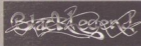


Football Glory



Fußball Total!

INSTRUCTION MANUAL
VERWENDER HANDBUCH





Football II

Contents

| | | |
|-----|---------------------------------------|---|
| 1. | CREDITS | 1 |
| 2. | INSTALLATION ON AMIGA | 1 |
| 3. | INSTALLATION ON PC | 1 |
| 4. | LET'S GET STARTED | 2 |
| 5. | FRIENDLY | 3 |
| 6. | CREATE CUP | 4 |
| 7. | CREATE LEAGUE | 4 |
| 8. | REPLAYS | 5 |
| 9. | EDITING TEAMS AND PLAYERS | 5 |
| 10. | PRACTICE | 5 |
| 11. | DIFFERENT CUPS | 5 |
| 12. | GAME CONTROLS | 6 |
| 13. | MOVES | 7 |
| 14. | SUBSTITUTIONS | 8 |
| 15. | SWAPPING | 8 |
| 16. | SAVE AND REPLAY | 8 |
| 17. | A LIST OF ALL CLUBS AND NATIONS | 9 |

Glory

1) 9YXHLTG
 2) M038945X
 3) I2XR9K04
 4) 35GYD27J

1. CREDITS

Published by:

Black Legend.

Fulling Mill Barn, Fulling Mill Lane, Welwyn,
 Hertfordshire, AL6 9NP. UK

Tel: + 44 (0)438 840003

For **Technical support** please telephone on
 Mon, Wed or Fri between 2pm and 6pm

Developed by:
 Game Design:

Black Legend Croteam

Richard Holmes

Davor Hunski

Dean Sekulic

Roman Ribaric

Chris Lock

Alen Ladavac

Damir Perovic

Admir Elezovic

Damir Perovic

Tomislav Pongrac

Admir Elezovic

Tomislav Mucic

Marko Sekulic

Marko Sekulic

Amiga Coding:
 Additional Amiga Coding:
 PC Coding:
 Additional PC Coding:
 Graphics:
 Additional Graphics:

Music:
 Sound Effects:

2. INSTALLATION ON AMIGA

System requirements:

- minimum: AMIGA 500
1MB RAM
- recommended: AMIGA 1200
HDD

The game can be run both from hard drive and floppy disk. To run from floppies, insert Disk 1 and switch your computer on. Insert Disk 2 when prompted. To install **Football Glory**, insert Disk 1 and double click on the disk icon, then double click on the install icon.

3. INSTALLATION ON PC

System requirements:

- minimum: 386SX or higher
550K free DOS memory
+ 250K free XMS memory
5 MB HDD space
- recommended: 386DX-40 MHz
4MB RAM
Microsoft-compatible mouse

Insert Disk 1 in your A: drive and type following at the DOS prompt:
 A:INSTALL A: C:

- 1) PT0YRF7
- 2) D7VNYLGK
- 3) M2WKRE1N
- 4) 6B1XVPXP

This will install **Football Glory** from your A: drive to your C: drive in the FGLORY directory. If you need to use different drives (e.g. install from B: to D:) use them following the above example, e.g.

B:INSTALL B: D:

Follow the on-screen instructions given. When the installation is complete, type SETUP to alter the settings. Type FGLORY to play **Football Glory**.

4. LET'S GET STARTED

First of all select whether you want to play clubs or nations. You can choose between playing a simple friendly, a cup competition or competing in the leagues. You can even take part in a World Cup tournament. Once you have taken control of a team and picked your opponent, you can finally click on **PLAY** to kick off the match.

Every club or nation is unique, the differences include:

Name of the team.

Name of the manager.

Tactics of the team (the positions they play).

First and second team kits.

Sixteen players with their numbers.

Energy bars which show capabilities of players. (PC & CD ROM Version only).

The first screen following the copy protection, will be the main screen offering the following options: **CLUBS**, **NATIONS**, **MENU PREFERENCES** and **ABOUT**.

ABOUT

contains information on the developers.

MENU PREFERENCES

contains numerous options you may wish to alter:

MUSIC

Music on/off.

CONTROLS

Choice of joystick and/or keyboard controls for players one and two. The **CONTROLS** option is incorporated in all of the options screens to speed up the changing of controls.

On the Amiga the keys are - " : " and " [" and " ? " and "] ", **FIRE** is the right Amiga key and on the PC the keys can be defined by the user.

BACKGROUND PICTURE

You can choose and load one of nine different pictures to be displayed in the background when active in the menus.

BACKGROUND BRIGHTNESS

Option to change the brightness of the background.

BACKGROUND COLOUR

Choose between grey scale and full colour background pictures.

CLUBS AND NATIONS

After choosing clubs or nations you will enter another menu with the following options:

- 1) YQ16XYJS
- 2) WA7IERMA
- 3) 1694L42X
- 4) 9V5IQMD3

CREATE CUP, CREATE LEAGUE, EDIT CLUBS or EDIT NATIONS, PRACTICE, REPLAYS and FRIENDLY.

You can choose to play in leagues such as the **ENGLISH LEAGUE** or the **CHAMPIONS LEAGUE**. You can participate in one of the cups like the **UEFA CUP, CUP WINNERS' CUP** or even in the **WORLD CUP**; you can also take part in the **EUROPEAN QUALIFICATIONS**.

5. FRIENDLY

To play a friendly you first have to choose whether you want it to be a club or nations fixture. If it is to be a club clash you have a choice of four flags each representing the leagues in one nation. There are three additional flags containing a number of famous and interesting clubs that are not represented otherwise. If you wish to play nations you get three options (**2 European and 1 World list**). To select a computer-controlled player, click on a team once and the team name will turn red. To select a human player, click on the team twice and the name will turn green. This applies to both clubs and nations.

Once you have picked your two teams, select the **OPTIONS** button to set the parameters for the game:

TIME:

The length of the game.

SEASON:

Choose between spring, summer, autumn, winter and random. This will affect the bounce and the speed of the ball. Playing in winter for example will make the ball very heavy because of the snow and the speed of the ball will be slow due to winds. In the summer the speed and the bounce of the ball will be a lot faster thanks to clear conditions.

EXTRA TIME:

Should extra time decide a winner if the game is a draw after the full 90 minutes?

AUTO REPLAY:

You have the choice of normal replays (full screen), a zoomed replay (not available on standard non-AGA Amigas) or no replays at all.

GRASS TYPE:

Choice of horizontal, vertical or no grass lines on the pitch.

SPECIAL ANIMATIONS:

You can have **ALL** the animations. **NORMAL** cuts out special joke animations. **NONE** cuts out all.

CONTROLS:

Set controls for the two players on joystick and/or keyboard.

EXIT:

Return to the friendly menu. After you have finished picking your teams, press **OK**.

The Amiga 500 version includes a further option. **NUMBERS** will determine whether players' numbers are to be shown above the players heads during game play. This option speeds up the game.

