AMIGA CD32™

Commodore

Sensible SOCCER

European Champions

Sensible SOFTWARE

Sensible Soccer – Instructions

Introduction
Sensible Soccer is a soccer game, in fact here in England it is what we call a football game or dare I say a football simulation. The main part of the game is the football action itself. Around the football action we have included a fair variety of different football competitions - Cups, Leagues and Championships, both real and imaginary, with 64 top European football clubs and all 34 European National teams including over 1250 different players. All of these features add to your enjoyment of what we consider to be the most realistic and playable simulation to date.

Loading
Insert the CD as described in the CD32 manual.

Game Controls
During the game you may only control one member of your team at any one time. The man currently under your control is the one with the white number above his head. Control will be changed to another man if the man currently under your control is too far away from the ball or if he has lost his footing for any reason.

Please note that all references to the fire button refer to the red button on the game controller

To pause the game press the red button and blue button simultaneously on joypad one only.

Off the ball control
These apply when the man under your control is not in the possession of the ball.

Running
To direct your man simply push the joypad direction button in the direction in which you want him to run. A running man can intercept the ball from an opponent in possession.

Sliding tackles
When running off of the ball it is possible to slide into the ball or an opponent by pressing the Fire button. This will make your player slide in the direction which he is facing. Whilst a man is sliding it is possible to get him to deflect the ball in a direction different to the one in which he is sliding when he makes contact with it. To do this the joypad direction button must be redirected whilst a man is in mid-slide before he has made contact with the ball. This is a skill which has to be mastered.

Headers
When the ball is in the air and you press the fire button, instead of sliding into the ball the man under your control will attempt to head the ball. Such headers can also be deflected in a similar way to sliding tackles but redirecting must take place before contact with the ball has been made.

On the Ball controls
These controls apply only when your man is in possession of the ball.

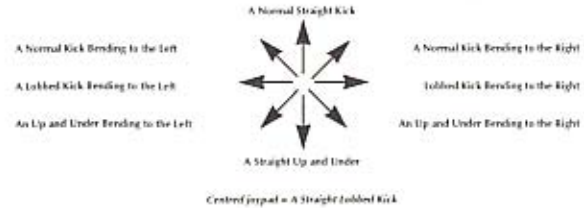
Dribbling
When on the ball simply press the joypad direction button in the direction in which you want the player to dribble with the ball. You will find that as the player gathers speed it is harder for him to change direction and retain control of the ball. This is another skill which has to be mastered.

Pass
When on the ball if you quickly tap the fire button whilst you are directing the directional pad, the ball will be played along the ground in the direction you are facing or, if there is one of your team mates standing roughly in the direction you are facing and with passing distance then the ball will be played straight to your team-mates feet.

Kick
To kick the ball in the normal way the directional button should be directed in the desired direction and the fire button should be pressed firmly.

Lift and Bend
When the ball has been kicked as opposed to being passed it is possible to apply varying degrees of lift and bend to it. To do this the joypad direction button must be redirected in a very short time after the Fire button is initially pressed. It is not necessary to release the Fire button before redirecting.

Redirection Table for Lift and Bend
Assuming the player is running and kicking up the pitch, lift and bend when applied to a shot will work in the following manner:



The quicker the bend is applied to a shot the more exaggerated the bend will be.

Set Pieces
All set piece kicks and throws work as a normal kick or pass except that illegal or illogical angles cannot be chosen by the kicker or thrower.

Goalkeepers
Goalkeepers are always under computer control with the exception of these events:

(i) when they have the ball in their hands
(ii) when they are about to take a goal kick
(iii) when he receives a back pass where he acts act like an outfield player until he passes the ball or is tackled.

The Bench
The bench can be called on at any time during the game when the ball is out of play, or if a free kick has been awarded, or before the beginning of a half. To access the bench the directional button should be flicked in any direction and left to return to the central position three times in quick succession. Alternatively, player one can press the blue button to access the bench.

Manager
Moving the arrow up and down the bench enables the selection of the manager or substitutes, press Fire to select. The Manager is the one wearing the brown coat and he is used to change the team. When he is selected move the joypad directional button up and down to select the new formation and press fire.

An additional option is that of EXIT which will quit the current game.

Substitutes
All the other players on the bench are the substitutes and up to two substitutes can be brought on to replace other players in their team at any time during a match. When a substitute is selected he will stand up and the Substitute menu will appear which will enable the player to choose which player he wishes to take off. When the player to be brought off is selected he will run off the pitch and the selected substitute will run on.

To exit from the bench or the Manager/Substitute menus, move the joypad direction button left or right.

Red and Yellow Cards
Sometimes a player will be issued with a yellow card if he commits a foul. If the same player is issued two yellow cards in a match then he will be dismissed from the field of play and be shown a red card. The player may also be play with the issuing of a red card for a professional foul that prevented a goal or scoring opportunity.

Suspensions
In all leagues, cups and specials players receiving red and yellow cards can be banned from taking part in the next 1-1 games in the tournament. The bans are as follows:

1 yellow card	no ban
2 yellow cards	1 match ban
3 yellow cards	2 match ban
1 red card (professional foul)	2 match ban
1 yellow card and 1 red card(professional foul)	3 match ban

As soon as the player's ban is lifted he can play as normal, but you will have to put him back in the starting line up yourself before you go onto the field.

The menus
The menus are divided up into a number of categories.

Game Length:	The real time length of each match can be set to either 3, 5, 7 or 10 minutes.
Auto Replays:	The automatic replaying of all goals can be toggled On/Off.
Menu Music:	The music played during the menu sections of the game can be toggled On/Off
Saved Data	This designates where data will be loaded from or saved to. You are only able to save to DF0:
Seasonal Weather:	There are two forms of pitch type selection in this game. One known as Pitch Type is a straight choice of an icy, wet, soft, muddy, normal, dry or hard pitch or a random choice between these seven. The other, known as Seasonal Weather, is mainly a means of simulating the influence that the weather can have on a football match, League or Cup. Each month of the year has been given a specific, typical weather pattern so a friendly played in July, for example, has little chance of offering a muddy pitch and a much greater chance of offering a nice dry one. For Cups and Leagues the month selected will act as the start of the season. Each League is played over an eight month period with the matches spread evenly over all eight months. Each round of a Cup lasts for one month so a three-leg Cup starting in July will have its final played in September. Both legs of a two-leg round will be played in the same month.

Edit Teams
The Edit Teams option allows you to change or update all data relating to any of the teams in the game. First the team to be edited must be selected. All text files for player, team or manager names are selectable with the Fire button and can be edited using the directional button on the joypad.

Moving the direction button left deletes the character while moving it to the right sets the cursor to the letter A. Up and down cycles through the alphabet.

Pressing fire finalises the name.

The three face types are cycled through with the Fire button.

To edit the kit colours select either shorts, shirt or socks and then, with the Fire button depressed, direct the joypad direction button up, down, left or right to cycle through the available colours. For two-coloured shirts, left and right will change the main shirt colour and up and down will change the secondary colour.

To select a new shirt type first select the shirt on the kit you wish to edit and then move sideways to the small shirts in between the first and second kits, then move up and down as appropriate and press Fire to select the new shirt type.

The team can be run by either a manager or a coach. Press the Fire button to edit.

G, D, M, F shows whether a player is a goalkeeper, defender, mid-fielder or forward (this information cannot be edited).

A Star beside a name denotes a Star Player (cannot be edited)

Player numbers cannot be edited.

Load Data
Data can be loaded from both the CD and an external floppy drive assigned as DF0: if available.

There are five sets of data that can be loaded into the game.

Original national Teams
Original Club Teams
National Teams and data
Club Teams and data
Custom Teams and data

Original National/Club files can be edited but cannot be saved over.

National/Club teams and data are intended to be used by the player as a form of updating the original squads provided. These can be edited, saved and reloaded.

Custom teams and data are intended for the player to invent or recreate his own teams..

It should be noted that whenever Save is used it will save the setup of all teams currently loaded plus all team tactics and the latest league cup tables.

Save data
Please note that the save option is only available to users who are able to connect a floppy drive as DF0: Saving also requires a pre- formatted floppy disk in Amiga DOS format.

Attempting to load or save from a floppy drive nominated as DF0 when a floppy disk is not connected is likely to cause game failure.

Friendly
This is a single match between either two players or the player and the computer (there is also a chance to watch computer versus computer).

The desired pitch conditions or season should first be selected by cycling through the available options with the Fire button.

Then player teams must be chosen using the blue Choose option. Two teams must be highlighted from the team list either as red computer teams or as blue player teams. The right number of teams must be chosen before the game can continue, confirm by selecting OK. When the teams are chosen, select Play Match (see also Pre-Match Tactics below).

After each Friendly there is an option to play the same game again or to return to the main menu.

Cup
The Cup competition is basically a knockout competition for 2-64 different teams at any one time, where during a series of games the winning teams remain in the competition and teams that lose are eliminated immediately, until in the end there are only two teams left to play out the last match of the Cup in the Cup Final. The winner of the Cup Final gets the Cup and the Glory.

There are options to select the pitch type/weather, the number of teams/rounds and the inclusion of extra time and/or penalties at various stages of the competition.

If a match is drawn after 90 minutes then extra time will be played if the option has been selected as Yes for that round. Extra time will also be played if Replay has been selected and the game is a replay. If No is selected then no extra time will be played.

The possibility of penalties is dealt with in an identical way to extra time but if both are possibilities then extra time will always occur before penalties.If two-leg matches are to be played at any stage of the competition then the round will be decided over the course of two matches with both teams taking it in turn to play at home. The scores of both matches are added up to give the final aggregate score and the winner is the team with the highest total over the two matches. If the total after the two matches is a draw and the Away Goals rule has been set to Yes, then the team which scored the most goals in the away leg will be the winner. If after taking this into consideration the result is still a draw then extra time and/or a penalty shoot out will be played, as appropriate, straight after 90 minutes of the second leg.In either two- or one-leg matches where the match has ended in a draw and there is no extra time or penalties, or where the match is still a draw after extra time and there are no penalties, then the teams will replay the match (1 leg only) in order to determine a winner.

Cup menu
All Options on the Cup menu are selectable by using the Fire button to cycle through available choices.

The teams for the Cup competition must then be chosen using the blue Choose option in a similar way to selecting teams for a Friendly. Up to 64 teams can be selected at once and all 64 teams can be player teams if so desired.

