INSTRUCTIONS FOR FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION

The aim is to manage your team through to winning the WORLD CUP FINAL. Unlike previous Football Manager games there is no requirement to deal with anything other than team tactics, positioning and individual player management.

What makes this game uniquely brilliant is the fact that you now have total control of each player in terms of instructing him on things like passing forwards, backwards, long kicks, short kicks etc.

Another major factor is morale. This subtley affects your teams performance. So what you say to the newspaper press is important. If the reporters believe and support what you say, they will print positive information about your team and it will boost their morale.

You can also affect your team's morale by what you say to them before and halfway through a game.

HOW THE TEAM GROUPS AND LEAGUES WORK

The World Cup is split into 2 parts:

A The qualifiers. This is split into 6 regions:

1 European
2 South American
3 Oceana/Israel
4 Asia
5 North and Central America/Caribbean
6 Africa.

Depending on which team you wish to be, you have to play in accordance with the qualifying systems of that region. Also, if you choose Italy or Argentina, you will automatically go straight through to the finals.

B The Finals.
These start with league groups and progress to knock-out competitions.

THE GAME VIEW

THERE ARE TWO GAME VIEWS, BALL ON-VIEW AND SCROLLING VIEW, WHICH YOU CAN CHANGE FROM ONE TO THE OTHER AT ANY TIME DURING THE ACTION SEQUENCE BY USING **FIRE**, **LEFT** MOUSE OR **RETURN** KEY.

HINTS AND TIPS

1. Player types. Strikers are better at scoring goals. Passers choose more intelligent passes. Runners can run faster. Sweeper players are better at sweeping up opponents' attacks. The more passing options you allow a player, the more likely he is to pass than run with the ball.

Please read the instructions carefully. I hope you enjoy the game. I believe it is my best one to date. Enjoy yourself. Good Luck. Kevin Toms.

16 BIT INSTRUCTIONS

IBM PC'S AND COMPATIBLES:
Install mouse, if you wish to use mouse (this must be Microsoft compatible as detailed in your machine documentation).

Insert disk then type: **WCFM (RETURN)**.

AMIGA AND ATARI ST:
Switch machine off for a few seconds. Insert disk and switch machine on.

MOUSE/KEYBOARD CONTROL

The game is controlled by mouse (except for the PC versions which can also use the numeric pad cursor keys).

WHAT TO DO BEFORE YOU PLAY A MATCH

You have a squad of 22 men from which you must select 11 players, 5 substitutes and 6 reserves. As a manager, you can manipulate your team as follows:

1. Positioning. You do this by pressing "POSITION" (The player will be highlighted on the screen, if he is playing) and moving that player to where you want him, using keyboard or mouse for left, right, up or down; after clicking the "Passing" position bar then click the pointer on the new position of the pitch display.
2. Playing, substitute or reserve.
3. Directions and lengths of passes and kicks for example backwards, fowards, long, short, etc.
4. Type of play: thru runs, sweeper play, find space, positional, wing play.

The player type, i.e: tackler, passer, striker, runner and goalie; and skill values are fixed

You can also view the values and positions of your opponents' players by clicking the top bar. Please note you cannot change them.

You also have a menu option to see the complete teams in their formation. This shows for each player, including the opponents, the type of player, the skill value and playing tactics. For example: S5W – STRIKER, SKILL VALUE 5 AND WING PLAY.

WHAT YOU CAN DO DURING AND HALFWAY THROUGH A MATCH

At any time, during the action sequence, you can attract the referee's attention to put on a maximum of 2 substitutes. This is done by pressing your **RIGHT** mouse button or **SPACE BAR**. You will then be able to put on one or two substitutes when the ball goes out of action. You must remove a player before you can bring on a substitute.

8 BIT INSTRUCTIONS

LOADING
CBM 64 Cassette: Load in your cassette. Type **LOAD (RETURN)**. Press **PLAY** on tape.

CBM 64 Disk: Insert disk in drive. Type **LOAD"*",8,1 (RETURN)**.