- 1) W3167GK7
- 2) GY6HG0UV
- 3) 3X56QIF0
- 4) RNU2WHG9

Once you have selected **OK**, you will enter a screen containing all the data of the selected teams. Use the **TACTICS** option to choose from the available match strategies. You can also change players' positions. To substitute a team member, click on the player and his name will change colour. Then click on another and they will swap positions. When you have finished altering your team line-up, press the **PLAY** button and you will be able to view the other team's data. Click on **PLAY** again to kick off.

6. CREATE CUP

When creating a cup, you have following options:

| | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| NUMBER OF TEAMS: | Up to 64 teams. |
| EXTRA TIME: | Toggles on/off. |
| VIEW COMP: | Watch all matches played. |
| AWAY GOALS: | Toggles on/off. |
| NUMBER OF LEGS: | Choice of one or two legs per round. |

Use the **LOAD** option to re-enter a previously saved position.

Select the teams to compete in your customised cup, then **PLAY** (at the bottom of the screen) to view the next two teams to clash. Here you have the option to go to the **GAME PREFS** menu containing **AUTO REPLAY**, **TIME**, **SEASON**, **GRASS TYPE**, **SPECIAL ANIMS**, **CONTROLS**, **NUMBERS** (on non-AGA Amigas only), **EXTRA TIME** and **VIEW COMP**. Choose **EXIT** to enter a further menu:

| | |
|----------------------|----------------------------------|
| LOAD CUP: | Load previously saved cup. |
| SAVE CUP: | Save cup to floppy or hard disk. |
| RESTART CUP: | Restart cup (no matches played). |
| CONTINUE CUP: | To continue a loaded cup. |

7. CREATE LEAGUE

The following selections have to be made before you can create a league:

POINTS FOR A WIN:

You have the choice of awarding two or three points for a win.

NUMBER OF TEAMS:

Up to 22 teams can compete in a league.

PLAY EACH TEAM:

Teams will have to play each other once, twice, three or four times in a season.

EXTRA TIME:

Toggles on/off.

VIEW COMP:

Toggles on/off.

The **LOAD** option will load a previously saved position.

Once you have selected the teams you can view a league table with details on the first match to be played at the bottom of the screen. **VIEW SCHEDULES** allows you to view

- 1) S3STAT3X
- 2) 1H8MOUB7
- 3) IW19B59D
- 4) XR1A075U

all the results of the various rounds (select the round you wish to investigate using the direction icons). Again you have numerous options to configure the type of competition to view. Click on the **EXIT** button to enter the load/save menu:

| | |
|-------------------------|-------------------------------------|
| LOAD LEAGUE: | Load previously saved league. |
| SAVE LEAGUE: | Save league to floppy or hard disk. |
| RESTART LEAGUE: | Restart league (no matches played). |
| CONTINUE LEAGUE: | To continue a loaded league. |

8. REPLAYS

Football Glory allows you to watch whole matches which have been saved. Ten games are already available to choose from and you can save as many further games as you wish. The **SAVE** option can be selected at the end of each match. Once you have loaded one, select **WATCH GAME** and sit back and study the full game. Not only can you enjoy complete replays of matches, but you can also re-enter these and continue to play during the action. This is allowed in the **WATCH & PLAY GAME** option. Take over control during a game by simply pressing the fire button. This can change a game dramatically, you could for example win a fixture you previously lost!

9. EDITING TEAMS AND PLAYERS

Once you have chosen a listed team, their details are displayed on screen and you can change the team to your own specifications. Everything but numbers and player positions can be altered. To change a name, select it and enter a new one on the keyboard and press Return.

You can choose between using the **ORIGINAL** or **CUSTOM** teams. Select **CHANGE KITS** to change to a screen with two footballers wearing the team's first and second kit. There are four different types of shirt and palettes to select the colours. To change the team's kit select the corresponding button (**FIRST KIT**, **SECOND KIT**) and the colour you wish to use. Once you have made all your changes click on OK to use the changes, or on **SAVE** to keep them for the future. Click **CANCEL** if you wish to forget the changes.

10. PRACTICE

FOOTBALL GLORY has three practice options: **PENALTIES**, **FREE KICKS** and **CORNER KICKS**.

This option is very useful to test all the controls in the game and to try all kinds the different moves.

11. DIFFERENT CUPS AND LEAGUES

In **FOOTBALL GLORY** there are two leagues you can choose from.

Champions League:

This league is divided into four groups with four teams. There are a total of six rounds; two points are awarded for a win, one point for a draw. The best two teams of each group continue on into the quarter finals, where a knock out system will commence.

- 1) C2YU7P05
- 2) L14A9487
- 3) GJ2SLB79
- 4) XVMPAVEO

English League:

The English league contains 22 teams; three points for a win, one for a draw. A total of 42 rounds.

....and three cups to choose from.

UEFA Cup:

64 clubs enter the competition; extra time, penalties, away goals; two legs per round. The winner after two legs goes through to the next round. There are a total of six rounds.

Cup Winners' Cup:

32 clubs enter the competition. The rest is the same as in the **UEFA Cup**.

World Cup:

This is the most famous of all cups. 24 nations take part, divided into six groups of four teams. Teams receive three points for a win and one point for a draw. The best two teams from each group proceed to the next round together with the four best teams in third position. The cup then becomes a knock out competition.

And also you take part in ...

European Qualification:

Try and qualify for the European Championships to take place in England in 1996. Each of the eight groups contain six nations. Teams are awarded three points for a win and one point for a draw. The best two of each group qualify.

12. GAME CONTROLS

Controls while player is in possession of the ball:

| | |
|----------------------------------|---|
| Tap Fire | Pass ball or low kick. |
| Hold Fire | Long kick. |
| Press Fire then ◀ or ▶ | Curve ball (aftertouch). |
| Press Fire then ▼ | High kick, lob. |
| Press Fire then tap ▼ | Back heel pass. |
| Press Fire and tap - then ◀ or ▶ | Dribble pass (ball goes round the side of the opposition's player). |
| Tap Fire then hold Fire | One-two double pass. |
| Tap ▲ or ▼ or ◀ or ▶ twice | Power attack, or jump sliding tackles (if the player is being tackled). |

Controls when player is not in possession of the ball:

| | |
|--------------------------------------|---|
| Press Fire then tap ▲ or ▼ or ◀ or ▶ | Sliding tackle (while ball is on the pitch). |
| | Header (while ball is in the air). Bicycle kick (while ball is in the air). Volley kick (while ball is on the pitch). |

While in control of goalkeeper:

The goalkeeper is limited to 20 steps when he has the ball in his arms or hands. Standard controls apply.

- 1) K4TT0JJ1
- 2) 25P5YPTX
- 3) E99X1XFC
- 4) S337LV71

Tap Fire

Hold Fire

Press Fire and ▲ then hold Fire and release

Pass to nearest player (throw).

Long pass (throw).

Long kick (depending on how long you push forward either leg or foot).

Miscellaneous in-game controls:

P

Pause.

Z

Zoom Window.

R

Replay.

R+R

Slow Replay.

Throw-ins:

Tap Fire then ◀ or ▶

Short pass.

Hold Fire then ◀ or ▶

Long pass.

Penalties:

Press Fire then ▲ or ▼

Substitutions and player swaps:

When the ball is out of play you can make any necessary substitutions and player swaps. To do this push the joystick twice in any direction.

