



USING THE MENU

Press the **SPACEBAR** to move the arrows.
Press the key **ENTER** or **RETURN** to choose an option.
From the menu you can change player/team names and select the length of the game.

CONTROLLING THE GAME

The **CHOOSE CONTROLS** option on the menu lets you choose how you control your players — with joysticks or using keys, and whether you want to use any game adaptors/interfaces etc.

The **SPECTRUM** version of the game is compatible with **KEMPSTON**, **CURSOR**, **SINCLAIR PORT 1** and **SINCLAIR PORT 2** interfaces.

Each player has five actions, **LEFT**, **RIGHT**, **UP**, **DOWN** and **KICK**. If you want to play using the keyboard, go to the option labelled **REDEFINE KEYS** or **CONTROLS**. The computer will tell you what keys to use or let you choose some of your own (certain machines only).

You can choose how many people can play from the menu. One to **FOUR** people can play simultaneously (depending on machine format). In a **TWO PLAYERS . . . TEAM** game, two people can play on the same team, against the computer.

In a **THREE PLAYERS . . . game**, player 1 and player 3 are on the first team, and player 2 is the second team.

Each player can only control one footballer at a time — he's the one with a square over his head! (inside the square is the player number, so you know who's who). If you select **SELECTION (AUTO)** from the menu, then the computer will make sure that you always control the player nearest to the ball. You can change to the next nearest player by pressing your **KICK** button — this is useful for controlling your goalie in goalmouth action. In a **MANUAL** selection game you must move your marker over the team member that you want to control, then press **KICK**. To move to another player, press **KICK** to 'release' your marker, and then choose another player as described above.

In a **MANUAL** game, you can choose your teams playing tactics, **ATTACK** or **DEFEND**. This decides whether the rest of your team plays aggressively or defensively, and can be changed at any time during the match. (Just move your marker next to the word **ATTACK** or **DEFEND** to choose that style of play.

TO CONTROL THE BALL . . .

Run your player up to the ball and he'll start dribbling it. You can now run around the pitch with it.

Press **KICK** to kick the ball with medium strength in the direction that you're running.

Press **KICK + DIRECTION** that you're running for a low pass.

Press **KICK + OPPOSITE** direction to the one you're running to shoot.

The power of a kick is proportional to the speed that your footballer is running.

FREEKICKS . . . CORNERS . . . GOALKICKS . . . PENALTIES . . .

A freekick is awarded after a foul or a handball. Run at the ball in the direction you want to kick it — you don't have to press the kick key.

THROW-INS

Point the player in the direction that you want to throw, press **KICK**.

SCORING

Points are scored for having possession of the ball and distance dribbled, as well as a 100 point bonus for scoring a goal.

SOCCER — The full 11-a-side game

A fully featured soccer game, with all the rules and incredibly smooth fast action. A real pleasure to play. The ultimate soccer simulator.

INDOOR 5-A-SIDE SOCCER

The game is played in a totally enclosed area. There are no throw-ins, goalkicks or corners — the ball just bounces off the walls.

There is no offside rule, but a freekick is given if you enter the other teams goalmouth.

The pitch is very small, so be ready to defend any quick attacks, and take advantage of any lucky breaks.

STREET SOCCER

Soccer in your back yard!

Dribble around houses, on pavements and cars, bouncing the ball off walls and fences to score spectacular goals.

Be careful though — there are hardly any rules in **STREET SOCCER**, and fights and arguments can break out at the slightest opportunity.

Watch where you kick the ball — is all too easy to lose it in a tree or over a wall, and the game will come to a sudden end!

SOCCER SKILLS

From the menu you can choose how many players, to practice one event, or to do circuit training.

Soccer Skills are a series of exercises that should be executed quickly and efficiently to build strength and stamina in a player. Try these exercises . . .

Ball Control

It's a real skill exercise as you race against the clock dribbling through the cones in this fantastic slalom event. Use the same running controls as the other games.

Goalkeeping

The computer or player 2 will take 10 penalties against you, will he go left or right? High or low? . . . You've got to be quick to react and dive for the ball! Have you got what it takes?

Use **LEFT** and **RIGHT** to move and **KICK** to dive.

Penalty Taking

You get to take ten shots against the computer goalie or player 2. Decide on your tactic, put real power in the ball — see if you can fake it and cut the other way. A real battle of wits and reactions.

Use the same running controls as the other games, but you just run to the ball to kick it.