When you are happy with all the options select Play Cup to start the competition.When into the Cup sequence proper keep on selecting Play Match followed by Next Match to play the next match in sequence.

Computer results will be calculated when appropriate and played in sequence with matches involving either one or two players. All player matches will lead onto the Pre-Match Tactics screen (see below).

To scroll through the draw/results of a round use the red arrows at the side of the table.

To save a Cup competition half-way through, select Save Data. This will also save the setup of all teams currently loaded plus the current League setup.A Cup can be exited and returned to at any time provided that another Cup has not been initiated either via the Cup or Specials options.

League
The League is a competition where 2-20 teams play matches against each other in sequence until they have all played each other between one and ten times as specified. The results are tabulated using the following criteria: 2 or 3 points for a win, 1 point for a draw, 0 points for a loss.

The team with the greatest number of points after all matches have been played wins the League.Number of Teams, Number of Times to Play each Team, Points for a Win and Start of Season/Pitch Type can all be set by simply cycling through the available options in the League menu and using the Fire button to select the one you want.

Choose league teams using the Choose League Teams box in the same manner as used for Friendlies and Cups above before selecting Play League.

Once in the sequence of games select Play Match and Next Match as in the Cup option above.

Results are tabulated game by game.

Select Save Data to save League games at any stage together with all current teams and all current Cup data.

A league can be exited and returned to at any time provided that another league has not been initiated either via the League or the Specials option.

Specials
To help players to get going quickly in Cup and League competitions Specials offers various preset Cup and League competitions for the various sets of data plus the European Championships which is really an Extra Special.

The Specials available depends on the current data that has been loaded.

When Club teams are loaded the choices are:

Cup Winners has 32 teams, a one-leg final and two legs including the away goals rule for all other rounds.

UEFA Cup which has 64 teams with two legs plus the away goals rule for all rounds including the final.

European Superleague where 20 teams play each other twice scoring two points for a win.

European Cup goes into two groups of four teams after the second round matches have been played. The teams play each other twice in the groups and the winners of the two groups then play a one legged final.

When National teams are loaded the choices are:

Euro Cup with 32 teams and no two-leg matches.

League of Nations where 16 teams play each other once scoring two points for a win.

European Championships where 8 teams are divided into two sub-leagues of 4 teams each. Each team plays every other team within the sub-league once in the first phase of the competition. After all matches within the sub-leagues are played, the bottom two teams of each league are eliminated and the winners of each league play the second-placed team in the other league in the semi-finals. The winners of the semi-finals then go on to play the final.

World Cup Qualifiers where there are six groups that you can play. In each group the first two teams qualify and each group is played as a straightforward league with each team playing each other twice, 2 points for a win. Please note that you cannot play the World Cup.

When Custom teams are loaded the choices are:

The Egg Cup with 64 teams and single-leg matches except for the two-leg semi-finals and final.

The Chicken League with 2 teams playing each other five times scoring three points for a win.

The Booby league is a straight league of eight teams who play each other once.

The Turkey Tournament is a 16 team tournament consisting of a two legged first round knockout and the winners go into two groups of four teams who play each other once. The winner of the two groups then play a one legged final.

Pre Match tactics
Before each match every player team is given the option to rearrange the tactical layout of his / her team.

The formation can be changed by selecting the appropriate grey box. There is a choice between eight formations: 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, All Out Attack and All Out Defence.

Substitutes are highlighted in the player list. To change players around on the field or to swap a substitute with someone in the starting line-up, select the name of the player to be moved from the list of names down the left-hand side of the screen and then pick his new position within the formation. The renumbering of swapped players is automatic.
The likely formation of the opposition team for the current match can be seen if View Oppo is selected (press the Fire button to exit).

Once the player is happy with the team formation Play Game should be selected.

For a two player game both players will be allowed to edit their own team formation in turn before play commences.

Sensible soccer - Instructions

Introduction
Sensible Soccer est un jeu de football, ou plutôt une simulation de football. L'élément principal du jeu est l'action elle-même. Autour de l'action, nous avons ajouté un grand nombre de compétitions de football, de coupes, de championnats réels ou imaginaires, avec les 64 meilleurs clubs d'Europe et les 34 équipes nationales européennes comptant dans leurs rangs plus de 1 250 joueurs. Toutes ces caractéristiques doivent contribuer à vous procurer le plus grand plaisir dans ce que nous considérons comme la simulation de football qui offre le plus haut niveau de réalisme et de jouabilité actuellement sur le marché.

Chargement
Insérez le CD en suivant les instructions du manuel du CD32.

Commandes du jeu
Au cours du jeu, vous ne pouvez contrôler qu'un joueur de votre équipe à la fois. Il s'agit du joueur qui a un numéro blanc au-dessus de la tête, mais s'il se trouve trop loin du ballon ou qu'il ait perdu l'équilibre pour une raison quelconque, le contrôle passera à un autre joueur.

*Notez que toute référence au bouton de tir concerne le bouton rouge du joypad.
Pour interrompre le jeu, appuyez simultanément sur les boutons rouge et bleu du joypad 1 seulement.

Commandes sans le ballon
Ces commandes s'appliquent lorsque l'homme que vous contrôlez n'est pas en possession du ballon.

Courir
Pour diriger votre joueur, appuyez sur la flèche du joypad correspondant à la direction où il doit courir. Un joueur qui court peut intercepter le ballon d'un joueur adverse.

Prises du ballon
Lorsque vous vous éloignez du ballon en courant, vous pouvez heurter celui-ci ou un adversaire en appuyant sur le bouton de tir. Votre joueur glisse alors dans la direction vers laquelle il est tourné. Il est possible de lui faire dévier le ballon dans une direction différente de celle qu'il prend lorsqu'il entre en contact avec le ballon. Il convient pour cela de changer la direction du joypad lorsque le joueur est à mi-course, donc avant qu'il entre en contact avec le ballon. C'est une manœuvre qui demande une grande maîtrise.

Coups de tête
Lorsque le ballon est en l'air et que vous appuyez sur le bouton de tir, au lieu d'entrer en contact avec le ballon, le joueur sous votre contrôle essaie de faire une tête. Il est possible de faire dévier les coups de tête comme pour les prises du ballon, mais le changement de direction doit avoir lieu avant d'entrer en contact avec le ballon.

Commandes avec le ballon
Ces commandes ne s'appliquent que lorsque votre joueur est directement en possession du ballon.

Dribbler
Si vous êtes sur le ballon, appuyez sur la direction du joypad dans laquelle le joueur doit dribbler. A mesure que le joueur gagne de la vitesse, vous constatez qu'il lui est plus difficile de changer de direction et de garder le contrôle du ballon. C'est une autre manœuvre qui exige de la maîtrise.

Passe
Si vous êtes sur le ballon, appuyez sur le bouton de tir tout en utilisant le joypad pour passer le ballon dans la direction en face de vous. Ou bien, si l'un de vos coéquipiers se trouve à peu près dans cette direction et qu'il soit suffisamment proche, il reçoit directement la balle.

Coup de pied
Pour botter le ballon de façon normale, il suffit d'appuyer sur le bouton directionnel dans la direction souhaitée et d'appuyer fermement sur le bouton de tir.

Courbe ascendante
Une fois que le ballon a été botté, par opposition à passé, il est possible de lui appliquer une courbe ascendante de divers degrés. Il convient pour cela d'utiliser très rapidement le bouton directionnel du joypad après avoir appuyé sur le bouton de tir. Il n'est pas nécessaire de relâcher le bouton avant de changer de direction.

Tableau de changement de direction pour une courbe ascendante
En supposant que le joueur remonte le terrain en courant et botte le ballon, la courbe ascendante appliquée à un tir fonctionnera de la façon suivante :

Plus une courbe est appliquée rapidement à un tir, plus elle sera accentuée.

Combinaisons
Toutes les combinaisons de coups de pied et de lancers fonctionnent comme les coups de pied ou passes ordinaires, si ce n'est que les angles illégaux ou illogiques ne peuvent pas être choisis par le joueur qui botte ou lance le ballon.

Gardiens de buts
Le gardien de buts est toujours contrôlé par l'ordinateur, sauf :
– lorsqu'il a le ballon entre les mains
– qu'il est sur le point de recevoir un dégagement.
– lorsqu'il reçoit une passe arrière et qu'il se comporte comme un joueur à l'extérieur du terrain jusqu'à ce qu'il fasse une passe ou qu'il soit taclé.

Le banc de touche
Les joueurs de réserve peuvent être appelés à tout moment du jeu lorsqu'il y a hors-jeu ou qu'un coup franc a été accordé, ou au début d'une mi-temps. Pour accéder au banc de touche, utilisez le bouton directionnel dans une direction quelconque, puis vers la gauche pour retourner au centre rapidement trois fois rapidement. Le joueur 1 peut aussi appuyer sur le bouton bleu pour avoir accès au banc de touche.

Manager
Faites défiler la liste des joueurs de réserve à l'aide des flèches haut et bas pour sélectionner le manager ou des remplaçants, puis appuyez sur le bouton de tir.
Le manager est le personnage au manteau marron, c'est lui qui modifie la formation des équipes sur le terrain. Utilisez les flèches haut et bas pour sélectionner la nouvelle formation dans le menu Manager et appuyez sur le bouton de tir.
L'option EXIT vous permet de quitter la partie en cours.

Remplaçants
Tous les autres joueurs de réserve sont les remplaçants ; chaque équipe peut faire appel à deux remplaçants au plus par match. Lorsqu'un remplaçant est sélectionné, il se lève et le menu Remplaçants apparaît pour permettre de choisir le joueur à remplacer. Une fois que ce dernier est sélectionné, il sort du terrain en courant et le remplaçant choisi y entre en courant. Pour sortir des menus des joueurs de réserve ou Manager/Remplaçants, utilisez le bouton directionnel droit ou gauche du joypad.

Cartons jaune et carton rouge
L'arbitre peut sortir un carton jaune pour sanctionner une faute commise par un joueur sur le terrain. Si un carton jaune est sorti deux fois pour le même joueur, l'arbitre le sort du terrain en montrant un carton rouge. Un joueur peut aussi être sortie du terrain avec un carton rouge lorsqu'il a commis une faute professionnelle empêchant le gardien but de remplir son rôle, ou de marquer un but possible.

