

empire SOCCER 94

Three soccer balls are positioned below the title. The first ball on the left is a classic black and white patterned ball. The middle ball is a textured, leather-like ball. The third ball on the right is a black ball with white stars. To the right of the balls are several horizontal black lines of varying lengths, creating a sense of motion or a stylized field.

THE GRAFTGOLD TEAM

MANAGER - Steve Turner

CLUB SECRETARY - Julie Turner

COACHES - Andrew Braybrook, Kevin Holloway & John Kershaw

STAR PLAYERS - Terry Cattrell, Emma Cubberley, Jose Doran,
Darran Eteo, Eldon Lewis, Colin Seaman, Simon Sheridan, Iain Wallington,
Steve Wilkins & Chris Wood

EMPIRE SOFTWARE 94
Copyright © 1994 Graftgold Ltd.

Published by Empire Software. All rights reserved

empire
S O F T W A R E

CONTENTS

GETTING STARTED 3

- IBM PC & Compatibles3
- Commodore Amiga.....4

COPY PROTECTION 4

THE SUPREME FOOTBALL CHALLENGE 5

CONTROLS 7

- IBM PC & COMPATIBLES
 - Player Control - Joystick7
 - Player Control - Keyboard7
 - Player Control-Mouse8
 - Skill Control 8

COMMODORE AMIGA

- Player Control 9
- Skill Control 9

MANUAL CONVENTIONS.....10

THE MAIN MENU 11

- Selecting Options 11
- Options 11
- Training 12
- Exhibition 12
- World Cup..... 12

BEFORE THE MATCH13

PLAYING THE GAME14

OPEN PLAY

- Kicking 15
- Tackling 15
- Heading 15
- Passing 16
- Backheel** 16
- Overhead Kicks 16

SPECIAL MOVES

- Power Drive 17
- Snap Shot 17
- Banana Shot 17
- Super Barge** 18
- Speed Burst** 18
- Super Dribble 18

SET PIECES

- Free-Kicks** 19
- Corners 19
- Throw-ins 19
- Penalties 20
- Goal-Keeper's20

IN-GAME FEATURES21

- Replays 21
- Formation 22
- Substitutions 22
- Restart 22

IMPROVING YOUR SKILLS22

THE TEAMS..... 23



GETTING STARTED

IBM PC & COMPATIBLES

LOADING FROM FLOPPY

Empire Soccer can be run from either the floppy disk or installed onto hard disk drive. To run from disk simply insert the game disk into your floppy drive and type **SOCCER** at the **A:>** prompt. The game will then load **automatically**. Follow any on-screen prompts.

HARD DISK INSTALLATION

To install Empire Soccer to hard disk you must have at least **1.4Mb** of free space available. Insert the game disk into your floppy drive and at the **A:>** prompt type **INSTALL** followed by the hard disk name (usually **C:**). This will then create a directory called **EMPSOC** on your **C:** drive.

To load from hard disk drive type; **CD EMPSOC**
followed by; **SOCCER**

The game will then load automatically. Follow any on-screen prompts.

MEMORY CONFIGURATION

To run Empire Soccer you must have at least **570K** bytes of **memory** free. To check how much memory you have free once your machine has **booted**, type **CHKDSK** or **MEM** at the **C:>** prompt. The information displayed should show that you have at least **583680** bytes free in order for you to run Empire Soccer. If not the program will not run.

If you don't have enough memory to run Empire Soccer, you can remove unnecessary **memory-resident** programs from your **AUTOEXEC.BAT** and **CONFIG.SYS** start-up files. You can do this using the **DOS EDIT** command or any commercial text editor or word processor able to save files **as text only**.

Another option is to boot your system from a floppy boot disk instead of **from** hard disk. A boot disk contains only the files that are absolutely **necessary** for your machine to run, and therefore **keeps** the maximum amount of memory **free**. This option however will not automatically execute sound card or mouse **drivers**.

To make a boot disk, simply format a blank floppy disk using the following command; **FORMAT A:/S** To boot from this **disk**, simply insert the disk into the **A:** drive as soon as you switch on your **computer**. Load the game as **detailed earlier**.

**DO NOT DELETE YOUR AUTOEXEC.BAT OR CONFIG.SYS FILES
COMPLETELY AS WITHOUT THEM YOUR
COMPUTER WILL NOT FUNCTION**



COMMODORE AMIGA

Switch your computer on and insert game disk into your internal floppy drive.
The game will load automatically.

COPY PROTECTION

After playing the first half of the first match, you will be presented with a copy Protection question similar to the example shown below.

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the result from

ENGLAND **vs** BRAZIL

0

0

Using the protection grid printed in blue on the inside cover of this manual, find the match corresponding to the protection question asked.

Use the directional controls **LEFT & RIGHT** to toggle between the two scores, **UP & DOWN** to change the digits according to those printed on the score grid for the displayed match, and **BUTTON 1 (FIRE)** when you have set both scores.

You have three attempts to answer correctly.



THE SUPREME FOOTBALL CHALLENGE

Empire Soccer 94 has been developed with two features very much in mind;

PLAYABILITY AND FUN

All of the fun aspects of soccer have been condensed into a concentrated game of thrilling, non-stop action. There are no boring bits. Everything is fun, and just look at these features;

**Speed Burst - Power Drive - Snap Shot - Banana Shot
Super Dribble - Super Barge - Overhead Kicks
Sliding Tackles - Back Heels - Headers - Diving Headers
Passing - One/Two Passing - Keeper Drop Kicks
Trap the Bail - Free Kicks - Throw-ins - Corners
Special long Throw - Sendings off - Penalties- Substitutions
Action replays with special video control mode
Fully variable skill levels - Novice/Professional modes
Atmospheric crowd effects - Superb graphics - Leagues
Training - Exhibition - World Cup tournament
Customised tournaments - 8 player competition
32 Teams - Results + full game statistics**

Just plug in, turn on, and freak out You won't have more fun than this anywhere!

But don't be fooled into thinking this game is simple. Sure, you can pick it up and play it straight away. But there is a massive depth of gameplay. To get really good is going to take you a long, long time. When you can beat Brazil 5-0 in an exhibition match with a couple of diving headers and an overhead kick goal then you know you're getting there!



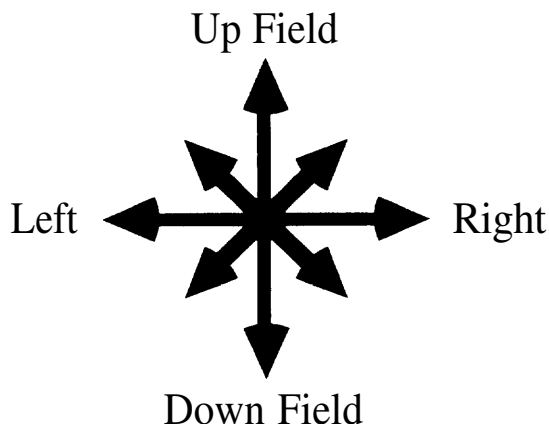
The game has many features and allows you to play one-off matches with the 32 International Teams that are included, or you can play a complete World Cup finals involving 51 matches. The best way to play this is with a few friends - up to 8 can play in one competition.



CONTROLS - IBM PC & COMPATIBLES

PLAYER CONTROL USING JOYSTICK

Your players will move around the field according to the direction the joystick is moved. Move the joystick diagonally to obtain diagonal moves. You will need to calibrate your joystick initially, so follow the on-screen prompts.



PLAYER CONTROL USING KEYBOARD

Your players will move around the field according to the direction keys pressed. Use combinations of key to obtain diagonal movements.

<i>DIRECTION</i>	<i>KEYBOARD 1</i>	<i>KEYBOARD 2</i>
UP	CURSOR UP	Q
DOWN	CURSOR DOWN	A
LEFT	CURSOR LEFT	Z
RIGHT	CURSOR RIGHT	X
BUTTON 1	ENTER	SPACE BAR
BUTTON 2	RIGHT SHIFT	1
PAUSE	ESCAPE	ESCAPE

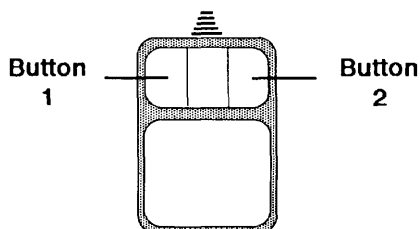
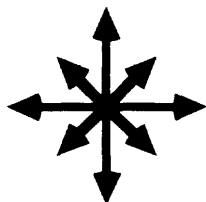
FRONT END CONTROL

MENU CONTROL	CURSOR KEYS
QUIT	ESCAPE
TEAM SELECTION	CURSOR KEYS (Move up and down list)
	HOME/END (Move to first/last team)

During the group stage of World Cup when sorted group table is displayed pressing HOME/END will advance to the next group with a preselected **game**.

PLAYER CONTROL USING MOUSE

Your player will move around the field according to the movement of the **mouse**. Note that the mouse buttons are labelled **1** & **2** to correspond with the joystick and keyboard.



SKILL CONTROL

HEADER	BUTTON 2 with ball in the air (quick tap)
KICK	BUTTON 1 (Up,Down, Left or Right for after touch)
SLIDING TACKLE	BUTTON 2 (quick tap)
SPECIAL MOVE	BUTTON 2 (long tap - players number must flash)
BACKHEEL	<i>Not available</i>
OVERHEAD	BUTTON 1 with ball in the air

FREE KICK, GOAL KICK & CORNER

KICK	BUTTON 1
PASS	BUTTON 2 (quick tap)
SPECIAL	BUTTON 2 (long tap)

GOAL KEEPER HOLDING BALL

LONG KICK	BUTTON 1
ROLL OUT	BUTTON 2 (quick tap)

THROW W-INS

LONG THROW	(Move target player using direction controls) + BUTTON 1
THROW TO FEET	BUTTON 2 (quick tap)

TAKING PENALTIES

SHOOT	BUTTON 1
--------------	-----------------

SAVING PENAL TIES

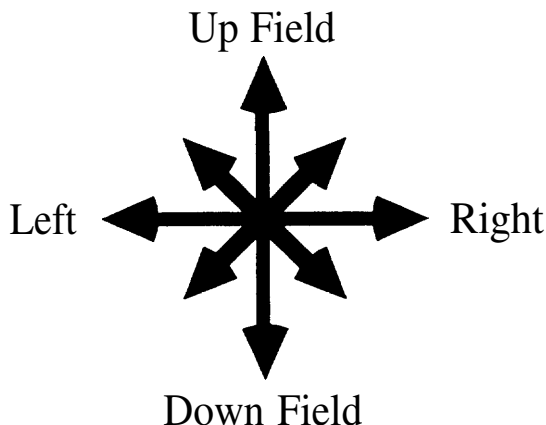
SHUFFLE LEFT	LEFT (tap)
SHUFFLE RIGHT	RIGHT (tap)
DIVE LEFT	LEFT (hold)
DIVE RIGHT	RIGHT (hold)
JUMP UP	(don't press any keys)



CONTROLS - COMMODORE AMIGA

PLAYER CONTROL USING JOYSTICK

Your players will move around the field according to the direction the joystick is moved. Move the joystick diagonally to obtain diagonal moves.



SKILL CONTROL

HEADER	FIRE with ball in the air (quick tap)
KICK	FIRE with ball close (joystick for after touch)
SLIDING TACKLE	FIRE whilst running without ball (quick tap)
SPECIAL MOVE	Wait for SP symbol by team name to flash, then press FIRE
BACKHEEL	REVERSE JOYSTICK whilst ball is close
OVERHEAD	Not available

FREE KICK, GOAL KICK & CORNER

KICK	FIRE (press and hold for power)
PASS	FIRE (quick tap)
SPECIAL	Wait for SP symbol by team name to flash, then press FIRE

GOAL KEEPER HOLDING BALL

LONG KICK	FIRE (press and hold for power)
ROLL OUT	FIRE (quick tap)



THROW-INS	(Move target player using joystick) +
LONG THROW	FIRE (press and hold for power)
THROW TO FEET	FIRE (quick tap)
TAKING PENALTIES	
SHOOT	FIRE
SAVING PENALTIES	
SHUFFLE LEFT	LEFT + FIRE
SHUFFLE RIGHT	RIGHT + FIRE
DIVE LEFT	LEFT
DIVE RIGHT	RIGHT
JUMP UP	(don't use joystick)
GAME PAUSE	
PAUSE	PRESS 'P' on keyboard

NB: KEYBOARD OR MOUSE CONTROL IS NOT POSSIBLE ON THE AMIGA

MANUAL CONVENTIONS

Throughout this manual the controls to obtain each set piece **or** skill **are** shown for both IBM PC & Amiga. The Amiga controls are shown in **brackets**.

Eg: To obtain a Sliding Tackle you would press **BUTTON2** on the PC or **FIRE** on the Amiga, the detail for this would **be** shown as;

BUTTON 2 (FIRE whilst running).

THE MAIN MENU

SELECTING OPTIONS

IBM PC & COMPATIBLES

The main menu offers **3** different ways of playing the game and an options selection. You select each item by moving the highlight with the **CURSOR KEYS** to the appropriate option and then pressing RETURN to select it. Pressing ESCAPE will return you to the previous menu. Use **left & right** in options to toggle options.

COMMODORE AMIGA

The main menu offers **3** different ways of **playing** the game and an options selection. You select each item by moving the highlight with the **JOYSTICK** to the appropriate option and then pressing FIRE to select it. Use **left & right** in options to toggle options.

Let's deal with these **4** selections in reverse order as each one will take you further into the **game**.

OPTIONS

RANDOMIZE CUP

This option randomizes the teams that play in the **World Cup finals section**, and draws all of the preliminary **groups**. The game is initially **set up with 24** teams in **6 Groups**. However, there are other teams in the game and selecting this option **will** give them a chance to **play**. See THE TEAMS section for a **full list** of teams **available**.

SELECT CUP TEAMS

This allows you to set up the **6 Groups** of **4** teams in any way that you **like**. This means that you can select your own cup **final leagues** from the **32** teams **available**.

EQUAL SKILL (ON/OFF)

The individual countries have been **allocated** different **skill levels** and **styles** of play. If you want **all** of the countries to be **equal** then set this option to **ON** and **all** of the teams will **be** set to maximum **skill level**. This **relates** to both the **World Cup** and **Exhibition matches**.

CAMEOS (ON/OFF) (AMIGA VERSION ONLY)

This option turns the Cameos on or **off**.



PC OPTIONS (IBM PC VERSION ONLY)

This allows you to toggle **on/off** the game **sound**, toggle **on/off** the extra game animation (**to** speed the game **up**) and redefine the keyboard **controls**.

EXIT:

This returns you to the main **menu**.

TRAINING

This is probably the best mode for you to attempt **first**. It allows you to play a single **match**, **where** you select the skill levels for the **2 teams**. Level **1** is the highest skill **level**, and Level **5** is the **lowest**. Don't **worry** if you lose to the computer even with it on Level **5** and you on Level **1** to start **with**. It has had more practice than you!

NOTE: TO START WITH YOU MAY LIKE TO SET YOUR TEAM TO NOVICE MODE. SEE BEFORE THE MATCH FOR INFORMATION ON HOW TO DO THIS.

EXHIBITION

This mode is a stepping stone **towards** a full World Cup competition and introduces you to the **32** international teams that are included in the **game**. You can play a single match with any one of these teams against **another**. The teams will be equally matched **if** you have selected EQUAL SKILL on the Options **screen**, but they will have their own individual skill levels **if** this option is turned off - this is the **default**.

An exhibition match must be decided one way or the **other**. This means that there is extra time followed by **penalties** if the scores **are level**.

WORLD CUP

This is the mode that matches the format of the **World Cup finals**. This means that there are **6** groups of **4** teams who all play each other (**36** matches in **all**) followed by a knockout competition for the last **16** (**another 15** matches). The leagues are **predefined**, but they can be changed as described above in the section on **Options**.

Up to **8** players can each **select** their own teams and play in the tournament **together**. Once you have selected the **World Cup** option the game will ask how many people **are** going to **play**. If you wish to have **more** than **3 players** then select the **bottom** option but press left **and right** to get the correct number of **players**.



Once you have decided on the number of **players**, each player selects a **team**. The list of available teams will appear and can be scrolled through by pressing **up and down**. On the PC you can also jump to the top of the list by pressing the **HOME** key or to the bottom by pressing the **END** key. Press **RETURN (FIRE)** to select the highlighted **team**. When **everyone** has selected a **team**, the league section will **begin**.

The game plays **2** matches in each league at a time until every team in each league has played each other **once**. Each match can either be played in full or just the **result viewed**. Matches with no human players involved will default to just show the **result**. Matches with **1** or **2** human players will default to be **played**. **However**, you can decide which matches you wish to **play**, and which you wish to just have the **result**. Just press left **and right** to select whether a match is to be **PLAYed** or simply view the **RESULT**.

If you do decide to play a game where neither team has been picked by anyone then you will have to deselect **COMPUTER** on the **pre-game** screen to let the computer know that someone will take control of the **team**. See the **BEFORE THE MATCH** section for more information on how to do this.

After each match press **RETURN (FIRE)** to move onto the next **one**. After **2** matches in a group the league table will be **shown**. Press **RETURN (FIRE)** again to move on to the next group or press **HOME/END (PC ONLY)** to skip to the next group with a match to be **PLAYed** in.

When all the group matches have been played, the **16** best teams (**top 2** in each group plus the **4** others with most **points**) play a knockout stage through to the World Cup final **itself**. If these matches **are** not decided in normal time there are **2** periods of extra time each lasting one third of the time per **half**, followed by a penalty shoot out if the match is still **undecided**.

BEFORE THE MATCH

This screen allows you to set the styles for the **2** teams.

On the PC version move the highlight using the **cursor keys** and **Return**, and change the selection by moving left **and right**.

On the Amiga version, use the joystick to move the highlight and press **FIRE** to select.

TIME

You can play **1,3,5** or **10** minute halves.

CONTROL DEVICES (PC ONLY)

Choose the control device for each team using the **cursor keys** and **Return**.

You can select from **KEYBOARD 1**, **KEYBOARD 2**, **JOYSTICK** or **MOUSE**. You can also select **COMPUTER** which means that the team will be controlled by the computer.

SPECIAL MOVE (IBM PC)

On the PC version there are **6** special moves that can be selected. Each one has unique strengths and can be used in different ways.

SPECIAL MOVE (AMIGA)

On the Amiga version there are **9** special moves that can be selected with both **Powerdrive**, **Banana** and **Snap** shots available in two versions; **FIXED** which can only be used in an opponents half and **FREE** which can be used anywhere.

Each one has unique strengths and can be used in different ways. You can also select **COMPUTER** which means that the team will be controlled by the computer. See **PLAYING A GAME**, **SPECIALS** for more details on exactly what the different special moves do.

FORMATION

There are **5** different formations that you can select. Each one does make a significant difference to the way you play the game. Be brave, experiment - you can never be sure what style will suit you best until you try.

NOVICE/PRO

This option allows each team to select whether the ball sticks to the player's feet or not. The game is far better if you select **PRO** once you are familiar with the game, but **NOVICE** is a good option to try if you find it difficult to control to start with. It also allows a new player to stand a chance against a seasoned professional.

PLAYING A GAME

This is where **Empire Soccer 94** really comes into its own. The game is designed to be fast, furious and fun. This is where it all happens and here's how it works:

At the start of each match, team number **1** (the team at the bottom of the screen) selects heads or tails on the coin toss by pressing left or right. If you are playing a **1** player game then you will always be given the chance to choose. The team that wins the toss then selects whether they wish to play up or down the field in the first half by pressing up or down. The team that loses the toss will take the kick off.

During the game you control one player at a time and this player will be identified by having his number printed above him. This will be the nearest active player to the ball. If this player is off the screen then his number will appear at the edge of the screen in his direction. If the number is flashing (wait for the flashing SP symbol next to your team name on Amiga version), then the player can also activate his special move. See the **CONTROLS** section to see how. A yellow dot beside the number indicates that the player has been booked.

The panel at the bottom of the screen shows the length of time remaining in the current half, together with scores and the team names. On the Amiga version the timer bar is shown on the left of the screen. When the bar reaches the bottom the game goes into injury time which is shown by a rising red bar. There is no point trying to waste time at set-pieces when you are winning as this extra time will just be added on at the end.

At half-time and full-time you will be presented with a screen of statistics that show how the 2 teams have fared in different areas of the game.

Okay, let's see how the game is played:

PLAYING THE GAME - OPEN PLAY

KICKING

Soccer is all about kicking a ball around and here is how you do it. Press **BUTTON 1 (FIRE)** when you have the ball. Make sure you do have the ball at your feet though or it won't work. The longer you press the button down, the harder the kick up to a maximum when the ball is kicked automatically. You may also impart swerve to the ball by pressing in the direction you wish to swerve on your controls.

Note that pressing the controls in the opposite direction to that of the kick has the effect of kicking the ball higher, while pressing in the direction of the kick will keep it low. This is the most important of all of the controls and should be the first one that you master.

TACKLING

If you have not got the ball then you'd better do something about it. Pressing **BUTTON 2 (FIRE whilst running)** forces the controlled player into a sliding tackle. This is very effective for dispossessing the opposition, but can also be risky in the sense that you have a good chance of fouling them at the same time. Try to time your tackles so that you cut across the player with the ball and take it away from his feet cleanly.

The referee will penalize any foul play if he sees it so use your tackles wisely.

HEADING

Heading brings a whole new dimension to **your play**. If the ball is in the air then your only option is to head **it**, but there **are** a number of different styles of **headers** that you can **do**.

If the player is **running**, but a long way **from** the ball and you **press** **BUTTON 2 (FIRE)**, then he will try launching **himself into a diving header**. This is the most powerful header but can only be **directed** in the direction that you are running **in**.

If the player is **running**, but is close to the ball then he **will try** heading the ball as he **runs**. If he is stationary then he will just jump in the air to head the **ball**. Both of these last **2** moves can be **directed** by using the **direction** controls. As you head the **ball**, press the direction on the **controls** that you **want the** header to go **in**. This enables you to score with some brilliant glancing **headers**, or headers back across the goal.

PASSING

Passing is an **art**. Keeping the ball moving is the elegant way to play soccer and in Empire Soccer '94 it is also highly **effective**. After a bit of **practise** you should be able to trap and pass the ball **smoothly**.

To trap the **ball**, HOLD the kick button **BUTTON 1 (FIRE)** **before** the ball arrives at your selected **player's feet**. This means that when the ball does get to him the player will stop and trap the **ball**. You then have about **1** second to turn the player to face in a different **direction**, using the direction **controls**, before releasing the button to pass the **ball**. Although you may not be able to see the player that you **are** passing **to**, the selected formation **will** give a good feel for where each of your players **is**.

This is a vital skill for you to learn if you are going to compete with the very best computer teams.

BACKHEEL

This option is only available on the **Amiga versions**. **Reversing the joystick** with the ball makes the player flick it behind **him**. This is a very **difficult** move to master since you **are** almost always looking ahead of the **player**. Try getting the hang of this move in NOVICE mode before using it in **PRO mode**.

OVERHEAD KICKS

This option is only available on the IBM PC **versions**. This is the most **spec-**

tacular move of all. If the ball is above and behind your player then pressing **BUTTON 1** will perform a superb overhead scissors kick. This kick has a slight randomness about the direction that gives you an even better chance of scoring with it if you manage to use it in a good position.

If you do score with an overhead kick then you must do the following: put down your controls and run around the room for 5 seconds with your arms in the air stinting "Yeeeeaaaahhhh".

If you are playing a 2 Player game, make sure that your opponent is a good sport or this move could result in a nasty injury. If he is a very good sport then replay the goal as many times as he will allow you without it endangering your life. Enjoy yourself!

PLAYING THE GAME - SPECIAL MOVES

These are activated by **BUTTON 2 (FIRE)** when **SP** flashes). There are 6 (9 on Amiga) special moves that you can select for your team. This move is available to all of your players but can only be used when the number is flashing above the player's head (**SP** symbol next to the team name flashes). After you use the special move you will not be able to use it again for a short time. Each move has unique strengths which are outlined below:

POWER DRIVE

This is a very powerful shot with no swerve. It can be used to quickly get the ball upfield or to score some stunning goals.