Sprint Training

A nice steady rhythm is important here — but you've got to be quick as you sprint up and down the pitch.

Use **LEFT** and **RIGHT** alternately and rapidly to sprint. Turning at the other end of the pitch is automatic.

Then we move into the gym for a tough workout

Press-Ups

You must complete a number of press-ups in the shortest possible time, but all the while you must watch your energy level — collapse and you'll lose valuable seconds.

Bar Jumps (Not in Amstrad CPC version)

Watch your energy level as you jump over the bar-branch. Press **UP** and **RIGHT** at the same time to jump right, then **UP** and **LEFT** at the same time to jump left. If you don't press the keys at the same instant then you'll stumble.

Weight Lifts

Pump those dumbbells, right then left, right then left . . . Come on, you can do it . . . Keep it up! Increase your stamina with this programme of rapid lifts. In just seven days . . .

UP and **RIGHT**
DOWN and **RIGHT**
UP and **LEFT**
DOWN and **LEFT**

Raise right dumbbell
Lower right dumbbell
Raise left dumbbell
Lower left dumbbell

Situps

This is **HARD**! You've got to sit up and touch your knees with one elbow then the other. An exercise that'll really sort the men from the boys.

Use the same keys as weight lifts.

Bar Lifts

Watch out — if you go too fast, you'll temporarily lose your strength and drop the bar, then waste time picking it up again. The best approach is a steady rhythm . . .

UP, DOWN . . . UP, DOWN . . .
Use **DOWN** to pick up the bar.

CIRCUIT TRAINING

The clock starts running straight away, and won't stop until you've finished . . . Press the **KICK** button to start each exercise, and see how fast you can complete the whole circuit.

There are three different circuits — short (1), average (2), and serious fitness (3).

THE CODE MASTERS



DAVID DARLING



RICHARD DARLING

You may have seen us on TV demonstrating our latest Codemasters computer games. We set up Codemasters in 1986. We knew that our team of programmers, musicians and artists really could make games better than anything else around.

We hope you enjoy playing this game as much as we have making it.

DIRECTOR

David Darling

PROGRAM
CODING
Peter Williamson &
Supersonic Software
Gavin Raeburn
Adrian Sheppard

ON-SCREEN GRAPHICS
Linda Harrison
Peter Williamson
Tim Miller

MUSIC AND
SOUND FX
David Whittaker

FROM AN ORIGINAL
IDEA BY
David Darling
Richard Darling
Peter Williamson
Mark Baldock

PRODUCED BY
Stewart Regan
Mike Clark

COVER ILLUSTRATION
Rod Walker

DESIGN AND ARTWORK
Nigel Fletcher



This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of Codemasters Software Co Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of Codemasters Software Co Ltd

MADE IN ENGLAND

Published by the Codemasters Software Company Ltd.,
PO Box 6, Leamington Spa, Warwickshire, England CV33 0SH

How to load the games . . .

Cassettes

SPECTRUM 48K users type **LOAD""** press **ENTER**
128K users press **ENTER**

AMSTRAD 664/6128 users type **!TAPE** press **ENTER**
then type **RUN""** press **ENTER**
464 users type **RUN""** then press **ENTER**

