

STREET SPORTS SOCCER™

INTRODUCTION

You're the Jets, they're the Spikes, and the score's tied at three apiece with 45 seconds to go. Kickoff! Brad sprints for the ball, commanders it, and breaks free to the right, foiling a trip attempt by the Spikes. An amazing pass to Butch! Butch hurdles a dustbin lid and fires an unstoppable chip past the Spikes' goalie. Time! – and the Jets win!

OBJECTIVES

STREET SPORTS SOCCER puts together fast-action sports with real-life street players. You're captain – so pick your rowdy teammates, then play against the computer or a friend.

Your three-player team plays the big-league rules. The goalie protects your net while the forwards do the ball-handling. Choose your team from the rowdiest kids on the street, then play to a set time or a set score.

LOADING THE GAME

COMMODORE 64®/128™COMPUTERS

- Set up your system as shown in the owner's manual, and plug in your joystick. For Commodore 128, set the system to C64 mode.
- Remove all disks from the disk drives, then turn on the system.
- Insert disk into drive. Type **LOAD****,**8,1** and press the **RETURN** key.
- When STREET SPORTS SOCCER title screen appears, press the **FIRE BUTTON**.
- To end the game at any time, hold down **RUN/STOP** and press **RESTORE**.

WITH THE EPYX FAST LOAD™ CARTRIDGE

- Follow the first two steps listed above.
- Insert the STREET SPORTS SOCCER disk into the drive. Hold down the **C** = (Commodore) key and press **RUN/STOP**.
- When the STREET SPORTS SOCCER title screen appears, press the **FIRE BUTTON**.
- To end the game at any time, hold down **RUN/STOP** and press **RESTORE**.

IBM PC® AND COMPATIBLES

- Set up your system as shown in the owner's manual. If you're going to use a joystick, plug it in.
- Insert your **DOS** disk into drive **A** and turn on the system. (If your system boots from a hard drive, type **A**: and press **RETURN**.)
- When DOS is loaded, insert the STREET SPORTS SOCCER disk into drive **A**, label side up. Type **SOCCER** and press **ENTER**.
- When STREET SPORTS SOCCER title screen appears, press **FIRE BUTTON**.

APPLE II® SERIES

- Set up your system as shown in the owner's manual and plug in the joystick.
- Insert the STREET SPORTS SOCCER disk into the startup drive, label side up. Turn on the system.

- When the STREET SPORTS SOCCER title screen appears, press the **FIRE BUTTON**.

GETTING STARTED

Do you want to play in the street or go to the park? Either place is great. The street's only bad news when they leave the dustbins out. In the park, diving on the soft turf makes up for when you take a header in the mudhole.

Choose your game field. Move the joystick handle **LEFT** or **RIGHT** to highlight your choice, then press the **FIRE BUTTON**.

PICKING THE TEAM

Choose your opponent. For one-player games, highlight "Computer". For two-player games, highlight "Human". Then press the **FIRE BUTTON**.

Nine kids in the neighbourhood are hot soccer players. You'll need three of them – a goalie and two forwards. They've all got a soccer speciality. Winning is just a matter of how you put them together.

Decide how you want to pick your players. "Old" lets you select from five pairs of teams who have played before. "Random" means the computer will line up the teams. "New" means you'll choose your team, player by player.

If you pick a new team, you get a chance to name it. Type the new name, then press **RETURN**. To keep the old name, press **RETURN** when the name shows on screen.

Toss a coin to see who gets to pick first. Move the joystick handle **LEFT** for heads, **RIGHT** for tails. Press the **FIRE BUTTON** to flip the coin. The winner picks the first player, then you and your opponent take turns picking players.

When it's your turn, move the joystick handle to highlight different kids and press the **FIRE BUTTON** to choose the kid who's highlighted. That player comes down to the street wearing his or her game colours.

THE PLAYERS

For your forwards you'll need good runners with stamina who can think fast and move faster. For the goalie, you'll want someone with staying power who can protect the net while thinking one step ahead of the opposing team.

