LIVERPOOL

THE COMPUTER GAME



PUBLISHED BY

GRANDSLAM

LIVERPOOL PLAYERS 1992

Goalkeepers

Bruce Grobbelaar
Mike Hooper

Defenders

Steve Nicol
Rob Jones
Barry Venison
Mark Wright
Nick Tanner
Mike Marsh
David Burrows

Midfield

Ronnie Whelan
Jan Molby
Michael Thomas
Ray Houghton
Steve Harkness

Forwards

John Barnes
Dean Saunders
Ian Rush
Steve McManaman
Istvan Kozma
Ronny Rosenthal
Mark Walters

CONTENTS

ENGLISH 1

FRANÇAIS 15

DEUTSCHE 25

ITALIANO 35

LIVERPOOL — THE COMPUTER GAME

© 1992 GRANDSLAM VIDEO LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

Copyright subsists in this product. Unauthorised copying, lending, rental or resale by any means is strictly prohibited and is ILLEGAL.

CREDITS

PROGRAMMING, GRAPHICS AND SOUND BY ARCON INTERNATIONAL LTD.

GAME DESIGN BY ARCON AND GRANDSLAM.

MANUAL/PACKAGING DESIGN — PAUL CHAMBERLAIN/STEVEN SARGENT, GRANDSLAM.

SPECIAL THANKS TO THE LIVERPOOL PLAYERS AND MANAGEMENT, JON SMITH, RAYMOND JAFFE AND ALL FOOTBALL FANS THROUGHOUT THE WORLD.

LIVERPOOL — THE COMPUTER GAME

Liverpool — the computer game is the all new action football game from Grandslam that allows you to simulate the experience and thrills of real football competition against the top teams in the Football League and the F.A. Cup, involving home and away league matches and the cut and thrust of knock-out cup competition.

To ensure maximum realism you can choose your players and player formation. Every match will be affected by team selection, morale, player form, injuries, suspensions and prevailing pitch/weather conditions.

Liverpool are undoubtedly one of the most successful clubs in Europe in the last thirty years. Can you carry on the success that is Liverpool? Can you shoulder the responsibility of such a great and successful club tradition?

YOU ARE IN CONTROL — CAN YOU WIN, WIN AND WIN AGAIN?

LIVERPOOL F.C. — BRIEF HISTORY

Liverpool Association Football Club was founded on the 15th of March, 1892, after a dispute with the landlord of Everton F.C. The landlord, John Houlding, was left with a diminished staff after the majority of Evertonians left to form a club at nearby Goodison Park. After failing to retain the name of Everton he renamed his club Liverpool. The two neighbouring clubs have been fierce rivals ever since.

Club Address

Anfield Road, Liverpool 4. — The world famous Anfield is the home of Liverpool. Current crowd capacity is nearly 40,000.

Manager — Graeme Souness (from April 1991).

Coach — Ronnie Moran.

Previous Managers (and Secretary-managers)

W. E. Barclay 1892-96, Tom Watson 1896-1915, David Ashworth 1920-22, Matt McQueen 1923-28, George Patterson 1928-36 (continued as secretary), George Kay 1936-51, Don Welsh 1951-56, Phil Taylor 1956-59, Bill Shankly 1959-74, Bob Paisley 1974-83, Joe Fagan 1983-85, Kenny Dalglish 1985-91.

Colours — All red with white markings.

Change Colours — Racing green with white markings.

Honours

Liverpool's success at all levels of football competition is quite phenominal. Liverpool have won the First Division Championship a record number of 18 times. They have also finished runners-up an amazing 10 times. Liverpool have won the Football Association Cup 5 five times and reached the final on 5 other occasions. The League Cup, in its various guises, has resided in the Anfield trophy cabinet 4 times.

In European competition Liverpool have excelled. They are by far English football's most successful competitor. They have won the European Champions Cup on 4 occasions and have finished runners-up once. Liverpool have also won 2 UEFA Cups and 1 Super Cup. The only European trophy not claimed is the European Cup Winner's Cup although Liverpool were the losing team in the 1966 final.

Liverpool's impressive Honours include:

Football League: Division 1 — Champions 1900-01, 1905-06, 1921-22, 1922-23, 1946-47, 1963-64, 1965-66, 1972-73, 1975-76, 1976-77, 1978-79, 1979-80, 1981-82, 1982-83, 1983-84, 1985-86, 1987-88, 1989-90 (Liverpool have a record number of 18 League Championship wins): Runners-up 1898-99, 1909-10, 1968-69, 1973-74, 1974-75,1977-78,

1984-85, 1986-87, 1988-89, 1990-91; Division 2 — Champions 1893-94, 1895-96, 1904-05, 1961-62. *F.A. Cup:* Winners 1965, 1974, 1986, 1989, 1992; Runners-up 1914, 1950, 1971, 1977, 1988; *Football League Cup:* Winners 1981, 1982, 1983, 1984; Runners-up 1977-78, 1986-87; *League Super Cup:* Winners 1985-86. **European Competitions:** *European Cup:* 1964-65, 1966-67, 1973-74, 1976-77 (winners), 1977-78 (winners), 1978-79, 1979-80, 1980-81 (winners), 1981-82, 1982-83, 1983-84 (winners), 1984-85 (runners-up); *European Cup Winners' Cup:* 1965-66 (runners-up). 1971-72, 1974-75; *European Fairs Cup:* 1967-68, 1968-69, 1969-70, 1970-71; *UEFA Cup:* 1972-73 (winners), 1975-76 (winners); *Super Cup:* 1977 (winners), 1978; *World Club Championship:* 1981 (runners-up).

CAN YOU LEAD LIVERPOOL TO EVEN GREATER SUCCESS?

LIVERPOOL PLAYERS' PROFILES

BRUCE GROBBELAAR (Goalkeeper). Zimbabwe international goalkeeper, signed from Vancouver Whitecaps in 1981. Bruce had a spell with Crewe Alexandra, impressed several top English clubs, but Liverpool signed him. Bruce was an ever-present through his first five seasons and has six Championship medals, plus F.A. Cup, Milk Cup and European Cup medals. He has made more than 500 appearances for Liverpool and is one of the great characters of the game.

MIKE HOOPER (Goalkeeper). Signed from Wrexham in 1985. Mike, a six-footer, had joined Wrexham from Bristol City. On the eve of season 1986/87 he was into first-team action during the Charity Shield match against Everton at Wembley, after Bruce Grobbelaar had been injured, and three seasons ago he had a 25-match run in the senior side.

STEVE NICOL (Defender). Signed from Ayr United, this Scotland Under-21 defender arrived at Anfield in 1981/82 and was pronounced "one for the future". Steve can play in full-back position, centre-back or midfield. By the end of season 1984/85 had become a fully-fledged international. Has now totalled 337 first-team games for Liverpool, and three seasons ago when he was the Club's only ever-present, his consistency won him the Footballer of the Year Award.

ROB JONES (Defender). Rob Jones, bought from Crewe Alexandra for £300,000. Liverpool's injury crisis led to Manager Graeme Souness moving swiftly for the talented defender and Rob's opening game was against Manchester United in the first televised league game of the 1991/92 season. He was born in Wrexham. Rob had been awarded an England Under-18 cap before his transfer to Liverpool and is now an exciting member of the England National Team.

BARRY VENISON (Defender). Signed just in time to go on the pre-season tour in 1986, Barry joined Liverpool from Sunderland and was pitched into the action for the Charity Shield game at Wembley, following up with eight successive appearances in the No. 2 jersey, and later playing on the right side of midfield when required. In fact, Barry celebrated his 22nd Birthday on the day of the Charity Shield game. He had skippered the England Youth and Under-21 teams while at Sunderland, and captained Sunderland in the Milk Cup Final against Norwich. Born at Consett, County Durham, made his First Division debut at 17 in October 1981, after having signed as an apprentice in the summer of 1980. Barry had totalled 138 games for Liverpool by the start of this season.

MARK WRIGHT (Defender and Captain). Joined Liverpool from relegated Derby County for a reported £2.2 million. Rated among the best defenders in the world and had an outstanding World Cup in 1990. Derby bought him from Southampton for £760,000. He is six feet three inches tall. Mark is Club Captain and a regular England Player.

NICK TANNER (Defender). Signed from Bristol Rovers for £20,000 by Manager Kenny Dalglish, and made League debut in season 1989/90. Tanner stands 6 feet 1 inch tall and has built up a good reputation through his versatility. He plays anywhere across the back four and is happy on both the right and left sides of the park.

MIKE MARSH (Defender). Discovered at local club Kirkby Town and has since made splendid progress at 'A' Team and Reserve Team levels. Marsh was born in Liverpool and was called up as a substitute against Charlton Athletic in the 1988/89 season. He made his full League debut towards the end of last season after his goal scoring feats in the Reserves.

RONNIE WHELAN (Midfield). Voted Young Player of the Year at the end of season 1981/82, his first full season in League football. The judges' panel included Joe Mercer, who said of Whelan: "He reminds me very much of Peter Doherty, one of the greatest players I've ever seen or played against". Has been capped at Schoolboy, Youth, Under-21 and Senior level, and has been at Anfield for eleven years. By the start of season 1991/92 he had made 438 appearances for Liverpool, and has European Cup, Milk Cup, F.A. Cup and League title medals. Three seasons ago, as the skipper, he led Liverpool to their F.A. Cup success over Everton.

JAN MOLBY (Midfield). Born in Kolding, Jutland, Jan joined his home town team at 16, and 18 months later was signed by Dutch club Ajax for £10,000. He was a central defender, but later switched to midfield. As a schoolboy player capped six times by Denmark and went on to win 21 Youth Caps and six at Under-21 level. Capped at senior level and was in the Danish squad for the European Nations Championships in France. With Ajax Jan won medals in the Dutch Championship and the Cup competitions, and played twice in European Cup campaigns. After joining Liverpool, he claimed Championship and F.A. Cup Medals and at the start of this season had played 204 games for the Club.