C64/128 C128 users select C64 mode
Type **LOAD** press **RETURN**

Disks

SPECTRUM Turn computer on, insert disk, press **ENTER**

AMSTRAD Type **RUN""SOCCER** then press **ENTER**

C64/128 C128 users select C64 mode
Type **LOAD""*,8,1** press **RETURN**

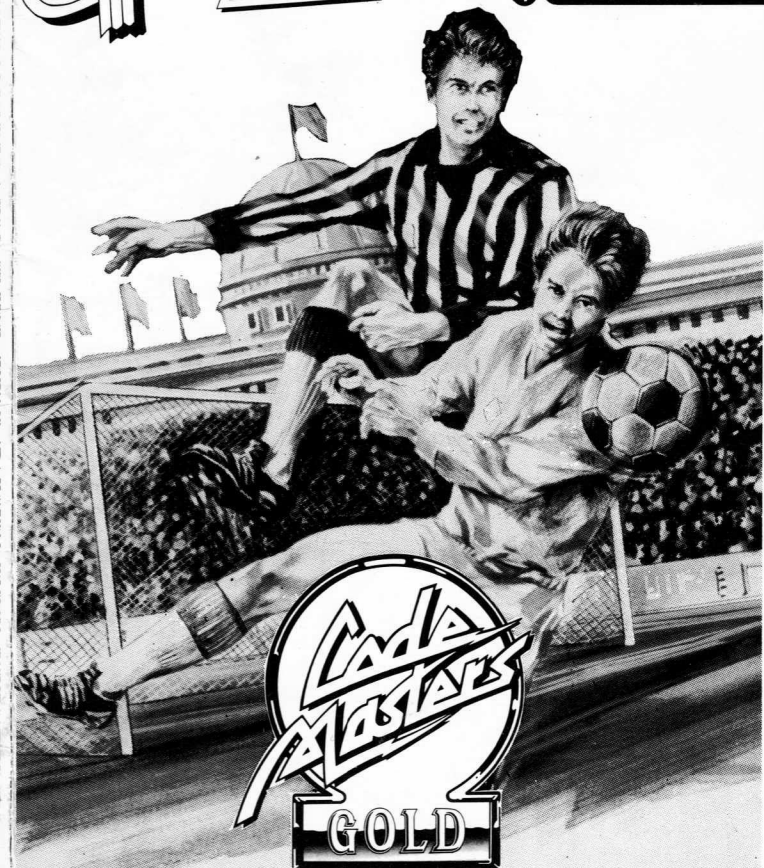
ATARI ST Insert the disk, turn the computer on

AMIGA At the 'Insert Workbench' screen, insert the Soccer disk

PC Boot DOS from your system disk. At the **A>** prompt insert the Soccer disk, type **SOCCER** and press **ENTER**



1 11-A-SIDE SOCCER
2 INDOOR SOCCER
3 SOCCER SKILLS
4 STREET SOCCER



FRANCAIS UTILISATION DU MENU

Appuyez sur la barre pour faire bouger les fleches.

Appuyez sur la touche ENTER ou RETURN pour choisir une option.

A partir du menu vous pouvez changer les noms du joueur/de l'équipe et choisir la longueur du jeu.

CONTRÔLE DU JEU

L'option CHOOSE CONTROLS sur le menu vous permet de choisir comment diriger vos joueurs – avec les manches à balai ou en utilisant les touches, et de choisir si vous voulez utiliser des adaptateurs de jeu/interfaces etc. . . .

La version SPECTRUM du jeu est compatible avec les interfaces KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 et SINCLAIR PORT 2.

Chaque joueur a 5 actions, **LEFT, RIGHT, UP, DOWN** et **KICK**. Si vous voulez jouer en utilisant **le clavier**, **allez a l'option désignée REDEFINE KEYS** ou jouer en utilisant le clavier, allez a l'option désignée **REDEFINE KEYS** ou **CONTROLS**. L'ordinateur vous dira quelles touches utiliser ou vous permettra de choisir celles que vous voulez (pour certaines machines uniquement).

Vous pouvez choisir combien de personnes peuvent jouer à partir du menu. Une à quatre personnes peuvent jouer en même temps (selon le format de la machine).

Dans un jeu d'équipe de deux joueurs, deux personnes peuvent jouer dans la même équipe, contre l'ordinateur. (**TWO PLAYERS . . . TEAM**).

Dans un jeu de trois joueurs, le joueur 1 et le joueur 3 sont dans la première équipe, et le joueur 2 dans la seconde.

Chaque joueur ne peut diriger qu'un football en même temps – celui avec un carré sur la tête! (à l'intérieur du carré se trouve le numéro du joueur, vous savez donc qui correspond à qui). Si vous choisissez **SELECTION (AUTO)** à partir du menu, l'ordinateur fera alors en sorte que vous ayez un joueur permanent sur le joueur le plus proche du ballon. Vous pouvez changer et aller à l'autre joueur le plus proche en appuyant sur le bouton **KICK** – c'est pour contrôler votre goal quand il est juste devant les poteaux. Dans un jeu à selection **MANUAL**, vous devez bouger le marqueur sur le membre de l'équipe que vous voulez diriger, puis appuyez sur **KICK**. Pour aller à un autre joueur, appuyez sur **KICK** pour dégager votre marqueur, puis choisissez un autre joueur comme indiqué ci-dessus.

Dans un jeu **MANUAL**, vous pouvez choisir les tactiques que jouent vos équipes, **ATTACK** ou **DEFEND**. Cela décide si le reste de votre équipe joue l'attaque ou la défense, et peut être changé à n'importe quel moment pendant le match (il suffit de bouger votre marqueur à côté du mot **ATTACK** ou **DEFEND** pour choisir le style de jeu).

