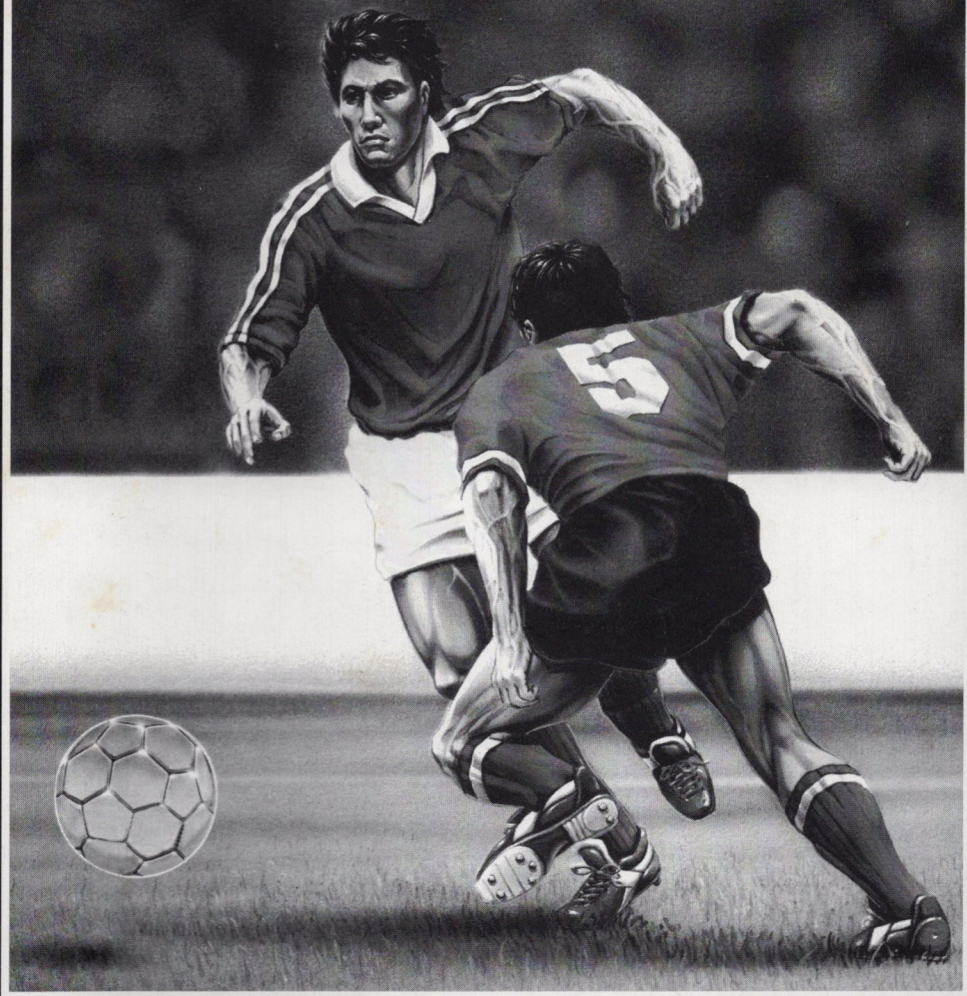


SIERRA SOCCER

World Challenge Edition



SIERRA®

SIERRA SOCCER

World Challenge Edition

ENGLISH

CREDITS.....	2	GOALKEEPER	6
SYSTEM REQUIREMENTS	2	OUTFIELD PLAYERS.....	7
STARTING THE GAME.....	2	PLAYING THE GAME.....	7
THE MAIN MENU	2	KICK OFF.....	7
PRACTISING/FRIENDLY	2	PLAYER CONTROL.....	7
FRIENDLY	2	DRIBBLING.....	7
PRACTICE PENALTIES.....	2	PASSING.....	8
PRACTICE FREE KICKS.....	3	SHOOTING.....	8
LOAD SAVED GAME	3	AFTER TOUCH.....	8
THE CHALLENGE COMPETITION	3	TACKLING	8
TOURNAMENT OVERVIEW	3	HEADING	9
TEAMS SELECTION.....	4	THROW-INS.....	9
RANDOM DRAW SCREEN	4	GOAL KICKS.....	9
GROUP POSITIONS SCREEN	4	FREE KICKS.....	9
NEXT GAMES SCREENS.....	4	DEFENDING FREE KICKS.....	9
MATCH RESULTS.....	4	CORNERS.....	10
CHALLENGE PROGRESS.....	5	PENALTIES	10
LOADING/SAVING.....	5	SAVING PENALTIES.....	10
NEW TEAM.....	5	END GAME	10
TYPE OF PLAYER	5	FORMATION CHANGES and	
PLAYER ABILITIES	5	SUBSTITUTIONS.....	10
TEAM DETAILS	6	ACTION REPLAY	11
TEAM SELECTION SCREEN	6	IN-GAME KEYS.....	11



CREDITS

Design, Programming, Art Design and Sound Effects by *Steven Dunn*

Artwork by *Thomas Van Velkinburgh & Steven Dunn*

Intro & Winning Animation by *Thomas Van Velkinburgh*

UK product coordination by *Mark Howman*

Product Management by *Philippe Evrard / Norm Nelson*

Music by *Charles Callet*

SYSTEM REQUIREMENTS

World Challenge Edition will work on any Amiga with 1 Mb or more of memory. Disconnect mouse before loading. Ensure a joystick is connected.

STARTING THE GAME

There are 2 disks in Sierra Soccer : the presentation of the game and the game itself.

To show the presentation

1. Insert the disk «PRESENTATION» into drive df0:
2. Turn on or reboot your system.
3. Click any joystick to exit the presentation and be prompted for the game disk.

To play the game

1. Insert the disk «GAME» into drive df0:
2. Turn on or reboot your system.

THE MAIN MENU

When the game has loaded, you will be presented with the Language Selection screen. Move the joystick to your required language and press Fire. After you correctly identify some flags, the main menu screen will appear. Moving the joystick up or down changes which option you are editing, pressing Fire changes the entry. The options available are:

How Many Players

You can choose up to eight human players to play in the Challenge Cup. You can play against a friend, a computer, or play two computerised teams against each other in the Friendly option.

Game Duration

The length of each game can be altered using

this option. You can choose between 2, 4, 6, 10 and 20 minute games.

Challenge Draw / Random Draw

Challenge Draw places the 24 teams into six groups based on official qualifying teams. Random Draw will place the top six seeded teams into six groups and then randomly select three teams from the remaining 18.

Friendly / Practice Penalties / Practice Free Kicks / Load Saved Game / Challenge

You can choose to play a friendly match or enter the challenge competition. You can also just practice your penalty shooting or practice your free kicks. If you have previously saved a competition, you can load this from disk.

Play

This option takes you forward to your chosen game or competition.

PRACTISING/FRIENDLY

FRIENDLY

Select the Friendly option, select your game duration, and then click the joystick on PLAY. You will be presented with an option screen for Player 1 and then Player 2. Choose either Joystick 1, Joystick 2, or Computer for each player by pressing the F1 key. Once you have done this, move the joystick to select your country. Once both players have been selected, the game will begin. If the game ends in a draw after full time, extra time will be played. If the game is still a draw after extra time, the game will go to penalties.

PRACTICE PENALTIES

Select Practice Penalties from the main menu screen and then click the joystick on PLAY. From the Practice Penalty screen, move the joystick to Player 1 and Player 2 and press Fire to select either computer or human opposition. Five penalties are taken by each side. If the score is equal after five penalties, the penalties will continue until one side scores and the other does not. Pressing the ESC key at any time will cancel the practice session.

PRACTICE FREE KICKS

Select Practice Free Kicks from the main menu screen and then click the joystick on PLAY. Random free kicks will be awarded on the pitch. The score for Player 1 will reflect how many goals have been scored. Pressing the ESC key at any time will cancel the practice session.

LOAD SAVED GAME

Select Load Saved Game from the main menu screen and then click the joystick on PLAY. You will then be prompted for the disk on which you saved the game. Select the correct disk using the joystick.

THE CHALLENGE COMPETITION

TOURNAMENT OVERVIEW

24 World-Class teams have been drawn into six mini-leagues of four teams in each league. Each team will play the other respective teams in their league. A result is not required from any match; games can be drawn. three points are awarded for a win, one point for a draw.

Once all the matches are complete, the top two teams from each group plus the four best 3rd-placed teams, go forward to the 2nd round of the competition (a total of 16 teams). The higher you finish, the easier the team you will play against in the next round. Most 1st-placed sides will play against 3rd-placed sides, whereas 2nd-placed sides will play against other 2nd-placed sides.

The teams are drawn into eight matches for the second round, each match requiring a result. If the teams are drawn at full time, extra time will be played. The game will go to penalties if it is still a draw after extra time. Five penalties are taken by each side. If the teams are still tied, then they play sudden death penalties. The first to score, with the opposing team missing, goes through to the Quarter-Finals.

The last eight teams play each other, with the winning four teams going through to the Semi-Final stage. The winners of each Semi-Final will play in the Final, and the losers play in the 3rd/4th Place Play-Off. The winners of the Final are crowned **WORLD CHALLENGE CHAMPIONS** and presented the **CHALLENGE CUP**.

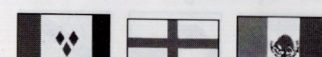
TEAMS SELECTION

When entering the competition, each player must first choose which country they wish to play as. Each has a choice of the 24 qualified countries, plus a French and English squad. You may also create your own squad of 22 players by choosing the New Team flag. Once a team is chosen by one player, that team cannot be chosen by another player, the exception being the New Team option. If France or England are chosen, once all players have chosen their country, the lowest rated non-chosen European country will be dropped in favour of France/England. If a new team is chosen by any of the players, then the lowest rated non-chosen country is dropped in favour of the new team.

Before choosing which country you wish to play as, you have the option of saving penalties yourself or letting the computer save any penalties taken. Use the F2 key to toggle this option. You may also select which joystick port you'd like the computer to choose (port 1 is the mouse port). The game will always give you your chosen port, except when two human players have both chosen the same port and play each other. One person will randomly be chosen to use the other spare port under these circumstances (use F1 to choose your joystick port priority).

RANDOM DRAW SCREEN

If this option has been chosen, the 24 teams are drawn randomly into the six groups. The draw can be sped up by pressing the Fire button of any plugged-in joystick. Human-controlled countries are highlighted in yellow; computer countries in white. Press the Fire button on your joystick to exit the Random Draw screen.



GROUP POSITIONS SCREEN

Each player will find their team drawn into one of the six groups, with the human teams highlighted in yellow. All group tables are displayed. Each team will play the other three teams in their group once. Pressing the Fire button on any joystick displays the NEXT GAMES to be played, with the human player's games highlighted.

NEXT GAMES SCREENS

The first screen displays all teams which are playing in this round. Select PLAY to continue with the competition. Select SAVE to save the current competition (See Loading/Saving). Select EXIT to abandon the competition. If you choose to continue, the next screen displays the next game that human competitors will participate in. Displayed are the teams playing, the joystick allocation for each team, and the strengths of each team. The strengths are split into each team's average goalkeeper strengths and average defence, midfield and attack strengths. Click on the joystick to enter the Team Selection screen to make any changes to your team before starting the game.

MATCH RESULTS

Once the game is over, this screen displays the final scores, as well as the scorers and timings for each goal. Press Fire to exit. Once all human games have been completed, the results for all matches in the round are shown. After each round, the updated GROUP POSITIONS screen is shown.

CHALLENGE PROGRESS

Once the first round matches have been played, you will enter a new screen. From here on in, it's a knockout competition, with each match requiring a result. The progress of all teams in the competition is displayed here. (Human teams in Yellow). Select PLAY to continue with the competition. Select SAVE to save the current competition (See Loading/Saving). Select EXIT to abandon the competition.



LOADING/SAVING

You can save your current competition by selecting the SAVE option from either the NEXT GAMES or the CHALLENGE PROGRESS screens. Select the disk to which you wish to save the game. You can save the game to any formatted Amiga disk including the game disk.

NEW TEAM

If any player chooses the New Team option, they can choose to load a team from disk, or create a team from new. (Remember to save your created team so you may use them in another competition). Select the new team flag from the Team selection screens in either the Friendly or Challenge environments.

TYPE OF PLAYER

The New Team screen will display a blank team sheet. To edit any player, move the joystick to any player number. You can edit the player's name by pressing Fire on the Name field and typing in a name. Click the joystick or press Enter once you have entered the name. You can edit the player's position by toggling the joystick on the position field. Players 1, 12, and 13 will always be goalkeepers, the other 19 players will be outfield players (Sweepers, Defenders, Midfielders and Attackers). You can also change the players hair and skin colour.

PLAYER ABILITIES

Each player has a Player Bank where you may take points from the bank and add to a player's abilities. To create player's abilities, click the joystick on any ability; e.g., Pace. To add points to the ability, hold the Fire button down and move the joystick right. To reduce a player's ability, hold the Fire button down and move the joystick left. Allocate points based on the player's position; e.g., a defender should have good tackling ability and an attacker should have good shooting ability. You can allocate up to 20 points for an ability or until the player bank runs out.



If you have emptied the PLAYER BANK, you may also take points from the TEAM BANK to create a really good player. You may only access this bank when the player's individual bank is empty. To allocate points from the team bank, select the ability you wish to change, hold down the Fire button, and move the joystick up. Press Fire and move the joystick down to subtract from a player's abilities and place points back in the Team bank.

To clear all the abilities of the current player, highlight CLEAR PLAYER and press Fire. To access a different player, highlight EDIT NEW PLAYER and press Fire.

TEAM DETAILS

To CLEAR the team's abilities, highlight this option and press Fire. You will be asked to confirm this if you have made changes.

To SAVE a team, highlight this option and press Fire. You will then be asked which disk you wish to save to. Any formatted Amiga disk can be used, including the game disk. Simply select a slot and click the joystick. You can save up to 40 teams on any one disk.

To LOAD a team, highlight this option and press Fire. Select which disk you wish to load from by pressing Fire. Select the team to load by pressing Fire on the joystick on the appropriate slot.

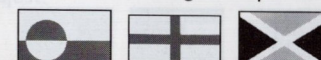
If you wish to change the team name or kit colours, highlight EDIT TEAM NAME AND COLOURS and press Fire. The screen will change. To edit any part of the KITS, highlight which part of the kit you'd like to change by moving the joystick up or down. To change the colour of the kit, move the joystick left or right. You may change the SHIRT colour, SHORTS colour, and the TRIM of the kits. The second kit is used when two teams playing against each other have similar kits. To edit the team name, highlight the current name, press Fire and type in the name of team you require. Press Enter or Exit when you have finished editing the name. When you are done editing team details, save your teams. Then click on EXIT to exit this screen.

TEAM SELECTION SCREEN

Your full squad of 22 players will be displayed here. Before your first game, the squad will be at full strength. Further into the competition, you will find injuries and suspensions limiting your choice of players. On the left of the screen are your first 11 players consisting of one goalkeeper and 10 outfield players. Below these are your two substitute goalkeepers and nine substitute outfield players. To the top-right of the screen is your team's two KIT colours. Your second kit will be used in the game if the opposing side has similar KIT colours. Also on-screen is your team's name, and a graphical on-pitch view of your team's formation. Your formation is made up of the first 10 outfield players; for example, if your have a sweeper, three defenders, four midfield, and two attackers, your formation would be 4-4-2. If any players are injured or suspended, they will not be counted in your formation. Each player has a playing position (GK = goalkeeper, SW = sweeper, DF = defender, MD = midfielder and AT = attacker), a name of up to 11 characters, and six defined abilities. For goalkeepers these are: Pace, Stamina, Handling, Kicking, Reactions and Pounce. For outfield players, the six abilities are: Pace, Stamina, Tackling, Passing, Heading and Shooting. (Please note that on the team selection screen the initials denoting the attributes apply to the outfield players and that the figures for the goalkeeper apply to the categories below.)

GOALKEEPER

- | | |
|-----------------|---|
| Pace | How fast the goalkeeper can move around the pitch (0 = slow, 20 = fast) |
| Stamina | How long the goalkeeper can move around at best pace (0 = not long, 20 = full game) |
| Handling | When saving the ball, this statistic defines if the goalkeeper can hold on to the ball (0 = bad grip, 20 = good grip) |
| Kicking | When kicking the ball outfield, this defines how far the goalkeeper can |



kick the ball (0 = short goal kicks, 20 = long goal kicks)

Reactions How accurately the goalkeeper will calculate the path of a shot coming towards him (0 = bad timing, 20 = accurate timing)

Pounce How far the goalkeeper can dive, when required to dive a great distance (0 = weak diver, 20 = strong diver)

OUTFIELD PLAYERS

Pace How fast the player can run (0 = slow, 20 = very fast).