Try a power drive from a 45 degree angle on the goal to try to catch the goal-keeper off guard. Also, make sure you follow up a power drive towards the goal-keeper as he may well not be able to hold onto it.

SNAP SHOT

This makes the player spin around and take a low hard shot at goal. It doesn't matter which way the player is facing when you press the button.

This move is very useful, especially for beginners, as it guarantees a shot on, or very near the goal.

BANANA SHOT

This is an extra swerving shot. It causes the ball to swerve automatically towards the corner of the net, no matter which way the player is facing up to a maximum of 90 degree swerve.

Banana Shots are great for swerving the ball in towards the net from a tight angle.

SUPER BARGE

This one is for those of you of a more violent nature. When Super Barge is activated the controlled player will flash for a short period during which he will knock over any player that he touches and they will stay lying down for a long time. The referee will not penalize this.

Be careful. It is quite possible to knock over your own players as well.

SPEED BURST

Using the Speed Burst will briefly give your player an extra turn of pace. Use this to burst through the defence in a spectacular fashion.

Make sure you are ready for your own sudden speed or you might end up zooming out of play!

SUPER DRIBBLE

This move will make the ball stick to the player's feet and for him to speed up for a short amount of time. This enables you to turn very quickly and run around players and goalkeepers alike.

This move can be very powerful when you are close to the goal.

NOTE: NOVICE MODE EFFECTIVELY MEANS THAT THE WHOLE TEAM IS PERMANENTLY IN SUPER DRIBBLE MODE AND SO THIS OPTION IS LESS IMPORTANT, BUT THE BURST OF SPEED CAN MAKE A DIFFERENCE.

PLAYING THE GAME - SET PIECES

FREE-KICKS

An ill-judged tackle will result in **a** free kick being awarded by the **referee**. A cross shows the direction for the intended kick. This direction can be changed by pressing left **and** right.

There are 3 different kinds of kick that can be used from a free kick:

NORMAL KICK

The normal kick button **BUTTON1(FIRE** press and hold) will produce a normal **style of kick** but the power is more controllable. It takes twice as long to get to maximum power from a free kick so that you can judge the strength more precisely. You can still swerve the ball.

PASS

If you press **BUTTON 2 (quick tap) (FIRE quick tap)**, the player will try to pass to the nearest player in the direction that he is **facing**. This is for the more subtle players who don't want to just kick it as hard as they can!

SPECIAL

The 3 kicking special moves (Banana Shot, Snap Shot & Power Drive) can also be used from free kicks with the **BUTTON 2** (long tap) if they are available.

CORNERS

Corners **are** taken in the same way **as** free kicks which **are** detailed above. Take care with the strength of kick to try to deliver a good cross into the penalty area.

THROW-INS

For the throw-ins you control the target player rather than the player with the ball to decide upon the angle that you throw the ball in. The target player will have his number highlighted above his head and you can move him around to try to get into a good position.

There are then 2 type of throws that you can do:

LONG THROW

Use **BUTTON1(FIRE)** press and hold) to throw the ball as far as you can in the direction of the target **player**. This will **be** straight over the target **player's head**.

The opposing team controls one player to mark the target **player**.

THROW TO FEET

Use **BUTTON2**(quick tap)(**FIRE** quick tap) to try to throw the ball straight to the target player's feet.

PENALTIES

Penalties are handled in a completely different way to all of the other **kicks**.

When a penalty is **awarded**, a picture of a goal appears with **2** arrows which move left and right, and up and down. The **left/right** arrow indicates the direction of the kick, and the up/down arrow shows the **height**. The player taking the penalty must **press BUTTON1(FIRE)** when the arrows are in the position that he **wants**. This is purely a question of **timing**.

The player controlling the goalkeeper can choose to shuffle left or right or dive to the left or to the right. He can also jump up to save the **ball**. Here are the controls;

Shuffle Left	Left tap (Left+ Fire)
Shuffle Right	Right tap (Right+Fire)
Dive Left	Left and hold (Left)
Dive Right	Right and hold (Right)
Jump	Don't press any controls

GOAL-KEEPERS

Goalkeepers are generally controlled by the computer and will do **their** best to stop any shots that **come their way**. **The skill of the** goalkeeper is **dependent on the skill of the team** that is playing. A **goalkeeper in a low skill** team may well let in some rather "soft" goals.

There are times when the goalkeeper comes under the **player's control** directly. These are:

KICKING FROM HANDS

If the goalkeeper catches the **ball**, he will then have to either kick or roll the ball out. Note that if the ball is passed to him by one of his own **players** then he will NOT pick the ball up but will dribble with it. In this way you can move the goalkeeper right outside his area and even **score!** On the **Amiga** version the keeper cannot come out of his **area**.

With the ball in his hands, the goalkeeper may take 4 steps **within the penalty area and then must either kick or roll the ball. Press BUTTON 1 (FIRE** press and hold) to kick the ball away downfield or use **BUTTON 2** (quick tap) **(FIRE quick tap)** to roll the ball out to the nearest player in the direction that the goalkeeper is facing.

GOAL-KICKS

Goal-kicks are treated in the same way as other set-pieces like free kicks (see above).

PENAL TIES

Penalties are a special case and are described above.

IN-GAME FEATURES

At any point in the game the match can be paused by either player and some options become **available**. If either player presses **ESCAPE (P)** then the game will be **paused**. Pressing **ESCAPE (P)** again will **unpause the game**.

While the game is **paused**, some in-game features can be **selected**. Each of these features is selected in the normal way using the direction controls and **BUTTON 1 (FIRE)**.

REPLAYS

You can show **a replay of the previous 10 seconds of play at any time**. Once selected you can also control the replay using **4 video style controls which are** overlaid on the bottom right of the **screen**. **These** correspond to the **4 controls** below:

	<u>IBM PC</u>	<u>AMIGA</u>
Play	Right	Right
Rewind	Left	Left
Pause	up	FIRE (ON/OFF)
Step Back		Joystick Up (When paused)
Step Forward	-	Joystick Down (When paused)
Single Step	Down	-

Don't replay your **best** goals too many times if you want to stay friends with your opponent.

FORMATION

You **can change your formation** at any time in the **game**. Simply use left **and right** to select your new formation and then select **PLAY (press FIRE)** to return to the options.

SUBSTITUTIONS

You may substitute **2** of your players in the course of a **match**. The new player is picked automatically for **you**. It is a good idea to substitute **towards** the end of a match when some of your players may be getting **tired**, or if they have been booked to avoid them being sent **off**. You can tell which players have been booked by the small yellow dot next to the **number**.

RESTART

This will restart the current **match**. **Make sure this is what you want to do before selecting this option.**

IMPROVING YOUR SKILLS

- 1) Really try to get to grips with **passing**. It will massively improve your **play**.
- 2) The referee has limited **vision**. You can get away with a vicious tackle **if** he does not see **it**.
- 3) Especially in long **matches**, try to substitute **players** who have been booked to avoid having them sent **off**.
- 4) If you pass the ball back to **your goalkeeper** he **will** not pick it **up**, but will dribble with the **ball**. Try scoring a goal with your **goalkeeper!** (PC only)
- 5) Notice the **formation of the other team** and try to select one that will work **effectively against it**. Midfield dominance can be very important.

THE TEAMS

ARGENTINA

BELGIUM

BOLIVIA

BRAZIL

BULGARIA

CAMEROON

CANADA

COLOMBIA

DENMARK

EIRE

ENGLAND

FRANCE

GERMANY

GREECE

HOLLAND

ITALY

IVORY COAST

JAPAN

MEXICO

MOROCCO

NIGERIA

NORWAY

ROMANIA

RUSSIA

SAUDI ARABI

SCOTLAND

SOUTH KOREA

SPAIN

SWEDEN

SWITZERLAND

USA

WALES



INHALT

VORBEREITUNGEN 3

IBM PC & COMPATIBLE3

Commodore Amiga.....4

KOPIERSCHUTZ 4

DER ABSOLUTE FUSSBALLSPASS 5

STEUERUNG 7

IBM PC & COMPATIBLE

Spielersteuerung mit
dem Joystick.....7

Spielersteuerung mit
der Tastatur.....7

Spielersteuerung mit der Maus..... 8

Geschicklichkeitssteuerung 8

COMMODORE AMIGA

Spielersteuerung.....9

Geschicklichkeitssteuerung.....9

DAS HAUPTMENÜ 11

Auswahloptionen.....11

Optionen.....11

Training.....12

Schauspiele.....12

Weltmeisterschaft.....12

VOR DEM MATCH 13

DAS EIGENTLICHE SPIEL14

OFFENES SPIEL

Kicken.....15

Angriffe.....15

Kopfbälle.....15

Passe.....16

Fersenkick.....16

Fallrückzieher.....16

SPEZIALSCHÜSSE

Powerdrive.....17

Snap Shot.....17

Banana Shot.....17

Super Barge.....18

Speed Burst.....18

Super Dribble.....18

GEPLANTE SCHÜSSE

Freistoß.....19

Eckball.....19

Einwurf.....19

Elf meter.....20

Torwart.....20

WEITERE FEATURES IM SPIEL21

Replay.....21

Formation.....22

Auswechseln.....22

Neustart.....22

VERBESSERN SIE IHR

GESCHICK..... 22

DIE MANNSCHAFTEN.....23

VORBEREITUNGEN

IBM PC& COMPATIBLE

LADEN VON DER DISKETTE

Empire Soccer kann entweder von der Diskette gespielt oder auf der Festplatte installiert werden. Um von der Diskette aus zu spielen, legen Sie einfach die Spieldiskette in Ihr Laufwerk ein und tippen **SOCCER** bei der Eingabeaufforderung A:>. Das Spiel lädt dann automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

FESTPLATTENINSTALLATION

Um Empire Soccer auf der Festplatte zu installieren, müssen Sie mindestens 1,4 MB Platz auf der Platte frei haben. Legen Sie die Spieldiskette in Ihr Laufwerk ein, und bei der Eingabeaufforderung A:> tippen Sie **INSTALL**, gefolgt vom Namen der Festplatte (normalerweise C:). Dies legt auf der gewählten Festplatte ein Verzeichnis mit dem Namen **EMPSOC** an.

Um das Spiel von der Festplatte zu laden, tippen Sie
gefolgt von

**CD EMPSOC
SOCCER**

Das Spiel lädt dann automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPEICHERKONFIGURATION

Um Empire Soccer spielen zu können, müssen Sie mindestens 570 K Bytes freien Speicherplatz haben. Um herauszufinden, wieviel Speicher Sie nach dem Start Ihrer Maschine frei haben, tippen Sie **CHKDSK** oder **MEM** bei der Eingabeaufforderung C:>. Die angezeigte Information sollte anzeigen, daß Sie mindestens 583680 Bytes frei haben, damit Empire Soccer laufen kann. Ist weniger Speicher frei, läuft das Spiel nicht.

Wenn Sie nicht genug Speicherplatz haben, um Empire Soccer zu spielen, können Sie unnötige speicherresidente Programme aus Ihren **AUTOEXEC.BAT** und **CONFIG.SYS** Startdateien entfernen. Sie können dies mit Hilfe des Befehls **EDIT** in DOS oder mit jedem kommerziellen Texteditor oder Textverarbeitungsprogramm tun, das Dateien in reinem Textformat als "text only" speichern kann.

Eine weitere Option ist, Ihr System von einer Startdiskette aufzustarten statt von der Festplatte. Eine Startdiskette enthält nur diejenigen Dateien, die unbedingt notwendig sind, um Ihr System zum Laufen zu bringen und läßt daher den größtmöglichen Speicherplatz frei. Diese Option lädt jedoch nicht automatisch Soundkarten- und Maustreiber.

Um eine Startdiskette anzufertigen, formatieren Sie ganz einfach eine leere Diskette mit dem folgenden Befehl: **FORMAT A:/S**. Um von dieser Diskette aufzustarten, legen Sie sie in das Laufwerk A: ein, sobald Sie Ihren Computer einschalten. Laden Sie dann das Spiel wie oben beschrieben.

**LÖSCHEN SIE NIEMALS IHRE AUTOEXEC.BAT ODER CONFIG. SYS
DATEIEN VOLLSTÄNDIG VON DER PLATTE, DA OHNE SIE IHR
COMPUTER NICHT FUNKTIONIEREN KANN**

COMMODORE AMIGA

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk ein. Das Spiel lädt automatisch.

KOPIERSCHUTZ

Nachdem Sie die erste Halbzeit des ersten Spiels gespielt haben, wird Ihnen eine Kopierschutzfrage gestellt, die ungefähr so aussieht wie das folgende Beispiel:

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the result from

ENGLAND vs BRAZIL

0

0

Unter Verwendung der Kopierschutztafel, die in Blau auf der Umschlaginnenseite dieses Handbuchs abgedruckt ist, suchen Sie das Spiel, nach dessen Endstand gefragt wird, in diesem Beispiel England gegen Brasilien.

Benutzen Sie die Richtungssteuerung **LINKS & RECHTS**, um zwischen den beiden Ergebnissen hin und her zu wechseln, **OBEN & UNTEN**, um die Ziffern zu erreichen, die in der Tabelle für das angezeigte Spiel abgedruckt sind. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)**, wenn Sie die beiden Torzahlen richtig eingegeben haben.

Sie haben drei Versuche, um die richtige Antwort zu finden.

DER ABSOLUTE FUSSBALLSPASS

Empire Soccer 94 ist mit zwei Hauptzielen entwickelt worden:

SPIELBARKEIT UND SPASS

All jene Aspekt, die beim Fußball so richtig Spaß machen, sind in ein konzentriertes Spiel spannender non-stop Action hineingepackt. Es gibt keine langweiligen Augenblicke. Alles macht Spaß, sehen Sie sich nur einmal diese List an:

**Schnelle Durchbrüche - Wuchtige Schüsse - Schnelle Schüsse -
Bananenflanken - Superdribbeln - Grätschen -
Rempeln - Fallrückzieher - Stoppen - Fersenabspiel -
Kopfbälle - Lupfen - Doppelpässe - Torwartabschlag -
Bälle blockieren - Freistöße - Einwürfe - Besonders langer Einwurf -
Eckbälle - Platzverweise - Elf meter - Gelbe Karten -
Ersatzspieler - Action-Replays mit speziellem Videokontrollmodus -
Voll variable Geschicklichkeitsniveaus - Anfänger und
Berufsspielermodi - Atmosphärische Zuschauermasseneffekte -
Superbe Grafik Ligen - Training - Schauspiele -
Weltmeisterschaftsturnier und eigene Turniere -
8 Spieler Wettbewerb - 32 Mannschaften -
Voile Statistik der Ergebnisse und Spiele.**

Einfach einschalten und ausflippen. Mehr Spaß als hier kriegen Sie nirgendwo!

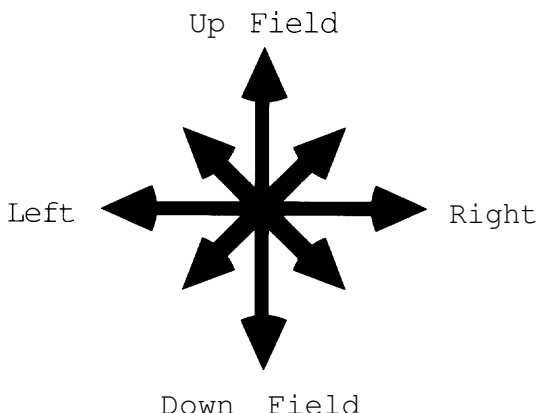
Aber glauben Sie ja nicht, das Spiel wäre einfach. Sicher, Sie können es laden und gleich drauf los spielen. Aber die Spieltechnik geht ein ganzes Stück tiefer. Um echte Klasse zu erreichen, brauchen Sie schon ein bißchen länger. Wenn Sie in einem Schauspiel Brasilien 5-0 schlagen, mit ein paar Kopfbällen und einem Tor durch Fallrückzieher, dann wissen Sie, daß Sie langsam dahin kommen, wo Sie wollen!

Das Spiel hat viele Features und erlaubt es Ihnen, einzelne Spiele mit den 32 internationalen Mannschaften zu spielen, die mitgeliefert werden, oder Sie können ein komplettes Weltmeisterschaftsfinale mit 51 Spielen spielen. Am besten tun Sie dies mit ein paar Freunden - bis zu 8 können in einer Meisterschaft mitspielen.

STEUERUNG - IBM PC & KOMPATIBLE

SPIELERSTEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld in der Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Um diagonale Bewegung zu erreichen, bewegen Sie den Joystick diagonal. Zu Beginn müssen Sie Ihren Joystick kalibrieren, dazu folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



SPIELERSTEUERUNG MIT DER TASTATUR

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld je nach den Tasten, die Sie drücken. Um diagonale Bewegungen zu erreichen, benutzen Sie Tastenkombinationen.

RICHTUNG
OBEN
UNTEN
LINKS
RECHTS
TASTE 1
TASTE 2
PAUSE

TASTATUR 1
PFEIL NACH OBEN
PFEIL NACH UNTEN
PFEIL NACH LINKS
PFEIL NACH RECHTS
ENTER
RECHTE SHIFTTASTE
ESCAPE

TASTATUR 2
Q
A
Z
X
LEERTASTE
1
ESCAPE

ALLGEMEINE STEUERUNG

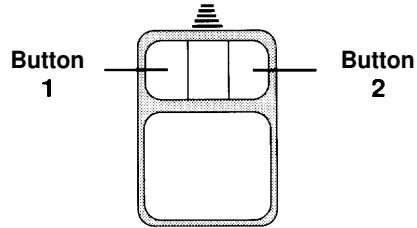
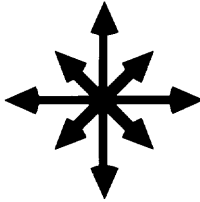
MENÜSTEUERUNG
QUIT (Beenden)
MANNSCHAFTSWAHL

PFEILTASTEN
ESCAPE
PFEILTASTEN (Nach oben und unten in der Liste)
HOME/END (Zur ersten/letzten Mannschaft)

Während des Gruppenteils der Weltmeisterschaft, wenn die sortierte Gruppentabelle angezeigt wird, bringt ein Druck auf HOME/END Sie zur nächsten Gruppe mit einem vorgewählten Spiel.

SPIELERSTEUERUNG MIT DER MAUS

Ihre Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld je nach den Bewegungen der Maus. Die Maustasten werden als Taste 1 und Taste 2 bezeichnet, damit Sie dem Joystick und der Tastatur entsprechen.



GESCHICKLICHKEITSSTEUERUNG

**KOPFBALL
SCHUSS**

TASTE 2 mit Ball in der Luft (kurzer Druck)

TASTE 1 (oben, unten, links oder rechts für nach dem Schuß)

**EINGRÄTSCHEN
SPEZIAL**

TASTE 2 (kurzer Druck)

TASTE 2 (langer Druck - Spielernummer muß blinken)

**FERSENABSPIEL
FALLRÜCKZIEHER**

Nicht möglich

TASTE 1 mit Ball in der Luft

FREISTOSS, TORSCHUSS & ECKBALL

SCHUSS

TASTE 1

PASS

TASTE 2 (kurzer Druck)

SPEZIAL

TASTE 2 (langer Druck)

TOR WART IM BALLBESITZ

WEITER SCHUSS

TASTE 1

ABWURF

TASTE 2 (kurzer Druck)

EINWURF

(Bewegen Sie den Zielspieler mittels Richtungssteuerung) +

LANGER EINWURF

TASTE 1

WURF AN DIE FÜSSE

TASTE 2 (kurzer Druck)

ELFMETER SCHIESSEN

SCHUSS

TASTE 1

ELFMETER HALTEN

WACKELN LINKS

LINKS (Drücken)

WACKELN RECHTS

RECHTS (Drücken)

GRÄTSCHEN LINKS

LINKS (Halten)

GRÄTSCHEN RECHTS

RECHTS (Halten)

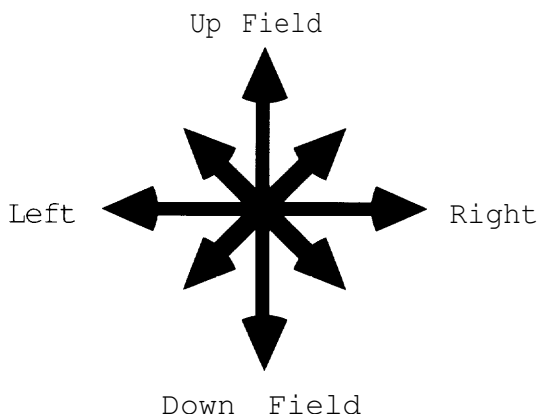
HECHTSPRUNG

(keinerlei Tasten drücken)

STEUERUNG - COMMODORE AMIGA

SPIELERSTEUERUNG MIT DEM JOYSTICK

Ihr Spieler bewegen sich auf dem Spielfeld in der Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Um diagonale Bewegung zu erreichen, bewegen Sie den Joystick diagonal.



GESCHICKLICHKEITSSTEUERUNG

KOPFBALL
SCHUSS
EINGRÄTSCHEN
SPEZIAL

FERSENABSPIEL
FALLRÜCKZIEHER

FREISTOSS, TORSCHUSS & ECKBALL

SCHUSS
PASS
SPEZIAL

TOR WART IM BALLBESITZ

WEITER SCHUSS
ABWURF

FEUER mit Ball in der Luft (kurzer Druck)
FEUER in Ballnähe (Joystick für Anschneiden)
FEUER bei Rennen ohne Ball (kurzer Druck)
Warten, bis SP Symbol beim
Mannschaftsamen blinkt, dann FEUER
drücken
JOYSTICK UMKEHREN in Ballnähe
Nicht eingebaut

FEUER (gedrückt halten für Power)
FEUER (kurzer Druck)
Warten, bis SP-Symbol beim
Mannschaftsamen blinkt, dann FEUER
drücken

FEUER (gedrückt halten für Power)
FEUER (kurzer Druck)

EINWURF

**LANGER EINWURF
WURF AN DIE FÜSSE**

**(Bewegen Sie den Zielspieler mittels
Richtungssteuerung)**

FEUER (gedrückt halten für Power)

FEUER (kurzer Druck)

*ELFMETER SCHIESSEN
SCHUSS*

TASTE 1

ELFMETER HAL TEN
WACKELN LINKS
WACKELN RECHTS
GRÄTSCH LINKS
GRÄTSCH RECHTS
HECHTSPRUNG

LINKS + FEUER

RECHTS + FEUER

LINKS

RECHTS

(Joystick nicht bewegen)

*SPIELPAUSE
PAUSE*

'P' auf der Tastatur drücken

*NB: AUF OEM AMIGA IST STEUERUNG PER MAUS ODER TASTATUR
NICHT MÖGLICH*

KONVENTIONEN IM HANDBUCH

Im Verlauf dieses Handbuchs werden die Steuerungsmodi grundsätzlich sowohl für IBM PC & Amiga gezeigt. Die Amiga-Steuerungen sind in Klammern angegeben.

Zum Beispiel, wenn Sie einen Eingrätchangriff ausführen wollen, müssen Sie TASTE 2 auf dem PC oder FEUER auf dem Amiga drücken, was folgendermaßen beschrieben wird:

TASTE 2 (FEUER beim Laufen).

DAS HAUPTMENÜ

AUSWAHLOPTIOENEN

IBM PC & KOMPATIBLE

Das Hauptmenü bietet 3 verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu spielen, sowie eine Wahl an Optionen. Sie suchen sich eine Option aus, indem Sie die Pfeiltasten drücken, bis sie hervorgehoben erscheint. Dann drücken Sie die **RETURN**-Taste, um diese Option zu wählen. Drücken von **ESCAPE** bringt Sie in das vorausgehende Menü zurück. Um innerhalb von Optionen zu wählen, benutzen Sie **links & rechts**.

COMMODORE AMIGA

Das Hauptmenü bietet 3 verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu spielen, sowie eine Wahl an Optionen. Sie suchen sich eine Option aus, indem Sie den Joystick bewegen, bis sie hervorgehoben erscheint. Dann drücken Sie **FEUER**, um diese Option zu wählen. Drücken von **ESCAPE** bringt Sie in das vorausgehende Menü zurück. Um innerhalb von Optionen zu wählen, benutzen Sie **links & rechts**.