POUR CONTRÔLER LE BALLON . . .

Faites courir votre joueur jusqu'au ballon et il va commencer à le dribbler. Vous pouvez maintenant courir autour du terrain avec le ballon.

Appuyez sur **KICK** pour envoyer le ballon avec force moyenne dans la direction où vous courez.

Appuyez sur **KICK + DIRECTION** où vous courez pour une passe basse.

Appuyez sur **KICK + OPPOSITE** (direction opposée à celle où vous courez) pour shooter.

La force d'un coup de pied est proportionnelle à la vitesse à laquelle court votre footballer.

COUPS FRANCS . . . CORNERS . . . COUPS DU GARDIEN DE BUT . . . PÉNALTIS

Un coup franc est accordé après une faute ou une passe à main. Courez vers le ballon dans la direction où vous voulez l'envoyer. Vous n'êtes pas obligé d'appuyer sur la touche **KICK**.

REMISES EN JEU

Orientez le joueur dans la direction où vous voulez lancer, et appuyez sur **KICK**.

SCORES

Vous marquez des points lorsque vous avez le ballon et le dribblez sur une certaine distance; et il y a également une bonification de 100 points lorsque vous marquez un but.

FOOTBALL – LE RÈGLEMENT COMPLET DU JEU À 11.

Un jeu de football entièrement reconstitué avec tous les règlements et une action ultra-rapide. Un véritable plaisir à jouer. Ce qu'il y a de mieux en simulateur de football.

FOOTBALL INTÉRIEUR – JEU À 5

La partie se joue complètement à l'intérieur. Il n'y a pas de remises en jeu, de coups du gardien de but ni de corners – le ballon rebondit simplement sur les murs.

Il n'y a pas de règle hors-jeu, mais vous avez un coup franc si vous entrez dans les poteaux de l'autre équipe.

Le terrain est très petit, il faut par conséquent être prêt défendre toute attaque rapide, et profiter des coups de chance.

FOOTBALL DE RUE

Vous pouvez dribbler autour des maisons, sur les trottoirs et les voitures, faire rebondir le ballon sur les murs et les palissades pour marquer des buts spectaculaires. Mais attention – il n'y a guère de règlements dans le football de rue, et des bagarres et des disputes peuvent éclater à la moindre occasion.

Faites attention où vous envoyez le ballon – il est très facile de le perdre dans un arbre ou par-dessus un mur, et le jeu se termine alors brusquement!

TECHNIQUES DE FOOTBALL

A partir du menu, vous pouvez choisir combien de joueurs pour faire une épreuve ou pour faire de l'entraînement de circuit.

Les techniques de football sont une série d'exercices qui doivent être exécutés rapidement et avec efficacité pour augmenter la force et la résistance chez un joueur.

Essayez donc ces exercices . . .

Contrôle du ballon

C'est là un véritable exercice d'adresse: vous courez contre la montre en dribblant à travers les cônes dans cette fantastique épreuve de slalom. Utilisez les mêmes commandes de course comme pour les autres jeux.

Gardien de but

L'ordinateur ou joueur no2 prendra 10 pénalités contre vous. Va-t-il aller à gauche ou à droite+ En haut ou en bas? Il vous faut réagir rapidement et plonger pour bloquer le ballon! En êtes-vous capable?

Utilisez **LEFT** et **RIGHT** pour bouger et **KICK** pour plonger.

Prise de pénalités

Vous arrivez à tirer dix coups contre le gardien de but de l'ordinateur ou le joueur no 2. Décidez de votre tactique, mettez une véritable force dans le ballon – voyez si vous pouvez feinter et couper de l'autre côté.

Un vrai combat d'esprit et de réflexe.

Utilisez les mêmes commandes de course comme pour les autre jeux, mais il suffit de courir avec le ballon pour l'envoyer.

Entraînement au sprint

Un bon rythme régulier est important ici – mais vous devez être rapide en sprintsnt le long du terrain. Utilisez **LEFT** et **RIGHT** en alternance et rapidement pour sprinter.

Le virage à l'autre bout du terrain est automatique.

Puis nous passons dans le gymnase pour une dure séance d'entraînement.

Tractions

Vous devez accomplir un nombre déterminé de tractions dans un temps minimum, et il vous faut pendant ce temps – là surveiller votre niveau d'énergie – si vous vous effondrez, vous perdez des secondes précieuses.