Stamina How long the player can keep running at their best pace (0 = not long, 20 = full game)

Tackling How accurately the player can tackle an opposing team player (0 = bad tackler, 20 = accurate tackler)

Passing How accurately a player can pass (0 = bad passer, 20 = accurate passer)

Heading How accurately the player controls and heads the ball to a teammate (0 = bad at heading, 20 = very accurate at heading)

Shooting The quality of the player's shooting (0 = bad shooter, 20 = accurate shooter)

To exchange players, move the joystick up or down; left or right to highlight a player. When over the chosen player, press Fire, then move the highlighted box to the player to swap with. Once over the second player, press Fire again, and the two players will be exchanged. (Please note: you can only exchange goalkeepers with goalkeepers, and outfield players with other outfield players). By exchanging players, you are affecting the formation and strengths of your team. The strength of your squad is shown to the centre-right of the screen. The outfield positions DEFENCE, MIDFIELD and ATTACK are calculated and displayed, showing the averages of each ability and position. When you are happy with your team choice, move the highlighter over the EXIT, and press

Fire. If two human teams are playing against each other, then the second player will now be able to edit their squad.

PLAYING THE GAME

KICK OFF

Both teams will run out onto the pitch towards the centre of the pitch. They will then split and run to their respective playing positions. If you are kicking off, two of your players will run forward to the centre of the pitch. When the Referee blows his whistle, by pressing Fire, the ball is passed to your teammate.

PLAYER CONTROL

During the game, you will control the nearest player to the ball. All others in your team will either attack or defend to their abilities. The player you control is highlighted with an arrow above his head. When the ball is free, if the player you control moves close to the ball, he takes control of the ball.

DRIBBLING

Once in control of the ball, you need to keep control. To do this, keep moving in a direction. If you stop, the ball will roll away from you. To turn, move the joystick smoothly from the direction you were moving. For example, if you are moving the joystick upwards and your player is running up the screen, then by moving the joystick upwards and right, your player changes direction to upwards and right. If you move the joystick harshly though; e.g., from «up» to «down and left,» you will lose control of the ball.

PASSING

To pass the ball, press the Fire button on the joystick. Depending on the direction the player is facing, the ball will travel towards the nearest player in your team.

SHOOTING

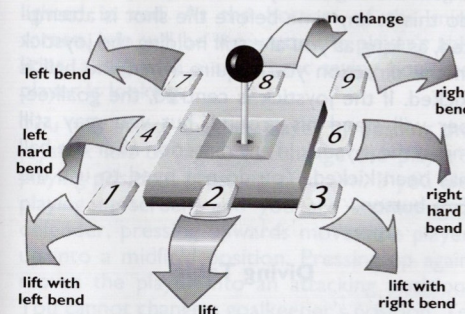
If you are facing the opponent's goal when you attempt to pass, and then tap the Fire button

briefly, a shot is attempted. The computer works out your best shot, taking into account the player's shooting ability, and thrusts the ball in that direction. If timed correctly, a good open shot should fly past a stranded goalkeeper.

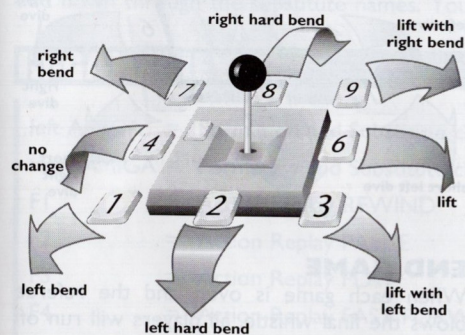
AFTER TOUCH

When passing the ball or shooting at the goal, you have extra control of the ball once it has been kicked. By careful movement of the joystick, you can bend and lift the ball.

Redirection table based on player running up the pitch



Redirection table based on player running to the left



TACKLING

When your team does not have control of the ball, you need to either intercept a pass from the opposing team or tackle the player with the ball. To tackle, just press the Fire button, and the player will begin sliding in the direction

the player was running. If timed properly, the player will slide into the path of the opposing player. If directed properly, the ball will roll away from the opposing player, leaving the ball free to control, but if timed incorrectly, a foul on that player takes place. You have more chance of fouling a player if you tackle the player from behind.

HEADING

To head the ball, press the Fire button when the ball is in the air, and near the player in your control. Your player will begin diving towards the ball; you do not need to direct him. To deflect the ball in any direction, move the joystick to the required angle before the ball makes contact with the player under your control. Based on the player's heading ability, the ball will be re-directed in the direction you have chosen. Re-directing the ball is useful to either push the ball towards a teammate, or take a diving heading shot on goal. If the ball is low, you'll chest the ball and take control of it

THROW-INS

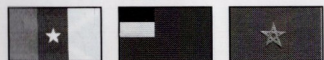
When the ball rolls off either side of the pitch, and your opponent touches the ball last, a throw-in is in effect. You control the player the ball is to be thrown to. To change players, tap the Fire button. Holding down the Fire button throws the ball to the player under your control. If the player you are controlling is standing still, the ball will be thrown to him, but if the player is running, then the throw is directed beyond the player, allowing you to run to the ball.

GOAL KICKS

If the goalkeeper has possession of the ball, or a goal kick is awarded, then the goalkeeper will run forward to kick the ball. Once the ball has been kicked, you have limited control of the ball, only being able to apply AFTER TOUCH to the ball.

FREE KICKS

When you are awarded a free kick, the player with the best SHOOTING ability will step forward to take the free kick. Once he is close, a line will project from the ball, which you can direct and adjust.



JOYSTICK MOVEMENT

Up	=	Increase Power of Shot
Down	=	Decrease Power of Shot
Left/Right	=	Adjust Angle of Shot
Fire + Up	=	Increase Height of Shot
Fire + Down	=	Decrease Height of Shot
Fire + Left/Right	=	Change Style of Shot (From Lob to Strike)

Once you are happy with the direction and set-up of the projected line, just press the FIRE button, and the kick is taken by your player. Remember, all shots are based on a player's abilities, so a player with a 20 rating for SHOOTING will shoot almost exactly how you have defined the shot, whereas a low-rated player may shoot wildly, and only sometimes be exact.

DEFENDING FREE KICKS

When the opposing team is awarded a free kick, a wall is created between the ball and your goal. There will be up to four players in the wall, depending on how close the free kick is to your goal. If the free kick is too far from your goal, then no wall will be created. The wall won't always be where you'd like it, so you may move the wall by moving the joystick left or right. The men standing in the wall will move around to the new position.

CORNERS

Corners are played in a similar way to the FREE KICK, the only difference being that you have limited control of the angle you may kick the ball.

PENALTIES

To take a penalty, wait until the white mark begins to sweep across the penalty area. To kick the ball, just press the Fire button. The ball will shoot towards the goal at the angle of the mark.

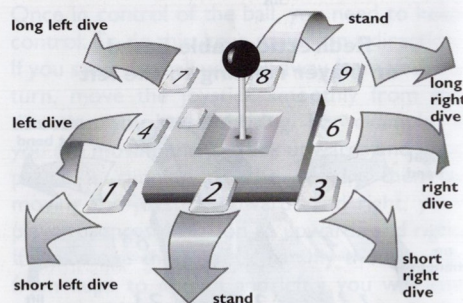
ADJUSTMENT

Increase Power of Shot
Decrease Power of Shot
Adjust Angle of Shot
Increase Height of Shot
Decrease Height of Shot
Change Style of Shot (From Lob to Strike)

SAVING PENALTIES

To save a penalty, you need to move the joystick in the direction you want to dive. You may do this at any time before the shot is attempted, as long as you are still holding the joystick in the direction you require when the ball is kicked. If the joystick is centred, the goalkeeper will stand his ground, but you may still move the joystick in any direction after the ball has been kicked. You do not need to use the Fire button.

Diving Table



END GAME

When each game is over, and the referee blows the final whistle, all players will run off the pitch. As they do so, information about the present game will be printed on-screen. Information shown includes how many goals scored for each team, how many shots, shots on goal, corners, free kicks, bookings, and injuries. The percentage of possession time of the ball for each team is also shown.

FORMATION CHANGES and SUBSTITUTIONS

To change your team's formation or substitute a player, the on-pitch action must have stopped. This occurs when there is a throw-in, free-kick, corner, or goal-kick. If you are using joystick port 1 (the mouse port) during this game, press the AMIGA key to the left of the SPACE BAR to access this option. If you are using joystick port 2, press the AMIGA key to the right of the SPACE BAR. A mini screen will appear, displaying your substitutes on the left, and your current formation on the right. The current player you are examining will be highlighted in red. At the bottom of the mini screen, info will be shown on the player's abilities, along with a statement saying how the player is looking.

You may select another player by pushing the joystick left or right. To change the player's playing position, press up or down. If you are playing up-screen, and you are examining a defender, pressing upwards moves the player up into a midfield position. Pressing up again moves the player into an attacking position. You cannot change a goalkeeper's position. To exit, press the same key you used to enter this option. To substitute a player, press the Fire button on the joystick. You may now cycle up and down through the substitute names. You

can only exchange goalkeepers with goalkeepers, and outfield players with other outfield players. You cannot choose injured or suspended players (these will be highlighted in red). The players you can choose are highlighted in black. Pressing the Fire button when a substituted player is highlighted will exchange the players.

When an injured player is stretchered off, this screen automatically comes up enabling you to select a substitute for the injured player.

ACTION REPLAY

When a move you have created or a goal you have scored is so spectacular that you wish to view it again, by pressing any of the F1 to F5 keys, the game pauses and you are taken into the ACTION REPLAY feature, accessing the last six seconds of play. To PLAY the replay press the F3 key, to PAUSE press F2, to REWIND press F1, to FAST FORWARD press F4, and to EXIT press F5. You may also fine-tune the viewing of the replay by using either joystick. When PAUSED (F2), moving the joystick right will speed up the replay towards normal playing speed, allowing you to view the action in SLOW-MOTION. By moving the joystick left, the motion will slow, until it begins to go backwards. Pressing Fire exits from the ACTION REPLAY.

IN-GAME KEYS

left AMIGA	=	Formation and Substitute changes for Joystick 1
right AMIGA	=	Formation and Substitute changes for Joystick 2
F1	=	Action Replay REWIND
F2	=	Action Replay PAUSE
F3	=	Action Replay PLAY
F4	=	Action Replay FAST FORWARD
F5	=	Action Replay EXIT
Space bar	=	Pause/Unpause Game (Use Joystick to scan the field when paused)
ESC	=	Exit Current Game (A human team will lose 5-0 if the game is escaped from)
S	=	Display game statistics
C	=	Turn Crowd on/off



DEUTSCH

UNTER MITWIRKUNG VON:.....	11	TEMAUSWAHL BILDSCHIRM.....	14
SYSTEMANFORDERUNGEN.....	11	Torhüter.....	15
SPIELBEGINN.....	11	Feldspieler.....	15
DAS HAUPTMENU.....	11	DAS SPIEL.....	16
TRAINING/FREUNDSCHAFTSSPIEL.....	11	Anstoß.....	16
Freundschaftsspiel.....	12	Kontrolle der Spieler.....	16
Elfmeter üben.....	12	Dribbeln.....	16
Freistöße üben.....	12	Passen.....	16
Ein gespeichertes Spiel laden.....	12	Schießen.....	16
DIE MEISTERSCHAFT.....	12	Bananenflanken.....	16
Überblick.....	12	Angriff.....	16
Teamauswahl.....	12	Kopfball.....	17
Zufallsziehung.....	13	Einwurf.....	17
Gruppenbildschirm.....	13	Abstoß.....	17
Die nächsten Spiele.....	13	Freistoß.....	17
Spielergebnis.....	13	Verteidigung gegen einen Freistoß.....	18
Fortsetzung der Meisterschaft.....	13	Eckstoß.....	18
Laden/Speichern.....	13	Strafstoß.....	18
NEUE MANNSCHAFT.....	13	Verteidigung gegen einen Strafstoß.....	18
Spielertyp.....	13	Spielende.....	18
Die Fähigkeiten der Spieler.....	14	FORMATIONS ÄNDERUNGEN UND AUS	
Mannschaftsdetails.....	14	WECHSLUNGEN.....	18
		WIEDERHOLUNG.....	19
		TASTEN WÄHREND DES SPIELES.....	19

UNTER MITWIRKUNG VON:

Design, Programmierung, Grafikdesign,
Geräuscheffekte, Steven Dunn
Grafiken, Thomas Van Velkinburgh & Steven
Dunn
Einführungs- und Siegesanimationen, Thomas
Van Velkinburgh
U.K. Produkt Koordination, Mark Howman
Produkt Management, Philippe Evrard, Norm
Nelson
Deutsche Übersetzung, Kai Brinkmann
Musik, Charles Callet

SYSTEMANFORDERUNGEN

World Challenge Edition läuft auf jedem Amiga
mit mindestens 1 MB Speicherplatz. Entfernen
Sie die Maus vor dem Laden, und schließen Sie
einen Joystick an.

SPIELBEGINN

Sierra-Soccer besteht aus 2 Disketten.

- Eine Diskette für die Spielvorführung
- Eine Diskette für das Spiel selbst.

Zur Vorführung:

- Legen Sie die Diskette «VORFÜHRUNG» in
das Laufwerk df0: ein.
- Schalten Sie Ihr Gerät ein oder rebooten Sie es.
- Klicken Sie auf Ihren Joystick für den Ausstieg
aus der Vorführung und um anschließend nach
der Installation der Spieldiskette gefragt zu
werden.

Zum Spielen:

- Legen Sie die Diskette «SPIEL» in das
Laufwerk df0: ein.
- Schalten Sie Ihr Gerät ein oder rebooten Sie es.

DAS HAUPTMENU

Wenn das Spiel geladen ist, erscheint der
Sprachauswahlbildschirm. Wählen Sie die
gewünschte Sprache mit dem Joystick, und
drücken Sie den Feuerknopf. Nach der kor-
rekten Identifikation einiger Flaggen erscheint
das Hauptmenu. Bewegen Sie den Joystick
nach unten oder oben, um zwischen den
Möglichkeiten zu wählen. Drücken Sie den
Feuerknopf, um sie zu ändern. Folgende
Wahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Wie viele Spieler

Bis zu acht Spieler können sich am Challenge
Cup beteiligen. Sie können gegen einen Freund
oder den Computer spielen, oder auch zwei
Computermannschaften ein Freundschaftsspiel
 austragen lassen.

Spielzeit

Mit dieser Möglichkeit können Sie die Spielzeit
verändern. Sie können 2, 4, 6, 10 oder 20
Minuten wählen.

Realziehung/Zufallsziehung

Die Realziehung plziert die 24 tatsächlich qua-
lifizierten Mannschaften in ihre sechs Gruppen.
Die Zufallsziehung plziert die an die Plätze
eins bis sechs gesetzten Mannschaften in je
eine Gruppe und füllt die Gruppen dann zufäl-
lig mit je drei der restlichen 18 Mannschaften
auf.

Punktspiel / Freundschaftsspiel / Elfmeter üben / Freistöße üben / Spiel laden

Sie können entweder ein Punktspiel oder ein
Freundschaftsspiel wählen und dann gegen
einen Freund oder den Computer antreten.
Außerdem können Sie auch einfach Ihre
Elfmeter oder Freistöße üben. Falls Sie eine
Meisterschaft gespeichert haben, können Sie
sie von hier aus wieder laden.

Spiele

Hiermit beginnen Sie das gewählte Spiel oder
die Meisterschaft.

TRAINING/FREUNDSCHAFTS- SPIEL

Freundschaftsspiel

Wählen Sie ein Freundschaftsspiel, und stellen
Sie die Spielzeit ein. Dann klicken Sie mit dem
Joystick auf SPIELEN. Es erscheint zuerst ein
Auswahlbildschirm für Spieler 1, dann für
Spieler 2. Stellen Sie mit F1 für jeden Spieler
entweder Joystick 1, Joystick 2 oder Computer
ein. Wählen Sie dann mit dem Joystick Ihr
Land. Sobald beide Spieler fertig sind, beginnt
das Spiel. Falls es nach Ablauf der regulären
Spielzeit unentschieden steht, gibt es eine



Verlängerung. Wenn danach noch immer kein Sieger feststeht, wird durch Elfmeterschießen entschieden.