Suspensions
Les joueurs qui reçoivent des cartons rouge et jaune dans tous les championnats, coupes et autres matches peuvent être exclus de 1 à 3 matches suivants du tournois. Les exclusions procèdent comme suit :

1 carton jaune	pas d'exclusion
2 cartons jaunes	exclusion pour 1 match
1 cartons jaune	exclusion pour 2 matches
1 carton rouge (faute professionnelle)	exclusion pour deux matches
1 carton jaune et un carton rouge	exclusion pour 3 matches

Une fois la période d'exclusion achevée, le joueur reprend la compétition mais il faut que vous le placiez dans la formation de départ avant d'entrer sur le terrain.

Les menus

Les menus sont divisés en plusieurs catégories :

Longueur du jeu : la durée réelle de chaque match peut être fixée entre 3, 5, 7 ou 10 minutes.

Répétitions auto : la répétition automatique de chaque but peut être activée ou désactivée.

Menu musique : la musique pendant le jeu peut être activée ou désactivée.

Données sauvegardées : Indique où les données sont chargées ou sauvegardées. Vous ne pouvez sauvegarder que sur DF0.

Temps de saison : il y a deux formes de sélection de terrain dans ce jeu. Le Type de terrain offre le choix entre un terrain verglacé, humide, mou, boueux, normal, sec ou dur ou au hasard. Le Temps de saison est principalement un moyen de simuler l'influence du temps sur un match de football, qu'il s'agisse d'un championnat ou d'une coupe. Des conditions météorologiques typiques et spécifiques sont attribuées à chaque mois de l'année ; il est donc plus probable qu'un match amical joué en juillet se déroule sur un terrain sec que sur un terrain boueux. En ce qui concerne les coupes et les championnats, le mois sélectionné marquera le début de la saison. Chaque championnat est disputé sur une période de huit mois pendant laquelle les matches sont répartis régulièrement. Chaque rencontre d'une coupe dure un mois, aussi une coupe de trois rencontres commençant en juillet verra-t-elle sa finale se dérouler en septembre. Les matches aller et retour d'une rencontre ont lieu au cours du même mois.

Editer Equipes

Cette option vous permet de modifier ou d'actualiser toutes les données relatives à une des équipes dans le jeu. Il faut d'abord sélectionner l'équipe à éditer. Sélectionnez les fichiers d'un joueur, le nom de l'équipe et du manager à l'aide du bouton de tir et peuvent être édités à l'aide des boutons directionnels du joypad.

Appuyez sur le bouton directionnel gauche pour effacer un personnage, sur le bouton droit pour sélectionner A et sur les boutons haut et bas pour vous déplacer dans l'alphabet.

Appuyez sur le bouton tir pour valider le nom.

Parcourez les trois types de visage avec le bouton de tir.

Pour éditer les couleurs des tenues, sélectionnez les shorts, maillots ou chaussettes, puis avec le bouton de tir enfoncé, utilisez les boutons directionnels du joypad haut, bas, gauche ou droite pour faire défiler toutes les couleurs disponibles. Dans le cas de maillots bicolores, les déplacements à gauche et à droite changent la couleur principale du maillot, tandis que des déplacements vers le haut et le bas changent la couleur secondaire.

Pour sélectionner un nouveau type de maillot, sélectionnez d'abord le maillot de la tenue que vous souhaitez éditer, puis déplacez-vous latéralement vers les petits maillots entre la première et la seconde tenue, puis montez et descendez selon le cas et appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner le nouveau type de maillot.

L'équipe peut être dirigée par un manager ou un entraîneur, appuyez sur le bouton de tir pour éditer l'un ou l'autre.

G, D, M, F indiquent si le joueur est gardien de buts, défenseur, milieu de terrain ou avant (ces informations ne peuvent pas être éditées).

Une étoile à côté du nom signale un joueur vedette (ne peut pas être édité).

Les numéros des joueurs ne peuvent pas être édités.

Chargement des données

Les données peuvent être chargées le cas échéant à partir du CD et d'un lecteur de disquette défini comme DF0.

Cinq jeux de données peuvent être chargées dans le jeu.

a. Equipes nationales originales
b. Equipes de club originales
c. Equipes nationales et données
d. Equipes de club et données
e. Equipes personnalisées et données

Les fichiers d'équipes nationales/club originales peuvent être édités mais il n'est pas possible d'y sauvegarder des données.

Les fichiers des équipes nationales/club et données vous permettent de mettre à jour les équipes nationales fournies ; ils peuvent être édités, sauvegardés et rechargés indéfiniment.

Les fichiers des équipes personnalisées et données vous permettent d'inventer ou de recréer vos propres équipes.

Notez que, chaque fois que l'option Sauvegarder est utilisée, elle sauvegarde la configuration de toutes les équipes chargées et de toutes les tactiques ainsi que les derniers tableaux de la coupe.

Sauvegarde des données

Notez sur l'option de sauvegarde est uniquement disponible pour les utilisateurs qui peuvent définir leur lecteur de disquette sur DF0. Vous ne pouvez sauvegarder que sur une disquette de format DOS Amiga.

Si vous essayez de charger ou de sauvegarder à partir du lecteur de disquette DF0 lorsque la disquette n'est pas connectée risque de conduire à une défaillance du jeu.

Amical

Il s'agit d'un seul match entre deux joueurs ou entre le joueur et l'ordinateur (il est aussi possible de voir un match ordinateur contre ordinateur).

Vous devez d'abord sélectionner les conditions de terrain désirées ou la saison en faisant défiler les options disponibles à l'aide du bouton de tir.

Les équipes doivent alors être choisies à l'aide de l'option bleue Choisir. Il faut que deux équipes de la liste soient mises en valeur en tant qu'équipes rouges (ordinateur) ou bleues (utilisateur). Vous devez définir le nombre correct d'équipes pour continuer le jeu, et valider en sélectionnant OK. Une fois les équipes choisies, sélectionnez Jouer match (et reportez-vous à la section ci-après Tactiques préalables au match).

Après chaque match amical, vous pouvez rejouer le match ou retourner au menu principal.

Coupe

La Coupe est avant tout une compétition éliminatoire pour 2 à 64 équipes différentes à la fois. A l'issue d'une série de jeux les équipes gagnantes restent en lice et les équipes perdantes sont immédiatement éliminées jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux équipes pour s'affronter dans le dernier match de la Coupe lors de la Finale de la Coupe. Le vainqueur de la Finale remporte la coupe et la gloire.

Des options permettent de sélectionner le type de terrain/temps, le nombre d'équipes/de rencontres et l'introduction de prolongation et/ou de penalties à divers stades de la compétition.

Si un match est nul au bout de 90 minutes, une prolongation sera jouée à condition que vous ayez sélectionné Oui pour cette rencontre. Cela s'applique également pour un match que vous rejouez à condition que vous ayez sélectionné Match rejoué. Si vous avez sélectionné Non, aucune prolongation n'est jouée.

Les penalties sont traités de la même façon que les prolongations, mais si les deux sont possibles la prolongation a toujours lieu avant les penalties.

Si des matches aller et retour doivent être joués à un moment donné de la compétition, le verdict est prononcé à l'issue des deux matches, les deux équipes se recevant mutuellement pour jouer. Les scores des deux matches s'additionnent pour donner le score total final et l'équipe gagnante est celle qui a le total le plus élevé après les deux matches. Si le total après les deux rencontres est nul et que la règle des buts extérieurs ait été fixée sur IOUI, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cours du match joué à l'extérieur sera vainqueur. Si, malgré tout, le résultat après les deux matches est toujours nul, une prolongation et/ou des penalties seront joués après les 90 minutes du match retour.
Les équipes rejoueront le match (1 aller seulement) pour définir un vainqueur après des matches aller et retour ou simplement aller dans les circonstances suivantes : le résultat est nul, il n'y a pas de prolongation ni de penalties ou le résultat est encore nul après la prolongation et il n'y a pas de penalties.

Menu Coupe
Toutes les options du menu Coupe sont sélectionnées en appuyant sur le bouton de tir.
Les équipes en lice pour la Coupe doivent être choisies à l'aide de l'option bleue Choisir selon la procédure suivie pour la sélection d'équipes d'un match amical. Il est possible de sélectionner jusqu'à 64 équipes à la fois et les 64 équipes peuvent être celles de l'utilisateur.
Une fois les options choisies, sélectionnez Jouer en Coupe pour commencer la compétition.
Lorsque vous êtes dans la séquence de la Coupe, sélectionnez Jouer match, puis Match suivant pour disputer la rencontre suivante tout de suite après.
Les résultats des matches disputés par l'ordinateur sont calculés au moment opportun et affichés en alternances avec ceux des matches qui impliquent un ou deux joueurs. Tous les matches de l'utilisateur conduisent à l'écran Tactiques préalables au match (voir ci-après).
Pour faire défiler les matches nuls/résultats d'une rencontre, utilisez les flèches rouges sur le côté du tableau.
Pour sauvegarder une Coupe au milieu de son déroulement, sélectionnez Sauvegarder données. Cette procédure sauvegarde aussi la configuration de toutes les équipes actuellement chargées et celle du championnat en cours.
Il est possible de sortir d'une coupe et d'y retourner à tout moment à condition qu'une autre coupe n'ait pas été commencée par l'intermédiaire de l'option Coupe ou Spécial.

Championnat
Le championnat est une compétition au cours de laquelle 2 à 20 équipes se rencontrent pour des matches successifs jusqu'à ce qu'elles aient toutes joué de 1 à 10 fois comme spécifié. Les résultats sont affichés sous forme de tableau selon les critères suivants : 2 ou 3 points pour un match gagné, 1 point pour un match nul, 0 point pour un match perdu.
L'équipe ayant le plus grand nombre de points, une fois que tous les matches ont été disputés, remporte le championnat.
Les options Nombre d'équipes, Nombre de matches à jouer, Points pour une victoire et Début de la saison/Type de terrain peuvent toutes être définies dans le menu Championnat en appuyant sur le bouton de tir.
Sélectionnez des équipes de championnat à partir de la case Choisir équipes de championnat comme vous l'avez fait pour Amical et Coupe ci-dessus, avant de sélectionner Jouer en Championnat.
Une fois dans la séquence de jeu, sélectionnez Jouer match et Match suivant comme dans l'option Coupe ci-dessus.
Les résultats s'affichent sous forme de tableau, jeu par jeu.
Sélectionnez Sauvegarde données pour sauvegarder les jeux du championnat à tout moment avec toutes les équipes en jeu et les données sur la coupe.
Il est possible de sortir d'un championnat et d'y revenir à tout moment à condition qu'un autre n'ait pas été commencé par l'intermédiaire des options Championnat ou Spécial.