CPC Cassette: Load in your cassette. Type **RUN" (RETURN)**. Press **PLAY** then hit any key.

CPC Disk: Insert disk in drive. Type **RUN" DISK (RETURN)**.

SPECTRUM: Load in your cassette. Type **LOAD"" (RETURN)**. Press **PLAY** on tape.

SPECTRUM Disk: Turn on computer, insert disk, press **RETURN**.

MSX: Load in your cassette. Type **RUN"WCFM (RETURN)**. Press **PLAY** on tape.

JOYSTICK/KEYBOARD CONTROLS

On all versions except CBM 64, when the game has loaded you will be asked to define your keys or press **FIRE**. If you choose to use the keyboard, you can select the letters to determine the functions. For example: **Z** – Fire, **Q** – Up, **A** – Down, **O** – Left, **P** – right.

All functions on the CBM 64 are controlled by the joystick, except for changing player names.

WHAT TO DO BEFORE YOU PLAY A MATCH

You have a squad of 22 men from which you must select 11 players, 5 substitutes and 6 reserves. As a manager, you can manipulate your team as follows:

1. Positioning. You do this by pressing "POSITION" (The player will be highlighted on the screen, if he is playing) and moving that player to where you want him using keyboard or joystick for left, right, up or down.
2. Alter status. Playing, substitute or reserve.
3. Alter action. Find space, positional, wing play, thru runs, sweeper play.
4. Passing. Backwards, forwards, short, long, centre and wings.

The player type, i.e: tackler, passer, striker, runner and goalie; and skill values are fixed.

WHAT YOU CAN DO DURING AND HALFWAY THROUGH A MATCH

At any time, during the action sequence, you can attract the referee's attention to put on a maximum of 2 substitutes. This is done by pressing your **UP** key or pushing the joystick **UP**. You will then be able to put on one or two substitutes when the ball goes out of action. You must remove a player before you can bring on a substitute.

Please Note: There is no **LOAD/SAVE** facility on Football Manager World Cup Edition.

ANLEITUNG FÜR DIE WELTMEISTERSCHAFTSAUSGABE DES FUSSBALLMANAGERS

Deine Aufgabe ist es, Dein Team erfolgreich durch die Endspiele der Weltmeisterschaft zu bringen. Anders als bei den üblichen Fußball-Managern, konzentrierst Du Dich hier ganz auf die Belange Deiner Mannschaft, auf die Taktik, die Aufstellung und jeden einzelnen Spieler.

Was das Spiel hervorhebt ist die Möglichkeit der totalen Kontrolle jedes einzelnen Spielers Deiner Mannschaft, ob er steil nach vorne oder defensiv zurück, ob er lange Pässe oder kurze Bälle spielen soll, usw.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Moral, die direkten Einfluß auf das Spiel Deiner Mannschaft hat. Deine Informationen an die Presse sind ausschlaggebend. Sind die Reporter Deiner Meinung und schreiben positiv über Dein Team, hebt das die Moral der Mannschaft.

Und natürlich kannst Du die Moral Deines Teams auch direkt beeinflussen, durch die Hilfen und Ansprachen vor dem Spiel und in der Pause.

DIE GRUPPEN UND LIGEN

Die Weltmeisterschaft teilt sich in zwei Bereiche:

A Die Qualifikation, in sechs Regionen unterteilt:

1 Europa
2 Süd-Amerika
3 Ozeanien/Israel
4 Asien
5 Nord- und Mittel-Amerika/Karibik
6 Afrika

Abhängig von der Mannschaft, die Du wählst, spielst Du gemäß den Qualifikations-Regeln der Region. Wählst Du Italien oder Argentinien bist Du automatisch qualifiziert.

B Die Endspiele:
Die Endspiele beginnen in Gruppen, es wird nach dem KO-Prinzip entschieden.

