

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.

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

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

four great games

SOCCER

Simulators

- 11-A-SIDE SOCCER
- INDOOR SOCCER
- SOCCER SKILLS
- STREET SOCCER

Codemasters

GOLD



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**).

FRANCAIS UTILISATION DU MENU

Appuyez sur la barre pour faire bouger les flèches.
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 à l'option désignée REDEFINE KEYS ou jouer en utilisant le clavier, allez à 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 footballeur 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 contrôle 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 sélection 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 footballeur.

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; il y a également une bonification de 100 points lorsque vous marquez un but.

FOOTBALL – LE RÉGLEMENT 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 à 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 la 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 autres 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 sprints 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

Entraînement de circuit

Le chronomètre commence à marcher tout de suite et ne s'arrête 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 de Palancas 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 KEMPSTON, CURSOR y las zonas interfaciales SINCLAIR PUERTA 1 y SINCLAIR 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 menú, 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**.

PUNTUACION

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 eslabón. Utiliza los mismos controles que en los otros juegos para correr.

Portero

El ordenador o el jugador 2 te lanzará los penaltis ¿Irá 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 parar.

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 **ARRIBA** 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

ABAJO y DERECHA

Baja la pesa derecha

ARRIBA e IZQUIERDA

Levanta la pesa izquierda

ABAJO e IZQUIERDA

Baja la pesa izquierda

FLEXIONES HACIA DELANTE EN EL SUELO

Esto si que es duro! Tienes que incorporar 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** para 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 GEBREUCHEN 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 Schalter 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 (schienens). 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 zwei 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 nächst näheren 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 Mannschaf's –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 **ENTGEGENGESETZTE** 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. Freisüsse . . . Ecken . . . Torschüsse . . . Strafen . . . Ein Freischiuss wird nach einem Fehler oder Handball gewährt. Laufen Sie auf den den **KICK**-Knopf su 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 Bales 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 spielfeldre (offside) Regeln, aber einen Freischiuss, wenn Sie die Toröffnung der anderen Mannschaft betreten. Das Feld ist sehr klein, so seisen Sie bereit, jede raschen Attacken zu verteidigen, und benutzen Sie jede glückliche Pause vor-teilhaft.

STRASSEN SOCCER

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

Seien Sie vorsichtig, denn es gibt kaum Regeln im Strassenoccer, und Gefeehte und Argumente können bei der leichtesten Gelegenheit ausbrechen . . .

Passen Sie jechoeh 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 aufzubeuen. **Versuchen Sie diese Übungen . . .**

Ball Kontrolle

Es ist eine wirkliche Fertikeitsübung, 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 sturzen.

Strafpunkte

Sie können 10 Schüsse gegen den Computer Torwart oder Spieler 2 nehmen. Entscheiden Sie Ihre Taktik, legen Sie wirkliche Kraft in den Ball – sehen Sie, ob Sie den Torwächter irreführen können und dann schiessen Sie in der anderen Richtung. Eine richtige Schlacht von Scharfsinn und Reaktionen.

Sprint Training

Ein schöner gleichmässiger Rhythmus ist hier wichtig – aber Sie müssen schnellsein, während Sie auf dem Feld hin- und herlaufen. Gebrauchen Sie **LINKS** und **RECHTS** abwechselnd und schnell, um zu laufen. Das Drehen am anderen Ende des Feldes ist automatisch. **Dann begeben wir uns in die Turnhalle für ein paar zähe Übungen . . .**

Pressübungen

Sie müssen eine vorgegebene Anzahl von Press-ups in der kürzesten Zeit beenden, aber während der ganzen Zeit müssen Sie auf Ihren Energiestand achten – brechen Sie zusammen, so verlieren Sie wertvolle Sekunden.

Stangensprünge (nicht in Amstrad CPC Version)

Beachten Sie Ihren Energiestand, wenn Sie über die Stangenbank sprngen.