MICHAEL THOMAS (Midfield). Michael Thomas thought long and hard before Liverpool manager Graeme Souness persuaded him to leave Arsenal and move north. A transfer fee of £1.5m was involved. Born in Lambeth, moved to Arsenal as an apprentice and scored deciding goal against Liverpool for Arsenal to be Champions in 1988-89. Repaid the debt by scoring the opening goal in the 1992 Cup Final.

DAVID BURROWS (Defender). Signed from West Brom for a reported £500,000 during season 1988/89, David soon got his first-team chance, and before he had been at Anfield for long he was winning England Under-21 honours and a Barclays Young Eagle award. He had played close on 50 first-team games for Albion when he joined Liverpool, and by the start of this season he had totalled 99 games for Liverpool.

RAY HOUGHTON (Midfield). Born in Scotland but Ray qualifies for the Republic of Ireland International Team through his Irish father. Ray began his careet at West Ham, moved to Fulham, and eventually joined Oxford in a deal valued at £150,000. Ray is now established both as an International player and in the First Division, and has totalled more than 150 appearances with Liverpool. He has winner's medals in the League, the F.A. Cup and the Milk Cup.

JOHN BARNES (Forward). Liverpool had to wait patiently before they signed this 26 year-old England international from Watford in June 1987, and cost a record-equalling fee. Born and bred in Jamaica, John came to England when his father was posted here on Army service, and was spotted by Watford playing for Sudbury Court, in the Middlesex League. Became a first-team regular, and claimed three England Under-21 caps. At the start of last season had scored 144 goals in 433 games. Capped more than 50 times by England, won championship and F.A. Cup medals with Liverpool, voted Player of the Year and Footballer of the Year in 1987/88 and 1989/90. One of the most exciting forwards in the world today.

DEAN SAUNDERS (Forward). Smashed a British transfer fee record when he left Derby County for £2.9 million. Dean, 27, joined Liverpool in July 1991. His father, Roy also played for Liverpool and Swansea. Dean is an exciting and lethal goal scorer for Liverpool and Wales.

IAN RUSH (Forward). Liverpool re-signed their Welsh International striker in 1988/89. More than 40,000 people turned up for the home game against Watford in May 1987, and Ian obliged by scoring the winner. Scored 207 goals in 331 appearances for Liverpool, moved to Juventus . . . but in August 1988, Liverpool staggered the footballing world by announcing his return. When he transferred to Juventus, he had 11 hat-tricks and equalled Dixie Dean for scoring goals in Merseyside derby games. By the start of 1992 season has scored 458 goals and is a World Class Striker.

STEVE McMANAMAN (Forward). Liverpool born and signed professional towards the end of the 1989/90 season. He has been a member of first team squads and plays on either flank or in the middle in his pursuit of goals. Former Club Captain and England defender, Phil Thompson, describes him as a lad of exceptional ability, and was acclaimed as Man of the Match in the 1992 F.A. Cup Final. A real star for the future.

STEVE HARKNESS (Midfield). A teenager reckoned to be in the same mould as Steve McMahon, the young midfielder joined Liverpool from Carlisle United on the eve of season 1989/90. Like Steve Nicol before him, Harkness was rated "one for the future", and while Liverpool secured his signature for a reported £75,000, Carlisle also stand to collect considerably more money when he has completed a certain number of first-team games.

RONNY ROSENTHAL (Forward). Israeli international signed summer of 1990 from Belgian club Standard Liege. Began career with Maccabi Haifa; had three seasons with FC Bruges before joining Standard Liege. Joined Liverpool on loan towards the end of the season before last. Ronny scored on reserve-team debut, made instant hit when promoted to the first team, hammered a hat-trick against Charlton Athletic and finished up with a tally of seven goals in eight League outings and helped Liverpool regain the title.

MARK WALTERS (Forward). Mark Walters achieved his boy-hood ambition when he signed for Aston Villa. He had been offered trials by Birmingham City but he supported Villa. Six years later, he moved to Glasgow Rangers. Liverpool Manager, Graeme Souness, a former Rangers Manager, bought him for £1 million. Walters welcomed the move and felt that it would help his international chances with England.

ISTVAN KOZMA (Forward). Hungarian international Istvan Kozma was bought from Dunfermline in early February 1992 for £300,000 and later payment per appearances were agreed. Born in Paszto and began his career with Ujpest Dosza before moving to French club Bordeaux. Kozma was transferred to Dunfermline in 1989 for £600,000 and Liverpool Manager, Graeme Souness, formerly with Glasgow Rangers, had first hand knowledge of his ability after seeing him in Scottish football. Kozma can play in several positions and has become a valuable member of the Anfield squad.

LOADING INSTRUCTIONS

Note for Amiga, Atari ST and IBM PC Owners:

To avoid virus infection switch off computer for 30 seconds before loading and always keep your Liverpool disk(s) write protected.

Grandslam Video Limited does not hold any responsibility for infected disks. The cost of replacing an infected disk will be £3.00.

AMIGA

Insert disk one in Df0: and switch on computer. The game will now load. Insert disk two into df0: when asked to do so on screen.

ATARI ST

Insert disk one into drive A and switch on computer. Follow the on-screen prompts.

IBM-PC

Switch on machine, load MSDOS v2.0 or later. When display shows "A›" type LIVER ‹RETURN› Follow the on-screen instructions when the disks should be swapped.

C64 TAPE

Insert tape, rewind to start of side 1, type ‹SHIFT›‹RUN/STOP›. Press play on the tape.

C64 DISK

Insert disk side 1 and type: LOAD"*",8,1 ‹RETURN›.

GAMEPLAY

The game is played with a joystick or keyboard (IBM PC Compatibles only).

Amiga and ST Player One uses a joystick plugged into the joystick port. Player Two uses a joystick plugged into the mouse port.

Commodore 64 Player One uses a joystick plugged into port two and Player Two uses a joystick plugged into port one.

IBM PC Compatibles with a joystick, Player One uses joystick and Players Two uses joystick/keyboard. On machines without a joystick, both players use the keyboard. Keys can be redefined using the define keys option.

Other keys used during gameplay are as follows.

P. KEY This pauses the game.

ESC. This quits the current match back to the menu screen.

GAME OPTIONS AND TEAM SELECTION

When the game first loads you are presented with the game credits. Pressing FIRE on your joystick will result in the game options screen appearing.

To select an option move the football icon over the option required and press FIRE. The main options selection screen contains the following options:

AFTERTOUCH

DISK OPTIONS

TEAM SELECTION

PRACTICE

PLAY FULL SEASON

F.A. CUP ONLY

2 PLAYER CUP FINAL

VIEW LEAGUE TABLES

AFTERTOUCH

When pressing FIRE over the aftertouch option you will turn aftertouch on/off. When this option is turned on the player will have the ability to curve the ball when kicking it. This is done by pushing the joystick to the left/right just after kicking the ball. The longer you hold the joystick to the left/right, the more the ball curves.

DISK OPTIONS

When pressing FIRE on Disk Options a new menu appears as follows:

RESTORE GAME
SAVE CURRENT GAME
FORMAT DISK
EXIT

Selecting RESTORE GAME allows you to load a previously saved game from disk. The screen will ask you to insert your saved game disk. Once you have done this click on the CONTINUE box in the bottom-right of the screen and the saved game will automatically load. If you decide you no longer want to load a saved game or you have made a mistake, click on the EXIT box in the bottom-left of the screen to return to the main disk options screen.

Selecting SAVE CURRENT GAME allows you to save the current game you are playing. The screen will ask you to insert a save game disk in drive 0. You must insert a new formatted disk, NOT your Liverpool disk, after this click on the CONTINUE box. The game will then be automatically saved to disk. If you decide that you no longer wish to save your game or you have made a mistake, click on the EXIT box to return to the disk options screen.

Selecting the FORMAT DISK box allows you to format a disk if you have not already prepared a disk to save your game. The screen will ask you to insert a blank disk for formatting. Insert and click on the CONTINUE box and your disk will be formatted. If you decide you no longer need to format a disk or you have made a mistake click on EXIT to return to the disk options menu.

TEAM SELECTION

Press FIRE on this icon to display the following screen:

Clicking on one of the player portraits will display that player's current strength, stamina and team status. (If he is injured or banned for example.) Clicking on the IN TEAM icon will place that player in the squad for the next match. You must choose 11

players. Clicking on the RESERVE icon will remove that player from the squad. Clicking on the INFO icon will display information regarding that player's career profile. Clicking on EXIT will take the player to the formation selection screen.

The formation selection screen contains 3 icons for different formations. Choose from 5-3-2, 4-3-3 or 4-2-4. If you have already chosen a formation and wish to keep it click on the default formation icon. This also keeps the same team for the next game.

Once you have chosen your formation the PLAYER POSITION screen is displayed. This represents half a football pitch and contains boxes which correspond to the team formation you have chosen. Click on a player portrait and click on a box to place the player in that team position. Be careful to place players in their favoured position as they will play better there. When all positions have been selected you will be returned to the options page to select what type of game you wish to play.

NOTE: On the COMMODORE 64 player formation is chosen on the team select screen and the above screens do not appear.

PRACTICE GAME

This allows one player to play a practice warm-up match to prepare for the full league. When selected the following options appear:

PITCH TYPE
PRACTICE DURATION
PRACTICE DIRECTION
START PRACTICE
EXIT

PITCH TYPE determines the condition of the pitch. It can be wet, dry or medium. The condition of the pitch will affect the way the ball handles. For example on a hard pitch the ball will bounce easily and roll further, whereas, on a wet pitch the ball will be much more sluggish or skid.