DIE SPIELANSICHT

DU KANNST DIE SPIELE IN ZWEI MODI BETRACHTEN. IN DER DRAUFSICHT UND MIT DEM ÜBERBLICK ÜBER DAS GANZE SPIELFELD, ODER IN EINEM DREIDIMENSIONALEN AUSSCHNITT, DIREKT AM BALL. DIE ANSICHT KANN JEDERZEIT MIT DEM **FEUERKNOPF**, DER **LINKEN** MOUSETASTE ODER DER **RETURN**-TASTE GEWECHSELT WERDEN.

TIPS UND HINWEISE

1. Stürmer sind torgefährlicher, als andere Spielertypen. Zuspieler schießen gefährlich genaue Pässe. Läufer sind immer die schnelleren am Ball und Ausputzer werden einen Angriff gut abblocken. Gibst Du einem Spieler gute Chancen abzuspielen, wird er sie nutzen, anstatt den Ball zu führen.

Bitte lies die Anleitung sorgfältig. Ich wünsche Dir viel Spaß mit dem Spiel, es ist das beste, welches ich bisher geschrieben habe. Viel Erfolg, viel Glück, Kevin Toms.

FÜR DIE 16-BIT COMPUTER

MS/PC-DOS KOMPATIBLE
Wenn Du eine Mouse benutzen möchtest, muß der Treiber vor dem Start des Spieles gemäß der dazugehörenden Anleitung installiert werden.

Lege die Spieldiskette in das Laufwerk ein und starte das Spiel mit **WCFM (RETURN)**.

AMIGA UND ATARI ST
Schalte den Rechner für einige Sekunden aus. Lege dann die Spieldiskette in das erste Laufwerk ein und schalte den Rechner wieder an.

DIE MOUSE UND DIE TASTATUR

Das Spiel wird mit der Mouse kontrolliert. Den MS-DOS-Rechnern steht außerden der Ziffernblock zur Verfügung.

DIE SPIELVORBEREITUNGEN

Du hast einen Kader von 22 Männern, aus dem Du 11 Spieler, fünf Ersatz- und 6 Reserve-Spieler auswählen mußt. Du als Manager hast folgende Möglichkeiten:

1. Die Aufstellung. Zuerst wählst Du POSITION. Ein aufgestellter Spieler wird hervorgehoben. Setze nun den Zeiger an die gewünschte Position und drücke den linken Mouse-Taster.
2. Einen Spieler aufstellen, als Ersatz einteilen oder in Reserve nehmen.
3. Richtung und Länge von Pässen vorgeben, z.B. nach hinten, nach vorne, lang, kurz, usw.
4. Aufgabe des Spielers setzen, z.B. Durchläufe, Ausputzerspiel, Raum suchen, Stellungs- oder Flügelspiel.
5. Position des Spieler wählen, z.B. Dribbler, Zuspieler, Stürmer/Abstauber, Läufer oder Torwart. Die Leistungswerte sind festgesetzt.
6. Du kannst Dir auch die Aufstellung und die Leistungswerte der gegnerischen Mannschaft ansehen, aber natürlich nicht verändern.
7. Ein weiterer Menüpunkt erlaubt Dir die Aufstellung beider Mannschaften zu begutachten. Für beide Teams wird für alle Spieler Typ, Leistungsniveau und Taktik angezeigt, z.B. A5F für Angriff (Abstauber/Stürmer), Leistung 5, Flügelspieler.

WÄHREND DES SPIELES UND IN DER HALBZEIT

Du kannst jederzeit die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf Dich lenken, um bis zu 2 Spieler auszuwechseln. Drücke dazu den **RECHTEN** Mousetaster oder die **LEERTASTE**. Die Auswechselung findet bei dem nächsten Ausball statt. Du mußt erst einen Spieler vom Platz nehmen, bevor der nächste den Platz betreten darf.

FÜR DIE 8-BIT COMPUTER

LADEANWEISUNGEN
C64 Cassette: Lege die Cassette in die Datasette ein. Das Spiel wird mit **LOAD (RETURN)** und drücken der **PLAY**-Taste der Datasette geladen und gestartet.