Sauts de barre (pas dans la version Amstrad CPC)

Surveillez votre niveau d'énergie en sautant par-dessus la barre. Appuyez sur Up et **RIGHT** en même temps pour sauter à droite, puis sur **UP** et **LEFT** en même temps pour sauter à gauche. Si vous n'appuyez pas sur les touches en même temps, vous trébuchez.

Haltérophile

Levez et baissez ces haltères, droite puis gauche, droite puis gauche. . . . allez, vous pouvez le faire.

Continuez! Augmentez votre résistance avec ce programme qui consiste à soulever rapidement.

UP et RIGHT

DOWN et RIGHT

UP et LEFT

DOWN et LEFT

Abdominaux

Ça, c'est dur! Vous êtes allongé et vous devez vous asseoir et toucher les genoux avec un coude puis l'autre. Un exercice qui fera vraiment la différence entre les hommes et les garçons.

Utilisez les mêmes touches que pour l'haltérophilie.

Levier de barre

Attention – si vous allez trop vite, vous allez perdre votre force pendant un moment et laisser, tomber la barre, et perdre alors du temps à la ramasser de nouveau. Ce qu'il faut, c'est un rythme régulier . . .

UP, DOWN . . . UP, DOWN . . . Utilisez **DOWN** pour ramasser la barre

Enrînement de circuit

Le chronomètre commence à marcher tout de suite et ne s'arrêtera pas avant que vous n'ayez fini . . . Appuyez sur le bouton **KICK** pour commencer chaque exercice, et voyez avec quelle vitesse vous pouvez terminer le circuit entier.

Il y a trois circuits différents – court **(1)**, moyen **(2)**, et bonne endurance **(3)**.

BONNE CHANCE!

ESPAÑOL

UTILIZACIÓN DE LA LISTA DE ALTERNATIVAS O MENU

Pulsar **ESPACIADOR** para mover las flechas.

Pulsar la tecla **ENTER** o **RETURN** para escoger una opción.

Puedes cambiar los nombres del jugador/equipo así como seleccionar la duración del partido desde el menú.

CONTROL DEL PARTIDO

La opción **CHOOSE CONTROLS** en el menú te permite escoger cómo controlar a los jugadores – ya sea por medio dePalancas de control o por medio de la utilización de teclas, así como la posibilidad de utilizar cualquier tipo de adaptadores de juego/zonas interfaciales etc.

La versión SPECTRUM del juego en cuestión es compatible con la versión KEMPSON, CURSOR y las zonas interfaciales SINCLAIR PUERTA 1 y SINCLAR. PUERTA 2.

Cada jugador tiene cinco acciones, **IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO y TIRO**. Puedes jugar utilizando el teclado, ir a la opción rotulada **REDEFINE KEYS** o **CONTROLS** El ordenador dirá qué teclas hay que utilizar o te dejara escoger algunas según tu propia elección (solamente ciertas máquinas).

Puedes escoger el número de jugadores desde el menú. Pueden jugar de uno a cuatro jugadores simultáneamente (dependiendo del formato de la máquina).

En un partido de **TWO PLAYERS . . . TEAM**, dos personas pueden jugar en el mismo equipo contra el ordenador.

En un partido de **THREE PLAYERS . . .** (tres jugadores), el jugador 1 y el jugador 3 irán en el primer equipo, y el jugador 2 en el segundo.

Cada jugador puede controlar a un futbolista al mismo tiempo – el que tiene un cuadrado sobre la cabeza! (para saber quién es quién, dentro del cuadrado aparecerá el número del jugador). En caso de seleccionar **SELECTION AUTO** desde el menu, el ordenador se asegurará de que siempre controles el jugador más cercano al balón. Puedes cambiar al segundo jugador más cercano pulsando la tecla tiro, esto es muy útil para controlar a tu portero en caso de acción en ataque cerca de la portería. En caso de seleccionar partido **MANUAL** deberás mover tu marcador hacia el jugador que quieras controlar, y pulsar después (tiro). Para mover otro jugador, pulsa (tiro) para 'liberar' tu marcador, y escoge después otro jugador siguiendo las instrucciones arriba expuestas.

En un partido **MANUAL**, puedes escoger la táctica a seguir por tu equipo, **ATTACK** o **DEFEND** Esto decidirá si el resto de tu equipo jugará en ataque o en defensa, y podrás modificarlo en cualquier momento durante el transcurso del partido (simplemente mueve tu marcador al lado de la palabra **ATTACK** o **DEFEND** para escoger uno de los dos estilos de juego).

