



Amazing soccer action! 4 brilliant games – 11-A-Side Professional Soccer, 5-A-Side Indoor Soccer, Rough 'n Tough Street Soccer PLUS the incredible training game Soccer Skills! Brilliantly realistic, awesomely playable – go for it!

FOUR CAN PLAY!

AMSTRAD
464/664/6128

4 SOCCER
Simulators



3218

ACTUAL
AMSTRAD
SCREENSHOTS

INTERNATIONAL
INSTRUCTIONS

MODE D'EMPLOI
ANLEITUNG



5 015026 032183

4 SOCCER
Simulators

AMSTRAD
464/664/6128

Code Masters

NEW RELEASE

RAVE!

11-A-SIDE SOCCER – This is it – THE soccer game. It's got everything – fouls, corners, goalkicks, penalties, throwins, off-side and much much more. Play the computer or friends – you'll love this game, it's ABSOLUTELY BRILLIANT! INDOOR SOCCER – Real 5-a-side soccer with full indoor rules. There's fast action and loads of goals because play isn't interrupted by throwins, corners or goalkicks – the ball just bounces off the walls – A TRUE SIMULATOR! STREET SOCCER – Excellent fun – soccer with no rules! Hack the other players and watch them roll around the road in agony! Be careful – don't lose the ball over a wall. You'll have great fun as you shoot the cars, off the houses and around the trees. JUST LIKE THE REAL THING! SOCCER SKILLS – You've gotta train hard to be the best... 100m sprints, take penalties, goalie practice, dribble around cones, press-ups, sit-ups – faster! – bench jumps, weight lifting, full circuit training AND MORE!

AMAZING
SOCCER
ACTION!

FOUR
DIFFERENT
GAMES!

LOADING: on the 464 type RUN™(ENTER)
on the 664/6128 type :TAPE(ENTER)RUN™(ENTER)

Arcade
FLIGHT
Simulator

Code Masters

NEW RELEASE

MONTE CARLO
CASINO

Code Masters

NEW RELEASE

SIT-UPS — a real stamina builder — same controls as weight lifts.

BAR LIFTS — a steady UP and DOWN rhythm is best here to conserve your strength.

BAR JUMPS (Not in Amstrad Version) — Use UP + RIGHT and UP + LEFT to leap back and forwards.

CIRCUIT TRAINING

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

There are three different circuits short, average and serious fitness.

INSTRUCTIONS

Il y a quatre jeux séparés qui doivent être chargés individuellement — FOOTBALL A ONZE et FOOTBALL D'INTÉRIEUR se trouvent sur la face 1 de la cassette FOOTBALL DE RUE et TECHNIQUES DE FOOTBALL sur la face 2.

Les jeux sont compatibles avec manette ou clavier (SPECTRUM — les jeux sont compatibles avec manettes KEMPSTON, CURSOR et SINCLAIR et avec le clavier).

Utilisez la barre d'espacement et entrez les touches pour sélectionner une option dans le menu pour chacun des jeux. Vous pouvez choisir le nombre de joueurs (1-4) — (1-2) pour C64 — dans le menu. Il y a diverses combinaisons — vous pouvez jouer contre l'ordinateur.

Pour choisir manette ou clavier, sélectionnez CHOOSE CONTROLS sur le premier écran utilisant ESPACE et ENTREEZ.

Pendant le jeu chaque joueur ne peut contrôler qu'un footballeur à la fois — celui avec une boîte et un numéro sur la tête! L'ordinateur s'assurera que vous contrôlez toujours le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Vous pouvez passer au 2e joueur le plus près en appuyant sur le bouton FEU.

Pour contrôler le ballon, il suffit de lancer votre joueur dessus vous pouvez dribbler le ballon, autour du terrain. Pour lancer le ballon à une hauteur moyenne, appuyez sur votre bouton FERU. Pour faire une passe basse, appuyez sur FEU et la DIRECTION dans laquelle vous courez. Pour lancer un ballon bien haut, appuyez sur FEU et la DIRECTION CONTRAIRE à celle dans laquelle vous courez. La force du coup dépend de la vitesse à laquelle vous courez.

COUPS FRANCS, CORNERS, COUPS DE PIED DE BUT, PENALTIES — Courez vers le ballon dans la direction où vous voulez le frapper — pas besoin d'appuyer sur le bouton FEU.

REMISES EN JEU — Orientez le joueur dans la direction où vous voulez lancer et appuyez sur FEU.