Wir behandeln die 4 Auswahloptionen nun in umgekehrter Reihenfolge, so daß jede Sie ein wenig weiter in das Spiel eindringen läßt.

OPTIONEN

RANDOMIZE CUP

Diese Option wählt die Mannschaften, die in der Endausscheidung der Weltmeisterschaft spielen, per Zufall aus und lost alle Vorgruppen aus. Das Spiel wird anfangs mit 24 Mannschaften in 6 Gruppen zusammengestellt. Es gibt jedoch noch weitere Mannschaften im Spiel, und die Wahl dieser Option gibt ihnen eine Chance zum Spielen. Siehe den Abschnitt **DIE MANNSCHAFTEN** für eine komplette Liste der verfügbaren Teams.

SELECT CUP TEAMS

Hiermit können Sie die 6 Gruppen a 4 Mannschaften ganz so aufstellen, wie Sie wollen. Suchen Sie sich Ihre Finalisten aus allen 32 verfügbaren Mannschaften selbst aus.

EQUAL SKILLS (ON/OFF)

Den einzelnen Ländern sind unterschiedliche Geschicklichkeitsniveaus und Spielstile zugeordnet. Wenn Sie wollen, daß alle Länder gleich sind, setzen Sie diese Option auf **ON**, und alle Mannschaften spielen mit maximaler Geschicklichkeit. Dies bezieht sich sowohl auf die Weltmeisterschafts- als auch auf Schauspiele.

CAMEOS (ON/OFF)

Diese Option schaltet Spielerporträts ein oder aus.

PC OPTIONS (NUR FÜR IBM PC)

Diese ermöglichen es Ihnen, den Sound ein- und auszuschalten, die Extraanimation des Spiel ein- und auszuschalten (im das Spiel zu beschleunigen) und die Steuertasten umzudefinieren.

EXIT

Hiermit gehen Sie zum Hauptmenü zurück.

TRAINING

Dies ist möglicherweise der beste Spielmodus, um anzufangen: er erlaubt es Ihnen, ein einzelnes Spiel zu spielen, in dem Sie die Geschicklichkeitsniveaus beider Mannschaften selbst festlegen. Level 1 ist das höchste Geschicklichkeitsniveau, Level 5 das niedrigste. Machen Sie sich nichts draus, wenn Sie gegen den Computer verlieren, selbst wenn am Anfang er auf Level 5 und Sie auf Level 1 spielen. Er hat eben länger geübt als Sie!

HINWEIS: ZU BEGINN ZIEHEN SIE ES VIELLEICHT VOR, IHR TEAM IN NOVICE MODE (Neulingsmodus) AUFZUSTELLEN. SIEHE VOR DEM MATCH FÜR INFORMATIONEN DARÜBER, WIE DAS GEMACHT WIRD.

SCHAUSPIELE

Dieser Modus ist ein weiterer Schritt hin zu einer vollen Weltmeisterschaft und stellt Ihnen die 32 internationalen Mannschaften vor, die das Spiel enthält. Sie können ein einzelnes Spiel mit jeder beliebigen Mannschaft gegen jede beliebige andere spielen. Die Mannschaften spielen gleich stark, wenn Sie EQUAL SKILLS auf dem Optionen-Bildschirm gewählt haben, doch sie haben ihre individuellen Geschicklichkeitsniveaus, wenn diese Option abgeschaltet ist - und das ist die Voreinstellung.

Ein Schauspiel muß grundsätzlich einen Sieger und einen Verlierer haben. Das heißt, daß es bei Unentschieden zuerst Verlängerung, dann Elfmeterschießen gibt.

WELTMEISTERSCHAFT

Dies ist der Modus, der Entscheidungsphase einer Weltmeisterschaft entspricht. Das heißt, es gibt 6 Gruppen von je 4 Mannschaften, die alle gegen alle spielen (insgesamt 36 Spiele), gefolgt von einer Serie von 15 Ausscheidungsspielen für die letzten 16. Die Ligen sind voreingestellt, doch sie können geändert werden, wie oben im Abschnitt über Optionen beschrieben wurde. Bis zu 8 Spieler können ihre eigenen Mannschaften auswählen und das Turnier zusammen spielen. Nachdem Sie einmal die Option Weltmeisterschaft gewählt haben, fragt Sie das Spiel, wieviel Spieler insgesamt mitspielen werden. Wenn Sie mehr als 3 Spieler wünschen, wählen Sie die unterste Option, dann drücken Sie **links & rechts**, um die richtige Anzahl Spieler einzugeben.

Nachdem Sie sich für die Anzahl Spieler entschieden haben, wählt jeder Spieler eine Mannschaft aus. Es erscheint die Liste der verfügbaren Mannschaften, Sie können Sie durch Drücken auf oben und unten durchblättern. Auf dem PC können Sie mit der **HOME-Taste** an den Beginn der Liste springen, mit der **END-Taste** an das Ende. Drücken Sie **RETURN (FEUER)**, um die hervorgehobene Mannschaft zu wählen. Wenn jeder seine Mannschaft gewählt hat, beginnt die Liga-Sektion.

Das Spiel spielt gleichzeitig 2 Spiele in jeder Liga, bis jede Mannschaft in jeder Liga einmal gegen jede andere gespielt hat. Jedes Spiel kann entweder voll ausgespielt werden, oder Sie können nur das Ergebnis abrufen. Spiele, an denen kein menschlicher Spieler beteiligt ist, zeigen nur das Ergebnis. Spiele mit einem oder zwei menschlichen Spielern werden per Voreinstellung ganz ausgespielt. Sie können sich jedoch aussuchen, welche Spiele Sie spielen wollen und von welchen Sie nur das Ergebnis wünschen. Drücken Sie einfach rechts oder links, um zu wählen ob ein Spiel gespielt wird (PLAY) oder ob Sie nur das Ergebnis sehen wollen (RESULT).

Wenn Sie ein Spiel spielen wollen, und keine der beiden Mannschaften ist von einem menschlichen Spieler gewählt worden, müssen Sie zuerst **COMPUTER** auf dem Bildschirm abwählen, um damit dem Computer mitzuteilen, daß irgend jemand die Steuerung des Teams übernehmen wird. Siehe den Abschnitt **VOR DEM MATCH** für Information darüber, wie das gemacht wird.

Nach jedem Spiel drücken Sie **RETURN**, um zum nächsten überzugehen. Nach zwei Spielen in einer Gruppe wird die Ligatabelle angezeigt. Drücken Sie nochmals **RETURN**, um zur nächsten Gruppe überzugehen, oder **HOME/END** (nur PC), um zur nächsten Gruppe zu springen, in der ein Spiel gespielt (PLAY) wird.

Wenn alle Gruppenspiele gespielt sind, spielen die 16 besten Mannschaften (die ersten zwei in jeder Gruppe plus die vier weiteren mit der höchsten Punktzahl) eine Ausscheidungsrunde bis hin zum Weltmeisterschaftsendspiel selbst. Wenn diese Spiele nicht in der normalen Zeit entschieden sind, gibt es zwei Verlängerungshalbzeiten, die jede ein Drittel der normalen Halbzeit dauern, gefolgt von einem Elfmeterschießen, wenn es auch in der Verlängerung beim Unentschieden blieb.

VOR DEM MATCH

Dieser Bildschirm gestattet Ihnen, den Stil der beiden Mannschaften festzulegen.

In der PC-Version bewegen Sie die Hervorhebung mit den Pfeiltasten, wählen Sie Optionen mit rechts und links, bestätigen die Wahl mit **RETURN**.

In der Amiga-Version, benutzen Sie den Joystick für die Hervorhebung und **FEUER** zur Wahl.

TIME

Sie können Halbzeiten von 1, 3, 5 oder 10 Minuten Länge spielen.

CONTROL DEVICES (NUR PC)

Wählen Sie für jede Mannschaft die Steuerung mit Hilfe der Pfeiltasten und **RETURN**.

Sie können zwischen KEYBOARD 1 , KEYBOARD 2, JOYSTICK und MOUSE wählen. Sie können auch COMPUTER wählen, was bedeutet, daß die Mannschaft vom Computer gesteuert wird.

SPECIAL MOVE (PC)

In der PC-Version stehen 6 Speziälschüsse zur Auswahl. Jeder hat seine besonderen Stärken und kann auf verschiedene Weise angewendet werden.

SPECIAL MOVE (AMIGA)

In der Amiga-Version stehen 9 Speziälschüsse zur Auswahl, wobei Powerschuß, Bananenflanke und Schnellschuß in zwei Versionen verfügbar sind: FIXED kann nur in der gegnerischen Hälfte verwendet werden, FREE dagegen überall.

Jeder Schuß hat seine besonderen Stärken und kann auf verschiedene Weise angewendet werden. Sie können hier auch COMPUTER wählen, was bedeutet, daß die Mannschaft vom Computer gesteuert wird. Siehe im Abschnitt SPIELEN DES SPIELS, wie die einzelnen Schüsse genau funktionieren.

FORMATION

Sie können aus fünf verschiedenen Formationen auswählen. Jede von ihnen macht einen deutlichen Unterschied dafür aus, wie Sie das Spiel spielen. Nur Mut, probieren Sie sie aus - Sie können nie sicher sein, welcher Stil Ihnen am besten liegt, wenn Sie nicht experimentieren.

NOVICE/PRO

Diese Option erlaubt es jeder Mannschaft zu wählen, ob der Ball an den Füßen des Spielers "kleben" bleibt oder nicht. Das Spiel ist viel interessanter, wenn Sie PRO wählen, nachdem Sie sich etwas eingespielt haben, doch NOVICE ist eine gute Option, wenn Sie zu Beginn Schwierigkeiten mit der Steuerung haben. Sie erlaubt auch einem neuen Spieler eine Chance gegen einen geübten Profi.

DAS EIGENTLICHE SPIEL

Jetzt geht es richtig los. Empire Soccer 94 spielt sich schnell, wild und macht Spaß. Hier ist die Action, und hier erklären wir Ihnen, wie sie funktioniert:

Zu Beginn jedes Spiels wählt Mannschaft 1 (die Mannschaft unten auf dem Bildschirm) Kopf oder Zahl durch Drücken von rechts oder links. Wenn Sie ein 1-Spieler-Spiel spielen, haben Sie immer die Wahl. Die Mannschaft, die Kopf oder Zahl gewinnt, wählt die Hälfte für die erste Halbzeit durch Drücken von oben oder unten. Die Mannschaft, die den Münzwurf verloren hat, erhält den Anstoß.

Während des Spiels steuern Sie jeweils einen Spieler, der dadurch identifiziert wird, daß er seine Nummer aufgedruckt trägt. Es ist der dem Ball am nächsten befindliche aktive Spieler. Wenn dieser Spieler nicht auf dem Bildschirm ist, erscheint seine Nummer am Bildschirmrand in seiner Richtung. Wenn die Nummer blinkt (warten Sie in der Amiga-Version auf ein blinkendes SP-Symbol neben Ihrem Mannschaftsnamen), dann kann der Spieler seinen Spezielschuß loslassen. Siehe im Abschnitt STEUERUNG weiter unten, wie das geht. Ein gelber Punkt neben der Nummer zeigt an, daß der Spieler die gelbe Karte erhalten hat.

Die Anzeige unten auf dem Bildschirm zeigt die verbleibende Spielzeit in der laufenden Halbzeit, zusammen mit Torstand und Mannschaftsnamen. In der Amiga-Version erscheint die Zeitanzeige links auf dem Bildschirm. Wenn der Balken das Spielende erreicht hat, geht er über zur Nachspielzeit, die durch einen steigenden roten Balken angezeigt wird. Es hat keinen Sinn, Zeit mit vorgeplanten Operationen zu verlieren, wenn Sie gewinnen, da diese Extrazeit am Ende einfach aufaddiert wird.

Bei Halbzeit und Spielende sehen Sie einen Bildschirm mit Statistiken darüber, wie die beiden Mannschaften in unterschiedlichen Aspekten des Spiels dastehen.

Schauen wir uns nun an, wie das Spiel gespielt wird.

DAS SPIEL - OFFENES SPIEL

KICKEN

Fußball besteht im Grunde darin, einen Ball in der Gegend herumzukicken. Und so geht das. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)**, wenn Sie im Ballbesitz sind. Stellen Sie sicher, daß Sie den Ball vor den Füßen haben, oder es funktioniert nicht. Je länger Sie die Taste drücken, desto barter wird der Schuß, bis zu einem Maximum, bei dem der Ball automatisch gekickt wird. Sie können den Ball auch anschneiden, indem Sie die Richtung drücken, in die der Ball abgelenkt werden soll.

Merken Sie sich gut, daß Drücken der Steuerfunktionen in die dem Ball entgegengesetzte Richtung den Effekt hat, den Ball höher zu kicken, während Drücken der Steuerfunktionen in die Richtung des Balls für einen flachen Schuß sorgt. Dies ist das allerwichtigste in der Steuerung, und Sie sollten es als erstes versuchen zu beherrschen.

ANGRIFFE

Wenn Sie den Ball nicht haben, dann tun Sie besser etwas dagegen. Drücken der **TASTE 2 (FEUER)** beim Laufen) läßt den Spieler, den Sie gerade steuern, mit einer Grätsche zwischen die Füße des Gegners rutschen. Dies ist sehr wirkungsvoll, um dem Gegner den Ball wegzunehmen, kann aber in dem Sinne riskant sein, daß Sie eine gute Chance haben, dabei ein Foul zu begehen. Versuchen Sie, Ihre Angriffe so zu timen, daß Sie den Spieler mit dem Ball kreuzen und ihn ihm sauber von den Füßen wegnehmen.

Der Schiedsrichter bestraft jedes Foulspiel, wenn er es sieht, verwenden Sie diese Angriffstechnik also mit Vorsicht.

KOPFBÄLLE

Kopfbälle bringen eine ganz neue Dimension in Ihr Spiel. Wenn der Ball in der Luft ist, ist Ihre einzige Option, ihn zu köpfen, doch es gibt eine Reihe von verschiedenen Kopfballstilen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Wenn der Spieler läuft, doch weit vom Ball entfernt ist, dann drücken Sie **TASTE 2 (FEUER)** und er wird versuchen, sich an den Ball heran zu hechten. Dies ist der stärkste Kopfball, er kann aber nur in Laufrichtung ausgeführt werden.

Wenn der Spieler läuft, aber nahe am Ball ist, wird er versuchen, ihn zu köpfen, während er läuft. Wenn er steht, springt er einfach nur in die Höhe. Die beiden letzteren Kopfballarten können in alle Richtungen ausgeführt werden, indem Sie die Richtungssteuerung verwenden, und zwar während Sie den Ball köpfen. Drücken Sie einfach die Richtung, in die der Kopfball gehen soll, und schießen Sie damit brillante Tore, sogar mit Kopfball rückwärts.

PASSE

Passe sind eine Kunst. Den Ball in Bewegung zu halten, ist die elegante Art, Fußball zu spielen und in Empire Soccer 94 ist es auch eine sehr effektive. Nach ein bißchen Übung sollten Sie in der Lage sein, Bälle zu stoppen und reibungslos zu passieren.

Um den Ball zu stoppen, **HALTEN** Sie **TASTE 1 (FEUER)**, bevor der Ball an die Füße Ihres gewählten Spielers gelangt. Das heißt, wenn der Ball bei ihm ankommt, bleibt der Spieler stehen und stoppt den Ball. Sie haben dann ca. 1 Sekunde Zeit, um den Spieler in eine andere Richtung zu drehen, indem Sie die Richtungssteuerung verwenden, bevor Sie die Taste loslassen, um den Ball abzuspielen. Obwohl Sie den Spieler vielleicht nicht sehen können, zu dem der Paß gespielt wird, gibt Ihnen Ihre gewählte Formation ein gutes Gefühl dafür, wo sich die einzelnen Spieler befinden.

Diese Technik müssen Sie unbedingt beherrschen, wenn Sie gegen die allerbesten Computermannschaften antreten.

FERSENKICK

Diese Option gibt es nur auf dem Amiga. Umkehren des Joysticks mit dem Ball läßt den Spieler ihn hinter sich zurückspielen. Dies ist eine schwierige Übung, da Sie normalerweise dem Spieler nach vorn vorausschauen. Versuchen Sie sich daran zuerst im NOVICE-Modus, bevor Sie sich in PRO daranwagen.

FALLRÜCKZIEHER

Diese Option gibt es nur auf dem PC. Es ist der spektakulärste Schuß von allen.

Wenn der Ball sich über und hinter Ihrem Spieler befindet, dann läßt ein Druck auf **TASTE 1** einen herrlichen Fallrückzieher schießen. Diesen Schuß kann man nicht so ganz genau zielen, doch Sie haben eine gute Chance, ein Tor damit zu schießen, wenn Sie sich in einer guten Ausgangsposition befinden.

Wenn Sie mit so einem Fallrückzieher ein Tor geschossen haben, müssen Sie folgendes tun: legen Sie die Steuerung aus den Händen, laufen mit hocherhobenen Armen 5 Sekunden lang im Zimmer herum, und schreien dabei ganz laut "EEEEAAAAHHH".

Wenn Sie zu zweit spielen, stellen Sie lieber vorher sicher, daß Ihr Gegner ein Gemütsmensch ist, sonst könnte es Verletzte geben. Wenn er/sie ein echter Gemütsmensch ist, wiederholen Sie das Tor so oft er/sie es erlaubt, ohne Ihnen an den Kragen zu gehen.

Viel Vergnügen!

DAS SPIEL - SPEZIALSCHÜSSE

Diese werden durch **TASTE 2 (FEUER wenn SP blinkt)** aktiviert. Es gibt 6 (9 auf dem Amiga) Spezi schüsse, die Sie für Ihre Mannschaft wählen können. Ein Spezi schuß ist für alle Ihre Spieler verfügbar, kann aber nur ausgeführt werden, wenn die Nummer über dem Kopf des Spielers blinkt (wenn das SP-Symbol neben dem Mannschaftsnamen blinkt). Nachdem Sie einen Spezi schuß ausgeführt haben, vergeht eine kurze Zeit, bis Sie ihn wieder zur Verfügung haben. Jeder Schuß hat seine besonderen Stärken, wie wir im folgenden skizzieren:

POWERDRIVE

Dies ist ein sehr kraftvoller Schuß ohne Anschneiden. Er kann benutzt werden, um den Ball schnell feldaufwärts zu bringen oder einige erstaunliche Tore zu schießen.

Versuchen Sie einen Powerdrive aus einem Winkel von 45° auf das Tor und versuchen Sie, den Torwart in einem Augenblick der Unaufmerksamkeit zu überraschen. Und laufen Sie einem Powerdrive gegen den Torwart immer sofort nach, da er den Ball vielleicht nicht festhalten kann.

SNAP SHOT

Bei diesem Schuß dreht sich der Spieler und plziert einen niedrigen harten Schuß auf das Tor. Es ist unwichtig, in welche Richtung der Spieler zeigt, wenn Sie die Taste drücken.

Dieser Schuß ist sehr nützlich, besonders für Anfänger, da er einen Schuß auf das Tor, oder wenigstens ganz in die Nähe davon, garantiert.

BANANA SHOT

Die Bananenflanke ist ein ganz speziell angeschnittener Schuß. Sie läßt den Ball automatisch gegen die Netzecke gehen, egal in welche Richtung der Spieler zeigt, bis hin zu einem Anschnitt von 90°.

Bananenflanken sind gut geeignet, den Ball von einem engen Winkel aus ins Netz zu praktizieren.

SUPER BARGE

Dies ist für Leute mit etwas gewalttätigerer Natur. Wenn die Super Barge Remperei aktiviert ist, blinkt der gewählte Spieler für eine kurze Zeit, während der er jeden Spieler überrennt, der ihm in den Weg kommt, und die bleiben eine schöne Zeitlang am Boden. Der Schiedsrichter bestraft dies nicht.

Vorsicht. Sie können dabei genauso gut auch Ihre eigenen Spieler ummähen.

SPEED BURST

Dies gibt Ihrem Spieler für kurze Zeit Extrageschwindigkeit. Versuchen Sie einmal, damit in spektakulärer Weise die Verteidigung zu durchbrechen.

Stellen Sie sicher, daß Sie auf diese Geschwindigkeit auch vorbereitet sind, sonst landen Sie auf einmal weit außerhalb des Spielfelds!

SUPER DRIBBLE

Hierbei "klebt" der Ball an den Füßen des Spielers und beschleunigt ihn auch für eine kurze Zeit. So können Sie schnell und gewandt um andere Spieler und auch den Torwart herumdrribeln.

Sehr wirkungsvoll, wenn Sie sich in Tornähe befinden.

*HINWEIS: NOVICE-MODUS BEDEUTET, DASS DIE GESAMTE
MANNSCHAFT PERMANENT IM SUPER DRIBBLE MODUS IST,
SO DASS DIESE OPTION NICHT SO WICHTIG IST, DOCH DER
GEWINN AN SCHNELLIGKEIT KANN EINEN
UNTERSCHIED AUSMACHEN.*

DAS SPIEL - GEPLANTE SCHÜSSE

FREISTOSS

Ein schlecht ausgeführter Angriff wird durch einen vom Schiedsrichter verhängten Freistoß geahndet. Ein Kreuz zeigt die Richtung, in die der Schuß gehen soll. Diese Richtung kann durch Druck auf rechts und links geändert werden. Drei Arten von Schüssen können beim Freistoß verwendet werden:

NORMALER SCHUSS

Der normale Schuß **TASTE 1 (FEUER drücken und gedrückt halten)** hat als Ergebnis einen normalen Schuß, dessen Kraft jedoch besser kontrollierbar ist. Es braucht zweimal solange, um beim Freistoß die maximale Wucht zu erreichen, so daß Sie die Stärke präziser beurteilen können. Sie können den Ball auch anschneiden.

PASS

Wenn Sie **TASTE 2 drücken (einmal kurz) (FEUER einmal kurz)**, versucht der Spieler einen Paß zum nächsten Spieler, der sich in seiner Richtung befindet. Die ist für subtilere Spieler, die nicht einfach nur so hart losschießen wollen, wie sie können!

SPEZIAL

Mit **TASTE 2** (langer Druck) sind auch die drei Spezialschüsse Bananenflanke, Schnellschuß und Power Drive verfügbar.

ECKBALL

Ecken werden in derselben Weise ausgeführt wie Freistöße (siehe oben). Passen Sie gut auf die Wucht des Schusses auf, um einen guten Schrägpaß in den Strafraum zu landen.

EINWURF

Beim Einwurf steuern Sie den Zielspieler, nicht den Spieler mit dem Ball, um den Winkel zu bestimmen, mit dem Sie den Einwurf ausführen. Die Nummer des Zielspielers über seinem Kopf ist hervorgehoben, und Sie können ihn umherbewegen, um ihn in eine gute Position zu bringen. Dann gibt es zwei Arten von Einwüfen:

LANGER EINWURF

Mit **TASTE 1 (FEUER)** drücken und gedrückt halten) machen Sie einen langen Einwurf, d.h. Sie werfen den Ball soweit Sie können in Richtung des Zielspielers. Die Richtung ist genau über dem Kopf des Zielspielers.

Die gegnerische Mannschaft kontrolliert einen Spieler, der den Zielspieler deckt.

VOR DIE FÜSSE

Mit **TASTE 2** (kurzer Druck) (**FEUER** kurzer Druck) können Sie versuchen, den Ball direkt vor die Füße des Zielspielers zu werfen.

ELFMETER

Elf meter werden in völlig anderer Weise ausgeführt als alle anderen Schüsse.

Wenn ein Elf meter verhängt wird, erscheint das Bild eines Tors mit zwei Pfeilen, die sich nach rechts und links und nach oben und unten bewegen. Der Pfeil rechts/links zeigt die Richtung des Schusses, der Pfeil oben/unten die Höhe. Der Spieler, der den Elf meter schießt, muß **TASTE 1 (FEUER)** drücken, wenn die Pfeile in der gewünschten Position sind. Dies ist einzig und allein eine Frage von Timing.

