THE SOCCER™

Five-a-Side Soccer

The current selected player can be moved by pushing the joystick in the required direction.

FOR PLAYERS PLAYING FROM LEFT TO RIGHT
If the player is in close vicinity of the ball, then pressing **FIRE** will flip control between the current two out-players, whereas, pressing **FIRE + LEFT** will flip between the goalkeeper and out-player nearest the ball.

If current player is an out-player and is within close vicinity of the ball, then kick mode is entered. The player will kick the ball in the direction he is currently pointing. The angle of kick can be altered by 22.5 degrees or 45 degrees in either direction by altering the joystick direction by one or two positions (clockwise or anti-clockwise immediately after pressing **FIRE**.

If the current player is the goalkeeper and he is not currently holding the ball, then pressing **FIRE** will have the following effect:
FIRE + UP – dive up
FIRE + DOWN – dive down
FIRE + LEFT – stand up
FIRE + RIGHT – bend forward/pick up ball

If current player is the goalkeeper and he is holding the ball then one of seven three directions can be chosen by selecting direction on the joystick while FIRE is still pressed; upon releasing FIRE, the goalkeeper will throw the ball in the chosen direction.

FOR PLAYERS PLAYING FROM RIGHT TO LEFT
As for playing left to right except swop left for right and vice versa.

© 1988 Gremlin Graphics Software Limited.
Roy of the Rovers © 1988 Fleetway Publications.

FOOTBALLER OF THE YEAR™

Scenario

In this exciting game you adopt the role of a professional footballer. You start your career at the age of 17 with £5000 in cash, 10 goal cards and the footballing world at your feet. The aim is to develop your career and be nominated FOOTBALLER OF THE YEAR.

Gameplay

Upon loading the game you will be asked "LOAD A SAVED GAME (Y/N)?". If you have been playing before, your previous game can be loaded and continued from where you left off.

Follow the prompts on the screen and enter your name and select the training division. It is recommended that you start in division 4 and develop your skills from this the easiest level.

Control Menu

The on screen icons correspond to the following:
GLOBE – This shows the state of affairs for your team.
FOOTBALLERS HEAD – Player status details.
SCROLL – Transfer cards.
CASSETTE – Load or save a game
INJURY/DISQUALIFIED – Quit game.
QUESTION MARK – Incident cards.
FOOTBALL BOOT – Play matches.

State of Affairs

This screen shows your teams league position, the morale of the team, goals scored in cup matches and league matches.

Player Status Details

Your rating as a footballer is displayed as bar graphs depicting status points, your current league and your weekly earnings.

Transfer Cards

These can be purchased at varying prices depending on which division you are in. Upon buying a card you have the chance of being spotted by a 'scout'. If the scout finds that you are a suitable player then you will be transferred to another club either in the same division, or a higher division if you are successfully transferred you will receive a players fee plus the chance of a higher salary.

Incident Cards

An incident card can be purchased for £200. This section is a bit of a gamble, but can prove very lucrative. However, on the other hand you risk losing money.

Play Matches

When this option is selected, you are given the chance to purchase goal cards. Goal cards can then be used in any of the matches you will play. Games are played on a 'one to one' basis between one and three; it is up to you to use your skill and judgement as to when the cards are used. For example, if the value of a goal card is two, then you have the chance of scoring two goals in that game.

This is where your skill as a player will be needed when you enter the arcade sequence and attempt to beat the defenders and score a goal or take a penalty.

Results for the matches will then be printed on the screen and from time to time you will be able to deduce if your goal cards have been played wisely. This will enable you to alter your strategy for future games if necessary.

REMEMBER ALL THE TIME YOU ARE AIMING FOR THE ULTIMATE ACCOLADE, TO BE AWARDED THE TITLE FOOTBALLER OF THE YEAR.

Control Keys

Q – Left
W – Right
P – Up
L – Down
SPACE – Fire
Alternatively a joystick can be used.

©1988 Gremlin Graphics Software Limited.

GARY LINEKERS SUPERSKILLS™

Hot on the heels of the hugely successful SUPERSTAR SOCCER comes SUPERSKILLS, again endorsed by England's star striker.

International stardom is seldom achieved by skill alone. To command a permanent place in the national team means dedication – dedication to hard work and training.

The national coach has designed an extensive training program which will improve your fitness, ball control, sharpness and accuracy. Even some of the most talented players have fallen by the wayside due to their lack of dedication in training. Can you prove yourself to be both mentally and physically more agile and alert?

THE TRAINING PROGRAMME

The Gym Section

This is designed to improve your overall fitness and stamina, and is sub-divided into:

a) Push-ups
b) Sit ups
c) Weight lifting
d) Monkey bars

Ball Juggling

This is designed to improve ball control and sharpness.

Field Work

This improves your ball control, sharpness and accuracy, and is sub-divided into:

a) Dribbling
b) Chipping
c) Shooting
d) Penalties

There are three difficulty levels to choose from:
a) Novice for beginners and amateurs
b) Apprentice for players striving for a first team place.
c) Professional for first teamers dedicated to winning an international cap.

The Field Event can be split into three parts:
1. Scrolling section (cones, flags, etc.)
2. Penalty
3. Tyres in net

1. The speed of the scrolling is determined by the skill level (NOVICE – slowest, PRO – fastest). Cones will appear, scrolling down the screen, dribble the ball around the cones, an arrow in the coaches panel will show you which side of the cone to kick the ball from.

Flags will appear from time to time (these are replaced by goals in some versions), the ball will be taken from you and placed to the right of the upper flag. Once the ball has been placed it must be kicked between the two flags (goal).

2. At the end of each scrolling section a goalkeeper will appear in front of the goal mouth. Toscore, position the ball by kicking it left or right. Speed's of the essence, as the goalkeeper will follow the ball. As soon as the ball is in position, quickly run up to the ball and kick it into the net. The goalkeeper's reactions are determined by the skill level chosen.
3. This is the tyre section which can only be reached after successfully scoring a goal in the previous part. The screen shows a goal with five tyres suspended in it. The idea is to kick the ball through the centre of each tyre. Do this by positioning the cross hair on the ball and kicking by pressing Fire. The direction of the ballcan also be affected by wind speed and direction. If the wind speed is strong it will send the ball considerably off course. Once a ball is kicked through the centre of a tyre i will spin half way round so it cannot be hit again. You must kick the ball through the centre of all the tyres before the event timer elapses a bonus will be given. You will then return to the previous section which will be set at a higher level therefore at a faster speed.

GAME PLAY

- At the start of the game a timelimit is given for the WHOLE GAME. This time is constantly shown in screen adjacent to the letter 'T'. The time remaining is displayed in minutes and seconds where the letter 'E'. if the T time reaches 00:00 then the game is over.
- You have the option to train alone or with your team mates.
- Each team member may choose his own skill level.
- You may change your skill level at the end of each section.
- Each part of the gym section must be completed before you can attempt the next jump.
- Should you fail to complete a section, you have the option to either repeat it or continue to the next section.
- Your pulse rate and energy level is constantly monitored – they can both be modified by either opting to take a rest or drinking glucose.
- Under certain circumstances, he coach will order you to rest or drink (this takes precedence over the voluntary rest, it is therefore better to rest sensibly, than to be forced to rest).
- In the field section ensure that you move to the left of the blue cones, right of the red cones.

