

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 sprouts for the ball, commands 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 – 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.

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 Besitz, 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 Mülldeckel 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 FEUERKNOF.
- 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 FEUERKNOF.
- Sie können das Spiel jederzeit beenden, wenn Sie die RUN/STOP-Taste niedergedrückt halten und den FEUERKNOF 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 FEUERKNOF.)
- 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 FEUERKNOF.

- 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. Keep her out of the net, though.

MELISSA – She's not speedy but she's got a lot of spunk. With her 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.

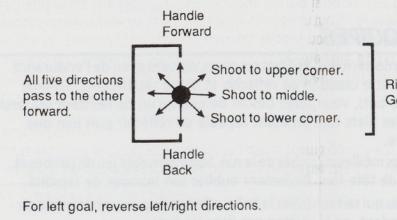
PASSING AND RECEIVING

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



For left goal, reverse left/right directions.

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.

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 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.

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 Sie 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)	schieben – HERUNTER
Slice (Rechtskurve)	schieben – HOCH
Direkt ins Tor	Vor dem Ball

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

ABWEHRAKTIONEN

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

ABSPERREN

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

Ihr Stürmer sollte 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 den angreifenden Stürmern und den Ball bewegen.

TORVERSUCH

Postieren Sie Ihren Torwart zwischen den Ball und den Torkästen. Wenn der Ball näherkommt, bewegen Sie den Torwart in Richtung des Balls, um den Schubwinkel zu verkürzen. Wenn Ihr Torwart den Ball fängt, drücken Sie den FEUERKNOF. Der Torwart wird dann den Ball weggeschlagen.

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

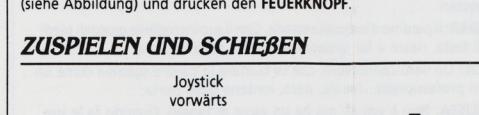
Ein angreifender Spieler ist dann im Abseits, wenn er sich ohne Ball hinter einem Verteidiger befindet.

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 FEUERKNOF drücken.

ZUSPIelen UNd SCHIEBEN



Für das linke Tor gelten die entgegengesetzten Richtungen.

© 1988 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen. Nummer 1195270.

STREET SPORTS SOCCER™

INTRODUCTION

Vous êtes les Jets, ils sont les Spikes; le score est de trois buts partout et il reste 45 secondes à jouer. Coup d'envoi! Brad fonce sur la balle, la récupère et s'échappe sur la droite tout en évitant une tentative de fauchage par les Spikes. Une incroyable passe à Butch! Butch trébuche sur le couvercle d'une poubelle et décoche un tir que le gardien des Spikes ne peut arrêter. C'est la fin du match! – et les Jets l'emportent!

OBJECTIFS

STREET SPORTS SOCCER rassemble de vrais joueurs de rue dans un sport d'action rapide. Vous êtes le capitaine – choisissez donc vos équipiers chahuteurs puis jouez contre l'ordinateur ou contre un ami.

Votre équipe à trois joueurs suit les régulations de la grande-ligue. Le gardien protège vos filets alors que vos avants s'occupent de contrôler la balle. Choisissez votre équipe parmi les gosses les plus chahuteurs de la rue, puis jouez pendant un temps fixé ou jusqu'à un score fixé.

CHARGEMENT DU JEU

ORDINATEURS COMMODORE 64/128

- Réglez votre système comme indiqué dans le manuel du propriétaire et branchez votre manche à balai. Pour le Commodore 128, réglez le système au mode 64.
- Enlevez tout disque des lecteurs de disques puis allumez le système.
- Introduisez le disque dans le lecteur. Tapez LOAD "", 8,1 et appuyez sur la touche RETURN.
- Lorsque l'écran de titres STREET SPORTS SOCCER apparaît, appuyez sur le BOUTON DE FEU.

AVEC LA CARTOUCHE À CHARGEMENT RAPIDE

- Suivez les deux premiers points énumérés auparavant.
- Introduisez le disque STREET SPORTS SOCCER dans le lecteur. Tenez la touche C= (Commodore) enfonce puis appuyez sur RUN/STOP.
- Lorsque l'écran de titres STREET SPORTS SOCCER apparaît, appuyez sur le BOUTON DE FEU.
- Pour mettre fin au jeu à tout moment, tenez la touche RUN/STOP enfonce et appuyez sur RESTORE.

IBM PC et COMPATIBLES

- Réglez votre système comme indiqué dans le manuel du propriétaire. Si vous avez l'intention d'utiliser un manche à balai, branchez-le.
- Introduisez votre disque DOS dans le lecteur A et allumez le système. (Si votre système se lance à partir d'un lecteur rigide, tapez A: et appuyez sur RETURN).
- Une fois le DOS chargé, introduisez le disque STREET SPORTS SOCCER dans le lecteur A, le côté étiqueté étant vers le haut. Tapez SOCCER et appuyez sur ENTER.
- Quand l'écran de titres STREET SPORTS SOCCER apparaît, appuyez sur le BOUTON DE FEU.

SÉRIE APPLE II

- Réglez votre système comme indiqué dans le manuel du propriétaire et branchez le manche à balai.
- Introduisez le disque STREET SPORTS SOCCER dans le lecteur de démarrage, le côté étiqueté étant vers le haut. Allumez le système.
- Quand l'écran de titres STREET SPORTS SOCCER apparaît, appuyez sur le BOUTON DE FEU.

COMMENT COMMENCER LE JEU

Voulez-vous jouer dans la rue ou aller au parc? Les deux scènes sont aussi formidables l'une que l'autre. Le seul point négatif de la rue est quand on y sort les poubelles. Dans le parc, un plongeon sur le gazon mou fait oublier un coup de tête dans la boue. Choisissez votre terrain de jeu. Déplacez votre manche à balai à gauche ou à droite pour mettre en vedette votre choix puis appuyez sur le BOUTON DE FEU.

COMMENT CHOISIR L'EQUIPE

Choisissez votre adversaire. Pour les jeux à un seul joueur, mettez en vedette "Computer". Pour les jeux à deux joueurs, mettez en vedette "Human". Appuyez ensuite sur le BOUTON DE FEU.

Il y a neuf gosses dans le voisinage qui sont de formidables joueurs de football. Vous aurez besoin de trois d'entre eux – un gardien et deux avants. Ils ont tous une spécialité au football. La victoire ne dépend que de la manière dont vous les placez.

Décidez de la manière dont vous voulez choisir vos joueurs. "Old" vous laissez choisir parmi cinq paires d'équipes qui ont jouées auparavant. "Random" signifie que l'ordinateur composera lui-même les équipes. "New" signifie que vous choisirez votre équipe, joueur par joueur.

Si vous choisissez une nouvelle équipe, vous aurez la possibilité de lui donner un nom. Tapez le nouveau nom et appuyez sur RETURN. Pour garder le vieux nom, appuyez sur RETURN lorsque ce nom est montré sur l'écran.

Jouez à pile ou face pour voir qui choisira le premier. Bougez le manche à balai à gauche pour face, à droite pour pile. Appuyez sur le BOUTON DE FEU pour lancer la pièce en l'air. Les joueurs sont choisis à tour de rôle, le gagnant au pile ou face choisissant le premier.

Quand c'est votre tour de choisir, faites déplacer votre manche à balai parmi les gosses et appuyez sur le BOUTON DE FEU pour choisir le gosse qui est mis en vedette. Ce joueur-là descend alors dans la rue, portant les couleurs de son équipe.

LES ÉQUIPES

Vos avants doivent être de bons coureurs, doivent avoir de l'endurance et doivent être capables de réfléchir et d'agir rapidement. Comme gardien de buts, vous aurez besoin de quelqu'un de résistant qui peut protéger les filets tout en étant capable de réfléchir puis loin que l'adversaire.

RADAR: Les meilleurs jambes de la rue. Son incroyable jeu de jambes et ses coups de tête font facilement oublier son manque de rapidité.

JULIE: Un as qui sait contrôler la balle; elle tire en puissance comme un pro. Cependant, ne la mettez pas dans les buts.

MELISSA: Elle n'est pas très rapide mais elle a beaucoup de cran. Avec ses fameux mouvements latéraux, il est difficile d'imaginer qu'elle peut être aussi gauche.

RALPH: Un joueur de grande valeur et un démon de vitesse et d'agilité. Tir comme un pro et est un défenseur de classe.

VIC: Détient le record des bloquages bien qu'il laisse passer un tir facile à l'occasion. Il est la meilleure défense contre les bons tireurs adverses.

BRAD: Il n'est pas le meilleur joueur mais vous pouvez toujours compter sur lui pour dominer la balle. Son esprit d'équipe débordant est son meilleur atout.

BOJO: Pas un diable de la vitesse mais il met de l'action est l'excitation dans chaque jeu. Un grand joueur complet qui peut tirer, dribbler et passer avec une aisance étonnante. Trop sûr de lui pour faire un bon gardien.

BUTCH: Un sauteur du tonnerre – rien ne passe au-dessus de sa tête! Assez bon tireur et contrôleur de balle, bien qu'un peu lent dans les montées à l'attaque.

DANA: Timide à l'attaque mais admirez son défensif et sa manière décisive de dégager son camp.

Une fois les équipes choisies, vous pouvez changer la position des joueurs. Après avoir fait vos changements, appuyez sur le BOUTON DE FEU.

LE JEU

Vous pouvez soit chronométrer le jeu soit jouer jusqu'à un score fixé à l'avance. Mettez en vedette votre choix puis appuyez sur le BOUTON DE FEU. Déplacez le manche à balai vers la gauche ou vers la droite pour fixer soit la limite de temps soit le score de fin de jeu puis appuyez sur le BOUTON DE FEU.

Selectionnez un niveau technique: Beginner (facile), Intermediate (tenez bon) ou Advanced (dur). Mettez en vedette le jeu que vous voulez et appuyez sur le BOUTON DE FEU.

Les avantages alignent au milieu du terrain et le match commence. Utilisez votre manche à balai pour contrôler les joueurs, un à la fois. (Quand un joueur est sous contrôle, ses couleurs changent). Les avantages qui ont la balle dribblent quand ils courrent et tiennent la balle entre leurs pieds quand ils sont en position arrêtée. Les avantages contrôlent la balle du pied, du genou, de la poitrine et de la tête. Les gardiens utilisent les pieds, les genoux, la poitrine, la tête et les mains.

L'ATTAKUE

Votre équipe est en attaque quand l'un de vos joueurs est en possession de la balle. Pour marquer, votre équipe doit envoyer la balle dans les buts de l'autre équipe. Chaque but vaut un point.

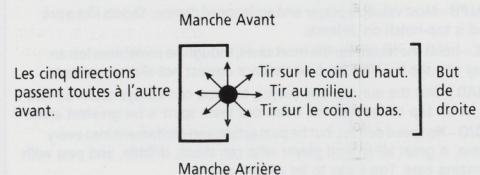
PASSE ET RECEPTION

Quand votre attaquant a la balle, faites une passe en poussant le manche à balai dans une direction de passe (voir le schéma) et en appuyant sur le BOUTON DE FEU. La balle va vers votre autre avant qui se trouve en ce moment sous le contrôle du manche à balai. Positionnez votre avant de manière à ce qu'il reçoive la balle dans le corps ou avec la tête et appuyez sur le BOUTON DE FEU. Si tout cela est bien chronométré, la balle fera un ricochet vers le but. Dans le cas contraire, eh bien

LE TIR

Pour tirer, déplacez le manche à balai vers votre but (voir le schéma) et appuyez sur le BOUTON DE FEU.

Tirs et Passes



Pour le but de gauche, inversez les directions gauche/droite.

LES COUPS DE PIED

Avec la pratique, les joueurs peuvent tirer des "coups réglés" à partir d'une position stationnaire. Amenez votre avant près de la balle et réglez-le pour tirer en donnant un petit coup sur le manche à balai vers le haut ou vers le bas. Pour donner un petit coup, poussez et relâchez le manche rapidement.

Coup de pied	Position	Action de Manche à Balai
Crochet	A droite de la balle (courbe gauche)	Petit coup en bas
Coupe (courbe droite)	A gauche de la balle	Petit coup en haut
Tout droit	Devant la balle	Aucune

BUTCH: Un sauteur impressionnant – non fallisse un colpo di testa! Buon tiratore et tratta bene la palla, sebbene sia lento nelle avanzate. DANA: Timida in attacco, diventa ferocia in difesa, bloccando tutti i tiri avversari.

Scelta la squadra, puoi adesso cambiare la posizione dei giocatori in campo. Dopo aver effettuato i cambiamenti, premi il BOTTONE di FUOCO.

IL GIOCO

Puoi giocare sia a tempo, sia a punteggio. Evidenzia la tua scelta, quindi premi il BOTTONE di FUOCO. Muovi il manico del joystick a sinistra o a destra per regolare il tempo o il punteggio, quindi premi il BOTTONE di FUOCO.

Scegli il livello di abilità: Principiante (facile), Intermedio (alla tua portata) oppure Avanzato (difficile). Evidenzia il livello che desideri e premi il BOTTONE di FUOCO.

Gli attaccanti si schierano a metà campo e la partita ha, quindi inizio. Usa il joystick per controllare i giocatori, uno alla volta. (Quando è sotto controllo, la maglia del giocatore cambia colore). Gli attaccanti in possesso di palla, dribblano quando sono in corsa, mentre tengono la palla al piede quando sono fermi. Gli attaccanti controllano la palla con i piedi, le ginocchia, il petto e la testa. I portieri usano i piedi, ginocchia, petto, testa e mani.

AZIONE D'ATTACCO

Quando uno dei tuoi giocatori ha la palla, la tua squadra si porta all'attacco. Per segnare la palla deve entrare nella porta avversaria. Ogni "rete" vale un punto.

PASSARE E RICEVRE

Quando il tuo attaccante ha la palla, passala spingendo il manico del joystick nella direzione di passaggio (vedi diagramma) e premendo il BOTTONE di FUOCO. La palla vola verso il tuo altro attaccante, che passa adesso sotto il controllo del tuo joystick. Posiziona il tuo attaccante in modo che riceva la palla sul corpo o sulla testa e premi il BOTTONE di FUOCO. Se sei buon tempista, la palla rimbalzerà verso la porta. Se, invece, sei una schiappa, beh

TIRARE

Pertirare, muovi il manico del joystick verso la tua porta (vedi diagramma) e premi il BOTTONE di FUOCO.



Per la porta sinistra, invertire le direzioni.

TIRARE

Con la pratica, i giocatori possono effettuare 'calci piazzati' da fermi. Con il tuo attaccante vicino alla palla, posizionalo per il tiro toccando leggermente il manico del joystick in su o in giù. Per toccare, spingi e lascia rapidamente il manico.

Quand votre joueur est en position, poussez la manche à balai vers le but et appuyez sur le BOUTON DE FEU.

LA DÉFENSE

Votre équipe est en position défensive quand l'autre équipe est en possession de la balle. Appuyez sur le BOUTON DE FEU pour permettre entre joueur soit votre gardien soit un avant.

LE BLOQUAGE

Quand un attaquant effectue un tir, déplacez le manche à balai vers la balle. Si vous êtes précis, votre joueur bloquera le tir.

COMMENT DÉROBER LA BALLE

Placez vos avantages entre la balle et les buts de manière qu'ils puissent arrêter les tirs vers les buts. Faites leur dérober la balle en plaçant leurs pieds entre les pieds de l'attaquant et la balle.

LA SURVEILLANCE DES BUTS

Placez vos gardiens entre la balle et l'entrée du but. Quand la balle est proche, déplacez votre gardien vers elle pour fermer l'angle de tir. Le gardien dégagera la balle. Chaque fois qu'un tir au but se produit, le gardien plongera au sol dans le but d'essayer d'arrêter la balle.

LES PENALTIES

Les fauchages et les bousculades par la défense font gagner des tirs de penalties à l'attaquant. Un fauchage ou deux bousculades entraînent un tir de penalty. (Une bousculade provoque un sifflet d'avertissement). Les joueurs s'alignent au haut du terrain et la balle est placée devant le but. Ensuite, l'avant qui a été victime d'une obstruction tire. Si le joueur réussit à marquer, les avantages s'alignent de nouveau au milieu de terrain. Si le gardien arrête le tir, la défense prend possession de la balle.

Les hors-jeu se produisent quand un attaquant qui n'a pas la balle se trouve derrière un défenseur. Résultat: changement automatique de possession.

LA FIN DU JEU

Un jeu se termine quand le score fixé a été atteint par une des équipes ou à la fin du temps fixé. Les prolongations se produisent quand, à la fin du temps fixé, le score est nul. Chaque équipe bénéficie de cinq tirs. Un avant se met en position en face du gardien de la défense et tire cinq fois. Puis vient le tour de l'autre équipe. Si le score est toujours nul, chaque équipe bénéficie de cinq tirs supplémentaires.

Voulez-vous rejouer? Commencez un nouveau match avec les mêmes équipes en mettant en vedette "Yes" et en appuyant sur le BOUTON DE FEU.

STREET SPORTS est une marque d'Epyx, Inc.
© 1988 Epyx Inc. Tous droits réservés.

Epyx est une marque déposée No. 1195270

Tiro	Posizione	Azione Joystick
Pallonetto (curva sinistra)	A destra della palla	Tira in basso
Taglio (curva destra)	A sinistra della palla	Tira in alto
Directo	Davanti alla palla	Niente

Quando il tuo giocatore è in posizione, spingi il joystick verso il via e premi il BOTTONE di FUOCO.

AZIONE DI DIFESA

Quando l'altra squadra ha la palla, la tua squadra va in difesa. Premi il BOTTONE di FUOCO per scambiare tra attaccante a portiere.

BLOCCAGGIO

Quando un avversario tira, muovi il manico del joystick verso la palla. Se sei tempista, il tuo giocatore bloccherà il tiro.

RUBARE LA PALLA

Tieni il tuo attaccante tra la palla e la porta, in modo da tagliare fuori i tiri in porta. Per rubare la palla, fagli mettere i piedi tra quelli dell'avversario e la palla.

Ogni volta che si effettua un tiro in porta, il portiere si tuffa a terra per fermare la palla.

RIGORI

Sgambetti e spintoni da parte della difesa, fanno guadagnare tiri di rigore agli attaccanti. Uno sgambetto o due spintoni causano un calci di rigore. (Uno spinotto solo, provoca un fischio di ammonimento). I giocatori si portano all'altro lato del campo e la palla viene posta sul dischetto di rigore. Quindi il giocatore che era stato colpito, effettua il tiro. Appena tirato, gli altri giocatori tornano a metà campo. Se il portiere riesce a parare, la palla tocca alla difesa. I fuorigioco avvengono quando in attaccante senza la palla, va