Spécial
Pour aider les joueurs à participer rapidement aux matches de Coupe et de Championnat, l'option Spécial offre diverses compétitions prédéfinies de Coupe et de Championnat pour les différents jeux de données, ainsi que les Championnats européens qui sont véritablement quelque chose d'"EXTRA SPECIAL".
Les options Spécial disponibles dépendent des données chargées.
Lorsque des équipes de "club" sont chargées, les choix sont les suivants :
Coupe des vainqueurs de coupe qui compte 32 équipes, une finale avec un match aller et un match aller et retour, incluant la règle des buts extérieurs pour toutes les autres rencontres.
Coupe de l'UEFA qui compte 64 équipes et un match aller et retour, plus la règle des buts extérieurs pour toutes les autres rencontres, incluant la finale.
Superchampionnat européen où vingt équipes se rencontrent deux fois et le vainqueur est l'équipe qui marque deux points.
Coupe européenne se compose de deux groupes de quatre équipes, une fois la deuxième rencontre jouée. Les équipes s'affrontent deux fois dans les groupes et les vainqueurs des deux groupes jouent lors d'une finale aller.
Lorsque les équipes nationales sont chargées, les choix sont les suivants :
Euro-Coupe avec 32 équipes et sans matches aller et retour.
Championnat des nations où seize équipes se rencontrent une fois et une victoire vaut deux points.
Championnats européens où huit équipes se divisent en deux sous-championnats de quatre équipes chacun. Chaque équipe rencontre une fois toutes les autres équipes du sous-championnat dans la première phase de la compétition. Une fois que tous les matches du sous-championnat ont été disputés, les deux équipes du bas de chaque championnat sont éliminées. Puis les vainqueurs de chaque championnat jouent contre les équipes placées en deuxième position dans l'autre championnat au cours de demi-finales et les vainqueurs des demi-finales vont jouer en finale.
Eliminatoires pour la Coupe du monde où vous pouvez jouer dans six groupes. Dans chacun de ces groupes, les deux premières équipes sont qualifiées et chaque groupe est joué comme un championnat normal, chaque équipe jouant deux fois l'une contre l'autre et obtenant 2 points par match gagné. Notez que vous ne pouvez pas jouer dans la Coupe du monde.
Lorsque les équipes personnalisées sont chargées, les choix sont les suivants :
Coupe des Œufs où 64 équipes et des matches aller, sauf pour les demi-finales et la finale qui sont des matches aller et retour.
Ligue des poussins où deux équipes se rencontrent cinq fois et une victoire vaut trois points.
Catégorie des vaincus où huit équipes s'affrontent une fois.
Tournoi des faibles où 16 équipes s'affrontent en matches aller et retour de la première partie. Les vainqueurs se divisent en deux groupes de quatre équipes qui se rencontrent une fois. Le vainqueur issu de l'un des deux groupes, joue lors d'une finale aller.

Tactiques préalables au match
Avant chaque match le choix est donné à chaque équipe de redéfinir la composition de son équipe.
La formation peut être modifiée par l'intermédiaire de la case grise appropriée. Il y a au total huit formations au choix : 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Attaque intégrale et Défense intégrale.
Les remplaçants sont mis en valeur dans la liste des joueurs. Pour changer de joueurs sur le terrain ou pour échanger un remplaçant avec un joueur dans la formation de départ, sélectionnez le nom du joueur à retirer de la liste dans la partie inférieure gauche de l'écran, puis choisissez sa nouvelle position au sein de la formation. Le nouveau numérotage des joueurs échangés se fait automatiquement.
La formation probable de l'équipe adverse pour le match en cours peut être vue si Voir adversaire est sélectionné (appuyez sur le bouton de tir pour quitter).
Lorsque vous êtes satisfait de la formation de l'équipe, sélectionnez Jouer jeu.
Dans un jeu à deux joueurs, ceux-ci sont autorisés à éditer leurs propres formations d'équipe chacun à son tour avant le début du jeu.

Sensible Soccer – Spielanleitung

Einleitung
Sensible Soccer ist ein Fußballspiel oder vielleicht besser eine Fußballsimulation. Fußball-Action bildet den Hauptbestandteil des Spiels. Um das ganze Fußballgeschehen herum haben wir eine Vielzahl realer und erfundener Fußballwettbewerbe wie Pokal-, Liga- und Meisterschaftsspiele mit 64 europäischen Spitzenclubs sowie allen 34 europäischen Nationalmannschaften und mehr als 1250 Spielern gruppiert. Diese verschiedenen Spielmöglichkeiten sollen gute Unterhaltung bieten, denn wir meinen, daß Sensible Soccer die momentan realistischste und spielbarste Fußballsimulation überhaupt ist.

Laden
Legen Sie Ihre CD entsprechend der Beschreibung im CD32-Handbuch ein.

Spielsteuerung
Während des Spiels kann zu einer bestimmten Zeit jeweils nur ein Spieler Ihrer Mannschaft gesteuert werden. Dieser Spieler ist an der weißen Nummer über dem Kopf zu erkennen. Ist der gesteuerte Spieler zu weit vom Ball entfernt oder hat er aus irgendeinem Grund den Stand verloren, geht die Steuerung zu einem anderen Spieler über.
Mit der Feuertaste ist immer die rote Taste auf dem Spielcontroller gemeint.
Um eine Spielpause einzulegen, drücken Sie gleichzeitig die rote und die blaue Feuertaste auf dem Joypad eins.

Steuerung ohne Ball
Diese Steuerarten sind nur möglich, wenn der gesteuerte Spieler nicht in Ballbesitz ist.

Laufen
Um dem Spieler die Richtung zu geben, brauchen Sie nur die Richtungstaste des Joypads in der gewünschten Laufrichtung zu drücken. Ein laufender Spieler kann den Ball einem in Ballbesitz befindlichen Gegner abnehmen.

Gleittacklings
Beim Laufen ohne Ball kann ein Tackling in Richtung Ball bzw. Gegner ausgeführt werden, indem die Feuertaste gedrückt wird. Daraufhin gleitet der Spieler in Laufrichtung. Während des Tacklings kann der Spieler den Ball im Kontaktmoment zusätzlich in eine andere als seine Bewegungsrichtung ablenken. Dazu müssen Sie die Richtungstaste des Joypads schon während des Tacklings und VOR dem Ballkontakt in der entsprechenden Richtung drücken. Das erfordert einige Übung.

Kopfball
Wenn der Ball in der Luft ist und Sie wie beim Tackling die Feuertaste drücken, versucht der gesteuerte Spieler, einen Kopfball auszuführen. Kopfbälle können in gleicher Weise wie Tacklings in andere Richtungen gelenkt werden. Dabei muß die betreffende Richtungstaste des Joypads VOR dem Ballkontakt gedrückt werden.

Steuerung bei Ballbesitz
Diese Steuerfunktionen sind nur möglich, wenn sich Ihr Spieler in direktem Ballbesitz befindet.

Dribbling
Während der Ball geführt wird, drücken Sie einfach die Richtungstaste des Joypads in der gewünschten Drihbelrichtung. Dabei werden Sie feststellen, daß es mit wachsender Geschwindigkeit dem Spieler immer schwerer fällt, bei Richtungswechsel den Ball unter Kontrolle zu halten. Auch hier macht wieder Übung den Meister.

Paß
Wenn Ihr Spieler in Ballbesitz ist, und Sie während des Drückens der Richtungstaste des Joypads die Feuertaste kurz ANTIPPEN, wird der am Boden befindliche Ball in die Bewegungsrichtung des Spielers gespielt. Befindet sich in der ungefähren Laufrichtung des gesteuerten Spielers ein anderer Spieler, und ist die Entfernung für einen Paß geeignet, so wird bei kurzem ANTIPPEN der Feuertaste der Ball direkt zu diesem Spieler gespielt.

Kicken
Um den Ball normal zu kicken, muß die Richtungstaste des Joypads in der gewünschten Richtung gedrückt und dabei die Feuertaste FEST GEDRÜCKT werden.

Heber und Effethälle
Wird der Ball nicht gepaßt sondern gekickt, kann er verschieden stark angehoben und mit verschieden starkem Effet gespielt werden. Dazu muß die Richtungstaste des Joypads nach dem Beginn des Drücken der Feuertaste in kürzester Zeit entsprechend gedrückt werden. Dabei ist es NICHT notwendig, vorher die Feuertaste loszulassen.

Tabelle für Heber und Effetbälle
Wenn ein Spieler in Richtung des gegnerischen Tors lauft, kann sein Schuß folgendermaßen gesteuert werden:

Je schneller der Effet gesteuert wird, desto stärker wird der Ball angeschnitten.

Freistoß
Alle Freistöße und Einwürfe werden wie normale Schüsse oder Pässe gesteuert. Jedoch ist es nicht möglich, nicht erlaubte oder unlogische Winkel für den Stoß bzw. Einwurf zu wählen.

Tormann
Die Torleute werden immer vom Programm gesteuert, außer wenn sie:
(i) den Ball halten;
(ii) einen Schuß abwehren;
(iii) nach Annahme eines Rückpasses wie ein Feldspieler handeln (bis zur Ballabgabe oder zu einem Tackling).

Die Auswechselbank
Die Auswechselbank kann jederzeit während des Spiels aufgerufen werden, wenn der Ball entweder aus dem Spiel ist, ein Freistoß gegeben wird oder vor Beginn einer Halbzeit. Um die Bank aufzurufen, wird die Richtungstaste des Joypads dreimal kurz nacheinander in einer beliebigen Richtung angetippt und zwischendurch mit Richtungstaste links immer wieder in die Mittelstellung zurückgeführt. Ebensogut kann der Spieler 1 die blaue Taste drücken.

Trainer
Um den Trainer oder um Auswechselspieler zu wählen, wird der Zeiger auf der Bank hin und her bewegt. Die Wahl wird durch Drücken der Feuertaste bestätigt.
Der Trainer trägt einen braunen Mantel, und mit ihm können Sie die aktuelle Mannschaftsformation auf dem Feld ändern. Wenn der Trainer gewählt ist, wählen Sie mit Richtungstaste oben/unten die neue Formation. Die Wahl wird durch Drücken der Feuertaste bestätigt.
Eine weitere Option (EXIT) dient zum Beenden des aktuellen Spiels.