C64 Diskette: Lege die Diskette in das Laufwerk ein. Das Spiel wird mit **LOAD"*",8,1 (RETURN)** geladen und gestartet.

CPC Cassette: Lege die Cassette in den Datenrecorder ein. Das Spiel wird mit **RUN" (ENTER)** und drücken **PLAY**-Taste des Datenrecorders geladen und gestartet.

CPC Diskette: Lege die Diskette in das Laufwerk ein. Das Spiel wird mit **RUN" DISK (RETURN)** geladen und gestartet.

SPECTRUM Cassette: Lege die Cassette in den Cassetten-Rekorder ein. Das Spiel wird mit **LOAD"" (RETURN)** und drücken der **PLAY**-Taste des Rekorders geladen und gestartet.

SPECTRUM Diskette: Schalte den Rechner an, lege die Diskette in das Laufwerk ein und drücken die **RETURN**-Taste.

MSX: Lege die Cassette in den Rekorder ein. Das Spiel wird mit **RUN"WCFM (RETURN)** und drücken der **PLAY**-Taste des Rekorders geladen und gestartet.

DER JOYSTICK UND DIE TASTATUR

Alle Versionen fodern Dich nach dem Laden auf, die Tasten für die Kontrollen des Spieles zu wählen, oder den **FEUERKNOPF** zu drücken. Wenn Du die Tastatur wählst, kannst Du beliebige Tasten für die Kontrollen bestimmen, z.B. **Z** für Feuer, **Q** für Hoch, **A** für Runter, **O** für Links und **P** für Rechts.

Auf dem C64 werden alle Funktionen mit dem Joystick kontrolliert, außer der Eingabe neuer Namen für die Spieler.

DIE SPIELVORBEREITUNGEN

Du wählst aus einem Kader von 22 Männern 11 Spieler, fünf Ersatz- und 6 Reserve-Spieler aus. Als Manager hast Du folgende Möglichkeiten:

1. Die Aufstellung. Zuerst wählst Du POSITION. Ein aufgestellter Spieler wird hervorgehoben. Setze nun den Zeiger an die gewünschte Position und drückst den **FEUERKNOPF**.
2. Einen Spieler aufstellen, als Ersatz einteilen oder in Reserve nehmen.
3. Aufgabe des Spielers wählen, z.B. Durchläufe, Ausputzerspiel, Raum suchen, Stellungsspiel oder Flügelspiel.
4. Richtung und Länge von Pässen vorgeben, z.B. nach hinten, nach vorne, lange, kurz, usw.
5. Position des Spielers setzen, z.B. Dribbler, Zuspieler, Stürmer/Abstauber, Läufer oder Torwart. Die Leistungswerte sind festgesetzt.

WÄHREND DES SPIELES UND IND DER HALBZEIT

Du kannst jederzeit die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters auf Dich lenken, um bis zu 2 Spieler auszuwechseln. Drücke dazu die Taste für **HOCH** oder den Joystick nach oben. Die Auswechselung findet bei dem nächsten Ausball statt. Du mußt erst einen Spieler vom Platz nehmen, bevor der nächste den Platz betreten darf.

HINWEIS

In der Weltmeisterschaftsausgabe des Fußballmanagers gibt es kein Funktion einen Zwischenstand zu sichern oder zu laden.

FOOTBALL MANAGER EDITION COUPE DU MONDE INSTRUCTIONS

Le but du jeu est d'amener votre équipe à la FINALE DE LA COUPE DU MONDE et de vous assurer qu'elle la gagne. Contrairement aux précédents jeux de Football Manager, tout ce qui vous est demandé est de vous occuper des tactiques de jeu de l'équipe, de la position des joueurs et de leur encadrement.

Ce qui rend ce jeu exceptionnel, c'est le contrôle total que vous avez de chaque joueur sur le terrain (vous commandez ses mouvements, comme par exemple, passer le ballon en avant, en arrière, les tirs de loin, de près, etc...)