Elfmeter üben

Wählen Sie Elfmeter üben aus dem Hauptmenu, und klicken Sie auf SPIELEN. Bewegen Sie den Joystick dann auf Spieler 1 und Spieler 2, und drücken Sie den Feuerknopf, um menschliche oder Computerkontrolle einzustellen. Jede Mannschaft hat fünf Elfmeter. Falls es danach unentschieden steht, wird das Elfmeterschießen fortgesetzt, bis eine Seite ein Tor erzielt und die andere nicht. Sie können das Training jederzeit durch das Drücken der ESC Taste abbrechen.

Freistöße üben

Wählen Sie Freistöße üben aus dem Hauptmenu, und klicken Sie auf SPIELEN. Sie erhalten dann Freistöße an zufällig ausgewählten Positionen. Die Punktzahl von Spieler 1 gibt an, wieviele Tore erzielt wurden. Sie können das Training jederzeit durch das Drücken der ESC Taste abbrechen.

Ein gespeichertes Spiel laden

Wählen Sie Ein gespeichertes Spiel laden aus dem Hauptmenu, und klicken Sie auf SPIELEN. Sie werden dann gefragt, auf welcher Diskette (oder Festplatte) sich das gewünschte Spiel befindet. Wählen Sie die richtige Diskette mit dem Joystick.

DIE MEISTERSCHAFT

Überblick

24 Ländermannschaften wurden in sechs Gruppen zu je vier Teams unterteilt. Jede Mannschaft spielt gegen die anderen Mannschaften in der selben Gruppe. Ein Spiel kann unentschieden ausgehen. Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden wird ein Punkt vergeben. Nachdem alle Spiele abgeschlossen sind, qualifizieren sich die besten beiden Mannschaften, sowie die vier besten

drittplazierten Teams, für die zweite Runde. Aus den 16 Mannschaften werden per Los acht Spiele zusammengestellt, die entschieden werden müssen. Wenn es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden steht, gibt es eine Verlängerung. Besteht danach immer noch Gleichstand, wird durch Elfmeterschießen entschieden. Jede Mannschaft erhält fünf Elfmeter. Ist das Spiel danach unentschieden, wird das Elfmeterschießen mit einzelnen Elfmetern bis zur Entscheidung fortgesetzt. Die Sieger der vier Spiele des Viertelfinales qualifizieren sich für das Halbfinale. Die Sieger der Halbfinalspiele qualifizieren sich für das Finale, die Verlierer nehmen am Spiel um den Dritten Platz teil. Der Finalsieger ist WORLD CHALLENGE CHAMPION und gewinnt den CHALLENGE CUP.

Teamauswahl

Zu Beginn des Wettkampfes muß jeder Spieler ein Land wählen. Es kann aus den 24 qualifizierten Mannschaften, sowie einem englischen und einem französischen Team gewählt werden. Sie können außerdem Ihre eigene Mannschaft aus 22 Spielern erstellen, indem Sie die Möglichkeit Neue Mannschaft wählen. Sobald ein Spieler eine bestimmte Mannschaft gewählt hat, kann diese von keinem anderen Spieler mehr ausgewählt werden. Falls Frankreich oder England gewählt wird, wird das schlechteste von keinem Spieler gewählte europäische Team aus dem Wettbewerb entfernt, um Platz für England bzw. Frankreich zu machen. Falls ein Spieler eine Neue Mannschaft erstellt hat, wird das schlechteste von keinem Spieler gewählte Team aus dem Wettbewerb entfernt.

Vor der Länderwahl haben Sie die Möglichkeit, Elfmeter von Hand zu speichern oder das Speichern dem Computer zu überlassen. Drücken Sie F2, um diese Möglichkeit zu verändern. Sie können außerdem den Joystickport einstellen (Port 1 ist der Mausport). Das Spiel läßt Sie stets den gewählten Port benutzen, es sei denn, daß zwei Spieler den selben Port gewählt haben. In diesem Fall wird zufällig eine Person gewählt, die einen anderen Port benutzen muß (Drücken Sie F1, um den Joystickport zu wählen.)

Zufallsziehung

Wenn diese Möglichkeit gewählt wird, werden die 24 Teams zufällig auf die sechs Gruppen verteilt. Sie können die Ziehung beschleunigen, indem Sie den Feuerknopf drücken. Von Spielern kontrollierte Mannschaften sind gelb markiert, vom Computer gesteuerte Teams sind weiß. Drücken Sie den Feuerknopf, um den Bildschirm zu verlassen.

Gruppenbildschirm

Die Mannschaft jedes Spielers wird in eine der sechs Gruppen gezogen. Alle Gruppen werden angezeigt. Jede Mannschaft spielt gegen die drei anderen Teams in der selben Gruppe. Drücken Sie den Feuerknopf, um die Spiele anzuzeigen, die als nächstes gespielt werden, wobei die Paarungen, an denen Spieler beteiligt sind, besonders hervorgehoben sind.

Die nächsten Spiele

Der erste Bildschirm zeigt alle Mannschaften an, die in dieser Runde spielen. Klicken Sie auf SPIELEN, um die Meisterschaft fortzusetzen, oder wählen Sie SPEICHERN, um sie auf Diskette abzuspeichern. Falls Sie weiterspielen wollen, zeigt der zweite Bildschirm das nächste Spiel an, an dem ein menschlicher Spieler beteiligt ist. Die Teams, Joystickport für jedes Team und die Werte der Mannschaften werden angezeigt. Die Werte beinhalten das Können des Torwartes, sowie den Durchschnittswert für Verteidigung, Mittelfeld und Sturm der Mannschaften. Drücken Sie den Feuerknopf, um zur TEAMAUSWAHL zu gelangen und vor Spielbeginn Änderungen an Ihrer Mannschaft vorzunehmen.

Spielergebnis

Nach Spielende wird das Ergebnis, sowie die Torschützen angezeigt. Drücken Sie den Feuerknopf, um den Bildschirm zu verlassen. Nachdem alle Spiele an denen menschliche Spieler beteiligt sind entschieden worden sind, werden alle Spielergebnisse dieser Runde angezeigt. Nach jeder Runde erscheint der aktuelle GRUPPENBILDSCHIRM.

Fortsetzung der Meisterschaft

Nachdem alle Spiele der ersten Runde ent-

schieden worden sind, erscheint ein neuer Bildschirm. Von nun an geht es im KO-System weiter, d.h. jedes Spiel muß eindeutig entschieden werden. Alle verbliebenen Mannschaften werden angezeigt (Die Teams menschlicher Spieler sind gelb markiert). Wählen Sie SPIELEN, um die Meisterschaft fortzusetzen, SPEICHERN, um den aktuellen Stand zu sichern (siehe Laden/Speichern) oder AUSGANG, um die Meisterschaft abzubrechen.

Laden/Speichern

Sie können die Meisterschaft sichern, indem Sie auf dem Bildschirm, der den aktuellen Stand der Meisterschaft oder das nächste Spiel anzeigt, die Möglichkeit SPEICHERN wählen. Entscheiden Sie sich für eine Diskette, auf die Sie speichern wollen. Sie können das Spiel auf jede formatierte Amiga Diskette speichern, auch auf die Spieldiskette.

NEUE MANNSCHAFT

Mit dieser Möglichkeit kann ein Spieler eine Mannschaft von einer Diskette laden oder sogar eine ganz neue Mannschaft erstellen. (Denken Sie daran, Ihre neue Mannschaft zu speichern, damit Sie sie in späteren Wettbewerben wieder benutzen können.) Wählen Sie Neue Mannschaft vom Teamauswahlbildschirm im Freundschafts- oder Punktspiel.

Spielertyp

Der Neue Mannschaft Bildschirm zeigt eine leere Mannschaft. Um einen Spieler zu bearbeiten, klicken Sie mit dem Joystick auf eine Trikotnummer. Sie können den Namen verändern, indem Sie mit dem Joystick darauf klicken und einen Namen eingeben. Klicken Sie den Joystick, oder drücken Sie Eingabe, wenn Sie fertig sind. Sie können die Positionen der Spieler verändern, indem Sie mit dem Joystick auf das Positionsfeld klicken. Die Spieler mit den Nummern 1, 12 und 13 sind immer Torhüter, die anderen 10 Spieler sind Feldspieler (Liberos, Verteidiger, Mittelfeldstürmer und Stürmer). Sie können außerdem



die Haar- oder Hautfarbe der Spieler verändern.

Die Fähigkeiten der Spieler

Jeder Spieler hat ein Punktekonto, von dem Sie Punkte abheben und auf die verschiedenen Fähigkeiten des Spielers verteilen können. Um die Fähigkeiten zu bearbeiten klicken Sie mit dem Joystick auf irgendeine Fähigkeit, z.B. Geschwindigkeit. Um die Fähigkeit zu erhöhen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach rechts, oder nach links, um sie zu erniedrigen. Verteilen Sie die Punkte gemäß der Position der Spieler. Ein Verteidiger sollte z.B. den Gegner gut angreifen können, ein Stürmer muß gut schießen können. Sie können jeder Fähigkeit bis zu 20 Punkte zuteilen, allerdings insgesamt nicht mehr als das Punktekonto des Spielers.

Wenn Sie die Punktekonto aller Spieler geleert haben, können Sie dem Mannschaftskonto zusätzliche Punkte entnehmen, um einen besonders guten Spieler zu erzeugen. Halten Sie dazu den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach oben, um Werte zu erhöhen, und nach unten, um Werte zu erniedrigen und die Punkte zurück zum Mannschaftkonto zu addieren.

Um alle Werte eines Spielers zu löschen, wählen Sie Werte Löschen, und drücken Sie den Feuerknopf. Um einen anderen Spieler zu bearbeiten, wählen Sie Neuen Spieler Bearbeiten, und drücken Sie den Feuerknopf.

Mannschaftsdetails

Um sämtliche Mannschaftswerte zu löschen, wählen Sie LÖSCHEN, und drücken Sie den Feuerknopf. Sie werden um eine Bestätigung gebeten.

Um eine Mannschaft zu speichern, wählen Sie SPEICHERN, und drücken Sie den Feuerknopf. Sie werden dann gefragt, auf welche Diskette Sie abspeichern möchten. Jede formatierte Amiga Diskette, u.a. auch die Spieldiskette, kann benutzt werden. Wählen Sie eine Position, und drücken Sie den Feuerknopf. Sie können bis zu 40 Mannschaften auf einer Diskette abspeichern.

Um eine Mannschaft zu laden, wählen Sie

LADEN, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie die Diskette, von der Sie laden wollen, und klicken Sie mit dem Joystick auf die gewünschte Mannschaft.

Wenn Sie den Namen der Mannschaft oder die Trikotfarben verändern möchten, wählen Sie TEAMNAMEN UND FARBEN BEARBEITEN, und drücken Sie den Feuerknopf. Ein neuer Bildschirm erscheint. Um ein Teil des Trikots zu ändern, wählen Sie das entsprechende Teil aus, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links, bis die gewünschte Farbe erscheint. Sie können die Hosen, das Hemd oder die Markierungen auf dem Trikot verändern. Das zweite Trikot wird benutzt, wenn beide spielenden Mannschaften ähnliche Trikots benutzen. Um den Namen zu ändern, wählen Sie den aktuellen Namen an, drücken Sie den Feuerknopf und geben Sie einen neuen Namen ein.

Wählen Sie AUSGANG, um den Bildschirm zu verlassen (Denken Sie daran, Ihre Mannschaft zuerst abzuspeichern).

TEMAUSWAHL BILDSCHIRM

Hier wird Ihre gesamte Mannschaft von 22 Spielern angezeigt. Vor dem ersten Spiel ist die Mannschaft komplett, später im Wettkampf werden allerdings Verletzungen und Sperren die Auswahl Ihrer besten Spieler einschränken. Links im Bild sind die ersten elf Spieler, ein Torhüter und zehn Feldspieler. Darunter sehen Sie Ihre zwei Ersatztorhüter und neun Ersatzfeldspieler. Oben rechts auf dem Bildschirm sind die zwei Trikots Ihrer Mannschaft abgebildet. Das zweite Trikot wird benutzt, wenn die gegnerische Mannschaft ähnliche Trikots anhat. Sie sehen ebenfalls den Namen Ihrer Mannschaft und eine grafische Darstellung der Spielformation. Die Formation besteht aus den zehn Feldspielern. Wenn Sie z.B. einen Libero, drei Verteidiger, vier Mittelstürmer und zwei Stürmer einsetzen, dann ist Ihrer Formation 4-4-2. Wenn ein

Spieler verletzt oder gesperrt ist, wird er in der Formation nicht angezeigt. Jeder Spieler hat eine Position (TH=Torhüter, LB=Libero, VT=Verteidiger, MS=Mittelstürmer, ST=Stürmer), einen Namen von bis zu elf Buchstaben und sechs definierte Fähigkeiten. Für Torhüter sind das Geschwindigkeit, Ausdauer, Geschicklichkeit, Abstoß, Reaktion und Sprung. Für Feldspieler hingegen Geschwindigkeit, Ausdauer, Angriff, Passen, Kopfball und Schuß. (Beachten Sie, daß die Abkürzungen für die Fähigkeiten auf dem Teamauswahl Bildschirm sich auf die Feldspieler beziehen, die Werte für Torhüter beziehen sich auf die untenstehenden Kategorien.)

TORHÜTER

Geschwindigkeit Wie schnell der Torhüter sich bewegen kann (0=langsam, 20=schnell)

Ausdauer Wie lange sich der Torhüter mit Höchstgeschwindigkeit bewegen kann (0=nicht lange, 20=das ganze Spiel)

Geschicklichkeit Dieser Wert bestimmt, wie gut der Torhüter bei der Abwehr den Ball festhalten kann (0=schlechter Griff, 20=guter Griff)

Abstoß Bestimmt, wie weit der Torhüter den Ball beim Abstoß treten kann (0=kurzer Abstoß, 20=langer Abstoß)

Reaktion Wie genau der Torhüter die Flugbahn eines Schusses auf das Tor kalkulieren kann. (0=schlechtes Timing, 20=gutes Timing)

Sprung Wie weit der Torhüter bei der Ballabwehr springen kann. (0=nicht weit, 20=weit)

FELDSPIELER

Geschwindigkeit Wie schnell der Spieler laufen kann (0=langsam, 20=sehr schnell)

Ausdauer Wie lange der Spieler mit Höchstgeschwindigkeit laufen kann (0=nicht lange, 20=das ganze Spiel)

Angriff Wie gut der Spieler einem Gegner den Ball abnehmen kann (0=schlecht, 20=gut)

Pass Wie genau ein Spieler Pässe schlagen kann (0=schlecht, 20=genau)

Kopfball Wie genau ein Spieler beim Kopfball zielen kann (0=schlecht, 20=sehr gut)

Schuss Wie gut ein Spieler schießen kann (0=schlechter Schütze, 20=genauer Schütze)

Um zwei Spieler zu tauschen, wählen Sie mit dem Joystick einen Spieler an. Drücken Sie dann den Feuerknopf, und bewegen Sie den erleuchteten Kasten über den Spieler, mit dem Sie tauschen wollen. Drücken Sie dann nochmals den Feuerknopf, und die beiden Spieler werden ausgetauscht. (Beachten Sie, daß Sie einen Torhüter nur gegen einen Torhüter und einen Feldspieler nur gegen einen Feldspieler austauschen können.) Durch einen Tausche verändern Sie die Formation und Stärke Ihrer Mannschaft. Die Stärke des Teams wird rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Die Positionen VERTEIDIGUNG, MITTELFELD und STURM werden ebenfalls gezeigt und geben für jede Fähigkeit und jede Position den Durchschnittswert an. Wenn Sie mit Ihrer Mannschaft zufrieden sind, bewegen Sie den Cursor auf AUSGANG, und drücken Sie den Feuerknopf. Wenn zwei Spielermannschaften (nicht Computermannschaften) gegeneinander spielen, kann jetzt der zweite Spieler seine Mannschaft bearbeiten.



DAS SPIEL

Anstoß

Beide Mannschaften laufen in der Mitte des Spielfeldes auf den Platz und nehmen dann ihre Positionen ein. Falls Sie Anstoß haben, begehen sich zwei Spieler in den Anstoßkreis. Wenn der Schiedsrichter das Spiel anpfeift, können Sie durch einen Druck auf den Feuerknopf den Anstoß durchführen.

Kontrolle der Spieler

Während des Spiels kontrollieren Sie immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Alle anderen Spieler verteidigen gemäß ihren Fähigkeiten oder greifen an. Der Spieler, den Sie kontrollieren, ist mit einem Pfeil über dem Kopf markiert. Wenn der Ball frei ist und der von Ihnen gelenkte Spieler sich ihm nähert, dann übernimmt er die Ballkontrolle.