Auswechselspieler
Von den Auswechselspielern auf der Bank können insgesamt zwei zu jeder Zeit während eines Spiels eingewechselt werden. Wenn ein Auswechselspieler gewählt wird, steht dieser auf und das Auswechselmenü erscheint, in dem Sie den Spieler wählen, der das Feld verlassen soll. Ist dieser Spieler gewählt, läuft er vom Spielfeld, und der gewählte Auswechselspieler läuft dafür aufs Feld.
Um die Auswechselbank und die Menüs Trainer / Auswechselspieler zu verlassen, muß die Richtungstaste des Joypads links oder rechts gedrückt werden.

Rote und Gelbe Karte
Wenn Spieler Fouls begehen, können sie die gelbe Karte gezeigt bekommen. Werden einem Spieler zwei gelbe Karten in einem Spiel gezeigt, erhält er die rote Karte und wird des Feldes verwiesen. Spieler können bei schweren Fouls, durch die ein Tor oder eine Torchance verhindert wurde, auch sofort die rote Karte sehen und vom Feld gestellt werden.
Spielsperre
In allen Liga-, Pokal- und Freundschaftswettbewerben können Spieler, die die rote bzw. gelbe Karten erhalten haben, für die nächsten 1 bis 3 Spiele eines Turniers gesperrt werden. Die Sperren verteilen sich folgendermaßen:

1 gelbe Karte	keine Sperre
2 gelbe Karten	für 1 Spiel gesperrt
3 gelbe Karten	für 2 Spiele gesperrt
1 rote Karte (schweres Foul)	für 2 Spiele gesperrt
1 gelbe u. 1 rote Karte (schweres Foul)	für 3 Spiele gesperrt

Ist die Sperre beendet, kann der Spieler wieder normal spielen. Sie müssen ihn aber selbst in die Anfangsaufstellung nehmen, ehe die Mannschaft auf das Spielfeld geht.

Die Menüs
Es gibt verschiedene Menükategorien:

Spieldauer:	Die reale Spieldauer kann auf entweder 3, 5, 7 oder 10 min eingestellt werden.
Automatische Replays:	Automatisches Tor-Replay ein/aus.
Menumusik:	Musik während der Menudarstellung ein/aus.
Datenspeicherung	Damit wird festgelegt, wohin Daten zugeladen bzw. gespeichert (dafür nur DF0: verfügbar) werden können.
Saisonwetter:	Der Zustand des Spielfelds kann auf zweierlei Weise gewählt werden. Mit 'Pitch Type' (Zustand des Spielfelds) können Sie direkt wählen, ob das Spielfeld vereist, naß, weich, schlammig, normal, trocken, hart oder zufällig in einem dieser sieben Zustände sein soll. Mit 'Seasonal Weather' (Saisonwetter) können Sie im wesentlichen den Einfluß des Wetters auf Spiel, Liga oder Cup simulieren. Dabei ist jedem Monat ein typisches Wetter zugeordnet. Beispielsweise ist bei einem im Juli ausgetragenen Freundschaftsspiel die Wahrscheinlichkeit nur gering, daß das Spielfeld schlammig ist, während das Spielfeld mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit trocken sein wird. Für Pokal- und Ligawettbewerbe wird mit der Wahl des Monats gleichzeitig der Saisonbeginn festgelegt. Eine Ligasaison dauert acht Monate, und die Spiele sind gleichmäßig über diese acht Monate verteilt. Pokalrunden werden jeweils in einem Monat ausgetragen, und demzufolge findet bei einem im Juli beginnenden dreirundigen Pokalwettbewerb das Finale im September statt. Bei Runden mit Hin- und Rückspiel werden beide Spiele im gleichen Monat ausgetragen.

Mannschaftsdaten bearbeiten
Mit dieser Option können alle Daten bezüglich einer beliebigen Mannschaft geändert bzw. auf den neuesten Stand gebracht werden. Zunächst müssen Sie die Mannschaft wählen, bei der Änderungen vorgenommen werden sollen. Alle Textdateien mit Spieler-, Mannschafts- und Trainernamen können mit der Feuertaste gewählt und mit der Richtungstaste auf dem Joypad bearbeitet werden.
Mit Richtungstaste links werden Zeichen gelöscht. Mit Richtungstaste rechts wird der Cursor auf den Buchstaben A gesetzt. Mit Richtungstaste oben/unten läßt sich das Alphabet rollen.
Mit der Feuertaste werden neue Namen bestätigt.
Es gibt drei verschiedene Spielerkäpfe, die mit der Feuertaste aufgerufen werden können.
Um die Farbe der Spielbekleidung zu bearbeiten, wählen Sie entweder Hose, Jersey oder Socken und drücken dann bei gedrückter Feuertaste die Richtungstaste des Joypads oben, unten, links oder rechts, um die verfügbaren Farben durchzugehen. Bei zweifarbigen Jerseys wird die Farbe der normalen Bekleidung mit links/rechts und die Farbe der Ersatzbekleidung mit oben/unten geändert.
Um eine neue Jerseyart zu wählen, müssen Sie zuerst das Jersey bei der Bekleidung, die bearbeitet werden soll, wählen und dann seitlich zu den kleinen Jerseys zwischen der normalen und der Ersatzkleidung gehen, danach die Richtungstaste des Joypads oben bzw. unten drücken und die neue Jerseyart durch Drücken der Feuertaste wählen.
Die Mannschaft kann von einem Manager oder einem Trainer geführt werden. Die Wahl erfolgt mit der Feuertaste.
Durch T, V, M bzw. F wird angezeigt, ob es sich bei einem Spieler um einen Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer handelt (diese Informationen können nicht geändert werden).
Mit einem Stern neben dem Namen werden Starspieler gekennzeichnet (ebenfalls nicht zu ändern).
Die Rückennummern können nicht geändert werden.

Daten laden
Daten können sowohl vom CD- als auch von einem externen Diskettenlaufwerk mit der Bezeichnung DF0: zugeladen werden. Es gibt fünf verschiedene Datensets, die zugeladen werden können.

Original-Nationalmannschaften
Original-Clubmannschaften
Nationalmannschaften und Daten
Clubmannschaften und Daten
Eigene (selbst zusammengestellte) Mannschaften und Daten

Dateien von Original-Nationalmannschaften und Clubmannschaften können zwar bearbeitet, jedoch nicht gespeichert werden. Nationalmannschaften/Clubmannschaften und zugehörige Daten können vom Spieler benutzt werden, um die Original-Mannschaften nach seinen Vorstellungen zu ändern. Nationalmannschaften/Clubmannschaften können bearbeitet, gespeichert und immer wieder geladen werden.
Der Spieler kann eigene Mannschaften und Daten zusammenstellen, die ebenfalls bearbeitet, gespeichert und immer wieder geladen werden können.
Es ist zu beachten, daß bei jedem Speichern das Setup aller momentan geladenen Mannschaften plus alle Mannschaftstaktiken, sowie die neuesten Liga- und Pokaltabellen gespeichert werden.

Daten speichern
Die Speicheroption steht nur den Benutzern zur Verfügung, die ein als DF0: bezeichnetes Diskettenlaufwerk dafür verwenden können. Weiterhin ist für den Speichervorgang eine bereits Amiga-DOS-formatierte Diskette erforderlich.
Der Versuch des Ladens oder Speicherns in Verbindung mit einem als DF0: bezeichneten Diskettenlaufwerk führt zum Absturz des Spiels, wenn die Verbindung mit der Diskette nicht hergestellt ist.

Freundschaftsspiel
Dabei handelt es sich um ein einzelnes Spiel zwischen zwei Spielern oder zwischen dem Spieler und dem Computerprogramm (es besteht auch die Möglichkeit, sich das Spiel zwischen zwei vom Programm gesteuerten Mannschaften anzusehen).
Der gewünschte Zustand des Spielfelds und das Saisonwetter sollten zuerst gewählt werden, indem die verfügbaren Optionen mit der Feuertaste aufgerufen werden.
Danach müssen die Mannschaften der Spieler mit der blauen Option 'Choose' (Wählen) gewählt werden. Auf der Mannschaftenliste müssen zwei Mannschaften von den roten Computer-Mannschaften oder den blauen Spielermannschaften markiert werden. Ehe das Spiel fortgesetzt werden kann, müssen zwei Mannschaften gewählt und diese Wahl mit OK bestätigt werden. Wenn die Mannschaften gewählt sind, müssen Sie 'Play Match' (Spiel austragen) wählen (siehe auch Besetzung der Positionen vor dem Spiel, unten).
Nach jedem Freundschaftsspiel gibt es die Option, das gleiche Spiel nochmals zu spielen oder zum Hauptmenü zurückzukehren.

Pokal
Bei Pokalwettbewerben handelt es sich im wesentlichen um ein K.o.-System für 2 bis 64 verschiedene Mannschaften. Dabei bleiben immer nur die Siegermannschaften im Wettbewerb, während die Verlierer ausscheiden, bis schließlich nur zwei Mannschaften übrig sind, die im Pokal-Finale aufeinandertreffen. Der Sieger erhält den Pokal, Ruhm und Ehre.
Es gibt Optionen, um den Zustand des Spielfelds und das Wetter, die Zahl der teilnehmenden Mannschaften und der Runden sowie die Möglichkeit von Verlängerungen und/oder Elfmeterschießen auf den verschiedenen Stufen eines Wettbewerbs zu wählen.

Steht ein Spiel nach 90 Min. unentschieden, folgt eine Verlängerung, wenn diese Option für die betreffende Runde mit Yes (Ja) gewählt worden ist. Eine Verlängerung gibt es auch, wenn 'If Replay' (Wiederholung?) gewählt wurde, und das Spiel ein Wiederholungsspiel ist. Wurde No (Nein) gewählt, gibt es keine Verlängerung.
In gleicher Weise wie Verlängerungen werden auch Elfmeterschießen gewählt. Sollten allerdings beide Möglichkeiten gewählt worden sein, findet das Elfmeterschießen immer nach der Verlängerung statt.
Wird ein Wettbewerb auf irgendeiner Stufe mit Hin- und Rückspiel ausgetragen, fällt die Entscheidung, indem die erzielten Tore zu einem Gesamtwert zusammengezählt werden. Sieger ist, wer in beiden Spielen die meisten Tore erzielt hat. Ergibt sich beim Zusammenzählen Gleichstand, und ist bei der Auswärtstore-Regel Yes (Ja) gewählt worden, so ist die Mannschaft Sieger, die die meisten Auswärtstore erzielt hat. Sollte auch unter Beachtung dieser Regel ein Gleichstand zustandekommen, findet unmittelbar nach den 90 Min. des zweiten Spiels eine Verlängerung bzw. ein Elfmeterschießen statt.
Bei Wettbewerben mit Hin- und Rückspiel oder mit nur einem Spiel, die unentschieden enden, und für die keine Verlängerung bzw. kein Elfmeterschießen vorgesehen ist, bzw. die nach Verlängerung immer noch unentschieden stehen, während ein Elfmeterschießen nicht vorgesehen ist, findet ein Wiederholungsspiel (nur ein Spiel) statt, um den Sieger zu ermitteln.

