFENDEZ): Une bonne défense conservatrice si vous menez au jeu et voulez jouer la prudence. Cette attitude empêchera vous joueurs de s'engager à fond. Ils joueront trop en arrière en faisant attention aux échappées et aux tirs directs. Un mélange de COVER et DEFEND donne un jeu bien équilibré.
3. MIX SUBSTITUTIONS (MELANGEZ SUBSTITUTIONS): En tant que partie intégrante de votre stratégie, vous voudrez bien sûr faire des substitutions de temps à autre ou faire remplacer un joueur blessé. Ceci peut aussi être utilisé pour visionner le niveau de fatigue de votre équipe. Quand vous êtes dans l'écran SUBSTITUTION, vous pouvez visionner la PUISSANCE EFFECTIVE (EP) d'un joueur, sa PUISSANCE MAXIMUM (MP) et sa POSITION (P). La EP d'un joueur est égale à sa MP la première fois qu'il entre sur le terrain mais à mesure qu'il se fatigue, sa EP baisse. Sa EP sera également basse s'il ne joue pas dans sa meilleure position. Rappelez-vous que les joueurs fatigués ne donnent pas le meilleur d'eux-mêmes!

COMMENT CONTROLER VOTRE AVANT-CENTRE

Sur le terrain, les mouvements de l'avant-centre sont contrôlés par Clavier ou Manche à Balai. Votre avant-centre peut s'aventurer n'importe où sur le terrain en même temps qu'il peut tirer, passer ou dribbler. Votre gardien de but sera contrôlé par l'ordinateur.

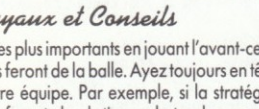
Pour contrôler votre avant-centre, assurez-vous d'abord que vous avez fait la bonne sélection de la rubrique CENTRE CONTROL de l'écran GAME SETUP (choisissez JOYSTICK 1 de l'écran GAME SETUP si votre manche à balai est branché sur l'entrée 1 ou JOYSTICK 2 si votre manche à balai est branché sur l'entrée 2).

POUR PASSER LA BALLE: Pour réussir une basse, vous devez connaître ce qui suit:

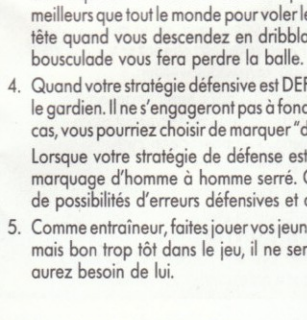
1. Les huit directions de manche à balai représentent les membres de votre équipe.
2. Vous devez bouger et tenir votre manche à balai dans la direction représentant le joueur qui doit recevoir la passe.

   NOTE: Seules les directions diagonales choisissent un joueur avec exactitude. De même, si vous ne déplacez pas du tout le manche à balai, la balle ne sera alors passée à personne. Ceci vous fera perdre le contrôle de la balle temporairement.
3. Une fois que vous avez déplacé le manche à balai dans la direction correcte, donnez un petit coup rapide sur le bouton du manche à balai. Ceci fera passer la balle au joueur voulu. Faites attention de ne pas tenir le bouton enfoncé car vous pourriez alors essayer un tir.

POUR TIRER: Le shoot est une combinaison de précision, chance et position. Mettez votre joueur en position puis appuyez sur le bouton du manche à balai et



maintenez-le enfoncé. Vous verrez l'indicateur tourner dans deux sens. Les flèches indiquent le côté du but vers lequel votre tir ira. Lorsque l'indicateur montre la bonne position, relâchez le bouton pour tirer. Plus l'indicateur penche vers la flèche du bas quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus près du bas de l'écran. Inversement, plus l'indicateur penche vers la flèche du haut quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus proche du haut de l'écran. La balle ira dans la direction du goal opposé quelque soit la direction à laquelle l'avant-centre fait face.