Der Spieler, der den Torwart steuert, kann wählen, ob er nach rechts oder links grätschen oder nach rechts oder links hechten will. Er kann auch hochspringen, um den Elf meter zu halten. Und so wird das gesteuert:

Links grätschen	Kurz auf links (Links und Feuer)
Rechts grätschen	Kurz auf rechts (Rechts und Feuer)
Links hechten	Links und gedrückt halten (Links)
Rechts hechten	Rechts und gedrückt halten (Rechts)
Springen	Keine Steuerfunktion drücken

TORWART

Torwarte werden normalerweise vom Computer kontrolliert und tun ihr Bestes, um alle Bälle zu halten, die ihnen in die Quere kommen. Die Geschicklichkeit des Torwarts hängt vom Geschicklichkeitsniveau der Mannschaft ab, in der er spielt. Ein Torwart in einem Team niedriger Geschicklichkeit läßt unter Umständen sogar ein paar "weiche" Tore rein.

Von Zeit zu Zeit wird der Torwart direkt vom Spieler gesteuert, und zwar:

ABSCHLAG A US DER HAND

Wenn der Torwart den Ball auffängt, muß er ihn entweder hinaus kicken oder rollen. Wenn der Ball ihm dagegen von einem seiner eigenen Spieler zugespielt worden ist, nimmt er den Ball NICHT mit den Händen auf, sondern dribbelt damit. Auf diese Weise können Sie den Torwart aus dem Torraum herausbewegen und sogar Tore schießen lassen! In der Amiga-Version kann der Torwart seinen Torraum

Mit dem Ball in den Händen muß der Torwart 4 Schritte im Strafraum machen und dann den Ball entweder abschlagen oder den Ball einem Spieler zurollen. Drücken Sie **TASTE 1 (FEUER)** drücken und gedrückt halten), um den Ball feldabwärts abzuschlagen oder **TASTE 2 (FEUER)** kurzer Druck), um den Ball dem nächsten Spieler in der Richtung zuzurollen, in die er schaut.

TORSCHÜSSE

Torschüsse werden genauso behandelt wie andere geplante Schüsse, wie z.B. der Freistoß (siehe oben).

ELFMETER

Elf meter sind ein Spezialfall und oben bereits beschrieben worden.

WEITERE FEATURES IM SPIEL

Zu jedem Zeitpunkt kann das Spiel durch jeden der Spieler pausiert werden, woraufhin dann einige Optionen zur Verfügung stehen. Wenn einer der Spieler **ESCAPE (P)** drückt, halt das Spiel an. Nochmaliger Druck auf **ESCAPE (P)** läßt das Spiel weitergehen.

Wenn das Spiel pausiert ist, haben Sie die Auswahl zwischen einigen Optionen, die wie üblich mit den Richtungssteuerungen und **TASTE 1 FEUER (FEUER)** gewählt werden.

REPLAY

Sie können zu jeder Zeit ein Replay der letzten 10 Sekunden des Spiels zeigen. Nachdem Sie diesen Modus gewählt haben, können Sie das Replay steuern, indem Sie die folgenden Videosteuerungselemente verwenden, die unten rechts auf dem Bildschirm gezeigt werden. Sie entsprechen dem folgenden:

	IBM PC	AMIGA
Play	Rechts	Rechts
Rewind	Links	Links
Pause	Oben	FEUER (AUS/EIN)
Schritt zurück	-	Joystick nach oben (in Pause)
Schritt vorwärts	-	Joystick nach unten (in Pause)
Einzelschritt	Unten	-

Spielen Sie Ihre besten Tore nicht allzu häufig ab, wenn Sie sich Ihren Gegner nicht zum Erzfeind machen wollen.

FORMATION

Sie können Ihre Formation zu jeder Zeit im Spiel ändern. Benutzen Sie einfach **links und rechts**, um Ihre neue Formation zu wählen, dann **PLAY (FEUER)** drücken), um zu den Optionen zurückzukehren.

AUSWECHSELN

Im Verlauf eines Spiels können Sie 2 Ihrer Spieler auswechseln. Der neue Spieler wird für Sie automatisch ausgewählt. Es ist eine gute Idee, gegen Ende des Spiels auszuwechseln, wenn einige Ihrer Spieler langsam müde werden oder wenn Sie schon gelbe Karten haben, um einen Platzverweis zu vermeiden. Spieler mit gelben Karten haben einen kleinen gelben Punkt neben ihrer Nummer.

RESTART

Dies startet das laufende Spiel neu. Bevor Sie dies tun, vergewissern Sie sich ob Sie das auch wirklich wollen.

VERBESSERN SIE IHR GESCHICK

1) Meistern Sie Ihre Pässe. Dies wird Ihr Spiel massiv verbessern.

2) Der Schiedsrichter kann nicht überall gleichzeitig hinsehen. Sie können mit einem fiesen Foul ungestraft davonkommen, wenn er gerade woandershin sieht.

3) Besonders in langen Spielen, versuchen Sie Spieler auszuwechseln, die eine gelbe Karte haben, um deren Platzverweis zu vermeiden.

4) Wenn Sie den Ball zu Ihrem Torwart zurückspielen, nimmt er ihn nicht mit den Händen auf, sondern dribbelt mit dem Ball, Versuchen Sie, Ihren Torwart ein Tor schießen zu lassen!

5) Finden Sie die Formation der gegnerischen Mannschaft heraus und suchen Sie sich eine für Ihre Mannschaft, die dagegen wirksam ist. Beherrschung des Mittelfelds kann dabei sehr wichtig sein.

DIE MANNSCHAFTEN

ARGENTINA

BELGIUM

BOLIVIA

BRAZIL

BULGARIA

CAMEROON

CANADA

COLOMBIA

DENMARK

EIRE

ENGLAND

FRANCE

GERMANY

GREECE

HOLLAND

ITALY

IVORY COAST

JAPAN

MEXICO

MOROCCO

NIGERIA

NORWAY

ROMANIA

RUSSIA

SAUDI ARABIA

SCOTLAND

SOUTH KOREA

SPAIN

SWEDEN

SWITZERLAND

USA

WALES



TABLE DES MATIERES

DEMARRAGE.....	5	COUPS SPECIAUX	
IBM PC & Compatibles	5	Tir en puissance	18
Commodore Amiga		Tir instantané.....	18
PROTECTION CONTRE LA		Tir en "banane".....	18
COPIE	6	Super bousculade.....	19
L'ULTIME CHALLENGE DE		Echappée rapide.....	19
FOOTBALL	7	Super dribble	19
COMMANDES	8	BALLE ARRETEE	
IBM PC& COMPATIBLES		Coup franc.....	20
Contrôle des joueurs - Joystick	8	Corner	20
Contrôle des joueurs - clavier	8	Touche.....	20
Contrôle des joueurs - souris.....	9	Penalty	21
Contrôle technique	9	Gardien de buts	21
COMMODORE AMIGA		OPTIONS DURANT LE JEU.....	22
Contrôle des joueurs.....	10	Replays	22
Contrôle technique	10	Formation	23
LE MENU PRINCIPAL	12	Substitutions	23
Selection des options	12	Restart (Reprise de la partie).....	23
Options	12	AMELIORATION DE VOS	
Training (Entraînement).....	13	QUALITES TECHNIQUES	23
Exhibition	13	LES EQUIPES	24
World Cup (Coupe du monde).....	13		
AVANT LE MATCH	14		
LE JEU PROPREMENT DIT	15		
JEU OUVERT			
Coup de pied.....	16		
Plaquage	16		
Coup de tête.....	17		
Passes	17		
Coup de talon arrière.....	17		
Coup de ciseaux.....	17		

DEMARRAGE

IBM PC & COMPATIBLES

CHARGEMENT A PARTIR DE LA DISQUETTE

Empire Soccer peut être chargé à partir de la disquette ou installé sur disque dur. Si vous utilisez la disquette, introduisez-la dans votre lecteur et tapez **SOCCER** au prompt **A:>**. Le jeu se chargera alors automatiquement. Ensuite suivez les instructions affichées à l'écran.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Pour installer **SOCCER** sur disque dur, il vous faut au moins 1,4Mo d'espace libre. Introduisez la disquette de jeu dans votre lecteur et, au prompt **A:>**, tapez **INSTALL**, suivi du nom du disque dur (généralement **C:>**). Vous créez ainsi un repertoire appelé **EMPSOC** sur votre lecteur **C:>**.

Pour charger à partir du disque dur, tapez **CD EMPSOC**,
suivi de **SOCCER**.

Le jeu se chargera alors automatiquement. Ensuite suivez les instructions affichées à l'écran.

CONFIGURATION DE MEMOIRE

Pour jouer à Empire Soccer, il vous faut au moins 570Ko de mémoire libre. Pour vérifier la quantité de mémoire libre dont vous disposez, démarrez votre ordinateur et, au prompt **C>**, tapez **CHK DSK** ou **MEM**. Si l'écran affiche moins de 583680 octets de mémoire libre, le programme ne fonctionnera pas.

Si vous n'avez pas assez de mémoire pour jouer à Empire Soccer, vous pouvez vous débarrasser des programmes résidents en mémoire dont vous n'avez pas besoin et qui se trouvent dans vos fichiers **AUTOEXEC.BAT** et **CONFIG.SYS**. Pour cela, servez-vous de la commande **DOS EDIT** ou de tout éditeur ou traicteur de texte commercial capable de sauvegarder des fichiers sous forme de texte seulement.

Un autre moyen consiste à hooter votre système à partir d'une disquette d'amorçage au lieu du disque dur. Une disquette d'amorçage ne contient que les fichiers qui sont absolument nécessaires au fonctionnement de votre machine, laissant ainsi une quantité maximum de mémoire libre. Cependant, cette option ne permettra pas une utilisation automatique de la carte sonore ou des gestionnaires de souris.

Pour faire une disquette d'amorçage, il suffit de formater une disquette vierge en utilisant la commande **FORMAT A:/S**. Pour hooter à partir de cette disquette, introduisez-la dans le lecteur **A**: dès que vous allumez votre ordinateur. Chargez le jeu en suivant les instructions données plus haut.

**N'EFFACEZ PAS VOS FICHIERS AUTOEXEC.BAT OU CONFIG.SYS
COMPLETEMENT CAR VOTRE ORDINATEUR NE FONCTIONNERA
PAS SANS EUX**

COMMODORE AMIGA

Allumez votre ordinateur et introduisez la disquette de jeu clans le lecteur interne. Le jeu se chargera automatiquement.

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Ala mi-temps, le programme vous demandera de répondre a une question de protection contre la copie similaire a l'exemple suivant:

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the score from

ENGLAND vs BRAZIL

0

0

Pour répondre a cette question, consultez la grille de protection imprimée en bleue, se trouvant sur la couverture interne de ce manuel. Utilisez les touches de direction GAUCHE & DROITE pour passer d'un chiffre a l'autre, HAUT & BAS pour inscrire le score de ce match tel qu'il est affiché clans la grille, puis appuyez sur le **BOUTON 1 (FEU)**.

Vous avez trois essais pour répondre ala question correctement.

L'ULTIME CHALLENGE DE FOOTBALL

Empire Soccer 94 a été crée autour de deux principes fondamentaux:

QUALITE DE JEU et DIVERTISSEMENT

Tous les aspects amusants du football ont été concentrés dans un jeu d'action continue et passionnante. Il n'y a aucun moment ennuyeux. Examinez donc toutes ces caractéristiques:

**Echappées rapides - Tirs en puissance - Tirs instantanés -
Tirs en "banane" - Super dribbles - Super bousculades -
Coups de ciseaux - Plaquages glissants - Coups de talon -
Coups de tête - Têtes plongeantes - Passes - "Une-deux" -
Dégagements à la volée par les gardiens de buts -
Blocages du ballon - Coups francs - Touches - Corners -
Touches longues spéciales - Expulsions - Penaltys -
Substitutions - Replays avec mode de contrôle vidéo spécial -
Niveaux techniques entièrement variables - Modes novices -
modes professionnels - Effets de foule - Graphismes superbes -
Ligues - Entraînements - Exhibitions - Tournoi de coupe du monde -
Tournois "personnalisés" Compétition à 8 joueurs - 32 équipes -
Résultats + statistiques de jeu complètes**

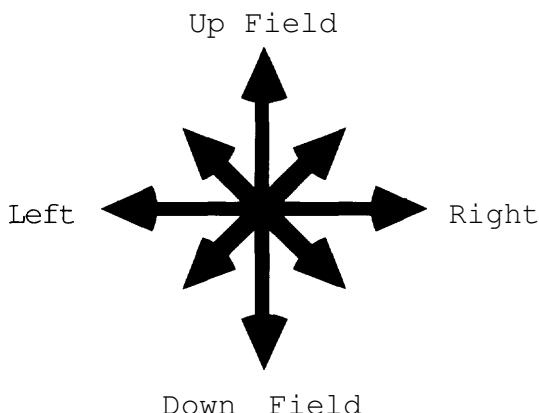
Allez-y! Branchez, allumez et amusez-vous comme des fous! Mais ne croyez surtout pas que le jeu est simple. Bien sûr, vous pouvez entrer directement dans le vif du sujet, mais la profondeur de ce jeu est telle qu'il vous faudra énormément de temps pour devenir un vrai "pro". Le jour où vous battrez le Brésil 5-0 en match d'exhibition, avec quelques "têtes plongeantes" et un coup de ciseaux, vous saurez que vous n'êtes pas loin du statut d'expert.

Le jeu comprend plusieurs options. Il vous permet de jouer des matchs hors compétition contre 32 équipes internationales ou de participer aux finales de la Coupe du Monde comprenant un total de 51 matchs. Le meilleur moyen de jouer à Empire Soccer est de réunir quelques amis. Jusqu'à huit joueurs peuvent prendre part à une compétition.

COMMANDES - IBM PC & COMPATIBLES

CONTROLE DES JOUEURS AVEC JOYSTICK

Vos joueurs se déplaceront sur le terrain suivant les mouvements de votre joystick, y compris les mouvements en diagonale. Au départ, il vous faudra calibrer votre joystick; suivez donc les prompts de l'écran.



CONTROLE DES JOUEURS AVEC CLAVIER

Vos joueurs se déplacent sur le terrain en fonction des touches de direction sur lesquelles vous appuyez. Pour les mouvements en diagonale, vous devez utiliser une combinaison de touches.

DIRECTION

HAUT
BAS
GAUCHE
DROITE
BOUTON 1

BOUTON 2
PAUSE

CLAVIER 1

CURSEUR HAUT
CURSEUR BAS
CURSEUR GAUCHE
CURSEUR DROIT
ENTER

SHIFT DE DROITE
ESCAPE

CLAVIER 2

Q
A
Z
X
BARRE
D'ESPACEMENT

1
ESCAPE

CONTROLE DU JEU

CONTROLE MENU
QUITTER
SELECTION EQUIPE

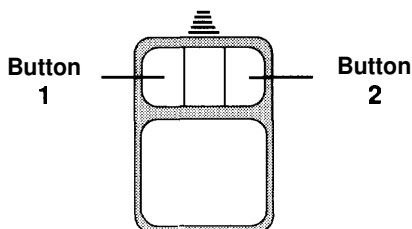
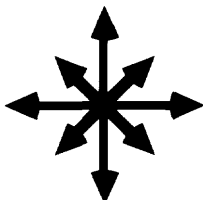
TOUCHES CURSIVES

ESCAPE
TOUCHES CURSIVES
(pour parcourir la liste)
HOME/END (pour aller a la première/
dernière équipe)

Lorsque le tableau des groupes de la Coupe du Monde est affiché, appuyez sur HOME/END pour passer au groupe suivant comprenant un match sélectionné à l'avance.

CONTROLE DES JOUEURS AVEC SOURIS

Vos joueurs se déplaceront sur le terrain en fonction du mouvement de la souris. Remarquez que les boutons de souris sont numérotés (1 & 2) et correspondent au joystick et au clavier.



CONTROLE TECHNIQUE

COUP DE TETE

COUP DE PIED

PLAQUAGE GLISSANT

COUP SPECIAL

COUP DE TALON ARRIERE

COUP DE CISEAUX

BOUTON 2 avec balle en l'air (tape rapide)

BOUTON 1 (Haut, Bas, Gauche ou Droite pour après ouche)

BOUTON 2 (tape rapide)

BOUTON 2 (longue tape - le numéro du joueur doit clignoter)

Non disponible

BOUTON 1 avec balle en l'air

COUP FRANC, DEGAGEMENT DE BUTS & CORNER

COUP DE PIED

PASSE

SPECIAL

BOUTON 1

BOUTON 2 (tape rapide)

BOUTON 2 (longue tape)

GARDIEN DE BUTS TENANT LE BALLON DANS LES MAINS

DEGAGEMENT LONG

ROULEMENT DU BALLON

BOUTON 1

BOUTON 2 (tape rapide)

TOUCHES

TOUCHE LONGUE

TOUCHE DIRIGEE

VERS LES PIEDS

(déplacer le joueur concerné à l'aide des touches de direction) +

BOUTON 1

BOUTON 2 (tape rapide)

TIRS DE PENALTYS

TIR

BOUTON 1

POUR SAUVER UN PENALTY

MOUVEMENT VERS LA GAUCHE

MOUVEMENT VERS LA DROITE

PLONGEON A GAUCHE

PLONGEON A DROITE

SAUT EN L'AIR

GAUCHE (tape)

DROITE (tape)

GAUCHE (maintenir enfoncé)

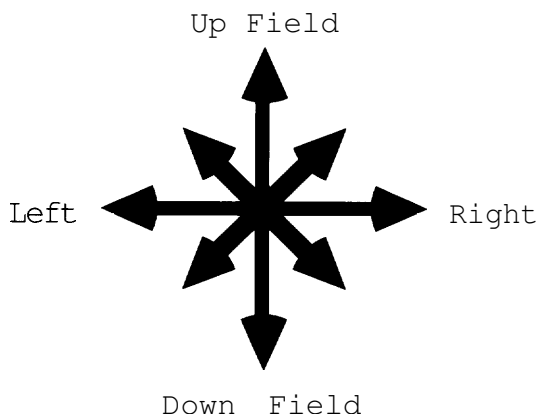
DROITE (maintenir enfoncé)

(n'appuyer sur aucune touche)

COMMANDES - COMMODORE AMIGA

CONTROLE DES JOUEURS AVEC JOYSTICK

Vos joueurs se déplaceront sur le terrain suivant les mouvements de votre joystick, y compris les mouvements en diagonale.



CONTROLE TECHNIQUE

COUP DE TETE
COUP DE PIED

PLAQUAGE GLISSANT

COUP SPECIAL

COUP DE TALON ARRIERE

COUP DE CISEAUX

COUP FRANC, DEGAGEMENT DE BUTS & CORNER

COUP DE PIED

**PASSE
SPECIAL**

GARDIEN DE BUTS TENANT LE BALLON DANS LES MAINS

DEGAGEMENT LONG

ROULEMENT DU BALLON

FEU avec ballon en l'air (tape rapide)

FEU avec ballon proche (joystick pour après touche)

FEU pendant que le joueur court sans le ballon (tape rapide)

Attendre que le symbole SP clignote a tôte du nom de l'équipe puis appuyer sur FEU)

TIRER LE JOYSTICK pendant que le ballon est tout proche
Non disponible

FEU (appuyer et maintenir enfoncé pour plus de puissance)

FEU (tape rapide)

Attendre que le symbole SP clignote a côté du nom de l'équipe puis appuyer sur FEU)

FEU (appuyer et maintenir enfoncé pour plus de puissance)

FEU (tape rapide)

TOUCHES

TOUCHE LONGUE

**TOUCHE DIRIGEE
VERS LES PIEDS**

**TIRS DE PENALTYS
TIR**

POUR SAUVER UN PENALTY

MOUVEMENT VERS LA GAUCHE GAUCHE + FEU

MOUVEMENT VERS LA DROITE DROITE + FEU

PLONGEON A GAUCHE GAUCHE

PLONGEON A DROITE DROITE

SAUT EN L'AIR

**(déplacer le joueur concerné à l'aide
joystick) +**

FEU (appuyer et maintenir enfoncé pour plus
de puissance)

FEU (tape rapide)

FEU

**MISE EN PAUSE DU JEU
PAUSE**

APPUYER SUR "P" sur le clavier

**REMARQUE: LE CONTROLE AVEC LE CLAVIER OU LA SOURIS N'EST PAS
DISPONIBLE SUR AMIGA**

CONVENTIONS MANUELLES

Dans ce manuel, les commandes permettant d'obtenir chaque action sur balle arrêtée ou chaque technique sont indiquées aussi bien pour IBM PC que pour Amiga. Les commandes pour Amiga sont indiquées entre parenthèses.

exemple: Pour obtenir un plaquage glissant, vous appuieriez sur le BOUTON 2 sur le PC ou sur FEU sur l'Amiga, ce qui serait représenté comme suit:

BOUTON 2 (Feu en pleine course)

LE MENU PRINCIPAL

SELECTION DES OPTIONS

IBM PC& COMPATIBLES

Le menu principal vous offre trois manières différentes de jouer ainsi qu'une sélection d'options. Pour sélectionner une équipe, placez la surbrillance sur l'option appropriée, à l'aide des **touches cursives**, puis appuyez sur **RETURN** pour sélectionner cette équipe. En appuyant sur **RETURN**, vous retournez au menu précédent. Dans les options, utilisez les touches **gauche et droite** pour passer d'une option à l'autre.

COMMODORE AMIGA

Le menu principal vous offre trois manières différentes de jouer ainsi qu'une sélection d'options. Pour sélectionner une équipe, placez la surbrillance sur l'option appropriée, à l'aide du **joystick**, puis appuyez sur **FEU** pour sélectionner cette équipe. En appuyant sur **RETURN**, vous retournez au menu précédent. Dans les options, utilisez les touches **gauche et droite** pour passer d'une option à l'autre.

A présent, examinons ces quatre selections clans l'ordre inverse.

OPTIONS

RANDOMIZE CUP

Cette option choisit au hasard les équipes qui participent aux finales de la Coupe du Monde et organise tous les groupes préliminaires. Au départ, 24 équipes de football sont divisées en 6 groupes. Cependant, le jeu comprend d'autres équipes et lorsque vous choisissez cette option, vous leur donnez l'occasion de participer au tournoi. La liste complète des équipes disponibles est donnée clans le paragraphe LES EQUIPES.

SELECT CUP TEAMS

Cette option vous permet d'organiser 6 groupes de 4 équipes clans l'ordre que vous voulez, ce qui signifie que vous pouvez sélectionner vos propres ligues de la finale de la coupe parmi les 32 équipes disponibles.

EQUAL SKILL (ON/OFF)

Différences niveaux techniques et styles de jeu ont été attribués aux pays individuels. Si vous voulez que tous les pays soient égaux, activez cette option (ON). Elle règlera les niveaux techniques de tous les pays sur maximum. Ceci concerne aussi bien les matchs de Coupe du Monde que les matchs d'Exhibition.

CAMEOS (ON/OFF)

Cette option active ou désactive les camées.

PC OPTIONS

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver le son et l'animation supplémentaire du jeu (permettant d'augmenter la vitesse du jeu) et de redéfinir les commandes de clavier.

EXIT

Cette option vous renvoie au menu principal.

TRAINING

Le mode idéal pour faire vos débuts. Il vous permet de jouer un seul match pour lequel vous choisissez les niveaux techniques des deux équipes. Le niveau 1 est le plus élevé, le niveau 5, le plus bas. Au départ, ne vous en faites pas si vous perdez contre l'ordinateur, même si celui-ci est réglé au niveau 5 et votre équipe, au niveau 1. L'ordinateur s'est beaucoup plus entraîné que vous!

REMARQUE: POUR COMMENCER, VOUS POUVEZ REGLER VOTRE EQUIPE SUR LE MODE NOVICE. VOIR LE CHAPITRE "AVANT LE MATCH" POUR PLUS D'INFORMATIONS A CE SUJET.