Drücken Sie **RAUF** und **RECHTS** sur gleichen Zeit, um nach rechts zu springen, dann **RAUF** und **LINKS** zur gleichen Zeit, um nach links zu springen. Wenn Sie die Tasten nicht zur gleichen Zeit drücken, werden Sie stolpern.

Gewichtheben

Üben Sie mit diesen Gewichten, rechts dann links, rechts dann links, immer weiter. Sie können es schaffen, machen Sie nur weiter. Erhöhen Sie Ihr Stamina mit diesem Programm schneller Hebungen. In nur sieben Tagen . . .

RAUF und RECHTS

Heben Sie das rechte Gewicht

RUNTER und RECHTS

Senken Sie das rechts Gewicht

RAUF und LINKS

Heben Sie das linke Gewicht

RUNTER und LINKS

Senken Sie das linke Gewicht

Aufsitzen

Das ist schwer. Sie müssen aufrecht sitzen und Ihre Kniee mit einem Ellenbogen berühren, dann mit dem anderen. Eine Übung, die wirklich die Jungen von den Männern aussortieren wird. Benutzen Sie dieselben Tasten wie für Gewichtheben.

Stangenheben

Passen Sie auf – wenn Sie zu schnell gehen, werden Sie vorübergehend ihre Kraft verlieren und die Stange fallen lassen und dann Zeit verlieren, um sie wieder aufzuheben. Die beste Methode ist beständiger Rhythmus.

RAUF, RUNTER . . . RAUF, RUNTER . . .

Gebrauchen Sie **RUNTER**, um die Stange aufzuheben.

Kreis Training

Die Uhr beginnt sofort zu laufen und wird nicht eher stehenbleiben, bis Sie beendet haben. Drücken Sie den **KICK** Knopf, um jede Übung zu beginnen, und sehen Sie, wie schnell Sie den ganzen Kreis beenden können.

Es gibt drei verschiedene Kreise – kurz (1), mittelmässig (2) und seriöse Fitness (3).

ITALIANO COME USARE IL MENU

Premete **SPAZIATORE** per muovere le frecce.

Premete i tasti **ENTER** o **RETURN** per scegliere una delle opzioni a vostra disposizione.

Per mezzo dell'indice potete modificare il nome dei giocatori o delle squadre, e decidere la durata dellapartita.

COME CONTROLLARE IL GIOCO

La sezione **CHOOSE CONTROLS** (scelta dei comandi) dell'indice vi consente di decidere come controllare i vostri giocatori – per mezzo delle leve o tramite i tasti – e, se lo desiderate, di utilizzare adattatori, interfacce, ecc.

La versione **SPECTRUM del gioco è compatibile con le interfacce KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 e SINCLAIR PORT 2.**

Ciascun giocatore ha a disposizione cinque possibilità di movimento, **SINISTRA, DESTRA, IN ALTO, IN BASSO e CALCIARE.**

Se intendete giocare utilizzando la tastiera, portatevi sull'opzione indicata come **REDEFINE KEYS o CONTROLS!** Il computer vi dirà quali tasti usare, o ve ne farà scegliere alcuni a vostro piacimento (solo nel caso di alcuni apparecchi).

Sempre servendovi dell'indice, siete in grado di decidere quante persone potranno giocare. Da una a quattro persone possono giocare contemporaneamente (secondo le dimensioni dell'apparecchio).

In una partita del tipo **TWO PLAYERS . . . TEAM** è possibile per due persone giocare ein stessa squadra contro il computer.

In una partita del tipo **THREE PLAYERS . . .** (a tre giocatori), il giocatore numero 1 e il numero 3 fanno parte della prima squadra, mentre la seconda formazione è composta dal solo giocatore numero

Ciascun giocatore può manovrare un solo calciatore alla volta – quello oon un quadratino sopra alla testal (all'interno del quadratino è visibile il numero del giocatore, in modo che possiate sempre sapere chi è chi).