Dribbeln

Sobald Sie im Ballbesitz sind, müssen Sie weiterhin die Kontrolle behalten. Bewegen Sie sich dazu in eine Richtung. Wenn Sie anhalten, rollt der Ball von Ihnen fort. Bewegen Sie den Joystick vorsichtig, um die Laufrichtung zu ändern. Wenn Sie den Joystick z.B. nach oben legen und Ihr Spieler nach oben läuft, dann müssen Sie ihn nach oben rechts bewegen, damit Ihr Spieler entsprechend die Richtung ändert. Wenn Sie den Joystick zu abrupt bewegen, z.B. von oben nach unten links, verlieren Sie die Kontrolle über den Ball.

Passen

Um den Ball zu passen, müssen Sie den Feuerknopf drücken. Abhängig von der Laufrichtung des Spielers bewegt sich der Ball dann auf den nächsten Mannschaftskameraden zu.

Schießen

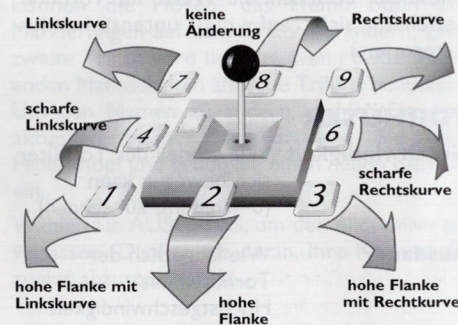
Wenn Sie auf das gegnerische Tor zulaufen, wenn Sie passen, und den Feuerknopf nur kurz drücken, dann versuchen Sie einen Schuß. Der Computer kalkuliert Ihren besten Schuß, wobei er die Fähigkeit des Spielers berücksich-

tigt. Ein gut gezielter Schuß mit gutem Timing sollte am Torhüter vorbeifliegen.

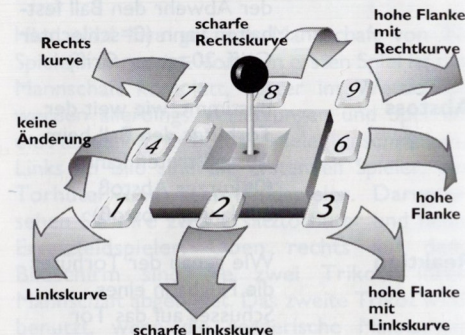
Bananenflanken

Beim Passen, aber auch beim Schießen, haben Sie zusätzliche Kontrolle über den Ball, nachdem dieser getreten worden ist. Durch vorsichtige Joystickbewegungen können Sie hohe Pässe und Kurven erzielen.

Richtungstabelle, wenn der Spieler auf dem Feld nach oben läuft:



Richtungstabelle, wenn der Spieler nach links läuft:



Angriff

Wenn Ihre Mannschaft nicht im Ballbesitz ist, müssen Sie entweder einen gegnerischen Paß abfangen oder den ballführenden Spieler angreifen. Drücken Sie dazu den Feuerknopf. Der Spieler rutscht dann in die Richtung, in die

er zuvor lief. Bei gutem Timing rutscht der Spieler in den Weg des Gegners. Wenn der Angriff gelingt, rollt der Ball vom Gegner fort und ist dann wieder frei, bei schlechtem Timing wird der Gegner gefoult. Die Wahrscheinlichkeit eines Fouls ist größer, wenn Sie den Gegner von hinten angreifen.

Kopfball

Um den Ball zu köpfen, müssen Sie den Feuerknopf drücken, wenn der Ball sich in der Luft und in der Nähe des von Ihnen kontrollierten Spielers befindet. Der Spieler springt dann in Richtung Ball. Sie brauchen ihn nicht zu lenken. Um den Ball in eine bestimmte Richtung zu köpfen, müssen Sie den Joystick in die entsprechende Richtung legen, bevor der Ball den von Ihnen gesteuerten Spieler berührt. Abhängig von der Fähigkeit des Spielers wird der Ball dann in die gewählte Richtung gelenkt. Das ist nützlich, um ihn einem Mannschaftskameraden zuzuspielen oder auf das Tor zu köpfen. Wenn der Ball in niedriger Höhe fliegt, nehmen Sie ihn mit der Brust an und kommen in Ballbesitz.

Einwurf

Wenn der Ball über eine der Seitenlinien rollt und Ihr Gegner ihn zuletzt berührt hat, erhalten Sie einen Einwurf. Sie steuern den Spieler, dem der Ball zugeworfen werden soll. Drücken Sie kurz den Feuerknopf, um einen anderen Spieler zu wählen. Wenn der Spieler stillsteht, wird der Ball im direkt zugeworfen, bewegt er sich, dann erfolgt der Einwurf vor den Spieler, so daß Sie auf den Ball zulaufen können.

Abstoß

Wenn der Torwart in Ballbesitz kommt oder ein Abstoß ausgeführt werden soll, dann läuft der Torhüter vorwärts, um den Ball zu treten. Nach dem Abstoß/Abschlag können Sie den Ball begrenzt kontrollieren (siehe oben unter Bananenflanken).

Freistoß

Wenn Sie einen Freistoß erhalten, tritt automatisch der Spieler mit der besten Schußfähigkeit vor, um ihn durchzuführen. Vom Ball geht dann eine Linie aus, die Sie verändern können.

JOYSTICK BEWEGUNG

nach oben	=	Stärke des Schusses wird erhöht
nach unten	=	Stärke des Schusses wird vermindert
nach links/rechts	=	Schußwinkel wird verändert
Feuerknopf + nach oben	=	höhere Flugbahn
Feuerknopf + nach unten	=	niedrigere Flugbahn
Feuerknopf + nach rechts/links	=	Schußtyp verändern (vom Lob bis zum direkten Schuß)

ÄNDERUNG

Wenn Sie mit der Flugbahn zufrieden sind, drücken Sie den Feuerknopf, und der Spieler führt den Freistoß aus. Denken Sie daran, daß alle Schüsse von der SCHUSS Fähigkeit des Spielers abhängen. Ein Spieler mit einer Fähigkeit von 20 erzielt also fast genau die gewünschte Flugbahn, ein Spieler mit der Fähigkeit 0 verpatzt den Freistoß möglicherweise vollständig und ist nur selten exakt.

Verteidigung gegen einen Freistoß

Wenn die gegnerische Mannschaft einen Freistoß erhält, bilden Ihre Spieler eine Mauer zwischen dem Tor und dem Ball. Abhängig von der Entfernung des Freistoßes von Ihrem Tor befinden sich bis zu vier Spieler in der Mauer. Wenn der Freistoß zu weit von Ihrem Tor entfernt ist, wird überhaupt keine Mauer



gebildet. Die Mauer befindet sich nicht immer dort, wo Sie sie haben möchten. Sie können Sie verändern, indem Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen. Die Spieler in der Mauer nehmen dann eine neue Position ein.

Eckstoß

Eckstöße sind den FREISTÖßEN sehr ähnlich. Der einzige Unterschied ist, das Sie den Schußwinkel nur begrenzt kontrollieren können.

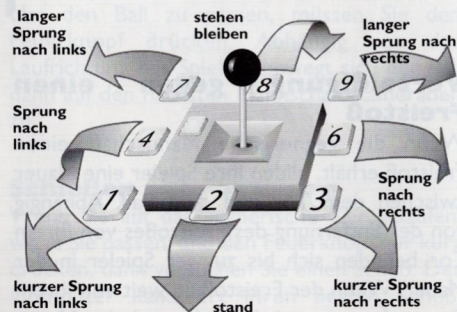
Strafstoß

Warten Sie ab, bis die weiße Markierung beginnt, sich vor dem Tor hin und her zu bewegen. Drücken Sie den Feuerknopf, um den Ball in die angegebene Richtung zu schießen.

Verteidigung gegen einen Strafstoß

Um einen Elfmeter zu halten, müssen Sie den Joystick in die Richtung legen, in die der Torwart springen soll. Sie können das zu irgendeinem Zeitpunkt vor der Durchführung des Elfmeters tun. Sie müssen den Joystick nur immer noch in die gewünschten Richtung halten, wenn der Ball getreten wird. Falls der Joystick sich in Mittelstellung befindet, bleibt der Torhüter stehen, Sie können den Joystick allerdings auch noch bewegen, nachdem der Ball geschossen worden ist. Sie brauchen den Feuerknopf nicht zu benutzen.

SPRUNGTABELLE



Spielende

Wenn der Schiedsrichter das Spiel abpfeift, verlassen alle Spieler das Feld. Auf dem Bildschirm erscheinen dann einige Informationen über das Spiel. Die Anzahl der Tore, Schüsse, Schüsse auf das Tor, Eckstöße, Freistöße, Karten und Verletzungen wird angezeigt. Außerdem wird angegeben, wie lange jede Mannschaft im Ballbesitz war (in Prozent).

FORMATIONSÄNDERUNGEN UND AUSWECHSLUNGEN

Das Spiel muß gestoppt sein, damit Sie die Formation ändern oder einen Spieler auswechseln können. Das ist der Fall, wenn es einen Einwurf, Freistoß, Eckstoß oder Abstoß gibt. Falls Sie den Joystick Port 1 benutzen (das ist der Mausport), dann drücken Sie die AMIGA Taste links neben der Leertaste, um diese Möglichkeit anzuwählen. Ihre Auswechselspieler und Ihre derzeitige Formation werden angezeigt. Der im Augenblick gewählte Spieler ist rot markiert. Im unteren Teil des Fensters werden die Fähigkeiten des Spielers, sowie eine kurzer Kommentar angezeigt.

Sie können einen anderen Spieler wählen, indem Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen. Die Bewegung nach oben oder unten ändert die Position des Spielers. Wenn Sie einen Verteidiger betrachten, bewegen Sie den Joystick nach oben, um ihm eine Position im Mittelfeld zuzuweisen. Wiederholen Sie das, um den Spieler zum Stürmer zu machen. Sie können die Position eines Torhüters nicht ändern. Drücken Sie wieder die AMIGA Taste, um das Fenster zu schließen. Drücken Sie den Feuerknopf, um einen Spieler auszuwechseln. Sie können jetzt alle Auswechselspieler anwählen. Torhüter können nur gegen Torhüter und Feldspieler nur gegen Feldspieler ausgewechselt werden. Verletzte oder gesperrte Spieler können Sie gar nicht auswählen. Diese sind rot markiert. Spieler, die Sie einsetzen können,

sind schwarz markiert. Wenn Sie einen Auswechselspieler gewählt haben, drücken Sie den Feuerknopf, um ihn einzusetzen.

Wenn ein verletzter Spieler vom Feld getragen wird, erscheint dieses Fenster automatisch, damit Sie einen Ersatzmann für ihn auswählen können.

WIEDERHOLUNG

Wenn eine Aktion oder ein Torschuß so spektakulär war, daß Sie sie noch einmal ansehen möchten, können Sie das Spiel anhalten, indem Sie eine der Funktionstasten von F1 bis F5 drücken. Sie haben dann die

Möglichkeit, die letzten sechs Sekunden des Spiels noch einmal zu betrachten. Drücken Sie F3 zum ABSPIELEN, F2, um zu STOPPEN, F1 zum ZURÜCKSPULEN, F4 zum VORSPULEN und F5 zum ABBRECHEN. Sie können außerdem mit Hilfe des Joysticks die Abspieldgeschwindigkeit verändern. Wenn das Band angehalten ist (F2), bewegen Sie den Joystick nach rechts, um das Band bis zur normalen Geschwindigkeit zu beschleunigen. Bewegen Sie den Joystick nach links, um die Wiedergabe zu verlangsamen, bis das Geschehen rückwärts abläuft. Auf diese Weise können Sie eine Zeitlupenwiederholung betrachten. Drücken Sie den Feuerknopf, um die Wiederholung zu verlassen.

TASTEN WÄHREND DES SPIELES

Linke AMIGA Taste	= Formationsänderungen und Auswechslungen für Joystick 1
Rechte AMIGA Taste	= Formationsänderungen und Auswechslungen für Joystick 2
F1 - F5	= Wiederholung
F1	= ZURÜCKSPULEN
F2	= PAUSE
F3	= ABSPIELEN
F4	= VORSPULEN
F5	= AUSGANG
Leertaste	= Spiel pausieren/wieder starten (Benutzen Sie den Joystick, um während der Pause das Spielfeld zu betrachten.)
ESC	= Spiel abbrechen
S	= Spielstatistik anzeigen
C	= Zuschauer ein-/ausschalten



SIERRA SOCCER

World Challenge Edition

FRANCAIS

CREDITS.....	21	GARDIEN.....	25
SYSTEME REQUIS.....	21	JOUEURS DE CHAMP.....	25
POUR LANCER LE JEU.....	21	LE JEU.....	26
MENU PRINCIPAL.....	21	COUP D'ENVOI.....	26
ENTRAINEMENT/MATCH AMICAL.....	21	CONTROLE DU JOUEUR.....	26
MATCH AMICAL.....	21	DRIBBLES.....	26
ENTRAINEMENT AUX PENALTIES.....	22	PASSES.....	26
ENTRAINEMENT AUX COUPS FRANCS.....	22	TIRS.....	26
CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE.....	22	EFFETS DE BALLE.....	26
LA COMPETITION DU CHALLENGE.....	22	TACLES.....	27
APERCU DU TOURNOI.....	22	TETES.....	27
SELECTION DES EQUIPES.....	22	REMISES EN TOUCHE.....	27
ECRAN DE TIRAGE AU HASARD.....	23	DEGAGEMENTS DU GARDIEN.....	27
ECRAN DES POSITIONS PAR GROUPE.....	23	COUPS FRANCS.....	27
ECRANS DES MATCHES A VENIR.....	23	DEFENSE CONTRE LES COUPS FRANCS.....	28
RESULTATS DU MATCH.....	23	CORNERS.....	28
AVANCEE DU CHALLENGE.....	23	PENALTIES.....	28
CHARGEMENT/SAUVEGARDE.....	23	ARRETS DE PENALTIES.....	28
NOUVELLE EQUIPE.....	24	FIN DU JEU.....	28
TYPE DE JOUEUR.....	24	CHANGEMENTS ET SUBSTITUTIONS DE JOUEURS.....	28
APTITUDES DES JOUEURS.....	24	REPLAY DE L'ACTION.....	29
DETAILS CONCERNANT L'EQUIPE.....	24	TOUCHES DE CONTROLE.....	29
ECRAN DE SELECTION DES EQUIPES.....	25		

CREDITS

Conception, programmation, création artistique et effets sonores, Steven Dunn
Travail artistique, Thomas Van Velkinburgh et Steven Dunn

Introduction et animation, Thomas Van Velkinburgh

Coordination produit en GB, Mark Howman
Chefs de produit, Philippe Evrard / Norm Nelson
Traduction française, Mireille Wheeldon

Musique, Charles Callet

SYSTEME REQUIS

SIERRA SOCCER - World Challenge Edition fonctionne sur n'importe quel Amiga ayant 1 meg ou plus de mémoire. Avant le chargement, déconnectez la souris et assurez-vous qu'un joystick est branché.

POUR LANCER LE JEU

Sierra Soccer contient 2 disquettes : la présentation du jeu et le jeu lui-même.

Pour visionner la présentation

1. Insérez la disquette «PRESENTATION» dans le lecteur df0 :
2. Mettez en marche ou rebooter votre système.
3. Cliquez d'un des joysticks pour quitter la présentation. Vous devrez alors insérer le disque «JEU».

Pour jouer

1. Insérez la disquette «JEU» dans le lecteur Df0:
2. Mettez en marche ou rebooter votre système.

MENU PRINCIPAL

Après avoir chargé le jeu, vous verrez apparaître l'écran de Sélection des Langues. Déplacez le joystick pour sélectionner la langue désirée puis appuyez sur le bouton Feu. Le menu principal apparaîtra après identification des drapeaux. En déplaçant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous modifierez l'option éditée et pourrez mettre à jour l'option en appuyant sur le bouton Feu. Les options disponibles sont les suivantes:

Nombre de joueurs

Pour participer à la Challenge Cup, vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 joueurs. Il vous est

aussi possible de jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. De même, avec l'option Match Amical, vous pouvez faire s'affronter deux équipes gérées de manière informatique.

Durée du jeu

Cette option vous permet de modifier la durée de chaque jeu. Vous avez le choix entre des durées de 2,4,6,10 et 20 mn.