13. MOVES

This is a complete list of all moves you can perform in **FOOTBALL GLORY**.

Player Moves

Volley Kick:

Can be executed just before the ball hits the ground. The ball is struck harder and it moves a lot faster than with a normal kick. It will surprise your opponent and may score you an impressive goal.

Overhead Kick:

Can be executed when the ball is in the air behind the player. Can be used both defensively to clear the area or to score the most spectacular goals.

Back Heel:

A lovely little trick to fool the opponent and get a free run or shot at goal.

Banana Shot:

The aftertouch in **FOOTBALL GLORY** is very powerful and will play a major role in free-kicks, penalties and corners. Also can be used in normal play to demonstrate skill and curling the ball into the corner of the net.

Diving Header:

Can be executed when the ball is in the air in front of the player. Scores some magnificent goals!

Power Attack:

That extra adrenaline, the extra motivation, the extra effort; seen so many times in real football. In **FOOTBALL GLORY** you have just one possible power attack per game per player. Use it wisely - get behind the defence, take the ball of the opponent or score spectacularly!

- 1) YGG3YBDB
- 2) 3YC8BV0I
- 3) 8ECR5PNY
- 4) GW051PK9

The power attack is only available when the players number is yellow (as opposed to the usual white).

One-two pass:

A superb manoeuvre to penetrate the defence. Use it to surprise your opponent, maybe in combination with the power attack for devastating results.

Sliding Tackle:

Try to perform clean tackles and not to foul the opponent (your players may be booked). The referee is very aware of the new FIFA rules.

Jumping Over A Tackle:

Use this to leave the opponent lying on the floor and giving you some free space on the pitch. But, remember sometimes it is better to fall and get a chance of a freekick - and your opponent being booked!

Goalkeeper Moves:

The goalkeeper can perform a drop kick from anywhere in the box. The goalkeeper can also throw the ball to a team mate. If one of your players passes the ball back to the goalie, he cannot pick up the ball (new FIFA rules). This means he can dribble the ball up the pitch and score (if you are as brave as Higuita, the Colombian).

14. SUBSTITUTIONS

The option of substituting players during the game is useful if you want to improve your attack, defence or mid-field or you if you do not like how a particular player is performing.

To substitute a player you must move the joystick twice in any direction. Select a player to be taken off, choose **CHANGE** and select the man from the bench to be called into action.

15. SWAPPING

You can swap the positions of two players to strengthen your position in an area of the field. This is most useful when a player in a key role has been sent off or is injured and can't be substituted.

To swap a player you must move the joystick twice in any direction. Choose **SWAP** and press Fire. The player's number will flash, press the Fire button again to select him; now choose the second one to swap with and confirm. These two players will now swap positions.

16. SAVE AND REPLAY

All games are saved to the "Games" directory in your root drive. The games have the names GAMES.01, GAMES.02 etc. The menu will feature the two team names, the score and who played (computer or human). Up to 16 games can be saved in your directory, depending on free disk space.

17. A LIST OF ALL CLUBS AND NATIONS

CLUBS:

Champions League:

Galatasaray, Manchester U., Gothenburg, Barcelona, FC Bayern, Dynamo Kiev, Spartak Moskva, Paris St. Germain, Steaua, Hajduk, Benfica, Anderlecht, Milan, Salzburg, AEK and Ajax.

Cup Winners' Cup:

Maccabi T.A., W. Bremen, Zhalgiris Wilna, Feynord Rotterdam, FC Pirin, Pan. Athens, Bes. Istanbul, HJK Helsinki, FC Cr. Zagreb, AJ Auxerre, Gras. Zurich, T. Odessa Semenech, Bran. Maribor, Austria Wien, Bodoe Glimt, Samp. Genua, Brondby IF, FK Tirana, Chelsea FC, Vik. Zizkov, ZSKA Moskva, Fer. Budapest, Orn. Nikosia, Arsenal, Dundee Utd., Tatran Presov, Gloria Bistritza, Real Zaragossa, Sligo Rovers, FC Brugge, FC Porto and Lodz.

UEFA Cup:

Dortmund, Motherwell, Leverkusen, Eindhoven, Akranes, K'lautern, Anorthosis, Athl. Bilbao, ZSKA Sofia, Juventus Turin, Kattowitz, A. Saloniki, FC Arrau, CS Maritimo, Ol. Piraus, Ol. Marseille, Rosenborg, D. la Coruna, FC Apollon, FC Sion, Twente Enchede, H. Budapest, Ro. Antwerpen, Newcastle U., SSC Napoli, Skonto Riga, Ljubljana, Frankfurt, Rapid Bukarest, FC Charleroi, FC Linfield, Odense BK, RFS Seraing, Dyn. Moskva, AIK Stockholm, Slavia Prague, Vitese Arnheim, AC Parma, Dyn. Minsk, Lazio Rom, Boavista Porto, Mypa 47 Anjalas, Ad. W. Wien, Gornik Zabrze, Trabzonspor, D. Bukarest, Real Madrid, Sp. Lissabon, AS Cannes, F. Istanbul, Dyn. Tbilisi, FC Tirol, Inter Bratislava, Aston Villa, Slovan Bratislava, FC Kopenhagen, Rotor. Wolgograd, FC Nantes, G. Bordeaux, SK Lillestrom, Blackburn Rovers, IF Trelleborg, Tekst. Kamischin, Bekescsaba.

NATIONS:

World Cup:

Switzerland, Colombia, Romania, USA, Brazil, Sweden, Russia, Cameroon, Germany, Spain, Bolivia, South Korea, Argentina, Bulgaria, Nigeria, Greece, Italy, Rep. of Ireland, Mexico, Norway, Nederlands, Morocco, Saudi Arabia and Belgium.

Euro Qualification:

Romania, Israel, France, Slovakia, Poland, Azerbaijan, Belgium, Spain, England, Macedonia, Denmark, Cyprus, Armenia, Sweden, Turkey, Hungary, Switzerland, Iceland, Croatia, Lithuania, Italy, Slovenia, Ukraine, Estonia, Czech Republic, Netherlands, Norway, Belarus, Luxembourg, Malta, Austria, Northern Ireland, Rep. of Ireland, Portugal, Latvia, Liechtenstein, Wales, Moldavia, Germany, Bulgaria, Georgia, Albania, Greece, Scotland, Russia, San Marino, Finland and the Faroe Islands.

FuBball

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----|---|----|
| 1. | WER UND WAS | 11 |
| 2. | INSTALLATION AUF DEM AMIGA | 11 |
| 3. | INSTALLATION AUF DEM PC | 11 |
| 4. | UND LOS GEHT'S | 12 |
| 5. | FREUNDSCHAFTSSPIEL | 13 |
| 6. | POKAL ERSTELLEN | 14 |
| 7. | LIGA ERSTELLEN | 14 |
| 8. | WIEDERHOLUNGEN | 15 |
| 9. | MANNschaften UND SPIELER EDITIEREN | 15 |
| 10. | ÜBEN | 15 |
| 11. | VERSCHIEDENE POKALE UND LIGEN | 15 |
| 12. | STEUERUNG | 16 |
| 13. | BEWEGUNGEN | 17 |
| 14. | SPIELER ERSETZEN | 18 |
| 15. | POSITIONEN TAUSCHEN | 18 |
| 16. | SICHERN UND WIEDERHOLEN | 18 |
| 17. | EINE LISTE ALLER VEREINE UND NATIONEN | 18 |

Total!