PARA CONTROLAR EL BALÓN . . .

Mueve el jugador hacia el balón y aquél empezará a regatear. Ahora puedes correr por el campo con el balón.

Pulsa **TIRO** para chutar con fuerza media en la dirección en que estás corriendo.

Pulsa **TIRO + DIRECCIÓN** en la que estás corriendo para un pase bajo.

Pulsa **TIRO & CONTRARIA** para lanzar el balón en dirección opuesta a la que estás corriendo para chutar.

La fuerza de tiro es proporcional a la velocidad a la que tu jugador está corriendo.

TIROS LIBRES . . . CORNERS . . . SAQUES DE PUERTA . . . PENALTIS . . .

Se concede tiro libre después de falta o mano.

Corre hacia la pelota en la dirección en que quieras lanzar el balón – no tienes que pulsar la tecla **TIRO**.

SAQUES

Apunta el jugador hacia la dirección en que quieras tirar, y pulsa **TIRO**.

PUNTUACIÓN

Se suman puntos por estar en posesión del balón y por la distancia regateada, así como un premio de 100 puntos por marcar un gol.

FUTBOL – LAS REGLAS COMPLETAS PARA UN PARTIDO DE ONCE JUGADORES EN CADA EQUIPO

Una representación completa de un partido de fútbol, con todas las reglas y una acción increíblemente fluida y rápida. Un juego verdaderamente divertido. El último simulador de fútbol.

FUTBOL-SALA, CINCO JUGADORES EN CADA EQUIPO

El partido tiene lugar en una zona totalmente cubierta. No hay saques, ni saques de puerta o corners – el balón simplemente rebota en las paredes volviendo al terreno de juego.

No hay fuera de juego, pero se concede tiro libre si te metes en la portería del equipo contrario. El terreno de juego es muy pequeño, luego prepárate para defender cualquier ofensiva rápida y para aprovechar cualquier golpe de suerte.

FUTBOL EN LA CALLE

Fútbol en el patio trasero!

Regatea alrededor de las casas, en la carretera y alrededor de los coches, botando el balón en las paredes y vallas para marcar goles espectaculares. Pero ten cuidado, apenas hay reglas en fútbol callejero, y pueden surgir peleas y discusiones a la menor oportunidad.

Ten cuidado adónde envías el balón, es muy fácil perderlo en un árbol o detrás de un muro, y el partido dará inmediatamente por finalizado.

HABILIDADES FUTBOLISTICAS

Desde el menú puedes escoger el número de jugadores que quieras que practiquen una determinada prueba o que realicen un entrenamiento en circuito Habilidades futbolísticas son series de ejercicios que deberán ser ejecutados rápida y eficazmente para desarrollar fuerza y resistencia en el jugador. Intenta los siguientes ejercicios . . .

Control Del Balon

Es un ejercicio de gran destreza y mientras corres contra-reloj regateando por los conos en este fantástico eslalom. Utiliza los mismos controles que en los otros juegos para correr.

Portero
El ordenador o el jugador 2 te lanzará los penaltis ¿Irás hacia la izquierda o hacia la derecha? ¿Alto a bajo? . . . Tienes que ser rápido en reaccionar y lanzarte a parar el balón.

¿Crees que podrás hacerlo?

Utiliza **IZQUIERDA** y **DERECHA** para moverte y **TIRO** para para.

Entrenamiento en Sprint

Un buen ritmo constante es importante aquí, pero tienes que ser rápido mientras corres de un lado a otro alrededor del campo.

Utiliza **IZQUIERDA** y **DERECHA** alternativa y rápidamente para esprintar.

La vuelta al otro extremo del terreno es automática.

Y ahora nos vamos al gimnasio para un entrenamiento duro . . .

Abdominales

Tienes que completar un determinado número de abdominales en el menor tiempo posible, pero al mismo tiempo tienes que vigilar tu nivel de energía; si te caes perderás segundos extremadamente valiosos.

Saltos de Banquillo (no en la versión AMSTRAD CPC)

Vigila tu nivel energético al tiempo que saltas por encima del banquillo. Pulsa **ARIBA** y **DERECHA** al mismo tiempo para saltar hacia la derecha, después pulsa **ARRIBA** y **IZQUIERDA** al mismo tiempo para saltar hacia la izquierda. Si no pulsas ambas teclas simultáneamente tropezarás.

Levantamiento de Pesas

Mueve rápidamente las pesas, derecha, izquierda, derecha, izquierda. . . .