CONTROLS

IN THE GYM – All Computers

Press-Ups:
To Push Up ..... Joystick Left and Right Rapidly.
To Lower Down ..... Joystick Down.

Squat Throughs

Knees Forward Fire then hold right.
Knees Backward Fire then hold left.

Weight Lifting

Lift up/down Up & Down. Fire changes direction.

Monkey Bars

Jump up Fire
Grab bar Up, at the correct time when swinging.
Drop down Down.

FIELD WORK – All computers

Slalom (Dribbling, Chipping, Shooting)

Move Joystick direction .
Kick Fire.

Penalties (Tyres)

Move crosshair Joystick direct on
Kick Fire

Fixed Keys

To take a rest R.
To take a drink D.

SPECTRUM AND AMSTRAD USERS may define keyboard controls for all sections.

Ball Juggling

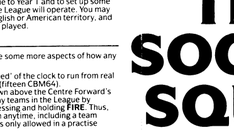
At the bottom of the screen you will see a set of numnbers, each one corresponding to a particula r move. The moves are as follows:–

1. Heading
2. Left Shoulder
3. Right Shoulder
4. Left Knee
5. Right Knee
6. Neck
7. Left Kick
8. Right Kick
9. Spin (this is not in the Commodore 64 version).

These numbers will change colour when the required number of moves has been done.

SPECTRUM
Without FIRE button

COMMODORE 64/128
Without FIRE button



© 1988 Gremlin Graphics Software Limited.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

Scenario

Welcome to Gary Lineker's Superstar Soccer, the most exciting soccer simulation yet! Headers, bicycle kicks, passes, dribbling, injuries – Gary Lineker's Superstar Soccer packs in all the realism and excitement of real outdoor soccer, combining the hectic demands of team management and coaching with the talent needed to be a 'Star Striker'! It's your team and it's your goal to turn into championship material.

How to play

The game starts with the MASTER MENU SCREEN, which displays all the options available to the player.

Handling the League

The top of the main screen is used to display wins, draws and losses of all the teams within a given division. Your team and your next opponents are highlighted in **RED**. The options displayed at the bottom of the screen are split into two sections – **VIEW** and **TRY**. Move the highlight using the joystick and press **FIRE** to select your option.

"View Options"

*League Status **

When you select **LEAGUE STATUS**, the options at the bottom of the screen are replaced with information on i) Trading points available, ii) Games per Season, iii) Seasons played so far, iv) League games played so far, v) Rounds played in the play-offs.

Pressing **FIRE** returns to the main options screen.

*Team History **

Here you can view a team's history for the last five years (9 years CBM64 Version). Your information is (i) Number of wins, (ii) Number of draws (iii) Number of losses, (iv) Number of goals scored, (v) Goals for, (vi) Goals against, (vii) Division, (viii) Position, (ix) Round reached in the playoffs, (x) Rating. As well as showing information on your team's history, other teams may be viewed by moving up/down.

Leave this screen by pressing **FIRE**.

*Game Scores **

This screen displays the results of the last set of matches.

Divisions

This simply allows you to change the division viewed at the top of the screen, allowing you to keep track of the whole league.

Load/Save (Amstrad & Spectrum only)

This option allows you to either load or save a League, so continuing, again exactly where you left off. Just follow the onscreen instructions.

"Try Options"

*Trading Points **

are the means by which you improve your team. You are awarded an initial allotment of 200 trade points when you start the game. Each team is awarded additional allotments at the end of each season depending on their overall rating in the league.

'Costs' Trading Points to recruit, trade and generally improve your team.

Every player in Superstar Soccer has a skill rating of 0 to 99. This indicates the player's overall abilities in running speed, shooting accuracy, defensive ability and shot quality. Each player also ages as the seasons pass. This is advantageous to the maturity of the player's style, but eventually, even though he may have a high skill rating, his age will slow him down more than his inexperienced, but younger team mates. Only you, the Manager can make the decision of either trading him or replacing him completely.

The options of **RECRUIT A PLAYER, A PLAYER TRADE**, and **IMPROVE TEAM**, are the only means by which you can improve your team.

*Recruit a Player **

This allows you to recruit a 'rookie' player to replace an ageing or useless player. The player to be replaced is first selected (highlighted in green on CBM64 version) by pressing **UP/DOWN** to choose and **FIRE** to select. You may then enter details for your new player.

*A Player Trade **

Choose between **VIEW TEAMS, TRY TRADE** and **RETURN** by highlighting your choice and pressing **FIRE**. By viewing the teams you can decide with which team to trade. An arbitration fee will be charged and you may then Select a player to trade with from your team. Once chosen, you then select a player to trade for. When you have selected both players, you will be asked how many Trading Points you would like to offer as part of the deal. When all of this has been done, arbitration will commence after which you will be told if your trade has been successful.

To quit this section, move to **RETURN** and press **FIRE**.

*Improve Team **

This is a means by which you can send your whole team off to 'training camp'. Here each player will undergo an amount of skill improvement.

The overall amount of improvement is related to the length of time and quality of training at the camp. The time and quality is changed as Trading Points. You are only allowed to visit the training camp once per season, and you can allocate up to 500 points for that visit.

Set Up Team (CBM64 Version)

This screen shows all your players on the left, and your chosen eight players on the right. On the left, players already in your line-up are shown in **GREY** and those still available in **WHITE**. On the right, injured players are shown in **RED**, **YELLOW** if they are out of their best position, or otherwise in **GREY**.

Players can be swapped, put in, or taken out by moving the arrow over the player to be swapped and pressing **FIRE**. Move to another player and press **FIRE** again to complete the swap.

You may also see the line-up of any other team by choosing **VIEW TEAMS**. With **FIRE** held down, move the joystick up or down to scan through the teams. When you are happy with your team, move to **FINISHED** and press **FIRE**.

Set Up Team (Spectrum/Amstrad Version)

This screen shows all your players on the left, and your chosen players on the right (including your two substitutes). The two players highlighted on the left are not in your current line-up. Players in their best on-field position are shown in white, and are **CYAN** if they are not. If a player is injured, he is shown in **RED**, and cannot be used in your line-up.

Players can be swapped, put in or taken out by highlighting first the position to be changed and pressing **FIRE**. You now have two options – "move" or "swap".

To swap a player within the on-field line-up move to the "swap" option and press **FIRE**.

Now press **UP/DOWN** to select the field position with which to swap. Press **FIRE** when ready to swap the two positions.

To move a player onto your line-up choose "move" and press**FIRE** Now you can bring in one of the remaining players in a similar manner. (HINT: The best team is one with the highest skill but the lowest average age).