Quelques Tuyaux et Conseils

1. Un des aspects les plus importants en jouant l'avant-centre est d'anticiper ce que vos co-équipiers feront de la balle. Ayez toujours en tête les stratégies offensives utilisées par votre équipe. Par exemple, si la stratégie SHOOT est en fonction, vos co-équipiers feront plus de tirs aux buts adverses au lieu de vous passer la balle. Comme avant-centre, vous devez être en position pour reprendre les rebonds et marquer pendant que le gardien est hors de position. D'un autre côté, si la stratégie de votre équipe est PASS, vos camarades jouerons alors les passes, essayant de vous placer pour marquer.

   Dans ces situations, votre objetif est de vous démarquer de manière à recevoir une passe.
2. Jouez les rebonds! Même le meilleur gardien flanchera quand il est sous pression.
3. Rappelez-vous que les défenseurs ont une meilleure technique de balle que les ailiers qui ont un meilleur contrôle que les avant-centres (et les gardiens sont meilleurs que tout le monde pour voler le ballon). Ceci est important à avoir en tête quand vous descendez en dribblant. Essayez de feinter un adversaire. La bousculade vous fera perdre la balle.
4. Quand votre stratégie défensive est DEFEND, vos camarades reviendront aider le gardien. Il ne s'engageront pas à fond dans la marquage individuel. Dans ce cas, vous pourriez choisir de marquer "doublement" l'adversaire qui a la balle.

   Lorsque votre stratégie de défense est COVER, vos co-équipiers joueront un marquage d'homme à homme serré. Cependant, cette stratégie introduit plus de possibilités d'erreurs défensives et des occasions d'attaquer.
5. Comme entraîneur, faites jouer vos jeunes. Si vous fatiguez un joueur plus âgé mais bon trop tôt dans le jeu, il ne sera d'aucune utilité plus tard, quand vous aurez besoin de lui.

LES COMMANDES

CLAVIER: **Z** – Gauche **X** – Droite **O** – Haut **K** – Bas **Ø** – Feu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL** (**CTRL**) et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper **| CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

A cause de la complexité du jeu, les Ligues et Equipes de GARY LINEKER SUPERSTAR SOCCER ne représentent pas la véritable Ligue de Football anglaise. Ceci ne diminue en rien le réalisme du jeu.

Sous licence de Designstar Consultants
Les droits de worlde exclusifs — Mindscape Inc.
Sportime et Superstar Soccer sont les Marques Deposées de Designstar Consultants Inc.
© Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.













SCHNEIDER

Willkommen zu GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, die bisher aufregendste Fu – Ballsimulation!

Kopfbälle, Fallrückzieher, Dribbeln, Verletzungen- GARY LINEKER'SUPERSTAR SOCCER ist so wirklichkeitsnah und aufregend wie richtiger Fußball. Es enthält die hektischen Anforderungen, die an Mannschaftsleitung und Training gestellt werden wie auch die Begabungen, die man für einen Startorjäger braucht.

Es ist Ihre Mannschaft und Ihr Tor, die in Meisterschaftsmaterial umgewandelt werden.

Spielanleitung

Das Spiel startet mit dem Meistermenübildschirm, welcher alle vorhandenen Wahlmöglichkeiten für den Spieler anzeigt.

Handhabung der Liga

Der obere Teil des Hauptbildschirms wird dazu benutzt, um die Siege, Unentschieden und Niederlagen innerhalb der gegebenen Division anzuzeigen. Ihre Mannschaft und Ihr nächster Gegner werden hervorgehoben. Die Wahlmöglichkeiten unten auf dem Bildschirm sind in zwei Abteilungen aufgeteilt: Überblick und Versuche. Bewegen Sie das Markierungszeichen, indem Sie den Joystick benutzen und drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihre Wahlmöglichkeiten auszusuchen.

"Überblick-Wahlmöglichkeiten"

Ligastand

Wenn Sie den Ligastand auswählen, so werden die Wahlmöglichkeiten unten auf dem Bildschirm durch folgende Informationen ersetzt:

1. Tauschpunkte, die zu erhalten sind
2. Spiele pro Saison
3. Spielzeiten, die bis jetzt ausgetragen worden sind
4. Ligaspiele, die bis jetzt ausgetragen worden sind
5. Runden, die in den Entscheidungsspielen ausgetragen worden sind.

Wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken, kehrt der Haupt-Wahlmöglichkeitsbildschirm zurück.

Mannschaftsgeschichte

Hier können Sie die Geschichte einer Mannschaft überblicken, die die letzten 5 Jahre umfaßt. Sie bekommen Informationen über:

1. Anzahl der Siege
2. Anzahl der Unentschieden
3. Anzahl der Niederlagen
4. Anzahl der Punkte
5. Tore für die Mannschaft
6. Tore gegen die Mannschaft
7. Division
8. Position
9. Runde, die in den Entscheidungsspielen erreicht wurde
10. Einchätzung

Sie können nicht nur Informationen über Ihre Mannschaftsgeschichte, sondern auch über die anderer Mannschaften bekommen, wenn Sie UP (Hoch) oder DOWN (Runter) bewegen.

Sie verlassen den Bildschirm, wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken.

Spielergebnisse

Dieser Bildschirm zeigt die Ergebnisse der letzten Serie von Spielen. Drücken Sie hoch und runter, um all die Ergebnisse zu sehen. Ihre Mannschaft wird hervorgehoben.

Divisionen

Dies erlaubt Ihnen ganz einfach, die Division, die Sie oben auf dem Bildschirm sehen, auszutauschen. Dies erlaubt Ihnen weiterhin, eine Überblicksliste übel die ganze Liga zu führen.

Laden/Aufbewahren

Diese Wahlmöglichkeit erlaubt Ihnen, entweder eine Liga zu laden oder aufzubewahren; machen Sie ein Spiel also genau dort weiter, wo Sie es verlassen haben. Folgen Sie ganz einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Versuche-Wahlmöglichkeiten

"Tauschpunkte" bieten die Möglichkeit, Ihre Mannschaft zu verbessern. Sie erhalten einen Anteil von 250 Tauschpunkten, wenn Sie das Spiel starten. Jeder Mannschaft werden zusätzliche Anteile am Ende einer Saison gegeben; diese hängen aber von der erzielten Leistung in der Liga ab. Es "kostet" Tauschpunkte, Spieler anzuwerben, Spieler zu transferieren und allgemein Ihre Mannschaft zu verbessern.

Jeder Spieler in SUPERSTAR SOCCER hat eine Geschicklichkeitsspanne, die von 0 99 reicht. Diese zeigt die Geschicklichkeit eines Spielers an, wie Schnelligkeit, Genauigkeit, Stärke in der Abwehr und Schußqualität. Jeder Spieler altert während der Saison. Das bringt Vorteile für den Stil des Spielers, aber schießlich, obwohl er eine größere Geschicklichkeit besitzt, wird er, bedingt durch sein Alter, langsamer als seine unerfahrenen, aber jüngeren Mannschaftskollegen sein. Nur Sie, als Trainer, können entscheiden, ihn auszutauschen oder ihn vollständig zu ersetzen. Die Wahlmöglichkeit, einen Spieler anzuwerben, einen Spieler auszutauschen und dabei die Mannschaft zu verbessern, sind die einzigen Möglichkeiten, Ihre Mannschaft zu verstärken.

Einen Spieler Anwerben

Dies erlaubt Ihnen, einen Neuling anzuwerben, um einen alternden oder nutzlosen Spieler zu ersetzen. Zuerst wählen Sie den Spieler aus, der ersetzt werden soll, indem Sie **HOCH/RUNTER** drücken (um zu wählen) und den **FEUERKNOPF** drücken (um auszusuchen). Sie können dann Details für den neuen Spieler eingeben.