PRACTICE DURATION selects how long the practice match will last.

PRACTICE DIRECTION selects practice up or down pitch.

START PRACTICE starts the practice match.

PLAY FULL SEASON

This option starts the season. In the season you will try to win the League Championship and F.A. Cup competitions. Liverpool have won the League Championship more times than any other football club. They were also the last team to win the League and FA Cup in the same year — the elusive "Double".

PLAY F.A. CUP ONLY

This starts the F.A. Cup campaign. The F.A. Cup is the most famous football competition in the World. You must carry on Liverpool's fine tradition and yet again win the F.A. Cup competition.

PLAY 2 PLAYER CUP FINAL

Starts a two players game. Options include:—
—SELECT PITCH TYPE
—SELECT FRIENDLY DURATION selects how long the game will last.
—SELECT PLAYER 2 TEAM — allows Player 2 to select team.
—START TWO PLAYER CUP FINAL
—EXIT

VIEW LEAGUE TABLES

This shows the current League positions of all clubs. You can view the top and bottom sections of the table. Finish too low down the table and you could face disgrace and transfer.

IN-GAME GAMEPLAY

RUNNING WITHOUT THE BALL

Moving the joystick in a particular direction will move the player in that direction.

If you press the fire-button while you are running and your team was not the last to touch the ball your player will do one of two things:-

1. If the ball is below head height he will execute a sliding tackle in the direction he was running.

2. If the ball is above head height he will execute a jump in the direction he was running in an attempt to head the ball.

If your team was the last to touch the ball, or if your team are in possession of the ball, you will not be able to execute a sliding tackle.

RUNNING WITH THE BALL

If you make contact with the ball then you will begin to dribble the ball in the selected direction. If at any time you change direction you will continue to dribble the ball in the new direction. However, if you try and reverse direction by moving in the opposite direction to which you are travelling, your player will "chip" the ball in the original direction.

If you press the fire-button whilst dribbling the ball then you will kick the ball in the direction you are travelling. It is also possible to add "AFTERTOUCH" to the movement of the ball, MAKING IT CURVE. The curve direction is selected by moving the joystick left or right just after the ball has been kicked.

TRAPPING

Trapping is an effective way of allowing the player to pass the ball directly to another team member. This is done as follows:-

1. Stop running and hold the fire-button down for about a third of a second. Run to the ball, once contact is made your player will stop moving.

2. By moving the joystick you can change the direction that your player is facing. Releasing the fire-button causes the ball to travel to the nearest team member your player is facing. Note that maximum sweep for this movement is 90 degrees.

THROW INS

When the ball is kicked out of play on the side of the pitch a throw-in is awarded. You may throw in one of three directions. Press FIRE to throw the ball in the direction you are facing.

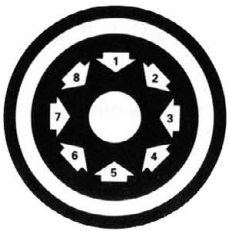
CORNER KICKS

When the ball is kicked over his own goal line by a player a corner kick is awarded. The type of corner kick to be taken is selected from a graphic icon, as illustrated below. The longer the fire-button is held down the more powerful the corner kick.

1. On the ground, straight kick.
2. On the ground, bending to the left.
3. Medium height, bending to the left.

4. High kick, bending to the left.
5. High straight kick.
6. High kick, bending to the right.
7. Medium height kick, bending to the right.
8. On the ground, bending to the right.

Fig. 1



GOAL KICKS

A Place kick is awarded when attacking team kick the ball over the defending teams goal line. The ball is placed in the six yard box on the same side it left the field of play. To kick the ball press the fire-button on the joystick. Holding the joystick left or right moves the ball in that direction.

A Drop kick is awarded when the goalkeeper receives the ball through the course of open play. To kick the ball press the fire-button on the joystick. To change the direction the ball is kicked move the joystick left or right. To throw the ball out push the joystick back whilst pressing the fire-button. Throws do not travel as high or as far as a kick.

PENALTIES AND FREE KICKS

A penalty kick is awarded when a foul is committed inside the penalty area. A free kick is awarded for all other fouls.

When you take a free kick you can kick the ball in any one of 8 directions. Point the joystick in the direction you wish to kick the ball and Press FIRE to kick the ball. The longer you hold down the button, the further the ball will travel.

When taking the penalty the arrow indicates which part of the goal you will shoot at. Press the fire-button when the indicator is in place. The longer you hold the fire-button down the more lift you will put on the ball.

YELLOW CARDS AND RED CARDS

If a player commits a tackle that contravenes the rules of the game the offending player may receive a yellow card.

If a player commits a particularly severe foul he may receive a red card. This is the equivalent of two yellow cards and carries the same consequences, a sending off and automatic suspension for the next two games.

WARNING: Be careful not to deliberately foul a player in a clear scoring position!.

INJURIES

If a player is injured he may miss the next game/games depending on the severity of the injury.

YOU CAN NOW CONTROL THE COMPUTER GAME VERSION OF LIVERPOOL — ONE OF THE GREATEST FOOTBALL TEAMS IN THE WORLD.

USE YOUR SKILL, TACTICS, AND "FOOTBALL BRAIN" TO CONTINUE THE LIVERPOOL TRADITION OF WIN! WIN! WIN!

THE EXCITEMENT, CHALLENGE AND SUCCESS IS YOURS!

FRANÇAIS

LIVERPOOL - THE COMPUTER GAME

© 1992 GRANDSLAM VIDEO LIMITED. TOUS DROITS RESERVES

Ce produit est protégé par la législation sur le copyright. Il est strictement interdit et ILLEGAL de le copier, le prêter, le mettre en location ou le revendre sans autorisation par quelque moyen que ce soit.

ONT COLLABORE A LA CREATION DE CE JEU :

Programmation, graphiques et son par Arcon International Ltd.

Conception du jeu par Arcon et Grandslam

Produit par Paul Chamberlain, Grandslam

Remerciements tout particuliers aux joueurs et à la direction du club de football de Liverpool, à Jon Smith, Raymond Jaffe et à tous les fans de football du monde.

LIVERPOOL - THE COMPUTER GAME

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Note aux utilisateurs d'Amiga, Atari ST et PC IBM :

Pour éviter que votre ordinateur ne soit contaminé par un virus, éteignez-le pendant 30 secondes avant de charger le jeu et gardez toujours vos disquettes Liverpool protégées en écriture.

Grandslam Video Limited décline toute responsabilité en cas de disquettes infectées. Celles-ci vous seront remplacées contre la somme de £3,00.

AMIGA

Insérez la disquette n•1 dans le DFO: et allumez votre ordinateur. Le jeu se charge. Insérez la disquette n• 2 lorsqu'un message à l'écran vous le demande.

ATARI ST

Insérez la disquette n• 1 dans l'unité A: et allumez votre ordinateur. Suivez les invites à l'écran.

PC IBM

Allumez votre ordinateur, chargez le MS DOS version 2.0 ou supérieure. Lorsque "A>" s'affiche, tapez LIVER et appuyez sur la touche RETOUR. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour les changements de disquettes.

CASSETTE C64

Insérez la cassette, rebobinez-la jusqu'au début de la face 1 et appuyez simultanément sur les touches Majuscules, RUN et STOP.

DISQUETTE C64

Insérez la disquette, face 1 vers le haut, tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur Retour.

FONCTIONNEMENT DU JEU

Le jeu se dirige avec un joystick ou un clavier (compatibles PC IBM seulement).

Sur l'Amiga et le ST, le joueur n• 1 se sert d'un joystick branché sur le port du joystick, tandis que le joueur n• 2 utilise un joystick branché sur le port de la souris.

Sur le Commodore 64, le joueur n• 1 joue avec un jostick branché sur le port 2 et le joueur n• 2 un joystick branché sur le port 1.

Sur les compatibles avec PC IBM dotés d'un joystick, le joueur n• 1 utilise un joystick et le joueur n• 2 un joystick ou un clavier. Sur les machines sans joystick, les deux joueurs se servent du clavier. Les touches peuvent être redéfinies à l'aide de l'option de définition des touches.

Les autres touches utilisées pour le jeu sont les suivantes :

Barre d'espacement : interrompt le jeu

ESC : vous fait quitter le match en cours pour revenir a l'écran de menu.

OPTIONS DU JEU ET SéLECTION DE L'éQUIPE

La première fois que le jeu se charge, la liste des personnes qui ont collaboré à sa création vous est présentée. En appuyant sur le bouton de tir de votre joystick, vous ferez apparaître l'écran d'options de jeu.

Pour sélectionner une option, placez l'icône de ballon de football sur l'option requise et appuyez sur le bouton de tir. L'écran principal de sélection d'options comprend les options suivantes :

AFTERTOUCH (Trajectoire courbée)

DISK OPTIONS (Options de disquette)

TEAM SELECTION (Sélection d'équipe)

PRACTICE (Entraînement)

PLAY FULL SEASON (Saison complète)

F A CUP ONLY (F.A. Cup uniquement)

2 PLAYER CUP FINAL (Match amicale à deux joueurs)

VIEW LEAGUE TABLES (Visualisation des tableaux de ligue)

AFTERTOUCH (Trajectoire courbée)

En actionnant le bouton de tir sur l'option de trajectoire courbée, vous activez ou désac-

tivez cette option. Activée, cette option permet au joueur qui shoote dans le ballon de faire décrire à celui-ci une courbe. Pour ce faire, basculez le manche du joystick vers la droite ou la gauche juste après le shoot. Plus vous gardez longtemps le manche basculé, plus l'effet donné au ballon est prononcé.