EXHIBITION

Ce mode vous prépare à une compétition de Coupe du Monde et vous introduit aux 32 équipes internationales du jeu. Vous pouvez organiser un match mettant aux prises deux équipes que vous choisissez au hasard. Si vous avez sélectionné EQUAL SKILL (Technique Egale), ces équipes seront à égalité sur le plan technique. Autrement, elles évolueront avec les niveaux techniques qui leur ont été attribués par le programme. C'est le réglage par défaut.

Un match d'exhibition ne peut pas se terminer sur un score nul. Les prolongations et les tirs de penaltys devront départager les équipes.

WORLD CUP

Le mode des finales de la Coupe du Monde. Le tournoi est organisé en 6 groupes, comprenant chacun 4 équipes qui doivent toutes s'affronter entre elles (36 matchs en tout). Les 16 équipes qualifiées doivent ensuite participer à une compétition éliminatoire (16 matchs au total). Les ligues sont définies à l'avance mais peuvent être modifiées selon les instructions du paragraphe "Options" (voir plus haut).

Huit joueurs au maximum peuvent sélectionner leurs équipes et prendre part à la compétition. Après que vous ayez choisi l'option "World Cup", le programme vous demandera d'indiquer le nombre de joueurs souhaitant prendre part au tournoi. Si ce nombre est supérieur à 3, sélectionnez l'option du bas et appuyez sur les touches **gauche** et **droite** pour obtenir le nombre de joueurs que vous voulez.

Après cela, chaque joueur doit sélectionner une équipe. Les équipes disponibles seront affichées sur une liste que vous pourrez parcourir à l'aide des touches **Haut et Bas**. Si vous avez un PC, vous pourrez aussi passer directement au haut de la liste en appuyant sur la touche **HOME**, ou au bas de la liste, en appuyant sur la touche **END**. Appuyez sur **RETURN (FEU)** pour sélectionner l'équipe mise en évidence. Après que chaque joueur aura sélectionné son équipe, la partie ligue commencera.

Deux matchs se jouent à la fois dans chaque ligue. Chaque équipe doit jouer une fois contre chacune des autres équipes. Vous pouvez jouer chaque match entièrement ou choisir d'en voir seulement le résultat. Par défaut, un match ne comportant pas de joueurs humains est réglé uniquement sur le résultat. Un match comportant un ou deux joueurs humains est programmé à être joué. Cependant, vous pouvez choisir les matchs que vous voulez jouer et ceux dont vous voulez seulement voir les résultats. Servez-vous des touches **gauche et droite** pour sélectionner le match que vous voulez jouer (**PLAY**) ou celui dont vous voulez voir le résultat (**RESULT**).

Si vous décidez de jouer un match dans lequel aucune des équipes n'a été choisie par quelqu'un, vous devez désélectionner **COMPUTER** de l'écran précédant le jeu pour faire savoir à l'ordinateur que quelqu'un prendra le contrôle de l'autre équipe. Pour plus d'informations, voir le paragraphe "AVANT LE MATCH".

Après chaque match, appuyez sur **RETURN (FEU)** pour passer au suivant. Une fois deux matchs joués dans un groupe, le tableau de la ligue sera affiché. Appuyez sur **RETURN (FEU)** de nouveau pour passer au groupe suivant ou appuyez sur **HOME/END** (PC seulement) pour aller jouer un match dans le groupe suivant.

Une fois que tous les matchs des groupes auront été joués, les 16 meilleures équipes (les deux premières de chaque groupe plus les quatre équipes qui suivent avec le plus de points) s'affronteront dans une phase éliminatoire, jusqu'à ce qu'ils ne restent que deux équipes pour jouer la finale de la Coupe du Monde elle-même. Chaque match se terminant sur un score nul sera suivi de deux périodes de temps supplémentaire durant chacune un tiers du temps réglementaire, puis de tirs de penaltys s'il le faut.

AVANT LE MATCH

Cet écran vous permet de choisir des styles de jeu aux deux équipes.

Dans la version PC, déplacez la surbrillance à l'aide des touches cursives et appuyez sur **Return**, et changez de sélection en allant de gauche à droite.

Dans la version Amiga, utilisez le joystick pour déplacer la surbrillance et appuyez sur **FEU** pour faire votre sélection.

TIME

Vous pouvez jouer des mi-temps d'une, trois, cinq ou dix minutes.

CONTROL DEVICES

Choisissez le mécanisme de contrôle de chaque équipe à l'aide des touches cursives et de **Return**.

Vous pouvez choisir entre KEYBOARD 1(CLAVIER1), KEYBOARD 2 CLAVIER 2), JOYSTICK ou MOUSE (SOURIS). Vous pouvez également sélectionner COMPUTER, ce qui signifie que l'équipe sera contrôlée par l'ordinateur.

SPECIAL MOVE (IBM PC)

Dans la version PC, vous pouvez sélectionner 6 coups spéciaux. Chacun d'entre eux a des avantages uniques et peut être utilisé de plusieurs manières.

SPECIAL MOVE (AMIGA)

Dans la version Amiga, vous pouvez sélectionner 9 coups spéciaux, y compris les tirs en puissance, les tirs en banane et les tirs instantanés (disponibles dans les deux versions). FIXED (FIXE) peut être utilisé dans le camp de l'adversaire et FREE (LIBRE) peut être utilisé n'importe où.

Chacun d'entre eux a des avantages uniques et peut être utilisé de plusieurs manières. Vous pouvez également sélectionner COMPUTER, ce qui signifie que l'équipe sera contrôlée par l'ordinateur. Voir le chapitre LE JEU PROPREMENT DIT, paragraphe COUPS SPECIAUX, pour plus de détails sur les coups spéciaux.

FORMATION

Vous pouvez sélectionner cinq différences formations. Chaque formation modifie considérablement votre style de jeu. Soyez audacieux, essayez un peu de tout; c'est comme cela que vous trouverez le style qu'il vous faut.

NOVICE/PRO

Cette option permet à chaque équipe de déterminer si le ballon est collé aux pieds du joueur ou pas. La partie sera bien meilleure si vous sélectionnez PRO, une fois que vous êtes familier avec le jeu, mais NOVICE est une bonne option à essayer si vous éprouvez des difficultés de contrôle au début. Cette dernière option donne à un nouveau joueur une chance de gagner contre un vrai professionnel.

LE JEU PROPREMENT DIT

C'est ici que les choses deviennent sérieuses. Empire Soccer est un jeu d'un rythme effréné et divertissant. Voici ce qui se passe:

Au début de chaque match, l'équipe numéro 1 (celle qui se trouve au bas de l'écran) choisit pile ou face et lance la pièce en l'air à l'aide des touches **gauches ou droites**. (Si vous faites une partie à un seul joueur, c'est vous qui choisissez). L'équipe qui gagne au pile ou face choisit alors son camp pour la première mi-temps en appuyant sur les touches **haut ou bas**. L'autre équipe donne le coup d'envoi.

Pendant la partie, vous contrôlez un joueur à la fois, celui dont le numéro est imprimé au-dessus de la tête. Il est le joueur actif le plus proche de la balle. S'il se trouve en dehors de l'écran, son numéro apparaîtra au bord de l'écran. Si le numéro clignote (dans la version Amiga, attendez que le symbole SP clignote à côté du nom de votre équipe), le joueur peut alors activer son coup spécial. Pour plus de détails, consultez le chapitre COMMANDES. Si le numéro est accompagné d'un petit tiret jaune, cela signifie que le joueur concerné a reçu un avertissement.

Le tableau situé au bas de l'écran affiche le temps qu'il reste à jouer ainsi que le score et les noms des équipes. Dans la version Amiga, cette barre est située à gauche de l'écran. Lorsque son niveau atteint le bas, une autre barre rouge remontante vous signalera que vous jouez les temps morts. Il est donc inutile de perdre du temps lorsque vous menez à la marque. Voyons maintenant comment se joue une partie.

LE JEU PROPREMENT DIT - JEU OUVERT

COUP DE PIED

Le football consiste essentiellement à donner des coups de pied au ballon. Voici comment vous le faites. Appuyez sur le **BOUTON 1 (FEU)** lorsque vous avez le ballon. Assurez-vous que le ballon est à vos pieds, sinon cela ne marchera pas. Plus vous appuyez sur le bouton, plus le tir sera puissant. Si vous appuyez au maximum, le ballon partira automatiquement. Vous pouvez aussi donner de l'effet au ballon en le dirigeant avec vos commandes. Si vous appuyez sur la direction opposée à celle du ballon, celui-ci montera en l'air, et si vous appuyez sur la même direction que celle du ballon, le tir se fera à ras de terre. Parmi les commandes, celle-ci est la plus importante et elle doit être maîtrisée dès le début.

PLAQUAGE

Vous devez constamment essayer de récupérer le ballon. Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON 2 (FEU)** en pleine course, vous forcez le joueur que vous contrôlez à effectuer un plaquage glissant. Cette technique est efficace lorsque vous voulez déposséder l'adversaire du ballon, mais vous risquez en même temps de commettre une obstruction. Essayez de choisir le bon moment pour glisser en travers du joueur et lui enlever le ballon dans les règles.

L'arbitre vous pénalisera si vous faites des fautes; utilisez donc vos plaquages avec soin.

COUP DE TETE

Les coups de tête apportent une nouvelle dimension a votre jeu. Lorsque le ballon est en l'air, vous n'avez d'autre choix que de le contrôler de la tête, et il existe plusieurs manières de le faire.

Si le joueur est en train de courir, qu'il se trouve loin du ballon et que vous appuyez sur le **BOUTON 2 (FEU)**, il essayera de se lancer sur le ballon et d'effectuer une "tête plongeante". Ce puissant coup de tête ne peut se faire que dans la direction dans laquelle vous courez. Si le joueur est en train de courir mais qu'il est près du ballon, il essaiera de lui donner un coup de la tête en pleine course. Si le joueur est stationnaire, il sautera en l'air et essaiera de toucher le ballon de la tête. Ces deux derniers coups peuvent être dirigés à l'aide des commandes de direction. Tout en dormant un coup de tête appuyez sur la direction dans laquelle vous voulez envoyer le ballon. Cette technique vous permet de marquer de superbes buts de la tête.

PASSES

Les passes sont un art. Dans le football, le jeu de passes est apprécié et élégant. Dans Empire Soccer '94, il est également très efficace. Avec un peu d'entraînement, vous devriez être capable de bloquer le ballon et de le passer avec finesse.

Pour bloquer le ballon, appuyez sur le **BOUTON 1 (FEU)** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le ballon arrive aux pieds de votre joueur. Celui-ci s'arrêtera et bloquera le ballon. Vous aurez alors une seconde pour tourner le joueur dans la direction voulue, à l'aide des touches de direction, et pour passer le ballon en relâchant le bouton. Vous risquez de ne pas voir le joueur auquel vous voulez passer le ballon, mais le type de formation que vous avez sélectionnée vous donnera une bonne idée de la position de chaque joueur.

Vous devez maîtriser cette technique si vous voulez affronter les meilleurs adversaires électroniques.

COUP DE TALON ARIERE

Cette option n'est disponible que pour les versions Amiga. Si vous tirez le joystick lorsque le joueur est en possession du ballon, il effectuera une talonnade arrière. Cette technique est difficile à maîtriser car la plupart du temps, vous regardez droit devant vous. Essayez d'apprendre ce coup en mode NOVICE avant de l'utiliser en mode PRO.

COUPS DE CISEAUX

Cette option n'est disponible que pour les versions IBM PC. C'est le coup le plus spectaculaire du jeu. Lorsque le ballon est en l'air et derrière le joueur, appuyez sur le **BOUTON 1** pour effectuer un superbe coup de ciseaux. Ce coup est dirigé un peu au hasard, ce qui augmente vos chances de marquer lorsque vous êtes dans une bonne position.

Si vous réussissez à marquer d'un coup de ciseaux, vous devez abandonner les commandes immédiatement, faire le tour de la salle, les mains en l'air, et crier à tue-tête, pendant 5 secondes: "HOUR RRAAAAAHHH!" Si vous jouez contre un ami qui n'a pas l'esprit sportif, nous vous conseillons de ne pas trop en faire, car vous risquez de le rendre furieux. Dans le cas contraire, repassez cette scène autant de fois que vous voulez et amusez-vous bien!

LE JEU PROPREMENT DIT - COUPS SPECIAUX

Les coups spéciaux sont activés par le **BOUTON 2 (FEU)** quand SP clignote). Il existe 6 coups spéciaux (9 sur Amiga). Ils sont disponibles à tous vos joueurs mais ne peuvent être activés que lorsque le numéro le numéro clignote au-dessus de la tête d'un joueur (le symbole SP clignote à côté du nom de l'équipe). Après avoir utilisé un coup spécial, vous ne pourrez pas le réactiver pendant un certain moment. Chaque coup a ses propres avantages:

TIR EN PUISSANCE

Un tir puissant et direct. Il peut être utilisé pour envoyer le ballon vers le haut du terrain rapidement ou pour marquer des buts splendides.

Essayez un tir en puissance d'un angle de 45 par rapport aux buts pour surprendre le gardien. N'oubliez pas également de suivre le ballon après votre tir, au cas où le gardien venait à le lâcher.

TIR INSTANTANE

Le joueur se retourne et tire un coup sec, à ras du terre, vers les buts. La direction à laquelle fait face le joueur importe peu quand appuyez sur le bouton.

Ce tir est très utile, surtout pour les débutants, car il est toujours dirigé en plein dans les buts ou pas très loin de là.

TIR EN BANANE

Un tir dont la trajectoire suit la forme d'une banane. Il est automatiquement dévié vers le coin des buts, quelle que soit la direction à laquelle fait face le joueur. La déviation maximum est de 90.

Les coups en banane sont idéals lorsque le gardien vous ferme l'angle et que vous voulez dormir de l'effet au ballon.

SUPER BOUSCULADE

Un coup pour les joueurs qui ont un penchant pour la violence. Lorsque vous activez cette option, le joueur que vous contrôlez clignotera pendant un court moment, durant lequel il bousculera tous les joueurs qu'il touchera. Ces joueurs resteront au sol pendant longtemps et l'arbitre ne vous pénalisera pas pour cette action.

Prenez soin de ne pas bousculer vos propres joueurs aussi!

ECHAPPEE RAPIDE

Cette option permettra à votre joueur d'accélérer soudainement pendant un moment. Utilisez-la pour faire des percées spectaculaires à travers la défense.

Votre joueur ne doit pas se laisser emporter par cette soudaine accélération, sinon il terminera hors du terrain!

SUPER DRIBBLE

La balle colle aux pieds du joueur qui accélère pendant un certain moment. Il pourra se retourner rapidement et dribbler les autres joueurs, y compris le gardien de buts. Cette technique peut être très utile lorsque vous n'êtes pas loin des buts.

REMARQUE: DANS UN MATCH NOVICE, TOUTE L'EQUIPE SERA EN MODE SUPER DRIBBLE. CETTE OPTION N'EST DONC PAS AUSSI IMPORTANTE, MAIS L'ACCELERATION PEUT FAIRE LA DIFFERENCE.

LE JEU PROPREMENT DIT - BALLE ARRETEE

COUP FRANCS

Un plaquage mal exécuté sera pénalisé par l'arbitre. La direction du coup franc sera indiquée par une croix. Vous pouvez changer cette direction en appuyant sur les touches gauche ou droite.

Il existe trois types de coups francs :

TIR NORMAL

En appuyant sur le **BOUTON 1 (FEU enfoncé)**, vous effectuez un tir normal. Vous pouvez aisément contrôler la puissance de ce tir car il faut deux fois plus de temps pour atteindre la puissance maximum avec ce coup franc. Vous pouvez aussi donner de l'effet au ballon.

PASSE

Si vous appuyez sur le **BOUTON 2 (tape rapide) (FEU, tape rapide)**, le joueur essaiera de passer le ballon au co-équipier le plus proche, dans la direction à laquelle il fait face. Cette technique est généralement utilisée par les joueurs un peu plus subtils qui ne se contentent pas uniquement de tirer en force !

SPECIAL

Les 3 coups spéciaux (banane, instantané et en puissance), lorsqu'ils sont disponibles, peuvent être utilisés dans les coups francs (**BOUTON 2, longue tape**).

CORNERS

Les corners s'effectuent de la même manière que les coups francs. Attention à la force de votre corner. Essayez de centrer vers la zone de penalty.

TOUCHES

Lors des touches, vous contrôlez le joueur qui doit recevoir le ballon, plutôt que celui qui l'a. Vous pouvez ainsi décider de l'angle de la remise en jeu. Le numéro du joueur s'appuyant à recevoir la balle clignotera au-dessus de sa tête. Vous pouvez déplacer ce joueur et essayer de le mettre dans une bonne position.

Il existe deux types de touche :

TOUCHE LONGUE

Servez-vous du **BOUTON 1** (ou enfoncez **FEU**) pour lancer le ballon aussi loin que possible, en direction du joueur choisi, juste au-dessus de sa tête. Ce joueur est marqué par un membre de l'équipe adverse.

TOUCHE DIRIGEE VERS LES PIEDS

Servez-vous du **BOUTON 2** (tape rapide) (**FEU**, tape rapide), pour essayer de lancer le ballon directement aux pieds du joueur.

PENALTYS

Les penaltys sent entièrement différents des autres tirs. Lorsqu'un penalty est sifflé, vous verrez apparaître l'image d'un goal accompagné de deux flèches permettant le remplacement gauche-droite et haut-bas. La flèche gauche-droite indique la direction du tir, la flèche haut-bas, sa hauteur. Le joueur qui tire le penalty doit attendre que les flèches soient clans la position idéale pour appuyer sur le **BOUTON 1 (FEU)**.

Le joueur contrôlant le gardien de buts peut choisir de bouger ou de plonger vers la gauche ou vers la droite. Voici les commandes:

MOUVEMENT VERS LA GAUCHE
MOUVEMENT VERS LA DROITE
PLONGEON A GAUCHE
PLONGEON A DROITE
SAUT EN L'AIR

Tape gauche (Gauche + Feu)
Tape droite (Droite + Feu)
Gauche + enfoncer (Gauche)
Droite + enfoncer (Droite)
(n'appuyer sur aucune touche)

GARDIENS DE BUTS

Ils sent généralement contrôlés par l'ordinateur et feront de leur mieux pour arrêter un tir. Le talent d'un gardien de buts depend du talent de son équipe. Si celle-ci est faible, le gardien risque fort de laisser passer des buts "bêtes".

Il y a des moments ou le gardien est directement contrôlé par le joueur:

GARDIENT DE BUTS TENANT LE BALLON DANS LES MAINS

Lorsque le gardien se saisit de la balle, il devra soit la dégager du pied soit la faire rouler au sol. Si le gardien reçoit la balle d'un de ses joueurs, il n'aura pas le droit de la toucher de la main. Le gardien pourra ainsi avancer, balle aux pieds, et sortir de la surface de réparation. Il pourra même marquer un but! Dans la version Amiga, le gardien ne pourra pas sortir de la surface de réparation.

Lorsqu'il a le ballon dans les mains, le gardien de buts peut faire quatre pas à l'intérieur de la zone du penalty. Après cela, il doit dégager le ballon du pied ou de la main. Appuyez sur le **BOUTON 1** (enfoncez **FEU**) pour dégager le ballon du pied, ou sur le **BOUTON 2** (tape rapide) (**FEU**, tape rapide) pour faire rouler le ballon en direction du joueur le plus proche du gardien.

DEGAGEMENT DES BUTS DU PIED

Ces dégagements se font de la même manière que les autres dégagements tels que, par exemple, les coups francs (voir ci-dessus).

PENALTYS

Les penaltys sont un cas spécial et ont été décrits plus haut.

OPTIONS DURANT LE JEU

Un joueur peut mettre la partie en pause à un moment quelconque du jeu et avoir accès à certaines options. Appuyez sur **ESCAPE (P)**, pour mettre la partie en pause et appuyez de nouveau sur cette même touche pour reprendre le jeu.

En mode pause, vous pouvez sélectionner certaines options. Chacune d'elles se sélectionne normalement, à l'aide des touches de direction et du **BOUTON 1 (FEU)**.

REPLAYS

Vous pouvez revoir les dix dernières secondes d'une partie à tout moment. Vous pouvez aussi contrôler le replay à l'aide de quatre commandes de style vidéo qui seront affichées au coin inférieur droit de l'écran:

	<u>IBM PC</u>	<u>AMIGA</u>
PLAY	Droite	Droite
Rewind (Rembobiner)	Gauche	Gauche
Pause	Haut	FEU (Activé/Désactivé)
Step Back (Pas en arrière) -		Joystick vers le haut
		(en mode pause)
Step forward (Pas en avant) -		Joystick vers le bas
		(en mode pause)
Single Step (Pas simple)	Bas	-

Ne repassez pas trop vos meilleurs buts si vous voulez rester ami avec votre adversaire!

FORMATION

Vous pouvez changer de formation a tout moment pendant la **partie**. Pour cela, servez-vous des touches **gauche-droite** pour choisir votre nouvelle formation et sélectionnez **PLAY** (appuyez sur **FEU**) pour retourner aux options.

SUBSTITUTIONS

Au tours d'une partie, vous pouvez remplacer deux de vos joueurs. Chaque remplaçant est automatiquement choisi pour vous. Il est preferable de **procéder** aux remplacements lorsque certains de vos joueurs commencent a ressentir la **fatigue**, vers la fin de la partie, ou lorsqu'un joueur a reçu un avertissement de l'arbitre, pour lui éviter d'être expulsé au prochain avertissement. Le numéro d'un joueur ayant reçu un avertissement sera accompagné d'un petit tiret jaune.

RESTART (REPRISE DE LA PARTIE)

Cette option vous permet de **repredndre** la partie en cours. Ne la choisissez que si vous avez vraiment l'intention de continuer le jeu.

AMELIORATION DE VOS QUALITES TECHNIQUES

1) Faites de votre mieux pour apprendre a passer. Vous améliorerez ainsi la qualité de votre jeu.

2) L'arbitre a un champ de vision limité. Il risque parfois de ne pas remarquer un plaquage dangereux.

3) Essayez de rem placer les joueurs qui ont reçu un avertissement pour leur éviter d'être expulsés, particulièrement clans les matchs de longue durée.

4) Si vous passez le ballon a votre gardien de buts, il ne pourra le contrôler que du pied. N'allez donc pas marquer un but contre votre propre camp!

5) Essayez de sélectionner une formation qui sera efficace contre celle de l'équipe adverse. Un bon milieu de terrain peut s'avérer très important!

LES EQUIPES

ARGENTINA

BELGIUM

BOLIVIA

BRAZIL

BULGARIA

CAMEROON

CANADA

COLOMBIA

DENMARK

EIRE

ENGLAND

FRANCE

GERMANY

GREECE

HOLLAND

ITALY

IVORY COAST

JAPAN

MEXICO

MOROCCO

NIGERIA

NORWAY

ROMANIA

RUSSIA

SAUDI ARABIA

SCOTLAND

SOUTH KOREA

SPAIN

SWEDEN

SWITZERLAND

USA

WALES



ESPAÑOL

CONTENIDO

EMPEZANDO 27

IBM PC y Compatibles27

PROTECTION CONTRA COPIA -- ...28

EL SUPREMO DESAFIO DEL FUTBOL 29

CONTROLES..... 31

IBM PC y COMPATIBLES

Control del jugador - Joystick31

Control del jugador - Teclado31

Control del jugador - Ratón.....32

Control de la habilidad.....32

EL MENU PRINCIPAL33

Seleccionar Opciones.....33

Opciones.....33

Entrenamiento (Training).....34

Exhibition (Exhibition).....34

Cops del Mundo (World Cup).....34

ANTES DEL PARTIDO35

EL JUEGO 36

JUEGO ABIERTO

Dar patadas al balón.....37

Entradas 37

Cabezazos37

Pases.....38

Tires por encima de la

cabeza.....38

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Power Drive 39

Snap Shot.....39

Banana Shot39

Super cargo39

Sprint40

Super Regateo.....40

PARTES DEL JUEGO

Faltas directas40

Corners41

Saques de banda41

Penalties41

Porteros.....42

CARACTERISTICAS DEL

JUEGO 43

Repeticiones (Replays).....43

Formaciones (Formation).....43

Sustituciones (Substitutions).....43

Volver a empezar (Restart).....44

MEJORANDO TUS

HABILIDADES 44

LOS EQUIPOS..... 45

EMPEZANDO

IBM PC y COMPATIBLES

CARGA DESDE EL DISCO

Empire Soccer puede ser cargado desde un disco o desde una unidad de disco duro. Para cargar el juego desde el disco, insértalo en tu unidad y teclea **SOCCER** ante el símbolo de DOS A:>. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

INSTALACION EN EL DISCO DURO

Para instalar Empire Soccer en tu disco duro debes tener como mínimo 1.4mb libre de memoria disponible. Inserta el disco de juego en tu unidad y ante el símbolo A:> teclea **INSTALL** seguido por la letra identificativa de tu disco duro (normalmente C:). Esto creará un directorio llamado **EMPSOC** en tu unidad C:.