Move to the **QUIT** option to exit to the game set-up screen.

*New League **

This allows you to reset the League to Year 1 and to set up some of the variables about the way the League will operate. You may enter a team name, abbreviation, decide on English or American territory, and select the number of games to be played.

Play Next Game

Before you play, you can fine tune some more aspects of how any one game will play.

i) First, you can change the 'speed' of the clock to run from real time to up ten times faster (fifteen CBM64).
ii) The team – ball to player attraction (centre Forward's colours) can be changed to any teams in the League by pointing to one names and pressing and holding **FIRE**. Thus you can play against any team anytime, including a team playing itself, but this option is only allowed in a practise game (CBM64 version only).
iii) The Centre Forward's colours can be changed in the same way. Note that his colour is a darker shade of his team's colour.
iv) Next is setting up the control of your team to **JOYSTICK** or **COMPUTER**. You may choose joystick control of either Centre Forward or Goalie, or the computer can take control.
v) To play the game, move to the **PLAY GAME** option and press **FIRE**. You will then be asked if you wish to watch the match (computer controlled players) being played. Select **YES** or **NO** as desired. You may view the results in the "game scores" (CBM64 version only).

Playing the Coach

Whenever there is a stoppage in play, due to the scoring of a goal, a penalty, the ball leaving the pitch, a delay, and injury, or at the end of a half or game; the top score line will switch to a message and you will then be placed in the Coaching Screen.

If you have chosen joystick control for the coach, you may make decisions as to what Offensive and Defensive attitudes to use, or any substitutions to be made.

You can make one of three Offensive Attitudes:

i) SHOOT All players will try to get a lot of shots from the points, up close, and even out in midfield! The closer they get to the goal, the more likely a shot will be taken. This can also take a lot of the offensive responsibility from a weak Centre Forward.
ii) PASS Most players will tend to pass the ball to your Centre Forward, who can keep all the players in on the action by passing the ball himself. This teamwork will work the ball forward, keeping the defence off balance.
iii) **The PASS** attitude allows your Centre Forward to take more control of the offence.
In most situations, this is the best attitude to take for a well balanced game.

There are also Defensive Attitudes:
(i) COVER: If you are losing and need to catch up quickly, your team mates must gamble more and more to get the ball back. With this attitude, your players will be tempted to leave their areas to help out.
(ii) DEFEND: A good conservative defence for if you are winning the game and want to play it safe. This attitude will prevent your players from over committing themselves. They will play back, defending against breakaways or clear shots.
(iii) MIX: A combination of cover and defend for a well balanced game (Spec Amst Only).

SUBSTITUTIONS: You will obviously want to make substitutions whenever they are part of your game strategy, or to replace an injured player. but this can also be used to view your team's League results. Moving to the **SUBSTITUTION** screen you can view a player's effective power – a son charme et son magnétisme pour survivre. Il a été reporté que des truands, des cambrioleurs et des supporters rivaux sont arrivés à Melchester et on l'intention de l'arrêter dans ses efforts. Pendant ce temps, la mère de Roy attend sur la ligne de touche avec ses rafraîchissantes tasses de thé, pour remonter les joueurs torturés. C'est donc maintenant à Roy de sauver son équipe d'empêcher les promoteurs de racheter le terrain en organisant le match de football demain, comme il avait été prévu.

Comment le match se passera-t-il pour Melchester ci Roy ne trouve que 5 joueurs ... que 2 joueurs ... qu'un joueur ou s'il se retrouve seul devant ses adversaires?

Nous attendons plus d'informations sur cette histoire qui pourrait devenir un incident international.

Pouvez-vous aider Roy à sauver ses joueurs et son club?

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE

INSTRUCTIONS DE JEU LES MENUS
Vous choisissez les options en déplaçant le curseur (avec des mouvements haut/bas de manche à balai) et en appuyant sur le bouton de **FEU**

Le symbole O montre que l'objet est actuellement tenu.

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE
Contrôles du Manche à Balai

Menus
Les menus sont executés en appuyant sur les touches de fonction/numériques appropriées.

Commande	C64	Amstrad	Spectrum
Objet	F1	7	1
Spécial	F3	4	2
Aide	F5	1	3
	F7	0	4

Contrôles

SPECTRUM
Utilisez les manches à balai Sinclair 1 et 2 ou Kempston.

Il y a aussi 2 options au clavier:

C – Feu	P – Feu
X – Vers la Droite	N – Vers la Droite
Z – Vers la Gauche	B – Vers la Gauche
A – Vers le Bas	K – Vers le Bas
Q – Vers le Haut	O – Vers le Haut

Y est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

AMSTRAD
Utilisez les manches à balai 1 et 2

Il y a 1 option au clavier:

J – Vers le Haut	X – Vers la Droite
^ – Vers le Bas	**ESPACE** – Feu
Z – Vers la Gauche	

ESC est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

CBM64/128
Manche à balai seulement.

RESTORE est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

Under license from Designstar Consultants. Exclusive World Rights – Mindscape Inc. Sportime and Superstar Soccer are trademarks of Design Consultants Inc.
© Gremlin Graphics Software Limited.

This compilation © 1989 Gremlin Graphics Software Limited.
All rights reserved
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

Copyright subsists on this compilation. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Playing Centre Forward

To control your centre, first make sure that you have made the appropriate selection from the CENTRE CONTROL section of the Game Set-up screen. If you have chosen **JOYSTICK** from the Game Set-up screen if your joystick is in **PORT 1** or **JOYSTICK 2** if your joystick is in **PORT 2**).

To Pass the Ball

To get off a proper pass, you must know the following:
1) The eight joystick directions represent the members of your team.

2) You must move and hold your joystick in the direction that represents the player you wish to receive the pass.
NOTE:Only the diagonal directions pick on exact player. Also, if you do not move the joystick at all, then the ball will be passed to no one. This will cause you to lose control of the ball temporarily.

3) Once you have moved the joystick in the proper direction, tap the joystick button quickly. This will pass the ball to the proper player. Be sure not to hold the button down, or you will try to take a shot.

To Shoot the Ball

Shooting is a combination of timing, luck and position. Move your player into position, then press and hold the joy-stick button. You will see the indicator start to cycle back and forth. The arrows

indicate toward which side of the goal your shot will travel. When the indicator shows the proper setting, release the button to shoot the ball. The more the indicator bar stretches towards the down arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the bottom of the screen your shot will go. Conversely, the more the indicator bar stretches toward the up arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the top of the screen your shot will go. The ball will travel in the direction of the opposing goal, no matter what direction the centre is facing.

Controls

Spectrum
At any time during the game control can be selected by pressing the appropriate key 1 to 4 :–

(1) Keyboard	Z – left	X – right	(2) Kempston Joystick
	Q – up	K – down	(5) Cursor keys/joystick
	O – fire		(4) Interface 2/+2

Amstrad

Keyboard	Z – left	X – right	
	Q – up	K – down	
	O – fire	or use a joystick	

To Save a Team

The current status of your game can be saved by pressing the "S" key when in the main menu.