DISK OPTIONS (Options de disquette)

Lorsque vous actionnez le bouton de tir sur les options de disquette, le menu suivant s'affiche :

LOAD GAME (chargement de jeu)

SAVE CURRENT GAME (sauvegarde du jeu en cours)

FORMAT DISK (formatage de disquette)

EXIT (quitter)

En sélectionnant LOAD GAME, vous pouvez charger un jeu préalablement sauvegardé sur disquette. Un message vous demandera d'insérer votre disquette de jeux sauvegardés. Après l'avoir fait, cliquez sur la case CONTINUE (continuer) dans le coin inférieur droit de l'écran. Le jeu sauvegardé se charge automatiquement. Si vous décidez de ne pas charger le jeu ou si vous avez commis une erreur, cliquez sur la case EXIT dans le coin inférieur gauche de l'écran pour revenir à l'écran principal d'options de disquette.

La sélection de SAVE CURRENT GAME vous permet de sauvegarder le jeu auquel vous êtes en train de jouer. Un message vous demandera d'insérer une disquette de sauvegarde de jeux dans l'unité Ø. Il vous faut insérer une disquette vierge formatée et non pas votre disquette Liverpool. Cliquez ensuite sur la case CONTINUE. Le jeu est sauvegardé sur la disquette. Si vous décidez d'annuler la sauvegarde ou si vous avez commis une erreur, cliquez sur la case EXIT pour revenir à l'écran d'options de disquette.

En sélectionnant la case FORMAT DISK, vous pouvez, si vous ne l'avez pas encore fait, formater une disquette en vue de la sauvegarde de vos jeux. Un message vous demandera d'insérer une disquette vierge à formater. Cliquez ensuite sur la case CONTINUE. Votre disquette se formate. Si vous décidez d'annuler le formatage ou si vous avez commis une erreur, cliquez sur la case EXIT pour revenir à l'écran d'options de disquette.

TEAM SELECTION (Sélection d'équipe)

Appuyez avec le bouton de tir sur cette icône. Vous obtenez l'écran suivant, décrit ci-dessous.

Un clic sur l'un des portraits de joueurs affiche la force du joueur en question, son endurance et son statut au sein de l'équipe (par exemple, le fait qu'il soit blessé ou expulsé). Un clic sur l'icône IN TEAM (dans l'équipe) place ce joueur dans l'équipe pour le match suivant. Vous devez choisir 13 joueurs, 11 pour l'équipe et 2 remplaçants. Un clic sur l'icône RESERVE retire ce joueur de l'équipe. Un clic sur l'icône INFO affiche les

informations relatives à sa carrière. Un clic sur EXIT fait passer ce joueur à l'écran de sélection de formation.

L'écran de sélection de formation comprend 3 icônes correspondant à différentes formations. Faites votre choix entre les formations 5-3-2, 4-3-3 et 4-2-4. Si vous avez déjà choisi une formation et souhaitez la conserver, cliquez sur l'icône de formation par défaut. Vous garderez la même équipe pour le match suivant.

Après avoir choisi la formation de l'équipe, l'écran PLAYER POSITION (position des joueurs) s'affiche. Cet écran montre la moitié d'un terrain de football et comprend des cases correspondant à la formation d'équipe que vous avez choisie. Pour placer un joueur, cliquez sur son portrait puis sur la case correspondant à la position que vous souhaitez lui donner. Veillez à donner aux joueurs leur position préférée car c'est dans ces conditions qu'ils joueront le mieux. Lorsque tous les postes dans l'équipe ont été sélectionnés, vous revenez à la page d'options pour sélectionner le type de jeu auquel vous désirez jouer. Les deux derniers joueurs serviront de remplaçants pendant le match.

NOTE : sur le Commodore 64, la sélection de la position des joueurs dans l'équipe s'effectue à l'écran de sélection d'équipe et les écrans mentionnés ci-dessus n'apparaissent pas.

PRACTICE (Entraînement)

Cette option permet à un joueur de jouer un match pour s'entraîner et de se mettre en condition pour la compétition de ligue. En sélectionnant cette fonction, vous faites apparaître les options suivantes :

PITCH TYPE (type de terrain)

DIFFICULTY (difficulté)

MATCH DURATION (durée du match)

START PRACTICE (début de l'entraînement)

PITCH TYPE détermine l'état du terrain. Celui-ci peut être humide, sec ou moyen. L'état du terrain affecte la façon dont se comporte le ballon. Sur terrain sec, par exemple, le ballon rebondit facilement et continue à rouler, tandis que sur terrain humide, il sera lent et aura tendance à déraper.

DIFFICULTY détermine la force de vos adversaires lors du match d'entraînement. Vous avez le choix entre "easy" (adversaires très lents), "medium" (adversaires au rythme de jeu modéré) et "hard" (adversaires aussi rapides que vous !).

MATCH DURATION vous permet de choisir le temps que durera le match d'entraînement. Chaque match est divisé en deux mi-temps. Un jeu de 10 minutes se décompose donc en deux jeux de 5 minutes. Si une prolongation est nécessaire, sa durée correspond au tiers de celle du match total. Pour un jeu de 90 minutes, cette prolongation durera

donc par exemple 30 minutes.

START PRACTICE fait démarrer le match d'entraînement.

PLAY FULL SEASON (Saison complète)

Cette option fait démarrer la saison, au cours de laquelle vous allez essayer de remporter le championnat de ligue et la F.A. Cup. Liverpool a remporté le championnat de ligue plus de fois qu'aucun autre club de football. Elle a également été la dernière équipe à gagner les deux compétitions la même année — exploit du fameux "doublé".

F A CUP ONLY (F.A. Cup uniquement)

Cette option donne le signal de départ de cette compétition qui est la plus célèbre du monde. Vous vous devez de perpétuer la tradition en faisant en sorte que Liverpool remporte cette fois encore la F.A. Cup.

2 PLAYER CUP FINAL (Match amicale à deux joueurs)

Cette option fait commencer le jeu à deux joueurs. Elle comprend les options suivantes :

— SELECT PLAYER ONE TEAM : sélectionne l'équipe du joueur n• 1.

— SELECT PLAYER TWO TEAM : sélectionne l'équipe du joueur n• 2.

— SELECT MATCH DURATION : sélectionne la durée du match.

— SELECT DIFFICULTY : sélectionne la vitesse de jeu des joueurs.

— START TWO PLAYER CUP FINAL : fait commencer la partie amicale à deux joueurs.

VIEW LEAGUE TABLES (Visualisation des tableaux de ligue)

Cette option vous fait connaître la position actuelle de tous les clubs au sein de la ligue. Vous pouvez visualiser les sections inférieure et supérieure du tableau. Finissez trop bas sur la liste et vous pourriez bien connaître bannissement et disgrâce.

FONCTIONNEMENT INTERNE DU JEU

COURIR

SANS LE BALLON

En déplaçant le joystick dans une direction donnée, vous déplacez le joueur dans cette direction.

Si vous appuyez sur le bouton de tir lorsque vous êtes en train de courir et que votre equipe n'ait pas été la dernière à toucher le ballon, votre joueur fera l'une des deux choses suivantes :

1. Si le ballon se trouve en dessous du niveau de sa tête, il exécutera un tackle glissé

dans la direction où il court.

2. Si la hauteur du ballon dépasse celle de sa tête, il effectuera un saut dans la direction où il court pour essayer de faire une tête.

Si votre équipe a été la dernière à toucher le ballon, ou si elle est en possession du ballon, vous ne serez pas en mesure d'exécuter un tackle glissé.

AVEC LE BALLON

Si vous entrez en contact avec le ballon, vous vous mettez à dribbler dans la direction sélectionnée. Si vous changez de direction à un moment donné, vous continuerez à dribbler dans la nouvelle direction. Si vous essayez toutefois de prendre une direction opposée à celle dans laquelle vous vous dirigez, votre joueur "cochera" le ballon dans la direction d'origine.

Si vous appuyez sur le bouton de tir alors que vous êtes en train de dribbler, vous shooterez dans le ballon dans la direction dans laquelle vous progressez. Vous pouvez également donner au mouvement du ballon une TRAJECTOIRE COURBEE. Pour sélectionner cette trajectoire en courbe, basculez le joystick vers la gauche ou vers la droite juste après avoir shooté dans le ballon.

BLOCAGE

Le blocage est un moyen efficace de passer directement le ballon à un autre membre de l'équipe. Il s'exécute de la façon suivante :

1. Arrêtez de courir, puis maintenez le bouton de tir enfoncé pendant environ un tiers de seconde. Courez ensuite vers le ballon. Quand votre joueur entrera en contact avec le ballon, il s'arrêtera automatiquement de courir.

2. Vous pouvez, en basculant le manche du joystick, changer la direction dans laquelle se dirige votre joueur. Si vous relâchez ensuite le bouton du joystick, le ballon se dirige vers le membre de l'équipe le plus proche auquel votre joueur fait face. Notez que ce mouvement ne peut avoir qu'une amplitude maximale de 90 degrés.

REMISES EN JEU

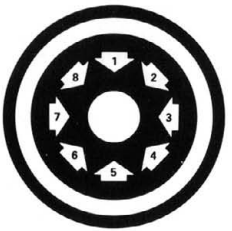
Lorsque le ballon est envoyé hors du terrain sur le côté, il y a remise en jeu. Vous pouvez remettre le ballon en jeu en l'envoyant dans trois directions différentes. Pour l'envoyer dans la direction à laquelle vous faites face, appuyez sur le bouton de tir.

CORNERS

Lorsque le ballon a été mis par un joueur dans les buts de son propre camp, il y a corner. Vous sélectionnez le type de corner à jouer à partir d'une icône graphique comme illustré ci-dessous. Plus vous maintenez longtemps le bouton de tir enfoncé, plus le corner sera

puissant.

1. Coup tout droit au sol.
2. Coup vers la gauche au sol.
3. Coup à hauteur moyenne vers la gauche.
4. Coup haut vers la gauche.
5. Coup haut tout droit.
6. Coup haut vers la droite.
7. Coup à hauteur moyenne vers la droite.
8. Coup au sol vers la droite.



BUTS

Il y a coup de pied placé lorsque l'équipe attaquante a envoyé le ballon au-delà de la ligne de but de l'équipe défendante. Le ballon est placé dans la zone des 5,50 m du même côté que celui où il est sorti du jeu. Pour shooter dans le ballon, appuyez sur le bouton de tir du joystick. En basculant le manche du joystick vers la gauche ou vers la droite, vous envoyez le ballon dans la direction correspondante. Plus vous maintenez longtemps le bouton de tir enfoncé, plus le ballon est envoyé loin.

Il y a balle à terre lorsque le gardien de but reçoit le ballon au cours du jeu. Pour envoyer le ballon, appuyez sur le bouton de tir du joystick. Plus vous maintenez longtemps le bouton de tir enfoncé, plus le ballon est envoyé loin. En basculant le manche du joystick vers la gauche ou vers la droite, vous envoyez le ballon dans la direction correspondante. Pour lancer le ballon, tirez le manche du joystick vers vous tout en appuyant sur le bouton de tir. Les renvois de but ne vont pas aussi loin ni aussi haut que les coups de pied.

PENALTIES ET COUPS FRANCS

Il y a penalty lorsqu'une faute a été commise à l'intérieur de la surface de réparation. Pour toutes les autres fautes commises, il s'agit d'un coup franc. Une icône graphique vous montre les différentes directions dans lesquelles vous pouvez envoyer le ballon.

Lorsque vous faites un coup franc, vous pouvez choisir entre 8 directions possibles. Orientez le joystick dans la direction choisie et appuyez sur le bouton de tir pour shooter dans le ballon. Plus vous maintenez longtemps le bouton de tir enfoncé, plus le ballon est envoyé loin .

La flèche indique la partie du but que vous visez. Appuyez sur le bouton de tir lorsqu'elle indique la direction voulue. Plus vous maintenez longtemps le bouton de tir enfoncé, plus vous donnez de hauteur au ballon.

CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES

Si un joueur exécute un tackle qui est jugé contraire aux règles du jeu, ce joueur peut recevoir un carton jaune. Si ce même joueur vient à recevoir un deuxième carton jaune au cours du jeu, il est expulsé du terrain et suspendu pour les deux matches suivants.

D'autre part, si un joueur commet, en faisant un tackle, une faute particulièrement grave, il peut recevoir un carton rouge, qui équivaut à deux cartons jaunes et a les mêmes conséquences pour le joueur : expulsion du jeu en cours et suspension automatique pour les deux matches suivants. Prenez donc garde à ne pas faire délibérément obstacle à un joueur sur le point de tirer un but !

DEUTSCH

LIVERPOOL — THE COMPUTER GAME

© 1992 GRANDSLAM VIDEO LIMITED. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Dieses Produkt ist mit einem Copyright versehen. Jegliches nicht genehmigte Kopieren, Verleihen, Vermieten oder nicht genehmigter Wiederverkauf ist streng verboten und ILLEGAL.

MITWIRKENDE

Programmierung, Grafik und Sound: Arcon International Ltd.

Spielentwurf: Arcon und Grandslam

Produktion: Paul Chamberlain, Grandslam

Besonderer Dank geht an die Spieler und Manager von Liverpool, Jon Smith, Raymond Jaffe und alle Fu_ballfans auf der Welt.

LIVERPOOL — THE COMPUTER GAME

LADEANWEISUNGEN

Hinweis für Benutzer von Amiga, Atari ST und IBM-kompatiblen PCs:

Um eine Virusinfektion zu vermeiden, schalten Sie den Computer vor dem Laden 30 Sekunden aus und entfernen Sie auf keinen Fall die Schreibschutzmarke von der (den) Liverpool Diskette(n).

Grandslam Video Limited übernimmt keine Verantwortung für infizierte Disketten. Der Ersatz einer infizierten Diskette kostet £ 3,00.

AMIGA

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk DF0: ein, und schalten Sie den Computer an. Daraufhin wird das Spiel geladen. Legen Sie nach der Bildschirm-Aufforderung Diskette 2 in DF0: ein.

ATARI ST

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer an. Befolgen Sie die Bildschirm-Anweisungen.

IBM-PC

Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie MS Dos 2.0 oder eine höhere Version. Erscheint die Anzeige "A>", geben Sie LIVER ein und betätigen die <Eingabetaste>. Befolgen Sie zum Diskettenwechsel die Bildschirm-Anweisungen.

C64 - KASSETTE

Legen Sie die Kassette ein, spulen Sie zum Anfang von Seite 1 zurück, und geben Sie

dann <SHIFT><RUN/STOP> ein. Drücken Sie auf der Kassette "play".

C64 - DISKETTE

Legen Sie die Seite 1 der Diskette ein, geben Sie LOAD "*", 8, 1 ein, und betätigen Sie die <Eingabetaste>.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden (nur IBM-kompatible PCs).

Auf dem Amiga und ST verwendet Spieler 1 einen am Joystick-Port angeschlossenen Joystick und Spieler 2 einen am Maus-Port angeschlossenen Joystick.

Auf dem Commodore 64 verwendet Spieler 1 einen am Port 2 angeschlossenen Joystick, während der Joystick von Spieler 2 am Port 1 angeschlossen wird.

Bei einem IBM-kompatiblen PC mit Joystick verwendet Spieler 1 den Joystick und Spieler 2 entweder den Joystick oder die Tastatur. Bei Geräten ohne Joystick verwenden beide Spieler die Tastatur. Die Tasten können mit Hilfe der Option DEFINE KEYS neu definiert werden.

Für das Spiel werden au_erdem folgende Tasten verwendet:

LEERTASTE. Unterbricht das Spiel

ESC. Das aktuelle Spiel wird verlassen, und Sie kehren zurück zum Menü-Bildschirm.

SPIELOPTIONEN UND DIE WAHL DER MANNSCHAFTEN

Nach dem Laden des Spiels sehen Sie zuerst eine Liste der Mitwirkenden. Betätigen Sie die Feuertaste auf Ihrem Joystick, damit der Spieloptionen-Bildschirm erscheint.

Um eine Option zu wählen, bewegen Sie das Fu_ballsymbol auf die gewünschte Option und drücken die Feuertaste. Sie erhalten auf diesem Bildschirm folgende Optionen:

AFTERTOUCH (Ball anschneiden)

DISK OPTIONS (Diskettenoptionen)

TEAM SELECTION (Mannschaftsauswahl)

PRACTICE (Training)

PLAY FULL SEASON (Ganze Saison spielen)

F. A. CUP ONLY (nur F. A. Cup)

2 PLAYER CUP FINAL (Freundschaftsspiel zwischen 2 Spielern)

VIEW LEAGUE TABLES (Anzeige der Ligatabelle)

AFTERTOUCH (Ball anschneiden)

Über diese Option wird die Funktion "Ball anschneiden" an- und ausgeschaltet. Ist die Funktion eingeschaltet, kann der Spieler beim Kicken den Ball anschneiden. Drücken Sie hierfür nach dem Schu_ des Balles den Joystick nach rechts oder links. Je länger der Joystick in die entsprechende Richtung gehalten wird, desto stärker ist die Kurve des Balles.

DISK OPTIONS (Diskettenoptionen)

Wird diese Option aufgerufen, erscheint ein neues Menü mit folgenden Punkten:

LOAD GAME (Spiel laden)

SAVE CURRENT GAME (Aktuelles Spiel speichern)

FORMAT DISK (Diskette formatieren)

EXIT (Verlassen)

Mit LOAD GAME können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel von der Diskette laden. Sie werden aufgefordert, die Diskette mit dem gespeicherten Spiel einzulegen. Klicken Sie danach auf die Schaltfläche CONTINUE (Weiter) unten rechts auf dem Bildschirm; das gespeicherte Spiel wird automatisch geladen. Falls Sie das gespeicherte Spiel doch nicht laden wollen, oder falls Sie einen Fehler begangen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche EXIT (Verlassen), um zum Diskettenoptionen-Bildschirm zurückzukehren.

Mit SAVE CURRENT GAME können Sie das aktuelle Spiel speichern. Sie werden aufgefordert, eine Diskette zum Speichern des Spiels in Laufwerk 0 einzulegen. Legen Sie einen neue, formatierte Diskette, NICHT Ihre Liverpool-Diskette, ein. Klicken Sie danach auf CONTINUE (Weiter). Das Spiel wird daraufhin automatisch auf der Diskette gespeichert. Falls Sie das Spiel doch nicht speichern wollen, oder falls Sie einen Fehler begangen haben, klicken Sie auf EXIT, um zum Diskettenoptionen-Bildschirm zurückzukehren.

Wenn Sie noch keine Diskette zum Speichern Ihres Spiels vorbereitet haben, können Sie über die Schaltfläche FORMAT DISK eine Diskette formatieren. Sie werden aufgefordert, eine leere Diskette zum Formatieren einzulegen. Klicken Sie auf die Schlatfläche CONTINUE (Weiter), damit Ihre Diskette formatiert wird. Falls Sie die Diskette doch nicht formatieren möchten, oder falls Sie einen Fehler begangen haben, klicken Sie auf EXIT (Verlassen), um zum Diskettenoptionen-Menü zurückzukehren.

TEAM SELECTION (Mannschaftsauswahl)

Durch die Wahl diese Symbols erscheint ein neuer Bildschirm.

Wenn Sie auf das Portrait eines Spielers klicken, können Sie dessen Stärke, Durchhaltevermögen und Mannschaftsstatus sehen. (Ob der Spieler z.B. verletzt oder gesperrt ist.) Wenn Sie auf IN TEAM (In der Mannschaft) klicken, wird dieser Spieler für das nächste Match aufgestellt. Sie müssen 13 Spieler wählen, 11 für die Mannschaft und

2 Ersatzspieler. Wenn Sie auf RESERVE klicken, wird der Spieler aus der Mannschaft genommen. Klicken Sie auf INFO, um einige Informationen über die Laufbahn des Spielers zu erhalten. Wenn Sie auf EXIT klicken, gelangt der Spieler zum Aufstellungsauswahl-Bildschirm.

Auf dem Aufstellungsauswahl-Bildschirm befinden sich 3 Symbole für verschiedene Aufstellungen. Sie haben die Auswahl zwischen 5-3-2, 4-3-3 und 4-2-4. Falls Sie bereits eine Aufstellung gewählt haben und diese behalten möchten, klicken Sie auf DEFAULT FORMATION (Standardaufstellung). Sie behalten dadurch auch die gleiche Mannschaft für das nächste Match.

Wenn Sie Ihre Aufstellung gewählt haben, erscheint der Spielerpositions-Bildschirm. Sie sehen darauf ein halbes Fu_ballfeld und verschiedene Kästchen, die der gewählten Aufstellung entsprechen. Klicken Sie auf ein Spielerportrait und dann auf ein Kästchen, um den Spieler an der entsprechenden Position aufzustellen. Achten Sie darauf, die Spieler an Ihrer Lieblingsposition aufzustellen, da sie hier besser spielen. Wenn alle Positionen gewählt wurden, kehren Sie zurück zum Optionen-Bildschirm, um die gewünschte Art von Spiel zu wählen. Die letzten beiden Spieler sind die Ersatzspieler für das Match.

HINWEIS: Auf dem Commodore 64 wird die Spieleraufstellung auf dem Mannschaftsauswahl-Bildschirm gewählt; die oben beschriebenen Bildschirme erscheinen hier nicht.

PRACTICE GAME (Trainingsspiel)

Hiermit kann ein Spieler zum Aufwärmen ein Trainingsspiel für die gesamte Liga spielen. Nach der Wahl erscheinen folgende Optionen:

PITCH TYPE (Zustand des Platzes)

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad)

MATCH DURATION (Dauer des Spiels)

START PRACTICE (Beginn)

Mit PITCH TYPE wird der Zustand des Platzes festgelegt. Er kann na_, trocken oder mittel sein. Der Zustand des Feldes beeinträchtigt die Handhabung des Balles. Auf einem harten Platz, z.B., prallt der Ball leicht auf und rollt weiter, während er auf einem nassen Platz langsamer ist und rutscht.

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad) bestimmt, ob Sie bei Ihrem Trainingsmatch auf einen einfachen oder schwierigen Gegner treffen. Sie haben die Auswahl zwischen easy (leicht) (sehr langsamer Gegner), medium (mittel) (relativ schneller Gegner) und hard (schwer) (der Gegner ist genauso schnell wie Sie!).

MATCH DURATION legt die Dauer des Spiels fest. Jedes Spiel ist in zwei Halbzeiten

unterteilt. Ein zehnminütiges Spiel besteht demnach aus zwei fünf Minuten dauernden Halbzeiten. Kommt es zur Verlängerung, dauert diese ein Drittel der gesamten Spielzeit. Ein 90-Minuten-Spiel hat also eine 30minütige Verlängerung.

Mit START PRACTICE wird das Trainingsspiel begonnen.

PLAY FULL SEASON (Ganze Saison spielen)

Mit dieser Option wird die Saison begonnen. Während der Saison versuchen Sie, die League Championship und F. A. Cup-Spiele zu gewinnen. Liverpool hat die League Championship öfter als jeder andere Fu_ballverein gewonnen. Er war es auch, der zuletzt im gleichen Jahr die League und auch den F. A. Cup gewonnen hat — das fast unerreichbare "Double".

F. A. CUP ONLY (nur F. A. Cup)

Mit dieser Option starten Sie den Wettkampf um den F. A. Cup. Der F. A. Cup ist der berühmteste Fu_ball-Wettbewerb der Welt. Sie müssen die Tradition von Liverpool fortsetzen und den F. A. Cup wieder gewinnen.

2 PLAYER CUP FINAL (Freundschaftsspiel zwischen 2 Spielern)

Hiermit können Sie ein Spiel zwischen 2 Spielern starten. Sie haben folgende Optionen:

SELECT PLAYER ONE TEAM — Auswahl der Mannschaft von Spieler 1

SELECT PLAYER TWO TEAM — Auswahl der Mannschaft von Spieler 2

SELECT MATCH DURATION — Wahl der Spieldauer

SELECT DIFFICULTY — Auswahl der Schnelligkeit des Gegners

START TWO PLAYER CUP FINAL — Freundschaftsspiel zwischen 2 Spielern beginnen

VIEW LEAGUE TABLES (Anzeige der Ligatabelle)

Hiermit sehen Sie die Tabellenplätze aller Fu_ballvereine. Sie können den obersten und den untersten Teil betrachten. Wenn Sie auf dieser Tabelle ganz unten landen, kann es Ihnen blühen, da_ Sie in Schimpf und Schande davongejagt werden.

STEUERUNG IM SPIEL

LAUFEN

OHNE BALL

Wird der Joystick in eine bestimmte Richtung bewegt, so bewegt sich auch der Spieler in diese Richtung.

Wenn Sie beim Laufen die Feuertaste drücken, und wenn Ihre Mannschaft nicht zuletzt den Ball berührt hat, führt Ihr Spieler eine von zwei möglichen Handlungen aus:

1. Ist der Ball unterhalb der Kopfhöhe, führt der Spieler in Laufrichtung ein Sliding-

Tackling aus.

2. Befindet sich der Ball oberhalb der Kopfhöhe, springt der Spieler in die Laufrichtung und versucht einen Kopfball zu landen.

Hat Ihre Mannschaft zuletzt den Ball berührt, oder ist Ihre Mannschaft in Ballbesitz, können Sie kein Sliding-Tackling durchführen.

MIT BALL

Wenn Sie den Ball berühren, beginnen Sie, ihn in die gewählte Richtung zu dribbeln. Sollten Sie Ihre Laufrichtung ändern, dribbeln Sie mit dem Ball weiterhin in die neue Richtung. Wenn Sie jedoch versuchen, umzudrehen, indem Sie sich in die entgegengesetzte Richtung begeben, "chipt" Ihr Spieler den Ball in die ursprüngliche Richtung.

Wenn Sie beim Dribbeln mit dem Ball die Feuertaste betätigen, kicken Sie den Ball in Laufrichtung. Sie können den Ball auch "anschneiden", damit er die Richtung wechselt. Wählen Sie die Richtung, indem Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen, direkt nachdem der Ball gekickt wurde.

PASS

Mit einem Pa_ wird der Ball einem anderen Spieler zugespielt. Dies geschieht folgendermа_en:

1. Laufen Sie nicht weiter und halten Sie die Feuertaste für ca. eine drittel Sekunde gedrückt. Laufen Sie zum Ball; wenn der Ball berührt wurde, bleibt der Spieler stehen.

2. Durch die Bewegung des Joysticks können Sie die Blickrichtung Ihres Spielers ändern. Wenn Sie die Joysticktaste loslassen, fliegt der Ball zum nächsten Mannschaftskameraden in der Blickrichtung Ihres Spielers. Die bei dieser Bewegung vorgenommene Richtungsänderung kann maximal 90 Grad betragen.

EINWURF

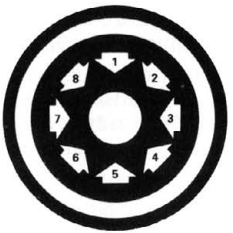
Wird der Ball über das Spielfeld hinaus geschossen, gibt es einen Einwurf. Sie können den Einwurf in drei Richtungen durchführen. Betätigen Sie die Feuertaste, um den Ball in die Blickrichtung zu werfen.

ECKBALL

Wird der Ball von einem Spieler über die eigene Torlinie geschossen, kommt es zum Eckball. Mit Hilfe eines grafischen Symbols können Sie die Art des gewünschten Eckballs wählen. Die Symbole werden unten erläutert. Je länger die Feuertaste gedrückt wird, desto kräftiger ist der Eckschu_.

1. Flacher, gerader Schu_.
2. Flach, nach links abdrehend.

3. Mittlere Höhe, nach links abdrehend.
4. Hoher Schu_, nach links abdrehend.
5. Gerader, hoher Schu_.
6. Hoher Schu_, nach rechts abdrehend.
7. Mittlere Höhe, nach rechts abdrehend.
8. Flach, nach rechts abdrehend.



TORSCHUSS

Wenn die angreifende Mannschaft den Ball über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft schie_t, kommt es zum Absto_ vom Tor. Der Ball wird auf der Seite, auf der er das Spielfeld verlassen hat, in den Torraum plaziert. Schie_en Sie den Ball, indem Sie die Feuertaste auf dem Joystick drücken. Wenn Sie den Joystick nach rechts oder links halten, bewegt sich der Ball in die entsprechende Richtung. Je länger die Feuertaste gedrückt wird, desto weiter wird der Ball geschossen.

Ein Absto_ wird erteilt, wenn der Torwart den Ball im Verlauf des Spiels auffängt. Drücken Sie zum Kicken des Balls die Feuertaste auf dem Joystick. Je länger die Feuertaste gedrückt wird, desto weiter fliegt der Ball. Um die Richtung zu ändern, in die der Ball geschossen wird, bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts. Um den Ball zu werfen, ziehen Sie den Joystick zurück und drücken Sie gleichzeitig die Feuertaste. Ein geworfener Ball fliegt nicht so hoch und weit wie ein Ballschu_.