Adelante, puedes hacerlo! . . . Sigue así!

Mejora tu capacidad de resistencia con este programa de levantamientos rápidos. En tan sólo siete días . . .

ARRIBA y DERECHA

Levanta la pesa derecha

Baja la pesa derecha

ABAJO y DERECHA

Levanta la pesa izquierda

ARRIBA e IZQUIERDA

Baja la pesa izquierda

ABAJO e IZQUIERDA

Baja la pesa izquierda

FLEXIONES HACIA DELANTE EN EL SUELO

Esto sí que es duro! Tienes que incorporararte hacia delante y tocar las rodillas con un codo, luego el otro. Un ejercicio que realmente decidirá quiénes son los niños y quiénes son los hombres. Utiliza las mismas teclas que en el levantamiento de pesas.

Levantamiento de Peso

Cuidado! Si vas muy rápido perderás fuerza temporalmente y se te caerá la barra; entonces perderás tiempo levantándola otra vez. Lo mejor es mantener un ritmo constante . . .

ARRIBA, ABAJO . . . ARRIBA, ABAJO . . . Utiliza **ABAJO** para levantar la barra del suelo.

ENTRENAMIENTO EN CIRCUITO

El reloj se pondrá en marcha en cuanto empieces a correr y no parará hasta que termines . . . Pulsa la tecla **TIRO** mara empezar cada ejercicio, y podrás ver con qué rapidez logras completar todo el circuito.

Hay tres circuitos diferentes: corto **(1)**, medio **(2)** y en plena forma **(3)**.

DEUTSCH

WIE DAS MENU ZU GEBRAUCHEN IST

Drücken Sie den Leertaste, um die Pfeile zu bewegen.

Drücken Sie den Knopf **ENTER** oder **RETURN**, um eine Option zu wählen.

Vom Menu können Sie die Namen des Spiels oder der Mannschaft ändern und die Länge des Spiels wählen.

SPIELKONTROLLIERUNG

Die **CHOOSE CONTROLS** Option auf dem Menu lässt Sie wählen, wie Sie Ihre Spieler aussuchen, wie Sie Ihre Spieler kontrollieren – mit Schalthebel oder Benutzung von Tasten und ob Sie einen Spiel Adapter/Interfaces etc. gebrauchen wollen.

Die SPECTRUM Version des Spiels ist kompatibel mit KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 und SINCLAIR PORT 2 Interfaces.

Jeder Spieler hat 5 Aktionen, links, rechts, rauf, runter und KICK (schossen). Wenn Sie spielen und dabei die Tasten gebrauchen wollen, gehen Sie zur Option, die mit **REDEFINE KEYS** oder **CONTROLS** markiert ist. Der Computer wird Ihnen sagen, welche Taste Sie benutzen sollen, oder wird Sie Ihre eigenen wählen lassen (nur bei bestimmten Maschinen).

Sie können vom Menu wählen, wieviele Personen spielen können. Eine bis vier Personen können gleichzeitig spielen (je nach Format der Maschine).

In einem **TWO PLAYERS . . . TEAM** Spiel, können swei Personen im gleichen Team gegen den Computer spielen.

In einem **THREE PLAYERS . . .** Spiel sind Spieler 1 und 3 in der ersten Mannschaft, und Spieler 2 ist die zweite Mannschaft.

Jeder Spieler kann jeweilig nur einen Fussballer kontrollieren – er ist derjenige mit einem Quadrat über seinem Kopf! (Im Quadrat ist die Nummer des Spielers, sodass Sie wissen, wer wer ist). Wenn Sie **SELECTION (AUTO)** vom Menu wählen, wird der Computer dafür sorgen, dass Sie immer den Spieler kontrollieren, der dem Ball am nächsten ist. Sie können zu dem nächstnäheren Spieler übergehen, indem Sie den **KICK**-Knopf drücken – das ist nützlich für das Kontrollieren Ihres Torwarts und Toraktion.

Bei einem **MANUAL** Selektionsspiel müssen Sie Ihren Marker über das Mannschafts – mitglied, das Sie kontrollieren wollen, rücken, dann drücken Sie **KICK**. Um zu einem anderen Spieler überzugehen, drücken Sie **KICK**, um Ihren Marker "freisetzen", und dann wählen Sie einen anderen Spieler, wie oben beschrieben.