Because of the complexity of the game the leagues and teams in Gary Lineker's Superstar Soccer do not represent the actual English football league. This in no way detracts from the realism of the game.

IMPORTANT NOTE CBM64/128 CASSETTE USERS
Please note that headings followed by " * " denote that these options/features are not available to cassette users.

THE SOCCER™

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS™

Scenario

Immédiatement après l'immense succès SUPERSTAR SOCCER, arrive SUPERSKILLS, sanctionné de nouveau par le fameux buteur de l'équipe d'Angleterre.

La technique à elle seule ne suffit que rarement pour atteindre la gloire internationale. Pour briguer une place permanente dans l'équipe nationale, il faut de dévouement-dévouement au travail dur et à l'entraînement.

L'entraineur national a mis sur pied un programme d'entraînement chargé qui améliorera votre forme, contrôle de balle, vivacité et précision. Même les joueurs les plus doués ont été mis de côté à cause de leur manque de dévouement à l'entraînement. Pouvez-vous vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte?

LE PROGRAMME D'ENTRAINEMENT

Votre entraînement se divise en trois sections:

La Section du Gym

Ceci est conçu pour améliorer votre forme et votre endurance générales et se sub-divise en:

a) Pompes
b) Jambes avant/arrière à l'accroupi
c) Culturisme
d) Barres

Jongleries avec Balle

Ceci sert à améliorer votre contrôle de balle et vivacité.

Travail sur Terrain

Ceci sert à améliorer votre contrôle de balle et vivacité et se divise:

a) Dribbles
b) Centres courts
c) Tirs
d) Pénalités

Il a trois niveaux difficiles parmi lesquels vous pouvez choisir:

a) Novice	pour débutants et amateurs
b) Apprenti	pour les joueurs convoitant une place dans la première équipe
c) Professionnel	pour ceux qui sont dans le première équipe et qui rêvent absolument gagner une sélection dans l'équipe internationale.

Le Concours peut être divisé en trois pas tiles:

1. Section de défilement (cônes, drapeaux, etc.)
2. Penalty
3. Pneus dans les filets

1. La vitesse du défilement est déterminée par le niveau d'habileté (NOVICE – le plus lent, **PRO** – le plus rapide). Des cônes apparaitront défilant vers le bas de l'écran, dribblerez le ballon autour des cônes, une flèche sur le tableau des entraineurs vous indiquera de quel côté du cône vous devez tirer.
Des drapeaux apparaîtront de temps en temps (ceux-ci sont remplacés par des buts dans certaines versions), vous perdrez la balle que vous aviez placée à droite du drapeau supérieur. Une fois que la bale a été placée, vous devez tirer entre les deux drapeaux (ou le but).
2. A la fin de chaque section de défilement, un gardien de but apparaitra juste devant les poteaux. Pour marquer, positionnez le ballon en tirant à gauche ou à droite. La vitesse est de première importance car le gardien de but suivra le ballon. Dès que le ballon est en position, courez vers le ballon et mettez-le au fond des fi ets. Les réactions du gardien de but sont déterminées par le niveau d'habileté choi s.
3. Ceci est la section des pneus qui ne peut être atteinte qu'après avoir marqué un but dans la section précédente. L'écran montre un but avec cinq pneus suspendus à l'intérieur. Vous devez frapper la balle à travers le centre de chaque pneu. Positionnez le point de mire sur la balle et tirez en appuyant sur le bouton de déclenchement. La direction de la balle peut aussi être affectée par la vitesse et le sens du vent. S'il y a un vent fo ut, la balle sera considérablement dévie. Une fois qu'une balle a été passée à travers le centre d'un pneu, elle tu urnoiera à-mi-chemin pour qu'elle ne puisse pas être frap ée à nouveau. Si vous réussissez à marquer au centre de t ous les pneus avant que le temps ne soit écoulé, vous recev z un prime. Vous pourrez alors retourner à la section précédente qui sera à un niveau supérieur, c'est-à-dire à une vitesse supérieure.

LE JEU

- Au début du jeu une limite de temps est fixée pour la durée ENTIERE DU JEU. Ce temps est constamment sur l'écran à côté de la lettre 'T'. Le temps qui reste pour l'épreuve apparaît à côté de la lettre 'E'. Si le temps 'T' atteint 00:00 alors le jeu est terminé.
- Vous avez le choix entre vous entraîner seul ou avec vos coéquipiers.
- Chaque équipe peut choisir son propre niveau technique.
- Vous pouvez changer votre niveau technique à la fin de chaque section.
- Chaque partie de la section de gymnase doit être terminée avant de pouvoir essayer de sauter à la prochaine.
- Si vous n'arrivez pas à terminer une section, vous pouvez soit la recommencer ou vous reposer afin de reprendre le défi.
- Votre pouls et votre niveau d'énergie sont constamment contrôles – les deux peuvent être modifiés soit en choisissant de prendre du repos soit en buvant du glucose.
- Dans certaines circonstances l'entraineur ordonnera de vous reposer ou de boire (ceci prend plus ongtemps qu'un repos volontaire). Vous devrez payer un cachet quand vous raisonnable plutôt que d'être obligé à vous reposer).
- Dans la section sur terrain, assurez-vous que vous allez à gauche des cônes, donc à droite des cônes rouges.

LES COMMANDES

DANS LE GYM – Tout ordinateur

Pompes

Pour remonter	Manche à balai à gauche puis à droite rapidement.
Pour descendre	Manche à balai en bas.

Jambes Avant/Arrière à l'accroupi

Genoux à l'avant	Feu puis tenir à droite.
Genoux à l'arrière	Feu puis tenir à gauche.

Culturisme

Pour soulever et lâcher	Haut en Bas. Feu fait changer de direction.

Barres

Pour sauter vers le haut	Feu
Pour attraper la barre	Haut au bon moment pendant le balancement.
Pour redescendre	Bas.

Les Jongleries avec La Balle

Au bas de l'écran vous verrez une série de chiffres, chacun correspondant à un coup particulier. Les coups sont comme suite:–

1. Coupe de tête	6. Cou
2. Epaule Gauche	7. Coup de pied Gauche
3. Epaule Droite	8. Coup de pied Droit
4. Genou Gauche	9. Tornoiement (absent de la version du Commodore 64)
5. Genou Droit	

Ces numéros changeront de couleur une fois que le nombre de mouvements requis a été fait.

TRAVAIL SUR TERRAIN – Tout ordinateur

Slalom (Dribble, Centre Court, Tir*)

Pour bouger	Direction du manche à balai.
Pour tirer	Feu.

Pénalties (Types)

Pour positionner le joueur	Direction du manche à balai.
Pour tirer	Feu

Touches Fixés

Pour vous reposer	R.
Pour boire	D.