Para cargar desde el disco duro teclea: CD **EMPSOC**
y después: **SOCCER**

El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

CONFIGURATION DE LA MEMORIA

Para jugar Empire Soccer debes tener como mínimo 570K libres de memoria. Para saber cuánta memoria dispones una vez cargado el sistema, teclea **CHKDSK** o **MEM** ante el símbolo de C:>. En la información visualizada deberían aparecer como mínimo 583.680 bytes libres para poder jugar Empire Soccer. Si no, el programa no funcionará.

Si no tienes bastante memoria para jugar Empire Soccer, puedes quitar programas residentes en memoria no necesarios de tus ficheros de arranque **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS**. Puedes hacer esto usando el mandato de DOS **EDIT** o cualquier otro editor o procesador de textos capaz de salvar ficheros solo como texto.

Otra opción es arrancar tu sistema desde un disco de arranque en lugar de desde un disco duro. El disco de arranque contiene solo aquellos ficheros que son absolutamente necesarios para que funcione tu ordenador y por lo tanto te dan mayor cantidad libre de memoria. Sin embargo, esta opción no ejecutará automáticamente los drivers de ratón o tarjetas de sonido.

Para crear un disco de arranque, formatea un disco en blanco con sistema usando el mandato **FORMAT A:/S**. Para arrancar desde este disco, inserta el disco en la unidad A: y enciende el ordenador. Carga el juego como se indicó anteriormente.

**NO BORRES TUS FICHEROS AUTOEXEC.BAT O CONFIG.SYS
COMPLETAMENTE PORQUE SIN ELLOS TU
ORDENADOR NO FUNCIONARA.**

PROTECTION CONTRA COPIA

Después de jugar el primer tiempo del primer partido, el juego te hará una pregunta parecida a la del siguiente ejemplo:

PROTECCION DE COPIA

Después de jugar el primer tiempo del primer partido, el juego te hará una pregunta parecida a la del siguiente ejemplo:

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the result from

ENGLAND vs BRAZIL

0 0

Usando la cuadrícula impress en azul, en el interior de la cubierta de este manual, busca el partido correspondiente a la pregunta formulada.

Usa los controles de dirección **IZQUIERDA** y **DERECHA** para pasar de una puntuación a otra. Usa los controles **ARRIBA** y **ABAJO** para cambiar los dígitos de forma que estos acaben siendo iguales que los que aparecen impresos en la cuadrícula de puntuación para el partido visualizado. Pulsa el **BOTON 1 (DISPARO)** cuando hayas ajustado ambas puntuaciones.

Tienes tres intentos para responder correctamente.

EL SUPREMO DESAFIO DEL FUTBOL

Empire Soccer ha sido desarrollado teniendo en cuenta dos aspectos principales:

JUGABILIDAD Y DIVERSION

Todos los aspectos divertidos del fútbol han sido concentrados en un juego lleno de emoción y de acción imparable. No hay bits aburridos. Todo es divertido. Fíjate en estas características:

**Sprint - Power Drive - Snap Shot - Banana Shot -
Super Regateo - Super Carga - Tires por encima de la cabeza -
Entrada Resbalando - Cabezazos - Cabezazo en Plancha - Pases -
Paredes - Saques de puerta - Coger el balón - Faltas directas -
Saques de banda - Corners - Lanzamiento largo especial -
Expulsiones - Penalties - Sustituciones - Reproducciones de la
acción con el modo especial de control de video -
Niveles de habilidad completamente variables - Modos
Novato/Profesional - Efectos atmosféricos del público -
Super gráficos - Ligas - Entrenamiento - Exhibición -
Torneo de la Copa Mundial - Torneos hechos a medida -
Competición de 8 jugadores - 32 Equipos -
Resultados + Estadísticas completas del juego.**

Conecta tu ordenador, enciéndelo y adelante. ¡ En ningún sitio te lo pasarás tan bien como aquí!

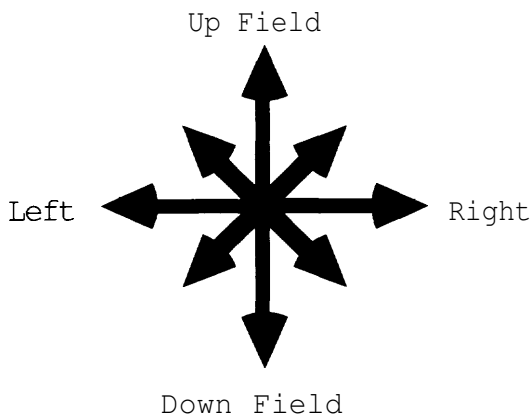
Pero note cress que este juego es simple. Puedes cargarlo y jugar inmediatamente pero hay mucha profundidad en el juego. Ser realmente bueno te llevará mucho tiempo. Cuando puedas ganar a Brasil 5-0 en un partido de exhibition con un par de cabezazos y con un lanzamiento a gol por encima de la cabeza, ¡entonces sabrás que lo estás consiguiendo!

El juego tiene muchas características y te permite jugar partidos contra los 32 equipos internacionales incluidos. También puedes jugar las finales completas de la Copa del Mundo que incluyen 51 partidos. La mejor forma de jugar es con unos cuantos amigos. Hasta 8 jugadores pueden participar en una competición.

CONTROLES - IBM PC y COMPATIBLES

CONTROL DEL JUGADOR - JOYSTICK

Tus jugadores se moverán por el terreno de juego siguiendo tus movimientos del joystick. Mueve diagonalmente el joystick para conseguir desplazamientos en diagonal. Inicialmente, tendrás que calibrar el joystick. Sigue las instrucciones de pantalla.



CONTROL DEL JUGADOR - TECLADO

Tus jugadores se moverán por el terreno de juego según la dirección de las teclas pulsadas. Usa combinaciones de teclas para conseguir movimientos en diagonal.

DIRECCION

ARRIBA

ABAJO

IZQUIERDA

DERECHA

BOTON 1

BOTON 2

PAUSA

TECLADO 1

CURSOR ARRIBA

CURSOR ABAJO

CURSOR A IZQUIERDA

CURSOR A DERECHA

ENTER

MAYUS. DERECHA

ESCAPE

TECLADO 2

Q

A

Z

X

ESPACIADOR

1

ESCAPE

CONTROL DE LOS MENUS

CONTROL DEL MENU

SALIR

SELECCION DEL EQUIPO

TECLAS CURSOR

ESCAPE

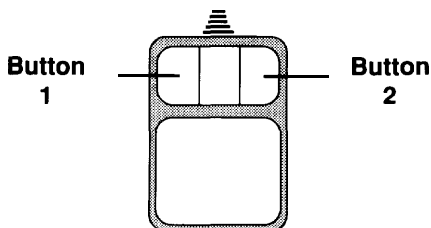
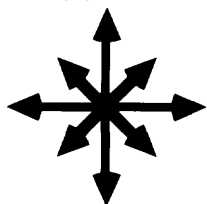
TECLAS CURSOR (Lista arriba/abajo)

INICIO/FIN (Primer/último equipo)

Durante la etapa de grupo de la Copa del Mundo, cuando el grupo seleccionado aparezca en pantalla, pulsa las teclas INICIO/FIN para pasar al siguiente grupo con un juego preseleccionado.

CONTROL DEL JUGADOR - RATON

Tu jugador se moverá por el terreno de juego siguiendo los movimientos del ratón. Fíjate que los botones del ratón están marcados como 1 y 2 para que correspondan con el joystick y el teclado.



CONTROL DE LAS HABILIDADES

**CABEZAZO
PATADA**

BOTON 2 con el balón en el aire (pulsar rápido)
BOTON 1 (Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha después de pulsar)

ENTRADA RESBALANDO **BOTON 2** (pulsar rápido)

MOVIMIENTO ESPECIAL **BOTON 2** (mantener pulsado - el número del jugador debe parpadear)

**PORENCIMA DE
LA CABEZA**

BOTON 1 con el balón en el aire

FALTADIRECTA, TIRO A GOL y CORNER

PATADA

BOTON 1

**PASAR
ESPECIAL**

BOTON 2 (pulsar rápido)

BOTON 2 (mantener pulsado)

USO DEL BALON POR EL PORTERO

LANZAMIENTO LARGO **BOTON 1**

RODAR

BOTON 2 (pulsar rápido)

SAQUES DE BANDA

(Mueve el jugador objetivo usando los controles de dirección) +

LANZAMIENTO LARGO **BOTON 1**

LANZAR A LOS PIES

BOTON 2 (pulsar rápido)

PENAL TIES

TIRA

BOTON 1

PARAR PENALTIES

MOVERSE A IZQUIERDA **IZQUIERDA** (pulsar)

MOVERSE A DERECHA **DERECHA** (pulsar)

CAER HACIA LA

IZQUIERDA

IZQUIERDA (mantener)

CAER HACIA LA

DERECHA

DERECHA (mantener)

SALTAR HACIA ARRIBA (no pulses ninguna tecla)

EL MENU PRINCIPAL

SELECCIONAR OPCIONES

IBM PC Y COMPATIBLES

El menu principal ofrece tres formas diferentes de juego y una selección de opciones. Para seleccionar un ítem, mueve la barra iluminada con los **CURSORES** sobre el icono apropiado y después pulsa **RETURN** para seleccionarlo. Pulsa **ESCAPE** para regresar el menu anterior. Usa **izquierda y derecha** en opciones para cambiar de opciones.

Veremos estas 4 opciones en orden inverso porque cada una de ellas te llevará más lejos en el juego.

OPCIONES

COPA ALEA TORIA

Esta option elige al azar los equipos que jugarán en las finales de la Copa del Mundo y eliminará todos los grupos preliminares. El juego está inicialmente compuesto por 24 equipos en 6 grupos. Sin embargo, hay otros equipos en el juego y seleccionando esta option les darás la oportunidad de jugar. Consulta la sección EQUIPOS para una lista completa de equipos disponibles.

SELECCIONAR LOS EQUIPOS DE COPA

Te permite ajustar los 6 grupos de 4 equipos como tú quieras. Esto significa que puedes seleccionar tus propias ligas de final de la copa entre los 32 equipos disponibles.

HABILIDAD IGUAL (ON/OFF)

Cada país tiene sus correspondientes niveles de habilidad y estilos de juego. Si quieres que todos los países estén igualados, ajusta esta option a **ENCENDER** (On) y todos los equipos serán ajustados a sus niveles máximos de habilidad. Esto se aplica a los partidos de la Copa del Mundo y de Exhibición.

OPCIONES PC

Esto te permite encender/apagar los sonidos del juego, encender/apagar la animation extra del juego (para acelerar el juego) y redefinir los controles del teclado.

SALIR

Regresas al menu principal.

ENTRENAMIENTO

Este es quizá el mejor modo de empezar porque te permite jugar un solo partido y seleccionar los niveles de habilidad de ambos equipos. El Nivel 1 es el nivel de habilidad más alto y el Nivel 5 el más bajo. No te preocupes si al principio pierdes ante el ordenador, aunque él esté en el Nivel 5 y tú en el Nivel 1. ¡ Ha practicado más que tú!

NOTA: PARA EMPEZAR, QUIZA QUIERAS AJUSTAR TU EQUIPO AL MODO NOVA TO (NOVICE). CONSUL TA EL APARTADO "ANTES DEL PARTIDO" PARA MAS INFORMATION SOBRE COMO HACER ESTO

EXHIBICION

Este modo es el siguiente paso hacia la competition de la Copa del Mundo y en él conocerás a los 32 equipos internacionales incluidos en el juego. Puedes jugar un solo partido con cualquiera de estos equipos contra otro. Los equipos estarán igualados si has seleccionado la option HABILIDAD IGUAL de la pantalla de Opciones. Sin embargo, estos tendrán sus propios niveles de habilidad si esta option ha sido apagada (éste es el ajuste por defecto).

Los partidos de exhibition no pueden terminar en empate. Esto significa que habrá una prórroga, seguida por penalties si continua el empate.

LA COPA DEL MUNDO

Este modo utiliza el mismo formato que el de las finales de la Cops del Mundo. Esto significa que hay 6 grupos de 4 equipos y que todos juegan uno contra otro (36 partidos en total) seguido por una competition eliminatoria para los primeros 16 (otros 15 partidos). Las ligas están predefinidas pero pueden ser cambiadas como se describió anteriormente en la sección Opciones.

Hasta 8 jugadores pueden seleccionar sus propios equipos y participar en un torneo. Una vez seleccionada la option COPA DEL MUNDO, el juego te preguntará cuánta gente va a jugar. Si quieres tener más de 3 jugadores, selecciona la option de la parte inferior pero pulsa **derecha e izquierda** para tener el número correcto de jugadores.

Una vez decidido el número de jugadores, cada jugador seleccionará un equipo. La lista de equipos disponibles aparecerá y podrá ser desplazada pulsando **arriba y abajo**. También puedes pasar a la parte superior de la lista pulsando la tecla **INICIO** o a la parte inferior pulsando la tecla **FIN**. Pulsa **RETURN** para seleccionar el equipo iluminado. Cuando todos hayan seleccionado un equipo, la sección de liga empezará.

El programa juega 2 partidos en cada liga, al mismo tiempo, hasta que cada equipo de cada liga haya jugado uno contra otro. Cada partido puede ser jugado en su totalidad o ver solo el resultado. En los partidos en los que no participan jugadores humanos, por defecto aparecerán solo los resultados. Los partidos con 1 ó 2 jugadores humanos caerán por defecto a ser jugados en su totalidad. Sin embargo, puedes decidir qué partidos quieres jugar y de cuáles deseas conocer solo el resultado. Pulsa **izquierda y derecha** para seleccionar cuando un partido será JUGADO (Played) o tan solo visto el RESULTADO (Result).

Si quieres jugar un partido donde ningún equipo ha sido elegido por nadie, tendrás que seleccionar la opción **ORDENADOR (Computer)** de la pantalla pre-juego para que el ordenador sepa que alguien va a tomar el control de uno de los equipos. Consulta la sección "Antes del Partido" para más información sobre cómo hacer esto.

Después de cada partido, pulsa **RETURN** para pasar al siguiente. Después de 2 partidos en un grupo, aparecerá la tabla-clasificación de liga. Pulsa otra vez **RETURN** para pasar al grupo siguiente o pulsa **INICIO/FIN** para pasar al grupo siguiente con un partido a ser JUGADO.

Cuando todos los partidos del grupo hayan sido jugados, los 16 equipos mejores (los 2 primeros de cada grupo más los otros 4 que hayan conseguido más puntos) jugarán los partidos de eliminatoria hasta la final de la Copa del Mundo. Si al final del tiempo de juego hay empate, hay dos prórrogas extra que duran una tercera parte por mitad, seguido por penalties si el partido sigue empatado.

ANTES DEL PARTIDO

Esta pantalla te permite ajustar los estilos de los 2 equipos.

Mueve la barra iluminada usando **los cursores y Return**, y cambia la selección moviendo a **izquierda y derecha**.

TIEMPO

Puedes jugar tiempos de 1, 3, 5 ó 10 minutos.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Selecciona el dispositivo de control de cada equipo usando **los cursores y Return**.

Puedes seleccionar entre **TECLADO 1**, **TECLADO 2**, **JOYSTICK** o **RATON**. También puedes seleccionar el **ORDENADOR (Computer)** que significa que el equipo será controlado por el ordenador.

MOVIMIENTO ESPECIAL

En la version PC hay 6 movimientos especiales que pueden ser seleccionados. Cada uno de ellos tiene sus puntos fuertes y puede ser usado de diferentes formas.

FORMACION

Hay 5 formaciones diferentes entre las que seleccionar. Cada una de ellas influye significativamente en tu estilo de juego. Se valiente, experimenta. No puedes saber qué estilo es el tuyo sino lo pruebas todos.

NOVATO/PROFESIONAL

Esta option permite que cada equipo seleccione si el balón se "pegará" a los pies del jugador o no. El juego es mucho mejor si seleccionas la option **PRO(FESIONAL)** una vez que estés familiarizado con él, pero **NOVATO** es una buena option a probar si tienes problemas en comenzar. Además, permite que un jugador novato tenga alguna posibilidad contra un professional.

EL JUEGO

Aquí es donde **Empire Soccer 94** entra en acción. El juego ha sido diseñado para que sea rápido, duro y divertido. A continuation verás dónde pasa todo y cómo funciona:

Al principio de cada partido, el equipo número 1 (el equipo que está en la parte inferior de la pantalla) selecciona cara o cruz al tirar la moneda pulsando **izquierda o derecha**. Si juegas en el modo un solo jugador, siempre podrás elegir. El equipo que acierte, selecciona en qué parte del campo desea jugar (arriba o abajo) durante la primera mitad pulsando **arriba o abajo**. El otro equipo realizará el saque de centro.

Durante el juego solo puedes controlar a un jugador al mismo tiempo. Este jugador puede ser identificado por el número impreso que aparece encima de él. Este será el jugador activo que esté más cerca del balón. Si este jugador está fuera de pantalla, entonces su número aparecerá en el borde de la pantalla, en su dirección. Si el número parpadea, el jugador puede activar un movimiento especial. Mira la sección **CONTROLES** para saber cómo. Un punto amarillo junto al número indica que el jugador ha sido amonestado.

En el panel de la parte inferior de la pantalla aparece la cantidad de tiempo que queda de la mitad actual, junto con las puntuaciones y los nombres de los equipos.

Al final del primer tiempo y del segundo tiempo, aparecerá una pantalla de estadísticas que muestra cómo lo han hecho ambos equipos en las diferentes áreas del juego.

Vale, vamos a ver cómo se juega.

EL JUEGO - JUEGO ABIERTO

PATADA

El fútbol consiste en mover con tus pies un balón y así es cómo se hace. Pulsa el **BOTON 1** cuando tengas el balón. Comprueba que tienes el balón a tus pies o no funcionará. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón con mayor fuerza será lanzado el balón, hasta un tope, cuando el balón sea golpeado automáticamente. Quizá quieras impartir un poco de efecto al balón pulsando con tus controles en la dirección en la que quieras desviarlo.

Ten en cuenta que pulsar los controles en dirección contraria a la de la patada tiene el efecto de golpear más alto el balón, mientras que pulsar en la dirección de la patada lo llevará a baja altura. Este es el control más importante de todos y debería ser el primero que deberías controlar.

ENTRADAS

Si no tienes el balón, entonces mejor que hagas algo al respecto. Pulsar el **BOTON 2** llevará al jugador controlado a hacer una entrada resbalando. Esto es muy efectivo para quitarle el balón al equipo contrario, pero también puede ser arriesgado en cuanto a que existe la posibilidad de cometer una falta. Intenta sincronizar bien tus entradas para que truces por delante del jugador en posesión del balón y puedas quitárselo de sus pies limpiamente.

El árbitro penalizará el juego sucio si lo ves; ejecuta astutamente tus entradas.

CABEZAZO

El cabezazo abre toda una nueva dimensión a tu juego. Si el balón está en el aire, entonces tu única opción es darle con la cabeza, pero hay varios tipos de cabezazos que puedes hacer.

Si el jugador está corriendo pero a larga distancia del balón y pulsas el **BOTON 2**, éste intentará realizar un cabezazo en plancha. Este es el cabezazo más potente pero solo puede ser dirigido en la dirección en la que estás corriendo.

Si el jugador está corriendo, pero está cerca del balón, intentará dirigir el balón a medida que corre. Si está quieto, saltará al aire para golpear con la cabeza el balón. Estos dos movimientos pueden ser realizados a través de los controles de dirección. Cuando des un cabezazo, pulsa el control de dirección hacia donde quieras que vaya el balón. Esto te permitirá marcar goles con espectaculares cabezazos rápidos o cabezazos hacia atrás.

PASES

Dar pases es un arte. Mantener en movimiento el balón es la forma más elegante de jugar fútbol en el Empire Soccer 94. Además es super efectivo. Con un poco de práctica, deberías ser capaz de coger y pasar el balón suavemente.

Para atrapar el balón, MANTEN PULSADO el **BOTON 1** antes de que el balón llegue a los pies de tu jugador seleccionado. Esto significa que cuando el balón llegue a él, el jugador parará y atrapará el balón. Entonces tendrás 1 segundo para girar al jugador en otra dirección, usando los controles de dirección, antes de soltar el botón para pasar el balón. Aunque quizá no veas al jugador al que le estás pasando el balón, la formation seleccionada te ayudará a saber dónde están los otros jugadores de tu equipo.

Esta es una habilidad vital que tendrás que aprender para competir contra los mejores equipos del ordenador.

LANZAMIENTOS POR ENCIMA DE LA CABEZA

Este es el movimiento más espectacular de todos. Si el balón está por encima y por detrás de tu jugador, pulsa el **BOTON 1** para realizar una magnífica chilena sobre la cabeza. Este lanzamiento es un poco aleatorio en cuanto a la dirección pero tendrás mejores posibilidades de meter un gol si consigues usarlo en buena posición.

Si consigues meter un gol haciendo esto, haz lo siguiente: suelta los controles y corre por la habitation 5 minutos con tus brazos al aire y gritando "Eeeeeaaaaaa".

Si juegas en el modo 2 jugadores, comprueba que tu oponente es un buen jugador o este movimiento puede acabar hiriendo a alguien. Si es un buen jugador, entonces muéstrale tu gol tantas veces como te lo permits sin poner en peligro tu viola.

¡Que te diviertas

EL JUEGO - MOVIMIENTOS ESPECIALES

Estos son activados por el **BOTON 2**. Hay 6 movimientos especiales que puedes seleccionar para tu equipo. Este movimiento podrá ser usado por cualquier jugador pero solamente cuando el número del jugador parpadee encima de él. Después de usar el movimiento especial no podrás volverlo a utilizar durante un cierto tiempo. Cada movimiento tiene sus puntos fuertes que se describen a continuación.

POWER DRIVE

Es un tiro muy potente sin efectos. Puede ser usado para llevar rápidamente el balón campo arriba o para conseguir asombrosos goles.

Prueba un Power Drive desde un ángulo de 45 grados con respecto a la portería para sorprender al portero. Además, comprueba que sigues el lanzamiento hasta el guardameta porque quizá no sea capaz de pararlo.

SNAP SHOT

Esto hace que el jugador de una vuelta y tire el balón fuerte y bajo hacia la portería. No importa en qué dirección mire el jugador cuando pulses el botón.

Este movimiento es muy útil, especialmente para principiantes, porque garantiza golpear o quedarse muy cerca de la portería.

BANANA SHOT

Este es un tiro con efecto extra. Hace que el balón se desvíe automáticamente hacia la esquina de la red, independientemente de la dirección a la que esté mirando, hasta un máximo de 90 grados.

Los Banana Shot son fantásticos para desviar el balón hacia la red desde un ángulo muy cerrado.

SUPER CARGA

Este movimiento es para aquellos de vosotros que tengáis una naturaleza más violenta. Cuando la Super Carga es activada, el jugador controlado parpadeará durante un corto período de tiempo durante el cual tirará al suelo a cualquier jugador que toque y estos permanecerán en el suelo durante mucho tiempo. El árbitro no penalizará esto.

Cuidado, es posible que tires también a tus propios compañeros.

SPRINT

Usar el Sprint dará a tu jugador más velocidad. Usa esta option para abrirte paso a través de la defensa de forma espectacular.