FOOTBALL D'INTERIEUR — le jeu se joue dans un espace totalement clos — il n'y pas de remise en jeu, de coups de pied de but ni de corners — le ballon rebondit tout simplement sur les murs. Il n'y a aucune règle de hors-jeu mais vous avez un coup franc si vous entrez entre les poteaux des autres équipes avec le ballon. Le terrain est très petit, aussi soyez prêt à repousser des attaques rapides et à profiter de pauses avantageuses!

FOOTBALL DE RUE

jouez au foot dans votre propre quartier! Dribblez autour des maisons, sur les trottoirs et les voitures, en faisant rebondir le ballon sur les murs et palissades pour marquer des buts spectaculaires. Il n'y a presque pas de règles dans le FOOTBALL DE RUE, attention, donc à ne pas être déjoué par l'autre équipe!

TECHNIQUES DE FOOTBALL

Améliorez votre force, votre résistance et votre technique dans ce jeu d'entraînement au football

CONTROLES DU BALLON — Dribblez à travers les cônes jusqu'en haut et revenez.

ENTRAINEMENT GARDEN DE BUT/PENALTY — travaillez ces techniques pour améliorer votre jeu à 11.

ENTRAINEMENT AU SPRINT — utilisez GAUCHE et DROITE alternativement et rapidement pour sprinter jusqu'en haut du terrain et revenir.

TRACTIONS — Utilisez les contrôles diagonaux (HAUT et DROITE, BAS et DROITE, HAUT et GAUCHE, BAS et GAUCHE) pour développer vos muscles.

ABDOMINAUX — véritable entraînement à la résistance — mêmes contrôles que pour l'haltérophilie.

LEVER DE BARRE — un rythme régulier de bas en haut est ce qu'il faut ici pour gader vos forces.

SAUTS DE BARRE (pas dans la version AMSTRAD) — Utilisez HAUT et DROITE et HAUT et HAUT et GAUCHE pour sauter en arrière et en avant.

ENTRAINEMENT DE CIRCUIT

Le chronomètre démarre tout de suite et ne s'arrêtera que lorsque vous aurez terminé... Appuyez sur le bouton FEU pour commencer chaque exercice et voir la rapidité à laquelle vous pouvez terminer le circuit entier.

Il y a trois circuit différents: pour la forme faible, moyenne et sérieuse.

SPIELANLEITUNG

HALLENFUßBALL — Das Spiel wird innerhalb eines völlig umfriedeten Bezirks gespielt. Es gibt keine Einwüfe, Abschlüge vom Tor oder Eckbälle. Der Ball prallt einfach von den Wänden zurück. Es gibt keine Aseits-Regel. Aber es wird Freistoß gegeben, wenn sie mit dem ball in die Toröffnung des anderen Teams geraten. Das Feld ist sehr klein. Seien Sie also auf der Hut, um sich gegen schnelle Angriffe zu verteidigen und günstige Pausen zu ihrem Vorteil zu nutzen.

STRAßENFUßBALL — Fußball gleich hinterm Haus! Dribbeln Sie um Häuser herum, über Bürgersteige und Autos, lassen Sie den Ball von Mauern und Zäunen abprallen, um spektakuläre Tore zu Schießen. Für Straßenfußball gibt es keine Regeln. Passen Sie also auf, daß Sie vom anderen team nicht gefoult werden.

FUßBALL — FERTIGKEITEN

Bauen Sie Kraft, Ausdauer und Fertigkeiten in diesem Fußball-trainingsspiel auf. BALLKONTROLLE — Dribbeln Sie durch die Kegel — bis oben und wieder zurück. TORE HALTEN/STRAFSTOSS — TRAINING — Praktizieren sie diese Fertigkeiten, um Ihr Elfer-Spiel zu verbessern.

SPRINT — TRAINING — Bedienen Sie abwechselnd schnell die Tasten LEFT (LINKS) und RIGHT (RECHTS), um zum oberen Ende des Feldes und zurückzulaufen.

LIEGESTÜTZ — Bedienen Sie die Kontrollen UP (NACH OBEN) und DOWN (NACH UNTEN), um in der kürzestmöglichen Zeit eine Anzahl Kniebeugen zu machen. Doch achten Sie dabei auf Ihren Energiehaushalt.