Heben Sie die Namen-Wahlmöglichkeit hervor und drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Sie können nun einen neuen Namen aussuchen, indem Sie **HOCH/RUNTER** drücken. Wenn die Anwerbung abgeschlossen ist, drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zuzustimmen. Dann heben Sie die Geschicklichkeit (skill) hervor und drücken den **FEUERKNOPF**; dann passen Sie seine Geschicklichkeit an, indem Sie **HOCH/RUNTER** und dann den **FEUERKNOPF** drücken, um auszusuchen. Jede Verbesserung der Geschicklichkeit kostet 4 Tauschpunkte, Sie können höchstens 50 für die Geschicklichkeit haben. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie fertig sind. Die beste Position eines Spielers wird auf die gleiche Weise beschlossen. Wenn Sie mit der Anwerbung ihres Neulings fertig sind, gehen Sie zum O.K. prompt und drücken den **FEUERKNOPF**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Wenn Sie den Bildschirm zu einem beliebigen Zeitpunkt verlassen wollen, gehen Sie zu Cancel (ausschalten) und drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Spielertausch

Wählen Sie zwischen VIEW TEAMS (Mannschaftsbeobachtung), TRY TRADE (Tauschversuch) und RETURN (Rückkehr), indem Sie Ihre Wahl hervorheben und drücken dann den **FEUERKNOPF**.

Wenn Sie die Mannschaften beobachten, können Sie entscheiden, mit welcher Mannschaft Sie tauschen wollen.

Es muß eine Gebühr an das Schiedsgericht entrichtet werden und dann können Sie einen Spieler aus Ihrer Mannschaft aussuchen, den Sie tauschen wollen. Wenn Sie beide Spieler ausgesucht haben, werden Sie gefragt, wieviele Tauschpunkte Sie als Teil des Handels anbieten möchten. Wenn all dies ausgeführt worden ist, werden Sie durch das Schiedsgericht erfahren, ob Ihre Tausch erfolgreich gewesen ist. Um diese Abteilung zu verlassen, gehen Sie zu **RETURN** und drücken dann den **FEUERKNOPF**.

Verstärkung Der Mannschaft

Dies ist eine Möglichkeit, Ihre ganze Mannschaft ins Trainingslager zu schikken. Hier wird jeder Spieler seine Geschicklichkeit verbessern. Eine allgemeine Verbesserung ist auf die Dauer des Aufenthalts und die Qualität des Trainings im Lager bezogen. Zeit und Qualität werden mit Tauschpunkten belastet. Sie dürfen das Trainingslager nur einmal pro Saison besuchen und Sie können nur bis zu 300 Punkten für diesen Besuch ausgeben.

Mannochaftsaufstellung

Dieser Bildschirm zeigt all Ihre Spieler auf der linken Seite und Ihre ausgewählten Spieler auf der rechten Seite (einschließlich 2 Auswechselspieler). Die zwei hervorgehobenen Spieler auf der linken Seite sind nicht in Ihrer aktuellen Mannschaftsaufstellung. Spieler in ihrer besten Position werden in weiß gezeigt, andernfalls erscheinen sie in Zyan. Wenn ein Spieler verletzt ist, wird er in rot gezeigt und kann nicht für die Mannschaftsaufstellung verwendet werden.

Spieler können ihre Positionen tauschen, eingesetzt oder heruntergenommen werden, indem zuerst die Position, die verändert werden soll, hervorgehoben wird und dann der **FEUERKNOPF** gedrückt wird. Sie haben dann zwei Wahlmöglichkeiten: move (bewegen) oder swap (tauschen).

Um einen Spieler innerhalb einer Mannschaft, die auf dem Spielfeld ist, zu vertauschen, gehen Sie zur Tausch-Wahlmöglichkeit und drücken den **FEUERKNOPF**. Dann drücken Sie **HOCH/RUNTER**, um die Spielposition auszusuchen, mit der der Sie tauschen möchten. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie fertig sind, um die beiden Positionen miteinander zu vertauschen.

Um einen Spieler in die Aufstellung zu bringen, wählen Sie "bewegen" und drücken den **FEUERKNOPF**. Nun können Sie einen der übrigen Spieler auf ähnliche Weise in das Spiel bringen. (Tip: Die beste Mannschafte ist die mit der höchsten Geschicklichkeit und mit dem niedrigsten Durchschnittsalter). Gehen Sie zur QUIT (Aufhören)-Wahlmöglichkeit, um zum Spielaufstellungs-Bildschirm zu gelangen.