Les utilisateurs de SPECTRUM et d'AMSTRAD peuvent définir les commandes de clavier pour toutes les section.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

Scenario

Bienvenu à GARY LINEKER'S SUPERS'AR SOCCER, jusqu'à ce jour le jeu de simulations de football le plus passionnant. Des têtes, des passes, du dribblage, des blessés – GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, contient tout le réalisme et toute la passion d'un vrai jeu de football, comi inant les demandes folles faites sur le directeur sportif et sur l'entraineur avec le talent requis pour devenir un 'Buteur Star'.

C'est votre équipe et votre but est d'en faire de potentiels champions.

Comment jouer

Le jeu commence avec l'ECRAN DE MENU MAITRE qui affichera toutes les options disponibles au joueur.

Manier La Ligue

Le haut de l'écran principal sert à afficher les matchs gagnés, perdus ou match nul de toutes les équipes à l'intérieur d'une division donnée. Votre équipe et votre prochain adversaire sont mis en relief en ROUGE. Les options affichées au bas de l'écran sont divisées en deux sections – **VIEW (EXAMINER)** et **TRY (ESSAYER)**. Déplacez la mise en relief en utilisant le manche à balai et appuyez sur le bouton de TIR pour choisir votre option.

iv) Ensuite arrangez les contrôles de votre team à **JOYSTICK** ou **COMPUTER**. Vous pouvez choisir les contrôles au manche à balai pour l'avant-centre ou pour le gardien de but, ou l'ordinateur peut prendre les contrôles.

v) Pour jouer le match, allez à l'option **VIEW GAME (JOUER LE MATCH)** et appuyez sur le bouton de **TIR**. On vous demandera alors si vous voulez regarder le match (avec les joueurs contrôlés par l'ordinateur). Choisissez **YES** ou**NON** selon votre désire. Vous pouvez examiner les résultats sur l'option **"GAMES SCORES" (SCORES DES MATCH)** (Version CBM64 seulement).

Joueur l'entraineur

A chaque arrêt de jeu, que ce soit à cause d'un but marqué, d'un penalty, un ballon qui quitte le terrain, une blessure, fin de match, etc. du terrain, ou à la fin du match, la ligne du score le plus élevé se changera en un message et vous irez à l'Ecran d'Entraînement.

Vous avez alors le choix entre vous entraîner seul ou avec l'entraineur vous pouvez décider des attitudes de défense ou d'attaque à adopter ou des remplacements à effectuer.

Vous choisir une des trois attitudes offensives:

i) TIRS: Tous les joueurs essaieront de tirer des points de près ou du milieu du terrain. Le joueur le plus près ils tirent, le plus de chances ils ont de marquer un but. Cela a aussi l'avantage d'oter les responsabilités d'attaque d'un avant-centre faible.

ii) PASSES: La plupart des joueurs ont tendance à passer la balle à l'avant-centre qui peut à son tour la passer afin de garder les autres joueurs dans l'action. Ce travail d'équipe amènera la balle à l'arrière de votre gardant ainsi la défense déséquilibrée.
L'attitude **PASSE** permet à votre avant-centre de prendre plus contrôle de la défense.

iii) MIX: Dans la plupart des situations c'est la meilleure attitude à prendre pour avoir un match équilibré.

Il y aussi des attitudes défensives:

i) MARQUAGE: Si vous perdez et vous devez revenir vite, vos co-équipiers doivent prendre des risques pour reprendre le ballon. Par cette attitude vos joueurs fileront les hommes qu'ils marquent.

ii) DEFENCE: Une bonne défence traditionnelle, si vous avez l'avantage et voulez garder prudemment. Cette attitude empêchera les autres joueurs d'en faire de trop. Ils resteront à l'arrière défendant les buts contre des échappées ou des tirs au but.

iii) JEU MIXTE: Une combination de marquage et de défence pour un match bien equilibré. (Versions Amstrad et Spectrum seulement).

REMPLACEMENTS: Vous aurez bien-sûr besoin d'effectuer des remplacements de temps en temps pour votre stratégie de match. Vous pouvez remplacer un joueur blessé, mais vous pouvez aussi utiliser cet option pour examiner l'état de fatigue de votre équipe.
Quand vous êtes dans l'écran de remplacements vous pouvez examiner la puissance effective d'un joueur (EP), sa puissance maximum (MP), et sa position (P).
L'EP d'un joueur est égal à son MP au moment où il entre sur le terrain mais au fur et à mesure qu'il se fatigue, l'EP comme il sera aussi plus bas si le joueur n'est pas à sa meilleure position. Et rappelez-vous qu'un joueur fatigué n'est pas un bon joueur.

Controles

Spectrum
Vous pouvez choisir les contrôles du match à tout moment du jeu en appuyant sur la touche appropriée de 1 à 4:
(1) Clavier
Z–Vers la gauche
Q–Vers le haut
O–TIR
X–Vers la droite
K–Vers le bas
(2) Manche à balai Kempston
(3) Touche curseur/manche à balai
(4) Interface 2/+2

Amstrad
Clavier
Z–Vers la gauche
O–Vers le haut
O–Tir
X–Vers la droite
K–Vers le bas
ou utilisez le manche à balai.

Controles

Spectrum
Vous pouvez choisir les contrôles du match à tout moment du jeu en appuyant sur la touche appropriée de 1 à 4:
(1) Clavier
Z–Vers la gauche
Q–Vers le haut
O–TIR
X–Vers la droite
K–Vers le bas
(2) Manche à balai Kempston
(3) Touche curseur/manche à balai
(4) Interface 2/+2

Amstrad
Clavier
Z–Vers la gauche
O–Vers le haut
O–Tir
X–Vers la droite
K–Vers le bas
ou utilisez le manche à balai.

*Nouvelle League **

Vous permet de retourner à la Ligue de l'année 1 et de créer quelques unes des variables sur la façon dont la Ligue opérera. Vous pouvez entrer un nom d'équipe et choisir la location des terrains, Angleterre ou Amérique.

Jouer le match suivant

Avant de jouer vous pouvez ajuster quelques aspects de la façon dont n'importe quel match se jouera.

i) D'abord vous pouvez changer la 'vitesse' de l'horlage jusqu'à dix fois plus vite que le temps réel (quinze sur CBM64).

ii) Les équipes sur le point de jouer (montrées au dessus des couleurs de l'Avant-Centre) peuvent être changées pour n'importe quelle équipe de la Ligue en pointant vers leurs noms et en tenant le bouton de **TIR**. Vous pouvez alors jouer contre n'importe quelle équipe à tout moment, y compris votre équipe elle-même, mais cette option est seulement permise au cours d'un match d'entraînement (Version CBM64 seulement).

iii) Les couleurs de l'Avant-Centre peuvent être changées de la même façon. Notez que sa couleur est plus sombre que celle des ses co-équipiers.