GEWICHTHEBEN — Bedienen Sie die daigonalen Kontrollen (UP and RIGHT/NACH OBEN und RECHTS, DOWN and RIGHT/NACH UNTEN und RECHTS, UP and LEFT/NACH OBEN und LINKS, DOWN and LEFT/NACH UNTEN und LINKS), um die Muskeln zu stärken.

IN-DIE-HOCH-UND-AUF — Das stärke bestimmt die Ausdauer. Dieselben Kontrollen wie für Gewichtheben.

STRANGHEBEN — Ein stetiger UP (NACH OBEN) und DOWN (NACH UNTEN) Rhythjus ist hier das Beste, um die Kräfte zu schonen.

ÜBER-DEN-QUERBALKEN-SPRINGEN (nicht in der Amstrad Version) — Bedienen Sie UP and RIGHT (NACH OBEN und RECHTS) und UP and LEFT (NACH OBEN und LINKS), um vor-und

zurückzuspringen.

LAUFTRAINING — Die Uhr beginnt sofort zu laufen und hält erst an, wenn Sie fertig sind. . . Drücken Sie die Taste FIRE (FEUERN) zu Beginn jeder Übung und finden Sie heraus, wie schnell Sie die Laufrunde hinter sich bringen. Es gibt drei verschiedene Runden — je eine für kurzes, durchschnittliches und ernsthaftes Fitnesstraining.

Es gibt vier einzelne Spiele, die getrrnt voneinander gelanden werden müssen. ELFER-FUßBALL und HALLEN FUßBALL befinden sich auf Seite 1 des Bandes, STRAßENFUßBALL und FUßBALL-FERTIGKEITEN sind auf Seite 2.

Die Spiele sind für Joystick oder Tastatur geeignet. (SPECTRUM — Die Spiele eignen sich für die Joysticks von KEMPSTON, CURSOR und SINCLAIR und für die Tastatur.)

Benutzen Sie bei jedem Spiel die Tasten SPACEBAR (LEERTASTE) und ENTER (SPIELEBEGINN) zur Auswahl einer Option aus dem Menü. Sie können anhand des Menüs auswählen, wieviele Spiele (1-4) — (1-2) für C64 — mitspielen können. Es gibt verseindene Kombinationen: man spielt gegen den Computer oder gegen einen Freund oder versucht mit einem Freund zusammen, den Computer zu schlagen.

ZUR WAHL **JOYSTICK** ODER **TASTATUR** BEDIENEN SIE SICH DER **CHOOSE (WÄHLEN) — KONTROLLEN** VOM ERSTEN SCHIRM, INDEM SIE TASTEN **SPACE (LEERTASTE)** UND **ENTER (SPIELBEGINN)** BENUTZEN.

Während des Spiels kann jeder Spieler nur einen Fußballer zur Zeit steuern — nämlich denjenigen mit einem Kästchen und einer Zahl über dem Kopf! Der Computer stellt sicher, daß Sie nur den Spieler steuern, der dem Ball am nächsten ist. Sie können zum zweitnächsten Spieler überwechseln, indem Sie auf die Taste FIRE (FEUERN) und die Taste der DIRECTION (RICHTUNG), in die Sie laufen. Wollen Sie den Ball hoch abspielen, so drücken Sie die Taste FIRE (FEUERN) und die Taste der OPPOSITE DIRECTION (ENTGEGENGESETZTEN RICHTUNG), in der sie laufen. Die Kraft des Schußes hängt davon ab, wie schnell Sie laufen.

FREISTÖßE, ECKBÄLLE, ABSCHLÄGE VOM TOR, STRAFSTÖßE — laugen Sie in der richtung in den Ball hinein, inder Sie ihn schießen wollen. Sie brauchen dabei die Taste FIRE (FEUERN) nicht zu benutzen.

EINWÜRFE — Stellen Sie den Spieler in die Richtung, in die Sie werfen wollen und drücken Sie die taste FIRE (FEUERN).



Four Soccer Simulators was brought to you by . . .

GAME DESIGN

Peter Williamson

David and Richard Darling

Mark Baldock

GAME CODING

Gavin Raeburn and

Smart Egg Software

Gavin Raeburn

GRAPHICS

Tim Millar

MUSIC/SOUND FX

Gavin Raeburn

PRODUCTION

Stew Regan

Shân Savage

COVER ILLUSTRATION Rod Walker

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 CodeMasters Software Co. Ltd.

PO Box 6, Southam, Leamington Spa, England. CV33 0SH