Se scegliete **SELECTION (AUTO)** – nell'ambito delle opzioni possibili, il computer farà sì che siate sempre in controllo del giocatore accanto premendo il tasto **CALCIARE**. Ciò risulta particolarmente utile se dovete muovere il vostro portiere nel corso di azioni in zona goal.

In una partita **MANUAL** dovete muovere il vostro indicatore portandolo al di sopra del componente della squadra che intendete manovrare, e quindi premere **CALCIARE**. Per muovere un altro giocatore, premete **CALCIARE** per "liberare" il vostro indicatore, e quindi scegliete un altro giocatore secondo le modalità descritte in precedenza. In una partita **MANUAL**, potete decidere la strategia di gioco della vostra squadra, **ATTACK** o **DEFEND**. A secondo della tattica prescelta, il resto della squadra giocherà in maniera aggressiva o difensiva. Ciò può essere modificato in qualsiasi momento nel corso della partita – dovete solo muovere il vostro indicatore portandolo sulla parola **ATTACK** o **DEFEND** per scegliere l'uno o l'altro tipo di gioco.

COME CONTROLLARE LA PALLA

Fate correre il vostro giocatore in direzione della palla, e questo comincerà a dribblarla. A questo punto potete cominciare a correre per il campo portandola con voi.

Premete **CALCIARE** per colpire il PALLONE CON UNA potenza media nella direzione in cui state correndo.

Premete **CALCIARE + LA DIREZIONE** in cui state correndo per un passaggio basso.

Premete **CALCIARE y LA DIREZIONE OPPOSTA** per un tiro a tuota forza.

La potenza del tiro risulta proporzionale alla velocità a cui sta correndo il vostro giocatore. **CALCI DI PUNIZIONE . . . CALCI D'ANGOLO . . . RIMESSE DAL FONDO . . . CALCI DI RIGORE . . .**

Viene assegnato un calcio di punizione per ogni fallo o fallo di mano. Dirigetevi di corsa verso la palla nella direzione in cui intendete calciarla. Non è necessario premere il tasto calciare.

FALLI LATERALI

Oriente il giocatore nella direzione in cui volete rilanciare la palla e quindi premete il tasto **CALCIARE.**

PUNTEGGIO

Vengono assegnati punti per il possesso della palla e per la distanza coperta in dribbling; c'è inoltre un bonus di 100 punti per ogni rete segnata.

CALCIO – PARTITA REGOLAMENTARE AD 11 GIOCATORI

Si tratta di una partita di calcio in piena regola, con tutte le caratteristiche regolamentari, ed in cui l'azione risulta eccezionalmente continua e veloce. Giocarla è davvero un piacere. Si tratta del più perfezionato tra i simulatori di calcio esistenti.

CALCIO INDOORà 5 GIOCATORI

La partita si svolge in un'area circoscritta.

Non ci sono falli laterali, rimesse dal fondo o calci d'angolo – la palla rimbalza semplicemente sul muro di cinta.

Non esiste la regola del fuorigioco, ma viene assegnato un calcio di punizione se penetrate nell'area di porta della squadra avversaria.

Il campo è ridrtamente ristretto, quindi state pronto a difendervi da ogni puntata veloce in attacco, ed a sfruttare al meglio ogni combinazione favorevole.

CALCIO PER LA STRADA

Calcio nel vostro cortile di casa!

Dribblate case, marciapiedi e macchine facendo rimbalzare la palla sui muri e le palizzate persegnaare goal spettacolari: Fate attenzione, però: ci sono pochissime regole nel **CALCIO GIOCATO PER STRADA**, e risse e discussioni possono scoppiare alla minima opportunità.

State attenti a dove calciare la palla: non ci vuole nulla a perderla in cima ad un albero o ad un muro, e il gioco può terminare di colpo!

ESERCIZI DI DESTREZZA

Servendovi dell'indice, potete scegliere quanti giocatori volete, quale delle versioni del gioco desiderate provare, oppure optare per l'allenamento in sequenza.