Pokalmenü
Alle Optionen auf dem Pokalmenü können mit der Feuertaste aufgerufen und gewählt werden.

Anschließend werden die Mannschaften für den Pokalwettbewerb mit der blauen Option 'Choose' (Wählen) in gleicher Weise wie die Mannschaften für Freundschaftsspiele gewählt. Es können bis zu 64 Mannschaften auf einmal gewählt werden, und wenn es gewünscht wird, können alle 64 Mannschaften von Spielern gesteuert werden.

Wenn Sie mit allen gewählten Optionen zufrieden sind, wählen Sie 'Play Cup' (Pokal spielen), um den Wettbewerb zu beginnen.

In der Folge der Pokalrunden selbst müssen Sie immer 'Play Match' und anschließend 'Next Match' wählen, um das nächste Match in der Folge spielen zu können.

Die Spiele zwischen programmgesteuerten Mannschaften werden zwischen den Spielern mit einem oder mit zwei Spielern berechnet bzw. ausgetragen. Bei allen Spielen mit Spieler-Mannschaften erscheint die Bildschirmseite 'Pre-Match Tactics' (Besetzung der Positionen vor dem Spiel).

Benutzen Sie die roten Pfeile seitlich von der Tabelle, um die Ergebnisse einer Runde (Unentschieden/Sieg) zu rollen.

Um den Stand eines laufenden Pokalwettbewerbs zu speichern, müssen Sie 'Save Data' (Daten speichern) wählen. Damit wird auch das Setup aller aktuell geladenen Mannschaften und das aktuelle Setup der Liga gespeichert.

Ein Pokalwettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokalwettbewerb mit der Cup- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

Liga
In einer Liga treffen 2 bis 20 Mannschaften nacheinander solange aufeinander, bis sie, je nach Wahl, 1- bis 10mal gegeneinander gespielt haben. Die Ergebnisse werden nach den folgenden Kriterien in einer Tabelle zusammengefaßt: 2 bzw. 3 Punkte für einen Sieg; 1 Punkt für ein Unentschieden; 0 Punkte für eine Niederlage

Liga-Sieger ist die Mannschaft, die nach Absolvierung aller Spiele die meisten Punkte erreicht hat.
Mit der Feuertaste können im Liga-Menü die Zahl der Mannschaften, die Zahl der Spiele gegen eine bestimmte Mannschaft, die Zahl der Gewinnpunkte, Saisonbeginn und Zustand des Spielfelds gewählt werden.

Mit Hilfe des Kastens 'Choose League Teams' (Liga-Mannschaften wählen) können Sie die Liga-Mannschaften auf die gleiche Weise wählen wie Freundschaftsspiele und Pokalwettbewerbe, siehe oben, bevor Sie 'Play League' (Liga spielen) wählen. Während der Spielfolge in einem Wettbewerb können Sie 'Play Match' und anschließend 'Next Match' wählen, wie bei der Option 'Cup', oben.

Die Ergebnisse werden nach jeder Spielrunde in der Tabelle berücksichtigt.

Wählen Sie 'Save Data' (Daten speichern), um auf einer beliebigen Ebene die Liga-Einstellung und -Ergebnisse zu speichern, einschließlich aller aktuellen Mannschaften und aller aktuellen Pokal-Daten.

Ein Liga-Wettbewerb kann jederzeit abgebrochen und wieder aufgenommen werden, wenn zwischenzeitlich kein anderer Pokal-Wettbewerb mit der League- oder der Spezial-Option begonnen worden ist.

Spezialwettbewerbe
Damit sich die Spieler schnell in Pokal- und Ligawettbewerben zurechtfinden, bietet die Option 'Specials' verschiedene, bereits vorbereitete Pokal- und Ligawettbewerbe für die unterschiedlichen Datensets an. Hinzu kommt noch die 'European Championships" (Europameisterschaft), ein echtes "Extra Special".

Die verfügbaren Specials sind von den aktuell geladenen Daten abhängig.

Wenn 'Club'-Mannschaften geladen sind, haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten:

'Cup Winners Cup' (Pokal der Pokalsieger) mit je 32 Mannschaften, einem Finalspiel ohne Rückspiel und in allen vorhergehenden Runden mit Hin- und Rückspiel, wobei die Auswärtstore-Regel gilt.

'UEFA Cup' (UEFA-Cup) mit 64 Mannschaften, Hin- und Rückspiel plus Auswärtstore-Regel in allen Runden, einschließliche der Endrunde.

'European Superleague' (Europäische Superliga) mit zwanzig Mannschaften, die jeweils zweimal aufeinander treffen, und zwei Punkten pro Sieg.

'European Cup' (Europa-Cup) mit zwei Gruppen zu je vier Mannschaften nachdem die Begegnungen der ersten zwei Runden ausgetragen worden sind. In den Gruppen treffen die Mannschaften in je einem Hin- und einem Rückspiel aufeinander. Die beiden Gruppensieger treffen dann in einem Finalspiel ohne Rückspiel aufeinander.

Wenn 'National'-Mannschaften geladen sind, gibt es folgende Wahlmöglichkeiten:

'Euro Cup' (Euro-Cup) mit 32 Mannschaften ohne Rückspiel.

'League of Nations' (Nationen-Liga) mit sechzehn Mannschaften, die je einmal aufeinandertreffen, und zwei Punkten pro Sieg.

'European Championships' (Europameisterschaft) mit acht Mannschaften in zwei Gruppen zu je vier Mannschaften. In der ersten Phase des Wettbewerbs treffen die Mannschaften in den Gruppen jeweils einmal aufeinander. Wenn alle Spiele in den Gruppen beendet sind, scheiden die Dritten und Vierten beider Gruppen aus, während die Gruppensieger im Halbfinale jeweils auf den Zweiten der anderen Gruppe treffen. Die Sieger der Halbfinalspiele treffen dann im Finale aufeinander.

'World Cup Qualifiers' (Weltcup-Qualifikationsspiele) mit sechs Gruppen. Die Mannschaften treffen je zweimal aufeinander und erhalten 2 Punkte pro Sieg. Die ersten zwei jeder Gruppe kommen weiter. Beachten Sie bitte, daß Sie den Welt-Cup nicht spielen können.

Wenn 'Custom'-Teams (eigene Mannschaften) geladen sind, haben Sie die Wahl zwischen:

'Egg Cup' (Eier-Cup) mit 64 Mannschaften ohne Rückspiel, ausgenommen das Halbfinale und Finale.

Die 'Chicken League' (Hühner-Liga) mit zwei Mannschaften, die fünfmal aufeinandertreffen, mit drei Punkten pro Sieg.

Die 'Booby-League' (Brute-Liga) mit acht Mannschaften, die je einmal aufeinandertreffen.

Das 'Turkey-Tournament' (Versager-Turnier) mit 16 Mannschaften, die in der ersten K.o.-Runde zweimal aufeinandertreffen. Die Sieger spielen dann in zwei Gruppen mit vier Mannschaften je einmal gegeneinander. Die beiden Gruppensieger treffen in einem Finalspiel aufeinander.

Besetzung der Positionen vor dem Spiel
Vor jedem Spiel kann jeder Spieler die taktische Aufstellung seiner Mannschaft ändern.

Die Aufstellung kann geändert werden, indem ein grauer Kasten mit der gewünschten Aufstellung von den insgesamt acht Möglichkeiten gewählt wird. Diese sind 4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, voller Angriff und volle Verteidigung.

Auswechselspieler sind in der Spielerliste markiert. Um die Spieler auf dem Feld in eine andere Position zu bringen oder um einen Auswechselspieler für einen Spieler der Anfangsaufstellung einzuwechseln, müssen Sie den Namen des Spielers, mit dem eine Änderung vorgenommen werden soll, in der Liste unten links auf dem Bildschirm und danach seine neue Position in der

Aufstellung wählen. Die Spieler erhalten automatisch die ihrer neuen Position entsprechende Rückennummer.

Die wahrscheinliche Aufstellung der gegnerischen Mannschaft für das aktuelle Spiel kann eingesehen werden, wenn 'View Oppo' (Gegner sehen) gewählt wird. (Beenden mit Feuertaste).

Wenn der Spieler mit der Aufstellung seiner Mannschaft zufrieden ist, muß 'Play Game' (Spiel austragen) gewählt werden. Spielen zwei Spieler gegeneinander, können sie beide ihre Mannschaftsaufstellung nacheinander ändern, ehe das Spiel beginnt.

Sensible Soccer – Istruzioni

Introduzione
Sensible Soccer è un gioco di calcio o meglio una simulazione di calcio. Questo gioco è basato principalmente sull'azione del calcio vera e propria di cui spiegherò brevemente le regole più avanti. Nel gioco del calcio abbiamo introdotto una varietà di diverse partite di calcio, partite di Coppa, di Leghe e di Campionati reali e immaginan con 64 società di calcio europee più importanti e tutte le 34 squadre nazionali europee con più di 1250 giocatori diversi. Tutte queste caratteristiche renderanno ancora più divertente questa simulazione del gioco del calcio che noi consideriamo sia la più realistica dei nostri tempi.

Come caricare il gioco
Inserite il CD come descritto nel manuale CD32.

Controlli del gioco
Durante il gioco potete controllare soltanto un giocatore alla volta. Il giocatore attualmente controllato è quello con un numero bianco sulla testa; il controllo passerà su un altro giocatore se colui che viene attualmente controllato si trova troppo lontano dalla palla o se ha perso la palla per qualsiasi ragione.

Va notato che tutti i riferimenti al pulsante fuoco riguardano il pulsante rosso dell'unità di controllo gioco.

Per arrestare il gioco, premete allo stesso tempo il pulsante rosso e quello blu del tastierino di controllo, una sola volta.

Controlli non sulla palla
Questi controlli funzionano quando il giocatore controllato non è in possesso della palla.