In einem **MANUAL** Spiel können Sie die Spieltaktiken Ihrer Mannschaft **ATTACK** oder **DEFEND** wählen. Das entscheidet, ob der Rest Ihrer Mannschaft aggressiv oder defensiv spielt und kann jederzeit während des Spiels geändert werden (Rücken Sie bloss Ihren Marker neben das Wort **ATTACK** oder **DEFEND**, um diese Art des Spiels zu wählen)

BALLKONTROLLE

Lassen Sie Ihren Spieler zum Ball hin laufen, und er wird beginnen, ihn zu dribbeln. Sie können jetzt mit ihm auf dem Spielfeld umherlaufen.

Drücken Sie **KICK**, um den Ball mit mittlerer Stärke in die Richtung, in der Sie laufen, zu schiessen.

Drücken Sie **KICK** und **DIRECTION** und Sie laufen zu einem niedrigen Zuspielen.

Drücken Sie **KICK** und **ENTGEGENGESETZT** die Richtung zu der, in der Sie laufen, um ihn zu schiessen. Die Stärke eines Schusses ist proportional zu der Geschwindigkeit, mit der Ihr Fussballspieler läuft.

Freischieße . . . Ecken . . . Torschüsse . . . Strafen . . . Ein Freischuss wird nach einem Fehler oder Handball gewährt. Laufen Sie auf den den **KICK**-Knopf zu drücken.

THROW-INS (Zuwerfen)

Der Spieler soll in die Richtung zeigen, in der Sie werfen wollen, dann drücken Sie **KICK**.

PUNKTE ZÄHLEN

Punkte werden für den gesitz des Balles und gedribbelte Entfernung gesuhlt, sowie 100 Bonuspunkte für einen Torschuss.

SOCCER – DIE VOLLEN REGELN ELF AUF EINER SEITE

Ein vollkommenes Soccer Spiel mit allen Regeln und unglaublich schneller und glatter Aktion. Ein wahres Vergnügen zu spielen. Der neueste und beste Soccer Simulator.

HALLEN-SOCCER 5 AUF EINER SEITE

Das Spiel wird in einem vollkommen eingeschlossenen Raum gespielt. Es gibt kein Hineinwerfen, keine Torschüsse oder Ecken, der Ball springt nur von der Wand auf. Es gibt keine spielfreunde (offside) Regeln, aber einen Freischuss, wenn Sie die Türöffnung der anderen Mannschaft betreten. Das Feld ist sehr klein, so seien Sie bereit, jede raschen Attacken zu verteidigen, und benutzen Sie jede glückliche Pause vorteilhaft.

STRASSEN SOCCER

Soccer in Ihrem Hinterhof! Dribbeln Sie um Häuser, auf Bürgersteigen und Autos, lassen Sie den Ball von Mäinden und Zäunen aufspringen, um spektakuläre Tore anzuschreiben.

Seien Sie vorsichtig, denn es gibt kam Regeln im Strassensoccer, und Gefehte und Argumente können bei der leichtesten Gelegenheit ausbrechen . . .

Passen Sie jedoch gut auf, wohin Sie den Ball schiessen, es ist zu leicht, ihn in den Bäumen oder über eine Wand zu verlieren, und das Spiel wird ein rasches Ende nehmen.

SOCCER GEWANDTHEIT

Vom Menu können Sie wählen, wieviele Spieler, für ein spiel zu üben, oder Kreistraining zu machen. Soccer Geschicklichkeiten sind eine Reihe von Übungen, die schnell und effisient ausgeführt werden sollen, um Kraft und Stamina in einem Spieler aufzubauen. **Versuchen Sie diese Übungen . . .**

Ball Kontrolle

Es ist eine wirkliche Fertigkeitübung, wenn Sie gegen die Uhr zwischen den Kegeln in diesem fantastischen Slalom Ereignis dribbeln. Gebrauchen Sie dieselben Laufkontrollen wie bei anderen Spielen.

Torwartung

Der Computer oder Spieler 2 werden 10 Strafen gegen Sie nehmen. Wird er nach rechts oder links gehen? Hoch oder niedrig? Sie müssen sehr rasch reagieren und nach dem Ball stürzen. Haben Sie, was man braucht? Gebrauchen Sie **LINKS** und **RECHTS** und **KICK**, um nach dem Ball zu stürzen.

Strafpunkte

Sie können 10 Schüsse gegen den Computer Torwart oder Spieler 2 nehmen. Entscheiden Sie Ihre Taktik, legen Sie wirkliche Kraft