RADAR – Most talented feet on the street. With his incredible footwork and head shots, it's easy to overlook his lack of speed.

JULIE – A hot shooter who knows how to handle the ball and kicks up mud like a pro. Keeper her out of the net, though.

MELISSA – She's not speedy but she's got a lot of spunk. With her great lateral moves it's hard to believe she can be so clumsy.

RALPH – Most valuable player and agile speed demon. Shoots like a pro and is top-notch on defence.

VIC – holds the record for the most saves, though he sometimes lets an easy one slip by. He's the best defence against hot-shot opponents.

BRAD – Not the number one player, but you can always count on him to be on top of the ball. His infectious team spirit is his greatest asset.

BOJO – No speed demon, but he puts action and excitement into every game. A great all-around player who can shoot, dribble, and pass with amazing ease. Too cocky to be a good goalie.

BUTCH – An awesome jumper – nothing gets over his head! Fairly good shooter and handler, though a little slow on the move upfield.

DANA – She's shy on offense, but watch her knock the shots away with amazing defensive plays.

Once the teams are picked, you can change your players' fielding positions. After you make changes, press the **FIRE BUTTON**.

PLAYING THE GAME

You can either play a timed game or play to a set score. Highlight your choice, then press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick handle **LEFT** or **RIGHT** to set the time limit or end-game score, then press the **FIRE BUTTON**.

Select a skill level: Beginner (easy), Intermediate (hold your own), or Advanced (tough). Highlight the level you want and press the **FIRE BUTTON**.

The forwards line up in mid-field and the match begins. Use your joystick to control your players, one at a time. (When under control, a player's clothes change colour.) Forwards with the ball dribble when they run and hold the ball between their feet when standing still. Forwards handle the ball with feet, knees, chest, and head. Goalies use their feet, knees, chest, head and hands.

OFFENSIVE ACTION

Your team is on offense when one of your players has the ball. To score, your team must get the ball through the other team's goal. Each "goal" is worth one point.

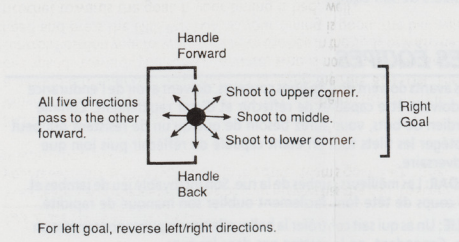
PASSING AND RECEIVING

When your forward has the ball, pass by pushing the joystick handle in a passing direction (see diagram) and pressing the **FIRE BUTTON**. The ball speeds towards your other forward, who is now under joystick control. Position your forward to receive the ball in the body or with the head and press the **FIRE BUTTON**. If your timing is good, the ball will ricochet towards the goal. If your timing is bad, well...

SHOOTING

To shoot, move the joystick handle towards your goal (see diagram) and press the **FIRE BUTTON**.

PASSING AND SHOOTING ACTION



KICKING

With practice, players can kick "set shots" from a stationary position. With your forward near the ball, set him or her up to kick by tapping the joystick handle **UP** or **DOWN**. To tap, quickly push and release the handle.

Kick	Position	Joystick Action
Hook (left curve)	Right of the ball	Tap DOWN
Slice (right curve)	Left of the ball	Tap UP
Straight in	In front of the ball	None

When your player's in position, push the joystick handle towards the goal and press the **FIRE BUTTON**.

STREET SPORTS SOCCER™

EINLEITUNG

Sie sind die Jets, die anderen sind die Spikes. Das Spiel steht 3:3 unentschieden, und es sind nur noch 45 Sekunden zu spielen. Anstoß! Brad sprintet nach dem Ball, nimmt ihn in Beschlag, bricht auf der rechten Seite durch und macht den Spikes einen Strich durch die Rechnung, die ihn stolpern lassen wollen. Ein toller Pass zu Butch! Butch springt über einen Mülleimerdeckel und schießt den Ball unhaltbar ins Netz, vorbei am Torhüter der Strikes. Das Spiel ist zu Ende und die Jets haben gewonnen!

ZIELE

STREET SPORTS SOCCER verbindet schnellen Action-Sport mit Spielern von der Straße, wie im richtigen Leben. Sie sind der Kapitän – suchen Sie sich eine wilde Mannschaft aus und spielen Sie entweder gegen den Computer oder einen Freund.

Ihre Mannschaft, bestehend aus drei Spielern, spielt nach den herkömmlichen Fußballregeln. Der Torwart sichert das Tor, während die Stürmer sich um den Ball kümmern. Stellen Sie sich eine Mannschaft aus den wildesten Kindern in der Straße zusammen, spielen Sie dann nach der vorgegebenen Zeit oder dem vorher festgesetzten Spielstand.

DAS SPIEL LADEN

COMMODORE 64®/128™ COMMODORE

- Stellen Sie Ihr System so auf, wie es in der Gebrauchsanweisung steht und schließen Sie den Joystick an. Stellen Sie das System des Commodore 128 nach dem Modus des C64 auf.
- Entfernen Sie alle Disketten aus den Diskettenlaufwerken und stellen Sie dann das System an.
- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk. Tippen Sie **LOAD****,**8,1** und drücken Sie die **RETURN**-Taste.
- Wenn der STREET SPORTS SOCCER Titelbildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Sie können das Spiel jederzeit beenden, wenn Sie die **RUN/STOP**-Taste niedergedrückt halten und **RESTORE** drücken.

MIT EPYX FASTLOAD™ CARTRIDGE

- Befolgen Sie die ersten beiden Anweisungen, die auf der vorhergehenden Seite aufgelistet sind.
- Legen Sie die STREET SPORTS SOCCER Diskette in das Laufwerk. Halten Sie die **C** = (Commodore) Taste niedergedrückt und drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste.
- Wenn der STREET SPORTS SOCCER Titelbildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Sie können das Spiel jederzeit beenden, wenn Sie die **RUN/STOP**-Taste niedergedrückt halten und den **FEUERKNOPF** drücken.

IBM® PC UND KOMPATIBLE

- Stellen Sie Ihr System so auf, wie es in der Gebrauchsanweisung steht. Wenn Sie den Joystick benutzen wollen, schließen Sie ihn an.
- Legen Sie die DOS Diskette in das Laufwerk A ein und schalten Sie das System ein. (Wenn Ihr System von der Festplatte bootet, tippen Sie **A**: und drücken den **FEUERKNOPF**.)
- Wenn DOS geladen ist, legen Sie die STREET SPORTS SOCCER Diskette in das Laufwerk A, mit dem Etikett nach oben. Tippen Sie **SOCCER** und drücken Sie die **ENTER**-Taste.
- Wenn der STREET SPORTS SOCCER Titelbildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

APPLE II® SERIEN

- Stellen Sie Ihr System so auf, wie es in der Gebrauchsanweisung steht und schließen Sie den Joystick an.
- Legen Sie die STREET SPORTS SOCCER Diskette in das Startlaufwerk ein, mit dem Etikett nach oben. Schalten Sie das System ein.
- Wenn der STREET SPORTS SOCCER Titelbildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

DAS SPIEL STARTEN

Wollen Sie auf der Straße oder im Park spielen? Beide Plätze sind super. Schlecht sieht es auf der Straße nur aus, wenn man die Mülleimer dort vergessen hat. Dagegen macht es im Park keinen Spaß, wenn man auf dem weichen, tiefen Boden nach einem Kopfball hechtet und in einem Schlammloch landet.

Wählen Sie Ihr Spielfeld. Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um Ihre Wahl hervorzuheben. Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**.

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Wählen Sie Ihren Gegner. Für Spiele mit nur einem Spieler, heben Sie "Computer" hervor. Für Spiele mit zwei Spielern heben Sie "Human" hervor. Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**.

Neun Typen in der Nachbarschaft sind wirklich klasse Fußballspieler. Sie brauchen drei von ihnen – einen Torwart und zwei Stürmer. Sie haben alle eine besondere Fußballspezialität auf Lager. Gewinnen ist daher nur eine Frage der richtigen Zusammenstellung.

Entscheiden Sie sich, wie Sie Ihre Spieler aussuchen. Wenn Sie "OLD" wählen, können Sie aus fünf Mannschaftspaaren aussuchen, die schon einmal gespielt haben. "Random" bedeutet, daß der Computer die Mannschaften aufstellen wird, "New" bedeutet, daß Sie jeden einzelnen Spieler Ihres Teams aussuchen.

Wenn Sie eine neue Mannschaft aussuchen, so können Sie ihr einen Namen geben. Tippen Sie den neuen Namen und drücken Sie dann **RETURN**. Um den alten Namen zu behalten, drücken Sie **RETURN**, wenn der Name auf dem Bildschirm gezeigt wird.

Werfen Sie eine Münze, um zu entscheiden, wer zuerst wählen darf. Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS** für Kopf, nach **RECHTS** für Zahl. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um die Münze zu werfen. Der Sieger wählt den ersten Spieler, dann wechseln Sie und Ihr Gegner sich im Ausschauen ab.

Wenn Sie an der Reihe sind, bewegen Sie den Joystick, um verschiedene Spieler hervorzuheben und drücken dann den **FEUERKNOPF**, um den Spieler zu wählen, der hervorgehoben wird. Dieser Spieler wird die Straße herunterkommen und ihr oder sein Mannschaftstrikot tragen.

DIE SPIELER

Für Ihre Stürmer brauchen Sie gute Läufer mit großer Ausdauer, die schnell denken und sich noch schneller bewegen können. Für Ihren Torwart brauchen Sie jemanden mit Durchhaltevermögen, der nicht nur das Tor verteidigen kann, sondern der auch immer einen Schritt weiter als die gegnerische Mannschaft denken kann.

RADAR: Hat die talentiertesten Beine in der Straße. Seine unglaubliche Beinarbeit und seine Kopfbälle trösten über seinen Mangel an Schnelligkeit hinweg.

JULIE: Sie ist ein richtiger Ballermann und kann wie ein Profi mit dem Ball umgehen.

MELISSA: Sie ist zwar nicht sehr schnell, aber sie hat Mumm! Sie besitzt eine tolle Spielübersicht und es ist kaum zu glauben, daß sie so tolpatschig sein kann.

RALPH: Er ist der wertvollste Spieler und er kann wahnsinnig schnell rennen. Er schießt wie ein Profi und ist erstklassig in der Verteidigung.

VIC: Er hält den Rekord für die meisten abgewehrten Bälle, aber manchmal läßt er einen ganz läppischen Ball ins Netz. Er ist die beste Verteidigung gegen die Torjäger des Gegners.

BRAD: Nicht gerade der Nummer –1– Spieler, aber man kann sich immer auf ihn verlassen, wenn er am Ball ist. Sein Mannschaftsgeist ist ansteckend und ein großer Gewinn für das Team.

BOJO: Er gehört nicht zu den Schnellsten, aber er steckt eine ganze Menge Tatendrang und Enthusiasmus in jedes Spiel. Er ist ein großer Allroundspieler, der mit einer erstaunlichen Leichtigkeit schießen, dribbeln und Bälle zuspelen kann. Aber er ist zu großspurig, um ein guter Torhüter zu sein.

BUTCH: Er hat ein ehrfurchterregendes Springvermögen – er läßt keinen Ball aus. Er ist ziemlich gut im Schießen und im Umgang mit dem Ball, aber er ist ein bißchen langsam, wenn er in die gegnerische Hälfte rennen soll.

DANA: Sie ist sehr zurückhaltend im Angriff, aber sie ist großartig, wenn sie in der Verteidigung spielt.

Wenn Sie Ihre Mannschaft ausgesucht haben, können Sie die Position der Spieler ändern. Wenn Sie die Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

SPIELEN

Sie können entweder nach einer vorgegebenen Zeit oder nach einem festgesetzten Spielstand spielen. Heben Sie Ihre Wahl hervor und drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um das Zeitlimit oder den zu erreichenden Spielstand einzustellen. Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**.