1. WER UND WAS

Vertrieb:

Black Legend
 Fulling Mill Barn, Fulling Mill Lane, Welwyn,
 Hertfordshire, AL6 9NP. Großbritannien.

Entwicklung:

Black Legend Croteam

Spielkonzept:

Richard Holmes
 Davor Hunski
 Dean Sekulic
 Roman Ribaric
 Chris Lock

Amiga Programmierung:

Alen Ladavac

Zusätzliche Amiga Programmierung:

Damir Perovic

PC Programmierung:

Admir Elezovic

Zusätzliche PC Programmierung:

Damir Perovic

Grafik:

Tomislav Pongrac

Zusätzliche Grafiken:

Admir Elezovic

Tomislav Mucic

Musik:

Marko Sekulic

Toneffekte:

Marko Sekulic

Deutsche Übersetzung:

Oliver C. Hoeffleur

2. INSTALLATION AUF DEM AMIGA

Systemanforderungen:

- minimale Ausstattung: AMIGA 500, 1MB RAM

- empfohlene Ausstattung: AMIGA 1200, Festplatte

Das Spiel kann sowohl von der Festplatte als auch von Diskette gespielt werden. Um von Diskette zu spielen, legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk und schalten Ihren Computer ein. Legen Sie Diskette 2 nach Aufforderung ein. Um **Fußball Total!** zu installieren, legen Sie Diskette 1 ein, öffnen den Disketteninhalt und klicken zweimal auf das Installationsicon.

3. INSTALLATION AUF DEM PC

Systemanforderungen:

- minimale Ausstattung: 386SX oder besser,
 550 KB freien DOS
 Speicherplatz + 250KB freien XMS Speicherplatz
 5 MB Festplattenspeicher.

- empfohlene Ausstattung: 386DX-40Mhz
 4 MB RAM
 Microsoft-kompatible Maus

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk A: und tippen Sie bei DOS-Prompt:

A:INSTALL A: C:

- 1) TPRXLTRI
- 2) 5DHOGICS
- 3) ASXJNW6A
- 4) WINV3W4U

Dies wird **Fußball Total!** auf Ihrem Festplattenlaufwerk C: im Verzeichnis FTOTAL installieren. Müssen Sie andere Laufwerke verwenden, z.B. B: und D:, ersetzen Sie die oben genannten Laufwerksbezeichnungen einfach sinngemäß.

Also zum Beispiel:

B:INSTALL B: D:

Befolgen Sie die Instruktionen des Programmes. Ist die Installation abgeschlossen, tippen Sie SETUP, um die Einstellungen zu modifizieren. Geben Sie FTOTAL ein, um das Spiel zu starten.

4. UND LOS GEHT'S

Wählen Sie zuerst, ob Sie Klubs oder Nationen spielen möchten. Sie können zwischen einem einfachen Freundschaftsspiel, einer Pokalbegegnung oder dem Spiel in der Liga wählen. Sie können sogar an der Weltmeisterschaft teilnehmen. Sobald Sie eine Mannschaft und einen Gegner ausgewählt haben, können Sie mit dem Knopf **SPIELEN** das Match beginnen.

Alle Mannschaften sind verschieden, die Unterschiede sind:

Name der Mannschaft.

Name des Managers.

Taktiken der Mannschaft (die Spielerpositionen).

Trikots der ersten und zweiten Mannschaft.

Sechzehn Spieler mit Nummern.

Energieanzeigen der einzelnen Spieler (nur auf PC).

Die erste Anzeige nach der Kopierschutzabfrage wird der Hauptbildschirm sein, wo folgende Punkte zur Auswahl stehen: **VEREINE, NATIONEN, MENÜPRÄFERENZEN UND ABOUT.**

ABOUT informiert den Spieler, wer das Programm entwickelt hat.

In **MENÜPRÄFERENZEN** können Sie diverse Optionen verändern:

MUSIK MUSIK ein/aus

KONTROLLE Als Steuergerät können für beide Spieler die Tastatur und/oder Joysticks verwendet werden.

Die **KONTROLLE** Option ist für optimalen Komfort in allen Präferenzenmenüs enthalten.

Auf dem Amiga sind folgende Tasten eingestellt: ",", "[", "]" und "?". Feuerknopf = rechte Amiga-Taste. Auf dem PC können die Tasten selbst definiert werden.

HINTERGRUNDBILD Sie können zwischen neun verschiedenen Hintergrundbildern wählen, die in den Menüs angezeigt werden.

HINTERGRUNDHELLIGKEIT Verändert die Helligkeit des Hintergrundes.

HINTERGRUNDFARBE Wählen Sie zwischen einem graugestuftem oder einem farbenprächtigen Hintergrund.

VEREINE UND NATIONEN Nachdem Sie VEREINE UND NATIONEN gewählt haben, gelangen Sie in ein neues Menü mit folgenden Optionen:

VEREIN ERSTELLEN, LIGA ERSTELLEN, VEREINE EDITIEREN, NATIONEN EDITIEREN, ÜBEN, WIEDERHOLUNGEN und FREUNDSCHAFTSSPIEL.

- 1) HWNX5XKS
- 2) EJQ83RR
- 3) SKPAIVNH
- 4) QMR7BV2

Sie können zum Beispiel in der Liga, oder um den Meisterpokal spielen. Oder Sie spielen in einem der Pokale wie dem Uefa Cup, der Pokalsiegerpokal oder sogar der Weltmeisterschaft oder Sie nehmen an den Qualifikationen für die Europameisterschaften teil.

5. FREUNDSCHAFTSSPIEL

Um ein Freundschaftsspiel zu starten, entscheiden Sie sich zuerst, ob Sie den Spielplan im Vereins- oder im Nationalen Format wünschen. Spielen Sie als Verein, können Sie aus vier Flaggen die gewünschte Nation wählen. Außerdem existieren noch drei Flaggen, die interessante und berühmte Vereine beherbergen, die sonst nicht repräsentiert werden. Wünschen Sie international zu spielen, haben sie die drei Optionen (**zwei mit europäischen und eine mit weltweiten Teams**). Für einen rechnergesteuerten Gegner wählen Sie einfach eine Mannschaft an; deren Name wird rot erscheinen. Klicken Sie zweimal auf einen Namen, um die Mannschaft einem menschlichen Spieler zuzuordnen. Die Schrift erscheint in grüner Farbe. Diese Vorgehensweise gilt sowohl für Nationen als auch für Vereine.

Haben Sie eine oder zwei Mannschaften ausgewählt, klicken Sie auf den Knopf **OPTIONEN**, um die Spielparameter zu modifizieren.

ZEIT:

Die Dauer des Spiels.