Tirage du Challenge/Tirage au Hasard

Le Tirage du Challenge organise 24 équipes en 6 groupes, lesquels sont basés établis en fonction des équipes officielles qualifiées. Le Tirage au Hasard organise en 6 groupes les 6 équipes têtes de série puis, au hasard, en sélectionne 3 parmi les 18 restantes.

Challenge/Match Amical/Entraînement penalties/Entraînement coups francs/ Chargement d'une partie sauvegardée

Vous pouvez choisir entre un match amical ou la compétition du Challenge. De même, vous avez la possibilité de vous entraîner aux tirs de penalties ou aux coups francs. Si vous avez auparavant sauvegardé une compétition, vous pourrez la charger à partir d'une disquette.

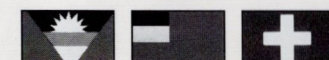
Jeu

Cette option vous amènera directement au jeu sélectionné ou à la compétition.

ENTRAINEMENT/MATCH AMICAL

MATCH AMICAL

Sélectionnez l'option Match Amical et sélectionnez la durée du jeu. Ensuite, à l'aide du joystick, cliquez sur JOUER. Vous verrez alors apparaître à l'écran des options pour les joueurs n° 1 et n° 2. Sélectionnez soit le joystick n° 1 ou n° 2, soit l'ordinateur pour chaque joueur, en appuyant sur FI. Ensuite, déplacez le joystick pour procéder au choix du pays. Après sélection des deux joueurs, le jeu commencera. Si à la fin du match, le score est ex aequo, on jouera les prolongations. Si après les prolongations le score reste inchangé, on effectuera la séance des tirs au but.



ENTRAÎNEMENT AUX PENALTIES

Sélectionnez cette option à partir du menu principal puis à l'aide du joystick, cliquez sur JOUER. A partir de l'écran de l'Entraînement aux Penalties, déplacez le joystick sur le joueur n° 1 ou n° 2, puis appuyez sur Feu pour sélectionner soit l'ordinateur soit un adversaire humain. Chaque camp tirera cinq penalties. Si le score est toujours ex aequo après cinq tirs on continuera la séance de penalties jusqu'à ce que l'un des camps marque un but. En appuyant à tout moment sur Echap, vous pourrez mettre fin à la séance d'entraînement.

ENTRAÎNEMENT AUX COUPS FRANCS

Sélectionnez cette option à partir du menu principal. Puis à l'aide du joystick, cliquez sur JOUER. Les coups francs seront tirés au hasard sur le terrain. Le score du joueur n° 1 reflètera le nombre de buts marqués. En appuyant à tout moment sur Echap, vous annulerez l'entraînement.

CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Sélectionnez cette option à partir de l'écran du menu principal. Puis à l'aide du joystick, cliquez sur JOUER. Vous sera indiquée ensuite la disquette sur laquelle la compétition a été sauvegardée. Utilisez le joystick pour sélectionner la disquette appropriée.

LA COMPÉTITION DU CHALLENGE

APERCU DU TOURNOI

Les vingt-quatre équipes qualifiées ont été partagées en six groupes ; chaque groupe comprend quatre équipes qui devront s'affronter tour à tour. Une victoire n'est pas nécessaire à la fin du match car il est possible d'effectuer des matchs nuls. Cependant un nul n'équivaut qu'à un point, tandis qu'une victoire en rapporte trois.

Une fois la totalité des matches joués, les deux meilleures équipes de chaque groupe ainsi que

les quatre meilleures équipes classées à la troisième place (seize équipes en tout), joueront la seconde manche de la compétition. Mieux vous êtes placé à l'issue des groupes de qualifications, plus votre adversaire à venir est réputé «facile». La plupart des premiers joueront contre des troisièmes, alors que les seconds joueront majoritairement contre des seconds.

Les équipes qualifiées joueront deux-à-deux huit matches, chaque match devant se traduire par une victoire. Si, à la fin d'un match, deux équipes sont ex aequo, on jouera les prolongations. Si après ces dernières le score est toujours ex aequo, on exécutera la séance de penalties: chaque camp aura droit à cinq penalties. Si, à l'issue de ces cinq tirs, le score reste inchangé, on tirera des penalties supplémentaires, un par équipe. La première équipe réussissant à marquer alors que l'autre aura échoué ira en quart de finale.

Les huit équipes gagnantes s'affronteront, et les quatre gagnantes iront en demi-finale. Les gagnants de la demi-finale iront en finale tandis que les perdants s'affronteront en finale pour les troisième et quatrième places. Les gagnants de la finale seront sacrés champions du World Challenge et recevront la coupe du Challenge.

SELECTION DES EQUIPES

Lors de l'entrée en compétition, chaque joueur choisit le pays qu'il désire représenter. Les joueurs ont le choix entre les vingt-quatre pays qualifiés ainsi que les équipes française et anglaise. En sélectionnant le drapeau «Nouvelle Equipe», vous pourrez créer votre propre équipe de vingt-deux joueurs. Une fois qu'un joueur aura choisi son équipe, celle-ci ne pourra pas être sélectionnée par quelqu'un d'autre (exception faite pour l'option «Nouvelle Equipe»). Si la France ou l'Angleterre est sélectionnée après que tous les joueurs aient fait leur choix, sera éliminé le pays européen classé le plus bas et n'ayant pas encore été choisi, en faveur de la France ou de l'Angleterre. Si un des joueurs choisit une nouvelle équipe, alors on supprimera le pays non sélectionné le plus mal classé, au profit de la nouvelle équipe.

Avant de sélectionner le pays que vous désirez représenter, vous pouvez décider de contrôler vous-même l'arrêt des penalties ou bien laisser l'ordinateur le soin d'accomplir cette tâche. Pour déclencher cette option, appuyez sur 'F2' sur le clavier. Vous pourrez aussi sélectionner le port du joystick que l'ordinateur devra choisir (le port n° 1 est le port de la souris). Le jeu vous attribuera toujours le port que vous aurez sélectionné, sauf dans le cas où deux joueurs choisissent accidentellement le même port pour s'affronter. Une personne sera alors choisie au hasard pour utiliser le port de rechange (utilisez «F1» pour sélectionner la priorité du port de votre joystick).

ECRAN DE TIRAGE AU HASARD

Avec cette option, les vingt-quatre équipes seront tirées au hasard et organisées en six groupes. Vous pourrez accélérer le tirage en appuyant sur le bouton Feu d'un des joysticks. Les pays contrôlés par les joueurs apparaîtront en relief et de couleur jaune, tandis que ceux contrôlés par l'ordinateur apparaîtront en blanc. Pressez le bouton pour quitter l'écran du tirage au hasard.

ECRAN DES POSITIONS PAR GROUPE

Chaque joueur verra son équipe intégrée dans un des six groupes, et les équipes contrôlées par les joueurs apparaîtront en jaune. Vous verrez aussi un classement de tous les groupes. Chaque équipe affrontera, une fois, les trois autres équipes de son groupe. En appuyant sur le bouton d'un des joysticks, vous ferez apparaître les MATCHS SUIVANTS: les matches contrôlés par les joueurs seront mis en relief.

ECRANS DES MATCHES A VENIR

Le premier écran affiche toutes les équipes participant à ce tour. Pour continuer la compétition, sélectionnez JOUER. Choisissez SAUVER pour sauvegarder la compétition en cours (voir Chargement/Sauvegarde). Sélectionnez SORTIE pour abandonner la compétition. Si vous décidez de poursuivre, l'écran suivant

affichera le prochain match auquel les joueurs humains devront participer.

Vous verrez les équipes participantes, l'allocation du joystick pour chaque équipe, et leurs forces. Dans chaque équipe, ces forces sont séparées entre les forces moyennes du gardien, celles de la défense, du milieu de terrain et de l'attaque. Cliquez sur le joystick pour obtenir l'écran de «Sélection de l'Equipe», afin d'apporter à votre équipe les changements nécessaires avant de commencer à jouer.

RESULTATS DU MATCH

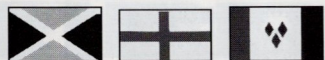
Une fois le match terminé, cet écran affiche les scores finaux ainsi que le nom des marqueurs et le chronométrage pour chaque but. Pour sortir, appuyez sur le bouton du joystick. Une fois joués les matches où les joueurs humains sont impliqués, vous verrez apparaître les résultats de tous les matches de la manche. Après chaque manche, le nouvel écran des POSITIONS PAR GROUPE apparaîtra.

AVANCEE DU CHALLENGE

Une fois joués tous les matches de la première manche, vous verrez apparaître un nouvel écran. A partir de là commencera une compétition où l'on procédera par éliminatoires, et chaque match exigera un vainqueur. Vous verrez alors s'afficher l'avancement de toutes les équipes dans la compétition. (Les équipes contrôlées par les joueurs humains apparaîtront en jaune). Sélectionnez JOUER pour continuer la compétition et SAUVER pour sauvegarder la compétition en cours. (Voir Chargement/Sauvegarde). Sélectionnez SORTIE pour abandonner la compétition.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE

A partir des écrans MATCHS SUIVANTS ou AVANCEE DU CHALLENGE, vous pourrez sauvegarder la compétition en cours en sélectionnant SAUVER. Ensuite, choisissez la disquette sur laquelle vous désirez sauvegarder le jeu. Vous pourrez utiliser n'importe quelle disquette Amiga formatée, y compris la disquette du jeu.



NOUVELLE EQUIPE

Avec l'option «Nouvelle Equipe», le joueur pourra choisir de charger une équipe à partir d'une disquette ou d'en créer une nouvelle. (N'oubliez pas de sauvegarder l'équipe que vous avez créée pour l'utiliser dans une compétition ultérieure). Sélectionnez le drapeau de cette équipe à partir des écrans de sélection de l'Equipe, et par le biais des options Match amical ou Challenge.

TYPE DE JOUEUR

L'écran de la nouvelle équipe fera apparaître un tableau vierge. Pour éditer un joueur de terrain, cliquez à l'aide du joystick sur le chiffre d'un des joueurs. Pour éditer le nom du joueur, cliquez quand vous vous trouverez sur la case du nom, puis tapez le nom. Après cette procédure, appuyez sur Entrée ou cliquez à l'aide du joystick. Vous pourrez aussi éditer la position du joueur en cliquant sur le joystick lorsque vous trouverez sur le champ «position». Les joueurs 1, 12 et 13 occuperont toujours la place du gardien, les dix-neuf autres seront les joueurs de terrain (liberos, défenseurs et attaquants). Vous pourrez aussi modifier la couleur de la peau et des cheveux des joueurs.

APTITUDES DES JOUEURS

Vous avez à votre disposition une Banque Joueurs, de laquelle vous pouvez acquérir des points pour les ajouter aux aptitudes des joueurs de terrain. Pour créer l'aptitude d'un joueur, cliquez sur l'une des compétences à l'aide du joystick. ex: Vitesse. Pour ajouter des points à cette aptitude, maintenez la pression sur le bouton et déplacez le joystick vers la droite. En revanche, pour réduire l'aptitude d'un joueur, maintenez la pression sur le bouton et déplacez le joystick vers la gauche. Allouez les points selon la position du joueur. Par exemple, tandis qu'un défenseur devra se montrer habile au niveau des tacles, l'attaquant, lui, devra être bon tireur. Vous pourrez attribuer à un joueur de terrain jusqu'à 20 points ou utiliser tous les points disponibles dans sa banque.

Si vous désirez créer un tout nouveau joueur et que la BANQUE JOUEURS est épuisée,

vous pouvez alors obtenir des points auprès de la BANQUE EQUIPE. L'accès à cette banque vous sera seulement possible lorsque les banques individuelles des joueurs seront épuisées. Pour distribuer les points de la banque de l'équipe, sélectionnez l'aptitude que vous désirez modifier en maintenant la pression sur le bouton, et en déplaçant le joystick vers le haut. Pour retirer des points à l'aptitude du joueur et les replacer dans la banque équipe, appuyez sur le bouton et déplacez le joystick vers le bas.

Pour effacer toutes les aptitudes du joueur en cours, surlignez EFFACER JOUEUR et appuyez sur le bouton. Pour accéder à un joueur différent, surlignez EDITER NOUVEAU JOUEUR et appuyez sur le bouton.

DETAILS CONCERNANT L'EQUIPE

Pour EFFACER les aptitudes de l'équipe, surlignez cette option et cliquez. Après avoir effectué les changements désirés, vous devrez confirmer votre choix.

Pour SAUVEGARDER une équipe, surlignez cette option et cliquez. On vous demandera ensuite sur quelle disquette vous désirez la sauvegarder. Pour ce faire, utilisez n'importe quelle disquette Amiga, y compris celle du jeu. Ensuite, sélectionnez simplement le logement et cliquez. Vous pourrez sauvegarder jusqu'à 40 équipes sur une seule disquette.

Pour CHARGER une équipe, surlignez cette option et cliquez. Sélectionnez la disquette à partir de laquelle vous désirez la charger, puis cliquez. Charger l'équipe voulue en cliquant sur le logement approprié.

Si vous désirez modifier le nom ou les couleurs de l'équipe, surlignez EDITER LE NOM ET LES COULEURS DE L'EQUIPE et cliquez. L'écran se changera à nouveau. Pour éditer une partie de la tenue, la surlignez en déplaçant le joystick vers le haut ou vers le bas. Pour changer la couleur de la tenue, déplacez le joystick vers la droite ou vers la gauche. Vous pourrez modifier la couleur des MAILLOTS et des SHORTS ainsi que le MARQUAGE des tenues. La tenue de rechange est utilisée lorsque deux équipes adverses possèdent des tenues similaires. Pour éditer

le nom de l'équipe, surlignez le nom en cours, cliquez, effacez le nom, puis tapez celui que vous désirez. Une fois l'édit du nom terminée, appuyez sur Entrée ou cliquez sur sortie.

Pour sortir, sélectionnez SORTIE. (Pensez à sauvegarder d'abord votre équipe!).

ECRAN DE SELECTION DES EQUIPES

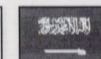
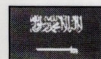
Vous verrez s'afficher l'équipe comprenant vos vingt-deux joueurs. Avant de commencer votre premier match, l'équipe sera au maximum de ses forces. Cependant au cours de la compétition, les blessures et les suspensions entraveront la sélection de vos meilleurs joueurs. A gauche de l'écran, vous verrez vos onze premiers joueurs comprenant un gardien de but et dix joueurs de terrain. En dessous, vous trouverez deux remplaçants de gardien de but, et neuf remplaçants de joueurs de terrain. En haut de l'écran à droite, vous trouverez les deux uniformes aux couleurs de votre équipe. L'uniforme de rechange est utilisé lorsque l'équipe adverse possède des couleurs similaires aux vôtres. De même, le nom de votre équipe apparaîtra ainsi qu'une vue graphique de sa formation sur le terrain. Celle-ci se compose des dix premiers joueurs de terrain. Par exemple, si vous avez un libero, trois défenseurs, quatre milieux de terrain et deux attaquants, vous aurez une formation 4-4-2. Si un des joueurs vient à être blessé ou suspendu, il sera exclu de votre formation. A chaque joueur on assigne une position (GB=gardien de but, LB=libero, DF=défenseur, MT=milieu de terrain et AT=attaquant), un nom pouvant comprendre jusqu'à 11 caractères, et 6 aptitudes déterminées. Ces dernières étant pour les gardiens de but: la vitesse, l'endurance, le maniement de balle, le dégagement, les réactions et la détente. Pour les joueurs de terrain, vous trouverez: la vitesse, l'endurance, les tacles, les passes, et les tirs. (Vous remarquerez que sur l'écran de sélection, les initiales des affectations s'appliquent aux joueurs de terrain et que les chiffres pour les gardiens de but désignent les catégories ci-dessous).

GARDIEN

Vitesse	Vitesse à laquelle le gardien se déplace sur le terrain (0 = lent, 20 = rapide)
Endurance	Durée pendant laquelle le gardien se déplace à un rythme soutenu (0 = courte période, 20 = pendant tout le jeu)
Maniement	Lors d'un arrêt de but, ces chiffres déterminent si le gardien maîtrise le ballon (0 = mauvaise prise, 20 = bonne prise)
Dégagement	Lorsque le ballon est envoyé hors du terrain, ce chiffre définit la distance à laquelle le gardien peut dégager le ballon (0=Tirs courts, 20 = Tirs longs)
Reactions	Précision à laquelle le gardien calculera la trajectoire d'un tir dans sa direction (0 = bon timing, 20 = mauvais timing)
Détente	Longueur d'un plongeon du gardien (0 = mauvais plongeur, 20 = bon plongeur).