Neue Liga

Dies erlaubt Ihnen, die Liga wieder vom ersten Jahr zu starten und einige der Variablen, wie die Liga arbeiten wird, aufzustellen. Sie können zwischen englischem und amerikanischem Territorium wählen und auch die Anzahl der Spiele in einer Saison bestimmen. Wenn Sie FINISHED (Ende) ausgewählt haben, haben Sie eine Mannschaft der 4. Division ausgewählt, die Sie trainieren.

Das nächste Spiel austragen

Bevor Sie spielen, können Sie gut einige Punkte neu einstellen, wie das Spiel ausgetragen werden soll.

1. Erstens können Sie die Geschwindigkeit der Uhr ändern, die mit der nomalen Zeit geht, aber auch bis zu zehnmal schneller gehen kann.

2. Dann können Sie die Kontrolle über Ihre Mannschaft einstellen: entweder mit dem Joystick oder mit dem Computer. Sie können die Joystick-Kontrolle entweder für den Mittelstürmer oder den Torwart wählen, oder der Computer kann die Kontrolle übernehmen.
3. Um das Spiel zu spielen, gehen Sie zur PLAY GAME (Spiel)-Wahlmöglichkeit und drücken den **FEUERKNOPF**. Dann werden sie gefragt, ob Sie das Spiel beobachten wollen (mit computergesteuerten Spielern). Wählen Sie YES (ja) oder NO (nein) wie gewünscht. Sie können die Ergebnisse in den Spielresultaten sehen.

Spielen Sie den Trainer

Immer wenn das Spiel unterbrochen wird, z.B. durch ein Tor, einen Strafstoß, einen Ball, der vom Spielfeld rollt, eine Verzögerung, eine Verletzung oder auch das Ende einer Halbzeit oder der vollen Spielzeit, so wird die oberste Linie, die das Ergebnis anzeigt, zu einer Nachricht schalten, und Sie werden auf dem Trainerbildschirm erscheinen.

Wenn Sie die Joystickkontrolle für den Trainer gewählt haben, dann können Sie entscheiden, welche Angriffs- und Abwehreinstellungen benutzt und welche Auswechslungen vorgenommen werden sollen.

Sie können eine der drei Angriffseinstellungen veranlassen:

1. **Schuß:** Alle Spieler werden versuchen, von allen Punkten, aus der Nähe und sogar aus dem Mittelfeld zu schießen. Je näher sie zum Tor kommen, desto wahrscheinlilcher ist es, daß sie schießen werden. Ein schwacher Mittelstürmer hat dadurch weniger Verantwortung für den Angriff.
2. **Paß:** Die meisten Spieler werden dazu neigen, den Ball zum Mittelstürmer zu schlagen, der alle Spieler in Aktion halten kann, wenn er selbst den Ball schießt. Durch diese Teamwork wird der Ball hinund hergespielt und schwächt dadurch die Abwehr. Die Paßeinstellung erlaubt Ihrem Mitellstürmer mehr Kontrolle über den Angriff.
3. **Mischung:** In den meisten Situationen ist das die beste Einstellung für ein ausgeglichenes Spiel. Die Spieler werden sowohl schießen als auch Pässe schlagen.

Es gibt auch Abwehreinstellungen:

1. **Deckung:** Wenn Sie am Verlieren sind und Sie schnell aufholen müssen, so müssen Ihre Mannschaftskollegen immer risikoreicher spielen, um den Ball zurückzubekommen. Mit dieser Einstellung werden Ihre Spieler nicht von den Männern weichen, die sie decken sollen.
2. **Verteidigung:** Dies ist eine gute und althergebrachte Verteidigung, wenn Sie am Gewinnen sind und sicher spielen wollen. Diese Einstellung wird Ihre Spieler davor bewahren, sich voll einzusetzen. Sie werden zurückspielen und Durchbrüche und klare Schußmöglichkeiten verhindern.
3. **Mischung:** eine Kombination aus Deckung und Verteidigung für ein ausgegelichenes Spiel.