Corsa
Per guidare il vostro giocatore, basta spingere il joystick verso la direzione in cui volete farlo correre. Un giocatore che corre può intercettare la palla ad un avversario.

Marcature
Quando vi dirigete verso la palla, premendo il pulsante fuoco è possibile marcare la palla o l'avversario; in questo modo il vostro giocatore marcherà nella direzione che gli sta di fronte. Mentre un giocatore sta marcando, gli si può far deviare la palla verso una direzione diversa da quella in cui sta marcando quando è in contatto con la palla. Per fare questo bisogna cambiare la posizione del joystick mentre un giocatore si trova a metà della marcatura PRIMA che egli entri in contatto con la palla. Questa è una tecnica da imparare.

Colpi di testa
Quando la palla si trova in aria e premete il pulsante fuoco, invece di marcare la palla, il giocatore che controllate cercherà di colpire di testa. Tali colpi di testa possono essere deviati in un modo simile a quello delle marcature, ma il cambiamento della direzione deve avvenire PRIMA di entrare in contatto con la palla.

Controlli sulla palla
Questi controlli funzionano quando il vostro giocatore si trova in diretto possesso della palla.

Dribbling
Quando vi trovate sulla palla spingete semplicemente il joystick nella direzione in cui volete che il giocatore dribbli la palla. Vedrete che quando il giocatore acquista velocità sarà più difficile per lui cambiare direzione e riprendere il controllo della palla; questa è un'altra tecnica da imparare.

Passaggio
Quando vi trovate sulla palla, se premete velocemente il pulsante fuoco mentre comandate il joystick la palla scorrerà sul campo nella direzione di fronte a voi O se uno dei vostri compagni di squadra si trova approssimativamente nella direzione che vi sta di fronte o ad una distanza tale da permettere un passaggio, allora la palla verrà passata ai vostri compagni di squadra quando premete velocemente il pulsante fuoco.

Come tirare la palla
Per effettuare un normale tiro della palla, posizionate il joystick nella direzione desiderata e il pulsante fuoco deve essere PREMUTO CON FORZA.

Sollevamento e deviazione
Quando la palla è stata tirata e non passata, è possibile sollevarla e farla deviare in vari modi. Per fare questo dovete cambiare velocemente la posizione del joystick dopo che il pulsante è stato inizialmente premuto. Non è necessario rilasciare il pulsante fuoco prima di cambiare posizione.

Tabella di posizione per il sollevamento e la deviazione
Presumendo che il giocatore stia correndo in campo, il sollevamento e la deviazione di un tiro avverranno nel modo seguente:

Più rapido viene eseguito un tiro, più ampia è la deviazione.

Serie di tiri e calci
Tutta la serie di tiri e calci (passaggi o calci normali, ad eccezione delle angolazioni illogiche e illegali), non possono venire scelte dal giocatore.

Portieri
I portieri sono sempre sotto il controllo del computer, tranne nei seguenti casi:
i) quando hanno la palla in mano
ii) quando stanno per parare calcio di rinvio
iii) quando gli viene ripassata la palla e giocano come un giocatore fuoricampo finché non passa la palla o viene marcato.

La panchina
Si può ricorrere ai giocatori in panchina in qualsiasi momento della partita: quando la palla è fuori gioco, quando un calcio di punizione viene assegnato o prima dell'inizio di uno dei due tempi. Per accedere alla panchina il joystick deve essere spostato in qualsiasi direzione e lasciato tre volte di seguito velocemente per ritornare alla posizione centrale, altrimenti potete usare i tasti freccia su e giù sulla tastiera. Questo può essere fatto Soltanto quando la palla è fuori gioco, prima di un calcio di punizione o all'inizio di uno dei due tempi della partita.

Direttore sportivo
Spostando la freccia su e giù sulla panchina, potrete selezionare il direttore sportivo o le sostituzioni; per selezionare premete il pulsante fuoco.
Il direttore sportivo è colui che indossa la giacca marrone e serve a cambiare la formazione sul campo. Quando viene selezionato spostate la freccia su e giù per selezionare la nuova formazione dal menu del direttore sportivo e premete il pulsante del fuoco.
Inoltre si dispone dell'opzione ESCI che consene di uscire dal gioco corrente.

Sostituzioni
Tutti gli altri giocatori in panchina rappresentano le sostituzioni; possono avvenire al massimo due sostituzioni in qualsiasi momento durante una partita. Quando la sostituzione è stata selezionata, questi si alzerà e apparirà il menu Sostituzioni che permetterà al giocatore di scegliere quale giocatore vuole sostituire. Quando il giocatore da sostituire viene selezionato, questi abbandonerà il campo e la sostituzione selezionata entrerà.
Per uscire dalla panchina o dai menu Direttore sportivo/Sostituzioni, muovete il joystick a sinistra o a destra.

Cartellino giallo e cartellino rosso
A volte un giocatore viene penalizzato con un cartellino giallo quando commette un fallo. Se lo stesso giocatore viene penalizzato due volte con il cartellino giallo nello stesso incontro, viene espulso dal gioco ed è indicato con un cartellino rosso. Il giocatore può venire squalificato dal gioco in seguito alla penalizzazione con il cartellino rosso (fallo professionale) che ha impedito l'occasione di fare un goal o di conseguire un punteggio.

Sospensioni
Tuti i giocatori di lega, di coppa o tutti i giocatori speciali che ricevono i cartellini rosso e giallo possono venire espulsi dai prossimi 1-3 giochi di un girone. Le sospensioni sono le seguenti:

1 cartellino giallo	nessuna sospensione
2 cartellini gialli	sospeso da 1 incontro
3 cartellini gialli	sospeso da 2 incontri
1 cartellino rosso (fallo professionale)	sospeso da 2 incontri
1 cartellino giallo e uno rosso (fallo professionale)	sospeso da 3 incontri

Non appena la sospensione è scaduta, il giocatore riprende a giocare normalmente e spetta a voi rimetterlo nella linea di avvio prima di entrare in campo.

I menu
I menu sono divisi in un numero di categorie.

Durata del gioco:	Il tempo reale della durata di un gioco può essere di 3, 5, 7 o 10 minuti.
Auto Replay:	L'auto replay di tutti i goal può essere attivato/disattivato.
Menu Musica:	la musica che suona durante le sezioni dei menu del gioco può essere attivata o disattivata.
Salva i dati	Indica da dove e dove i dati vanno caricati. Si è in grado di salvare soltato su DF0:
Tempo stagionale:	vi sono due opzioni del tipo di campo. Una è chiamata "Pitch Type" (Condizione del campo), comprendente una vasta scelta tra gelato, bagnato, cedevole, fangoso, normale, asciutto o duro o una scelta a caso tra queste sette. L'altra è chiamata "Seasonal Weather" (Tempo stagionale) che in pratica serve a simulare l'influenza del tempo durante una partita di Calcio, di Lega o di Coppa. Ogni mese dell'anno ha la sua particolare condizione di tempo, quindi un'amichevole giocata a luglio, per esempio, raramente presenterà un campo fangoso ma al contrario presenterà un campo asciutto. Per le partite di Coppa e di Lega il mese selezionato dipenderà dall'inizio della stagione. Ogni lega viene giocata per un periodo di otto mesi con le partite distribuite equamente per tutti gli otto mesi. Ogni girone di Coppa dura un mese quindi una partita di Coppa di tre gironi che inizia a luglio, avrà la finale a settembre. In un girone di due partite di andata e ritorno, entrambe le partite saranno giocate nello stesso mese.

Modifica squadre
L'opzione Modifica squadra consente di cambiare o modificare tutti i dati concernenti le squadre in gioco. La squadra va dapprima selezionata e quindi modificata. Tutti i tile di testo (nomi delle squadre o dei direttori sportivi vengono selezionati con il pulsante fuoco e modificati con il joystick del tastierino.

Spostando il joystick verso sinistra, il carattere viene cancellato mentre spostandolo verso destra il cursore viene posizionato sulla lettera A. Andate su e giù per l'alfabeto.

Premete il pulsante fuoco per fissare il nome.

Per passare da un tipo all'altro, usate il pulsante fuoco.

Per modificare i colori della divisa selezionate: pantaloncini, maglietta o calzettoni e poi con il pulsante fuoco muovete il joystick in alto, in basso, a sinistra o a destra per fare scorrere tutti i colori disponibili. Per due magliette colorate, con il joystick a sinistra e a destra si cambierà il colore principale della maglietta e con il joystick in alto e in basso si cambierà il colore secondario.
Per selezionare un nuovo tipo di maglietta selezionate prima la maglietta della divisa che volete modificare e poi spostatevi lateralmente verso le magliette piccole tra le prime e le seconde divise; poi spostatevi in alto e in basso e premete il pulsante fuoco per selezionare il nuovo tipo di maglietta.
La squadra può essere guidata da un direttore sportivo o da un allenatore; premete il pulsante fuoco per modificare.

P, D, C, A indica se un giocatore è un portiere, difensore, centrocampista o attaccante (questi dati non possono essere modificati).

Una stella accanto al nome indica un giocatore di serie A (anche questi dati non possono essere modificati).

I numeri dei giocatori non possono essere modificati.

Carica dati
I dati possono venire caricati sia dal CD sia da un'unità floppy esterna assegnata come DF0: (se disponibile).

Vi sono cinque gruppi diversi di dati che possono essere caricati nel gioco

Squadre nazionali originali
Squadre di società originali
Squadre nazionali con dati
Squadre di società con dati
Squadre personalizzate con dati

I file delle società originali/nazionali possono essere modificati ma non salvati.

I dati relativi alle squadre nazionali e di società devono essere usati dal giocatore come una forma di aggiornamento delle squadre originali a patto che questi possono essere sempre modificati, salvati e ricaricati.

Mediante l'uso di squadre personalizzate con dati potete inventare o ricreare le vostre squadre che possono essere sempre modificate, salvate e ricaricate.

Va notato che quando usate il comando Salva, questi salverà la formazione di tutte le squadre attualmente caricate più tutte le tattiche delle squadre, e le tabelle più recenti delle partite di lega e di coppa.

Salva dati
Va notato che l'opzione salva è disponibile solo quando l'utente è in grado di collegarsi ad una unità floppy come DF0. Per salvare i dati è richiesto un disco floppy preformattato nel formato DOS Amiga.

Qualora si cerchi di caricare o salvare dati da un'unità floppy nominata DF0 quando il disco floppy non è connesso, si avranno errori di gioco.