JOUEURS DE CHAMP

Vitesse	Rapidité de la course d'un joueur (0 = lent, 20 = rapide)
Endurance	Durée pendant laquelle un joueur court à un rythme soutenu (0 = pas longtemps, 20 = match complet)
Tacles	Précision d'un joueur en tacle contre un adversaire (0 = mauvaise, 20 = bonne)
Passes	Précision d'un joueur en passe (0 = mauvais passeur, 20 = bon passeur)
Têtes	Précision d'un joueur en contrôle et passe du ballon à un équipier après avoir effectué une tête (0 = mauvais, 20 = bon)
Tirs	Qualité des tirs d'un joueur (0 = mauvais tireur, 20 = tireur précis)



Pour procéder à l'échange de joueurs et pour les mettre en relief, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, vers la gauche ou vers la droite. Après avoir surligné un joueur de champ, cliquez, déplacez le curseur de la case surlignée vers le joueur à échanger. (L'échange de gardiens ne s'effectue qu'entre gardiens, et l'échange de joueurs de terrain qu'entre joueurs de terrain). Apprenez que l'échange de joueurs affecte la formation et la force de votre équipe. Cette dernière apparaîtra au centre, à droite de l'écran. Les positions sur le terrain telles que DEFENSE, MILIEU DE TERRAIN, ATTAQUE, seront calculées et affichées avec les moyennes de l'aptitude et de la position. Une fois satisfait du choix de votre équipe, déplacez la barre de surimpression sur le mot SORTIE, et cliquez. Si deux équipes dirigées par des joueurs s'affrontent, le second joueur pourra alors éditer son équipe.

LE JEU

COUP D'ENVOI

Les deux équipes se dirigeront vers le centre du terrain. Ensuite les joueurs se sépareront pour regagner leur positions. Si vous effectuez le coup d'envoi, deux de vos joueurs iront vers le centre du terrain. Lorsque vous entendrez l'arbitre siffler et que vous appuyez sur le bouton Feu du joystick, un de vos équipiers recevra le ballon.

CONTROLE DU JOUEUR

Pendant le jeu, vous contrôlez le joueur placé le plus près de la balle. Tous les autres joueurs de votre équipe attaquent ou défendent suivant leurs aptitudes. Le joueur que vous contrôlez sera indiqué par une flèche placée au-dessus de la tête. Lorsque le ballon est disponible et que le joueur que vous contrôlez se dirige dans sa direction, il prendra alors possession de la balle.

DRIBBLES

Une fois que vous aurez le contrôle de la balle, il vous faudra la garder. Pour se faire, ne cessez pas de vous déplacer. Si vous vous arrêtez, vous perdrez le ballon. Pour tourner, déplacez

doucement le joystick dans la direction de laquelle vous veniez. De même, si vous déplacez le joystick vers le haut et que sur l'écran, votre joueur allait dans cette direction, alors en continuant à le déplacer en haut vers la droite, le joueur suivra cette trajectoire. En revanche, si vous déplacez le joystick de manière brusque en allant par exemple du haut vers le bas de l'écran à gauche, vous perdrez la balle.

PASSES

Pour passer la balle, appuyez sur le bouton Feu du joystick. Suivant la direction vers laquelle le joueur se dirige, le ballon ira vers l'équipier le plus proche.

TIRS

Si vous vous trouvez face aux cages de l'adversaire au moment où vous essayez d'effectuer une passe, alors appuyez brièvement sur la gâchette et un tir sera tenté. L'ordinateur effectuera le meilleur tir selon les aptitudes du joueur et projettera la balle dans la direction voulue. Si la coordination est bonne, un gardien mal placé ne pourra rien contre un tel tir.

EFFETS DE BALLE

Lors d'une passe ou d'un tir au but, vous pourrez contrôler la balle après le tir. En déplaçant délicatement le joystick, vous pourrez effectuer un brossage et un soulèvement du ballon.

Tableau de direction par rapport au joueur avançant sur le terrain

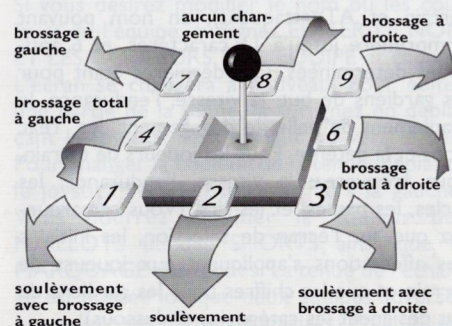
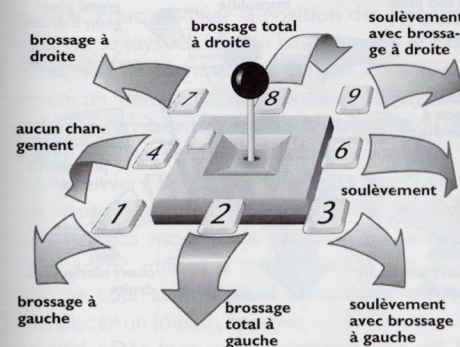


Tableau de direction par rapport au joueur courant vers la gauche



TACLES

Lorsque votre équipe n'a pas le contrôle du ballon, vous devrez soit l'intercepter au cours d'une passe de l'équipe adverse soit effectuer un tacle sur le joueur possédant la balle. Pour ce faire, appuyez sur le bouton, et le joueur de votre équipe se dirigera dans la direction du joueur de l'équipe adverse. En vous débrouillant bien, le joueur se retrouvera sur la trajectoire de son adversaire. Si le mouvement est effectué correctement, la balle échappera au joueur adverse et sera libre de tout contrôle. En cas de fausse manœuvre, le joueur fera faute. De même, vous aurez plus de risques de commettre une faute contre un joueur si vous effectuez un tacle par derrière.

TETES

Pour faire une tête, appuyez sur le bouton Feu du joystick lorsque le ballon se trouve en l'air et proche du joueur supposé le contrôler. Votre joueur plongera vers la balle : vous n'aurez pas besoin de le diriger. Pour dévier le bal-

lon dans n'importe quelle direction, déplacez le joystick vers l'angle requis, avant que la balle ne rentre en contact avec le joueur supposé la maîtriser. Suivant les joueurs et leur aptitude à effectuer une tête, le ballon ira dans la direction que vous aurez choisie. Un changement de direction du ballon est utile soit pour le monter vers un équipier soit pour faire une tête en direction des cages du gardien. Si la balle arrive trop bas, faites un contrôle de la poitrine.

REMISES EN TOUCHE

Lorsque la balle sort du terrain et que l'adversaire est le dernier à l'avoir touchée, il sera nécessaire d'effectuer une remise en touche. Vous contrôlerez le joueur de terrain supposé recevoir le ballon. Pour changer de joueur, appuyez brièvement sur le bouton. Mais en maintenant la pression sur ce dernier, le ballon sera envoyé au joueur que vous contrôlez. Si celui-ci est immobile, on lui lancera le ballon. En revanche, s'il est en pleine course, alors le ballon sera envoyé plus loin de façon à ce qu'il le trouve dans sa course.

DEGAGEMENTS DU GARDIEN

Si le gardien entre en possession de la balle ou doit effectuer un dégagement, alors il s'avancera sur le terrain pour l'exécuter. Une fois la balle lancée, vous ne pourrez pas vraiment contrôler le ballon mais pourrez légèrement le faire dévier ou le soulever.

COUPS FRANCS

Le meilleur tireur de votre équipe s'avancera pour réaliser le coup franc. Dès que le joueur se trouve assez prêt du ballon, vous verrez apparaître une ligne partant de la balle que vous pourrez diriger et ajuster.

MOUVEMENT DU JOYSTICK

Vers le haut
Vers le bas
Gauche/Droite
Bouton de tir + vers le haut
Bouton de tir + vers le bas
Bouton de tir + gauche/droite

REGLAGE

= Augmente la puissance du tir
= Réduit la puissance du tir
= Ajuste l'angle de tir
= Augmente la hauteur du tir
= Réduit la hauteur du tir
= Change le style du tir (d'un lob à un coup)



Une fois satisfait de la direction et de la hauteur de la ligne projetée, appuyez simplement sur le bouton et votre joueur se chargera du tir. Souvenez-vous que tous les tirs sont calculés selon l'aptitude du joueur. Aussi un joueur avec un taux d'aptitude au tir de 20%, exécutera un coup de manière presque identique à ce que vous aurez planifié. En revanche, un joueur avec un taux de 0% ne tirera pas avec précision et ne réussira que quelques tirs.

DEFENSE CONTRE LES COUPS FRANCS

Lorsque l'équipe adverse doit effectuer un coup franc, un mur sera érigé entre le ballon et les buts. Le mur sera composé d'un à quatre joueurs, suivant la distance du coup franc vers les buts. Si le coup franc a lieu assez loin de vos cages alors vous n'aurez pas besoin de placer un mur. L'endroit de ce dernier pourra varier: vous pourrez le déplacer en bougeant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Les joueurs destinés à former le mur iront directement vers leur nouvelle position.

CORNERS

Les corners se jouent de la même manière que les coups francs. La seule différence est que vous aurez un contrôle limité sur l'angle vers lequel vous lancerez le ballon.

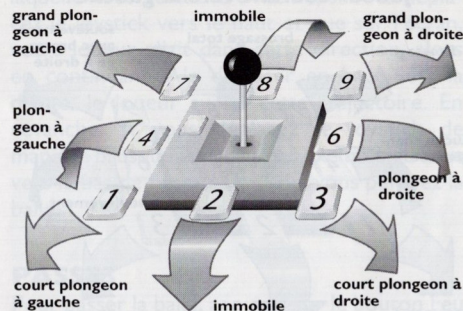
PENALTIES

Pour tirer un penalty, attendez jusqu'à ce que la marque blanche parcourt l'emplacement du penalty. Pour envoyer le ballon, appuyez simplement sur le bouton. Il ira en direction des buts, à l'angle de la marque.

ARRETS DE PENALTIES

Pour arrêter un penalty, déplacez le joystick dans la direction où vous voulez plonger avant que le tir ne s'effectue. De même, maintenez le joystick dans la direction vers laquelle vous voulez que la balle se dirige. Si le joystick est centré, le gardien restera en place. Cependant vous pourrez toujours déplacer le joystick dans n'importe quelle direction après que la balle ait été tirée. Il ne sera pas utile d'utiliser le bouton.

Tableau des plongeurs



FIN DU JEU

Une fois le match terminé, lorsque l'arbitre donne le coup de sifflet final, tous les joueurs quittent le terrain. A ce moment là, vous verrez apparaître des statistiques concernant le jeu en cours. Elles afficheront le nombre de buts marqués par chaque équipe, le nombre de tirs, de tirs au but, de corners, de coups francs, d'avertissements et de blessures. Vous verrez aussi le taux de possession de balle pour chaque équipe.

CHANGEMENTS ET SUBSTITUTIONS DE JOUEURS

Pour modifier la formation de vos équipes ou pour remplacer un joueur, il sera nécessaire d'avoir une interruption de l'action sur le terrain. C'est à dire lorsqu'il y a remise en jeu, coup franc, corner ou six-mètres. Si vous utilisez le port du joystick n°1 (le port de la souris) pendant le jeu, appuyez sur la touche AMIGA à gauche de la barre d'espacement pour accéder à cette option. Si vous utilisez le port n°2 du joystick, appuyez sur la touche AMIGA à droite de la barre d'espacement. Un petit écran fera apparaître vos remplaçants à gauche et la formation actuelle à droite. Le joueur examiné apparaîtra en surimpression de couleur rouge. En bas du petit écran, vous verrez des informations concernant les aptitudes des joueurs, ainsi qu'un texte précisant la condition du joueur.

Vous pourrez sélectionner un autre joueur en déplaçant le joystick vers la droite ou vers la gauche. Pour modifier la position des joueurs, poussez le joystick vers le haut ou vers le bas. Si en haut de l'écran sur le terrain, vous apercevez un défenseur, en poussant le joystick vers le haut vous pourrez le déplacer jusqu'en milieu de terrain. En poussant le joystick à nouveau vers le haut, le joueur se retrouvera en position d'attaquant. En revanche, vous ne pourrez pas modifier la position du gardien. Pour sortir, utilisez la même touche que celle utilisée pour avoir accès à cette option. Pour remplacer un joueur, appuyez sur le bouton du joystick. Dès lors vous pourrez parcourir la liste des noms des remplaçants. L'échange de gardiens ne s'effectue qu'avec d'autres gardiens, et l'échange de joueurs de champ ne s'effectue qu'entre joueurs de champ. Vous ne pourrez pas sélectionner des joueurs blessés ou suspendus: ils apparaîtront en rouge. Les joueurs que vous pourrez choisir apparaîtront en noir. En cliquant vous pourrez procéder à l'échange des joueurs lorsqu'un joueur de remplacement sera mis en relief.

Lorsqu'un joueur est blessé et emmené sur un brancard, cet écran apparaîtra automatiquement pour vous permettre de sélectionner un remplaçant.

REPLAY DE L'ACTION

Lorsque vous désirez revoir une de vos actions ou un de vos buts, appuyez sur une des touches allant de F1 à F5, et le jeu s'arrêtera momentanément. Vous obtiendrez l'option de REPLAY DE L'ACTION et aurez accès aux 6 dernières secondes du jeu. Pour commencer la relecture appuyez sur F3, pour l'arrêter momentanément appuyez sur F2. Pour rebobiner appuyez sur F1, pour l'avance rapide appuyez sur F4, et pour sortir appuyez sur F5. Lors de la relecture, vous pourrez régler l'image en utilisant l'un des joysticks. Lors de la pause (F2), si vous déplacez le joystick vers la droite, la relecture s'effectuera à vitesse normale et vous permettra de voir l'action au ralenti. En déplaçant le joystick vers la gauche, l'action ralentira pour bientôt défilé à l'envers. Pour quitter l'option de REPLAY DE L'ACTION, cliquez.

TOUCHES DE CONTROLE

AMIGA gauche	=	Modifications de la formation et substitutions pour joystick n°1
AMIGA droit	=	Modifications de la formation et substitutions pour joystick n°2
F1	=	Rembobinage pour Relecture de l'Action
F2	=	Pause pour Relecture de l'Action
F3	=	Commencer Revue de l'Action
F4	=	Avance pour Relecture de l'action
F5	=	Sortie de la Relecture de l'action
Barre d'Espacement	=	Activation/Désactivation de la pause du jeu (lorsque l'option «pause» est activée, utilisez le joystick pour parcourir le terrain)
ECHAP	=	Quitte le jeu en cours
S	=	Affiche les statistiques du jeu
C	=	Active ou désactive les cris de la foule



ITALIANO

CREDITS.....	p.31	PORTIERE.....	p.35
REQUISITI DI SISTEMA.....	p.31	GIOCATORI.....	p.35
INIZIO DEL GIOCO.....	p.31	GIOCARE LA PARTITA.....	p.35
IL MENU PRINCIPALE.....	p.31	CALCIO D'INIZIO.....	p.35
ALLENAMENTO/AMICHEVOLE.....	p.31	CONTROLLO GIOCATORE.....	p.36
AMICHEVOLE.....	p.31	DRIBBLING.....	p.36
ALLENAMENTO RIGORI.....	p.32	PASSAGGI.....	p.36
ALLENAMENTO PUNIZIONI.....	p.32	TIRARE.....	p.36
CARICA PARTITA SALVATA.....	p.32	EFFETTO.....	p.36
LA COMPETIZIONE CHALLENGE.....	p.32	CONTRASTO.....	p.36
IL TORNEO.....	p.32	COLPI DI TESTA.....	p.37
SELEZIONE SQUADRE.....	p.32	RIMESSE LATERALI.....	p.37
SCHERMATA SORTEGGIO RANDO.....	p.33	RIMESSE.....	p.37
SCHERMATA POSIZIONE GRUPPI.....	p.33	PUNIZIONI.....	p.37
SCHERMATA PROSSIME PARTITE.....	p.33	DIFENDERSI DALLE PUNIZIONI.....	p.37
RISULTATI PARTITA.....	p.33	CALCI D'ANGOLO.....	p.37
PROGRESSO CHALLENGE.....	p.33	RIGORI.....	p.38
CARICARE/SALVARE.....	p.33	PARARE I RIGORI.....	p.38
NUOVA SQUADRA.....	p.33	FINE PARTITA.....	p.38
TIPO DI GIOCATORE.....	p.33	CAMBIAMENTI DI FORMAZIONE e SOSTITUZIONI.....	p.38
ABILITA' GIOCATORE.....	p.34	REPLAY DELL'AZIONE.....	p.39
DETTAGLI SQUADRA.....	p.34	TASTI NEL GIOCO.....	p.39
SCHERMATA SELEZIONE SQUADRA.....	p.34		

CREDITS

Design, Programmazione, Art Design ed Effetti Sonori di Steven Dunn

Grafica di Thomas Van Velkinburgh e Steven Dunn

Animazioni Intro e Vincita di Thomas Van Velkinburgh

Coordinazione prodotto UK di Mark Howman
Product Management di Philippe Evrard / Norm Nelson

Musica di Charles Callet

REQUISITI DI SISTEMA

World Challenge Edition funzionerà su qualsiasi Amiga con almeno 1 Mb di memoria. Scollegare il mouse prima di caricare. Assicurarsi che un joystick sia collegato.