SAISON:

Wählen Sie zwischen **Frühling, Sommer, Herbst** und **Winter**. Dies wird die Geschwindigkeit sowie das Aufprallverhalten des Balles beeinflussen. Im Winter zum Beispiel wird der Ball wegen des Schnees und der Winde, schwer und langsam. Im Sommer wird der Ball, dank der guten Witterung, viel schneller und er springt besser.

VERLÄNGERUNG:

Soll bei Unentschieden nach 90 Minuten eine Verlängerung gespielt werden?

ELFMETER:

Soll bei Unentschieden nach 120 Minuten ein Elfmeterschießen das Spiel entscheiden?

AUTOM. WIEDERHOLUNG:

Sie können zwischen normaler Wiederholung (voller Bildschirm), vergrößerter Wiederholung (allerdings nur, falls Sie einen AGA Amiga oder PC besitzen) oder keiner Wiederholung wählen.

RASENSCHNITT:

Bestimmt, ob der Rasen mit horizontalen, vertikalen oder ohne Strukturierung geschnitten sein soll.

SPEZIALANIMATIONEN:

Sie bestimmen, ob Sie **ALLE, NORMALE** (die speziellen werden nicht gezeigt) oder **KEINE** Animationen sehen wollen.

KONTROLLEN:

Soll das Spiel über Joystick und/oder Tastatur gespielt werden?

VERLASSEN:

Zurück zum FREUNDSCHAFTSSPIEL Menü. Nachdem Sie Ihre Mannschaften gewählt haben, klicken Sie auf **OK**.

Die AMIGA 500 Version beinhaltet eine weitere Option, nämlich **NUMMERN**. Hier wählen Sie, ob die Nummern oberhalb der Köpfe der Spieler angezeigt werden sollen. Diese Option beschleunigt das Spiel.

Nachdem Sie auf **OK** geklickt haben, gelangen Sie zu einem Bildschirm, der alle Daten der ausgewählten Mannschaften anzeigt. Benützen Sie die **TAKTIK** Option, um die zur Verfügung stehenden Strategien auszuwählen.

Sie können auch die Positionen der Spieler verändern. Um ein Mannschaftsmitglied zu ersetzen, klicken Sie auf den (un)gewünschten Spieler. Dessen Name wird die Farbe ändern. Dann klicken Sie auf einen anderen, und die beiden wechseln die Position. Sobald Sie mit der Umstellung der Aufstellung fertig sind, klicken Sie auf den Knopf **SPIELEN** und die Daten des anderen Teams erscheinen. Klicken Sie für den Anstoß erneut auf **SPIELEN**.

6. POKAL ERSTELLEN

Die Zusammenstellung eines Cups kann auf folgende Arten beeinflusst werden.

| | |
|-------------------------|--------------------------------|
| ANZAHL TEAMS: | Bis zu 64 Mannschaften. |
| VERLÄNGERUNG: | Wechselt zwischen ein und aus. |
| GEGNER ANZEIGEN: | Alle Spiele anschauen. |
| AUSWÄRTSTORE: | Wechselt zwischen ein und aus. |
| ANZ. DURCHGÄNGE: | Anzahl Durchgänge pro Runde. |

Mit der **LADEN** Option können Sie zu einer früheren Position zurückkehren. Wählen Sie die Mannschaften, die in Ihrem Pokal spielen sollen, dann klicken Sie auf **SPIELEN** (am unteren Bildschirmrand), um die anstehenden zwei Mannschaften zu begutachten. Von dieser Position aus können Sie das Menü **SPIELPRÄFERENZEN** anwählen, worin Sie die Punkte **AUTO WIEDERHOLUNG**, **ZEIT**, **RASENSCHNITT**, **SPEZIAL ANIMATIONEN**, **KONTROLLEN**, **NUMMERN** (auf nicht-AGA Amigas), **VERLÄNGERUNG** und **GEGNER ANZEIGEN** finden. Wählen Sie **VERLASSEN**, gelangen Sie in ein weiteres Menü:

| | |
|---------------------------|---|
| POKAL LADEN: | Einen bereits gespeicherten Cup zurückholen. |
| POKAL SPEICHERN: | Einen Cup auf Diskette oder Festplatte abspeichern. |
| POKAL NEU STARTEN: | Einen Cup wiederbeginnen (keine Spiele gespielt). |
| POKAL FORTSETZEN: | Einen geladenen Cup fortsetzen. |

7. LIGA ERSTELLEN

Bevor Sie eine Liga erstellen können, müssen Sie folgende Vorbereitungen treffen:

- PUNKTE FÜR SIEG:** Für einen Sieg erhalten Sie zwei oder drei Punkte.
- ANZAHL MANNschaften:** Bis zu 22 Mannschaften können an einem Wettkampf teilnehmen.
- GEGEN ALLE SPIELEN:** Hier wählen Sie, ob Sie ein, zwei, drei oder viermal pro Saison gegen dieselbe Mannschaft spielen.
- VERLÄNGERUNG:** Wechselt zwischen ein und aus.
- ELFMETER:** Wechselt zwischen ein und aus.

Die Option **LADEN** ruft eine früher abgespeicherte Position auf. Nachdem die Mannschaften ausgewählt wurden, können Sie am unteren Rand einen detaillierten Spielplan des ersten Matches betrachten. **SPIELPLAN** erlauben es, die Daten der verschiedenen Runden einzusehen (wählen Sie die gewünschte Runde mit den Richtungssymbolen). Wieder stehen diverse Optionen zur Konfiguration der Auswahl zur Verfügung. Klicken Sie auf den **VERLASSEN** Knopf, um ins Laden/Speichern Menü zu gelangen:

| | |
|--------------------------|---|
| LIGA LADEN: | Eine bereits gespeicherte Liga zurückholen. |
| LIGA SPEICHERN: | Eine Liga auf Diskette oder Festplatte abspeichern. |
| LIGA NEU STARTEN: | Eine Liga wiederbeginnen (keine Spiele gespielt). |
| LIGA FORTSETZEN: | Eine geladene Liga fortsetzen. |

- 1) 7LCKAF1A
- 2) 405J6F80
- 3) YAVER@QW
- 4) WW3GGHH9

8. WIEDERHOLUNGEN

Mit **Fußball Total!** können Sie ganze abgespeicherte Spiele anschauen. Zehn Spiele stehen bereits zur Verfügung, und Sie können so viele Sie wollen dazu speichern. Die **SPEICHERN** Option kann jeweils am Ende eines Spiel angewählt werden. Sobald Sie eines geladen haben, wählen Sie **SPIEL ANSEHEN** und geniessen das Zusehen. Sie können die gespeicherten Spiele nicht bloß ansehen, sondern sogar nochmals eingreifen und mitspielen. Dies wird in der **SPIEL ANSEHEN UND MITSPIELEN** Option angewählt. Um einzugreifen, drücken Sie einfach auf den Feuerknopf. Sie können nun sogar Spiele, die Sie das erste Mal verloren haben, gewinnen!