Un autre facteur à ne pas négliger: le moral. Il influencera subtilement la performance de votre équipe. Donc ce que vous dites à la presse est important. Les journalistes vous supportent et ont foi en vous. Ils rapporteront vos propos de façon positive et cela remontera le moral de votre équipe.

Ce que vous dites à votre équipe avant le match et pendant la mitemps aura aussi une grande influence sur son moral.

COMMENT LES DIVISIONS ET LES LIGUES FONCTIONNENT.

La Coupe du Monde est divisée en deux parties:

A Les matchs de qualification. Cette partie est divisée en 6 régions:
1 Europe
2 Amérique du Sud
3 Océanie/Israël
4 Asie
5 USA/Amérique Centrale/Caraïbes
6 Afrique

Selon l'équipe que vous voulez être, vous devez jouer en accord avec le système de qualification de sa région.
Si vous choisissez l'Italie ou l'Argentine vous irez automatiquent en finale.

B Les finales
Celles-ci commencent avec les groupes de championnat et se poursuivent avec des matchs d'élimination.

OBSERVATION DU JEU

IL Y A DEUX FAÇONS D'OBSERVER LE JEU: PAR LE BALLON OU PAR DEFILEMENT. VOUS POUVEZ PASSER D'UNE OBSERVATION A L'AUTRE A TOUT MOMENT PENDANT UNE SEQUENCE DE JEU EN UTILISANT LE BOUTON **FEU**, LE BOUTON **GAUCHE** DE LA SOURIS OU LA TOUCHE **RETURN**.

CONSEILS ET TUYAUX

1. Les types de joueurs. Les buteurs sont les meilleurs à marquer des buts. Les passeurs font les passes les plus intelligentes. Les coureurs sont les plus rapides. Les sweepers sont les meilleurs à repousser les attaques de leurs adversaires. Plus vous laissez un joueur passer le ballon, plus il est probable qu'il le passe plutôt que de le garder.

Veuillez lire avec attention les instructions suivantes. J'espère que vous aimerez le jeu. Je pense que c'est le meilleur que j'aie fait jusqu'ici. Amusez-vous et bonne chance. Kevin Toms.

INSTRUCTIONS 16 BIT

PC IBM ET COMPATIBLES
Installez votre souris, si vous désirez utiliser une souris (doit être compatible avec Microsoft comme il est expliqué dans le manuel de votre ordinateur).

Inserez le disque et tapez ensuite: **WCFM (RETURN)**.

AMIGA ET ATARI ST
Eteignez votre machine pendant quelques secondes. Inserez le disque et allumez l'ordinateur.

COMMANDES A LA SOURIS OU AU CLAVIER

(Sauf pour les versions PC pour lesquelles vous pouvez aussi utiliser les touches curseurs du clavier numérique.)

AVANT DE JOUER UN MATCH

Vous avez une équipe de 22 hommes a partir de laquelle vous devez sélectionner 11 joueurs, 5 remplaçants et 6 joueurs de réserve. En tant que manager, vous pouvez manipuler l'équipe comme suit:

1. Position des joueurs. Vous choisissez la position d'un joueur en appuyant sur "POSITION" (s'il joue, le joueur sera mis en relief sur l'écran) et en déplaçant le joueur désiré à la position voulue à l'aide de la souris ou du clavier pour aller vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. Cliquez ensuite la position du joueur, sur la barre de position et enfin cliquez quand la flèche est sur la nouvelle position, sur l'écran du terrain.
2. Joueur, remplaçant ou réserve.
3. Directions et longueurs des passes et des coups de pied, par exemple en arrière, en avant, courts, longs etc...
4. Type de jeu: jeu de percées, jeu de sweeper, trouver un espace, jeu de position, jeu sur les ailes.

Type de joueur, par exemple: plaqueur, passeur, buteur, gardien de but; et les taux d'habileté sont fixes.

Vous pouvez aussi observer les valeurs et les positions de vos adversaires en cliquant sur la barre du haut. Notez, s'il-vous-plait, que vous ne pouvez pas les changer.