IGNIZIO DEL GIOCO

Sierra Soccer contiene due dischi : la presentazione del gioco e il gioco stesso.

Per visualizzare la presentazione

1. Inserite il disco «PRESENTAZIONE» nel drive df0.

2. Accendere o fate il reboot del sistema.

3. Cliccate sul joystick per uscire dalla sezione introduttiva. Inserite quindi il disco «GIOCO».

Per giocare

1. Inserite il disco «GIOCO» nel drive df0 :

2. Accendete o fate il reboot del sistema.

IL MENU PRINCIPALE

Dopo il caricamento, viene presentata la schermata di Selezione Lingua. Spostare il joystick sulla lingua richiesta e premere fuoco. La schermata con il menu principale apparirà dopo la corretta identificazione di alcune bandiere. Spostando il joystick SU o GIU', si cambia l'opzione che si sta modificando. Premendo FUOCO si aggiorna l'opzione. Le opzioni disponibili sono :-

Quanti Giocatori

Si possono scegliere fino ad 8 giocatori che

parteciperanno alla Coppa Challenge. Si può giocare contro un'amico, il computer oppure far giocare tra di loro due squadre computerizzate nell'opzione Amichevole.

Durata Partita

La durata di ogni partita può essere variata usando quest'opzione. Si può scegliere tra partite da 2, 4, 6, 10 e 20 minuti.

Sorteggio Challenge / Sorteggio Random

Il Sorteggio Challenge inserisce le 24 squadre in 6 gruppi basati sulla qualificazione ufficiale delle squadre. Sorteggio Random inserisce le 6 migliori squadre selezionate in 6 gruppi e poi seleziona altre 3 squadre in modo casuale dalle 18 rimanenti.

Challenge / Amichevole / Allenamento Rigori / Allenamento Punizioni / Carica Partita Salvata

Si può scegliere di giocare un'amichevole oppure entrare nella competizione challenge. Si può anche allenarsi a tirare rigori oppure punizioni. Se una competizione è stata precedentemente salvata, si può caricarla dal disco.

Gioca

Quest'opzione porta alla partita o competizione scelta.

ALLENAMENTO/AMICHEVOLE

AMICHEVOLE

Selezionare l'opzione Amichevole e scegliere la durata della partita, poi cliccare con il joystick su GIOCA. Verrà presentata una schermata opzioni per il giocatore 1 e poi per il giocatore 2. Scegliere Joystick 1, Joystick 2, o Computer per ogni giocatore premendo il tasto F1. Una volta eseguita, spostare il joystick per selezionare il paese. Quando entrambi i giocatori sono stati selezionati, la partita inizierà. Se la partita finisce con un pareggio, si giocheranno i tempi supplementari. Se dopo i tempi supplementari, esiste ancora una situazione di pareggio, si passa ai rigori.



ALLENAMENTO RIGORI

Selezionare Allenamento Rigori dalla schermata del menu principale e cliccare su GIOCA con il joystick. Dalla schermata Allenamento Rigori, spostare il joystick su giocatore 1 e giocatore 2 per selezionare umano o computer. Vengono fatti 5 rigori per ogni squadra. Se il punteggio è uguale dopo i 5 rigori, questi continueranno finché una squadra segna e l'altra no. Premendo il tasto ESC in qualsiasi momento si annulla l'allenamento.

ALLENAMENTO PUNIZIONI

Selezionare Allenamento Punizioni dalla schermata del menu principale e cliccare con il joystick su GIOCA. Verranno assegnati punizioni casuali sul campo. Il punteggio del giocatore 1 indicherà quanti gol sono stati segnati. Premendo il tasto ESC in qualsiasi momento si annulla l'allenamento.

CARICA PARTITA SALVATA

Selezionare Carica Partita Salvata dalla schermata del menu principale e cliccare con il joystick su GIOCA. Verrà chiesto di indicare il disco sulla quale la competizione è stata salvata. Selezionare il disco corretto usando il joystick.

LA COMPETIZIONE CHALLENGE

IL TORNEO

24 squadre a livello mondiale sono state sorteggiate in 6 gironi con 4 squadre per girone. Ogni squadra giocherà contro le altre squadre nel proprio girone. Non è richiesto un vincitore per nessuna partita; le partite possono finire con un pareggio. 3 punti vengono assegnate in caso di vincita, 1 punto per un pareggio.

Una volta che le partite sono state completate, le prime 2 squadre di ogni girone insieme alle 4 migliori squadre che si sono qualificate al terzo posto (per un totale di 16 squadre), passano al secondo turno della competizione. Più ci si classifica bene, più facile sarà la squadra contro la quale si giocherà nel turno successivo. La maggior parte delle squadre che si classificano al primo posto giocheranno contro

squadre che si sono classificate al terzo posto, mentre le squadre classificate al secondo posto giocheranno contro altre squadre che si sono classificate al secondo posto.

Le squadre vengono suddivise in 8 partite nel secondo turno, e per ogni partita ci deve essere un vincitore. Se le squadre sono in pareggio alla fine del tempo regolamentare, si passa ai tempi supplementari. In caso di ulteriori pareggio, si passa ai rigori. Vengono tirati 5 rigori per squadra. Se le squadre sono ancora in pareggio, si continua a tirare rigori con eliminazione immediata. La prima squadra che segna, quando la squadra avversaria manca, passa ai Quarti di Finale.

Le ultime 8 squadre giocano tra di loro e le 4 squadre vincenti passano ai Semifinali. I vincitori di ogni Semifinale giocheranno nella Finale, ed i perdenti giocheranno per l'assegnazione del terzo e quarto posto. I vincitori della Finale vengono incoronati CAMPIONI DEL WORLD CHALLENGE e vengono premiati con la COPPA CHALLENGE.

SELEZIONE SQUADRE

Quando si entra nella competizione, ogni giocatore deve prima scegliere il paese con cui vuole giocare. Ognuno ha una scelta fra i 24 paesi qualificati, più la squadra Francese e quella Inglese. Si può anche creare la propria squadra di 22 giocatori scegliendo la bandiera Nuova Squadra. Quando una squadra è stata scelta dal giocatore 1, quella squadra non può essere scelta da un'altro giocatore, tranne nel caso dell'opzione «Nuova Squadra». Se Francia o Inghilterra vengono scelte, una volta che tutti i giocatori hanno scelto il proprio paese, il paese Europeo (non scelto) che si trova ultimo nella classificazione verrà escluso per poter inserire Francia/Inghilterra. Se uno dei giocatori sceglie Nuova Squadra, allora il paese (non scelto) che si trova ultimo nella classificazione verrà escluso per poter inserire la squadra nuova.

Prima di scegliere il paese con cui giocare, si ha l'opzione di parare personalmente oppure lasciare al computer il compito di parare. Usare 'F2' sulla tastiera per attivare/disattivare quest'opzione. Si può anche selezionare quale

porta joystick usare (porta 1 è la porta del mouse). Il gioco darà sempre la porta scelta, tranne quando due giocatori umani hanno scelto la stessa porta e devono giocare tra di loro. In questi casi, verrà scelto casualmente una persona che dovrà usare l'altra porta (usare 'F1' per scegliere la priorità della propria porta joystick).

SCHERMATA SORTEGGIO RANDOM

Se quest'opzione è stata scelta, le 24 squadre vengono sorteggiate casualmente in 6 gruppi. Si può accelerare il sorteggio premendo il pulsante fuoco di qualsiasi joystick collegato. I paesi controllati da umani sono evidenziati in giallo, quelli controllati da computer in bianco. Premere il pulsante fuoco sul joystick per uscire dalla schermata Sorteggio Random.

SCHERMATA POSIZIONE GRUPPI

Ogni giocatore troverà la propria squadra sorteggiata in uno dei 6 gruppi, con le squadre umane evidenziate in giallo. Tutte le tabelle dei gruppi sono visualizzate. Ogni squadra giocherà contro le altre 3 squadre del gruppo una volta. Premendo il pulsante fuoco su qualsiasi joystick vengono mostrate le Prossime Partite, con quelle dei giocatori umani evidenziate.

SCHERMATA PROSSIME PARTITE

La prima schermata mostra tutte le squadre che giocano in questo turno. Selezionare GIOCA per continuare la competizione. Selezionare SALVA per salvare la competizione attuale (Vedere Caricare/Salvare). Selezionare ESCI per abbandonare la competizione. Se si sceglie di continuare, la schermata successiva mostra la prossima partita in cui partecipano competitori umani. Vengono visualizzate le squadre che giocano, l'assegnamento del joystick per ogni squadra, ed i punti di forza di ogni squadra. I punti di forza vengono suddivisi come valore medio per ogni squadra in: portiere, difesa, centrocampio ed attacco. Cliccare con il joystick per entrare nella schermata «Selezione Squadra» per effettuare qualsiasi cambiamento alla squadra prima di iniziare la partita.

RISULTATI PARTITA

Una volta che la partita è terminata, questa schermata mostra i risultati finali, ed inoltre chi ha segnato e quando. Premere FUOCO per uscire. Una volta che tutte le partite di umani sono terminate, i risultati di tutte le partite nel turno vengono mostrati. Dopo ogni turno, viene mostrata la schermata aggiornata di POSIZIONE GRUPPI.

PROGRESSO CHALLENGE

Una volta giocato il primo turno di partite si entra in una nuova schermata. Da qui in poi, è una competizione ad eliminazione, dove per ogni partita ci deve essere un vincitore. Il progresso di tutte le squadre nella competizione viene mostrato qui. (Squadre umane in giallo). Selezionare GIOCA per continuare con la competizione. Selezionare SALVA per salvare la competizione attuale (Vedere Caricare/Salvare). Selezionare ESCI per abbandonare la competizione.

CARICARE/SALVARE

Si può salvare la competizione attuale selezionando l'opzione SALVA dalle schermate PROSSIME PARTITE oppure PROGRESSO CHALLENGE. Selezionare il disco sulla quale si vuole salvare il gioco. Si può salvare su qualsiasi disco Amiga formattato, incluso il disco di gioco.

NUOVA SQUADRA

Se uno dei giocatori sceglie l'opzione 'Nuova Squadra', può scegliere di caricare una squadra da disco, oppure di creare una squadra nuova. (Bisogna ricordarsi di salvare la squadra creata in modo da poterla usare in altre competizioni). Selezionare la bandiera nuova squadra dalle schermate di Selezione squadra negli ambienti Amichevole oppure Challenge.

TIPO DI GIOCATORE

La schermata nuova squadra mostrerà un modulo squadra vuoto. Per modificare qualsiasi giocatore, cliccare con il joystick sul numero del giocatore. Si può modificare il nome del giocatore premendo fuoco sul campo del nome e digitando un nome. Cliccare con il joystick oppure premere enter una volta che il



nome del giocatore è stato inserito. Si può modificare la posizione del giocatore attivando e disattivando con il joystick sul campo posizione. I giocatori 1, 12, e 13 saranno sempre portieri e gli altri 19 giocatori saranno Terzini, Difensori, Centrocampisti ed Attaccanti. Si può anche cambiare il colore dei capelli e della pelle del giocatore.

ABILITA' GIOCATORE

Ogni giocatore ha una Banca Giocatore da cui prelevare punti da aggiungere alle abilità del giocatore. Per creare le abilità del giocatore, cliccare con il joystick su qualsiasi abilità; p.e. Velocità. Per aggiungere punti all'abilità, tenere premuto il pulsante di fuoco e muovere il joystick a destra. Per ridurre l'abilità di un giocatore, tenere premuto il pulsante di fuoco e muovere il joystick a sinistra. Assegnare i punti in base alla posizione del giocatore; p.e., un difensore dovrebbe avere una buona abilità di contrasto ed un'attaccante dovrebbe avere una buona abilità nel tirare. Si possono assegnare fino a 20 punti per un'abilità oppure fino a quando la banca del giocatore si esaurisce.

Esaurito la BANCA GIOCATORE, si possono prendere punti dalla BANCA SQUADRA per creare un giocatore veramente forte. Si può accedere a questa banca solamente quando la banca personale del giocatore è vuota. Per assegnare punti dalla banca della squadra, selezionare l'abilità che si vuole cambiare, tenere premuto il pulsante fuoco e spostare il joystick in su. Premere fuoco e spostare il joystick in giù per rimuovere dalle abilità del giocatore ed inserire i punti nuovamente nella Banca della squadra.

Per azzerare tutte le abilità del giocatore corrente, evidenziare AZZERARE GIOCATORE e premere fuoco. Per accedere ad un'altro giocatore, evidenziare MODIFICA NUOVO GIOCATORE e premere fuoco.

DETTAGLI SQUADRA

Per AZZERARE le abilità della squadra, evidenziare quest'opzione e premere fuoco. Se sono state effettuate delle modifiche, verrà chiesto di confermare.

Per SALVARE una squadra, evidenziare

quest'opzione e premere fuoco. Verrà chiesto su quale disco si vuole salvare. Si può usare qualsiasi disco Amiga formattato, incluso il disco di gioco. Selezionare una posizione e cliccare con il joystick. Si possono salvare fino a 40 squadra su un disco.

Per CARICARE una squadra, evidenziare quest'opzione e premere fuoco. Selezionare da quale disco si vuole caricare premendo fuoco. Selezionare la squadra da caricare premendo fuoco sul joystick sopra la posizione appropriata.

Se si vuole cambiare il nome o i colori della squadra, evidenziare MODIFICA NOME E COLORI SQUADRA e premere fuoco. La schermata cambierà. Per modificare i COLORI, evidenziare la parte che si vuole cambiare spostando il joystick in su o in giù. Per cambiare il colore, spostare il joystick a sinistra o a destra. Si può cambiare il colore della MAGLIA, il colore dei PANTALONCINI e la DISPOSIZIONE. La seconda impostazione viene usata quando 2 squadre che giocano tra di loro hanno maglie simili. Per modificare il nome della squadra, evidenziare il nome attuale, premere fuoco e digitare il nome di squadra che si richiede. Premere return o esci quando la modifica è stata completata.