9. MANNSCHAFTEN UND SPIELER EDITIEREN

Sobald Sie eine Mannschaft auf dem Schirm aufgelistet haben, können sie die Details nach Ihrem Gusto verändern. Alles außer den Nummern und den Spielpositionen kann verändert werden. Um einen Namen zu verändern, wählen Sie ihn an und tippen den neuen - mit abschließendem Druck auf die Eingabetaste - ein.

Sie können als Mannschaftseinstellungen zwischen **ORIGINAL** und **VERÄNDERT** wählen.

Mit **TRIKOTS WECHSELN** erreichen Sie einen Bildschirm, der zwei Fußballer mit dem ersten und zweiten Trikot des Teams darstellt. Es stehen vier verschiedene Leibchentypen und zwei Farbpaletten zur Auswahl, eine für die Leibchen, die andere für die Socken. Um eine Ausrüstung zu verändern, klicken Sie auf den entsprechenden Knopf (**ERSTES TRIKOT**, **ZWEITES TRIKOT**) und auf die gewünschte Farbe. Wenn Sie alles ausgewählt haben, können die Einstellungen mit OK benutzt und mit **SPEICHERN** für die Zukunft festgehalten werden. Mit Abbruch widerrufen Sie alle getätigten Trikot-Einstellungen.

10. ÜBEN

Fußball Total! bietet drei verschiedene Trainingsmöglichkeiten: **ELFMETER**, **FREISTÖSSE** und **ECKBÄLLE**. Diese Option läßt Sie sehr einfach die verschiedenen Bewegungen der Spieler und die Kontrollen derselben üben.

11. VERSCHIEDENE POKALE UND LIGEN

In **Fußball Total!** gibt es zwei verschiedene Ligen, den

- Meister Pokal:

Er ist in vier Gruppen mit je vier Mannschaften unterteilt. Es gibt ein Total von sechs Punkten zu gewinnen, zwei bei Sieg und einen bei Torgleichheit. Die zwei besten Mannschaften jeder Gruppe gelangen in die Viertelfinale, wo ein K.O. System beginnt.

und die

- Deutsche Liga:

Die Deutsche Liga beinhaltet 20 Mannschaften, zwei Punkte für einen Sieg, einen für Unentschieden. 38 Runden insgesamt.

Außerdem können Sie zwischen drei Cups wählen:

- UEFA Cup:

64 Mannschaften gegeneinander, Verlängerungen, Elfmeterschießen, Auswärtstore, zwei Durchgänge pro Runde. Der Sieger nach zwei Durchgängen kommt eine Runde weiter. Total sechs Runden.

- 1) 2MS1TGRQ
- 2) E8QFVJYY
- 3) AR9AE2FE
- 4) GYG519DR

- Pokalsiegerpokal:

32 Mannschaften treten gegeneinander an. Der Rest ist wie beim **UEFA Cup**.

- Weltmeisterschaft:

Der bekannteste aller Pokale. 24 Nationen, in sechs Gruppen à vier Mannschaften eingeteilt beteiligen sich. Die Mannschaften erhalten für einen Sieg drei und für ein Unentschieden einen Punkt. Die zwei besten Teams jeder Gruppe kommen mit den vier besten in dritter Position eine Runde weiter. Ab dann beginnt das K.O. System.

Oder in der

- Europa Qualifikation teilnehmen:

Versuchen Sie, sich für den Europapokal 1996 in England zu qualifizieren. Jede der acht Gruppen enthält sechs Nationen. Mannschaften erhalten drei Punkte für Sieg, einen für Unentschieden. Die zwei Gruppenbesten qualifizieren sich.

12. STEUERUNG

Während der Spieler Ballkontakt hat:

Feuer antippen:

Feuer gedrückt halten:

Feuer drücken, dann ◀ oder ▶

Feuer drücken, dann ▼

Feuer drücken, dann / antippen: ▼

Feuer drücken und – antippen, dann ◀ oder ▶

Feuer antippen, dann Feuer halten:

▲ oder ▼ oder ◀ oder ▶ zweimal antippen:

Passspiel oder leichter Kick.

Langer Kick.

Ball schneiden.

Hoher Kick.

Absatzpass.

Dribble Pass (Der Ball geht um den Gegner).

Doppelpass

Angriff oder Seitensprung falls dem Spieler in die Beine gefahren wird.

Steuerung während der Spieler nicht im Ballbesitz ist:

Feuer drücken, dann ▲ oder ▼ oder ◀ oder ▶ antippen: Reinschleifen (falls der Ball am Boden ist). Kopfball (falls der Ball in der Luft ist). Fallrückzieher (falls der Ball in der Luft ist). Volleyskick (falls der Ball am Boden ist.)

Während der Torwart Ballkontakt hat:

Der Torwart kann nur 20 Schritte mit dem Ball in den Händen oder Armen gehen. Sonst gelten die Standardkontrollen.

Feuer antippen:

Feuer gedrückt halten:

Feuer drücken, dann ▲ und Feuer halten und wieder loslassen:

Wurf zum nächsten Spieler.

Langer Wurfpass.

weiter Kick (abhängig von der Dauer des nach vorne Drückens)

Zusätzliche Funktionen im Spiel:

- P: Pause
- Z: Fenster zoomen
- R: Wiederholung (Replay)
- R+R: Langsame Wiederholung.

Einwürfe:

Feuer antippen, dann ◀ oder ▶ Kurzer Pass.

Feuer halten, dann ◀ oder ▶ Langer Pass.

- 1) P5EE0MR3
- 2) 05CG7WJJ
- 3) 6V2G2SH9
- 4) BY90SPJR

Elfmeter:

Feuer drücken, dann ▲ oder ▼

Spieler auswechseln und tauschen:

Sobald sich der Ball außerhalb des Spielfeldes befindet, können alle nötigen Auswechslungen und Spielertäusche getätigt werden. Um dies zu tun, drücken Sie den Joystick zweimal in eine Richtung.

13. BEWEGUNGEN

Eine Liste aller möglichen Bewegungen in **Fußball Total!**

Spielerbewegungen

Direktabnahme:

Kann kurz bevor der Ball am Boden aufschlägt gemacht werden. Der Ball wird härter getroffen und bewegt sich viel schneller, als wenn er normal getreten wird. Dieser Kick wird Ihren Gegner beeindrucken und eventuell ein schönes Tor erzielen.

Fallrückzieher:

Kann gemacht werden, falls sich der Ball hinter dem Spieler in der Luft befindet. Kann sowohl defensiv, um den Verteidigungsraum zu schützen, als auch um die spektakulärsten Tore zu erzielen, gebraucht werden.

Absatz:

Ein wunderschöner kleiner Trick, um den Gegner auszulassen, oder um den Ball schön vorzulegen.

Bananenschuß:

Die Möglichkeit, dem Ball Drall zu verleihen, ist in **Fußball Total!** sehr gut implementiert und spielt besonders bei Freistößen, Eckbällen und Elfmtern eine bedeutsame Rolle. Außerdem beweisen Sie mit dieser Technik Geschick, wenn die Bälle in die Torkreuze versenkt werden.

Kopfball:

Kommt zum Zug, wenn sich der Ball vor dem Spieler in der Luft befindet. Erzielt wunderschöne Tore.