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus: Beginner (einfach), Intermediate (fortgeschrittene Anfänger) oder Advanced (schwierig). Heben Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad hervor und drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**.

Die Stürmer stellen sich in der Mitte des Spielfeldes auf und das Spiel beginnt. Benutzen Sie den Joystick, um Ihre Spieler zu steuern. Sie können nur jeweils einen zu einem Zeitpunkt steuern. (Die Kleidung des Spielers, den Sie gerade steuern, wird sich dann verändern.) Die Stürmer, die im Ballbesitz sind, werden mit dem Ball dribbeln, wenn sie laufen und ihn zwischen den Füßen halten, wenn sie stehenbleiben. Die Stürmer bewegen den Ball mit den Füßen, Knien, der Brust und dem Kopf. Die Torhüter benutzen ihre Füße, Knie, Brust, den Kopf und die Hände.

ANGRIFFSAKTIONEN

Ihr Team ist im Angriff, wenn einer der Spieler im Ballbesitz ist. Um ein Tor zu erzielen, muß der Ball im Tor der gegnerischen Mannschaft landen. Jedes Tor zählt einen Punkt.

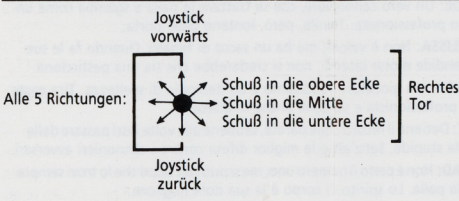
DENN BALL ZUSPIELEN UND ANNEHMEN

Wenn Ihr Stürmer den Ball hat, können Sie den Ball zuspelen, wenn Sie den Joystick in die jeweilige Richtung bewegen (siehe Abbildung). Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**. Der Ball saust dann zu Ihrem zweiten Stürmer, der nun unter Joystickkontrolle steht. Postieren Sie Ihren Stürmer so, daß er den Ball entweder mit dem Körper oder mit dem Kopf annehmen kann. Drücken Sie dann den **FEUERKNOPF**. Wenn Ihre Zeiteinteilung gut ist, so wird der Ball in Richtung des Tors abprallen. Wenn Ihre Zeiteinteilung schlecht ist, nun ja...

SCHIEßEN

Um zu schießen, bewegen Sie den Joystick in die Richtung Ihres Tors (siehe Abbildung) und drücken den **FEUERKNOPF**.

ZUSPIELEN UND SCHIEßEN



Für das linke Tor gelten die entgegengesetzten Richtungen.

DEFENSIVE ACTION

Your team is on defence when the other team has the ball. Press the **FIRE BUTTON** to switch between playing either your goalie or a forward.

BLOCKING

When an offensive player fires a shot, move the joystick handle towards the ball. If your timing's right, your player will block the shot.

STEALING

Keep your forwards between the ball and the goal so they can cut off shots to the goal. Have them steal the ball by getting their feet between the offensive forward's feet and the ball.

GOAL-TENDING

Keep your goalie between the ball and the goal mouth. When the ball gets close, move your goalie towards it to cut down the angle of the shot. When your goalie catches the ball, press the **FIRE BUTTON**. The goalie will kick the ball out.

Whenever a shot on goal occurs, the goalie will drop to the ground in an attempt to stop the ball.

PENALTIES

Tripping and bumping by the defence earn penalty shots for the offense

One trip or two bumps result in one penalty shot on goal. (One bump gets a warning whistle.) Players line up at the top of the field and the ball is spotted in front of the goal. Then the forward who was fouled takes the shot. If the player makes the shot, the forwards line up again in mid-field. If the defensive goalie blocks the shot, defence takes possession.

Offsides happen when an offensive player without the ball gets behind a defensive player. The result: automatic change of possession.

END OF GAME

A game ends when the set score is made by either team or when time runs out. Overtime occurs when a tie score ends a timed game. Each team receives five shots on goal. One forward lines up against the defensive goalie and takes five shots. Then the other team takes its shots. If the score is still tied, each team gets five more shots.

Want to play again? Start another match with the same teams by highlighting "Yes" and pressing the **FIRE BUTTON**.

© 1988 Epyx Inc. All rights reserved.

EPYX is a registered trademark no. 1195270.

600 Galveston Drive, P.O. Box 8020, Redwood City, CA 94063

DEN BALL KICKEN

Mit einiger Übung können die Spieler Standardschüsse aus einer feststehenden Position ausführen. Wenn sich Ihr Stürmer in der Nähe des Balls befindet, machen Sie ihn schußbereit, indem Sie den Joystick **HOCH** oder **RUNTER** schieben. Dies können Sie tun, wenn Sie den Joystick schnell schieben und wieder loslassen.

KICKEN	POSITION	JOYSTICKBEWEGUNG
Haken (Linkskurve)	Rechts vom Ball	schieben – HERUNTER
Slice (Rechtskurve)	Links vom Ball	schieben – HOCH
Direkt ins Tor	Vor dem Ball	Keine

Wenn Ihr Spieler in der Position steht, schieben Sie den Joystick in die Richtung des Tors und drücken den **FEUERKNOPF**.

ABWEHRAKTIONEN

Ihr Team ist in der Abwehr, wenn die gegnerische Mannschaft im Ballbesitz ist. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um vom Torwart zum Stürmer zu wechseln und umgekehrt.

ABSPERREN

Wenn ein Angriffsspieler den Ball schießt, bewegen Sie den Joystick in die Richtung des Balls. Wenn Ihre Zeiteinteilung stimmt, wird Ihr Spieler den Schuß blockieren Den Ball stehen.

Ihre Stürmer sollten zwischen dem Ball und dem Tor stehen, damit sie Schüsse auf das Tor abwehren können. Sie können dem Gegner den Ball abnehmen, wenn sie ihre Füße zwischen die des angreifenden Stürmers und den Ball bewegen.

TORVERSUCH

Postieren Sie Ihren Torwart zwischen dem Ball und den Torcasten. Wenn der Ball näherkommt, bewegen Sie den Torwart in Richtung des Balls, um den Schußwinkel zu verkürzen. Wenn Ihr Torwart den Ball fängt, drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Der Torwart wird dann den Ball wegschlagen.

Bei jedem Schuß auf das Tor wird der Torwart sich auf den Boden werfen und versuchen, den Ball zu halten.

STRAFSTÖSSE

Es gibt immer einen Strafstoß für die angreifende Mannschaft, wenn die Verteidiger stoßen oder den Gegner durch Beinstellen zu Fall bringen. Es gibt einen Strafstoß auf das Tor für einmal Beinstellen oder zweimal stoßen. (Bei einmal stoßen ertönt ein Warnsignal.) Die Spieler stellen sich am oberen Ende des Spielfeldes auf und man sieht den Ball vor dem Tor liegen. Dann führt der Stürmer, der gefoult wurde, den Strafstoß aus. War der Spieler erfolgreich, so stellen sich die Spieler wieder in der Mitte des Spielfeldes auf. Hat der Torwart den Schuß abgewehrt, so kommt die Verteidigung in den Ballbesitz.

Ein angreifender Spieler ist dann im Abseits, wenn er sich ohne Ball hinter einem Verteidiger befindet.

SPIELENDE

Ein Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft den vorher festgesetzten Punktestand erreicht hat oder die Spielzeit abgelaufen ist. Es gibt eine Verlängerung, wenn es am Ende der festgesetzten Zeit unentschieden steht. Jede Mannschaft hat fünf Schüsse auf das Tor. Ein Stürmer stellt sich gegen den Torwart auf und führt die fünf Schüsse aus. Dann ist das andere Team an der Reihe. Steht es dann immer noch unentschieden, so bekommt jede Mannschaft fünf weitere Schüsse.

Wollen Sie noch mal spielen? Beginnen Sie ein neues Spiel mit den gleichen Mannschaften, indem Sie "YES" hervorheben und den **FEUERKNOPF** drücken.

© 1988 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen. Nummer 1195270.