Vous avez aussi le menu d'options pour voir les équipes complètes dans leur formation. Pour chaque joueur, y compris vos adversaires, on vous montre la fonction du joueur, son taux d'habileté et ses tactiques de jeu. Par exemple: "S5W – STRIKER, SKILL VALUE 5 AND WING PLAY.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE PENDANT UN MATCH

A tout moment, pendant une séquence de jeu, vous pouvez attirer l'attention de l'arbitre afin de remplacer un ou deux joueurs. Pour cela, appuyez sur le bouton de **DROITE** de votre souris ou sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Vous pouvez alors faire rentrer un ou deux remplaçants quand le ballon sort du terrain. Vous devez sortir un joueur avant de faire rentrer son remplaçant.

INSTRUCTIONS 8 BIT

CHARGEMENT
CBM 64 à Cassette: Chargez votre cassette. Tapez **LOAD (RETURN)**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

CBM 64 à Disque: Inserez votre disque dans le lecteur. Tapez **LOAD"*",8,1 (RETURN)**.

CPC à Cassette: Chargez votre cassette. Tapez **RUN" (RETURN)**. Appuyez sur **PLAY** et ensuite sur n'importe quelle touche.

CPC à Disque: Inserez le disque dans le lecteur. Tapez **RUN" DISK (RETURN)**.

Spectrum à Cassette: Chargez votre cassette. Tapez **LOAD"" (RETURN)**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

Spectrum à Disque: Allumez votre ordinateur. Inserez le disque. Appuyez sur **RETURN**.

MSX: Chargez la cassette. Tapez **RUN"WCFM (RETURN)**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnéto.

COMMANDES AU CLAVIER OU A LA SOURIS

Sur toutes versions (sauf sur la version CBM 64), une fois le jeu chargé, on vous démandera de definir vos touches ou d'appuyer sur **FEU**. Si vous choisissez d'utiliser le clavier, vous pouvez sélectionner les lettres qui détermineront les différentes fonctions. Par exemple: **Z** – Feu, **Q** – Vers le haut, **A** – Vers le bas, **O** – à gauche, **p** – à droite.

Toutes les fonctions sur le CBM 64 sont contrôlèes par le manche à balai, sauf pour changer le nom des joueurs.

AVANT DE JOUER UN MATCH

Vous avez une équipe de 22 hommes à partir de laquelle vous devez sélectionner 11 joueurs, 5 remplaçants et 6 joueurs de réserve. En tant que manager, vous pouvez manipuler l'équipe comme suit:

1. Position des joueurs. Pour cela, appuyez sur "POSITION" (s'il joue, le joueur sera mis en relief sur l'écran) et placez le joueur désiré où vous le voulez en utilisant le clavier ou le manche à balai pour aller vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.
2. Changement de statut: Joueur, remplaçant ou réserve.
3. Changement d'action: recherche d'espace, jeu de position, jeu sur les ailes, percées, jeu de sweeper.
4. Les passes. En avant, en arrière, longues, courtes, au centre ou sur les ailes.

Type de joueur, par exemple: plaqueur, passeur, buteur coureur et gardien de but; et les taux d'habileté sont fixes.

CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE PENDANT UN MATCH

A tout moment, pendant une séquence de jeu, vous pouvez attirer l'attention de l'arbitre afin de remplacer un ou deux joueurs. Pour cela, appuyez sur la touche fléchée vers le **HAUT** ou poussez le manche à balai en **AVANT**. Vous pouvez alors faire rentrer un ou deux remplaçants quand le ballon sort du terrain. Vous devez faire sortir un joueur avant de faire rentrer son remplaçant.

Il n'y a pas d'option **CHARGEMENT/SAUVEGARDE** sur "Football Manager – Edition de la Coupe du Monde."