Auswechseln: Von Zeit zu Zeit werden Sie natürlich auswechseln wollen als Teil Ihrer Spielstrategie oder um einen verletzten Spieler zu ersetzen; aber dies kann auch dazu benutzt werden, um den Erschöpfungsgrad Ihrer Mannschaft zu erkennen. Auf dem Bildschirm für die Auswechslungen können Sie die effektive Kraft (EP), die maximale Kraft (MP) und die Position (P) eines Spielers sehen. Die effektive Kraft eines Spielers ist genauso groß wie seine maximale Kraft, wenn er zum ersten Mal das Spielfeld betritt. Aber wenn er müde wird, fällt sein EP-Wert. Sein EP-Wert wird ebenso fallen, wenn er nicht in seiner besten Position spielt. Bedenken Sie, daß müde Spieler nicht gut spielen!

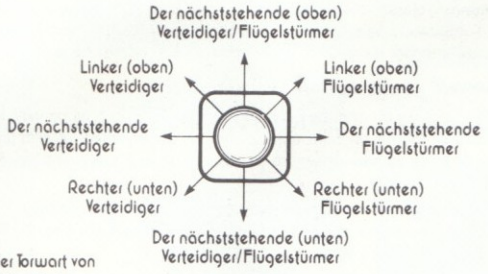
WIE SIE IHREN MITTELSTÜRMER KONTROLLIEREN

Auf dem Spielfeld werden die Bewegungen des Mittelstürmers mit der Tastatur oder mit dem Joystick kontrolliert. Ihr Mittelstürmer kann sich auf dem ganzen Spielfeld bewegen, genauso wie er schießen, Pässe schlagen und dribbeln kann. Ihr Torwart wird durch den Computer kontrolliert.

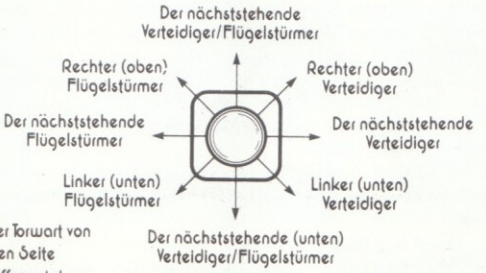
Um Ihren Mittelstürmer zu kontrollieren, versichern Sie sich zunächst, daß Sie die entsprechende Auswahl aus der Mittelstürmer-Kontrollabteilung der Spielaufstellung getroffen haben. (Wählen Sie Joystick 1 vom Spielaufstellungsbildschirm, wenn Ihr Joystick an den Port 1 angeschlossen ist oder Joystick 2, wenn Ihr Joystick an den Port 2 angeschlossen ist.)

Um einen Paß zu schlagen: Um einen sauberen Paß zu schlagen, müssen Sie das folgende wissen:

1. Die acht Richtungen des Joysticks repräsentieren die Mitglieder Ihrer Mannschaft.



Wenn der Torwart von der rechten Seite angegriffen wird



Wenn der Torwart von der linken Seite angegriffen wird

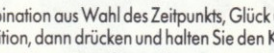
2. Sie müssen den Joystick in die Richtung bewegen und halten, die den Spieler repräsentiert, der den Paß erhalten soll

   Anmerkung: Nur die diagonalen Richtungen treffen genau auf einen Spieler. Ebenso, wenn Sie den Joystick überhaupt nicht bewegen, wird der Ball auch zu niemandem gespielt. Das führt dazu, daß Sie mit der Zeit die Kontrolle über den Ball verlieren.
3. Wenn Sie erst einmal den Joystick in die Richtung bewegt haben, klopfen Sie schnell den Knopf des Joysticks. Dies wird den Ball zum richtigen Spieler bringen. Vergewissern Sie sich, daß Sie nicht den Knopf niedergedrückt halten, sonst werden Sie einen Schuß versuchen.

Um den Ball zu schießen:

Schießen ist eine Kombination aus Wahl des Zeitpunkts, Glück und Position. Bringen Sie Ihren Spieler in Position, dann drücken und halten Sie den Knopf des Joysticks.

Sie werden eine Anzeige sehen, die anfängt, sich zurück- und vorwärts zu drehen.