"Options View"

*League Status (Statut des Ligues)**

Quand vous choisissez **LEAGUE STATUS**, les options du bas de l'écran sont remplacées par des informations sur (i) Echange des points disponibles, (ii) Jeux par saison, (iii) Saisons jouées jusqu'ici, (iv) Jeux de ligues joués jusqu'ici, (v) Matchs joués au cours des finales de champions.

Appuyez sur le bouton de **TIR** pour retourner à l'écran principal d'options.

*Histoire

THE SOCCER SQUAD™

Die **ESCAPE**-Taste steht ihnen zum Abbrechen des Spiels im Abenteuer-Modus ('Adventure') oder während des Fußballspieles ('Soccer') zur Verfügung.

CBM64/128

Nur Joysticks.

Die **Restore**-Taste steht ihnen zum Abbrechen des Spiels im Abenteuer-Modus ('Adventure') oder während des Fußballspieles ('Soccer') zur Verfügung.

ROY OF THE ROVERS™
FUSSBALLSPIEL MIT 5 SPIELERN

Der gerade gewählte Spieler läßt sich durch Drücken des Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

FÜR DIE SPIELER, DIE VON LINKS NACH RECHTS SPIELEN

Wenn sich kein Spieler in der Nähe des Balles befindet, wechselt durch Drücken von **FEUER** die Kontrolle zwischen zwei Feldspielern. Drücken von **FEUER** plus **LINKS** wechselt zwischen dem Torhüter und dem Spieler, der sich am nahesten zum Ball befindet.

Wenn der gerade gewählte Feldspieler in Ballnähe ist, wird der Tritt-Modus aktiviert. Der Spieler tritt den Ball in die Richtung, in die er gerade schaut. Der Schußwinkel läßt sich um 22,5 oder um 45 Grad nach links oder rechts verschieben, indem Sie den Joystick um ein oder zwei Punkte ändern (ein Punkt entspricht einer der acht möglichen Joystickbewegungen). Dies müssen Sie unmittelbar nach dem Drücken von **FEUER** ausführen, entweder gegen den oder im Uhrzeigersinn.

Ist der gerade gewählte Spieler der Torwart und hält er den Ball nicht in den Händen, hat das Drücken von **FEUER** die folgenden Auswirkungen:

FEUER + HOCH – Hochspringen
FEUER + RUNTER – Zur Seite springen
FEUER + LINKS – Aufrecht stehen
FEUER + RECHTS – Vorbeugen und Ball aufnehmen

Ist der gerade gewählte Spieler der Torwart und hält dieseer den Ball gerade in seinen Händen, kann er diesen in eine der sieben möglichen Richtungen (natürlich nicht nach hinten) werfen. Bewegen Sie einfach den Joystick in die gewünschte Richtung, während **FEUER** gedrückt bleibt. Wenn Sie dann **FEUER** wieder loslassen, wirft der Torwart den Ball in die gewünschte Richtung.

FÜR DIE SPIELER, DIE VON RECHTS NACH LINKS SPIELEN
Entsprechend den oben angegebenen Angaben wobei Sie 'Links' und 'Rechts' gegeneinander austauschen müssen.

© 1988 Gremlin Graphics Software Limited.
Roy of the Rovers © 1988 Fleetway Publications.

FOOTBALLER OF THE YEAR™

Szenario

In diesem spannungsgeladenen Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Profi-Fußballers, der seine Karriere mit 17 beginnt. Er 5000 hat er in der Tasche. 10 Torkarten-und die Fußballwelt liegt ihm zu Füßen. Machen Sie das beste aus dieser vielversprechenden Karriere – es wird ist die Auszeichnung "Fußballer des Jahres"!

Spielvorlauf

Nach dem Laden des Spiels erscheint die Frage:

LOAD A SAVED GAME (Y/N)? – EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN? Sie können also ein früheres Spiel wiederaufnehmen und abgespeichertes Spiel Wieder aufnehmen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Geben Sie ihren Namen ein und die gewählte Division. Es empfiehlt sich, mit der leichtesten Division, Nr. 4, zu beginnen und die Spielfertigkeiten von dort aus weiterzuentwickeln. Wer sich bereits als Profi versteht, kann sich natürlich gleich in eine anspruchsvollere Division wagen.

Das Steuerungsmenü

Die Bedeutung der Bildschirm-Icons (Abbilder) is wie folgt:

KUGEL – zeigt die Position ihres Teams.
FUSSBALLER-KOPF – Spielerstatus.
ROLLE – Transferkarten.
KASSETTE – Spiel speichern.
VERLETZTER FUSSBALLER – Aus dem Spiel aussteigen.
FRAGEZEICHEN – Hilfe anfordern.
FUSSBALLSCHUH – Play Matches.

Team-Position

Informiert über die Ligaposition, die Team-Moral, die erzielten Tore in Cup- und Liga-Matches.

Spieler-Status

Ihre Einschätzung als Fußballer in Form eines Balkendiagramms unter Angabe der Statuspunkte, der Liga, und Ihres Einkommens pro Woche.

Transfer-Karten

Diese können zu verschiedenen Preisen, je nach Division, erworben werden. Mit dem Kauf einer Karter haben Sie die Chance, von einem Scout entdeckt zu werden. Wenner Sie für talentiert befunden halt, dann wechseln Sie zu einem anderen Club aber (entweder in derselben oder in einer höheren Division). Ein erfolgreicher Transfer bringt Ihnen nicht nur eine einmalige Transfer-Belohnung, sondern auch die Aussicht auf eine Honorarerhöhung.

Spiel-Karten

Spiel-Karten gibt es für £200. Die Sache ist mit einem gewissen Risiko verbunden, kann aber sehr einträglich sein. Wer nichts, gewinnt nichts!

Play-Matches

Bei Wahl dieser Option erhalten Sie die Gelegenheit, Torkarten zu kaufen. Diese können in beliebigen Matches verwendet werden. Der Wet der Goalkarten liegt zwischen 1 und 5, und Sie müssen entscheiden, zu welchem Zeitpunkt die Karten eingesetzt werden. Eine Karte mit dem Wert 2 ermöglicht es z.B., in einer Begegnung zwei Tore zu schießen. Und hier kommt es ganz allein auf Ihre Fertigkeiten als Fußballer an: Das Arkadenspiel fordert Ihren ganzen Einsatz, wenn Sie die Verteidiger links liegen lassen. Tore schießen und Strafschüsse richtig plazieren wollen.

Die Resultate werden auf dem Bildschirm eingeblendet, woraus Sie sehen können, ob Sie Ihre Torkarten weise eingesetzt haben Wenn nicht, sollten Sie Ihre Strategie in Kürzeste Zeit entsprechend ändern.

LASSEN SIE NIEMALS IHR HÖCHSTES ZIEL AUS DEN AUGEN – DIE ERNENNUNG ZUM "FUßBALLER DES JAHRES"!

Steuerungstasten

Q – Links
W – Rechts
P – Auf
L – Ab
LEERTASTE – Feuer
Auf Wunsch kann auch ein Joystick verwendet werden.

©1986 Gremlin Graphics Software Limited.