ISTRUZIONI PER ALLENATORE EDIZIONE MONDIALI

Lo scopo è di condurre la tua squadra alla vittoria nella FINALE DELLA COPPA DEL MONDO. A differenza delle edizioni precedenti, non ci sono altri requisiti che non siano le tattiche, le disposizioni in campo e la gestione dei singoli giocatori.

Quello che rende questo gioco particolarmente brillante è il fatto che adesso hai il controllo totale sulle istruzioni che dai ad ogni giocatore nelle azioni come passare in avanti, indietro, tiri lunghi, tiri corti, ecc.

Un altro grosso fattore è il morale. Questo influenza sottilmente la prestazione della squadra. Per cui, quello che dichiari ai giornalisti risulta importante. Se i cronisti credono e sostengono quello che dichiari, pubblicheranno articoli positivi sulla tua squadra e questo ne alzerà il morale.

Inoltre, puoi influenzare il morale anche con quello che dici ai giocatori prima della partita e durante l'intervallo.

COME FUNZIONANO I RAGGRUPPAMENTI

La Coppa del Mondo si divide in 2 fasi:

A I turni di qualificazione. Questi si dividono in 6 aree:
1 Europea
2 Sudamericana
3 Oceania/Israele
4 Asiatica
5 Nord e Centro America/Caraibi
6 Africana

A seconda della squadra che scegli, devi giocare secondo i sistemi di qualificazione di quell'area. Inoltre, se scegli l'Italia o l'Argentina, vai automaticamente alle finali.

B Le Finali.
Queste iniziano con gironi di classificazione e proseguono con le eliminatorie.

VISUALE DEL GIOCO

IL GIOCO DISPONE DI DUE VISUALIZZAZIONI, UNA DALL'ALTO E UNA A SCORRIMENTO, CHE PUOI SCAMBIARE L'UNA CON L'ALTRA IN QUALSIASI MOMENTO DELLA SEQUENZA DI AZIONE MEDIANTE **FUOCO**, IL PULSANTE **SINISTRO** DEL MOUSE O IL TASTO **RETURN**.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. Tipi di giocatori. Gli attaccanti sono più adatti a segnare. I registi scelgono i passaggi più intelligenti. Le ali corrono più veloci. I liberi sono più adatti a contrastare gli attacchi avversari. Più opzioni di passaggio permetti ad un giocatore, più questo sceglie di passare la palla anziché portarla.

Leggi attentamente le istruzioni. Spero che il gioco ti piaccia. Io lo ritengo il migliore che ho fatto finora. Divertiti. Buona fortuna. Kevin Toms.

ISTRUZIONI PER 16 BIT

IBM PC E COMPATIBILI
Installa il mouse, se desideri usare il mouse (deve essere Microsoft compatibile, come indicato nella documentazione della tua macchina).

Inserisci il dischetto e poi digita **WCFM (RITORNO)**.

AMIGA E ATARI ST
Spegni la macchina per qualche secondo. Inserisci il dischetto e riaccendi.

CONTROLLO MOUSE/TASTIERA

Il gioco si controlla con il mouse (eccetto nelle versioni PC che possono anche utilizzare i tasti cursore del tastierino numerico).

COSA FARE PRIMA DI ESEGUIRE UNA PARTITA

Tu hai una rosa di 22 uomini tra cui devi selezionare 11 titolari, 5 sostituti e 6 riserve. Come allenatore, puoi manipolare la squadra come segue:

1. Disposizione. Questa la ottieni premendo "POSITION" (il giocatore viene evidenziato sullo schermo, se gioca) e muovendo il giocatore dove vuoi disporlo mediante la tastiera o il mouse per sinistra, destra, su o giù; dopo aver fatto un clic su Passa: posiziona la barra e poi fai clic con il puntatore sulla nuova posizione sul campo.
2. Titolare, sostituto o riserva.
3. Tipo di gioco: in avanti, in difesa, smarcarsi, di posizione, sulle fasce.

Il tipo di giocatore, cioè: difensore, regista, attaccante, a la e portiere; e i valori di abilità sono fissi.