SCHERMATA SELEZIONE SQUADRA

Qui verrà mostrata la squadra completa di 22 giocatori. Prima della prima partita, la squadra sarà al massimo delle sue forze. Andando in avanti con la competizione si troverà che infortuni e sospensioni ostacoleranno la scelta di giocatori. Sulla sinistra dello schermo ci sono i primi 11 giocatori composti da 1 portiere e gli altri 10 giocatori. Sotto ci sono i 2 portieri di riserva e altri 9 giocatori di riserva. In alto a destra ci sono le due maglie della squadra. La seconda maglia verrà utilizzata se la squadra avversaria ha colori simili. Inoltre sullo schermo c'è il nome della propria squadra, ed una rappresentazione grafica sul campo della formazione. La formazione è composta dai primi 10 giocatori; per esempio se si ha un terzino, 3 difensori, 4 centrocampisti e 2 attac-

canti, la formazione sarebbe 4-4-2. Se uno qualsiasi dei giocatori è infortunato o sospeso, non verrà contato nella formazione. Ogni giocatore ha una posizione di gioco (PT = portiere, TZ = terzino, DF = difensore, CC = centrocampista e AT = attaccante), un nome lungo fino a 11 caratteri, e 6 abilità definite. Per i portieri sono: Velocità, Resistenza, Controllo (inteso come capacità di maneggiare la palla), Calci, Riflessi e Tuffi. Per gli altri giocatori sono: Velocità, Resistenza, Contrasto, Passaggi, colpi di Testa e Tiri. (Da notare che nella schermata selezione squadra, le iniziali degli attributi si riferiscono ai giocatori e che le cifre per il portiere vengono applicate alle categorie elencate qui sotto)

PORTIERE

Velocità'	Quanto velocemente il portiere si muove sul campo (0 = lento, 20 = veloce)
Resistenza	Per quanto tempo il portiere può spostarsi alla velocità massima (0 = non per molto, 20 = intera partita)
Controllo	Quando para la palla, questa statistica definisce se il portiere riesce a tenere la palla (0 = pessima presa, 20 = buona presa)
Calci	Quando calcia il pallone in avanti, questo definisce quanto lontano il portiere riesce a calciare la palla (0 = calci corti, 20 = calci lunghi)
Riflessi	Con quanta precisione il portiere calcolerà la traiettoria di una palla in arrivo (0 = male, 20 = bene)
Tuffi	Quanto lontano il portiere riesce a tuffarsi, quando si richiede un tuffo lungo (0 = tuffatore debole, 20 = tuffatore forte)

GIOCATORI

Velocità'	Quanto velocemente corre il giocatore (0 = lento, 20 = molto veloce).
------------------	---

Resistenza	Per quanto tempo il giocatore può correre alla velocità massima (0 = non per molto, 20 = intera partita)
Contrasto	Come il giocatore riesce a contrastare un giocatore dell'altra squadra (0 = male, 20 = buon contrasto)
Passaggi	Con quanta precisione un giocatore riesce a passare (0 = poca, 20 = molto preciso)
Testa	Con quanta precisione un giocatore controlla la palla e con un colpo di testa passa la palla ad un compagno (0 = poca, 20 = molto preciso)
Tiri	L'abilità dei giocatori nei tiri (0 = poca, 20 = molto bravo)

Per scambiare giocatori, spostare il joystick in su o in giù; a sinistra o a destra per evidenziare un giocatore. Quando si è sopra il giocatore scelto, premere fuoco, poi spostare il rettangolo evidenziato sul giocatore con cui fare cambio. Quando si è sopra il secondo giocatore, premere fuoco nuovamente, ed i 2 giocatori verranno scambiati. (Da notare: si può scambiare un portiere solamente con un'altro portiere, ed i giocatori solamente con altri giocatori). Scambiando i giocatori, si influisce sulla formazione ed i punti di forza della squadra. I punti di forza della squadra sono mostrate nel centro dello schermo verso destra. Le posizioni DIFESA, CENTROCAMPO e ATTACCO vengono calcolate e visualizzate, mostrando la media per ogni abilità e posizione. Quando si è contenti della scelta di squadra, spostarsi su ESCI e premere fuoco. Se è una partita tra due giocatori umani, il secondo giocatore potrà ora modificare la propria squadra.

GIOCARE LA PARTITA

CALCIO D'INIZIO

Entrambe le squadre corrono verso il centro del campo. Si divideranno ed andranno nelle loro rispettive posizioni di gioco. Nel caso che si deve dare il calcio d'inizio, 2 dei propri giocatori si sposteranno al centro del campo.



Quando l'arbitro fischia, premendo fuoco si passa la palla al proprio compagno.

CONTROLLO GIOCATORE

Durante la partita, si controlla il giocatore più vicino alla palla. Tutti gli altri della propria squadra attaccheranno o difenderanno secondo le loro abilità. Il giocatore che si controlla è evidenziato tramite una freccia sopra la sua testa. Quando la palla è libera, se il giocatore che si sta controllando si avvicina alla palla, ne prende il possesso.

DRIBBLING

Quando si ha il possesso della palla, bisogna mantenerla. Per farlo, bisogna continuare a muoversi in una direzione. Se ci si ferma, la palla si allontanerà rotolando. Per girare, spostare il joystick lentamente dalla direzione in cui si stava andando. Per esempio, se si sta muovendo il joystick in su ed il giocatore sta correndo su per lo schermo, allora spostando il joystick in su verso destra, il giocatore cambia direzione e va in su verso destra. Se si sposta il joystick troppo velocemente; p.e., da «su» a «giù verso sinistra», si perderà il possesso della palla.

PASSAGGI

Per passare la palla, premere il pulsante di fuoco sul joystick. A seconda della direzione del giocatore, la palla viaggerà verso il giocatore più vicino della propria squadra.

TIRARE

Se, quando si cerca di passare, si è di fronte alla porta avversaria e si preme brevemente il pulsante di fuoco, viene tentato un tiro. Il computer calcola il tiro migliore, prendendo in considerazione l'abilità nei tiri del giocatore, e lancia la palla in quella direzione. Se eseguito con il corretto tempismo, un buon tiro potrebbe andare direttamente in porta senza che il portiere abbia il tempo per muoversi.

EFFETTO

Quando si passa la palla o si tira alla porta, si ha la possibilità di controllare ulteriormente la palla quando è stata calciata. Con un'attento

movimento del joystick si può curvare o alzare la palla.

Tabella di effetti basata sul giocatore che corre in su

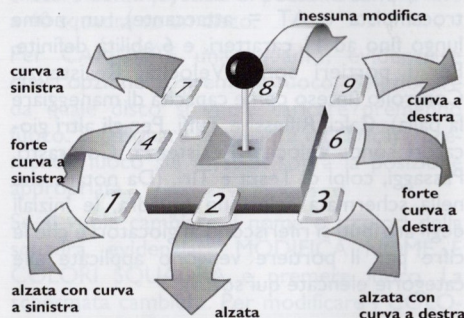
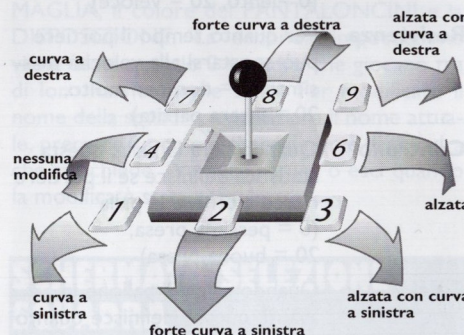


Tabella di effetti basata sul giocatore che corre a sinistra



CONTRASTO

Quando la propria squadra non ha il possesso della palla, c'è bisogno di intercettare un passaggio della squadra avversaria oppure contrastare il giocatore con la palla. Per contrastare, basta premere il pulsante di fuoco ed il giocatore comincerà una scivolata nella direzione in cui il giocatore stava correndo. Se viene eseguita con il tempismo giusto, il giocatore scivolerà sul percorso del giocatore avversario. Se la direzione è giusta, la palla si allontanerà dal giocatore avversario, lasciando la palla libera, ma se viene eseguita con un tempismo errato, si fa un fallo su quel giocatore. Ci sono più probabilità di un fallo se si contrasta il giocatore da dietro.

COLPI DI TESTA

Per dare un colpo di testa alla palla, premere il pulsante di fuoco quando la palla è in aria e vicina al giocatore che si sta controllando. Il proprio giocatore comincerà a tuffarsi verso la palla; non c'è bisogno di guidarlo. Per colpire la palla in una qualsiasi direzione, spostare il joystick all'angolo desiderato prima che la palla colpisca il giocatore che si sta controllando. In base all'abilità del giocatore nei colpi di testa, la palla verrà spostata nella direzione prescelta. Cambiare direzione alla palla è utile per spingere la palla verso un compagno oppure per cercare un gol tramite un bel colpo di testa. Se la palla è bassa, si colpisce la palla con il petto e se ne prende il possesso.

RIMESSE LATERALI

Quando la palla esce da uno dei lati del campo e l'avversario colpisce la palla per ultimo, si passa alla rimessa laterale. Si sceglie a quale giocatore la palla verrà lanciata. Per cambiare giocatore dare un colpetto al pulsante di

fuoco. Tenendo premuto il pulsante di fuoco, la palla viene passata al giocatore che si sta controllando. Se il giocatore che si sta controllando è fermo, la palla verrà lanciata verso di lui, ma se il giocatore sta correndo, il lancio viene mirato oltre il giocatore, permettendo di correre verso la palla.

RIMESSE

Se il portiere ha il possesso della palla oppure viene assegnata una rimessa, allora il portiere correrà in avanti per calciare la palla. Una volta che la palla è stata calciata, si ha un controllo limitato, visto che si può solamente applicare un'EFFETTO alla palla.

PUNIZIONI

Quando viene assegnato un calcio di punizione, il giocatore con la migliore abilità nei TIRI si farà avanti per effettuare il calcio di punizione. Quando è vicino, una linea che si può dirigere ed impostare verrà proiettata dalla palla.

MOVIMENTO JOYSTICK

Su	=	Aumenta la Potenza di Tiro
Giù	=	Diminuisce la Potenza di Tiro
Sinistra/Destra	=	Modifica l'Angolo di Tiro
Fuoco + Su	=	Aumenta l'Altezza del Tiro
Fuoco + Giù	=	Diminuisce l'Altezza del Tiro
Fuoco + Sinistra/Destra	=	Cambiare Stile Tiro (Da Pallonetto a Penetrante)

IMPOSTAZIONE

Una volta che si è contenti della direzione e dell'impostazione della linea proiettata, basta premere il pulsante FUOCO, ed il calcio viene eseguito dal proprio giocatore. Bisogna ricordarsi che tutti i tiri sono basati sulle abilità del giocatore, quindi un giocatore con un punteggio 20 nei TIRI calcerà quasi esattamente come impostato, mentre un giocatore con punteggio 0 potrebbe tirare in qualsiasi modo e solamente a volte nel modo giusto.

DIFENDERSI DALLE PUNIZIONI

Quando viene assegnato un calcio di punizione

alla squadra avversaria, viene creata una barriera tra la palla e la propria porta. Ci saranno fino a 4 giocatori nella barriera, a seconda di quanto la punizione è vicina alla porta. Se la punizione è lontana dalla porta, allora non verrà creata nessuna barriera. Non sempre la barriera sarà nella posizione voluta, quindi si può spostare la barriera spostando il joystick a sinistra o a destra. Gli uomini che compongono la barriera si sposteranno nella nuova posizione.

CALCI D'ANGOLO

I calci d'angolo vengono giocati in un modo



simile alle PUNIZIONI, l'unica differenza è che si ha un controllo limitato sull'angolo con cui calciare la palla.

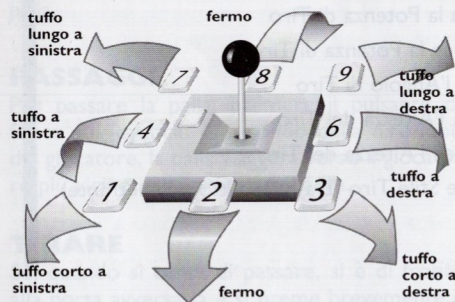
RIGORI

Per eseguire un rigore, aspettare che il segno bianco cominci a spostarsi nell'area di rigore. Per calciare la palla, basta premere il pulsante di fuoco. La palla verrà calciata verso la porta con l'angolo indicato dal segno.

PARARE I RIGORI

Per parare un rigore, bisogna spostare il joystick nella direzione in cui ci si vuole tuffare. Si può fare questo in qualsiasi momento prima che venga effettuato il tiro, basta che il joystick sia nella direzione richiesta al momento del tiro. Se il joystick è centrato, il portiere non si sposterà, ma si può ancora spostare il joystick in qualsiasi direzione dopo che la palla è stata calciata. Non c'è bisogno di usare il pulsante di fuoco.

Tabella Tuffi



FINE PARTITA

Quando la partita è terminata e l'arbitro fischia la fine, tutti i giocatori corrono fuori dal campo. Mentre lo fanno, informazioni sull'attuale partita verranno stampate sullo schermo. Le informazioni mostrate includono il numero di gol segnati dalle squadre ed il numero dei tiri, dei tiri in porta, dei calci d'angolo, delle punizioni, delle ammonizioni e degli infortuni. Viene mostrata anche la percentuale di possesso della palla per ogni squadra.

CAMBIAMENTI DI FORMAZIONE e SOSTITUZIONI

Per cambiare la formazione della propria squadra oppure sostituire un giocatore, l'azione sul campo deve essere ferma. Questo accade quando c'è una rimessa laterale, una punizione, un calcio d'angolo oppure una rimessa del portiere. Se si sta utilizzando la porta joystick 1 (la porta del mouse) durante questa partita premere il tasto AMIGA alla sinistra della BARRA SPAZIATRICE per accedere a quest'opzione. Se si sta utilizzando la porta joystick 2, premere il tasto AMIGA alla destra della BARRA SPAZIATRICE. Una piccola schermata apparirà, mostrando i sostituti alla sinistra e la formazione attuale a destra. Il giocatore che si sta attualmente esaminando sarà evidenziato in rosso. In fondo a questa piccola schermata, verranno mostrate informazioni sulle abilità del giocatore, insieme ad un giudizio sul suo aspetto.

Si può selezionare un'altro giocatore spostando il joystick a sinistra o a destra. Per cambiare la posizione del giocatore, premere su o giù. Se si sta giocando sulla parte alta dello schermo, e si sta esaminando un difensore, premendo in su si sposta il giocatore in una posizione di centrocampo. Premendo nuovamente in su, il giocatore passa in una posizione da attaccante. Per uscire, premere lo stesso tasto che è stato usato per entrare nell'opzione. Per sostituire un giocatore, premere il pulsante di fuoco sul joystick. Adesso ci si può spostare in su ed in giù sui nomi dei sostituti. Si può scambiare portieri solamente con portieri, ed i giocatori con giocatori. Non si può scegliere giocatori infortunati o sospesi (questi saranno evidenziati in rosso). I giocatori che si possono scegliere sono evidenziati in nero. Premendo il pulsante di fuoco quando un sostituto è evidenziato scambierà i giocatori.

Quando un giocatore infortunato viene portato via in barella, questo schermo appare automaticamente per permettere la selezione di un sostituto per il giocatore infortunato.

REPLAY DELL'AZIONE

Quando una mossa o un gol segnato è così spettacolare da volerlo rivedere, premendo uno qualsiasi dei tasti da F1 a F5, il gioco viene messo in pausa e viene attivata la funzione REPLAY DELL'AZIONE, che accede agli ultimi 6 secondi di gioco. Per RIVEDERE il replay premere 'F3', per mettere in PAUSA premere

'F2', per RIAVVOLGERE premere 'F1', per un'AVANZAMENTO VELOCE premere 'F4', e per USCIRE premere 'F5'. Si può anche avere una regolazione precisa del replay usando uno dei joystick. Quando in PAUSA (F2), spostando il joystick a destra si accelera il replay verso la velocità normale di visione. Spostando il joystick a sinistra, l'azione rallenterà, finché non va all'indietro. Premendo fuoco si esce dal REPLAY DELL'AZIONE.

TASTI NEL GIOCO

AMIGA di sinistra	=	Modifiche formazione e sostituzioni per Joystick 1
AMIGA di destra	=	Modifiche formazione e sostituzioni per Joystick 2
F1 - F5	=	Replay dell'azione
F1	=	Replay RIAVVOLGERE
F2	=	Replay PAUSA
F3	=	Replay RIVEDERE
F4	=	Replay AVANZAMENTO VELOCE
F5	=	Replay USCIRE
BARRA SPAZ.	=	Attiva/Disattiva Pausa Gioco (Usare Joystick per vedere campo quando in pausa)
ESC	=	Uscire dal Attuale Gioco (Una squadra umana perde 5-0 se abbandona)
S	=	Visualizza statistiche partita
C	=	Attiva/Disattiva Pubblico

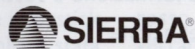


For the United Kingdom :

SIERRA CUSTOMER SERVICE

SERVICES	NUMBERS	HOURS AVAILABLE
Customer/Technical Support	(0) 734 303 171	9 a.m. to 5 p.m. Monday - Friday
Customer Service Fax	(0) 734 303 362	24 hrs.
Bulletin Board Service	(0) 734 304 227	24 hrs Requires a modem.
Hintline (Older Games)	(0) 734 304 004	24 hrs. Requires a touch tone phone. Automated Service
New Hintline - UK only	0891 660 660*	24 hrs. Available in the UK only. Automated Service

* Costs 39p min. cheap rate, 49p at other times. Max. call length 7.5 mins, max. charge cheap rate £2.93, max. charge at other times £3.68. Sierra-On-Line, Theale RG7 5AJ



Sierra On-Line Ltd. 4 Brewery Court, Theale, Reading, Bershire RG7 5AJ, UK

Pour la France :

SERVICE CONSOMMATEUR SIERRA/COKTEL VISION

REPONSES A TOUTES VOS QUESTIONS 7 JOURS / 7

CONSEILS TECHNIQUES

Service consommateur

Tél. : (1) 46 01 46 50

Fax : (1) 46 31 71 72

7 jours sur 7 de 9h à 21h



*2,19F la minute;
tarif en vigueur au 20 mai 1994.
(France métropolitaine seulement)

Parc Tertiaire de Meudon, 25 rue Jeanne Braconnier, 92366 Meudon La Forêt Cedex





® are registered trademarks of SIERRA-ON-LINE Inc. and its Licensors. All rights reserved
©1994, Sierra