Die Pfeile zeigen, zu welcher Seite des Tors sich Ihr Schuß zubewegt. Wenn die Anzeige die richtige Ausgangsposition anzeigt, lassen Sie den Knopf los und schießen den Ball. Je mehr sich die Anzeige zu dem nach unten weisenden Pfeil neigt, wenn Sie den Knopf loslassen, um so mehr wird der Schuß sich zu der Seite des Tors zubewegen, die der unteren Fläche des Bildschirms am nächsten liegt. Umgekehrt: je mehr sich die Anzeige zu dem nach oben weisenden Pfeil neigt, um so mehr wird der Schuß sich zu der Seite des Tors zubewegen, die der oberen Fläche des Bildschirms am nächsten liegt. Der Ball wird in die Richtung des gegenerischen Tors gehen, es spielt keine Rolle, in welche Richtung der Mittelstürmer schaut.

Einige Tips Und Hinweise

1. Einer der wichtigsten Aspekte ist, wenn man den Mittelstürmer spielt, daß man vorhersieht, was die Mannschaftskollegen mit dem Ball machen werden. Bedenken Sie, daß Ihre Mannschaft Angriffsstrategien benutzt. Zum Beispiel: Wenn Sie die Strategie "Schuß" gewählt haben, werden Ihre Mannschaftskollegen mehr auf das gegnerische Tor schießen, als Ihnen den Ball zuzuspielen. Als Mittelstürmer sollten Sie in der jeweiligen Position sein, um die Rebounds zu erkämpfen und sie an dem Torwart vorbeizuschießen, wenn der nicht auf seiner Position ist. Auf der anderen Seite, wenn Sie die Strategie "Paß" gewählt haben, dann werden Ihre Mannschaftskollegen sich gegenseitig den Ball zuspielen, um Sie in eine gute Torschußposition zu bringen. In diesen Situationen ist es Ihre Aufgabe, den gegnerischen Verteidiger abzuschütteln, sodaß Sie freistehen, um den Paß zu bekommen.
2. Spielen Sie die Rebounds! Auch der beste Torwart wird unter starken Druck zusammenbrechen.
3. Bedenken Sie, daß die Verteidiger bessere Geschicklichkeit am Ball besitzen als Flügelstürmer, welche wiederum bessere Kontrolle als der Mittelstürmer haben (und Torwarte sind besser im Ballstehlen als alle anderen). Sich daran zu erinnern ist wichtig, wenn Sie das Spielfeld entlangdribbeln. Versuchen Sie, Ihren Gegner auszutricksen. Aber wenn Sie wie ein Bulldozer spielen, verlieren Sie den Ball.
4. Wenn die Strategie "Verteidigung" heißt, so werden sich Ihre Mannschaftskollegen im allgemeinen zurückziehen, um dem Torwart zu helfen. Sie werden sich nicht übermäßig auf den Mann, den sie decken sollen, konzentrieren. In diesem Fall möchten Sie vielleicht zwei Kollegen zu dem Gegner mit dem Ball schicken. Wenn Ihre Strategie "Deckung" heißt, werden Ihre Mannschaftskollegen ganz eng decken. Jedoch bietet diese Strategie größere Moglichkeiten zu Verteidigungsfehlern und Angriffschancen.
5. Als Trainer stellen Sie Ihre jüngsten Spieler auf. Wenn ein älterer aber großartiger Spieler schon zu Anfang des Spiels müde ist, so werden Sie später keinen Nutzen von ihm haben, wenn Sie ihn brauchen.

Kontrollen:

Tastatur:

Z – Links
X – Rechts
O – Hoch
K – Runter
Ø – Feuern

oder ein Joystick benutzen.

Ladeanleitungen

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen.**!CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Mit Lizenz von DESIGNSTAR CONSULTANTS
Exklusive Weltrechte – MINDSCAPE INC.
SPORTIME und SUPERSTAR SOCCER sind eingetragene Warenzeichen der DESIGNSTAR CONSULTANTS INC.

© Gremlin Graphics Software Ltd.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.

© 1987. Gremlin Graphics Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten.