



## MATCH DAY II

MATCHDAY II is an all action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobbs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactic, and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the computer.

## GETTING STARTED

To get started quickly, load the game and press **C** three times, this will get you onto the pitch, you may now start playing.

The game may be played using a joystick in port 2 or the following keys:

- ♦ — LEFT
- ♦ — RIGHT
- F1 — UP
- F3 — DOWN
- F7 — KICK/JUMP

## LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

## DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD\*\*8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

## THE MENU SYSTEM

Use any key other than **C** to move the cursor. Use **C** to select the entry indicated by the cursor. Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the left end.

## JOYSTICK MENU

This menu only appears when you first load the game so try not to make any mistakes as it will mean you have to reload it.

- (a) One joystick in port 2 — Selected if only one joystick is used. If two player game is then selected, player two will have to use keys [see keys menu].
- (b) Two joysticks — Selected when both player one and player two will be using joysticks.
- (c) No joysticks — Selected when no joysticks at all are available. Both players will have to use keys [see keys menu].

## MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobbs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mêlées, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrêmement précis: le losange de déviation. vous pouvez jouer contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous allier à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encore!

## COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur **C**, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Le jeu se joue en utilisant un levier branché au port 2 ou en utilisant les touches suivantes:

- ♦ — GAUCHE
- ♦ — DROITE
- F1 — HAUT
- F3 — BAS
- F7 — COUP DE PIED / SAUT

## CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

## DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD \*\*\*, 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

## LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que **C**. Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se réfèrent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commence du coté gauche.

## LE MENU LEVIER

Ce menu apparaît seulement quand vous chargez le jeu pour la première fois, faites donc attention à ne pas commettre d'erreur, sinon il vous faudra procéder à un nouveau chargement.

- (a) One joystick in port 2 — (Un levier au port 2) — Sélectionnez cette option si un levier seulement est utilisé. Si vous choisissez ensuite un jeu à deux joueurs, le joueur 2 devra utiliser les touches [voir menu touches].
- (b) Two joysticks — (deux leviers) — sélectionnez cette option si le joueur 1 et le

- joueur 2 utilisent un levier.
- (c) No joystick — (pas de levier) Sélectionnez cette option quand vous ne disposez d'aucun levier. Les deux joueurs devront utiliser les touches [voir menu touches].

## MAIN MENU (menu principal)

Le dernier résultat est affiché presque en bas de l'écran.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY Vous affrontez l'ordinateur.
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY Vous affrontez un de vos amis.
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY Votre ami et vous affrontez l'ordinateur.
- (d) MATCHDAY CUP Vous ainsi que vos amis [jusqu'à un total de sept pouvez prendre part à une coupe en trois matchs.

- (e) MATCHDAY LEAGUE Vous ainsi que vos amis [jusqu'à un total de sept] pouvez prendre part à un championnat. [touches et options] Donnez accès à de nombreuses options et manœuvres.
- (f) KEYS AND OPTIONS [touches et options] Donnez accès à de nombreuses options et manœuvres.

Avant de donner le coup d'envoi pour chaque mi-temps, vous devez utiliser le système de handicap. [vous n'en disposez pas pour les matchs de coupe ou de championnat].

- (a) START HALF Coup d'envoi
- (b) SCORE TEAM ONE 0 Donne à l'équipe 1 un goal d'avantage
- (c) SCORE TEAM TWO 0 Donne à l'équipe 2 un goal d'avantage

## PAUSE MENU (menu pause)

Vous ne pouvez sélectionner ce menu que durant le match en appuyant sur RUN/STOP

- (a) RETURN TO MATCH définir les touches pour le joueur 1 Permet de reprendre le jeu
- (b) QUIT MATCH Permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal
- (c) TACTICS SELECTION Sélectionne le menu tactiques

## KEYS AND OPTIONS MENU (menu touches et options)

Vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

- (a) QUIT MENU Retour au menu principal
- (b) MATCHDAY OPTIONS Donne accès à diverses options de match.
- (c) PLAYER 1 KEYS Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 1.
- (d) PLAYER 2 KEYS Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 2.
- (e) TEAM NAMES Permet de changer le nom des équipes.
- (f) TACTICS SELECTION Permet de sélectionner le menu de tactiques
- (g) COLOUR SCHEME Permet de sélectionner les couleurs de l'équipe et du terrain.

N.B. Pour quitter l'option 'colour scheme', appuyez sur **C**.

## MAIN MENU

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY You play soccer against the computer.
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY You and a friend play against each other.
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY You and a friend team up against the computer.
- (d) MATCHDAY CUP

You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.

- (e) MATCHDAY LEAGUE

You and up to seven friends may take part in a league championship.

- (f) KEYS AND OPTIONS Access numerous options and facilities.

Before you kick off each half, you may use the handicap system.

(Not available for cup or league matches.)

- (a) START HALF Kick off.
- (b) SCORE TEAM ONE 0 Give team 1, goal advantage.
- (c) SCORE TEAM TWO 0 Give team 2, goal advantage.

## PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing "RUN/STOP"

- (a) RETURN TO MATCH Restart the game.
- (b) QUIT MATCH Quit match and return to main menu.
- (c) TACTICS SELECTION Select tactics menu.

## KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) MATCHDAY OPTIONS Access various match options.
- (c) PLAYER 1 KEYS Access the user definable key menu for player one.
- (d) PLAYER 2 KEYS Access the user definable key menu for player two.
- (e) TEAM NAMES Change the team names.
- (f) TACTICS SELECTION Select tactics menu.
- (g) COLOUR SCHEME Select team and pitch colours.

N.B. To leave the colour scheme option, press **C**.

## MATCHDAY OPTIONS MENU

Each option in this menu may be selected, and then changed by pressing ENTER.

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) SOUND LEVEL (HIGH/LOW/OFF) Pour de plus amples explications, se reporter au paragraphe sur le compteur de puissance.
- (c) TIME EACH HALF (5/10/15 MINUTES) [UNATTENDED/ATTENDED] Matches ordinateur (spectateur absent/présent). Vous permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas.
- (d) KICKOMETER (ALL/FWD/HARD/II/III) See the paragraph on the kickometer for a full explanation.
- (e) COMPUTER MATCHES (UNATTENDED/ATTENDED) Decide whether to watch games you are not taking part in.
- (f) COMPUTER SKILL (LOW/MEDIUM/HIGH)

## MATCHDAY OPTIONS MENU (Menu des options Matchday)

Chaque option dans ce menu peut être sélectionnée puis changée en appuyant sur **C**.

- (a) QUIT MENU permet de retourner au menu 'keys and options' [touches et options].
- (b) SOUND LEVEL HIGH/LOW/OFF — niveau sonore [haut/bas/arrêt] Durée mi-temps (5/10/15 minutes) [ALL/FWD/HARD/I/II/III] Pour de plus amples explications, se reporter au paragraphe sur le compteur de puissance.
- (c) TIME EACH HALF (5/10/15 MINUTES) [UNATTENDED/ATTENDED] Matches ordinateur (spectateur absent/présent). Vous permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas.
- (d) KICKOMETER (LOW/MEDIUM/HIGH) — Niveau de jeu de l'ordinateur [bas/moyen/excellent] (HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 1 [joueur/ordinateur] vous pouvez déléguer la garde de vos buts à l'ordinateur. (HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 2 [joueur/ordinateur] — même principe que pour le joueur 1.
- (e) COMPUTER MATCHES
- (f) COMPUTER SKILL
- (g) KEEPER 1
- (h) KEEPER 2

## PLAYER 1 & 2 KEYS MENU (menu des touches pour joueurs 1 et 2)

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon convenable. Veuillez lire les messages à l'écran.

- Etape (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.
- Etape (b) Appuyez sur **C** [annule toutes les touches du moment].
- Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'imprimeront sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche **C**, appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (d) et revenez ensuite à (b). [Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche **C**]. P DE
- Etape (d) Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur **C**.
- Etape (e) Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencez alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaçant le curseur jusqu'au QUIT MENU (sortie menu) et en appuyant sur **C**.

Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante:-

En fonction 2 joueurs si les deux joueurs utilisent le clavier

- JOUEUR 1
- GAUCHE Touche curseur gauche
- DROITE Touche curseur droite

- (c) KEEPER 1 (HUMAN/COMPUTER) You may delegate control of your keeper to the computer.
- (h) KEEPER 2 (HUMAN/COMPUTER)

## PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

It is important to utilise this function properly — Please read the screen prompts.

- Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.
- Step (b) Press **C** [clears all current keys].
- Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the **C** key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). [This involves pressing **C** twice].
- Step (d) When all keys are selected press **C**.
- Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise move the cursor to QUIT MENU and press **C** to return to the keys and options menu.

The default controls have been defined as follows:-

In two player mode if both players are using keyboard

- PLAYER 1
- LEFT Left cursor key
- RIGHT Right cursor key
- DOWN F3
- UP F1
- KICK/JUMP F7

- PLAYER 2
- LEFT **C**
- RIGHT 1
- DOWN S
- UP E

KICK/JUMP SPACE

In two player mode if player 1 is using joystick [Port 2]

- PLAYER 2 Keys
- LEFT **C**
- RIGHT 1
- DOWN L
- UP P
- KICK/JUMP SPACE

The Commodore joystick ports are interactive with the keyboard. When 1 or 2 joysticks are selected certain keys are not available.

## TEAM NAMES MENU

You may change any of the eight team names by moving the cursor, pressing **C**, and then typing your new team name. Press **C** again when you have finished.

- BAS F3
- HAUT F1
- COUP DE PIED/SAUT F7

- JOUEUR 2
- GAUCHE **C**
- DROITE 1
- BAS L
- HAUT P
- COUP DE PIED/SAUT B. D'ESP

En fonction 2 joueurs si le joueur 1 utilise un levier [port 2]

- JOUEUR 2
- GAUCHE **C**
- DROITE 1
- BAS L
- HAUT P
- COUP DE PIED/SAUT B. D'ESP

## TEAM NAMES MENU (menu noms des équipes)

Vous pouvez changer le nom de chacune des huit équipes en déplaçant le curseur, en appuyant sur **C** et en tapant le nouveau nom de votre équipe. Appuyez de nouveau sur **C** quand vous avez terminé. L'option en haut du menu est QUIT MENU (sortie menu), ceci vous ramène au menu touches et options.

## TACTICS SELECTION MENU (menu de sélection des tactiques)

- QUIT MENU (sortie menu) Vous permet de retourner au menu pause ou au menu touches et options.
- TEAM 1 (équipe 1) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense) Lancer vos joueurs vers les buts ennemis afin de marquer ou bien rabattez les afin de défendre les vôtres.
- TEAM 2 (équipe 2) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense)

## MATCHDAY CUP AND LEAGUE MENUS (Menus de matchs de Coupe et de Championnat)

Les menus pour les matchs de Coupe et de Championnat sont assez semblables et seront traités en même temps. En haut de chaque menu, juste en dessous du titre est inscrite la prochaine rencontre. S'il n'y a pas de rencontre imprimée, la compétition est alors terminée et vous devrez en commencer une nouvelle. Près du bas de l'écran se trouve le CUP/LEAGUE CODE NUMBER (numéro de code coupe/championnat), celui-ci change à mesure que vous progressez dans la compétition. Ce numéro peut être réinséré à un moment ultérieur afin de ramener à la position du moment dans la compétition. Le niveau de jeu de l'ordinateur sera réglé au minimum pour les matchs de coupe et de championnat, c'est à dire que durant les matchs de demi-finale de Coupe, le niveau de jeu minimum sera MOYEN et durant les finales, il sera EXCELLENT. Dans les matchs de Championnat, différentes équipes jouent à différents niveaux

## MATCHDAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Arkadenfußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobbs [Überhebern], Fersenkicken und Bodienstößen, Flugkopfbällen, Remplern, nach dem Ball hechtenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem höchst genauen Diamond-Deflection-System [Ablenksystem]. Du kannst gegen einen Deiner Freunde spielen oder gegen das Computerteam, oder Du und Dein Freund können gemeinsam gegen das Computerteam antreten. MATCHDAY II umfasst eine Ligameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Tasten und noch vieles mehr.

## WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und **C** dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Du kannst nun mit dem Spiel beginnen. Das Spiel kann entweder mittels Joystick in Port 2 oder mittels der folgenden Tasten gespielt werden:

- ♦ — LINKS
- ♦ — RECHTS
- F1 — HINAUF
- F2 — HINAB
- F3 — KICK/SPRUNG

## LADEN

Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore einlegen und sicherstellen, daß sie ganz zurückgespult ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig betätigen. Den Bildschirmanleitungen folgen - PLAY AM REKORDERTEIL BETÄTIGEN. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Für C128 einfach GO 64 eintippen (RETURN) und den Anleitungen für C64 folgen.

## DISKETTE

64-Modus anwählen. Diskettenlaufwerk einschalten. Programm mit der Etikette nach oben in das Laufwerk einlegen, LOAD \*\*\*, 8, 1 eintippen (RETURN), das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich automatisch laden.

## DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von **C**, um den Cursor zu bewegen. Benutze **C**, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben. Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

## DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal ladest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, as Du sonst den Ladevorgang wiederholen mußt.

- (a) One Joystick in Port 2 [Ein Joystick in Port 2] - Nur wenn ein Joystick benutzt wird. Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, muß Spieler 2 die tasten benutzen [vgl. Tastenmenü].
- (b) Two Joysticks [Zwei Joysticks] - Wenn Spieler 2 mit Joysticks spielen.

- (c) No Joysticks [Keine Joysticks] - Wenn keine Joysticks zur Verfügung stehen. Beide Spieler werden die Tasten benutzen [vgl. Tastenmenü].

## DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY Du spielst gegen den Computer
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gegeneinander
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer

- (d) MATCHDAY CUP Du und bis zu sieben Freunde können an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.
- (e) MATCHDAY LEAGUE Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen.

- (f) KEYS AND OPTIONS Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Vor jedem Anstoß in einer Spielhälfte kannst Du das Handicap-System benutzen. (Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht erhältlich.)

- (a) START HALF Anstoß
- (b) SCORE TEAM ONE 0 Team 1 erhält Torvorteil
- (c) SCORE TEAM TWO 0 Team 2 erhält Torvorteil

## DAS PAUSEMENÜ

Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von RUN/STOP angewählt werden.

- (a) RETURN TO MATCH Rückkehr zum Spiel
- (b) QUIT MATCH Beenden des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü
- (c) TACTICS SELECTION Anwählen des Taktikmenüs

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

(c) TACTICS SELECTION

- (d) KICKOMETER [All / FWD / HARD / II/ III]. Eine ausführliche Erklärung findest Du unter dem Punkt Kickometer.

- (e) COMPUTER MATCHES [UNATTENDED / ATTENDED] Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest.
- (f) COMPUTER SKILL [LOW / MEDIUM / HIGH, niedriger / mittlerer / hoher Schwierigkeitsgrad] (HUMAN / COMPUTER, Du kannst die Kontrolle Deines Torhüters dem Computer zuweisen. (HUMAN / COMPUTER)

## TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Es muß unbedingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt wird - die Bildschirmhinweisungen genau beachten.

- Schritt (a) Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
- Schritt (b) Betätige **C** [damit werden alle aktiven Tasten geloscht].
- Schritt (c) Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten [diese werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden]. Wenn Du die **C**-Taste benutzen möchtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit schritt (d) fortsetzen und dann zu schritt (b) zurückkehren. [Dabei muß **C** zweimal gedrückt werden]. Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, **C** betätigen. Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf QUIT MENU und betätige **C**, um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:

Beim Spiel mit zwei Spielern, wenn beide Spieler die Tastatur benutzen.

- SPIELER 1
- LINKS LINKE CURSORTASTE
- RECHTS RECHTE CURSORTASTE
- HINUNTER F3
- HINAUF F1
- KICKEN/SPRUNG F7

- SPIELER 2
- LINKS **C**
- RECHTS 1
- HINAB S
- HINAUF E
- KICKEN/SPRUNG LEERTASTE

Beim Spiel mit einem Spielern, wenn Spieler 1 einen Joystick benutzt [Port 2].

- PLAYER 2 Tasten
- LINKS **C**
- RECHTS 1
- HINAB L
- HINAUF P

KICKEN/SPRUNG LEERTASTE

Die Commodore Joystick ports sind mit der Tastatur gekoppelt . Wenn 1 oder 2 Joysticks gewählt werden, sind bestimmte Tasten nicht verfügbar.

## TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, indem du den Cursor auf die entsprechende Stelle hinbewegst. **C** betätigt und Deinen neuen Teamnamen eingibst. Wenn Du damit fertig bist, mußt Du **C** noch einmal betätigen. Die oberste Menüauswahl ist QUIT MENU. Dies bringt Dich wieder zum Menu "Keys and Options" zurück.

## DAS MENÜ "TACTICS SELECTION" (Taktikauswahl)

- (a) QUIT MENU Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü "Keys and Options" zurück.
- (b) TEAM 1 (ATTACKING/DEFENSIVE, Angriff/Verteidigung) Rücke Deine Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken.
- (c) TEAM 2 (ATTACKING / DEFENSIVE)

## DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE

Die Menüs für Cup- und Ligaturniere sind sich ziemlich ähnlich und werden daher gemeinsam behandelt. Am Anfang des Menüs, direkt unter dem Titel, steht der nächste Spielplan. Wenn kein Spielplan angegeben wird, dann ist das Turnier beendet und Du mußt ein neues beginnen. Im unteren Bildschirmteil steht die CUP / LEAGUE CODE NUMBER [Cup- / Ligakennnummer], diese ändert sich im Verlauf eines Turnieres. Diese Nummer kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingegeben werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen. Als Computerschwierigkeitsgrad wird nur der Mindestwert für Cup- und Ligaspiele eingestellt, d.h. bei Cup-Halbfinalspielen ist der Mindestwert MEDIUM und bei Finalspielen HIGH. Bei Ligaturnieren spielen die einzelnen Teams mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht muß ein Rückspiel stattfinden.

SPIELPLAN

Spiele nach dem laufenden Spielplan. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Cup-/ Ligatabelle angezeigt. Wenn Du jetzt eine beliebige Taste betätigst, wirst Du in das Hauptmenü zurückgebracht. Dies bedeutet, daß Du Liga-, Cup- und Freundschaftsspiele miteinander mischen kannst.

STEUERUNG

[Comp gegen Comp / Comp gegen Mensch / Mensch gegen Comp / Mensch gegen Mensch / 2 Menschen gegen Comp / Comp gegen 2 Menschen] Du kannst auswählen, welche Teams Du steuern möchtest, und sogar noch mitten im Turnier Deine Einstellung ändern. Wird Comp gegen Comp ausgewählt, werden diese Spiele nicht angezeigt, wenn die Einstellung COMPUTER MATCH [Matchday Auswahlmenü] nicht auf ATTENDED geändert wurde.



The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

### TACTICS SELECTION MENU

QUIT MENU This will return to either the pause menu or keys and options menu.  
TEAM 1 [ATTACKING/DEFENSIVE]  
Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.  
[ATTACKING/DEFENSIVE]

TEAM 2 [ATTACKING/DEFENSIVE]

### MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together. At the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one. Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. The number may be typed back in at a later date to restore the current position in the competition.

The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, ie: during the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels. Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play a replay.

PLAY FIXTURE  
Play the current fixture. When the game has finished, the cup/league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may intermix league, cup and friendly matches.

CONTROL  
(Comp V Comp / Comp V Human / Human V Comp / Human V Human / 2 Humans V Comp / Comp V 2 Humans)  
You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp V Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option (Matchday options menu) to ATTEND. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE  
This will display the appropriate table.

START NEW CUP/LEAGUE  
This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this.

START OLD CUP/LEAGUE  
Access the menu that permits you to type in an old code number.

QUIT MENU  
Return to main menu.

### START OLD CUP/LEAGUE MENUS

QUIT MENU  
Return to cup or league menu.

de jeu.  
Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE  
Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché: vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

CONTROL  
Comp V Comp (ordinat. contre ordnat.) — Comp V Human (ordin. contre Joueur) — Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre ordnat.) — Comp V 2 humains (Ordinat. contre 2 Joueurs) — Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez Ordinat. contre Ordinat. ils ne seront pas montés à moins que sur le Menu des options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match ordinateur) en option ATTENDED (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le tableaude coupe/de championnat vous sera montré immédiatement.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE  
(Affichage coupe/championnat) — permet d'afficher le tableau correspondant.

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE  
(Débuter une nouvelle coupe/championnat) Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débiter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.

START OLD CUP/ LEAGUE  
(Reprise ancienne coupe/ancien championnat Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.

QUIT MENU  
(sortie menu) Vous ramène au menu principal.

### START OLD CUP/LEAGUE MENUS (Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

(a) QUIT MENU  
(sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE  
Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE  
Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS  
Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neueltich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.

STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS  
Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann.

MENÜ VERLASSEN  
Rückkehr zum Hauptmenü

### STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN  
Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü

(b) KENNNUMMER  
Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennnummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

### SPIELEN

**Arretierbälle (tote Bälle).** (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)  
Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.  
Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes; usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.  
Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

**Steuern eines Spielers.** Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.  
Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

CODE  
Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try.

### PLAYING THE GAME

**Deadball situations.** (Centres, throws, corners, goal kicks)  
The player taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions. The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side ect. A different set of nine is provided for each deadball situation.  
Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

**Controlling a player.** You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swops from one player to another, you will, for a short time, control both players to give you a better chance in the case of a rebound.  
The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

**Getting possession.** If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession.  
To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet. To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie: where the ball bounces).  
Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

**The kickometer.** The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium, I is very soft and —I is a backheel.  
The range of the meter may be altered from the MATCHDAY OPTIONS menu

a)	All kicks	All forward kicks and the backheel.
b)	Fwd kicks	All forward kicks (default value)
c)	Hard kicks	The meter just uses II and III
d)	Kick II	The meter is fixed at II
e)	Kick III	The meter is fixed at III

Please note. When you play twin player matchday, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

**Kicking the ball while in possession.** Pressing fire while in possession will kick the Ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

### COMMENT JOUER

**Situations de ballon mort** (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon, par exemple quand un centre a été pris par l'équipe de gauche, une longue passe à droite sera obtenue en poussant le levier vers la droite, une courte passe sera obtenue en poussant le levier vers la gauche, le ballon sera envoyé dans l'endroit le plus éloigné du terrain en poussant le levier vers le haut et vers l'endroit le plus proche du terrain en poussant le levier vers le bas ect. On dispose d'un groupe de neuf positions différentes pour chaque ballon morte.  
Attention: le compteur de puissance (kickometer) n'aura aucun effet sur ces coups de pieds et ces renvois.

**Le contrôle du joueur.** Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon, une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlerez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôlez.

**Comment obtenir le ballon.** Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention: un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds. Afin d'attraper un ballon, vous devez surveiller son ombre et vous placerez à l'endroit où vous pensez que le ballon et l'ombre vont se rejoindre (c' à d. à l'endroit où le ballon rebondit). Vous remarquerez que la taille de l'ombre dépend de la hauteur du ballon.

**Le compteur de puissance.** Le compteur de puissance détermine la puissance du coup de pied III: très importante, II: moyenne, I: faible et —I correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon, il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS.

a)	All kicks	Tous les coups de pied vers l'avant et le coup de talon (passe arrière)
b)	Fwd Kicks	Tous les coups de pied vers l'avant (valeur par défaut)
c)	Hard kicks	(coups puissants) le compteur utilise simplement II et III
d)	Kick II	Le compteur est fixé à II
e)	Kick III	Le compteur est fixé à III

Attention: Quand vous jouez une partie Matchday à deux joueurs, les deux joueurs qui sont contrôlés sur le terrain sont identifiés par deux compteurs miniatures différents.

**Coup de pied dans le ballon quand vous êtes en**

**Locking the kickometer & volley shots.** If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

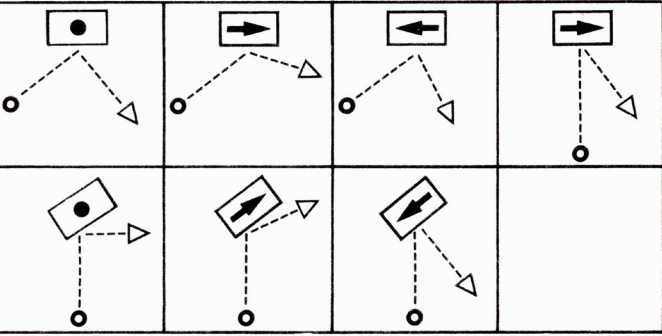
**Jumping.** If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

**The keeper.** The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive. Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle.

If playing twin player matchday, control of the keeper always goes to player one. When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player. It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCHDAY OPTIONS menu.

**Barging.** You may shoulder barge players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

**Diamond deflection system. (DDS).** The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



possession du ballon. Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain. Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

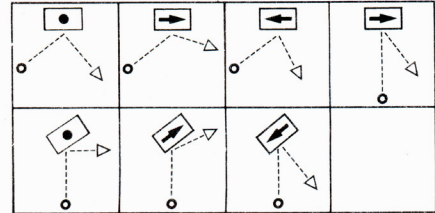
**Blocage du compteur et renvois en volée.** Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

**Saut.** Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

**Le gardien.** Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu.  
Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également celui du joueur le plus proche. Vous pouvez déléguer le contrôle de votre gardien à l'ordinateur grâce au menu MATCHDAY OPTIONS.

**Mêlées.** Vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs mais attention, quand vous jouez avec l'équipe de l'ordinateur au niveau de jeu EXCELLENT, vous vous apercevrez qu'ils résistent et même ripostent de manière efficace.

**Système du losange de déviation (DDS).** Le système DDS a été inclus afin de fournir un réalisme maximum quand le ballon rebondit contre un joueur. En pratique, le ballon n'est pas seulement influencé par sa propre direction et l'angle auquel se tient le joueur mais également par la direction dans laquelle le joueur se déplace si celui-ci saute et il peut également détecter l'avant de la tête pour permettre plus de contrôle. Les diagrammes suivants montrent quelques exemples de déviation. Les flèches à l'intérieur des joueurs indiquent dans quel sens ils courent

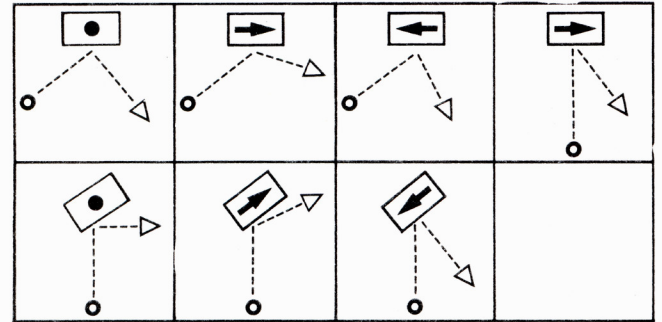


Wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhältst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler.  
Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

**Rempeln.** Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeeln.

**Diamond-Deflection-System (DDS - Ablenkssystem)** DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der



Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an.

### HINWEISE UND RATSCHLÄGE

• Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.

• Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.  
• Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.

### HINTS AND TIPS

Use '2 PLAYER MATCHDAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners, centres, goal kicks and throws.

To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow. When using the kickometer on 'ALL KICKS', try 'locking it on backheels when you run into a tackle.

Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team. Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field.

For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

### MATCHDAY II

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

### CREDITS

Written by John Ritman and Bernie Drummond.

Coded by John Darnell

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward.

© 1987 Ocean Software Limited.

### CONSEILS UTILES

Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.

Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.

Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.

Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.

Habitez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.

Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

### MATCHTDAY II

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

### GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond  
Musique et effets sonores de Guy Stevens  
Produit par D.C. Ward.

DDS (Ablenkssystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.

Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.

Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

### HINWEISE UND RATSCHLAGE

• Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.

• Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.

• Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.

• DDS (Ablenkssystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.

• Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.

• Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

### MATCHDAY II

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

### HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond

Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens

Produktion von D.C. Ward.