GARY LINEKERS SUPERSKILLS™

Durekt auf den Fersen des ungeheuer erfolgreichen Spiels SUPERSTAR SOCCER folgt *SUPERSKILLS*, wieder ucarstützt rom englischen Fußballstar.

Ein internationaler Star zu sein wird selten durch das Kennen aller Regeln. Um einen permanenten Platz in der Nationalmannschaft einzunehmen, bedarf es der persönlichen Hingabe – und der Widmung von Zeit für harte Arbeit und Training.

Der Nationaltrainer hat ein ausführliches Trainingsprogramm entworfen, das Ausdauer, Ballkontrolle, Schärfe und Genauigkeit verbessern wird. Selbst einige der talentiertesten Spieler sind auf Ihrem Weg zu Ruhm stecken geblieben, weil Sie der Hingabe im Training mangelten. Können Sie unter Beweis stellen daß Sie sowohl psychisch als auch physisch fitter und flinker sind?

DAS TRAININGSPROGRAM

Ihr Training ist in drei 'Sektionen' oder Abschnitte aufgeteilt.

Der 'Gym'-Abschnitt

Dieser Abschnitt wurde so entworfen, daß Sie Ihre körperliche Gesamtverfassung und Ausdauer verbessern können, und wurde in folgende Abteilungen unterteilt:

a) 'Push ups' (Liegestützen)
b) 'Squat thrusts' (Hockspründe)
c) 'Weight training' (Gewichtstraining)
d) 'Monkey bars' (Stangen)

'Ball Jugglingʼ (Balljonglieren)

Dieser Abschnitt wurde für die Verbesserung der Ballkontrolle und Schärfe entworfen.

'Field Work' (Feldarbeit)

Dies verbessert Ihre Ballkontrolle, Schärfe und Genauigkeit, und wurde wie folgt unterteilt:

a) Dribbling (Dribbeln)
b) 'Chipping' (Anschneiden)
c) 'Schooting' (Schuß)
d) 'Pallets' (Strafstöße)

Sie können drei verschiedene Level wählen:

a) 'Novice' (Neuling) – Für Anfänger und Amateure,
b) 'Apprentice' (Lehrling) – Für Spieler, die sich um einen Platz in der ersten Mannschaft bemühen.
c) 'Professional' (Profi) – Für Mitglieder der ersten Mannschaft, die sich zum Ziel gesetzt haben, ein Spiel mit der Nationalmannschaft zu gewinnen.

Das Geschehen auf dem Spielfeld kann in drei Teile geteilt werden:

1. Scrolling Teil (Kegel-, Fahnen, etc)
2. Strafstoß
3. Reifen im Netz

1. Die Geschwindigkeit beim Scrolling wird durch die Fertigkeit des Spielers (Neuling – am langsamsten, Profis – am schnellsten) bestimmt. Die Kegel erscheinen, wenn Sie am Bildschirm hindurchfahren. Die Fahnen müssen sie umfahren, wobei herumdribbeln und ein Pfeil auf der Trainerzeitung gibt ihnen an, von welchem Ende des Kegels aus sie den Ball kicken müssen.

Von Zeit zu Zeit erscheint eine Flagge (in manchen Versionen sind dieses durch Tore ersetzt), dann wird Ihnen der Ball weitergeschossen und erhalten von der oberen Flagge plaziert. Sobald der Ball dort liegt, muß er zwischen die beiden Flaggen (Tor) geklickt werden.

2. Am Ende des Scrolling Vorganges erscheint ein Tormann vor dem Tor. Um einen Punkt zu erzielen, müssen Sie den Ball links oder rechts schießen. Schnelligkeit ist wesentlich, da der Torhüter den Ball folgen wird. Sobald der Ball in die richtige Position gelegt ist, müssen Sie schnell auf den Ball zulaufen und ihn ins Netz schießen. Die Reaktionsschnelligkeit des Torhüters wird durch die Wahl der Schwierigkeitsstufe bestimmt.

3. Dies ist die Reifen-Auswahl. Sie kann nur erreicht werden, wenn Sie im vorangegangenen Teil erfolgreich ein Tor geschossen haben. Auf dem Bildschirm erscheint ein Tor, in dem fünf Reifen abgelegt sind. Das Ziel ist es, den Ball durch jeden einzelnen Reifen zum Netz zu kicken. Sie erreichen das, indem Sie Fadenkreuz plus Lichtpunkte auf den Ball richten und Fire drücken. Die Richtung des Balls kann auch durch die Windpfeilwendigkeit und – effektivität beeinflußt werden. Wenn der Wind stark ist, dann wird er den Ball weit abtreiben. Wenn der Ball einmal durch einen Reifen gekickt wurde, wird er sich um 90° drehen damit man nicht ein zweites mal durchkicken kann. Wenn Sie es schaffen, durch alle Reifen den Ball zu kicken bevor die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie einen Bonus. Dann geht das Spiel auf die vorangegangene Ebene zurück, die dann einen schwierigerkeitsgrad, das heißt eine höhere Geschwindigkeit, aufweist.

DAS SPIEL

- Zu Beginn des Spiels wird ein zeitliche Obergrenze für das ganze Spiel gesetzt. Dieses Zeitlimit wird dauernd auf dem Bildschirm neben dem Buchstaben 'T' angegeben. Die verbleibende Zeit für das jeweilige Spiel wird neben dem Buchstaben 'E' angegeben. Wenn die Zeit abläuft, wird dem Buchstaben 'T' auf Null (00:00) ist, dann ist das Spiel beendet.
- Innen stehen die Optior en furs Einzeltraining oder fürs Training mit Ihren Mannschaftskameraden zur Verfügung.
- Jedes Mannschaftsmitglied kann seinen eigenen 'Skill'-Level (Können) wählen.
- Der Level fürs Können kann am Enden eines jeden Abschnitts gewechselt werden.
- Jede Abteilung vom der 'Gym-Sektion' muß vollständig beendet werden, bevor Sie weitergehen können.
- Sobald Sie einen Abschnitt vollendet, so können Sie wählen, ob Sie den Abschnitt wiederholen wollen oder ob Sie zum nächsten Abschnitt weitergehen.
- Ihr Puls und Ihr Energieniveau werden regelmäßig gemessen – beide Werte lassen sich verbessern, indem Sie entweder eine Pause nehmen oder ein Getränk mit Glucose trinken.
- Unter bestimmten Bedi ungungen werden Sie vom Trainer aufgefordert, entweder auszuruhen oder zu trinken. Das nimmt natürlich viel me r Zeit in Anspruch als eine freiwillige Ruhepause. Deshalb ist es besser, sinnvolle Ruhepausen einzulegen, statt vom Trainer dazu gezwungen zu werden.
- Im Abschnitt fürs Feld vergewissern Sie sich, daß sie an die oden Kegel links, an die blauen rechts vorbeilaufen.