Comprueba que estás preparado para tu propia y repentina velocidad o ¡puedes acabar saliendo zumbando del juego!

SUPER REGATEO

Este movimiento hará que el balón se pegue a los pies del jugador y que el jugador acelere durante un corto período de tiempo. Esto te permitirá girar muy rápidamente y correr alrededor de los jugadores y porteros de tu equipo.

Este movimiento puede ser muy potente cuando estás cerca de la portería.

NÓTA: EL MODO NOVA TO SIGNIFICA EFECTIVAMENTE QUE EL EQUIPO COMPLETO ESTA SIEMPRE EN EL MODO SUPER REGATEO Y POR ESO ESTA OPCION ES MENOS IMPORTANTE, PERO EL SPRINT PUEDE MARCAR LA DIFERENCIA.

EL JUEGO - PIEZAS DEL JUEGO

FALTAS

Una entrada mal hecha puede acabar en una falta que castigará el árbitro. Una cruz indica la dirección en la realizarás el lanzamiento. Esta dirección puede ser cambiada pulsando **izquierda y derecha**.

Tras una falta puedes realizar tres tipos diferentes de tiros:

TIRO NORMAL

El **BOTON 1** del tiro normal producirá un estilo normal de patear el balón pero su potencia será más controllable. Lleva casi el doble de tiempo conseguir maxima potencia desde una falta por lo que podrás juzgar la fuerza más precisamente. Puedes dar efecto al balón.

PASAR

Si pulsas el **BOTON 2 (pulsar rápido)**, el jugador intentará pasar el balón al jugador de su equipo que esté más cerca, en la dirección en la que esté mirando. ¡Esto es para aquellos jugadores más sutiles que no quieran golpear solo con fuerza el balón!

ESPECIAL

Los 3 movimientos especiales (Banana Shot, Snap Shot y Power Drive) pueden ser usados también desde las faltas con el **BOTON 2** (pulsar mucho tiempo), si están disponibles.

CORNERS

Los corners se lanzan de la misma forma que las faltas detalladas anteriormente. Cuidado con la fuerza del tiro para conseguir una buena centro sobre la zona de penalti.

SAQUES DE BANDA

En los saques de banda controlas al jugador objetivo en lugar de al jugador en posesión del balón para decidir en qué ángulo lanzarás el balón. El jugador objetivo tendrá un número iluminado sobre su cabeza y podrás moverlo por el campo para que intente colocarse en buena posición.

Hay dos tipos de lanzamientos que puedes hacer:

LANZAMIENTO LARGO

Usa el **BOTON 1** para lanzar el balón lo más lejos que puedas en la dirección del jugador objetivo. El balón caerá justo encima de la cabeza del jugador objetivo.

El equipo contrario controls a un jugador para marcar al jugador objetivo.

LANZAMIENTO A LOS PIES

Usa el **BOTON 2** (pulsar rápido) para intentar lanzar el balón directamente a los pies del jugador objetivo.

PENALTIES

Los penalties se realizan de una forma totalmente diferente a los otros tiros. Cuando se pita un penalti, aparecerá un dibujo de la portería, con 2 flechas que se mueven a izquierda y derecha, arriba y abajo. Las flechas izquierda/derecha indican la dirección del lanzamiento y las flechas arriba/abajo indican la altura. El jugador que lanza el penalti debe pulsar el **BOTON 1** cuando las flechas estén en la posición deseada. Esta es simplemente una cuestión de sincronización.

El jugador que controls al portero puede decidir moverse a izquierda o derecha o lanzarse en plancha a izquierda o derecha. También puede saltar hacia arriba para intentar coger el balón. Estos son los controles:

Moverse a izquierda
Moverse a derecha
En plancha a izquierda
En plancha a derecha
Saltar

Pulsar izquierdo
Pulsar derecho
Izquierda y mantener
Derecha y mantener
No pulses ningún control

GUARDAMETAS

Los guardametas están normalmente controlados por el ordenador y harán todo lo posible por parar cualquier lanzamiento que se ponga en su camino. La habilidad del portero depende de la habilidad del equipo que está jugando. Un portero en un equipo de baja habilidad puede dejar entrar algunos goles "suaves".

Hay veces que el portero pasa al control directo del jugador. Estas son:

COGER EL BALON CON LAS MANOS Y DARLE UNA PATADA

Si el portero coge el balón, podrá darle una patada o hacerlo rodar. Ten en cuenta que si recibe el balón de uno de sus compañeros de equipo, entonces NO cogerá el balón del suelo con sus manos si no que regateará con él. ¡De esta forma podrás sacar al portero de su zona e incluso llegar a meter un gol!

Con el balón en sus manos, el portero puede dar 4 pasos dentro de la zona de penalti pero después tendrá que darle una patada o hacerlo rodar. Pulsa el **BOTON 1** para dar una patada y llevar el balón campo abajo o pulsa el **BOTON 2** (pulsar rápido) para hacer rodar el balón hacia el jugador más próximo en la dirección en la que miras.

LANZAMIENTOS A GOL

Los lanzamientos a gol son tratados de la misma forma que las faltas (ver anteriormente).

PENALTIES

Los penalties son un caso especial y ya han sido descritos anteriormente.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

En cualquier momento, el juego puede ser parado por cualquiera de los jugadores y aparecerán varias opciones. Si uno de los jugadores pulsa **ESCAPE**, el juego hará una pausa. Vuelve a pulsar **ESCAPE** para seguir jugando.

Mientras el juego está en pausa, se pueden seleccionar algunas características internas del juego. Cada una de estas características es seleccionada de la forma normal, usando los controles de dirección y pulsando el **BOTON 1**.

REPETICIONES

Puedes ver una repetition de los 10 segundos anteriores de juego en cualquier momento. Una vez seleccionada esta opción, podrás controlar también la reproduction usando los 4 controles tipo vídeo que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla. Estos corresponden a los 4 controles siguientes:

Reproduction	Derecha
Rebobinar	Izquierda
Pausa	Arriba
Paso a paso	Abajo

No vuelvas aver tus mejores goles demasiadas veces si quieres seguir siendo amigo de tu contrincante.

FORMACION

Puedes cambiar tu formation en cualquier memento del juego. Simplemente usa **izquierda y derecha** para seleccionar tu nueva formation y después selecciona **JUGAR (Play)** para volver a las opciones.

SUSTITUCIONES

Durante el partido podrás sustituir a 2 de tus jugadores. El siguiente jugador será elegido automáticamente para ti. Es una buena idea sustituir a los jugadores hacia el final de partido, cuando algunos de ellos pueden estar cansados, o si han sido amonestados, para evitar que sean expulsados. Puedes saber qué jugadores han sido sancionados por el pequeño punto amarillo que aparece junto a su número.

VOLVER A EMPEZAR

Selecciona esta option para volver a empezar el partido actual. Asegúrate que esto es lo que quieres hater antes de seleccionar esta opción.

MEJORAR TUS HABILIDADES

- 1) Controla los pases. Mejorará muchísimo tu juego.
- 2) El árbitro tiene vision limitada. Puedes hater una entrada sucia si él note ve.
- 3) Especialmente en partidos largos, intenta sustituir a aquellos jugadores que hayan sido amonestados para evitar que scan expulsados.
- 4) Si pasas el balón a tu portero, él no lo recogerá sino que regateará con el balón. ¡ Intents que tu portero meta un gol!
- 5) Fíjate en la formation del otro equipo e intenta seleccionar una formation que funcione efectivamente contra ésta. El dominio del centro del campo puede ser muy importante.

LOS EQUIPOS

ARGENTINA

BELGIUM

BOLIVIA

BRAZIL

BULGARIA

CAMEROON

CANADA

COLOMBIA

DENMARK

EIRE

ENGLAND

FRANCE

GERMANY

GREECE

HOLLAND

ITALY

IVORY COAST

JAPAN

MEXICO

MOROCCO

NIGERIA

NORWAY

ROMANIA

RUSSIA

SAUDI ARABIA

SCOTLAND

SOUTH KOREA

SPAIN

SWEDEN

SWITZERLAND

USA

WALES



INDICE

PER AVVIARE 48

PC IBM e Compatibili48

Commodore Amiga

PROTEZIONE 49

LA SFIDA CALCISTICA

SUPREMA 50

CONTROLLI 51

PC IBM e COMPATIBILI

Controllo Giocatore - Joystick51

Controllo Giocatore - Tastiera51

Controllo Giocatore - Mouse52

COMMODORE AMIGA

Controllo Giocatore53

Controllo Abilità53

IL MENU PRINCIPALE.....55

Selzione Opzioni 55

Opzioni.....55

Allenamento.....56

Esibizione.....56

Mondiali.....56

PRIMA DELLA PARTITA.....57

ESECUZIONE PARTITA.....58

GIOCO APERTO

Tirare 59

Contrare.....59

Colpire di Testa.....60

Passare.....60

Colpo di Tacco.....60

Rovesciate60

MOSSE SPECIALI

Tiro Potente61

Tiro Improvviso.....61

Tiro ed Effetto61

Super Carica62

Scatto di Velocità.....62

Dribblata Ubriacante.....62

CALCI PIAZZATI

Calci di Punizione.....63

Calci d'Angolo.....63

Rimesse Laterali.....63

Rigori64

Portieri64

CARATTERISTICHE DI GIOCO65

Replay65

Formazione.....66

Sostituzioni66

Riavvio66

MIGLIORARE LE ABILITA'66

LE SQUADRE 67

PER AVVIARE

PC IBM& COMPATIBILI

CARICAMENTO DA DISCHETTO

Empire Soccer può essere eseguito sia da dischetto sia da installazione su disco rigido. Per eseguire da dischetto, basta inserire quest'ultimo nell'unità disco e digitare **SOCCER** quando appare il segnale A:>. A questo punto, il gioco si caricherà automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

Per installare Empire Soccer su disco rigido, devi disporre di almeno 1.4Mb di memoria libera. Inserisci il dischetto del gioco nell'unità disco e quando appare il segnale A:> digita **INSTALL** seguito dal nome del disco rigido (di solito C:). Così crei una directory chiamata **EMPSOC** sull'unità C:.

Per caricare da disco rigido, digita:
seguito da:

**CD EMPSOC
SOCCER.**

Il gioco si carica automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

CONFIGURAZIONE DI MEMORIA

Per poter eseguire Empire Soccer, devi disporre di almeno 570 Kbyte di memoria libera. Per controllare quanta memoria libera hai a disposizione, subito dopo che la macchina ha innescato, digita **CHKDSK** oppure **MEM** quando appare C:>. Il dato visualizzato dovrebbe essere di almeno 583680 byte liberi per poter eseguire Empire Soccer. In caso contrario, il programma non gira. Se non disponi di memoria sufficiente per eseguire Empire Soccer, puoi togliere programmi superflui residenti in memoria dai file di avvio **AUTOEXEC. BAT** e **CONFIG.SYS**. Questo lo puoi fare utilizzando il comando **DOS EDIT** o qualunque altro editor di testo o di trattamento di testo in commercio capace di salvare file solo come testo.

Un'altra opzione è quella di innescare il sistema da un dischetto anziché da disco rigido. Un dischetto di innesco contiene solo i file strettamente essenziali alla macchina per girare, pertanto mantiene libera la massima quantità di memoria. Questa opzione, tuttavia, non esegue automaticamente dispositivi di gestione di scheda sonora o di mouse.

Per fare un dischetto di innesco, basta formattare un dischetto vergine utilizzando il comando seguente: **FORMAT A:/S** Per innescare con questo dischetto, basta inserirlo nell'unità disco A: non appena accendi il computer. Poi carica il gioco come spiegato prima.

**NON ELIMINARE COMPLETAMENTE I FILE AUTOEXEC. BAT O
CONFIG.SYS POICHE' SENZA DI QUESTI IL COMPUTER NON FUNZIONA**

COMMODORE AMIGA

Accendi il computer e inserisci il dischetto di gioco nell'unità interna. Il gioco si carica automaticamente.

PROTEZIONE

Dopo aver eseguito il primo tempo del primo incontro, apparirà una richiesta di protezione simile all'esempio qui di seguito illustrato.

COPY PROTECTION

From the score grid supplied
please enter the result from

ENGLAND vs BRAZIL

0 0

Servendoti della griglia di protezione stampata in blu all'interno della copertina di questo manuale, trova la partita che corrisponde alla richiesta di protezione.

Per passare tra i due punteggi, usa i controlli direzionali **SINISTRA e DESTRA**, per cambiare le cifre secondo quelle riportate sulla griglia risultati per l'incontro visualizzato, usa **SU e GIU'**, e quando hai sistemato entrambi i risultati, usa il **BOTTONE 1 (FUOCO)**.

Per rispondere correttamente, hai a disposizione tre tentativi.

LA SFIDA CALCISTICA SUPREMA

Empire Soccer 94 è stato studiato con due caratteristiche preminenti:

GIOCABILITA' E DIVERTIMENTO

Tutti gli aspetti divertenti del calcio sono stati condensate in un gioco che è un concentrato di azione continua ed emozionante. Qui non ci sono momenti di noia. Tutto è divertimento, basta dare un'occhiata a queste caratteristiche:

**Scatti di Velocità - Tiri di Potenza - Tiri Improvvisi - Tiri ad Effetto -
Dribblata Ubriacante - Super Carica - Rovesciate - Entrate a Scivolone
Colpo di Tacco - Colpo di Testa - Tuffi di Testa - Passaggi -
Scambi Uno/Due - Rinvii del Portiere - Stoppate -
Calci di Punizione - Rimesse Laterali - Calci d'Angolo -
Rimesse Lunghe - Espulsioni - Rigori - Sostituzioni -
Replay con speciale modalità di controllo video -
Livelli di abilità variabili - Modalità Novellino/Professionista -
Campionato - Allenamenti - Esibizioni - Torneo Mondiale -
Tornei personalizzati - Gare a 8 giocatori
32 Squadre - Risultati + statistiche complete di partita**

Inserisci, accendi e lasciati andare. Non c'è maggiore divertimento di questo da nessuna parte!

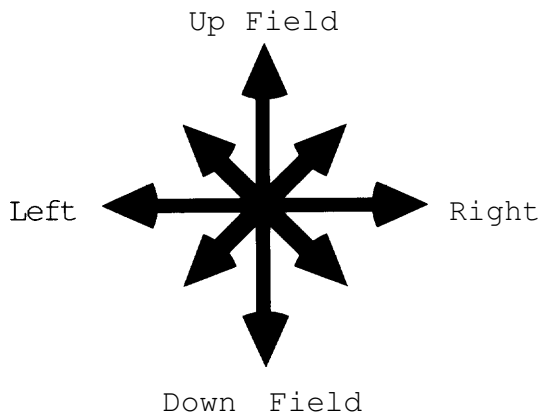
Ma non farti ingannare nel credere che il gioco sia facile. Certo, puoi prendere su e giocare subito. Ma il gioco presenta un grande spessore. Per farlo davvero bene, ti ci vorrà parecchio tempo. Quando riuscirai a battere il Brasile 5-0 in un incontro di esibizione, magari con un paio di tuffi di testa e una rovesciata, saprai di essere arrivato!

Il gioco presenta molte caratteristiche e ti permette di eseguire singoli incontri con le 32 Squadre Nazionali che vi sono incluse, oppure puoi partecipare alle finali dei Mondiali che comprendono 51 incontri. Il modo migliore di giocare è con altri amici - ad una competizione possono partecipare fino ad 8 giocatori.

CONTROLLI - PC IBM e COMPATIBILI

CLO GIOCATORE MEDIANTE JOYSTICK

I tuoi giocatori si muovono sul campo secondo la direzione in cui muovi il joystick. Per ottenere movimenti in diagonale, muovi diagonalmente il joystick. Inizialmente, il joystick deve essere calibrato, per cui seguile indicazioni sullo schermo.



CONTROLLO GIOCATORE MEDIANTE TASTIERA

I tuoi giocatori si muovono sul campo secondo i tasti direzionale che premi. Per ottenere movimenti diagonali, usa combinazioni di tasti.

DIREZIONE

SU
GIU'
SINISTRA
DESTRA
BOTTONE 1
BOTTONE 2
PAUSA

TASTIERA 1

CURSORE SU
CURSORE GIU'
CURSORE SINISTRA
CURSORE DESTRA
INVIO
MAIUSC DESTRA
ESC

TASTIERA 2

Q
A
Z
X
BARRA SPAZIATRICE
1
ESC

CONTROLLO FINESTRA

CONTROLLO MENU
ESC
SELEZIONE SQUADRA

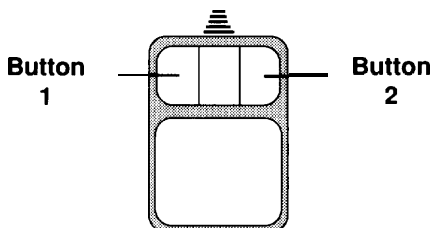
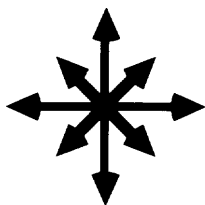
TASTI CURSORE

ESC
TASTI CURSORE (Scorri la lista)
HOME/FINE (Vai sulla prima/ultima squadra)

Durante la fase di gruppo dei Mondiali, quando appare la tabella degli abbinamenti, premendo HOME/FINE procedi al gruppo successive con una partita preselezionata.

CONTROLLO DEL GIOCATORE MEDIANTE MOUSE

I tuoi giocatori si muovono sul campo secondo i movimenti del mouse. Nota che i pulsanti del mouse sono segnati con 1 e 2 per corrispondere al joystick e alla tastiera.



CONTROLLO ABILITA'

COLPO DI TESTA

TIRO

**ENTRATA SCIVOLONE
MOSSA SPECIALE**

**COLPO DI TACCO
ROVESCIATA**

PULSANTE 2 con **palla in aria**
(tocco rapido)

PULSANTE 1 (Su, Giù Sinistra o Destra
dopo tocco)

PULSANTE 2 (tocco rapido)

PULSANTE 2 (tocco lungo - numero
giocatore deve lampeggiare)

Non disponibile

PULSANTE 1 con **palla in aria**

CALCIO DI PUNIZIONE, DI RINVIO E D'ANGELO

TIRO

**PASSAGGIO
SPECIALE**

PULSANTE 1

PULSANTE 2 (tocco rapido)

PULSANTE 2 (tocco lungo)

PORTIERE CON PALLA IN MANO

RINVIO LUNGO

RINVIO A MANO

PULSANTE 1

PULSANTE 2 (tocco rapido)

RIMESSE LA TERALI
(direzionali) +

**RIMESSA LUNGA
RIMESSA SUI PIEDI**

(Muovi giocatore con i controlli

PULSANTE 1

PULSANTE 2 (tocco rapido)

TIRI DI RIGORI

TIRO

PULSANTE 1

PARATA DI RIGORI

**SPOSTA A SINISTRA
SPOSTA A DESTRA
TUFFO A SINISTRA
TUFFO A DESTRA
SALTO IN ALTO**

SINISTRA (tocco)

DESTRA (tocco)

SINISTRA (premuto)

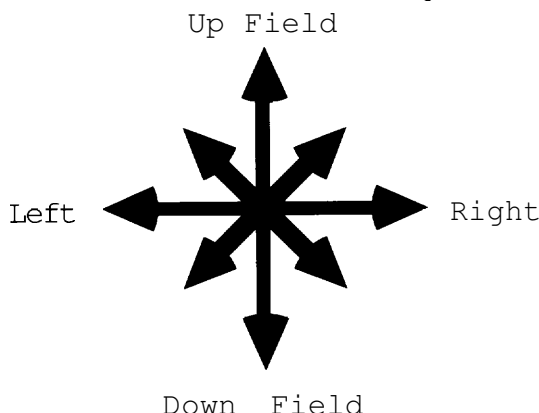
DESTRA (premuto)

(non premere alcun tasto)

CONTROLLI - COMMODORE AMIGA

CONTROLLO GIOCATORE MEDIANTE JOYSTICK

I tuoi giocatori si muovono sul campo secondo la direzione in cui muovi il joystick. Per ottenere movimenti in diagonale, muovi diagonalmente il joystick.



CONTROLLO ABILITA'

COLPO DI TESTA
TIRO

ENTRATA SCIVOLONE

MOSSA SPECIALE

COLPO DI TACCO
ROVESCIAIA

CALCIO DI PUNIZIONE, DI RINVIO E D'ANGELO

TIRO
PASSAGGIO
SPECIALE

PORTIERE CON PALLA IN MANO

RINVIO LUNGO
RINVIO A MANO

FUOCO con palla in aria (tocco rapido)
FUOCO con palla vicina (joystick avanti dopo tocco)

FUOCO correndo senza palla
(tocco rapido)

Attendi simbolo SP lampeggiante accanto nome squadra, poi premi **FUOCO**
JOYSTICK INDIEGRO con palla vicina
Non disponibile

FUOCO (tieni premuto per potenza)
FUOCO (tocco rapido)

Attendi simbolo SP lampeggiante accanto nome squadra, poi premi **FUOCO**

FUOCO (tieni premuto per potenza)
FUOCO (tocco rapido)

RIMESSE LATERALI

RIMESSA LUNGA
RIMESSA SUI PIEDI

(Muovi giocatore con i controlli
direzionali) +
FUOCO tieni premuto per potenza)
FUOCO (tocco rapido)

TIRI DI RIGORI **TIRO**

FUOCO

PARATA DI RIGORI
SPOSTA A SINISTRA
SPOSTA A DESTRA
TUFFO A SINISTRA
TUFFO A DESTRA
SALTO IN ALTO

SINISTRA + FUOCO
DESTRA + FUOCO
SINISTRA
DESTRA
(non usare joystick)

SOSPENSIONE GIOCO **PAUSA**

PREMI 'P' sulla tastiera

**NB: IL CONTROLLO MEDIANTE TASTIERA O MOUSE NON E' POSSIBILE
SULL'AMIGA**

CONVENZIONI DEL MANUALE

Nel manuale, i controlli per ottenere ciascuna mossa o abilità vengono dati per il PC IBM e per l'Amiga. I controlli Amiga sono dati tra parentesi.

P.es. Per ottenere un'Entrata a Scivolone, devi premere il **PULSANTE 2** sul PC oppure **FUOCO** sull'Amiga, pertanto i dettagli appariranno così:

PULSANTE 2 (FUOCO mentre corri)

IL MENU PRINCIPALE

SELEZIONE DELLE OPZIONI

PC IBM e COMPATIBILI

Il menu principale offre 3 modi diversi di eseguire il gioco ed una selezione di opzioni. Ogni volta viene selezionata muovendo l'evidenziatore con i **TASTI CURSORE** sulla opzione appropriata e poi premendo il tasto di **RITORNO** per selezionare. Premendo **ESC**, ritorni al menu precedente. Per passare tra le opzioni, usa **sinistra e destra**.

COMMODORE AMIGA

Il menu principale offre 3 modi diversi di eseguire il gioco ed una selezione di opzioni. Ogni volta viene selezionata muovendo l'evidenziatore con il **JOYSTICK** sulla opzione appropriata e poi premendo **FUOCO** per selezionare. Per passare tra le opzioni, usa **sinistra e destra**.

Parliamo, ora, di queste 4 selezioni in ordine inverso, poiché ognuna di queste ti porta più addentro nel gioco.

OPZIONI

CASUALIZZA COPPA

Questa opzione casualizza le squadre che giocano la sezione finale dei Mondiali e che sorteggia tutti i gruppi preliminari. Il gioco inizialmente è impostato con 24 squadre in 6 gruppi. Tuttavia, nel gioco vi sono altre squadre e selezionando questa opzione puoi dare loro l'occasione di gareggiare. Per una lista completa delle squadre disponibili, vedi alla sezione LE SQUADRE.

SELEZIONA SQUADRE MONDIALI

Questa ti permette di impostare 6 Gruppi di 4 squadre in qualunque permutazione vuoi. Ciò significa che puoi selezionare le tue finaliste di coppa dalle 32 squadre disponibili.

LIVELLA ABILITA' (ACCESO/SPENTO)

Alle singole nazionali sono stati dati livelli di abilità e stile di gioco differenti. Se vuoi che tutte le nazionali siano allo stesso livello, metti questa opzione su **ACCESO** e tutte le squadre verranno poste sul massimo livello di abilità. Questo riguarda sia i Mondiali che le partite di Esibizione.