Gli esercizi di destrezza consistono in una serie di attività che debbono essere portate a termine con velocità ed efficacia per incrementare la potenza e la resistenza di un giocatore.

Provate! . . .

Controllo di palla

È un vero e proprio pezzo di bravura, in cui dovete vedervela con il cronometro mentre dribblate i birilli di questa incredibile partita a slalom. Per controllare la corsa, utilizzate gli stessi comandi usati per i giochi precedenti.

In porta

Il computer, o il giocatore numero 2, calciaranno 10 rigori contro di voi. Tireranno a destra o a sinistra? Alto o basso? Dovete avere riflessi pronti e tuffarvi per afferrare la palla! Avete le doti necessarie? Usate **SINISTRA** e **DESTRA** per muovervi, e **CALCIARE** per tuffarvi.

Calci di rigore

Avete a disposizione dieci tiri contro il portiere del computer o del giocatore numero 2. Scegliete la vostra tattica e metete tutta la forza che avete nel calciare la palla – provate a fare una finta e tirare nella direzione opposta. Una vera battaglia fatta di intelligenza e riflessi.

Utilizzate i controlli come per gli altri giochi, ma qui tutto quello che dovete fare è correre nella direzione della palla e calciarla.

Allenamento in velocità

In questo caso l'importante è raggiungere un buon ritmo regolare – ma dovete essere veloci nello scattare su e giù per il campo.

Utilizzate **SINISTRA** e **DESTRA** alternandoli velocemente per scattare.

Una volta raggiunta una delle estremità del campo, il cambiamento di direzione avviene automaticamente.

E ora passiamo alla palestra per un po' di allenamento duro . . .

Flessioni

Dovete portare a termine un numero prestabilito di flessioni nel minimo tempo possibile, ma sempre tenendo d'occhio il vostro livello energetico – se crollate perdetevi secondi preziosi.

Salto dell'asse. (Non benutzt nelle versione Amstrad CPC)

Tenete sotto controllo il vostro livello energetico mentre saltate da un lato all'altro dell'ostacolo. Premete **IN ALTO** e **DESTRA** contemporaneamente per saltare verso destra, quindi **IN ALTO** e **SINISTRA** insieme, per saltare verso sinistra. Se non premete i tasti esattamente nello stesso istante inciampate.

Sollevamento Pesi

Muovete quei manubri, a destra e a sinistra, a destra e a sinistra . . . Forza, ce la potete fare . . . Ancora un po'! Aumenta-te la vostra resistenza con questo programma di sollevamenti veloci.

IN ALTO + DESTRA

Sollevate il manubrio destro

IN BASSO + DESTRA

Abbassate il manubrio destro

IN ALTO + SINISTRA

Sollevate il manubrio sinistro

IN BASSO + SINISTRA

Abbassate il manubrio sinistro

Addominali

Questo sì che è lavoro duro! Dovete portarvi in posizione sedute e toccarvi un ginocchio, prima con un gomito, poi con l'altro. Un esercizio per uomini veri, non roba da ragazzi.

Utilizzate i comandi come per il sollevamento pesi.

Sollevamento della sbarra

Fate attenzione – se andate troppo veloci perderete temporaneamente le forze e la sbarra vi cadrà di mano, per cui sarete costretti a perdere tempo per raccogliarla. La tecnica migliore consiste nell'adottare un ritmo regolare . . .

su, giù . . . su, giù . . . Utilizzate IN BASSO per raccogliere la sbarra.

Percorso di allenamento

Il cronometro si aziona immediatamente, e non si arresta finché non avete terminato . . . Premete **CALCIARE** per iniziare ciascun esercizio e provate a scoprire quale è il tempo minimo in cui riuscite a completare l'intero percorso.

Ci sono tre percorsi diversi – quello breve (1), quello medio (2), e quello per una forma perfetta (3).