ELFMETER UND FREISTOSS

Wird innerhalb des Strafraums ein Foul begangen, so kommt es zum Elfmeter. Bei allen anderen Fouls wird ein Freisto_ erteilt. Es erscheint ein grafisches Symbol mit den

Richtungen, in die der Ball geschossen werden kann.

Beim Elfmeter erkennen Sie anhand eines Pfeils, auf welchen Teil des Tors Sie den Ball zuschie_en. Drücken Sie die Feuertaste, wenn sich der Pfeil auf der Stelle befindet, auf die Sie schie_en möchten. Je länger Sie die Feuertaste gedrückt halten, desto höher fliegt der Ball.

Bei einem Freisto_ kann der Ball in eine von 8 Richtungen geschossen werden. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie den Ball kicken wollen, und betätigen Sie zum Schu_ die Feuertaste. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter fliegt der Ball.

GELBE UND ROTE KARTE

Wenn ein Spieler bei einer Ballabnahme nicht die Spielregeln befolgt, kann er eine gelbe Karte erhalten. Erhält derselbe Spieler ein zweites Mal eine gelbe Karte, wird er vom Spielfeld geschickt und für die nächsten zwei Spiele gesperrt.

Begeht ein Spieler ein schweres Foul, erhält er die rote Karte. Eine rote Karte entspricht zwei gelben Karten und zieht die gleichen Folgen nach sich — der Spieler wird vom Feld geschickt und automatisch für zwei Spiele gesperrt. Achten Sie besonders bei einem eindeutigen Punktestand darauf, einen Spieler nicht absichtlich zu foulen.

ITALIANO

LIVERPOOL – THE COMPUTER GAME

© 1992 GRANDSLAM VIDEO LIMITED. TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Questo prodotto è protetto da copyright. E' severamente proibito e ILLEGALE copiare, prestare, affittare e rivendere il prodotto.

TITOLI

Programmazione, grafica e suono della Arcon International Ltd.

Ideazione del gioco di Arcon e Grandslam

Prodotto da Paul Chamberlain, Grandslam

Ringraziamenti speciali ai giocatori e alla direzione del Liverpool, a Jon Smith, Raymond Jaffe e i tifosi di calcio di tutto il mondo.

LIVERPOOL - THE COMPUTER GAME

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Nota per gli utenti di Amiga, Atari ST e PC IBM:

Per evitare l'infezione di virus spegnete il computer per 30 secondi prima di caricare e tenete sempre il/i vostro/i disco/dischi protetto/i da scrittura. La Grandslam Video Limited non è responsabile dell'infezione dei dischi. Il costo della sostituzione di un disco infetto sarà di 3 sterline (6500 lire).

AMIGA

Inserite il disco uno nell'unità DF0: e accendete il computer. Il gioco verrà caricato. Inserite il disco due nell'unità Dfo: quando venite sollecitati.

ATARI ST

Inserite il disco uno nell'unità A e accendete il computer. Seguite i prompt sullo schermo.

PC IBM

Accendete il computer, caricate MSDOS v 2.o superiore. Quando il display mostra "A>" digitate LIVER <INVIO>. Le istruzioni sullo schermo vi comunicheranno quando i dischi devono essere cambiati.

NASTRO C64

Inserite il nastro, riavvolgetelo fino all'inizio del lato 1, digitate <SHIFT><RUN/STOP>. Premete play sul nastro.

DISCO C64

Inserite il disco dal lato 1 e digitate: LOAD"*",8,1 <INVIO>

GIOCO

Potete giocare usando il joystick o la tastiera (solo i PC IBM compatibili).

Con Amiga e ST il giocatore uno usa un joystick collegato alla porta del joystick.

Con Commodore 64 il giocatore uno usa il joystick collegato alla porta due e il giocatore due usa un joystick collegato alla porta uno.

Con gli IBM compatibili con un joystick, il giocatore uno usa il joystick e il giocatore due usa joystick/tastiera. Con i computer senza il joystick entrambi i giocatori usano la tastiera. I tasti possono venire ridefiniti usando l'opzione di definizione tasti.

Altri tasti usati durante il gioco sono i seguenti:

BARRA SPAZIATRICE Interrompe il gioco

ESC Abbandona la partita corrente e riporta allo schermo del menu

OPZIONI DEL GIOCO E SELEZIONE DELLA SQUADRA

Quando il gioco viene caricato appariranno i titoli del gioco. Premendo il pulsante del fuoco sul joystick farete apparire lo schermo delle opzioni del gioco.

Per selezionare un'opzione, spostate l'icona del pallone sull'opzione richiesta e premete il pulsante del fuoco. Lo schermo principale della selezione delle opzioni contiene le seguenti opzioni:

AFTERTOUCH (Traiettoria curvata)

DISK OPTIONS (Opzioni disco)

TEAM SELECTION (Selezione squadra)

PRACTICE (allenamento)

PLAY FULL SEASON (stagione completa)

F.A. CUP ONLY (solo coppa F.A.)

2 PLAYER CUP FINAL (amichevole due giocatori)

VIEW LEAGUE TABLES (tabelle lega)

AFTERTOUCH (Traiettoria curvata)

Quando premete il pulsante del fuoco sull'opzione traiettoria curvata attiverete o disattiverete la traiettoria curvata. Quando questa opzione viene attivata il giocatore avrà la capacità di deviare il pallone quando lo calcia. Questa operazione viene effettuata spostando il joystick a sinistra/destra subito dopo aver tirato la palla. Più tenete il joystick a sinistra/destra, più la palla devierà.

DISK OPTIONS (Opzioni disco)

Quando premete il pulsante del fuoco su Opzioni disco appare il seguente menu:

LOAD GAME (Carica gioco)

SAVE CURRENT GAME (Salva gioco corrente)

FORMAT DISK (Formatta disco)

EXIT (Esci)

Selezionando LOAD GAME potete caricare un gioco precedentemente salvato dal disco. Lo schermo vi chiederà di inserire il disco con il gioco salvato. Una volta effettuata questa operazione, fate clic sul riquadro CONTINUE nella parte inferiore destra dello schermo e il gioco salvato verrà caricato automaticamente. Se decidete di non volere più caricare un gioco salvato o avete fatto un errore, fate clic sul riquadro ESCI in basso a sinistra sullo schermo per ritornare allo schermo principale delle opzioni del disco.

Selezionando SAVE CURRENT GAME potete salvare il gioco corrente. Lo schermo vi chiederà di inserire un disco Salva gioco nell'unità 0. Dovete inserire un nuovo disco formattato, NON il disco di Liverpool, poi fate clic sul riquadro CONTINUE. Il gioco verrà salvato automaticamente su disco. Se decidete di non volere più salvare il gioco o se avete fatto un errore, fate clic sul riquadro per tornare allo schermo opzioni del disco.

Selezionando il riquadro FORMAT DISK potete formattare un disco se non avete già preparato un disco per salvare il gioco. Lo schermo vi chiederà di inserire un disco vuoto per formattarlo. Inserite e fate clic sul riquadro CONTINUA e il vostro disco verrà formattato. Se decidete di non volere più formattare un disco o avete fatto un errore fate clic su EXIT per tornare al menu opzioni del disco.

TEAM SELECTION (Selezione squadra)

Premete il pulsante del fuoco su questa icona per visualizzare il seguente schermo:

Facendo clic su uno dei ritratti dei giocatori potete visualizzare la forza corrente, l'energia di quel giocatore e la situazione della squadra, ad esempio, se viene ferito o espulso. Facendo clic sull'icona IN TEAM porrete quel giocatore nella squadra per la prossima partita. Dovete scegliere 13 giocatori, 11 per la squadra e 2 sostituzioni. Facendo clic sull'icona RESERVE toglierete il giocatore dalla squadra. Facendo clic sull'icona INFO farete apparire le informazioni relative alla carriera di quel giocatore. Facendo clic su

EXIT porterete il giocatore allo schermo della selezione della formazione.

Lo schermo di selezione della formazione contiene 3 icone per formazioni differenti. Scegliete tra 5-3-2, 4-3-3 o 4-2-4. Se avete già scelto una formazione e decidete di mantenerla, fate cli

c sull'icona della formazione di default. In questo modo avrete la stessa squadra per il gioco successivo.

Una volta scelta la vostra formazione, appare lo schermo PLAYER POSITION (posizione giocatore). Questo rappresenta la metà di un campo di calcio e contiene riquadri che corrispondono alla formazione della squadra che avete scelto. Fate clic su un ritratto di un giocatore e su un riquadro per porre il giocatore in quella posizione nella squadra. Cercate di disporre i giocatori nelle loro posizioni preferite, perché giocheranno meglio là. Quando tutte le posizioni sono state selezionate tornerete alla pagina delle opzioni per selezionare il tipo di gioco che volete giocare. Gli ultimi due giocatori saranno le sostituzioni nella partita.

NOTA: Sul Commodore 64 la formazione giocatori viene scelta sullo schermo di selezione squadra e i due schermi di cui sopra non appaiono.

PRACTICE (allenamento)

Permette ad un giocatore di fare una partita di allenamento per la lega. Quando viene selezionato, appaiono le seguenti opzioni:

PITCH TYPE (Condizione campo)

DIFFICULTY (Difficoltà)

MATCH DURATION (Durata partita)

START PRACTICE (Inizio allenamento)

PITCH TYPE determina la condizione del campo. Può essere bagnato, asciutto o medio. La condizione del campo influirà sull'andamento della palla. Ad esempio, su un campo duro, la palla rimbalzerà facilmente e rotolerà più lontano, mentre su un campo bagnato la palla sarà lenta e scivolerà.