CAMMEO (ACCESO/SPENTO) (SOLO VERSIONE AMIGA)

Questa opzione accende o spegne la funzione di Cameo.

OPZIONI PC (SOLO VERSIONE PC IBM)

Questa ti permette di accendere o spegnere il sonoro, le animazioni extra (per accelerate il gioco).

ESCI

Questa ti riporta al menu principale.

ALLENAMENTO

Questa è forse la modalità migliore per cominciare. Essa ti permette di giocare una partita singola, dove tu selezioni il livello di abilità per le 2 squadre. Il livello 1 è il più alto e il livello 5 il più basso. Non preoccuparti se perdi contro il computer, anche se questo è sul livello 5 e tu sul livello 1. Lui ha molta più pratica di te!

NOTA: PER INIZIARE, SARA' BENE METTERE LA TUA SQUADRA SU MODALITA' PRINCIPIANTE. PER FARE QUESTO, VEDI LE INFORMAZIONI PRIMA DELL'INCONTRO.

ESIBIZIONE

Questa modalità è il trampolino di lancio verso la competizione dei Mondiali e ti introduce alle 32 squadre nazionali comprese nel gioco. Tu puoi giocare un singolo incontro contro ognuna di queste. Le squadre saranno perfettamente equilibrate se hai scelto PARI ABILITA' sulla videata Opzioni, ma avranno il proprio livello individuale di stile se l'opzione non è attivata - quest'ultimo modo è quello implicitamente preselezionato.

Un incontro di esibizione deve avere per forza un vincitore. Ciò significa che vi saranno tempi supplementari e soluzione ai rigori se il risultato è di parità.

MONDIALI

Questa è la modalità che riflette le finali dei Mondiali. Ciò significa che vi sono 6 gruppi di 4 squadre ciascuno che si incontrano (36 partite in tutto) più una gara ad eliminazione diretta per le ultime 16 (altri 15 incontri). I gruppi sono predefiniti, ma possono essere cambiati come descritto nella sezione Opzioni.

Un massimo di 8 giocatori possono ciascuno scegliersi le proprie squadre e partecipare al torneo. Una volta selezionata l'opzione Mondiali, il gioco chiederà quante persone vi parteciperanno. Se vuoi che partecipino più di 3 giocatori, seleziona l'opzione in fondo ma premi **sinistra e destra** per ottenere il numero giusto di giocatori.

Quando hai deciso il numero dei partecipanti, ciascun giocatore seleziona una squadra. La lista delle squadre disponibili viene visualizzata e può essere fatta scorrere premendo **su e giù**. Sul PC puoi anche passare direttamente in cima alla lista premendo il tasto **HOME**, oppure andare in fondo premendo il tasto **FINE**. Per selezionare la squadra evidenziata, premi **RITORNO (FUOCO)**. Quando tutti hanno selezionato la propria squadra, ha inizio la sezione dei gruppi.

Il gioco esegue 2 incontri alla volta in ciascun gruppo, fino a quando ogni squadra non ha incontrato tutte le altre del gruppo. Ciascun incontro può essere eseguito per intero, oppure puoi vederne solo il risultato. Gli incontri che non comportano presenza umana sono predefiniti per visualizzare solo il risultato. Gli incontri con 1 o 2 giocatori umani sono predefiniti per essere giocati. Tuttavia, tu puoi decidere quali incontri giocare e di quali, invece, vedere solo il risultato. Basta premere **sinistra e destra** per selezionare se l'incontro deve essere **GIOCATO** oppure vederne solo il **RISULTATO**. Se decidi di giocare un incontro in cui le due squadre non sono state selezionate da nessuno, dovrai deselezionare **COMPUTER** sulla videata pre-partita per far sapere al computer che qualcuno prenderà il controllo di una squadra. Per ulteriori informazioni su come procedere, vedi alla sezione **PRIMA DELL'INCONTRO**.

Dopo ogni incontro, premi **RITORNO (FUOCO)** per passare a quello successivo. Dopo 2 incontri in un gruppo, apparirà la classifica. Premi di nuovo **RITORNO (FUOCO)** per passare al gruppo successivo, oppure premi **HOME/FINE (SOLO PC)** per passare al gruppo successivo con un incontro da **GIOCARRE**.

Quando sono stati disputati tutti gli incontri di un gruppo, le 16 squadre migliori (le prime 2 classificate di ciascun gruppo, più le 4 con più punti) vanno alla fase ad eliminazione diretta fino alla finalissima dei Mondiali. Se questi incontri non vengono decisi nei tempi regolamentari, vi sono 2 periodi di tempi supplementari, ognuno della durata di un terzo di tempo, cui possono seguire i calci di rigore se l'incontro è ancora in parità.

PRIMA DELL'INCONTRO

Questa videata ti permette di impostare lo stile delle 2 squadre.

Sulla versione PC, muovi l'evidenziatore mediante i **tasti cursore** e **Ritorno** e cambia la selezione muovendo a **sinistra e a destra**.

Sulla versione Amiga, usa il joystick per muovere l'evidenziatore e premi **FUOCO** per selezionare.

DURATA

Puoi giocare tempi di 1, 3, 5 o 10 minuti.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO (SOLO PC)

Scegli il dispositivo di controllo per ciascuna squadra mediante i **tasti cursore** e **Ritorno**.

Puoi selezionare da TASTIERA 1, TASTIERA 2, JOYSTICK o MOUSE. Inoltre, puoi selezionare COMPUTER, che significa che la squadra sarà controllata dal computer.

MOSSA SPECIALE (PC IBM)

Sulla versione PC vi sono 6 mosse speciali che possono essere selezionate. Ognuna di esse è dotata di una sua propria forza e può essere utilizzata in vari modi.

MOSSA SPECIALE (AMIGA)

Sulla versione Amiga vi sono 9 mosse speciali che possono essere selezionate, con tiri di Potenza, ad Effetto e Improvviso disponibili in due versioni: FISSA, che può essere usata solo nella metà campo avversaria, e LIBERA che può essere usata dovunque.

Ognuna è dotata di una sua propria forza e può essere utilizzata in vari modi. Inoltre, puoi selezionare COMPUTER, che significa che la squadra sarà controllata dal computer. Per maggiori dettagli sulla esatta funzione delle varie mosse speciali, vedi a ESECUZIONE PARTITA, SPECIALI.

FORMAZIONE

Vi sono 5 diverse formazioni che puoi selezionare. Ognuna di esse influisce significativamente sul modo in cui esegui la partita. Coraggio, prova - non saprai mai quale stile ti si addice meglio finché non lo provi.

NO VELLINO/PROFESSIONISTA

Questa opzione permette a ciascuna squadra di selezionare se la palla è incollata ai piedi del cacciatore o no. Quando ti sarai familiarizzato con il gioco, tutto diventa migliore se selezioni PRO, ma per iniziare, anche NOVELLINO è un'ottima opzione da provare se trovi la partita difficile da controllare. Questa consente anche ad un esordiente di misurarsi contro un professionista stagionato.

ESECUZIONE PARTITA

Qui è dove Empire Soccer 94 si manifesta appieno. Il gioco è studiato per essere rapido, frenetico e divertente. Qui è dove tutto succede ed ecco come funziona:

All'inizio di ciascun incontro, la squadra numero 1 (la squadra in basso sullo schermo) seleziona testa o croce al lancio della moneta premendo **sinistra o destra**. Se esegui una partita da solo, ti viene sempre data l'opportunità della prima scelta. La squadra che vince il sorteggio, quindi, sceglie in quale metà campo giocare il primo tempo premendo **su o giù**. La squadra che perde il sorteggio effettua il calcio di inizio.

Durante la partita, tu controlli un cacciatore alla volta e questo giocatore è identificato dal suo numero che appare sopra di lui. Egli sarà il giocatore attivo più vicino alla palla. Se questo giocatore si trova fuori schermo, il suo numero apparirà sul bordo dello schermo nella sua direzione. Se il numero lampeggia (sulla versione Amiga aspetta che lampeggi il simbolo SP accanto al nome della squadra), il giocatore può attivare anche la sua mossa speciale. Per la procedura, vedi alla sezione CONTROLLI. Un puntino giallo accanto al numero indica che il giocatore è stato ammonito.

Il pannello in basso sullo schermo indica il tempo che rimane nella frazione in corso, unitamente al risultato e al nome delle squadre. Sulla versione Amiga, la barra del tempo appare sulla sinistra dello schermo. Quando la barra arriva a zero, la partita va ai minuti di recupero che sono indicati da una barra rossa in ascesa. Non vale la pena di perdere tempo nei calci piazzati quando stai vincendo, poiché il tempo perso verrà aggiunto alla fine.

All'intervallo e al termine di partita, apparirà una videata di dati su come sono andate le 2 squadre nei vari aspetti dell'incontro.

OK, andiamo a vedere come si gioca:

ESECUZIONE PARTITA - GIOCO APERTO

CALCIARE

Il calcio consiste nel calciare una palla, ed ecco come si fa. Quando hai la palla, premi il **BOTTONE 1(FUOCO)**. Accertati, però, di avere la palla al piede, altrimenti non funziona. Più tiene premuto il bottone, più il tiro risulta forte, fino al massimo quando la palla viene calciata automaticamente. Puoi anche imprimere un effetto alla palla premendo sui controlli nella direzione in cui vuoi mandarla.

Nota che premendo i controlli nella direzione opposta a quella del tiro, ha l'effetto di calciare la palla più in alto, mentre se premi nella direzione del tiro, la palla rimane bassa. Questo è il più importante dei controlli e deve essere il primo da imparare.

CONTRARE

Se non hai la palla, sarà meglio che ti dai da fare. Premendo il **BOTTONE 2 (FUOCO)** mentre corri, obblighi il giocatore sotto controllo ad una entrata a scivolone. Questa è molto efficace per rubare palla all'avversario, ma può anche essere rischiosa nel senso che potresti anche commettere fallo. Cerca di calcolare bene i contrasti, in modo da incrociare il giocatore con la palla e portargliela via in modo pulito.

Se l'arbitro vede, i falli verranno penalizzati, per cui usa le entrate con saggezza.

COLPIRE DI TESTA

Colpire di testa aggiunge tutta una nuova dimensione al tuo gioco. Se la palla è in aria, la tua unica opzione è colpirla di testa, ma vi sono diversi modi per colpire che puoi utilizzare.

Se il giocatore sta correndo ma è distante dalla palla e tu premi il **BOTTONE 2 (FUOCO)**, egli cercherà di buttarsi a tuffo. Questo è il colpo di testa più potente, ma può essere indirizzato solo nella direzione in cui stai correndo.

Se il giocatore è in corsa ma vicino alla palla, egli cercherà di colpire la palla in corsa. Se egli è fermo, si limiterà saltare e colpire di testa. Queste ultime 2 mosse possono essere dirette utilizzando i controlli direzionali. Mentre colpisci di testa, premi i controlli nella direzione in cui vuoi indirizzare la palla. Questo ti permette di segnare con un brillante colpo di testa tagliato o a rovescio verso la porta.

PASSARE

Passare è un'arte. Mantenere la palla in movimento è il modo elegante di giocare al calcio e in Empire Soccer 94 è anche molto efficace. Con un po' di pratica, dovresti essere in grado di stoppare e passare la palla fluidamente.

Per stoppare la palla, TIENI premuto il bottone di tiro **BOTTONE 1 (FUOCO)** prima che la palla arrivi sui piedi del giocatore selezionato. Ciò significa che quando gli arriva la palla, il giocatore si ferma e la stoppa. Adesso hai circa 1 secondo per far girare il giocatore in una diversa direzione, mediante i controlli direzionali, prima di rilasciare il bottone per effettuare il passaggio. Anche se non sei in grado di vedere il giocatore a cui passi la palla, la formazione selezionata ti darà una buona idea della posizione di ciascuno dei tuoi giocatori.

Questa è una abilità vitale da imparare se vuoi competere con le migliori squadre del computer.

COLPO DI TACCO

Questa opzione è disponibile solo sulla versione Amiga. Invertendo il joystick con la palla, fa sì che il giocatore la manda alle sue spalle. Questa è una mossa molto difficile da eseguire, poiché tu guardi quasi sempre davanti al giocatore. Cerca di impraticarti in questa mossa in modalità NOVELLINO prima di cominciare ad usarla in modalità PRO.

ROVESCiate

Questa opzione è disponibile solo nelle versioni PC IBM. Questa è la mossa più spettacolare di tutte. Se la palla è in aria e alle spalle del tuo giocatore, premendo il **BOTTONE 1** questi effettuerà una superba sforciciata. Questo tiro comporta una leggera casualità sulla direzione che imprime alla palla, il che offre una opportunità ancora migliore per segnare se riesci ad usarla in buona posizione.

Se segni con una rovesciata, devi fare quanto segue: metti giù i tuoi controlli e corri in giro per la stanza per circa 5 secondi a braccia alzate gridando "Yeeeeaaaahhhh".

Se stai giocando in 2, accertati che il tuo avversario sia uno sportivo, altrimenti questa mossa potrebbe risultare in un penoso infortunio. Se l'amico è davvero sportivo, ripeti questo fotogramma tutte le volte che egli riesce a sopportare senza rischio per la tua vita.

Buon divertimento!

ESECUZIONE PARTITA - MOSSE SPECIALI

Queste si attivano col **BOTTONE 2 (FUOCO)** quando lampeggia SP). Le mosse speciali che puoi selezionare per la tua squadra sono 6 (9 sull'Amiga). Queste sono disponibili per tutti i tuoi giocatori ma possono essere usate solo quando il numero sopra la testa del giocatore lampeggia (simbolo SP lampeggia accanto al nome della squadra). Dopo aver utilizzato una mossa speciale, non puoi utilizzarla di nuovo per un po' di tempo. Ogni mossa dispone di una sua propria forza, sommariamente descritta qui di seguito:

TIRO POTENTE

Questo è un tiro molto potente senza effetto. Può essere utilizzato per inviare rapidamente la palla in avanti o per segnare reti strepitose.

Prova a tirare ad un angolo di 45 gradi rispetto alla porta per cercare di sorprendere il portiere. Inoltre, accertati di seguire il tiro verso il portiere, poiché questi potrebbe non trattenere.

TIRO IMPROVVISO

Questo fa girare il giocatore su se stesso per effettuare un tiro secco in porta. Non importa in quale direzione è rivolto il giocatore quando premi il bottone.

Questa mossa è molto utile, specialmente per i principianti, poiché garantisce il tiro in porta o quantomeno molto vicino alla porta.

TIRO AD EFFETTO

Questo è un tiro con effetto accentuato. Con questo la palla curva automaticamente verso l'angolino della porta con un massimo di 90 gradi di curvatura, qualunque sia la direzione verso cui è rivolto il giocatore.

I tiri ad effetto sono ottimi per curvare la palla verso la rete da un angolo molto stretto.

SUPER CARICA

Questa è per tipi violenti. Quando Super Carica è attivata, il giocatore controllato lampeggia per un breve periodo, durante il quale egli stende ogni avversario che tocca il quale rimane a terra a lungo. Questa carica non viene penalizzata dall'arbitro.

Ma stai attento, poiché è molto possibile che butti a terra anche i tuoi compagni

SCATTO DI VELOCITA'

Utilizzando Scatto di Velocità, il tuo giocatore usufruisce di una marcia in più. Usala per sfondare la difesa avversaria in modo spettacolare.

Accertati di essere pronto per questo scatto di velocità improvviso, altrimenti rischi di sfrecciare fuori dal gioco!

DRIBBLATA UBRIACANTE

Questa mossa incolla la palla al piede del giocatore e lo velocizza per un breve periodo. Questo ti permette di girarti molto rapidamente e di scartare allo stesso modo giocatori e portiere. Questa mossa può essere risolutiva quando ti trovi nei pressi della porta.

NOTA: LA MODALITA' NOVELLINO SIGNIFICA IN EFFETTI CHE L'INTERA SQUADRA E' IN MODALITA' DRIBBLATA PERMANENTE, PER CUI QUESTA OPZIONE RISULTA MENO IMPORTANTE, MA LO SCATTO DI VELOCITA' PUO' FARE TUTTA LA DIFFERENZA.

ESECUZIONE PARTITA - CALCI PIAZZATI

CALCI DI PUNIZIONE

Un'entrata mal calcolata può risultare in una punizione decretata dall'arbitro. Una crocetta indica la direzione del tiro, che può essere cambiata premendo **sinistra e destra**.

In una punizione, ci sono 3 diversi tipi di tiro:

TIRO NORMALE

Il bottone di tiro normale **BOTTONE 1 (FUOCO tenuto premuto)** risulta in un tiro di stile normale, ma la potenza è più controllabile. In un calcio di punizione ci vuole il doppio di tempo per arrivare al massimo di potenza, in modo da poter giudicare la forza con più precisione. Qui puoi sempre imprimere l'effetto alla palla.

PASSAGGIO

Se premi il **BOTTONE 2 (tocco rapido) (FUOCO tocco rapido)**, il giocatore proverà a passare al compagno più vicino nella direzione verso cui è rivolto. Questo tiro è adatto ai giocatori più sofisticati che non vogliono solo sparacchiare più forte che possono!

SPECIALE

Anche le 3 mosse speciali di tiro (Effetto, Improvviso e di Potenza) possono essere usate nelle punizioni mediante il **BOTTONE 2 (tocco lungo)** se sono disponibili.

CALCI D'ANGOLO

I calci d'angolo si tirano allo stesso modo delle punizioni, descritte sopra. Stai attento alla forza del tiro per cercare di effettuare un buon traversone nell'area di rigore.

RIMESSE LATERALI

Nelle rimesse laterali, tu controlli il giocatore che riceve anziché quello che tira, al fine di decidere l'angolazione della rimessa. Il giocatore che riceve avrà il numero evidenziato sopra la testa e lo puoi muovere per metterlo nella posizione ottimale.

I tipi di rimessa che puoi effettuare sono 2:

RIMESSA LUNGA

Usa il **BOTTONE 1 (FUOCO)** tenuto premuto) per lanciare la palla più lontano che puoi nella direzione del giocatore ricevente. Questo lancio deve avvenire dritto sopra la testa del ricevente. La squadra avversaria controlla un giocatore per marcare il ricevente.

RIMESSA SUI PIEDI

Usa il **BOTTONE 2 (tocco rapido) (FUOCO)** tocco rapido) per cercare di lanciare la palla sui piedi del giocatore ricevente.

RIGORI

I rigori vengono trattati in modo del tutto diverso dagli calci piazzati.

Quando viene assegnato un rigore, appare una immagine della porta con 2 frecce che vanno in alto e in basso e a destra e sinistra. La freccia sinistra/destra indica la direzione del tiro, e quella alto/basso indica l'altezza. Il giocatore che tira il rigore deve premere il **BOTTONE 1 (FUOCO)** quando le frecce si trovano nella posizione voluta. E' solo una questione di tempismo.

Il giocatore che controlla il portiere può scegliere di spostarsi a sinistra o a destra o di tuffarsi a sinistra o a destra. Può anche saltare per parare la palla. Ecco i controlli:

Sposta a Sinistra	Tocco a sinistra (Sinistra + Fuoco)
Sposta a Destra	Tocco a Destra (Destra + Fuoco)
Tuffo a Sinistra	Sinistra e premuto (Sinistra)
Tuffo a Destra	Destra e premuto (Destra)
Salto	Non premere alcun controllo

PORTIERI

I portieri sono in genere controllati dal computer e fanno del loro meglio per parare i tiri in arrivo. L'abilità del portiere dipende dalle abilità della squadra per cui gioca. Un portiere di una squadra con basso livello di abilità può farsi passare palloni "facili".

Vi sono occasioni in cui il portiere passa direttamente sotto il controllo del giocatore. Queste sono:

CALCIO DI RINVIO

Se il portiere blocca la palla, dovrà effettuare un calcio di rinvio o rimetterla con le mani. Nota che se la palla gli viene passata da un compagno, egli **NON** la raccoglierà ma dovrà dribblarla o respingerla. In questo modo puoi muovere il portiere fuori dalla sua area e portarlo perfino a segnare! Sulla versione Amiga, il portiere non può uscire dalla sua area.

Quando ha la palla in mano, il portiere può fare 4 passi nell'area di rigore e poi deve rinviarla sia tirandola sia lanciandola con le mani. Premi il **BOTTONE 1 (FUOCO)** tieni premuto) per calciare il rinvio, oppure usa il **BOTTONE 2 (tocco rapido) (FUOCO tocco rapido)** per rinviare con le mani verso il compagno più vicino nella direzione verso cui è rivolto il portiere.

RINVII DAL FONDO

I rinvii dal fondo sono trattati allo stesso modo degli altri calci piazzati come le punizioni (vedi sopra).

RIGORI

I rigori sono un caso speciale e sono descritti sopra.

CARATTERISTICHE DI GIOCO

In qualsiasi punto del gioco la partita può essere sospesa da uno dei giocatori e alcune opzioni diventano disponibili. Se uno dei giocatori preme **ESC (P)**, la partita viene sospesa. Premendo di nuovo **ESC (P)**, la partita riprende.

Quando la partita è sospesa, si possono selezionare alcune caratteristiche di gioco. Ognuna di queste si seleziona al solito modo mediante i controlli direzionali e il **BOTTONE 1 (FUOCO)**.

REPLAY

In qualunque momento puoi rivedere i 10 secondi di gioco precedenti. Una volta selezionato, puoi anche controllare il replay utilizzando 4 controlli stile di video che sono sovrapposti in basso a destra sullo schermo. Questi corrispondono ai 4 controlli seguenti:

	IBM PC	AMIGA
Esegui	Destra	Destra
Riavvolgi	Sinistra	Sinistra
Pausa	Su	FUOCO (ACCESO/SPENTO)
Passo Indietro		Joystick Su (Quando in pausa)
Passo Avanti	-	Joystick Giù (Quando in pausa)
Passo Singolo	Giù	

Non ripetere le tue reti più belle troppe volte, se vuoi restare amico del tuo avversario.

FORMAZIONE

Tu puoi cambiare la formazione in qualunque momento della partita. Basta usare **sinistra e destra** per selezionare la nuova formazione e poi selezionare **PLAY (ESEGUI)** (premi **FUOCO**) per tornare alle opzioni.

SOSTITUZIONI

Nel corso di un incontro puoi sostituire 2 giocatori. Il nuovo giocatore viene scelto automaticamente. E' buona norma sostituire verso la fine di una partita in cui alcuni dei tuoi giocatori cominciano ad essere stanchi, o se sono stati ammoniti e vuoi evitarne l'espulsione. I giocatori ammoniti sono identificabili dal puntino giallo accanto al numero.

RIAVVIO

Questa riavvia l'incontro in corso. Accertati che questo è ciò che vuoi fare prima di selezionare questa opzione.

MIGLIORARE LE ABILITA'

- 1) Cerca di imparare davvero a passare. Migliorerà massicciamente il tuo gioco.
- 2) L'arbitro ha una visione limitata. Puoi permetterti un contrasto cattivo se egli non lo vede.
- 3) Specie nelle partite lunghe, cerca di sostituire i giocatori che sono stati ammoniti per evitarne l'espulsione.
- 4) Se passi la palla indietro al portiere, egli non la potrà raccogliere ma dovrà giocarla con i piedi. Prova a segnare con il tuo portiere!
- 5) Nota la formazione dell'altra squadra e cerca di selezionarne una che può opporsi efficacemente. Il dominio del centrocampo può essere molto importante.

LE SQUADRE

ARGENTINA

BELGIUM

BOLIVIA

BRAZIL

BULGARIA

CAMEROON

CANADA

COLOMBIA

DENMARK

EIRE

ENGLAND

FRANCE

GERMANY

GREECE

HOLLAND

ITALY

IVORY COAST

JAPAN

MEXICO

MOROCCO

NIGERIA

NORWAY

ROMANIA

RUSSIA

SAUDI ARABIA

SCOTLAND

SOUTH KOREA

SPAIN

SWEDEN

SWITZERLAND

USA

WALES