Kraftangriff:

Dies ist Extra-Adrenalin, die zusätzliche Motivation, die nachhaltige Anstrengung, wie im echten Fußball. In **Fußball Total!** steht Ihnen nur ein Kraftangriff pro Spiel zur Verfügung. Benutzen Sie ihn vorsichtig! Manövrieren Sie sich hinter die feindliche Verteidigung, nehmen Sie dem Gegner den Ball ab oder erzielen Sie ein spektakuläres Tor! Der Kraftangriff ist nur möglich, wenn die Nummer des Spielers gelb erscheint (im Gegensatz zum üblichen Weiß).

Doppelpass:

Eine hervorragende Kombination, die gegnerische Verteidigung zu durchbrechen. Verwirren Sie Ihren Gegenspieler, vielleicht in Kombination mit einem Kraftangriff, und sorgen Sie für bombastische Stimmung.

Seitliches Stören:

Versuchen Sie den Gegner sauber, ohne Fouls (die Spieler werden verwart) vom Ball zu trennen. Der Schiedsrichter beherrscht die neuen FIFA-Regeln exzellent.

Über Störung springen:

Lassen Sie Ihren Gegner am Boden liegen und benutzen Sie den für kurze Zeit ungedeckten Raum. Manchmal kann aber ein Sturz in einer kritischen Zone zu Ihrem Vorteil werden!

Bewegungen des Torwarts

Der Torwart kann den Ball von überall in seinem Bereich aus kicken, oder ihn einem seiner Teamkollegen zuwerfen. Wird der Ball dem Torwart zurückgespielt, kann ihn dieser nicht mehr aufheben (neue FIFA Regeln). Dies bedeutet auch, daß er mit dem Ball nach vorne dribbeln kann (Falls Sie so mutig wie Higuita aus Kolumbien sind).

- 1) KSVCEZVD
- 2) KVSXXQEA
- 3) FM67PQK
- 4) 907NPF6W

14. SPIELER ERSETZEN

Diese Option ist sehr nützlich, falls Sie Ihren Sturm, das Mittelfeld oder die Verteidigung verbessern wollen, oder falls Ihnen ein bestimmter Spieler nicht gefällt.

Um einen Spieler ersetzen zu können, müssen Sie den Joystick zweimal in eine beliebige Richtung bewegen. Wählen Sie den Spieler, der ausgewechselt werden soll, dann WECHSELN und letztendlich den Ersatzmann von der Bank holen.

15. POSITIONEN TAUSCHEN

Um Ihr Feld zu stärken, haben Sie die Möglichkeit, Spieler untereinander zu vertauschen. Dies ist besonders nützlich, wenn ein Spieler mit Schlüsselfunktion vom Platz gewiesen wurde oder verletzt ist und nicht ersetzt werden kann.

Um Spielerpositionen zu tauschen, bewegen Sie den Joystick zweimal in eine beliebige Richtung. Dann wählen Sie TAUSCHEN und drücken den Feuereknopf. Die Nummer des Spielers wird heller, wählen Sie ihn durch drücken der Feuertaste. Nun bestimmen Sie den zweiten Mann und bestätigen dies. Diese zwei Spieler tauschen nun ihre Positionen.

16. SPEICHERN UND WIEDERHOLEN

Alle Spiele werden in das Games Verzeichnis im Mutterverzeichnis gesichert. Die Namen lauten GAMES.01, GAMES.02 etc. Das menü enthält die Namen der zwei Mannschaften, das Resultat und wer gespielt hat (COMPUTER oder MENSCH) der Begegnung. Bis zu 16 Spiele können in dem Verzeichnis gesichert werden, abhängig vom freien Speicherplatz.

17. EINE LISTE ALLER VEREINE UND NATIONEN

VEREINE:

Meisterpokal:

Galatasaray, Manchester U., Gothenburg, Barcelona, FC Bayern, Dynamo Kiev, Spartak Moskau, Paris St. Germain, Steaua, Hajduk, Benfica, Anderlecht, Milan, Salzburg, AEK und Ajax.

Pokalsiegerpokal:

Maccabi T.A., W. Bremen, Zhalgiris Wilna, Feynord Rotterdam, FC Pirin, Pan. Athens, Bes. Istanbul, HJK Helsinki, FC Cr. Zagreb, AJ Auxerre, Gras, Zürich, T. Odessa Semenech, Bran. Maribor, Austria Wien, Bodoie Glimt, Samp. Genua, Brondby IF, FK Tirana, Chelsea FC, Vik. Zizkov, ZSKA Moskau, Fer. Budapest, Om. Nikosia, Arsenal, Dundee Utd., Tatran Presov, Gloria Bistritza, Real Zaragoza, Sligo Rovers, FC Brügge, FC Porto und Lodz.

UEFA Cup:

Dortmund, Motherwell, Leverkusen, Eindhoven, Akranes, K'lautern, Anorthosis, Athl. Bilbao, ZSKA Sofia, Juventus Turin, Kattowitz, A. Saloniki, FC Aarau, CS Maritimo, Ol. Piraus, Ol. Marseille, Rosenborg, D. la Coruna, FC Apollon, FC Sion, Twente Enschede, H. Budapest, Ro. Antwerpen, Newcastle U., SSC Napoli, Skonto Riga, Ljubljana, Frankfurt, Rapid Bukarest, FC Charleroi, FC Linfield, Odense BK, RFS Seraing, Dyn. Moskau, AIK Stockholm, Slavia Prag, Vitese Arnheim, AC Parma, Dyn. Minsk, Lazio Rom, Boavista Porto, Mypa 47 Anjalas, Ad. W. Wien, Gornik Zabrze, Trabzonspor, D. Bukarest, Real Madrid, Sp. Lissabon, AS Cannes, F. Istanbul, Dyn. Tbilisi, FC Tirol, Inter Bratislava, Aston Villa, Slovan Bratislava, FC Kopenhagen, Rotor, Wolgograd, FC Nantes, G. Bordeaux, SK Lillestrom, Blackburn Rovers, IF Trelleborg, Tekst. Kamischin und Bekescsaba.

PAGE 19 CODES

- 1) C8SBUJG9
- 2) N1AHNGV6
- 3) AR80G1MY
- 4) 3LD885FY

PAGE 20 CODES

- 1) 60F09JCX
- 2) N181HL18
- 3) A7PUKYXR
- 4) ER11TUJP

PAGE 21 CODES

- 1) MMSJPAX8
- 2) WTAW72NK
- 3) FLQJFN3R
- 4) PWRR4PN4

PAGE 22 CODES

- 1) LNRVD05F
- 2) MWFO8TUF
- 3) 3QADJFYD
- 4) EWEHO425

PAGE 23 CODES

- 1) EHVGMDBK
- 2) WSUCNSJ2
- 3) 0A3SLW1J
- 4) S6010KXU

PAGE 24 CODES

- 1) RJXY1J4
- 2) 0A146D7S
- 3) CTM3DM7V
- 4) 2F0XUWJE

PAGE 25 CODES

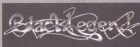
- 1) 05RQYA36
- 2) 0MOK67D3
- 3) NY4DUAWI
- 4) 9YXMN37Y

NATIONEN:**Weltmeisterschaft:**

Schweiz, Kolumbien, Rumänien, USA, Brasilien, Schweden, Russland, Kamerun, Deutschland, Spanien, Bolivien, Süd Korea, Argentinien, Bulgarien, Nigeria, Griechenland, Italien, Rep. Irland, Mexiko, Norwegen, Holland, Marokko, Saudi Arabien und Belgien.