DIFFICULTY determina quanto difficile sarà affrontare i vostri avversari nella partita di allenamento. Le scelte sono: facile (avversari molto lenti), media (avversari dalla velocità media), dura (gli avversari sono veloci quanto voi!).

MATCH DURATION seleziona la durata della partita di allenamento. Ogni partita viene divisa in due metà. Quindi una partita di 10 minuti consisterà di due metà di 5 minuti. Se

vengono giocati i tempi supplementari, essi durano per un terzo dei tempi totali della partita. Quindi una partita di 90 minuti avrà un tempo supplementare che dura 30 minuti.

START PRACTICE farà iniziare la partita di allenamento

PLAY FULL SEASON (stagione completa)

Questa opzione inizia la stagione, in cui cercherete di vincere il Campionato di Lega e le gare di Coppa F.A. Il Liverpool ha vinto il Campionato di Lega più volte di qualsiasi altra società di calcio. E' stata anche l'ultima squadra a vincere il Campionato di Lega e la Coppa F.A. nello stesso anno, l'inafferabile "doppio".

F.A. CUP ONLY (solo coppa F.A.)

Inizia la partita di Coppa F.A., la più famosa gara del mondo. Dovete portare avanti la grande tradizione del Liverpool e vincere ancora la gara Coppa F.A.

2 PLAYER CUP FINAL (amichevole due giocatori)

Inizia un gioco a due giocatori. Le opzioni comprendono:

SELECT PLAYER ONE TEAM	seleziona la squadra del giocatore uno
SELECT PLAYER TWO TEAM	seleziona la squadra del giocatore due
SELECT MATCH DURATION	seleziona la durata del gioco
SELECT DIFFICULTY	seleziona la velocità di movimento dei giocatori

START TWO PLAYER CUP FINAL

VIEW LEAGUE TABLES (tabelle lega)

Mostra le posizioni correnti della Lega di tutte le società. Potete vedere le sezioni in alto e in basso della tabella. Se finite troppo in basso nella tabella potreste subire l'espulsione e l'infamia.

GIOCO

CORSA

SENZA PALLA

Muovendo il joystick in una direzione particolare muoverete il giocatore in quella direzione.

Se premete il pulsante del fuoco mentre correte e la vostra squadra non era l'ultima a toccare la palla il vostro giocatore farà una della seguenti cose:

1. Se la palla è sotto la testa, il calciatore eseguirà un tackle scivolato nella direzione in cui stava correndo.
2. Se la palla è al di sopra della testa, il calciatore eseguirà un salto nella direzione in

cui stava correndo nel tentativo di dare un colpo di testa.

Se la vostra squadra è stata l'ultima a toccare la palla o se la vostra squadra è in possesso della palla, non riuscirete ad eseguire un tackle scivolato.

CON LA PALLA

Se entrate in contatto con la palla, cominciate a dribblare la palla nella direzione selezionata. Se in qualsiasi momento cambiate direzione, continuerete a dribblare la palla nella nuova direzione. Tuttavia, se cercate di invertire la direzione spostandovi nella direzione opposta a quella in cui vi state muovendo, il vostro giocatore tira nella direzione originale.

Se premete il pulsante del fuoco mentre dribblate la palla, calcerete la palla nella direzione in cui vi state muovendo. E' anche possibile aggiungere "TRAIETTORIA CURVATA" al movimento della palla, facendola curvare. La direzione della curva viene selezionata muovendo il joystick a sinistra o destra dopo che la palla è stata calciata.

BLOCCO

Il blocco è un modo efficace di permettere al giocatore di passare la palla direttamente ad un membro dell'altra squadra. Ciò viene fatto nel modo seguente:

1. Fate smettere di correre il vostro giocatore e tenete premuto il pulsante del fuoco per un terzo di secondo. Fate correre il vostro giocatore verso la palla e, una volta entrato in contatto con la palla, egli smetterà di muoversi.

2. Muovendo il joystick potete cambiare la direzione del vostro giocatore. Rilasciando il pulsante del joystick passate la palla al membro della squadra più vicino nella direzione del vostro giocatore. Notate che l'angolo massimo di questo movimento è 90 gradi.

RIMESSE IN GIOCO

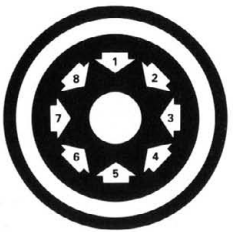
Quando la palla viene mandata fuori campo, viene assegnata una rimessa in gioco. Potete tirare in una di tre direzioni. Premete il pulsante del fuoco nella direzione che vi sta davanti.

CALCI D'ANGOLO

Vengono assegnati alla squadra d'attacco se la palla oltrepassa la linea di fondo. Il tipo di calcio d'angolo da eseguire viene selezionato da una icona, come illustrato più avanti. Più al lungo tenete premuto il pulsante del fuoco più potente sarà il calcio d'angolo.

1. A terra, calcio diritto.
2. A terra, con deviazione a sinistra
3. Altezza media, con deviazione a sinistra

4 Calcio in alto, con deviazione a sinistra
5. Calcio in alto, diritto
6. Calcio in alto, con deviazione a destra
7. Calcio ad altezza media, con deviazione a destra
8. A terra, con deviazione a destra



RIMESSA DAL FONDO

Un Calcio di rinvio viene assegnato quando la squadra in attacco calcia la palla oltre la linea di fondo della squadra in difesa. La palla viene posta nell'area di 6 iarde nello stesso lato in cui la palla è andata fuori gioco. Per calciare la palla premete il pulsante del fuoco del joystick. Tenendo premuto il joystick a sinistra o destra muovete la palla in una delle due direzioni. Più a lungo tenete premuto il pulsante del fuoco, più lontano verrà calciata la palla.

Una Rimessa del portiere viene assegnata quando il portiere riceve la palla durante la partita. Per calciare la palla premete il pulsante del fuoco sul joystick. Più a lungo tenete premuto il pulsante del fuoco più lontano andrà la palla. Per cambiare la direzione in cui viene calciata la palla, muovete il joystick a sinistra o destra. Per tirare la palla fuori tirate il joystick indietro tenendo premuto il pulsante del fuoco.

I tiri non sono così alti come i calci.

CALCI DI PUNIZIONE E DI RIGORE

Un calcio di punizione viene assegnato quando viene commesso un fallo all'interno dell'area di punizione. Un calcio di punizione viene assegnato per tutte le infrazioni.

Viene visualizzata un'icona che mostra le direzioni in cui è possibile calciare la palla.

La freccia indica la parte della rete in cui tirerete. Premete il pulsante del fuoco quando il cursore è nel punto verso cui volete tirare. Più tenete premuto il pulsante del fuoco, più alta sarà la palla.

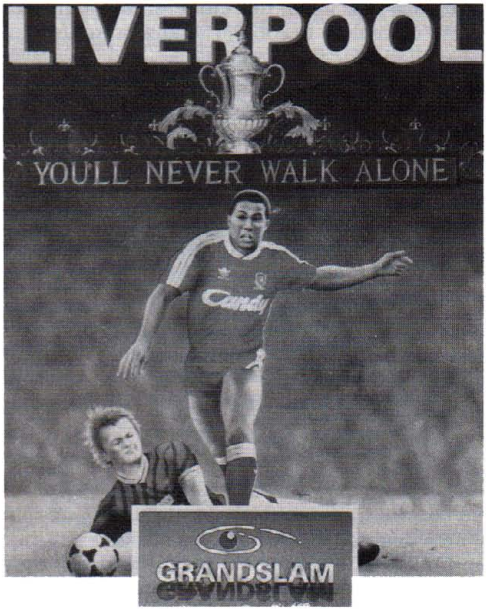
Quando vi viene assegnato un calcio di punizione potete calciare la palla in una delle otto direzioni. Puntate il joystick nella direzione in cui volete calciare la palla e premete il pulsante del fuoco per calciare la palla. Più a lungo tenete premuto il pulsante, più lontano andrà la palla.

CARTELLINI GIALLI E ROSSI

Se un giocatore fa un tackle che non rientra nella regole del gioco, il giocatore che commette l'infrazione può ricevere un cartellino giallo. Se lo stesso giocatore riceve un secondo cartellino giallo, allora il giocatore dovrà abbandonare il campo di gioco e non giocherà le prossime due partite per sospensione.

Altrimenti se un giocatore commette falli particolarmente gravi, può ricevere un cartellino rosso, che equivale a due cartellini gialli ed ha le stesse conseguenze, un'espulsione e una sospensione automatica dalle successive due partite. Attenzione a non commettere fallo intenzionale su un giocatore che sta chiaramente per fare goal!

Printed in England by Powage Press, Aspley Guise, Milton Keynes MK17 8HF



REALISTIC MATCHPLAY.
FULL DIGITISED PICTURES (16-Bit).
AUTHENTIC ACTION, THRILLS, SKILLS AND LUCK.

BESONDERHEITEN DES SPIELES WIRKLICHKEITSGETREUES USSBALLSPIEL. KOMPLETTE, DIGITALISIERTE HANDLUNGSDARSTELLUNG (16-Bit). AUTHENTISCHER SPIELVERLAUF, SPANNUNG, ECHTES KÖNNEN UND GLÜCK.

JEU DE MATCH REALISTE, IMAGES DE L'ACTION TOTALEMENT (16-Bit) ACTION, FRISSONS, TECHNIQUES ET CHANCE AUTHENTIQUES.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO RIPRODUZIONE REALISTICA DI UNA PARTITA DI CALCIO. IMMAGINE DELL'AZIONE PIENAMENTE CODIFICATA (16-Bit). AUTHENTICA'NELLA RIPRODUZIONE DI AZIONI, EMOZIONI, ABILITA' E FORTUNA.

Grandslam Video Limited Grandslam House,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL, England