Amichevole
E' una semplice partita tra due persone o tra una persona e il computer (vi è anche la possibilità di osservare il gioco tra due computer).
Selezionare dapprima le condizioni del campo o la stagione desiderati passando da un'opzione all'altra mediante il pulsante fuoco.

Le vostre squadre possono essere scelte usando l'opzione in blu "Choose" (Scegli). Dall'elenco delle squadre bisogna evidenziare due squadre: la squadra rossa verrà assegnata al computer e la squadra blu all'altro giocatore. Il numero esatto delle squadre deve essere scelto prima che il gioco possa continuare e confermate selezionando OK. Quando le squadre sono scelte, selezionate "Play Match" (Gioca la partita) (cfr. Tattiche predefinite della partita più avanti).
Dopo ogni partita amichevole vi è un'opzione per giocare di nuovo la stessa partita o per ritornare al menu principale.

Coppa
Quella di coppa è fondamentalmente una gara a eliminazione che coinvolge da 2 a 64 squadre diverse alla volta. Durante queste partite le squadre vincenti rimangono in gara e quelle perdenti sono immediatamente eliminate, fino a quando alla fine rimangono soltanto due squadre che giocheranno la finale di Coppa; il vincitore della finale di Coppa vince la coppa.

Vi sono delle opzioni per selezionare la condizione del campo/tempo, il numero delle squadre/gironi e l'introduzione di tempi supplementari e o i calci di rigore durante le varie fasi della gara.

Se una partita finisce in pareggio dopo i 90 minuti, il tempo supplementare verrà giocato se viene selezionato con Sì per quel girone e un altro tempo supplementare verrà giocato se selezionate "If replay" (Se in replay) e la partita sarà un replay. Se selezionate "No" allora non verrà giocato nessun tempo supplementare.
L'opzione Calci di rigore viene selezionata nello stesso modo dell'opzione Tempi supplementari, ma se entrambe vengono selezionate, allora l'opzione Tempi supplementari avrà la precedenza su quella dei calci di rigore..Se due partite di andata e ritorno devono essere giocate, allora il girone deve essere deciso durante le due partite con entrambe le squadre che a turno giocheranno in casa. I risultati di entrambe le partite sono sommati per dare il risultato finale totale e la squadra con il totale più alto delle due partite vince. Se dopo le due partite si ha un pareggio, se l'opzione Goal fuori casa è stata selezionata con "Sì", allora la squadra che ha segnato la maggior parte dei goal nella partita Away (Fuori casa) sarà il vincitore. Dopo aver stabilito questo, se dopo le due partite vi è ancora un pareggio, allora i tempi supplementari/o i calci di rigore saranno giocati dopo i 90 minuti della partita di ritorno. In una delle due partite di andata e ritorno in cui vi è stato un pareggio e dove non vi sono i tempi supplementari o i calci di rigore o se vi è ancora un pareggio dopo i tempi supplementari e non vi sono calci di rigore, allora le squadre ripeteranno la partita (quella di andata o di ritorno) per decidere il vincitore.

Menu Coppa
Tutte le opzioni del menu Coppa possono essere selezionate usando il pulsante fuoco per far apparire le possibili scelte.

Le squadre per la partita di Coppa devono essere scelte con l'opzione in blu "Choose" (Scegli) in modo simile a quello usato per selezionare le squadre per una partita "Amichevole". Possono essere selezionate fino a un massimo di 64 squadre alla volta le quali, se richiesto, possono essere le squadre del giocatore.

Una volta selezionate le opzioni desiderate, selezionare Play Cup (Gioca coppa) per iniziare la competizione Quando siete nella sequenza Coppa continuate a selezionare "Play Match" (Gioca partita) seguito da "Next Match" (Prossima partita) per giocare la prossima partita di seguito.

I risultati del computer saranno calcolati al momento opportuno e giocati in ordine successivo con le partite che coinvolgono uno o due giocatori. Tutte le partite dei giocatori andranno allo schermo "Pre Match Tactics" (Tattiche predefinite delle partite) (cfr. sotto).

Per far scorrere i risultati/pareggi di un girone usate le frecce rosse che si trovano al lato della tabella.

Per salvare una gara di Coppa svoltasi a metà, selezionate "Salva dati"; questa opzione vi permetterà anche di salvare la formazione di tutte le squadre attualmente caricata oltre alla formazione attuale della lega..Si può abbandonare o ritornare a una partita di Coppa in qualsiasi momento a patto che un'altra partita di Coppa non sia stata già avviata tramite l'opzione Coppa o Speciali.

Lega
La gara di lega è una gara dove sono coinvolte da 2 a 20 squadre che giocano l'una contro l'altra in ordine successivo fino a quando tutte hanno giocato ciascuna da 1 a 10 volte come indicato. I risultati sono calcolati secondo i seguenti criteri: 2 o 3 punti per una vittoria, 1 punto per un pareggio, 0 punti per una perdita.

Dopo che tutte le partite sono state giocate, la squadra con più punti vince la partita di lega. Il numero delle squadre, il numero delle volte che ogni squadra deve giocare, i punti per una vittoria e l'avvio della stagione/condizione del campo possono essere impostati semplicemente scorrendo con il pulsante fuoco tra le opzioni disponibili sul menu Leghe.e ricorrendo al pulsante fuoco per selezionare la scelta desiderata.

Scegliete le squadre della lega usando il riquadro "Scegli squadre lega", nello stesso modo usato per "Amichevoli" e "Partite di coppa" menzionate sopra, prima di selezionare "Gioca lega".

Una volta che siete nella sequenza delle partite, selezionate "Gioca partita" e "Prossima partita" come nell'opzione "Coppa" di cui sopra.

I risultati sono elencati partita per partita

Selezionate "Salva dati" per salvare le partite di lega in ogni momento insieme alle squadre attuali e a tutti i dati attuali delle partite di Coppa.

Si può abbandonare o ritornare a una partita di lega in qualsiasi momento, a patto che non sia stata avviata un'altra partita di lega con l'opzione Lega o Speciali.

Speciali
Per aiutare i giocatori a procedere velocemente con le partite di Coppa e di Lega, l'opzione "Speciali" contiene varie partite prestabilite di Coppa e di Lega per le varie serie di dati oltre al "Campionati europei" che in realtà è un'opzione "Extra speciale".

L'opzione "Speciali" dipende dai dati attuali che sono caricati.

Quando le squadre delle SOCIETA' sono caricate si può scegliere tra:

"Coppa campioni" dove vi sono 32 squadre, una finale con una partita di andata e una di ritorno e due partite di andata e ritorno comprendenti la regola dei goal fuori casa per tutti gli altri gironi.

"Coppa UEFA" che ha 64 squadre e due partite di andata e di ritorno più la regola dei goal fuori casa per tutti i gironi compresa la finale.

"Superlega europea" dove vi sono venti squadre che giocano due volte ognuna, ottenendo due punti per una vittoria.

Coppa europa dove due gruppi di 4 squadre ciascuno dopo che sono stati giocati gli incontri del secondo girone. Le squadre all'interno dei gruppi giocano due volte l'una contro l'altra e i vincitori dei due gruppi giocano in una finale di sola andata.

Quando le squadre "nazionali" sono caricate si può scegliere tra:

"Euro Coppa" con 32 squadre e nessuna partita di andata e ritorno.

"Lega delle Nazioni" dove sedici squadre giocano soltanto una volta ottenendo due punti per una vittoria.

"Campionati europei" dove otto squadre sono divise in due sottoleghe di quattro squadre ciascuna. Nella prima fase del campionato ogni squadra gioca una volta con ogni singola squadra della sottolega. In questo modo vengono giocate tutte le partite delle sottoleghe; le due squadre che si classificano ultime vengono eliminate. Poi i vincitori di ogni lega giocano contro la squadra dell'altra lega che si è classificata seconda nelle semifinali; infine, il vincitore delle semifinali parteciperà alla finale.

"Qualificati alla Coppa Mondiale" dove ci sono sei gruppi in gioco. In ogni gruppo le prime due squadre si qualificano ed ogni gruppo è giocato come una lega semplice con ogni squadra che gioca due volte (l'una contro l'altra). Ad ogni vittoria vengono assegnati due punti. Va notato che non è possibile giocare la Coppa Mondiale.

Quando le squadre "personalizzate" vengono caricate potete scegliere tra:

"Coppa uovo" con 64 squadre e partite singole di andata e ritorno tranne che per semifinali con due partite di andata e di ritorno e per la finale.

"Lega polli" con due squadre che giocano ognuna cinque volte ottenendo tre punti per una vittoria.

Lega dei perdenti:8 squadre , ognuna gioca una volta.
Torneo delle schiappe: una competizione a coppa con 16 squadre. Ogni girone prevede due partite di andata e di ritorno, la squadra vincitrice è quella che raccoglie più goal in ogni incontro del girone. Se la partita di ritorno termina in pareggio, vengono giocati i tempi supplementari. Qualora rimanga la situazione di pareggio, la partita viene decisa in base ai calci di rigore.

Tattiche prima della partita
Prima di ogni partita ogni squadra del giocatore ha la possibilità di predisporre di nuovo lo schema delle tattiche della propria squadra.

La formazione può essere cambiata selezionando l'apposito riquadro grigio; in totale vi sono otto formazioni:
4-4-2, 5-4-1, 4-5-1, 5-3-2, 3-5-2, 4-3-3, Attacco completo e Difesa completa.

Le sostituzioni sono evidenziate nell'elenco dei giocatori. Per cambiare i giocatori nel campo o per effettuare una sostituzione con qualcuno nella formazione iniziale selezionate il nome del giocatore da spostare dall'elenco dei nomi, verso la parte inferiore sinistra dello schermo e poi scegliete la sua nuova posizione nella formazione. La rinumerazione dei giocatori sostituiti è automatica.

La possibile formazione della squadra avversaria per la partita attuale può essere vista selezionando "Visualizza avversari" (premete il pulsante fuoco per uscire).

Quando siete soddisfatti della formazione della squadra l'opzione "Gioca" deve essere selezionata usando il joystick con cui volete giocare.

Quando giocano soltanto due persone, esse a turno potranno modificare le proprie formazioni prima di incominciare a giocare.

Sensible SOCCER

Sensible SOFTWARE

© 1993 SENSIBLE SOFTWARE.

PUBLISHED BY RENEGADE, C1 METROPOLITAN WHARF, WAPPING WALL, LONDON E1 9SS