Europa Qualifikation:

Rumänien, Israel, Frankreich, Slowakei, Polen, Aserbeijan, Belgien, Spanien, England, Mazedonien, Dänemark, Zypern, Armenien, Schweden, Türkei, Ungarn, Schweiz, Island, Kroatien, Litauen, Italien, Slovenien, Ukraine, Estland, Tschechische Rep., Holland, Norwegen, Belarus, Luxemburg, Malta, Österreich, Nordirland, Rep. Irland, Portugal, Lettland, Liechtenstein, Wales, Moldavien, Deutschland, Bulgarien, Georgien, Albanien, Griechenland, Schottland, Russland, San Marino, Finnland und die Färöer Inseln.



Croteam / Black Legend Software.
Felling Mill Barn, Felling Mill Lane, Welwyn,
Hertfordshire, AL9 9NP. Tel: 0438 840003
Designed and Produced by the Publishers Ltd

Carte de référence
AMIGA 500 & 1200

FOOTBALL GLORY

Notes :

Si vous rencontrez des difficultés lors du lancement du jeu depuis le disque dur : insérez la disquette 1 dans le lecteur interne pour lancer le jeu, attendez l'instruction du Workbench et accédez au disque dur de la façon habituelle. Ne retirez jamais la disquette du lecteur interne pendant que vous jouez. Ceci s'applique aux deux versions.

Football Glory supporte des lecteurs externes, uniquement si vous avez suffisamment de mémoire pour les utiliser. Football Glory requiert toute la mémoire de l'ordinateur Amiga, sachez que les lecteurs externes et les imprimantes peuvent réduire la quantité de mémoire disponible.

Sur l'Amiga 500, il faudra au moins 1.5 Mo de RAM pour utiliser les lecteurs externes.

Sur la version A1200, vous utiliserez un lecteur externe, mais si vous avez des problèmes en cours de jeu, débranchez tous les périphériques supplémentaires (à l'exception du disque dur et de la mémoire additionnelle), puis réessayez.

• L'INSTALLATION SUR L'ORDINATEUR AMIGA :

Le matériel nécessaire :

- minimal : Amiga 500, 1 Mo de RAM
- conseillé : Amiga 1200, disque dur

Ce jeu peut être lancé depuis le disque dur ou le lecteur. Pour lancer le jeu depuis un lecteur de disquettes, insérez la disquette 1 puis allumez l'ordinateur. Insérez la disquette 2 à la demande. Pour installer Football Glory, insérez la disquette 1 et double-cliquez sur l'icône « install ».

• LE DEMARRAGE :

Sélectionnez le club ou le pays pour lequel vous allez jouer. Vous pouvez jouer un match amical, un match de coupe ou un match de ligue. Vous pouvez même prendre part à la coupe du monde.

Vous choisissez votre équipe, puis une équipe adverse. Cliquez ensuite sur PLAY pour donner le coup d'envoi.

• LA PROTECTION ANTI-PIRATAGE :

Un écran anti-piratage s'affichera. Reportez-vous aux codes en haut des pages du manuel anglais, portés sur la marge de gauche.

• LE MENU PRINCIPAL :

| | |
|-------------------|---|
| ABOUT : | présentation des programmeurs |
| MENU PREFERENCES | il contient les options de jeu suivantes : |
| MUSIC | musique marche/arrêt |
| CONTROLS | choix du contrôle joystick et/ou clavier pour les joueurs N°1 et N°2. Les touches de contrôle clavier sont : - « ; », « [», « ? » et «] ». Le bouton de tir est la touche AMIGA de droite. |
| BACKGROUND | vous pouvez choisir et charger l'une des neuf images qui servira d'arrière-plan pour |
| PICTURE | les menus |
| BACKGROUND | réglage de la luminosité en arrière-plan. |
| BRIGHTNESS | |
| BACKGROUND | |
| COLOUR | choix d'une image d'arrière-plan à niveaux de gris ou en couleur. |
| CLUBS AND NATIONS | choix du club et du pays. |

Si vous validez « Clubs and nations », vous aurez accès aux options suivantes : CREATE CUP (créer une coupe), CREATE LEAGUE (créer une ligue), EDIT CLUBS (éditer des clubs), EDIT NATIONS (éditer des

pays), PRACTICE (entraînement), REPLAYS (répétition instantanée de l'action), et FRIENDLY (match amical).

• LES CONTROLES DE JEU :

Lorsque le joueur contrôle le ballon :

| | |
|--|---|
| appui léger sur le bouton de tir : | passe basse |
| maintien du bouton de tir : | passe longue |
| bouton de tir, puis ↵ ou ⇨ : | balle à effets |
| bouton de tir, puis ⏏ : | tir en hauteur, lob |
| bouton de tir, puis appui léger ⏏ | passe vers l'arrière |
| bouton de tir, appui léger sur -, puis ↵ ou ⇨ : | dribble |
| Appui léger sur le bouton de tir, le maintenir enfoncé ensuite : | passe double |
| Appui léger sur ⏏ ou ⇨ ou ⇩ : | attaque puissante, tacle glissé en sautant. |

- Contrôles lorsque le joueur n'a pas le ballon :

Appuyez sur le bouton de tir puis sur ⏏ ou ⏏ ou ⇨ ou ⇩ : tacle glissé (le ballon est sur le terrain), une tête (le ballon est en l'air), une bicyclette (le ballon est en l'air), une reprise à la volée (le ballon est sur le terrain).

• LE GARDIEN DE BUT :

Ses déplacements sont limités lorsqu'il a la balle dans ses mains ou dans ses bras. Vous pouvez utiliser les contrôles standards.

| | |
|--|--------------------------------|
| Appui léger sur le bouton de tir : | passe au joueur le plus proche |
| Maintenir le bouton de tir enfoncé : | passe longue |
| Appui sur le bouton de tir, puis sur ⏏, maintenez le bouton de tir enfoncé, puis relâchez-le : | coup de pied puissant |

• CONTROLES DE JEU DIVERS :

| | |
|-------|------------------------------------|
| P | Pause |
| Z | fenêtre en zoom |
| R | répétition instantanée de l'action |
| R+R : | répétition lente de l'action |

• LES REMISES EN JEU :

| | |
|--|--------------|
| Appui léger sur le bouton de tir, puis ⇨ ou ⇩ : | passe courte |
| Maintenir le bouton de tir enfoncé puis ⇨ ou ⇩ : | passe longue |

Les penaltys :

Appuyez sur le bouton de tir puis sur ⏏ ou ⏏.

Les substitutions :

Vous pouvez remplacer des joueurs ou leur faire changer de place pendant que la balle est hors-jeu. Pour cela, actionnez la manette deux fois dans n'importe quelle direction.