Puoi anche visualizzare i valori e le posizioni dei giocatori avversari facendo clic sulla barra superiore. Da notare, però, che questi non li puoi modificare.

Disponi, inoltre, di una opzione menu per visualizzare le formazioni al completo. Questa indica per ogni giocatore, compresi gli avversari, il tipo di giocatore, il valore di abilità e la tattica di gioco. Per esempio: S5W – STRIKER, SKILL VALUE 5 AND WING PLAY (S5W – ATTACCANTE, VALORE DI ABILITÀ 5 E GIOCO SULLE FASCE).

COSA PUOI FARE DURANTE E A METÀ PARTITA

In qualsiasi momento, durante la sequenza di azione, puoi attirare l'attenzione dell'arbitro per mandare in campo un massimo di 2 sostituti. Questo lo ottieni premendo il pulsante di **DESTRA** del mouse o la **BARRA SPAZIATRICE**. In questo modo, sarai in grado di effettuare una o due sostituzioni quando la palla non è in gioco. Prima di poter fare una sostituzione, devi togliere un giocatore dal campo.

ISTRUZIONI PER 8 BIT

CARICAMENTO
CBM 64 Cassetta: Carica la cassetta. Digita: **LOAD (RETURN)**. Premi **PLAY** sul registratore.

CBM 64 Dischetto: Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD"*",8,1 (RETURN)**.

CPC Cassetta: Carica la cassetta. Digita **RUN" (RETURN)**. Premi **PLAY** e poi un tasto qualsiasi.

CPC Dischetto: Inserisci il dischetto nel drive. Batti **RUN" DISK (RETURN)**.

Spectrum Cassetta: Carica la cassetta. Batti **LOAD"" (RETURN)**. Premi **PLAY** sul registratore.

Spectrum Dischetto: Accendi il computer, inserisci il dischetto e premi **RETURN**.

MSX: Carica la cassetta. Digita **RUN"WCFM (RETURN)**. Premi **PLAY** sul registratore.

CONTROLLI JOYSTICK/TASTIERA

Su tutte le versioni, eccetto CBM 64. Caricato il gioco, ti viene chiesto di definire i tasti o di premere **FUOCO**. Se scegli di usare la tastiera, puoi selezionare le lettere per determinare le funzioni. Per esempio: **Z** – Fuoco, **Q** – Su, **A** – Giù, **O** – Sinistra, **P** – Destra.

Tutte le funzioni sul CBM 64 sono controllate dal joystick, eccetto il cambiamento dei nomi dei giocatori.

COSA FARE PRIMA DI ESEGUIRE UNA PARTITA

Tu hai una rosa di 22 uomini tra cui devi selezionare 11 titolari, 5 sostituti e 6 riserve. Come allenatore, puoi manipolare la squadra come segue:

1. Disposizione. Questa la ottieni premendo "POSITION" (il giocatore viene evidenziato sullo schermo, se gioca) e muovendo il giocatore dove vuoi disporlo mediante la tastiera o il mouse per sinistra, destra, su o giù.
2. Alterare lo stato. Titolare, sostituto o riserva.
3. Alterare l'azione. Avanzata, azione di libero, smarcarsi, di posizione, sulle fasce.
4. Passaggi. All'indietro, in avanti, corti, lunghi, al centro e sulle ali.

Il tipo di giocatore, cioè: difensore regista, attaccante, a la e portiere; e i valori di abilità, sono fissi.

COSA PUOI FARE DURANTE E A METÀ PARTITA

In qualsiasi momento, durante la sequenza di azione, puoi attirare l'attenzione dell'arbitro per mandare in campo un massimo di 2 sostituti. Questo lo ottieni premendo il tasto **SU** o spingendo in **ALTO** il joystick. In questo modo, sarai in grado di effettuare una o due sostituzioni quando la palla non è in gioco. Prima di poter fare una sostituzione, devi togliere un giocatore dal campo.

Attenzione: In Allenatore, Edizione Mondiali, non c'è la funzione **CARICA/SALVA** (LOAD SAVE).