KONTROLLEN

IN 'GYM' – Für alle Computer

'Push-ups' (Leigestützen)

Hochdrücken	Joystick schnell nach links und rechts.
Runter	Joystick runter.

'Squat Thrusts' (Hockspründe)

Knie nach vorne	Feuer, dann rechts halten.
Knie zurück	Feuer, dann links halten.

'Weight Training' (Gewichtstraining)

Heben hoch/runter/ Hoch & Runter Feuer wechselt die Richtung.

'Monkey Bars' (Stangen)

Hochspringen	– Feuer
Stange greifen	– Hoch zum richtigen Zeitkunkt beim Schwir gen.
Runterspringen	– Runter

'Ball Juggling' (Balljonglieren)

Am unteren Rand des Bildschirms sehen Sie eine Gruppe von Zahlen. Jede von Ihnen entspricht einem bestimmten Spielzug. Und so sehen sie aus:–

1. Kopfball
2. Linke Schulter
3. Rechte Schulter
4. Linkes Knie
5. Rechtes Knie
6. Genick
7. Links Kicken
8. Rechtes Kicken
9. Drehen (diesen Spielzug gibt es nicht auf dem Commodore 64).

Diese Nummern verändern die Farbe, wenn der entsprechende Spielzug ausgeführt wordeı is ist.

'FIELD WORK' (FELDARBEIT) – Alle Computer

Slalom firs Dribbeln, Anschneiden und Schuß

Spieler bewegen	Joystickrichtungen.
Kicken	Feuer.

'Penalties' (Strafstöße)

Fadenkreuz bewegen	Joystickrichtungen.
Kicken	Feuer.

Festgelegte Tasten

'Rest' (Pause) R.
'Drink' (Getränk) D.

Sollten Sie einen SPECTRUM oder einen SCHNEIDER benutzen, können Sie die Tastaturkor trollen für alle 'Sektionen' oder Abschnitte selbst definieren.

© 1988 GREMLIN GRAPH CS SOFTWARE LIMITED.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

Szenario

Herzlich willkommen zu GARY LINEKERS SUPERSTAR SOCCER, die bislang aufregeste Fußballsimulation. Kopfbälle, mit der Seite geschlagene Bälle, Pässe, Dribbeln, Verletzungen – in GARY LINEKERS SUPERSTAR SOCCER ist die ganze Wirklichkeit und Aufregung des wirklichen Fußballs hineingepackt und verbindet die hektischen Anforderungen des Managements und Trainings der Mannschaft mit dem Talent, das man braucht, um ein Fußballstar zu werden! Es ist Ihre Mannschaft und es ist Ihre Aufgabe, sie meisterschaftsreif zu machen.

So wird gespielt

Das Spiel beginnt mit dem MASTER MENU SCREEN, bei dem alle Möglichkeiten, die einem Spieler zur Verfügung stehen, dargestellt werden.

So wird die Liga gehandhabt

Der obere Teil des Hauptbildschirms wird dazu verwendet, die Siege und Niederlagen aller Mannschaften innerhalb der Liga darzustellen. Ihre Mannschaft und Ihre nächsten Gegner werden ROT unterlegt. Die Ergebnisse unterem Teil des Bildschirms sind in zwei Teile geteilt – **ANSICHT und VERSUCH**. Mit dem Joystick bewegt man die Unterlegung, und durch **FEUERN** wählt man eine Möglichkeit aus.

ANSICHTSMÖGLICHKEITEN

Ligastatus

Wählt man den **LEAUGE STATUS** aus, dann werden die Möglichkeiten am unteren Bildschirmrand durch Informationen über i) mögliche Spielerkäufe, ii) Spiele pro Saison, iii) Anzahl der bislang gespielten Saisons, iv) Anzahl der bislang gespielten Spiele, v) Anzahl der gespielten Play-off-Runden ersetzt.

Wenn man **FEUERN** drückt, kehrt man zum Hauptbildschirm zurück.

Mannschaftsgeschichte

Hier kann man sich die Geschichte einer Mannschaft über die letzten fünf Jahre (Spielzeiten) ansehen und ausdrucken. Die Information umfaßt: i) Anzahl der Siege, ii) Anzahl der Unentschieden, iii) Anzahl der Niederlagen, iv) Anzahl der Buchte, v) Anzahl der eigenen Tor, vi) Anzahl der gegnerischen Tore vii) Art der Liga, viii) Position, ix) erreichte Runde bei den Play-offs x) Pokalsieger. Nachdem man sich die eigenen Mannschaft angesehen hat, man sich auch andere Mannschaften näher betrachten. Dazu einfach Joystick nach oben oder unten bewegen.

Den Bildschirm mit **ROTEN** wieder verlassen.

Spielergebnisse

Auf diesem Bildschirm werden der letzten Spiele angezeigt.

Ligauntertеilungen

Damit kann man die Gruppe der Liga, die oben auf dem Bildschirm angezeigt wird wechseln. Damit hat man auf Dauer einen Gesamtüberblick über die gantze Liga.

Laden/Schern (nur Amstrad und Spectrum)

Mit dieser Möglichkeit kann man eine Liga laden oder sichern. Damit kann man immer dort weitermachen, wo man zuvor aufgehört hat. Immer den Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

"VERSUCHSMÖGLICHKEITEN"

Leistungspunkte

Mit dieser Möglichkeit kann man die Mannschaft verbessern. Am Anfang erhält man 250 Leistungspunkte (Trading Points). Jede Mannschaft erhält am Ende jeder Saison zusätzliche Punkte zugesprochen, abhängig jedoch von ihrem Tabellenplatz.

Wenn man junge Spieler aufnimmt, Spieler transferiert oder überhaupt versucht, Ihre Mannschaft zu verbessern dann werden Leistungspunkte abgezogen.

Jeder Spieler in Superstar Soccer wird nach Punkten zwischen 0 und 99 bewertet. Damit wird die Leistunga eines Spielers ingesamt bewertet, und zwar seine Laufschnelligkeit, seine Genauigkeit beim Abschuß, seine Verteidigungsfähigkeit und seine Torschußqualität. Man kann auch sich vorstellen, daß jeder Spieler Jäger, das ist für die Reife eines Spielers vorteilhaft, aber irgendwann, aus der Reife wird Bequemlichkeit, und es wird das Alter den Spieler langsamer machen als den jüngeren Mannschaftskameraden. Nur Sie, der Manager, können die Entscheidung fällen, ihn auszutauschen oder vollständig zu ersetzen.

Die Möglichkeiten **RECRUIT A PLAYER** (neun Spieler aufnehmen), **A PLAYER TRADE** (Spieler transferieren) oder **IMPROVE TEAM** (Mannschaft verbessern) sind die einzigen Möglichkeiten die Mannschaft zu verbessern.

Spieler aufnehmen

Damit kann man einen Anfänger aufnehmen, um einen alter werdenden oder nutzlosen Spieler zu ersetzen. Der Spieler, der ersetzt werden soll, wird zuerst bestimmt. Dann wird